

librogame's LAND

ANNO

X

11

(101)

Direttore

Francesco Di Lazzaro

Island

by Edward Packard

Illustrated by Barbara Carter

EDWARD PACKARD

Il padre dei

Gamebook

Articoli di

Francesco Di Lazzaro

Impaginazione a cura di

Gabriele Simionato

1

Tu lo conosci Edward Packard?



Se qualcuno vi chiedesse chi ha inventato la radio rispondereste senza dubbio Guglielmo Marconi. Se vi domandassero a chi si deve l'idea della lampadina, nessuno esiterebbe. Thomas Edison. Sul telefono forse ci sarebbero dei dubbi in più, considerando l'annosa diatriba tra i sostenitori di Meucci e quelli di Bell.

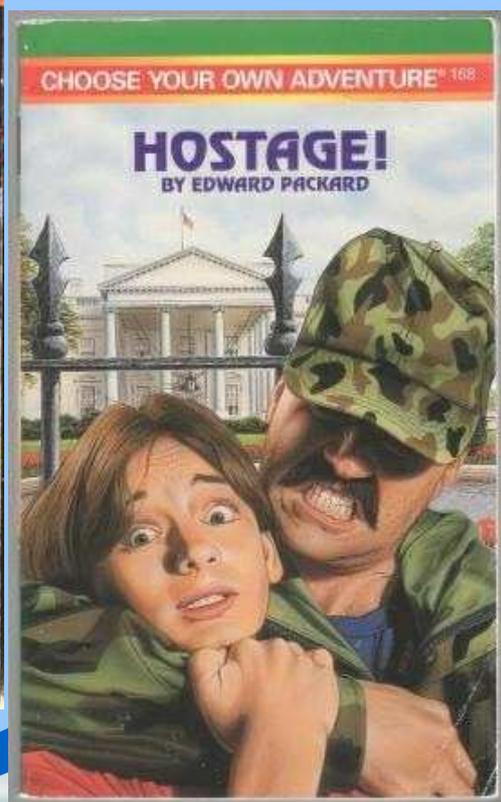
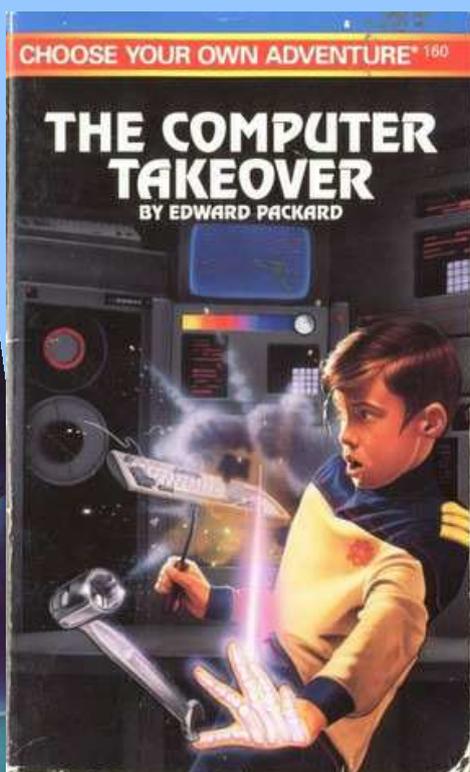
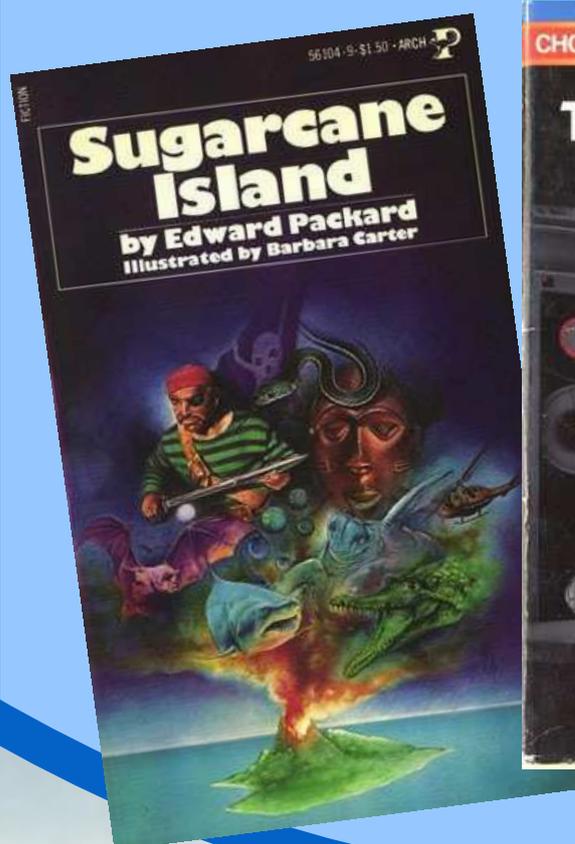
Ma se qualcuno vi interrogasse su chi ha inventato i libri-gioco? Una risposta a questo quesito si presta a molte interpretazioni e ipotesi se si approccia la domanda riferendola al concetto inteso in senso lato. Se ci si limita a considerare volumi a bivi però non esistono titubanze, la sentenza è univoca: Edward Packard.

