

Addetti ai lavori. Frank J. Martucci svela la nascita del nuovo prodotto ispirato alla serie Huntik, riecco i librogame sugli scaffali

«La letteratura a bivi è morta, ma con i videogiochi si potrebbe convivere». Presto il secondo volume

di Francesco Di Lazzaro
(Prodocevano)

Un librogioco nuovo di zecca e in edizione di pregio in libreria. Grande è stato lo stupore degli appassionati, quando hanno appreso dell'uscita del volume La città di Atlantide, legato alla serie tv Huntik Secret & Seekers. Una ventata di freschezza attesa da molto in un mondo da sempre legato alle polverose pagine del passato. L'autore di questo volume è conosciuto come Frank J. Martucci, che si racconta in quest'intervista. Di se stesso dice di essere nato trent'anni fa, "in un paese piccolo, ma affollato e adesso vivo in una casa di ringhiera di una metropoli ancora più affollata. Mi piace svegliarmi presto e non riesco ad addormentarmi prima che si sia fatto tardi".

Come e quando ha deciso di diventare scrittore?

Ho deciso di diventare scrittore quando ero troppo piccolo persino per fantasticare su cosa significasse esserlo; sapevo, però, che mi piaceva ascoltare le storie che mi venivano lette o raccontate da mio nonno. E dalle storie scritte da altri, prima ascoltate e poi lette, è nato il desiderio di crearne a mia volta. E visto che con



il passare degli anni quel desiderio di storie non si è sopito, mi sono messo d'impegno per trovare una via che mi permettesse di fare dello scrivere, del raccontare storie, un mestiere. Difficile crederci, ma è stato possibile.

Leggeva spesso i librogame?

Ne leggevo eccome, nel senso che i librogame sono stati, durante l'ingresso nell'adolescenza, la vera palestra alla quale si sono formate alcune delle mie competenze di lettore. Giocandoli e rigiocandoli ho consumato 1g di ogni sorta, da Lupo Solitario alla discutibilissima serie Horror Classic. Devo l'inizio

di questa mia passione alla bibliotecaria del paese dove sono nato, tale Giovanna; una donna dai capelli rossi, che si occupava della letteratura per i più piccoli. È stata lei a indicarmi lo scaffale con i librogame nella sala lettura dei ragazzi.

Quali sono i suoi autori e volumi preferiti?

L'autore che prediligo in assoluto è Dave Morris, la serie di Blood Sword soprattutto. Ricordo un'estate di quelle che si trascorrono con i genitori e gli amici dei genitori in luoghi nei quali non si tornerà mai. Io e il ragazzino figlio di amici dei miei, anziché fare un tuffo in spiaggia, ce ne stavamo seduti a giocare ai Labirinti di Krarth e alle Mura di Spyte senza sosta. Riuscimmo pure a convincere due ragazze a unirsi a noi! Una grande conquista. Non dimentico, di Dave Morris, neppure Cuore di Ghiaccio. Assai gustoso, nonostante la serie Realtà Virtuale avesse alcune pecche evidenti.

Aveva già scritto libri-gioco?

No. Confesso. Non avevo mai scritto librogame, eppure cimentarmi nell'ideazione e nella scrittura di un 1g è sempre

stato un desiderio, una voglia latente di quelle che ci si trascina dal passato, come un fantasma di quelli nascosti in fondo al cervello. I librogame ormai mancano da più di dieci anni dal mercato e, per questo, quando ho ricevuto la proposta per un libro a bivi ispirato all'anime di Huntik, prodotto da Rainbow e ideato da Iginio Straffi, sono rimasto piacevolmente stupito. Tuttavia mi è parsa una sfida assai interessante e ho subito accettato, gettandomi a capofitto nella scrittura e rievocando amatissimi ricordi, ritrovando le peculiarità della strutturazione dei miei librogame preferiti. Suggestioni ed emozioni di quand'ero ragazzino.

Come si è cimentato con questo progetto?

