

Librogame's LAND

Anno 6 - Numero 11 (67) NOVEMBRE 2011 - Il primo periodico italiano dedicato esclusivamente alla narrativa interattiva - www.librogame.net

A Lucca Comics & Games l'autore irlandese intervistato da Lgl

Brennan: "Pip è nella mia testa"

di Alberto Orsini (Dragan)

Ha dato spettacolo, Herbie Brennan, nell'evento organizzato alla sala incontri "In-gellis" di Lucca Games per parlare delle sue opere di narrativa a bivi. Da *Horror Classic* alle avventure di Pip in *Alla corte di Re Artù*, lo scrittore irlandese ha svelato alcune chicche, mostrato un certo interesse per le possibilità dei librogame sul web, magari fan fiction, e parlato di quando ha inserito due passaggi segreti dentro una trappola che era la tana di un ragno...

Se avesse tempo e mezzi, le piacerebbe scrivere ancora una collana di librogame, questa volta "per adulti", dal livello culturale, stilistico, letterario e tematico più avanzati rispetto a quelli tradizionali?

Certo che mi piacerebbe, purtroppo non ci sono i presupposti necessari per farlo. La mia serie *Fire*Wolf* negli anni Ottanta è stata un tentativo in quest'ottica, ma non ha avuto seguito. Mancano sia l'editore che il pubblico... Probabilmente la cosa non è fattibile.

Acdra ha un taglio molto scanzonato, *Fire*Wolf* invece è più complesso, perché una differenza così marcata?

*Fire*Wolf* era una serie che si rivolgeva a lettori più adulti e quindi il diverso approccio era necessario, ma quello dell'ironia che c'è in *Grail Quest* è di sicuro il mio modo preferito di scrivere. Se potessi davvero tornare a fare un librogame, lo farei per i più giovani.

Come valterebbe opere amatoriali senza scopo di lucro e liberamente fruibili in rete, fan fiction che dessero nuova vita ai suoi personaggi e ambientazioni?

Fino a oggi non avevo mai preso in considerazione questa storia della diffusione via Internet! Sarei più che contento di leggere storie scritte dai miei fan con i miei personaggi come protagonisti mentre la diffusione gratuita mi sembra una buona idea. Quanto a scrivere io stesso ancora nuove storie, ripeto che il problema principale resta trovare un editore, anche se mi piacerebbe: mi sono sempre divertito un sacco a scrivere librogame, per un anno ne scrivevo quasi uno al mese!

Quale dei personaggi bislacchi che ha creato ama di più?

Il mio preferito in assoluto è il Demone Poetico, che è nato così, spontaneamente, perché una delle cose più belle di *Grail Quest* è che nessuno prendeva la serie troppo sul serio, era puro divertimento. Quando ho



L'ineffabile Dimitri

Come se non bastasse la verve di Master Brennan, a riscaldare gli animi della platea di aficionados venuti ad assistere all'evento italiano del papà di Pip ci ha pensato l'ineffabile Dimitri Galli Rohl, che ha arricchito il parterre di relatori e si è preso la ribalta in due distinti momenti. Il primo, quando ha tenuto una dotta analisi sull'odio di Brennan per i "nerd", che in *Acdra* il protagonista è costretto a incontrare e sconfiggere di continuo. A questo rilievo ha anche abbinato una constatazione sul paragrafo 14, quello dove si finisce a ogni fine traumatica di avventura, visto come una "catarsi" per insegnare ai lettori che morire è anche rigenerarsi. Dopo essersi sbellicato per le trovate lessicali, l'autore ha confermato la bontà dell'analisi con un lapidario "Yes". Altro momento per Dimitri, quando parlando di *Horror Classic* ha fatto notare che lì c'è di peggio dei nerd, ci sono i mostri. Altre risate di Brennan. Per fortuna ci sono stati questi intermezzi culturali in mezzo a tante domande scherzose! (alb.or.)

cominciato a scrivere, il solo librogame che c'era era *Lo stregone della montagna infuocata*, perciò non avrei potuto scrivere peggio di nessuno! Un altro mio personaggio preferito è il protagonista di *Acdra*, Pip.

La sua saga *La Guerra degli Elfi* è stata un enorme successo. Secondo lei ha ereditato qualcosa dalla sua precedente esperienza di scrittore di librogame?

Sì, la coerenza del mondo. Anni fa mi è capitato di leggere un articolo molto interessante intitolato *The Ecology of the Dungeon*, in veniva spiegato in modo molto dettagliato come assicurarsi che un dungeon avesse la sua coerenza interna. Molto semplicemen-

te, se c'è un mostro che vive tra l'erba, allora ci deve essere molta erba in giro.

Tra l'altro il protagonista della *Guerra*, Henry, somiglia molto a Pip.

Vero, è proprio così, ma posso dire che non è stata una cosa voluta. Forse Pip vive letteralmente nella mia testa, così come pure Henry. Anzi, probabilmente io stesso mi sento un po' Pip e un po' Henry!

La struttura della doppia avventura vista da due ottiche opposte di *Horror Classic* ha costituito un'autentica innovazione nel campo dei gamebook. Come ci ha pensato?

Non ricordo come e nemmeno quando mi è venuto in mente, ma ricordo chiaramente di aver pensato che era davvero una grande idea. Anche perché giocare nel ruolo del mostro è terribilmente affascinante...

Di recente ha scritto un libro interattivo sull'occultismo. È un progetto che avrà un seguito?

Ho voluto scrivere un librogame "didattico", in cui il giocatore potesse imparare i concetti base di questo argomento. Una sorta di esperimento che per quanto ne so ha avuto ottimi risultati, ma che temo non avrà seguito.

Si ricorda di quando ha messo un passaggio segreto dietro un passaggio segreto in fondo a una trappola che era anche la tana di un ragno nella Tomba degli Incubi? Era una brutta giornata? Aveva mangiato male?

Probably!

magazine

Direttore
Alberto Orsini
(Dragan)

dragan@librogame.net

Condirettore
Francesco Di Lazzaro
(Prodocevano)

prodocevano@librogame.net