Un appassionato di letteratura interattiva non può non conoscere il suo **Sugarcane Island** (Avventure nell'Isola, Nuove Edizioni Romane, 1982), datato 1969 e considerato la prima opera a scelta multipla mai concepita, antecedente anche a "Tante Storie per Giocare" di Gianni Rodari (1971), che oltretutto introduceva il concetto di epilogo differenziato, ma non quello di bivio durante la narrazione.

Ma soprattutto non può ignorare che Ed Packard ha ideato (e scritto in prima persona molti volumi) la collana Choose Your Own Adventure, una delle più longeve e amate nella storia dei gamebook.

Negli Stati Uniti è durata 20 anni, e ha dato vita a un lungo susseguirsi di ristampe, adattamenti, conversioni, rilanci, gadget e applicazioni.

In Italia la conosciamo come Scegli la tua Avventura: da noi la serie in questione non ha avuto un enorme successo, e la traduzione nel nostrano idioma ha riguardato solo una piccola parte dei 185 titoli che la compongono. Nonostante questo, ancora oggi, gli appassionati che la rammentano con nostalgia quasi feroce non mancano, e sono molti quelli che auspicano un ritorno in auge del progetto, magari grazie a un'operazione che ci consenta di leggere, finalmente in italiano, gli oltre 150 volumi ancora inediti nella nostra penisola.