Ho molti lavori alle spalle, soprattutto di narrativa e sceneggiatura televisiva, ma non ero affatto attrezzato in senso tecnico per affrontarlo, però nella progettazione mi sono confrontato in modo proficuo con Rainbow e Fabbri al fine di ottenere una storia accattivante, che da un lato sapesse rivitalizzare e non si sottraesse a certi crismi della letteratura game, ma, dall'altro, che fosse in grado di rivolgersi e dialogare

magazine

Direttore

Alberto Orsini
(Dragan)

dragan@librogame.net

Ha collaborato

Francesco Di Lazzaro (Prodo)
prodocevano@librogame.net

Testata in attesa di registrazione
magazine@librogame.net



MUOOOAAHAAAA! Salve, miei cari amici pazzi! Vi ho mai parlato di Dragav-Ail-Tono, il mio fido destriero? In realtà era un broccaccio, del tutto inaffidabile, mi lasciava sempre a piedi nel momento del bisogno! Così lo uccisi in periodo di carestia e da allora sono un appassionato della carne di cavallo, harr! Naturalmente questo non mi impedirà di farmi a breve una ricca magnata di pesce in uno di quei localini tipici del Golfo di Tentarias, mmm, cucina deliziosa e bagiane spettacolari! Ebbene sì, come avrete capito, anche per me, come per il noto mio

amico pazzo, Covan Doperò, sono scattate le vacanze pasquali, e me ne andrò in villeggiatura ben speso dallo stato, pardon, dalla Corona di Sommerlund! Quel fesso di Alin IV ha infatti accolto la mia domanda di ricevere una pensione d'invalidità e così mi sono ritrovato un bel vitalizio da sfruttare per le mie imprese ardimentose. Jella ha voluto che un Ramas dell'Agenzia delle entrate venisse a ficcare il naso nei miei affari, pretendendo di controllare la mia sanità mentale... Muuuoaaaaah har har, quando ha chiesto di me, mi sono pre-

sentato come Pazzo di Ragadorn, e gli ho dato appuntamento in viale del Tramonto. "Abito in una casa con la porta arancione", ho specificato. Quando è arrivato, lo attendevano alcuni miei conoscenti. E stavolta, invece di essere spellato il sottoscritto (dal feroce fisco sommerliano), è stato proprio l'esattore delle tasse a essere spellato, letteralmente spellato, e messo sotto sale, dai balordi mandati dal mio caro amico Lachlan. Per regalo gli ho lasciato un uovo di Pasqua, con dentro una mannaia a scatto che lo ha trafitto! Haaaaarrrrrr!!!

con un pubblico non più abituato al consumo assiduo (come lo era il mio) di lg. L'anime di Huntik offre una storia intricata che ben si presta alla creazione di un libro interattivo, perché i protagonisti si misurano con misteri da risolvere e sono chiamati ad affrontare numerose prove, perciò non mi è stato difficile ricavarne una trama. Al termine della stesura, il risultato ottenuto è parso, a me, Rainbow e Fabbri, più che soddisfacente.

Cosa ne pensa della letteratura interattiva al giorno d'oggi?

La letteratura interattiva è morta, o meglio, sono morti i lg e la letteratura interattiva. Oggi, sostanzialmente, non si fa altro che discutere e rigiocare gloriosi libri di decenni fa. La città di Atlantide stessa, che a mio avviso (sono di parte, lo so) è un tentativo interessante, rimane una pubblicazione infinitesimale, che può sopravvivere soltanto grazie alla luce riflessa dell'anime che attira migliaia di spettatori, cioè di ragazzini prestati alla lettura. Il librigame in senso stretto, con un mercato proprio e un'audience pronta a salutare ogni nuova pubblicazione, sono stati un lampo assai fulgido, ma appunto come un lampo si sono estinti, soppiantati dai videogiochi, e dall'attività videoludica. Neppure le sperimentazioni statunitensi sulla letteratura interattiva più alta, i cosiddetti ipertesti, da Micheal Joyce a Mark Amerika hanno ottenuto risultati migliori, né sono stati in grado di incidere sul mercato e tramutarsi in un genere attivo; sono rimasti soltanto esperimenti, reperti di un'epoca culturale anziché opere in grado di fondare un genere e un mercato.

Cosa ha fatto la differenza nel prevalere dei videogiochi? La battaglia oggi è conclusa definitivamente?

