

Intervista a Gianmatteo Tonci del Chimerae Hobby Group cura dello staff del portale GdRSicily

1) Una domanda facile facile per cominciare: come si definisce Gianmatteo Tonci in relazione all'ambito ludico?

Dopo quasi vent'anni di "militanza" ed esperienza in campo ruolistico, penso di potermi definire un appassionato prima di tutto, poi un giocatore (sempre di meno, purtroppo) ed un collezionista – D&D, T&T e MERP in particolare. Ho sempre visto il gioco di ruolo come un hobby stimolante ed interessante, considerandolo un modo per esprimermi ed al contempo divertirmi.

2) Sapresti espormi, in poche parole, la situazione corrente del Fantasy in Italia? Trasportando il tutto in campo ludico, come si pone il Gioco di Ruolo nei confronti degli italiani? Intendo anche i non giocatori, in relazione ai fatti di stampa che hanno oltremodo distorto questo ambito per uso e consumo del "fare notizia", e quindi anche alla relativa disinformazione.

Probabilmente non sono la persona più adatta a cui fare questo tipo di domanda. Riguardo all'aspetto commerciale e di vendita, sinceramente non saprei cosa dire. Il mercato è in crisi da un po' e la cosa continua a peggiorare (eccezion fatta per i GCC), ma penso la "colpa" sia in parte dei nuovi prodotti che mi sembrano di molto inferiori a quanto pubblicato in passato e diretti ad un pubblico giovane, che considera il GdR come un surrogato di Playstation e film d'azione, in cui conta di più diventare potenti e spaccare tutto piuttosto che divertirsi e creare una storia piacevole. Sotto questo punto di vista, un gioco di carte è molto più immediato da apprendere e da giocare.

D'altro canto, molti ragazzi delle nuove generazioni vedono il GdR sotto un'ottica diversa. Non dico sbagliata, semplicemente differente da come era inteso quando iniziai io a giocare, nell'ormai lontano '87. Tutto arriva con grandi fanfare, viene acquistato sull'onda della moda momentanea e poi va a finire dimenticato in qualche cassetto. Credo purtroppo che questo hobby sia destinato a divenire sempre più appannaggio di una ristretta nicchia di appassionati.

Riguardo alla disinformazione, negli Stati Uniti (patria del GdR) era già in atto agli albori del gioco e, come hai detto bene tu, si tratta di pura e semplice strumentalizzazione. Ho letto alcuni articoli ed opuscoli in materia, sia da parte dei "demonizzatori" del GdR che dei suoi difensori più strenui. Come tutte le cose, quando vengono portate ad un livello estremizzato finiscono per essere semplici astrazioni – spesso create ad hoc per l'interesse di qualcuno – del tutto svuotate del reale significato. Una sera trascorsa a giocare ad un GdR è un modo interessante per stare insieme, stimolando la mente e la fantasia e trascorrendo qualche ora divertente. Penso che sia molto più deleterio trascorrere una serata a "sballarsi" in qualche discoteca o locale, tanto per fare un esempio, ma è certo che per qualcuno fa molto più notizia stravolgere il senso vero del GdR per trasformarlo in qualcosa di contorto di cui poter (s)parlare.

3) Sempre più spesso si è vista la fastidiosa quanto non proprio dignitosa condotta di alcuni giocatori che hanno trasformato tale hobby in una sorta di status symbol; pensi che, una volta esaurita la maggior parte degli'oggetti di richiamo, il GdR prenderà il posto di un orologio o di una borsetta come forma di moda del momento? C'è questo rischio? ...

Credo di no, perché i veri appassionati che se ne fregano delle mode ci sono e ci saranno sempre. Gran parte dei siti e del materiale autoprodotta in rete è infatti per giochi fuori produzione da anni, che il mercato non supporta più in quanto li considera non redditizi, ma che gli appassionati continuano a tenere vivi e vegeti nonostante tutto e tutti, preferendoli molto spesso a quello che offre l'attuale mercato.

Il GdR come status symbol è per chi deve essere sempre e comunque “in”, non si tratta di appassionati, ma semplici modaioli, che non definirei nemmeno giocatori nel vero senso del termine. All’inizio degli anni ’90 in Italia scoppiò il boom dei GdR e tutti ci giocavano, ma nel breve volgere di pochi mesi la cosa s’è afflosciata ed è rimasto solo chi veramente ama divertirsi con questo hobby. Certo è che oggi il marketing ed il merchandising sono entrati prepotentemente anche in questo settore, ma i vecchi appassionati sanno riconoscere la qualità di un prodotto al di là di mode e pubblicità.