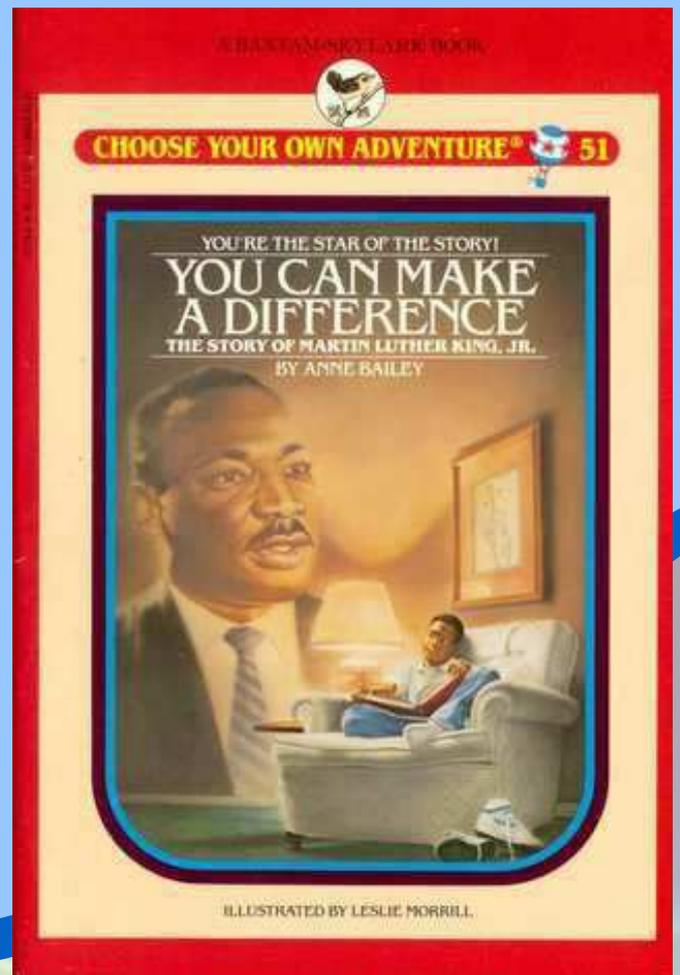
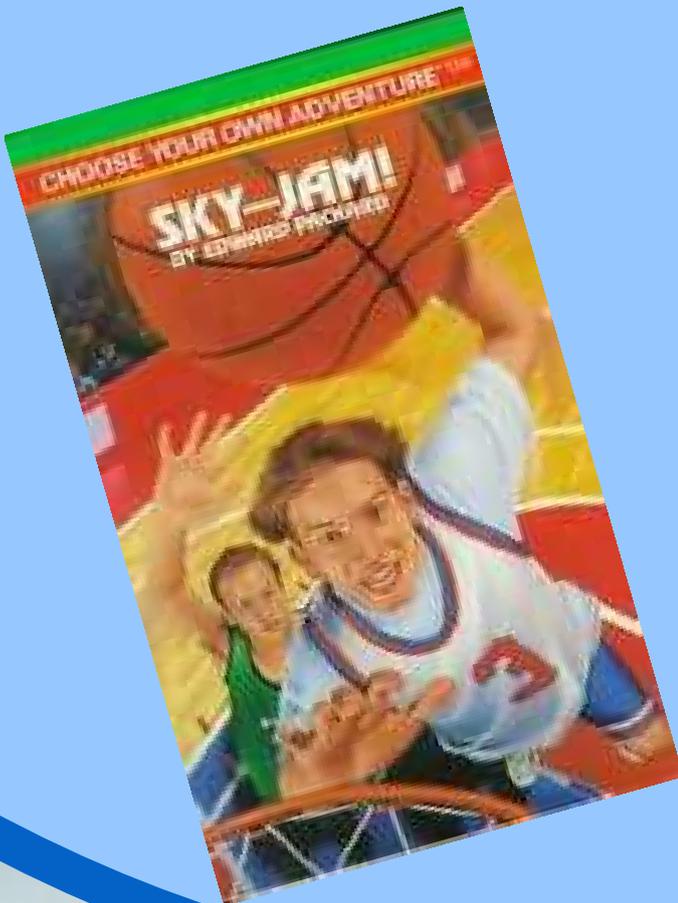


3

Oggi Edward ha 84 anni, ma a dispetto dell'età non più verdissima non ha mai smesso di lavorare alacremente, allargando le sue attività al campo informatico, autorizzando, e partecipando in prima persona, alla conversione in formato elettronico, alla creazione di app, e persino all'implementazione sottoforma di videogiochi, di alcuni dei suoi capolavori.

Estremamente disponibile e cortese, negli ultimi mesi ha stretto contatti con LGL per alcune iniziative, e non si è fatto certo pregare quando gli ho chiesto di concederci un'intervista per il nostro Magazine.

Poter parlare con lui è stata un'enorme soddisfazione per me: più o meno mi sono sentito come un appassionato astronomo che ha la possibilità di chiacchierare con Copernico ed intervistarlo...



1) Iniziamo con una domanda secca e lapidaria: che effetto fa essere uno dei padri della letteratura interattiva? Come ci si sente ad aver inventato un genere?

È una fonte di soddisfazione , ma la vedo anche da un'altra prospettiva: nella vita ho fatto un sacco di cose intelligenti e ho avuto un sacco di fortuna , ma ho fatto anche un sacco di cose stupide e ho avuto un sacco di sfortuna . Questa è stata una delle cose intelligenti che ho fatto e con cui ho avuto pure molta fortuna .

2) Come ti è venuta l'idea di unire componenti interattive e ludiche a un normale libro di avventura? Cosa ti ha spinto a pensare che un connubio simile potesse funzionare?

