

La Gondola Elfica.

F.A.Q: Frequently Asked Questions.

Auto-intervista ad uso e consumo dei lettori.

Questa auto-commemorativa ed auto-ironica auto-intervista ad uso e consumo dei lettori mi è nata spontanea rispondendo alle domande che più frequentemente ricevo da chi vuol leggere la Gondola Elfica, o dalla curiosità di chi ha già letto il libro. Mi auguro possa essere di stimolo alla fantasia di chi si appresta nell'ardua impresa di leggerla, sebbene sia un po' prolissa (come nello stile del suo autore) e ci siano inevitabili ridondanze nelle risposte.

L'autore (intervistato ed intervistatore)
Giuseppe Marcon

▪ **Come è nata l'idea di questo libro?**

Leggendo altri libri di Fantasy e giocando da tanti anni a partite di Dungeon&Dragons, il più famoso gioco di ruolo sul tema.

Sono un criticone, anche con me stesso, e non trovo mai un libro che fosse totalmente aderente alle mie aspettative personali: alcuni li trovo lenti, altri privi di azione o di personaggi convincenti, alcuni superficiali, molti privi di originalità, addirittura poveri di magia che invece dovrebbe abbondare, lunghe cronistorie di personaggi privi di difetti e di umanità.

Io cercavo un libro che fosse il contrario della noia: un libro letteralmente "Fantastico". Un romanzo multicolore, ricco di profumi, di suoni, di forme, di contrasti, di sentimenti, di passioni, di azione, di personaggi caratteristici, di epiche battaglie, di dettagli fantastici per l'appunto. Bilanciato fra amore e guerra, allegria e tristezza, ove la tensione sia mantenuta sempre alta. Tragico e divertente, eroico ma non privo di umanità, non privo di ironia. Un libro per tutti, dagli adolescenti ai lettori più maturi ed esigenti; dai giocatori di ruolo ai semplici appassionati di romanzi Fantasy.

E ancora: non un libro "usa e getta" ma un libro "bello", che faccia venire la voglia di rileggerlo.

Ho quindi scritto il romanzo Fantasy che vi presento essenzialmente per soddisfare la mia stessa passione. Avendo fatto il Dungeon Master in tipiche partite da giochi di ruolo stile Dungeon & Dragons per circa quindici anni ed essendo un creativo "naturale", la scrittura di un libro mi è sorta spontanea: una tentazione a cui in questi anni non sono riuscito ad allontanarmi malgrado la mia cronica mancanza di tempo libero.

Ho cercato poi di scrivere un libro veramente "Italiano", nel linguaggio e nelle ambientazioni. La stragrande maggioranza dei libri, è noto, sono tradotti dall'inglese e perdono la ricchezza di espressioni e declinazioni tipiche della lingua italiana. Nel mio piccolo ho sfruttato le possibilità dell'italiano fino al punto da rendere difficile una sua traduzione in inglese. Per capirsi, è pieno di aggettivi, diminutivi, spregiativi, maggiorativi, forme ed espressioni colorite del nostro linguaggio, che raramente si trovano nei romanzi fantasy. Ho poi lavorato molto sui dialoghi, tutti rigidamente "Fantasy". Anche loro colorati e variopinti: ogni personaggio parla il suo dialetto, il suo "Slang", ha le sue imprecazioni, il suo stile, il suo modo di esprimersi: buono cattivo, spontaneo o riflessivo, rude o gentile, rozzo o raffinato, primitivo o intelligente,... Spesso non è nemmeno necessario citare chi parla: dal gergo e dal bilanciamento della frase si capisce subito chi ne è l'autore.

E' facile da leggere e da comprendere. Ed è "Italiano" anche nelle ambientazioni. Molti libri famosi del genere si rifanno a luoghi esistenti, certamente le colline inglesi, scozzesi, i cosiddetti ambienti "celtici". Ma basta pensare alle saghe di Conan, il suo mondo è una revisione ancestrale della terra. Io ho osato, ho preteso di scrivere un libro italiano anche nelle ambientazioni. Riferirsi a luoghi noti aiuta il lettore a farsi subito una prima immagine della scena per poi dilettarsi a vederla tinteggiata da una nuova luce "fantasy" che la integra opportunamente nel racconto. E quale modo migliore se non storcere i nomi originali per dare modo ai lettori di associare immediatamente la regione od il luogo in oggetto con quello reale? Lo considero infine un omaggio all'Italia, anche se la persistente ironia del libro non poteva non colpire anche le nostre regioni natali.