Non penso che il GdR potrà mai diventare una “moda” in senso stretto, se non per periodi limitati nel tempo. Mi sembra anzi che le ditte produttrici stiano decisamente puntando sui giochi di carte per attirare nuovo pubblico, ma non possiamo parlare di GdR in senso stretto e si tratta comunque di picchi di interesse momentaneo, che termina al cessare del bombardamento mediatico e pubblicitario. C’è da aggiungere poi che molti giocatori di GCC non hanno mai provato una partita ad un GdR, spesso non sanno nemmeno di cosa si tratta!

Bisogna anche considerare il fatto che per giocare ad un GdR occorre leggere un regolamento, preparare un’avventura e mettere in moto il cervello, con un impegno – sia per i giocatori che soprattutto per il master – infinitamente superiore a quello richiesto per una semplice partita ad un gioco da tavola o di carte. Molti preferiscono evitare e si concentrano su mode più frivole... per fortuna, aggiungo io, perché di tali “personaggi” ne facciamo volentieri a meno!

4) In molte scuole, già da un po' di tempo, è stato introdotto il Gioco di Ruolo come sistema didattico per l'insegnamento della narrativa e dell'improvvisazione teatrale: cosa ne pensi?

Questa è una cosa della quale sono poco al corrente, ma credo sia un’ottima iniziativa, da supportare il più possibile. Il GdR va visto come opportunità, non come un semplice “entra, ammazza e arraffa” come fanno molti giocatori. A mio parere, occorre però che le persone che portano avanti questi lodevoli progetti siano al tempo stesso motivate ed informate, per evitare che – come dicevamo prima – diventi solo una moda passeggera.

Sicuramente l’introduzione del GdR anche in ambito didattico potrebbe contribuire, se ben realizzata, a formare nuovi giocatori ed appassionati per il domani e ad accrescere la popolarità di questo hobby che molti vedono come fumo negli occhi, pur non avendo in realtà la più pallida idea di cosa si tratti.

5) Se non sbaglio, tu sei il fondatore di un gruppo di appassionati per la produzione di materiale legato al GdR in forma di PDF, chiamato Chimerae Hobby Group. Di cosa si occupa e perché questo nome? Come si pone il CHG nel vasto mondo dei GdR?

Penso che mi occorrerebbe una settimana per rispondere completamente a questa domanda. Partiamo dal nome, la cosa più banale: Chimerae perché in fondo tutti inseguiamo (o dovremmo inseguire!) nella vita un sogno, appunto una chimera, che in questo caso è pure un animale mitologico e quindi permette di associare assieme i due aspetti: ludico e fantastico.

Questa iniziativa risale ormai al 2003 ed ha lo scopo di presentare materiale inedito e di una certa qualità per tutti gli appassionati. In rete si trova di tutto, ma spesso il materiale è mediocre o embrionale, mentre noi lo sviluppiamo completamente, correggiamo bozze ed errori, cerchiamo di presentarlo in forma piacevole anche alla vista con un’impaginazione e delle illustrazioni decorose. Un impegno gravoso in termini di tempo, ma che garantisce molte soddisfazioni, specie quando riceviamo i complimenti di qualche appassionato. Ovviamente si tratta di materiale autoprodotta e non professionale, ma i risultati a mio parere sono abbastanza soddisfacenti. Purtroppo, visti i costi elevati per stampa e distribuzione cartacea, ci limitiamo a rendere disponibili i nostri manuali in formato elettronico PDF sul nostro sito, ovviamente fruibili gratuitamente da tutti gli interessati.

Una delle nostre priorità è pubblicare materiale in italiano, perché non tutti masticano l’inglese e comunque è sempre bello poter avere giochi nella nostra propria lingua madre – a tal fine spesso ci sobbarchiamo anche faticose traduzioni dall’inglese, quando il materiale è interessante e lo merita.