Tutto è cominciato quando ho iniziato a comporre storie da raccontare ai miei figli. Io a volte non riuscivo a immaginare ciò che sarebbe accaduto dopo , quindi ho cominciato a chiedergli cosa avrebbero fatto se fossero stati i protagonisti nella storia. Ho avuto risposte diverse , e questo fatto mi ha dato l'idea per un libro dove il protagonista sei “tu“ il lettore , con scelte multiple e finali multipli. Ho pensato che questo approccio sarebbe stato popolare in forma di libro, perché i miei figli si sono mostrati molto più interessati quando la storia ha cominciato a parlare di loro anziché di qualche personaggio di un libro, e hanno capito che avrebbero potuto influenzare quello che sarebbe accaduto .

3) Per molte persone Sugarcane Island è da considerare il primo gamebook della storia. Ci racconti come è nato? Come mai sei riuscito a pubblicarlo ben 7 anni dopo averlo scritto?

Questo libro è nato prendendo spunto da una storia che ho inventato . Il racconto era iniziato parlando di un ragazzo di nome Pete. Nella storia, Pete era naufragato ed era finito su un'isola tropicale .

A un certo punto ho chiesto ai bambini : “Cosa fareste se foste Pete?”. Presto la storia ebbe loro come protagonisti , invece di Pete . Quando ho ottenuto risposte diverse alla domanda “Che cosa faresti ?” ho deciso che il libro avrebbe avuto più trame .

Quanto al perché ci sia voluto così tanto tempo per ottenere la pubblicazione, anche per una piccola casa editrice , fortuna e coincidenza hanno giocato un ruolo importante . Ho avuto sfortuna quando nessuno dei redattori che hanno letto l'opera nel 1969 ha avuto la capacità di vedere che la mia idea sarebbe potuta diventare la base per un popolare nuovo genere di libri. Ho avuto fortuna nel riuscire a far leggere i miei primi libri a un editor fantasioso e aggressivo che lavorava per un grande editore quasi un decennio più tardi, ma prima che chiunque altro potesse avere la stessa idea, così da precedermi.

4) Qualche anno dopo nascono gli Scegli la tua Avventura. Si inizia subito con un titolo cult: La Caverna del Tempo. Sembra quasi la fantasia di un ragazzo quella di entrare nelle viscere della terra e sbucare in un altro tempo e in certi casi addirittura in un'altra dimensione. Come ti è venuta l'idea? Perché hai pensato di sfruttarla per lanciare una serie così innovativa?

Come accade a molte persone, mi sono chiesto come sarebbe potuto essere tornare indietro nel tempo, o andare avanti per visitare un'epoca futura. Per fare questo è necessaria una macchina del tempo. Una delle mie figlie ha suggerito che, invece di una macchina del tempo, come accadeva nel famoso libro omonimo di H. G. Wells, si sarebbero potute raggiungere altre epoche entrando in una caverna del tempo. Diversi passaggi o scivoli nella grotta avrebbero potuto condurre a tempi e luoghi differenti, e le vostre avventure sarebbero cominciate da lì. Questo sembrava un buon modo per iniziare la serie: un'idea in grado di offrire la più ampia gamma di possibilità immaginabile, non solo a livello di luoghi da esplorare, ma anche di epoche .

5) La struttura degli SLTA è estremamente lineare: storie avvincenti e brevi, tanti bivi, nessun regolamento a complicare le cose. Credi che l'immediatezza e la rapidità di comprensione siano elementi vincenti quando si parla di libri-gioco?

Se avete intenzione di giocare una partita o leggere un libro-gioco, può essere fastidioso se il regolamento è confuso o poco chiaro. In generale, le regole dovrebbero essere chiare e semplici il più possibile. Un'eccezione potrebbe esserci se la sfida del gioco è proprio quella di capire le regole!

6) Ti piace scrivere per un pubblico giovane? Anche se le tue opere sono godibilissime a prescindere dall'età, il grosso del target di riferimento è sempre stato composto da un'utenza under 16. Questo fatto lo consideri un limite o un valore aggiunto?

Ho preso l'abitudine di pensare come fanno i giovani avventurosi, ma ho voluto scrivere anche per gli adulti: ho scritto due libri di saggistica e un romanzo. Una di queste opere ha ottenuto un premio agli Scientific American award per la scrittura scientifica, ma, finora, nessuno di questi libri ha venduto bene .



