

Analisi. Mark Smith scrive due volumi su sei ma tratta argomenti delicati con molta faciloneria

Le tematiche sociali in Realtà Virtuale

L'ecologia viene trattata demonizzando la tecnologia, sull'Olocausto luoghi comuni e poca documentazione

di Francesco Di Lazzaro
(Prodocevano)

Parlare di Realtà Virtuale suscita opposti sentimenti in chi scrive. Mai come in altri casi infatti una collana racchiude in sé così tante contraddizioni. A cominciare dall'alternanza degli autori, che sono due e, almeno nei piani iniziali, avrebbero dovuto scrivere un volume a testa fino alla conclusione della sequenza. La realtà è stata diversa: tale criterio è stato seguito per i primi quattro libri, ma gli ultimi due sono opera del solo Dave Morris, indubbiamente il vero nome tutelare della serie. Mark Smith si limita quindi a contribuire con due titoli, che non sono comunque pochi in un totale complessivo di sei, e combina disastri inenarrabili, visto che si lascia tentare da tematiche sociali piuttosto inadatte all'opera, che tratta con faciloneria e leggerezza.

Nella Foresta degli Elfi è l'argomento ecologico a tenere banco: il protagonista abbandona la città in una sorta di catarsi e prende la via dei boschi, con lo scopo di trovare quello che è l'oggetto di una leggenda antica e ricorrente tra gli uomini della sua patria, l'Albero del Bene e del Male, che pare abbia poteri inenarrabili. Lo scopo ultimo dell'alter-ego del lettore è altruista: vuole sfruttare la forza esoterica della pianta per fare bene all'umanità, che vede corrotta e sempre più violenta, a cominciare da quella che abita a Godorno, metropoli che lo vede partire alla volta del nuovo mondo "verde" che lo attende.

Lo sforzo di ammantare di un'aura di maturità e problematica sociale un tipo di narrativa che da sempre è accostata a un pubblico infantile è evidente, come pure la volontà di inserire nella dissertazione elementi che suscitino nel lettore una presa di coscienza che lo spinga a riflettere. Il proposito è notevole, ma fallisce completamente.

Smith si riallaccia a tematiche stan-



La copertina del primo volume curato da Smith

tie: il popolo degli elfi che si finirà per scovare nei reconditi anfratti della foresta dove si nasconde, è dipinto con un'ingenuità spaventosa come socialmente più elevato dei "civilizzati" umani, che hanno perso la misura delle cose, schiavi come sono della realtà industriale che hanno creato. Avanzano come un'orda impazzita distruggendo tutto, incapaci quasi di organizzarsi, e surclassati sul piano della "vera civiltà" dal popolo dei boschi, che vive in perfetto equilibrio con le cose del

mondo in una sorta di trionfo di una stucchevole poetica new age. Le tematiche di fondo sono sacrosante, sia chiaro: il rispetto dei delicati equilibri dell'ecosistema terrestre e la capacità di regolamentare lo sfruttamento delle risorse in modo da non distruggere il pianeta sono elementi da cui non si può prescindere se si vuole sperare di continuare a vivere a lungo sulla Terra.

Ma è anche vero che dai tempi della mitizzazione della vita del "buon selvaggio", che tanto andava di moda

alla fine del diciannovesimo secolo, sono trascorsi 130 anni, e nel frattempo si è avuta la possibilità di rendersi conto che la tecnologia non è un mostro da demonizzare, ma un valore aggiunto che, come tutte le cose, se esasperato può procurare all'uomo seri danni. Il manicheismo spicciolo di Smith quindi appare oltrremodo fuori luogo e anacronistico. A peggiorare il tutto pensa la struttura del libro, che è infarcito di errori e imprecisioni e probabilmente non è stato nemmeno ben testato: ci sono incongruenze spaventose, e capita spesso di passare più volte attraverso paragrafi che hanno poco a che fare con il momento cronologico del libro; arrivano, cioè, troppo in anticipo o troppo in ritardo rispetto alle reali esigenze narrative della storia, a causa di una serie di bivi che rimandano sempre agli stessi punti.