Un altro punto su cui voglio soffermarmi è la natura amatoriale e senza fini di lucro del nostro “lavoro”: noi lo facciamo per passione e quindi tutto è gratis. Chi collabora con noi, fornisce materiale, illustrazioni o più in generale dedica tempo ed energie a questo impegno, lo fa senza ricevere un centesimo in cambio. Non siamo un gruppo “commerciale”, siamo appassionati e vogliamo condividere i nostri sforzi con quanti più giocatori possibile. A tale proposito vorrei anche lanciare un “appello” ai tanti che hanno scritto qualcosa ma non hanno mai pensato di condividerlo con gli altri. Contattateci e penseremo noi a tutto, avrete così la possibilità di vedere pubblicato (anche se solo in formato elettronico e senza alcun introito) il vostro lavoro e sarete certi di aver fatto qualcosa di utile che potrà servire anche agli altri appassionati ed all’hobby in generale.

Nel panorama ruolistico italiano siamo una realtà infinitesimale, strenuamente impegnata però a fare del proprio meglio. Le nostre poche risorse sono sempre sfruttate al massimo, perché anche una goccia è importante nel mare e cerchiamo quindi di dare il nostro contributo, per modesto che sia, ad un hobby che ci appassiona e che vorremmo vedere sempre prosperare. Per questo motivo prediligiamo la pubblicazione di materiale per giochi ormai fuori produzione o comunque scarsamente supportati, in modo da contribuire a tenerli in vita per tutti gli appassionati.

6) Il tuo sistema di gioco preferito e perché.

Ce ne sono diversi... Rolemaster è in assoluto il regolamento più completo e valido dal punto di vista formale, ma per giocarci occorrono pazienza ed impegno. Per le partite di una sera mi piace molto D&D, che quasi tutti conoscono ed è semplice, immediato e facile da imparare per i principianti. Inoltre ha un’ambientazione meravigliosa come Mystara, con la serie completa dei Gazetteers che è una vera e propria perla nel suo genere. Potresti giocarci una vita e non ripetere mai lo stesso genere di avventura, imbastendo innumerevoli tipologie di campagne differenti. Come vezzo personale adoro anche Tunnels & Trolls, che è ironico ed immediato. Inoltre è perfetto per adattarsi alle situazioni ed ambientazioni più insolite ed è ottimale per le avventure in solitario. Se dovessi sceglierne uno solo, penso che opterei per quest’ultimo (tra l’altro, ho anche contribuito in piccola parte alla nuova settima edizione americana e sto inviando del materiale per alcuni dei supplementi previsti per il futuro), anche se il primo amore rimane D&D, che è supportato da una serie davvero eccezionale di supplementi ed avventure.

In linea di massima, credo che un regolamento debba essere veloce e divertente da usare, senza troppe regole e diretto, in modo tale che possano giocarci anche persone non esperte o che non vogliono leggersi manuali zeppi di regole e tabelle. Solo così si potranno avvicinare nuovi giocatori a questo magnifico hobby. L’eccezione è Rolemaster, talmente completo da far quasi paura: ma devi trovare qualcun altro davvero innamorato ed esperto del GdR per poterci giocare come si deve...

7) Quale/i sistema/i consiglieresti a una persona che ha desiderio di iniziare questo hobby? E perché?

Evitare assolutamente il d20 system, cioè il D&D Terza Edizione e il grosso degli altri GdR che vanno oggi per la maggiore. Sono assurdamente complicati (allora compratevi Rolemaster, che è davvero ben fatto...) e mancano completamente dell’atmosfera vera del GdR. Io consiglio di procurarsi una delle vecchie scatole di D&D (o magari la Rules Cyclopedia, se si conosce l’inglese) che sono perfette per iniziare. Le regole sono semplici, i manuali piacevoli da leggere e le avventure creano un’atmosfera davvero divertente!

Ovviamente il consiglio vale solo per i regolamenti: nella miriade di supplementi, avventure ed ambientazioni per il d20 system si trovano anche molti manuali validissimi. L’unica avvertenza è quella di prenderne il succo e convertire i dati di gioco nel sistema di regole che si preferisce, cosa che però richiede un po’ di esperienza e molto tempo.

8) A proposito di ciò, secondo te la continua rarefazione delle regole nei progressivi sistemi di gioco (che non siano di narrazione) in visione di una facilità d’uso da parte del praticante,

potrebbe di contro portare ad un impoverimento dello stesso, forgiando di conseguenza nuovi arbitri di gioco o giocatori con qualcosa in meno?