▪ **500 pagine? Ma chi te l'ha fatto fare e come hai trovato il tempo?**

Passione, tanta passione per il genere e senza dubbio la percezione di scrivere un romanzo assolutamente originale: il romanzo fantasy che non trovo in libreria, il romanzo fantasy come vorrei trovarlo in libreria!

▪ ***OK! Ma quanto tempo hai impiegato?***

Anni, molti. Una dozzina più o meno. Vi ho lavorato davvero tanto studiandolo nei dettagli e rivedendolo con luci diverse. Tutto il libro mantiene un livello costante di tensione, di interesse e di coerenza. Nessun capitolo può essere stralciato, forse nemmeno una pagina. La storia ed i personaggi sono talmente intrecciati da impedirne l'isolamento.

▪ ***Non ti sembra di eccedere con l'ironia? La Gondola Elfica potrebbe scandalizzare i "fans" più tradizionalisti di Tolkien!***

Uno degli "spiriti" principali che mi hanno "guidato" nella scrittura del libro è lo spirito "ludico". Per intendersi, è l'approccio avventuroso dei giochi di ruolo (da tavolo, ma in fondo anche quelli recenti su computer). Chi si appresta a giocare vuole divertirsi, chi si riunisce per una partita di Dungeons & Dragons lo fa per evadere dalla realtà moderna portandosi ad una dimensione più avventurosa, magari anche più tragica, ma certamente non noiosa, e sicuramente per relazionarsi con gli amici in modo "spassoso", non certo per celebrare un rito commemorativo a John Ronald Reuel Tolkien. In ogni caso ho riletto il mio libro dozzine di volte equilibrando i toni perché si avvicinasse il più possibile a quel mondo variopinto di colori e sensazioni che richiedo da un libro di fantasy moderna. E le parti più ironiche sono importanti non solo per spezzare la tensione, alleggerire il testo, generare simpatia nel lettore etc... ma sono un colore della vita che non deve mancare mai, figuriamoci in un libro fantasy che pretende di essere adatto ad un ampio spettro di lettori!

▪ ***Perché presenti il libro come una "fiaba"?***

Direi che è prima di tutto un escamotage letterario. Il romanzo è raccontato da un drago nonno al suo nipotino ed è scritto per essere adatto anche a ragazzini di 10 anni. Quindi ha un linguaggio immediato e di facile comprensione anche quando la scena non è semplice da descrivere senza frasi elaborate. Inoltre, diciamoci la verità, in origine, fin dai tempi dello stesso Tolkien, i romanzi fantasy non erano che grandi favoloni. Rielaborazioni originali di storie, leggende e fiabe, per l'appunto.

▪ ***Perché usare nomi italiani o riferimenti evidenti a luoghi e città italiane?***

Molti libri del genere fantasy famosi si rifanno a luoghi esistenti, certamente le colline inglesi, scozzesi, i cosiddetti ambienti "celtici". Ma basta pensare alle saghe di Conan, il suo mondo è una revisione ancestrale della terra. Io ho preteso di scrivere un libro italiano. Italiano nel linguaggio, pieno di aggettivi, diminutivi, spregiativi, maggiorativi, forme ed espressioni colorite del nostro linguaggio, che raramente si trovano nei romanzi fantasy. Ma italiano anche nelle ambientazioni. Riferirsi a luoghi noti aiuta il lettore a farsi subito una prima immagine della scena per poi dilettarsi a vederla tinggiata da una nuova luce "fantasy" che la integra opportunamente nel racconto. E quale modo migliore se non storcere i nomi originali per dare modo ai lettori di associare immediatamente la regione od il luogo in oggetto con quello reale? Lo considero infine un omaggio all'Italia, anche se la persistente ironia del libro non poteva non colpire anche le nostre regioni natali.

