

## Non solo la narrativa è stata influenzata dal fenomeno dell'interattività QUANDO I FUMETTI INCONTRANO I BIVI

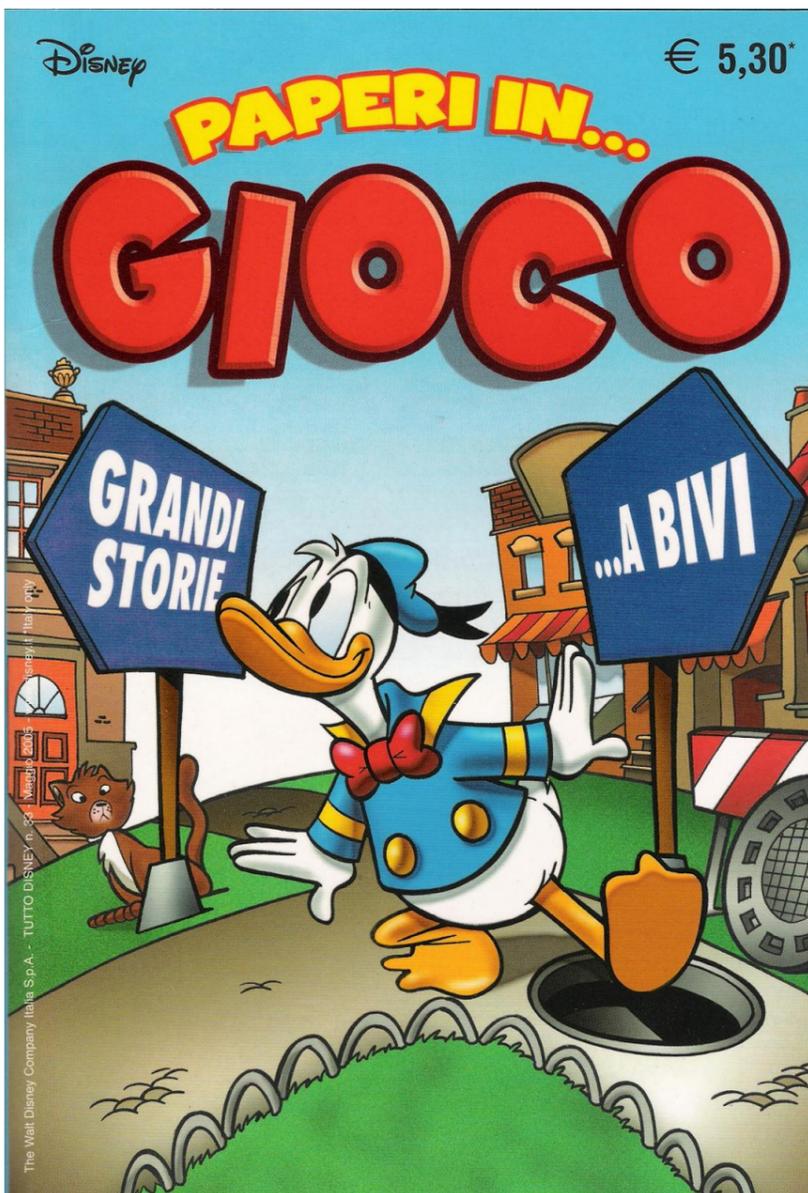
Scorribanda nel mondo Disney per conoscere le storie in cui è possibile vestire i panni di Topolino e soci

di Mauro Gasparotto (Uraniborg)

A metà degli anni 80 a Bruno Concina, prolifico e apprezzatissimo sceneggiatore Disney, venne un'idea semplice, ma geniale e rivoluzionaria: quella di coinvolgere il lettore nella creazione della storia, attribuendogli così un ruolo attivo in grado di stimolarlo e provocarlo. L'ispirazione non gli arrivò dai librogame, che proprio in quegli anni iniziarono ad affermarsi, in particolare in Gran Bretagna, ma da alcune avanguardie letterarie francesi degli anni Trenta, che realizzarono racconti con differenti finali.

Propose così agli editori *Topolino e il segreto del castello*, che uscì nella edicola a Novembre del 1985, meritandosi anche la copertina dell'albo, in cui uno "strillo" avvertiva: "Una storia sei finali! Per la prima volta al mondo!".

Difatti la struttura a bivi della storia, e la possibilità di guidare i personaggi a finali differenti, rappresentava una novità assoluta nell'universo del fumetto



**Paperi in Gioco, il bel volume della Disney che raccoglie tutte le storie a bivi mai pubblicate in Italia. Purtroppo risulta piuttosto difficile da reperire**

disneyano, e non solo.

L'avventura inizia con Clarabella e Minny che tornano a Topolinia dopo aver assistito ad una sfilata di moda nella vicina Micetown. Sotto una pioggia insistente e nel buio della notte, la loro auto passa a fianco di un vecchio castello abbandonato, dal quale, improvvisamente, si sentono arrivare inquietanti e sini-

stri rumori.

Terrorizzate le due amiche raccontano l'accaduto a Topolino e Pippo, che decidono di scoprire se si tratti di fantasmi o se ci sia qualche traffico losco da smascherare. A questo punto tocca al lettore scegliere se aspettare che faccia giorno, o se tuffarsi subito nell'avventura. La storia, grazie anche alle

illustrazioni del grande Giorgio Cavazzano riuscì molto successo e convinse la Disney Italia a riproporre questo tipo di avventure; così pochi mesi dopo, ad Aprile del 1986, uscì *Paperino e gli incontri ravvicinati di cinque tipi*, sempre firmata dalla coppia Concina-Cavazzano, che lo sceneggiatore dedicò a Yuri Gagarin, "l'uomo che per primo si avventurò nello spazio e stessi autori, ed ecco la terza avventura a bivi: *Zio Paperone e l'anfora enigmatica*, in cui il lettore doveva scegliere se schierarsi con l'avar Paperone e i nipoti Paperino e Paperoga, o con l'acerrimo rivale Ruckerduck, per ritrovare un prezioso cimelio storico. Con la divertentissima odissea turistica di *Qui Quo Qua e le vacanze a bivi*, Giorgio Cavazzano passa il testimone ai disegni a Luciano Gatto, passeranno quasi sei anni per ritrovare il maestro veneziano alle prese con una storia a bivi, sia pure parzialmente, come vedremo dopo.