Non credo che le regole facciano la “bravura” (o la competenza, se vogliamo) di giocatori e master. Non esiste un sistema perfetto per antonomasia, ognuno deve sperimentare e trovare quello che più si adatta al suo concetto di GdR e stile di gioco. Regole semplici non vuol dire banali o incomplete, spesso ci sono sistemi complicati e cavillosi del tutto assurdi, che non fanno altro che confondere le idee e rendere ogni partita una noia mortale.

Sono interesse e passione per il gioco a rendere master e giocatori dei veri appassionati, non regolamenti ed ambientazioni. Questi ultimi possono senza dubbio aiutare, ma non sono mai determinanti. Giocatori demotivati rimarranno tali anche col miglior sistema del mondo, mentre ci si può divertire moltissimo giocando una sera con un regolamento improvvisato. L'importante è non essere mai refrattari ai cambiamenti, ma provare le novità prima di dare un giudizio. Così come non è vero che tutto ciò che è nuovo deve essere per forza migliore, non è neanche detto il contrario. A mio parere, dopo aver letto e giocato innumerevoli regolamenti, ultimamente purtroppo non abbiamo avuto nulla che meriti davvero di essere giocato e che, soprattutto, abbia aggiunto qualcosa di nuovo all'hobby. Sono uscite avventure o ambientazioni interessanti, manuali corposi, ma dovendo giocarli io prenderei le informazioni di background e non il regolamento, convertendo il tutto ad uno dei sistemi che citavo in precedenza. Molto di quello che si vede, specialmente nei giochi già affermati, in realtà non è altro che il riadattamento e la ristampa di materiale già pubblicato in un passato più o meno remoto.

9) Secondo te, una persona che vuole iniziare a giocare di ruolo, può farlo pur non avendo una cultura fantasy alla base? O aiuta in qualche modo?

La cultura fantasy (o fantascientifica, o horror, e via dicendo...) può aiutare, nel senso che permette di addentrarti in un campo che già conosci. Se una persona non ha interesse per il fantasy, probabilmente non si appassionerà ad un GdR di quel genere. Viceversa, qualcuno a cui già piace l'argomento potrebbe trovare divertente anche il GdR, anche se ciò non è necessariamente vero, visto che l'ambito ruolistico è molto particolare come passatempo.

Ad esempio, a me non piace molto la fantascienza e, pur amando i GdR, non mi sono mai divertito con quel genere di avventure, così come non mi piacciono i film od i boardgame sul tema. Invece mi è sempre parso naturale provare i regolamenti per i generi che mi interessa anche leggere o guardare al cinema, come fantasy, western, ecc.

10) Ho notato che la maggior parte delle produzioni del Chimerae Hobby Group sono moduli avventura. Quanto è difficile scrivere un'avventura per GdR? Quali sono le caratteristiche che deve possedere un buon game designer per produrre un modulo avventura di qualità? Qual è la differenza con un modulo da Torneo, ossia quest'ultimo in cosa consiste esattamente?

Pubblichiamo principalmente moduli di avventura perché sono quelli che servono maggiormente per giocare. Una volta trovato il regolamento giusto, non c'è bisogno di altro (se non di espansioni o migliorie saltuarie), mentre ogni nuova serata devi avere un'avventura pronta e divertente da giocare.

Scrivere un'avventura interessante, non scontata e divertente è difficile, perché le idee rischiano di ripetersi e le situazioni di divenire stereotipate, inoltre formare una linea di narrazione unica e coerente non è semplicissimo. Per esperienza personale, spesso accumulo ammassi di idee e poi le sgrezzo pian piano, togliendo il superfluo e limandole per farle combaciare tutte nella trama. Capita anche di trovarsi ad un punto morto e lasciare indietro una storia per mesi (o anni!), poi l'ispirazione riprende e si prosegue. Come regola generale, direi che è meglio aspettare piuttosto che rischiare di scrivere banalità o storture, rischiando di rovinare il lavoro fatto in precedenza. Se avessi terminato tutte le avventure che ho ancora a metà o semplicemente sviluppato in embrione,

penso che avrei pubblicato 50 moduli, senza però averne scritto nessuno che mi piacerebbe rileggere dopo qualche tempo.