▪ ***Il libro si presenta quasi come una fiaba innocente, ma è straripante di battaglie e di scene, come dire, "splatter"?***

Perché le fiabe non fanno paura? E non si riferiscono spesso a scene tragiche della vita? In ogni modo un libro fantasy per me deve essere pieno di azione e di battaglie. Per la stessa ragione per la quale i Video Games sono straripanti di queste scene. Le adorano i ragazzini (leggete dal sito il racconto di mio figlio ad appena 11 anni compiuti!) ed incuriosiscono gli adulti elevando l'adrenalina e l'attenzione. In ogni modo le battaglie della Gondola Elfica non dovrebbero scioccare nessuno: sono talmente "Fantasy", "Orror" e "Splatter" con l'iniziale maiuscola da essere automaticamente associate ad un gioco irrealista e sono state studiate in modo tale da essere originalissime, imprevedibili, apparentemente impossibili, ricche di dettagli fantasiosi, legate intrinsecamente con il resto del racconto, inframmezzate da richiami e dialoghi dalle fini sfumature psicologiche. Sono inoltre determinanti nel gioco della vita e della morte, nel creare simpatie ed antipatie, nel mettere a nudo i caratteri dei personaggi. Le guerre all'arma bianca ed i duelli sono uno di quegli elementi negativi giustamente cauterizzati dal mondo moderno, ma che fanno da contraltare al viver comune dando la percezione del giusto valore dell'esistenza. Il libro quindi è bilanciato fra buoni sentimenti e guerra, allegria e tristezza, paura e coraggio. Solo la tensione è mantenuta sempre alta. Tutti i capitoli sono ricchi di azione, per evitare la noia di pagine "fantasy" puramente fatte di lunghi dialoghi e descrizioni infinite.

▪ ***Ma a parte questo spirito “ludico” che ti ha guidato nella scrittura del romanzo che cosa c’entrano i giochi di ruolo?***

Per la gioia dei giocatori di ruolo, tutto il romanzo segue con abbastanza aderenza il mondo fantasy dei giochi di ruolo stile Dungeons & Dragons, per capirsi. Vi sono moltissimi oggetti magici ed avvengono un numero elevatissimo di magie. Anche qui ho lavorato molto per rendere più realistica, immediata e parzialmente originale ogni magia, in modo da renderla più comprensibile e poterla introdurre quasi senza che il lettore se ne accorga. Nessuno di coloro che hanno letto il mio libro ha fatto fatica a comprendere le varie magie che ho introdotto anche se non conosceva affatto i giochi di ruolo. Di fatto, si viene introdotti gradatamente senza accorgersi ad un universo di magie opportunamente bilanciate fra i poteri dei vari personaggi. Per la gioia, invece, dei lettori che hanno più uno spirito da “detective” tutto il romanzo è costruito accumulando notizie ed indizi che permettono loro di anticipare le pagine successive, pur rimanendo inevitabilmente sorpresi dagli avvenimenti nel tentativo di capire la fine del libro, il ruolo della gondola ed il destino dei vari personaggi.

▪ ***Come hai scelto tutti quei personaggi, sembra quasi non esista un personaggio principale?***

Esatto! I “potenziali” personaggi principali sono parecchi, ognuno diverso dall’altro, ognuno con le sue caratteristiche, la sua razza, la sua cultura, il suo carattere, le sue abitudini, i suoi gusti, le sue aspirazioni, le sue paure, le sue imprecazioni, le sue particolari capacità. Sono tutti “umani”: con le loro doti ed i loro difetti. Squadrati da capo a piedi anche dal punto di vista psicologico. Persino i draghi, elevati sistematicamente al ruolo di potenziali personaggi principali. Sono descritti anche loro nei dettagli fisici e psicologici, inseriti fin dall’inizio nel romanzo con ruoli determinanti: parlano, lanciano magie, determinano il corso della storia. In generale i personaggi di rilievo nel libro vengono introdotti piano piano, due o tre per capitolo, con naturalezza, senza confondere il lettore, fino a raggiungere un insieme poliedrico e ben bilanciato all’interno del quale ognuno può trovare “il” o “i” personaggi a cui affezionarsi fra quelli che trova più simpatici ed affascinanti.

In particolare ogni pagina è vista con gli occhi del personaggio principale del momento, in modo da facilitare l’impersonificazione del lettore. Ho evitato il più possibile di raccontare la storia come un esterno, lontano e neutro. Il lettore è sempre invitato ad immaginarsi nella scena, a vivere le emozioni dei vari personaggi. I dialoghi, ad esempio, non solo sono tutti davvero “fantasy”, colorati e variopinti, ma ogni personaggio parla il suo dialetto, il suo “Slang”, ha le sue imprecazioni, il suo stile, il suo modo di esprimersi: buono cattivo, spontaneo o riflessivo, rude o gentile, rozzo o raffinato, primitivo o intelligente,... Spesso non è nemmeno necessario citare chi parla: dal gergo e dal bilanciamento della frase si capisce subito chi ne è l’autore.