È chiaro che se la tematica, già pesante di per sé, non è supportata da una narrazione pulita e da uno schema ludico ben congegnato, essa rischia di risultare noiosa per il lettore a prescindere dalla bontà degli spunti offerti, questo tralasciando le considerazioni sulla "faciloneria ecologica" di Smith. Forse il principale difetto del volume, dal punto di vista narrativo, consiste nell'assoluta incapacità di appassionare il lettore alle vicende raccontate: proprio a causa della struttura confusionaria dello scritto è difficile immedesimarsi in pieno nei rimandi sociali dell'autore, che risultano quindi irritanti anche in parte per la scarsa tendenza all'approfondimento con cui sono stati introdotti.

Se non si aveva intenzione di accostare alla struttura ludica uno studio serio sui problemi trattati, sarebbe stato probabilmente più saggio introdurre gli argomenti in modo più sottile e giocoso, rinunciando alle pretese di maturità che rischiano di trasformarsi in un autogol spaventoso: se si vuole realizzare un'opera "per un pubblico adulto" è necessa-

Le tematiche sociali in Realtà Virtuale

CONTINUA DALLA PRIMA PAGINA

rio sapere di cosa si sta parlando, altrimenti si rischiano clamorose brutte figure. Se non si ha la competenza per farlo è preferibile tralasciare argomentazioni troppo specialistiche e curare di più altri aspetti di un titolo che fundamentalmente nasce per essere, lo dice la parola stessa, un po' libro e un po' gioco.

Purtroppo la situazione si ripropone quasi identica nel secondo volume della serie curato da Smith, Le Spire dell'Odio. Cambia l'istanza sociale di fondo e addirittura per certi versi si ingigantisce: a far da pretesto al libro non è più il problema ecologico ma addirittura quello del rispetto razziale. Ritorna in auge la città di Godorno con le sue brutture: tra i vicoli stretti di un quartiere malfamato vivono gli

esponenti del popolo dei Judain, che fin dal nome è facile accostare ai Giudei, gli Ebrei da sempre storicamente perseguitati da altri gruppi etnici. La situazione dei Judain è identica a quella della controparte storica, con tanto di luoghi comuni sul popolo di Israele trasportati di peso nella narrazione di Smith. Il popolo del protagonista infatti ha una naturale abilità nel commercio e una propensione ad accumulare ricchezze; è guidato da un leader storico, politico e religioso, che ha tutte le fattezze di un rabbino, a partire dal nome, Caiaphas, che richiama nell'etimologia appellativi da Antico Testamento.

È irresoluto e non riesce ad affrancare il suo popolo che, preso di mira dal cattivo governante di turno, viene ben presto additato come responsabile di tutti i disastri di Godorno. Toccherà al protagonista, nelle vesti dell'eroe senza macchia e senza pau-

ra, una sorta di redentore biblico, affrancare i compagni da questo stato e distruggere il vero responsabile del male che aleggia tra le strade della città: una creatura atavica chiamata semplicemente Hate, Odio.

Dopo aver introdotto tutta questa serie di elementi spiccioli, senza alcuna pretesa di approfondimento, Smith abbandona il popolo al suo destino, salvo tirarlo fuori come un jolly ogni qualvolta ha la sensazione

che il problema razziale si sposi bene con le velleità didattiche ed educative dell'opera. Ma in realtà nulla di quella che è stata la realtà storica delle persecuzioni religiose e razziali subite dagli ebrei viene sviscerato: anzi è quasi irritante la superficialità con cui viene introdotta una tematica tanto complessa senza che ci sia alcuna intenzione, nemmeno blanda, di approfondirla.

Il paragone in questo caso è addirittura più impietoso che nel precedente volume, perché esiste un librogame dove il tema della persecuzione è trattato, seppur con meno pretese che nel terzo capitolo di Realtà Virtuale, con una semplicità e una capacità di esposizione e di discernimento sorprendenti.

Il riferimento è al quinto volume della collana Time Machine, Missione a Varsavia. Probabilmente facilitati da un accurato studio del contesto storico descritto nel libro, gli autori, Susan Nanus e Marc Kornblatt, riescono a proporre una descrizione mai pesante ma molto suggestiva e penetrante degli eventi che ci si trova a vivere: a tratti commovente, a tratti angosciante. Gli autori trasmettono insomma al lettore la sensazio-

ne di trovarsi davvero nel ghetto di Varsavia, con il compito di lottare per la propria sopravvivenza e quella del popolo ebraico, nonostante la struttura regolamentare della serie sia molto più semplice e restrittiva di quella di R.V.

