

Oltre la narrativa interattiva, nelle sue opere il master è il lettore

Danilo Baldoni, il superlibrogame

Quando il librogame abbraccia il gioco di ruolo e anche qualcosina in più. Questa l'arte di Danilo Baldoni, poliedrico autore umbro che ha creato opere in cui il lettore deve interpretare se stesso e affrontare situazioni con mosse che vengono di volta in volta vagliate dallo scritto, a volte bocciate e a volte ricompensate, attraverso un unico tessuto narrativo. Da sempre amante del disegno e dell'ingegno, da piccolo passava ore a disegnare. Diplomato in un istituto tecnico di grafica e pubblicità, e poi all'Accademia di Belle Arti di Roma, alla fine è diventato non solo disegnatore, ma anche scrittore e inventore di giochi. Un'artista a tutto tondo dell'interattività e della sensorialità che, con le sue opere, cerca di far esplodere al massimo delle potenzialità il concetto di narrativa combinatoria, mamma di quella a bivi.

Qual è il ramo che rispecchia di più le sue attitudini?

Il disegno è in me da sempre, così come prestissimo amai a scrivere piccoli libri tascabili, e poi i librogame insieme ad alcuni amici, in quella famosa stagione in cui ce li vedemmo affiorare persino nei supermercati. Non saprei dire quale delle due arti abiti più dell'altra nei meandri della mia persona; di certo il disegno è stato sviluppato più precocemente che la parola, ma forse questo può essere dato dalla curiosità del bambino di voler percepire nella maniera più diretta possibile quel mondo virtuale spesso volte immaginato fantasticando... Il vero talento credo stia proprio nella percezione veridica di quei mondi credibili: se non hai questa percezione, questo 'terzo occhio', si potrebbe dire che sia perfettamente inutile l'utilizzo d'una tecnica o dell'altra. Ciò che ne verrà fuori sarà sempre difettato e sottilmente intriso di banalità e/o superficialità.

Quando mutò la passione in lavoro?



Inseguii i miei primi lavori già durante gli studi: una volta un professore di fotografia, intuendo la mia bravura, mi fece partecipare a un corto con illustrazioni; poi feci un fumetto di presentazione per una nota azienda farmaceutica, dunque illustrazioni per periodici in edicola. Da lì a poco avrei fatto le mie prime scenografie: prima in un teatro per bambini, poi in uno che era bello grosso, mi ricordo che riempire tanto spazio mi sembrò impossibile, ma alla fine la spuntai con una delle mie solite idee lampo!, nel quale pure recitai, parola troppo grossa per il mio fisico asciutto. Si trattava dei Miserabili di Victor Hugo, un classico d'eccezione.

C'è un'opera che considera il suo capolavoro?

L'esercito degli gnomi ribelli è di certo l'opera che preferisco, la più completa e azzardosa; ha fatto innamorare tanto me quanto l'amico con il quale da ragazzo mi divertivo a scrivere i lge a svuotare tutte le possibilità che il mondo dell'interazione poteva fornire a dei curiosi. In questo libro vedo incarnato il mio sogno adolescenziale: un libro dalle scelte infinite, e non ne potrei che andare orgoglioso. A volte mi viene in mente che possono esistere altri libri, in quel modo, ma Ledgr sembra impercettibilmente dire che quello sia l'unico metodo, o il più geniale.

Come ha conosciuto i librogame?

Ricordo ancora quando Daniele Ricciardi, un mio caro compagno di banco delle medie, dopo avermi lungamente promesso che m'avrebbe portato una sorpresa di mio gradimento se ne venne fuori col primo di Sortilegio, Le Colline Infernali: diedi un'occhiata interessata alla copertina, e quel libro mi sembrò da subito detentore d'irrifutabili, e assai poco futibili, misteri. Facevo la prima media, i libri per me erano quanto di più noioso al mondo, ma quel piccolo libro tascabile, tolto dalla cartella dell'Invicta con tanta grazia e leggerezza, era diverso da qualunque altro: mi sembrava sia serio che divertente, e tanto adulto quanto bambino, caratteristiche puntualmente confermate.

Che esperienza era quella di leggere e giocare?

Dover leggere per divertirmi mi sembrò strano e allettante al contempo, e da lì a poco avrei scoperto che era quanto di più bello al mondo: gli undici, dodici anni sono età importanti, in cui i sogni si fanno concreti, in te, o ambiscono di farsi più concreti. L'esperienza del lge fu una sorta di "incoronazione", per me; stavano a dire che quel mondo più

volte sognato esisteva sul serio, e non solo: aveva raccolto diversi appassionati in tutto il mondo. Non avrei semplicemente continuato a disegnare il Dirk di Dragon's Lair così come me lo immaginavo, ma avrei preso parte a quel Fantasy Interattivo che mi prese a battesimo quando di anni ne avevo sei e spiavo le partite degli altri dovendo mettermi sulla punta dei piedi.

Come hanno influenzato i lge il suo percorso artistico e professionale?

Credo lo si possa ben comprendere leggendo *L'esercito degli gnomi ribelli*: una passione sviscerata per tutto ciò che riguarda l'interattività, concetto che, estendendosi nella mia fantasia, m'ha fatto approdare verso l'ancor più allettante libero arbitrio. I lge sono il primo tentativo post-romantico che mette in gioco il concetto della sensorialità: non è più l'immedesimazione che ti porta all'emozione, ma l'immaginario uso dei sensi. Lo scrittore del librogame t'indicava concetti sonori, visivi e olfattivi per raggiungere l'ambito risultato di farti vivere un'avventura fuori del tempo e dello spazio, e questo non poteva che esaltarmi, perché era esattamente ciò che aspettavo con ansia a quell'età.