▪ ***Ci sono personaggi abbinati e contrasti particolari?***

Certamente. Ho cercato di creare contrasti particolari, allegorie ideali: cito Dan il piccolo giovane “Halfbit” (come dire “mezzopoco”, termine che qualunque informatico assocerà facilmente alla metà dell’unità minima dei computer, il “bit”). Personaggio quasi da favola, dai pelosi piedoni da coniglio, rappresenta l’innocenza un po’ furbesca, l’adolescenza curiosa, l’imprudenza inconsapevole. Questo piccolo demiumano è spesso messo di fronte a draghi strapotenti al suo confronto. Come il drago “Grigiastro”, originale cacciatore solitario, istintivo, crudele e giocherellone, sempre sorpreso dall’imprevedibile e inconsapevole coraggio mostrato da Dan. Il piccolo halfbit è inoltre affiancato al suo amico di disavventure Bircio, un nano letterato, anziano, fifone e brontolone, che pensa d’aver vissuto tutto e si trova invece di fronte ad un’avventura inimmaginabile. Quasi un papà adottivo per il piccolo Dan, che a sua volta sarà decisivo per la salvezza del nano.

Non posso poi evitare di citare il personaggio Ulan. E’ un personaggio cattivo ma, come molti altri, destinato ad entrare nelle simpatie del lettore. Ha un paladino come alter ego che al contrario genera una divertente antipatia: messer Guglielmo da Roccapulciosa. Ulan è posizionabile tra Conan, Elric di Menlibone ed altri riferimenti della mia cultura giovanile. E’ molto umano, imperfetto, non idiota, ma certo non intelligente e saggio. Estremamente coraggioso ed audace, ma allo stesso tempo incerto e insicuro di sé fino all’ultimo. Ama davvero e quasi senza accorgersene. E’ impulsivo e vive al fianco di una spada strapotente, dai poteri micidiali quanto misteriosi (vera chicca per gli amanti delle scene “Splatter”), ma che non riuscirà comunque ad avere il controllo del guerriero.

▪ ***Sentendo anche il parere di lettori e amici, qual è il personaggio più amato?***

I personaggi sono tanti, ognuno diverso dall’altro, ognuno con le sue caratteristiche, la sua razza, la sua cultura, il suo carattere, le sue abitudini, il suoi gusti, le sue aspirazioni, le sue paure, le sue imprecazioni, le sue particolari capacità. Sono tutti “umani”: con le loro doti ed i loro difetti. Squadrati da capo a piedi anche dal punto di vista psicologico. Persino i draghi, elevati sistematicamente al ruolo di potenziali personaggi principali. Sono descritti anche loro nei dettagli fisici e psicologici, inseriti fin dall’inizio nel romanzo con ruoli determinanti: parlano, lanciano magie, determinano il corso della storia. In generale i personaggi di rilievo nel libro vengono introdotti piano piano, due o tre

per capitolo, con naturalezza, senza confondere il lettore, fino a raggiungere un insieme poliedrico e ben bilanciato all'interno del quale ognuno può trovare "il" o "i" personaggi a cui affezionarsi fra quelli che trova più simpatici ed affascinanti.

Ogni pagina è vista con gli occhi del personaggio principale del momento, in modo da facilitare l'impersonificazione del lettore. Ho evitato il più possibile di raccontare la storia come un esterno, lontano e neutro. Il lettore è sempre invitato ad immaginarsi nella scena, a vivere le emozioni dei vari personaggi. I dialoghi, ad esempio, non solo sono tutti davvero "fantasy", colorati e variopinti, ma ogni personaggio parla il suo dialetto, il suo "Slang", ha le sue imprecazioni, il suo stile, il suo modo di esprimersi: buono cattivo, spontaneo o riflessivo, rude o gentile, rozzo o raffinato, primitivo o intelligente,... Spesso non è nemmeno necessario citare chi parla: dal gergo e dal bilanciamento della frase si capisce subito chi ne è l'autore.