7) Ci sono alcuni titoli della collana che ricordi con maggior piacere? Quali sono i tuoi capolavori nell'ambito degli SLTA, e perché li consideri i tuoi lavori più riusciti?

Mi sono sempre sembrati i migliori quei libri che avevano caratteristiche speciali. Qualche esempio:
Sugarcane Island (Avventura sull'Isola in Italia N.D.R.) - Una scelta ti ha portato a finire in un paradosso temporale, dove il tempo è circolare: ti sembra di stare vivendo una normale avventura, ma a un certo punto torni indietro in una pagina che hai visitato prima, come se il tempo fosse stato riportato nel passato.
Dentro l'UF0 54-40 - dove l'obiettivo era quello di raggiungere il pianeta Ultima. C'è una pagina nel libro in cui lo si raggiunge, ma nessuna delle scelte può condurti lì.
Iperspazio - Dove sono apparso come un personaggio del mio libro.
Who are you? (inedito in Italia N.D.R.) - Dove all'inizio hai un'amnesia e non sai chi sei. L'obiettivo è quello di scoprirlo.
The Worst Day of Your Life (inedito in Italia N.D.R.) - Dove non importa quanto intelligenti siano le tue scelte, alla fine ogni cosa va storta.

8) Hai mai pensato di sviluppare ulteriormente gli SLTA e creare una versione "enhanced" della collana che includesse dadi, regolamento e registro di avventura? Pensi che un progetto simile avrebbe potuto avere seguito e successo?

Dipende molto da come sarebbe realizzato un progetto simile, dovrebbe essere preparato con estrema cura. Io non sono molto attratto dall'idea di migliorare i miei libri in questo modo. Sono più interessato a evolvere i miei titoli in giochi per computer.
 Ho lavorato a un progetto di questo tipo con uno sviluppatore di Barcellona. Si basa sul mio libro *Fuga da Tenopia*, che differiva da libri normali SLTA in quanto, anche se si fanno molte scelte e ci sono molte trame, c'è solo un finale. Ecco perché ho chiamato questo libro una "storialabirinto".

9) In Italia la collana che hai ideato ha avuto vita breve: solo 32 volumi pubblicati, integrati poi da ulteriori 10 presi dalla serie Find Your Fate Indiana Jones. Come ti spieghi il fatto che una serie tanto longeva e amata nei paesi anglosassoni non sia riuscita ad avere altrettanto successo ad altre latitudini?

Penso che sia durata a lungo anche in Spagna, Argentina e Cile. Poi, dopo che la serie è stata interrotta anche negli Stati Uniti, è diventata molto popolare in Germania. Non so quali fattori hanno contribuito a queste differenze.

10) Uno dei personaggi ricorrenti tra gli SLTA è la Dottoressa Nera Vivaldi. Come mai questa scelta? E' una sorta di "tributo" all'Italia?

Ho pensato che sarebbe stato interessante avere una scienziata, un'esperta in comunicazione tra le specie. Antonio Vivaldi è uno dei miei compositori preferiti, così ho pensato che sarebbe stato divertente chiamarla con il suo stesso cognome. L'ho creata pensandola più che altro come un omaggio a Vivaldi, piuttosto che all'Italia in generale, anche se sono molto affezionato al vostro paese.

11) Fra i tanti generi che hai toccato nel corso degli anni ne esiste qualcuno che ti appassiona e stimola di più a livello di creatività e idee? È vero che hai un debole e una predilezione per la fantascienza?

Il Fantasy si occupa di mondi immaginari che violano le leggi della fisica. Penso alla Fantascienza come un genere raffigurante qualcosa che in teoria potrebbe accadere. Che è più interessante per me.

Una delle cose più fastidiose del fatto di essere mortali è non poter sapere che cosa succederà in futuro. La Fantascienza compensa questa mancanza, almeno in una certa misura. Se non altro ci permette di scoprire quello che *potrebbe* accadere. Quando ho provato a scrivere di Fantascienza penso che lo scrittore inglese Arthur C. Clarke mi abbia ispirato più di chiunque altro.