Smith trasmette invece costantemente l'impressione di non essersi nemmeno documentato sulla tematica dell'olocausto, che diventa addirittura accessoria rispetto alle vicende del protagonista. Leggendo questo volume, che se non altro è un po' più ordinato del precedente dal punto di vista strutturale, l'ipotesi che viene in mente è che l'autore abbia voluto tener fede necessariamente all'idea di fondo che si era fatto della collana: che fosse cioè destinata ad avere un valore sociale e a trattare tematiche formative e più serie di quelle toccate nella maggior parte dei librogame. Il tema della persecuzione giudaica sembrava facilmente adattabile a questa esigenza ed è stato così sfruttato senza troppi complimenti, in un contesto però poco adatto, e soprattutto con nessuna utilità ai fini dello sviluppo della storia.

Tutto questo purtroppo salta immediatamente all'occhio e contribuisce a rendere insufficienti entrambi i tentativi, il primo addirittura pesantemente. L'idea di fondo è stata lodevole ed è un peccato che sia naufragata così.

Il volume veramente maturo della collana resta il quinto, Cuore di Ghiaccio, dove il tema dell'invivibilità del pianeta, conseguenza del suo sfruttamento sconsiderato, è introdotto con garbo ed è perfettamente funzionale all'economia della storia. Morris riesce dove Smith ha fallito ed è un peccato perché i goffi tentativi di quest'ultimo autore sminuiscono il valore di una serie che con un po' più di attenzione sarebbe potuta essere una delle più belle in assoluto nella storia dei libri-gioco.

L'evento

Joe Dever sarà a Lucca con Lgl

Per la prima volta Librogame's Land partecipa ufficialmente alla manifestazione Lucca Comics & Games con un evento inserito in cartellone. Sabato 31 ottobre a partire da mezzogiorno nella Sala Incontri / Area Performance Music & Comics - Zona Palco, Baluardo S. Paolino gli appassionati di librogame e potranno partecipare alla premiazione della prima edizione del concorso di narrativa breve a bivi ("raccontogame") intitolato "I Corti di Lgl". Sarà Joe Dever, autore della celebre serie Lupo Solitario, a premiare il vincitore della prima edizione, Mauro Longo.

Nell'occasione verrà anche presentato ufficialmente il nuovo sito web della community di Lgl, la maggiore italiana in ambito librogame, che si trasferirà dall'attuale indirizzo www.librogame.it a www.librogame.net. Il fondatore della community Francesco Di Lazzaro (Prodocevano) e il coordinatore Alberto Orsini (Dragan) faranno il punto sui progressi compiuti negli anni dal sito e le prospettive per il futuro alla luce del nuovo portale.

Infine ai fan sarà anche distribuito il nuovo numero speciale del mensile Librogame's Land Magazine, disponibile gratuitamente ogni mese sul sito e stampato in 400 copie in edizione speciale proprio in occasione dell'evento lucchese.

magazine

Presidente

Francesco Di Lazzaro
(Prodocevano)

prodocevano@librogame.net

Caporedattore

Alberto Orsini
(Dragan)

dragan@librogame.net

Ha collaborato:

Aldo Rovagnati
(Ald)

ald@librogame.net

Testata in attesa di registrazione
magazine@librogame.net



MUOOAAHAAAAHA! Salve, miei cari amici pazzi! Vi scrivo frettolosamente mentre preparo i bagagli per Lucca Comics, dove parteciperò anche quest'anno nel mio stand di manigoldi!

Voglio narrarvi prima di tutto di un mio collaboratore, un grassatore di Toran di nome Hald Rovagnath... Un gran rimorchiatore di pollastre, devo ammettere, che però aveva il vizio di essere sempre in ritardo con le consegne, e inaffidabile nei lavori sporchi... Tempo fa io e i miei gaglioffi abbiamo deciso di punirlo gettandolo di peso nel Maakenorge, e tirandogli addosso una dose di cicorioni

ribolliti particolarmente a lungo, un mix letale harr! Ma torniamo a Lucca. Quest'anno i miei amici editori sfortunatamente non ci saranno, però li sostituirà degnamente il sottoscritto, vendendo traduzioni contraffatte di libri dedicati a quegli sporchi Ramas! Tiè! Ma il vero pezzo forte sarà la premiazione del concorso "I Lunghi di Durenor", con la messa in mostra dei membri virili più individuati di tutto il Magnamund davanti a una folla entusiasta di bagiane! Io sono stato bocciato, ma pareggerò i conti a colpi di mannaja! Haa-aaarrrrrrr!!!