Qual è il suo libro preferito?

Il libro che più amo è *La Storia Infinita* di Ende: quel libro fu il vero sprone che m'indusse a credere che tutto il mio bagaglio esperienziale dell'adolescenza poteva non essere perduto, ma sfruttato per incrementare il mondo narrativo. Il suo azzardo meraviglioso, di creare una sorta di gioco di specchi fra lettore e personaggio, non solo m'agganciò alla passata passione per lge e gdr, ma mi spinse e incentivò a creare qualcosa di nuovo con ciò che più avevo amato.

E il gioco di ruolo da lei più amato?

magazine

Direttore
Alberto Orsini
(Dragan)
dragan@librogame.net

Condirettore
Francesco Di Lazzaro
(Prodocevano)
prodocevano@librogame.net

Testata in attesa di registrazione
magazine@librogame.net

Quello che preferivo era l'Arms Low and Clow Low, una lungaggine di regole minute e scrupolosissime, e al contempo molto dinamico e intuitivo; ci siamo divertiti con quelle tabelle per moltissimi anni. Credo che qualcosa si ruppe quando io, con un Nano, riuscii, senza scagliare il mio martello, a colpirla in un occhio fino a perforargli il cervello: aveva un Uruk-hai di quattro metri. Oggi non sono più un appassionatissimo giocatore, ma potrei farmi coinvolgere facilmente.

L'Esercito degli gnomi ribelli punta molto sull'immedesimazione del lettore, che deve vivere l'avventura percependo emotivamente la situazione. Un approccio che amplia il concetto di interattività narrativa.

Ben detto. Ledgr rivoluziona io direi non solo il mondo interattivo, ma anche quello narrativo, nel quale naviga a tutti gli effetti. Se c'è una cosa che è stata poco compresa, negli '80 e '90, è proprio la necessità che ha la narrativa di farsi interattiva nel momento in cui il personaggio, invenzione romantica, viene disintegrato dalle sperimentazioni postmoderne di Calvino ed Ende: morto il personaggio, identificato il lettore quale vero soggetto della storia, nasce automaticamente l'esigenza di passare dall'emozione alla sensazione ed è una necessità ben comprensibile. L'emozione è un sentimento che deriva dall'immedesimazione, la sensazione, invece, deriva dall'esperienza diretta e fenomenica. C'è distanza abissale, fra le due cose, e l'ultima dovrebbe interessarci molto di più, dacché Pc, iPod, cellulari e quant'altro, sono già, in quest'ottica sensoriale. Direi che tutto il mondo ne sia sufficientemente investito; ormai manca solo la narrativa.

Non crede che il suo metodo indubbiamente innovativo funzioni solo con un ottimo narratore e scrittore?

Assolutamente sì, ma è a questo che voglio arrivare, e che anche la narrativa secondo me vuole: capire chi sia vero narratore e chi no. Chi oggi gioca a calcio come si faceva negli anni '20, non credo ambisca alla serie A: nel frattempo il gioco s'è evoluto e prevede rischi e conoscenze maggiori... Ora, la narrativa di oggi è come se chiedesse di giocare con regole vecchie di 200 anni, fregandosene altamente dei risultati: perché dovrei preferire un libro fantasy del tutto discutibile a un qualsiasi buon classico ottocentesco? Mi ricorda quando comprai i Clash per la prima volta: perché avrei dovuto spendere di più avendo una qualità inferiore guardando alle nuove band?

Il genere è in costante declino, pensa

che ormai sia destinato a morire?

Credo che i lge furono una sorta di sogno condiviso (fra scrittori e lettori) in merito a una vera virtualità: all'epoca i Pc non potevano di certo restituire quelle avventure in soggettiva che oggi vanno per la maggiore... Alcune operazioni di Joe Dever parlano chiaro: entrambe le parti ambivano a un risultato virtuale di cui solo i computer potevano, nel tempo, assumersi piena responsabilità. Se si volesse considerare tutto il cammino dei libri a bivi, ci si accorgerebbe infatti di come ogni tentativo successivo al precedente fosse così pienamente inserito in un meccanismo di sempre più decisa virtualità: Brennan passa dal lge classico alla mappa interattiva, e dalla mappa interattiva a una sorta di dungeon dai pericoli casuali come in un videogioco. La mappa della serie Isda è decisamente più tattica, dinamica e realistica di quella di Brennan, e credo che possa essere considerato a tutti gli effetti l'apice più alto della struttura narrativa e ludica del lge. Sinceramente non credo che il fenomeno avrebbe potuto andare oltre rispetto a ciò che aveva già fatto.

Progetti futuri: cosa prepara l'officina Baldoni?

Suggerisco per il momento di tener d'occhio il sito ewriters, dove posto tutti i miei racconti: ve ne sono fantasy, horror, fantascientifici. Il Mondo di La-Stòrya volge quasi al termine, e subito dopo mi piacerebbe metter mano alle illustrazioni. È anche questo un lavoro molto sperimentale, e anch'esso, in un modo diverso rispetto a Ledgr, mette in moto quel processo d'improvvisazione tipico del gdr; solo che qui non riguarda la capacità interpretativa e recitativa del lettore, ma la capacità dello scrittore di saper fornire ai suoi pg un mondo sempre credibile e reale. Ovviamente riserbo chicche anche per lgl, e spero presto di poterle presentare!