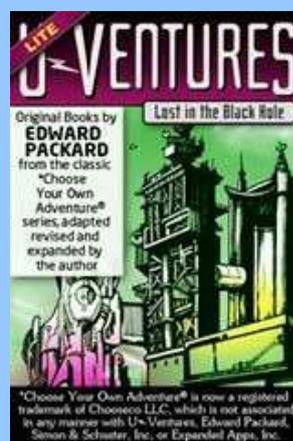
12) Dopo gli SLTA hai creato nuove serie come gli Escape (Tenopia Island, di cui ci hai gentilmente concesso i permessi di traduzione in Italiano, ne fa parte) ed Earth Inspectors. Si riallacciano in qualche modo ai tuoi lavori precedenti? Quali sono i punti di contatto, e quali le differenze, rispetto agli SLTA?

Ci sono alcuni obiettivi classici nell'ambito della letteratura d'avventura, per esempio il conflitto tra buoni e cattivi, la ricerca di qualcosa, o la fuga da una brutta situazione, che è l'opposto della ricerca.

Nella maggior parte degli SLTA ci sono storie a lieto fine, finali infelici, ed epiloghi né positivi né negativi. Ho pensato che sarebbe stato interessante avere una serie in cui vi è un solo finale - dove tu riesci a fuggire. Escape from Tenopia Island (prossimamente in Italiano in esclusiva su LGL N.D.R.) è un esempio di questo sottogenere. Earth Inspectors è l'esempio di un'avventura dedicata a una ricerca. In ogni libro cominci la storia come abitante di Sintra, un pianeta con una civiltà avanzata. Gli scienziati di Sintra stanno studiando un altro pianeta che hanno appena scoperto, che risulta essere la Terra. Essi hanno scoperto che le persone che vivono sulla Terra sono piuttosto strane, e ci sono molte cose riguardo alla Terra che sono difficili da capire. In ogni libro siete inviati sulla Terra, travestiti da essere umano. Il vostro compito è quello di risolvere un particolare enigma che aiuti a chiarire quello che succede sulla Terra. Ci sono molte scelte e trame, ma solo un finale - dove il protagonista riesce a risolvere il problema e ritorna trionfalmente a casa, su Sintra.

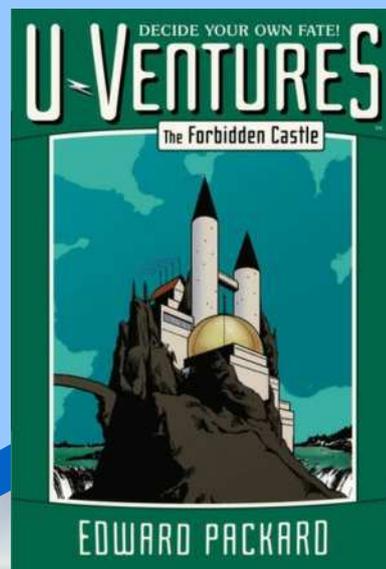
13) Nel 2010 ti sei lanciato nel progetto U Ventures, e hai convertito alcuni dei tuoi SLTA più famosi e amati in formato elettronico, puntando sulle piattaforme portatili Apple. Come ti sei sentito a trasformare i tuoi lavori cartacei in applicazioni informatiche? Come mai l'esperimento non ha avuto una vita molto lunga, e perché non hai cercato di portarlo anche in altri contesti elettronici come per esempio Android?

È stato un progetto molto divertente e in cui abbiamo lavorato tantissimo. Mi è piaciuto il modo in cui è possibile fare cose con una app che non si sarebbero potute fare con un libro. Per esempio, in *Through the Black Hole* (inedito in Italia N.D.R.), a un certo punto è necessario leggere le istruzioni e agire in fretta per fare una riparazione sulla vostra astronave. Un orologio sullo schermo fa scorrere i secondi in tempo reale, mostrandovi quanto manca prima che l'astronave esploda. Riuscirai a fare la riparazione prima che scada il tempo? In caso contrario, Kaboom! Rispondendo alla seconda domanda: un enorme numero di applicazioni vengono rilasciate ogni settimana, la concorrenza è fortissima. Non mi è stato permesso di utilizzare il marchio SLTA e ho avuto poca pubblicità. Lo sviluppatore non ha voluto spendere soldi per la piattaforma Android. Non so se ci sono altri motivi per cui questi prodotti non hanno preso piede.