È naturalmente scontato sostenere che i videogiochi fanno meglio ciò che i librigame tentavano di fare vent'anni fa, poiché il mondo a cui dà vita la scrittura (e soprattutto la lettura) è un mondo apparentemente più mediato di quello messo in scena da un videogioco, che ha invece nell'impressione di immediatezza e

nella possibilità di coinvolgimento i suoi punti cardine: se comando il mio protagonista in una città fantastica (sto pensando, giusto per fare un esempio assai decisivo, a GuildWars o a World of Warcraft), sto appunto magnificando quell'impressione di libertà e di realtà che sentivo in petto durante la lettura dei librigame vent'anni fa. Credo però che proprio oggi che la tecnologia impone una velocità altissima di consumo, cioè di presta obsolescenza di un prodotto, di narrazioni videoludiche che si esauriscono senza poter essere rivissute con gusto; proprio oggi che l'informatica e il mercato videoludico puntano tutto sulla verosimiglianza, non tutti ovviamente, ma la tendenza generale è quella; proprio oggi, con la loro lentezza intrinseca alla lettura, con la loro necessità di fantasticare, i librigame possano rappresentare un'offerta interessante a chi si ritrova insofferente verso le narrazioni offerte dai videogiochi. I libri a bivi, infatti, per loro natura puntano e fanno affidamento sulla capacità del lettore di raffigurarsi un mondo, di gustare il tempo. Io, come consumatore di storie, provo piacere nel leggere una storia che demanda a me parte del processo immaginativo, cosa che i videogiochi invece fanno meno, "mettendo in scena" la storia.

Gli editori secondo lei potevano fare qualcosa per invertire la rotta?

Non mi addentro nella miopia delle editrici del settore game: non dico che potessero invertire una tendenza che giocoforza si sarebbe scontrata con l'incalzante sviluppo di computer e conseguente mercato ludico, un mercato capace di rigenerarsi e rinvigorirsi con la stessa rapidità dello sviluppo tecnologico. Tuttavia, avrebbero potuto sicuramente trovare un modo di rinnovarsi.

Ma i videogiochi possono convivere con la letteratura interattiva o sono sempre più destinati nel tempo a limitarne gli spazi?

Credo che potrebbero convivere se si coltivasse la lettura, oltre che l'attività videoludica. Oggi un genitore gioca senza timore col proprio

bimbo alla playstation, ma difficilmente gli regala un librogame, neanche gli racconta una storia, forse. Io, per tornare all'amata bibliotecaria Giovanna, sono stato in qualche modo "educato" alla lettura e nel contempo all'utilizzo degli strumenti informatici (pc e console), e dunque ho potuto apprendere diverse competenze, anzitutto quelle di immaginare un mondo a partire da una frase, che è cosa assai diversa dal "vedere" un mondo messo in scena da un videogame.

Che differenze ha notato tra lo scrivere un libro "classico" rispetto a doverne realizzare uno interattivo?

La differenza è tutta nella fase di progettazione. Un libro si può scrivere a partire da un'unica scena, da un'idea così potente da ingenerare un mondo, da una frase in grado di innescare il processo creativo della scrittura. Scrivendo un libro "classico", si crea un mondo mentre lo si scrive. È possibile mutarlo, definirlo meglio durante il processo della scrittura; parlo per me, beninteso. Per ciò che riguarda il librogame, invece, tutto avviene prima. Il processo creativo, l'atto più appagante, avviene di fronte a un rotolone di carta bianca sulla quale disegnare il libro, punto per punto, snodo dopo snodo. Insomma, anziché nello scrivere, invece che accadere durante la scrittura, il processo creativo è principalmente nell'ideazione della struttura, cioè precedente alla scrittura. Dopodiché, se si ha qualche competenza di penna, allora ci si può divertire a scrivere tutto ciò che si è già, principalmente, ideato. Considerato che La città di Atlantide, poi, è ispirato a soggetti già esistenti, si è trattato di analizzare la storia e capire in che modo assoggettarla, magnificandola, alla struttura game.

L'attinenza alle storie originali è assoluta o ha aggiunto un suo tocco creativo?