Quindi i "potenziali" personaggi principali sono parecchi, ma certamente Dan e Bircio, l'anima "divertente" del libro, raggiungono il maggior grado di preferenza. Con loro si creano contrasti particolari, allegorie ideali: Dan il piccolo giovane "Halfbit" (come dire "mezzopochissimo", termine che qualunque informatico assocerà facilmente alla metà dell'unità minima dei computer: il "bit") è un personaggio quasi da favola, dai pelosi piedoni da coniglio. Rappresenta l'innocenza, l'adolescenza curiosa, l'imprudenza inconsapevole. Questo piccolo demumano è spesso messo di fronte a draghi strapotenti al suo confronto. Come il drago "Grigiastro", divertente e originale cacciatore solitario, istintivo, crudele e gocherellone, sempre sorpreso dall'incomprensibile e inconsapevole coraggio mostrato da Dan. Il piccolo halfbit è inoltre affiancato per quasi tutto il libro al suo amico di disavventure Bircio, un altro personaggio davvero originale: non il solito nano guerriero e burbero, ma un nano letterato e anziano, fifone e brontolone, che pensa d'aver vissuto tutto e si trova invece di fronte ad un'avventura inimmaginabile. Quasi un papà adottivo per il piccolo Dan, che però risulta in genere determinante anche per la salvezza del nano.

Non posso poi evitare di citare il barbaro Ulan, affiancato dalla bella Nirvin. E' un personaggio cattivo ma, come molti altri, destinato ad entrare subito nelle simpatie del lettore per il suo coraggio ed elevato grado di umanità. Personaggio posizionabile tra Conan, Elric di Melibonè ed altri riferimenti della mia cultura giovanile. E' molto umano, imperfetto, non idiota ma certo non intelligente e saggio. Estremamente coraggioso ed audace, ma nel contempo incerto e insicuro di sé fino all'ultimo. Ama davvero e quasi senza accorgersene. E' impulsivo e vive al fianco di una spada strapotente, dai poteri micidiali quanto misteriosi (vera chicca per gli amanti delle scene "Splatter"), che non riuscirà comunque ad avere il controllo del guerriero. Anche lui è affiancato a personaggi opposti. Come Guglielmo un paladino "anomalo": bellissimo, famoso, invincibile pur essendo un guerriero dalle capacità assai discutibili. Abbigliato d'oro e d'argento, a cavallo di un candido pegaso, vince sempre solo perché baciato eternamente dalla dea della fortuna. Anche Nirvin, personaggio teoricamente "cattivo", entra subito nell'affetto del lettore. E' molto femminile, fedele al suo compagno fino al punto di seguirlo nelle sue più spericolate imprese. Sono personaggi molto più adatti ad un pubblico maturo.

▪ ***Continuando a scrivere, cosa ti piacerebbe fare?***

Continuare per il tempo che ho scrivendo il secondo libro previsto fin dalle origini. Pur essendo il primo in grado di reggere da solo, vi sono spunti di "attesa" nel desiderio di capire il futuro prossimo dei personaggi. In questi anni ho sviluppato molte altre idee più "moderne". Ad esempio nella stesura del nuovo libro vi sono molti spunti, ambientazioni ed allegorie tratti dai migliori video game Fantasy e non dai giochi di ruolo da tavolo. Alcune pagine sono "tirate" al limite del realismo per avvicinarsi alla logica di molti giochi in rete, dai semplici single player agli MMORG (massively multiplayer online role-playing games). Anche questa è un'aspirazione difficile da introdurre: deve piacere anche a chi non gioca ed essere trasparente solo a chi li ama. Ma penso di aver trovato le scene giuste per inserire questo nuovo concetto raramente visto nei libri che leggo in giro.

Un'altra idea davvero originale, che determina un nuovo stile di scrittura, è rifarmi ulteriormente a canzoni famose. Una tecnica quasi subliminale, nel primo poco usata. Abbinata la canzone giusta alla scena giusta, scrivo dialoghi e descrizioni mantenendo lo stesso ritmo della canzone, senza che il lettore quasi se ne accorga (a meno che non la conosca bene e non sia molto smaliziato). Sono arrivato perfino a ripetere nel testo il ritornello inserendolo in modo morbido fra i paragrafi. Sottolinea gli aspetti più importanti di un racconto ed è realistico farlo soprattutto quando qualcuno sta parlando descrivendo a sua volta altre scene. Senza entrare nel dettaglio, privilegio gruppi rock famosi, non solo celtici o gotici. L'importante è che il movimento della canzone sia adeguato e mi stimoli la scrittura.