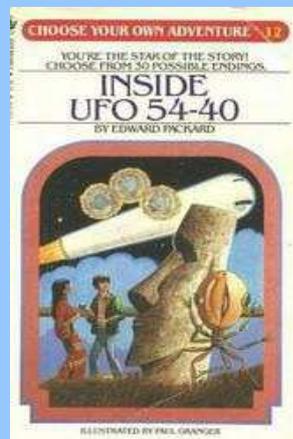
14) L'età d'oro dei gamebook ci ha regalato grandissimi autori e grandissime saghe. Tu hai mai letto e giocato opere dei tuoi colleghi scrittori? Ci sono titoli o collane che ti hanno particolarmente appassionato e magari ispirato?

Sono stato così impegnato con i miei progetti che non sono riuscito a tenere il passo con altre serie di libri-gioco. La mia ispirazione originale è venuta soprattutto da grandi scrittori di avventura e libri classici, per esempio Robert Louis Stevenson con *L'isola del tesoro* e Daniel Defoe con *Robinson Crusoe*. Un'altra ispirazione è stato *l'Odissea* di Omero, che io considero la più grande storia d'avventura di tutti i tempi, tranne forse per *La Divina Commedia*. Non avrei mai potuto ambientare un libro avventuroso per giovani lettori dove lo ha fatto Dante, ma ho scelto un contesto simile nel mio romanzo per Adulti, *Notes from the Afterlife* (inedito in Italia N.D.R.).



15) Pensi che l'epoca d'oro dei gamebook sia definitivamente tramontata? Oppure con il costante progresso legato alla tecnologia informatica ci sarà un concreto spazio per il rilancio del genere interattivo, magari in formato elettronico?

Penso che una ventina di anni fa, alcune persone avevano predetto che i libri stampati sarebbero diventati obsoleti in poco tempo. Non è accaduto, e non credo che accadrà mai. Leggo ancora molti più libri in formato cartaceo che non in formato elettronico. I libri interattivi, tuttavia, sono particolarmente adattabili al formato elettronico. Ad esempio, è molto più semplice mantenere la continuità della storia dopo aver cliccato su una scelta, piuttosto che dopo aver girato i fogli alla ricerca di un'altra pagina, come accade in un libro stampato. Non ho tenuto molto il passo con la scena dei libri-gioco, quindi preferisco non azzardare previsioni riguardanti quello che accadrà in questo specifico campo.