Ad oggi sono state pubblicate 25 avventure a bivi negli albi Disney, in cui, oltre a Concina, si cimentarono nella sceneggiatura altri tre autori: Alessandro Sisti, che realizzò nel 1988 *Topolino e i futuri futuribili*, Alberto Savini e Stefano D'Ambrosio.

Tra le storie più divertenti, oltre a quelle già citate, si fa notare *Paperino e le quattro strade della fortuna*, dove il mitico protagonista si lamenta della propria mala sorte al punto da convincere la Dea della Fortuna ad intervenire per farne il papero più fortunato al mondo.

Inutile dire di come il ruolo non gli si addica affatto. In *Pippo e Nocciola sfida all'ultima magia*, disegnata da Sergio Asteriti, continua la personale sfida di Nocciola, già iniziata in altre avventure, per tentare di convincere Pippo che la magia esiste realmente.

Qualunque scelta faccia il lettore va detto che la cocciutaggine di Pippo è praticamente imbattibile. A dieci anni dall'uscita di *Topolino e il segreto del castello*, Bruno Concina scrisse una storia che permise al lettore addirittura di scegliere se ambientare le vicende a Topolinia o a Paperopoli: *Tutti insieme.. a bivi*, illustrata ancora da Luciano Gatto, che racconta l'arrivo di una nave spaziale sulla Terra, con lo scopo di studiarne gli abitanti per preparare un'invasione. La scelta su dove "reperire i campioni" si limita proprio alle due città, ed è interessante come, in ogni caso, a decidere le sorti del nostro pianeta siano personaggi solitamente rivali tra loro:

magazine

Direttore

Alberto Orsini  
(Dragan)  
dragan@librogame.net

Condirettore

Francesco Di Lazzaro  
(prodocevano)  
prodocevano@librogame.net

Ha collaborato:

Mauro Gasparotto (Uraniborg)  
pnsupporters@libero.it  
\*\*\*

Testata in attesa di registrazione

A destra il primo fumetto-gioco mai pubblicato in Italia e forse nel mondo: Topolino e il Segreto del Castello, contraddistinto da una struttura semplice ma assai divertente

Topolino e Gambadilegno a Topolinia e Paperino e Gastone a Paperopoli.

Nel 1995 escono tre storie a bivi, nel 1996 una, nel mensile Paperinik, e nel 1997 un'altra, dedicata alla Banda Bassotti davanti ad una scelta di vita: quella di rinunciare al Deposito di Paperone (*I Bassotti e i bivi del crimine*). Seguono poi anni di vuoto, Concina ha lasciato la Disney, e bisogna aspettare il 2001 per ritrovare una storia interattiva fra le pagine di un Topolino. Ormai siamo in piena epoca di internet e Playstation, e gli autori cercano di ringiovanire e rendere più attuale il sistema di gioco, sostituendo i bivi con i "livelli", con evidente riferimento ai videogames. In *Zio Paperone e l'incredibile avventura di capodanno* il finale torna ad essere unico, da raggiungere dopo aver individuato il giusto percorso scegliendo di volta in volta il livello. Il divertimento un po' ne risente, e l'avventura rischia di diventare ripetitiva saltando da un livello all'altro in cerca della strada più veloce. La sceneggiatura è opera di Alberto Savini, ma la curiosità riguarda i disegni, realizzati da 43 artisti differenti, uno per ogni livello. In questa strana operazione ritroviamo, tra gli altri Cavazzano e Gatto.

Nel 2005 vengono pubblicate le ultime tre avventure interattive inedite: *Paperino e la rincorsa energetica* e *Paperino e l'invito a risparmio*, avevano lo scopo di sensibilizzare il lettore verso il tema del risparmio energetico, e comprendevano un paio di pagine d'approfondimento sul tema sponsorizzate dall'Enel; *Le storie della Baia - Dov'è Trippa*, ultima storia interattiva fin qui pubblicata, si inserisce nella saga di una decina di episodi ambientata a Duckport in epoca coloniale, inventata da Savini.

I protagonisti sono Muby Duck e Paper Hoog (quest'ultimo antenato di Paperoga).

Poi il silenzio, se si eccettua l'antologia *Paperi in Gioco*, uscita nel Maggio del 2005 all'interno della collana Tutto Disney, allo scopo di raccogliere alcune delle storie a bivi fino a quel momento pubblicate su Topolino, senza proporre tuttavia di inedite. Se penso alla straordinaria emozione provata ormai 15 anni fa leggendo *Topolino e il segreto del castello*, non riesco a credere che questo tipo di fumetto sia stato accantonato.

Possibile che non ci sia più nessuno disposto a scommettere, come fece Bruno Concina, nelle potenzialità pedagogiche e negli infiniti stimoli che una storia interattiva è in grado di contenere?

E se prendessimo tutti carta e penna e scrivessimo alla redazione di Topolino reclamando altre avventure a bivi?

*In basso Topolino n. 1713 del 1988, contenente la storia dedicata ai Futuri Futuribili, la prima interattiva in cui viene introdotta la tematica della macchina del tempo.*