Mi sono ispirato molto agli episodi originali, tuttavia, non soltanto per esigenze strutturali, mi sono permesso alcune licenze. Questo perché una storia è declinabile quasi in ogni medium, ma il medium in cui poi si sceglie di darle corpo possiede regole

proprie, impone paletti, determina una struttura. Questa imposizione, personalmente, non la vivo come una limitazione. Al contrario. La incorporo nel processo creativo. Se uno si affeziona al personaggio di Lok o di Zhalia, se arriva a immaginarlo con facilità e affetto, allora inserirlo in una situazione condizionata dalla struttura che un librogame impone può essere un'esperienza interessante. Per me lo è stato. Mettere di fronte Lok al dilemma finale della Città di Atlantide, che ovviamente nell'originale non c'era, mi è molto piaciuto. Anche perché è una citazione...

Come ha gestito personaggi non di sua creazione? Qual è il suo preferito? La simpatia tra Lok e Sophie è una sua trovata o ricorrente anche nella serie?

I personaggi creati da lginio Straffi per Huntik sono tipi ben riconoscibili, con i quali è semplice immedesimarsi. Utilizzarli nella storia non mi è dispiaciuto. La mia personale simpatia va a Cherit. L'affetto tra Lok e Sophie, quella complicità sempre sul punto di sbocciare in qualcosa di più decisivo, è un motivo ricorrente di Huntik. Io mi sono solo divertito a dargli una forma peculiare.

Huntik Secret & Seekers ha una struttura molto complessa, che unisce elementi provenienti dalle più svariate tradizioni magiche e mitologiche. Secondo lei questa varietà è una delle chiavi del suo successo? Quali sono gli elementi che l'hanno resa un'opera vincente?

Io sono cresciuto con i Cavalieri dello Zodiaco, perciò adoro la commistione tra magia, mitologia e quant'altro. Anche quando, come nel caso dei Cavalieri, è disordinata, raffazzonata, per nulla filologica. Si è soliti imputare a questo genere di prodotti una certa approssimazione, tuttavia sono proprio queste narrazioni a rimettere in circolo archetipi che è poi facile per il giovane lettore reperire in seguito, in altre forme di narrazione più alte, dalla letteratura in senso stretto, al teatro, al cinema, e oggi perfino nei videogiochi più ricercati. Perciò sì, credo che la

complessità, l'evocatività, la capacità di rimettere in circolo materiale già esistente legato a leggende e miti che hanno formato nel corso dei secoli l'immaginario e l'epica del continente europeo, e far conoscere questo materiale a un pubblico vasto, sia senz'altro una delle caratteristiche vincenti di Huntik. Il fatto che attorno all'anime sia poi possibile riproporre la medesima storia in altre forme, rafforza l'impatto di Huntik sul giovane pubblico.

La Città di Atlantide è uscita in edizione molto curata, piena di immagini colorate e su carta di qualità. Le sembra una scelta vincente, visto che il prezzo è risultato decisamente più alto di quello degli altri lg?

I librogame sono indiscutibilmente più abordabili. Tuttavia, essendo La città di Atlantide un libro che anzitutto si rivolge a un pubblico di giovani telespettatori, la caratterizzazione visiva del volume doveva essere una chiave della riconoscibilità. Una scelta a suo modo appropriata, poiché non si rivolgeva direttamente agli appassionati di librogame. Soltanto indirettamente.

Ha in mente di scriverne un seguito o altri progetti legati alla narrativa interattiva?

Rainbow e Fabbri hanno già in cantiere il seguito di La città di Atlantide, al quale sto lavorando proprio in questo periodo... Quindi, guardate in libreria tra qualche mese! Sarei molto contento di cimentarmi con continuità con la letteratura interattiva.

Se dovesse scrivere un librogame ex novo, che tipo di storia e personaggi le piacerebbe raccontare, e inseriti in quale ambientazione?

Storie d'avventura picaresca che siano in grado di attingere da quell'enorme contenitore di materiali che è la letteratura italiana dei secoli andati. Qualcosa che possa trovare espressione nell'ironia che aveva Sinbad, Il Principe dei Ladri. Ma perché no, anche un mondo futuribile in cui torniamo a esprimere un po' più la nostra vera natura animale. Castigata, oggi, dall'eccesso tecnologico.