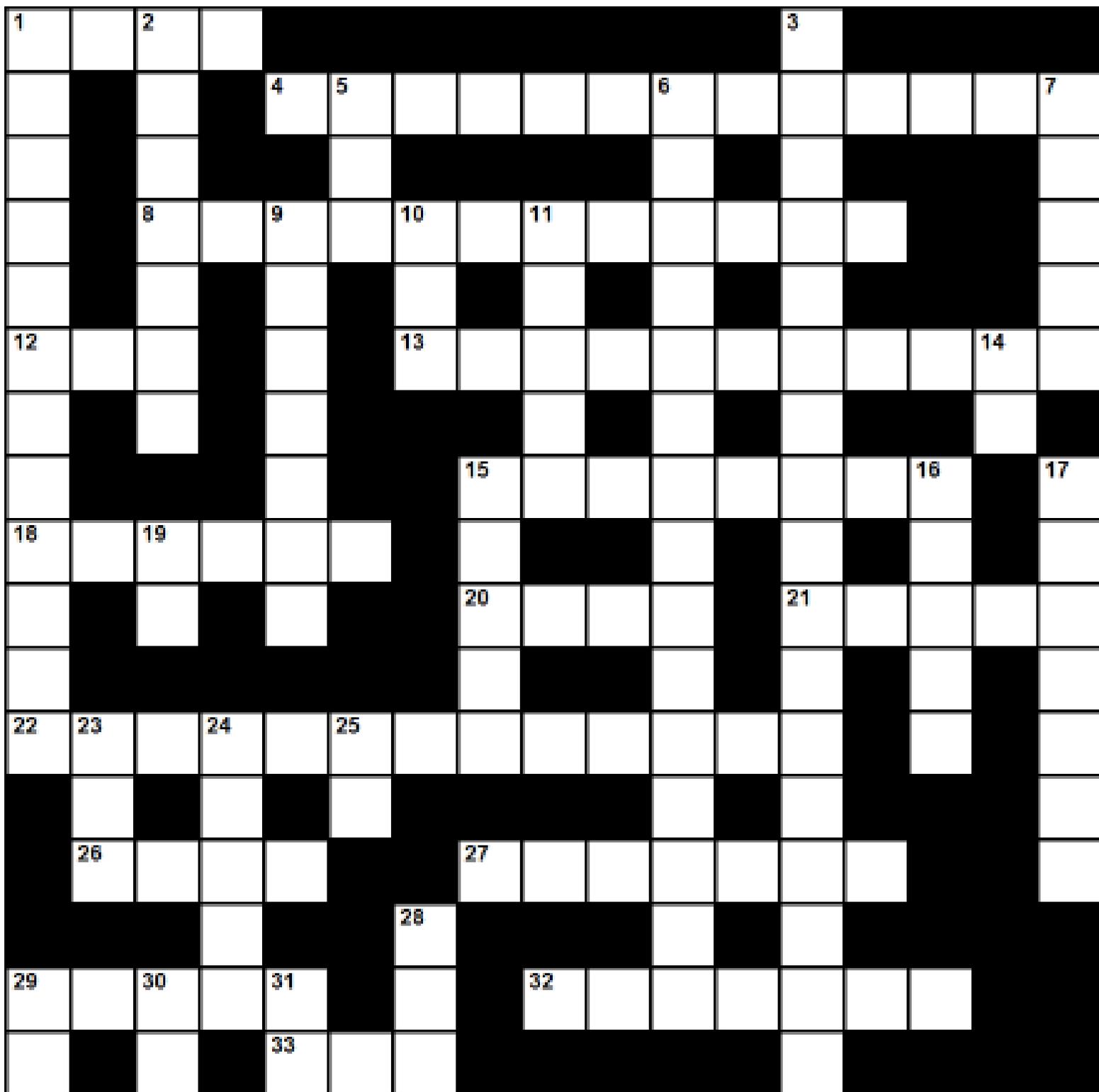


16) Cosa ha in serbo per noi l'inesauribile Edward Packard per il futuro? Sappiamo che stai lavorando a dei nuovi progetti, ce ne puoi parlare? Pensi che ci sarà la possibilità di vederli anche in Italia, magari tradotti in Italiano?

Ho appena prodotto il libro illustrato per bambini intitolato Space Trip e l'ho mandato al mio agente letterario, nella speranza che possa trovargli un editore. Se lo fa, gli chiederò di approntare un'edizione in lingua italiana.

Spero che nel 2016 il gioco per computer basato su Escape from Tenopia venga rilasciato. Librogame's Land, grazie al lavoro di Federico Crivellaro, sta curando la traduzione del libro in italiano, e, con un po' di fortuna, una versione italiana sia del libro che del gioco sarà disponibile nei prossimi due anni. Ho anche iniziato a scrivere un libro di memorie. Sto leggendo un sacco: un nuovo libro sulla cosmologia e, per la seconda volta, la sorprendente opera di Proust, Alla ricerca del tempo perduto.





4 lettere

ARMA
BALL
IGOR

5 lettere

COSTE
ISHIR
MAHIL
ONORE
PRODO
ROBIN
SAGOT

6 lettere

ALFANO

7 lettere

AZZURRO
CLASSIC
DURENOR
INDIANA
MAMPANG

8 lettere

RENDALIM

11 lettere

OSSERVATORE

12 lettere

ALEA IACTA EST
PSICOSCHERMO

13 lettere

DEMONE POETICO
TAMPONI NASALI

15 lettere

PIETRA DELLA LUNA

17 lettere

HEIMDALL DI BIFROST