Uno dei problemi principali che incontro nella lettura delle avventure amatoriali è quello della scarsa attenzione alla lingua ed alla grammatica italiana. Non c'è niente di peggio che trovare frasi contorte, piene di errori e persino sfondoni grammaticali! La revisione del testo è altrettanto importante della stesura, perché quando si scrive di getto spesso non ci accorge di errori, frasi incomprensibili o poco chiare ed altri problemi del genere, che sono invece sempre evidenziati dalle riletture e revisioni successive. Se si dedicasse maggiore attenzione a questo punto, purtroppo lungo e noioso, la qualità del materiale amatoriale salirebbe di molto.

Riguardo ai moduli cosiddetti da torneo, purtroppo non posso essere molto esauriente. Ho poca esperienza nel campo, quindi preferisco sorvolare sulla cosa, magari invitando chi ne sa più di me a scrivere qualcosa sull'argomento (lo leggerei molto volentieri!). In linea di massima, un modulo da torneo serve per stabilire il vincitore di una competizione, quindi deve essere schematico, veloce da giocare e prevedere un sistema di assegnazione di punteggio chiaro e conciso, per poter determinare il migliore senza considerazioni personali ed affidandosi all'oggettività. Generalmente questi moduli non mi piacciono molto, anche se ce ne sono di divertentissimi e pieni di ottime idee.

11) Tra i suoi collaboratori, il Chimerae Hobby Group annovera anche nomi stranieri: chi sono e da dove provengono?

Si tratta di appassionati che abbiamo contattato e che mettono a disposizione materiale gratuito sul web, ovviamente in lingua inglese. Negli Stati Uniti ed in Gran Bretagna il GdR è molto più diffuso che da noi, così si trova una mole di materiale impressionante, una frazione del quale è davvero ben fatto ed a livello dei prodotti "professionali" che si vedono in commercio. Noi cerchiamo di scegliere regolamenti ed avventure di questo tipo e, se gli Autori ci autorizzano alla pubblicazione gratuita, procediamo con la traduzione e tutto il resto. Un tipico esempio è l'atlante su Cynidicea che abbiamo pubblicato tempo fa, frutto del lavoro di un gruppo di appassionati anglofoni, che ha riscosso moltissimi consensi per la sua qualità, competenza e giocabilità, che lo collocano al livello dei Gazetteer ufficiali pubblicati per D&D dalla defunta TSR.

12) Chi si occupa delle illustrazioni dei moduli avventura? Avete disegnatori fissi?

Non abbiamo disegnatori fissi, ma molte persone che disegnano per passione e che ci permettono di utilizzare le proprie opere per illustrare i prodotti in uscita. Anche qui ovviamente il tutto a titolo assolutamente gratuito. Contattiamo i singoli Autori chiedendo il permesso di fare uso delle illustrazioni, quindi le mettiamo nell'archivio da cui peschiamo al momento di scegliere le immagini per i prodotti. In alcuni casi fortunati, è capitato che alcuni disegnatori si siano offerti di illustrare interamente un manuale seguendo le nostre indicazioni: il risultato è davvero magnifico, perché hai sempre l'immagine giusta nel punto adatto. Purtroppo questo non è sempre possibile, ma anche il fatto di avere numerosi Autori che ci permettono di servirsi delle loro opere fa sì che possiamo sempre trovare l'illustrazione giusta.

13) Prima di salutarci, ti farò la rituale domanda d'epilogo: progetti futuri del Chimerae Hobby Group?

Nella mia mente ce ne sono molti, ma spesso si bloccano in fase embrionale o a metà dello sviluppo: attualmente in sospenso ne avrò almeno una decina! Oltre alla mancanza di idee efficaci per completare un manuale in maniera valida dall'inizio alla fine, spesso è il poco tempo a disposizione che mi impedisce di portare avanti contemporaneamente tutti i progetti, che comunque non vengono abbandonati, ma solo accantonati per il futuro.

Riguardo alle pubblicazioni, non abbiamo un elenco di uscite prefissate, ma per il 2007 vorremmo mettere a disposizione degli appassionati qualche altra avventura per D&D ed Il Richiamo di Cthulhu (i GdR più gettonati), magari un regolamento inedito per GdR, nuovo materiale per l'intramontabile HeroQuest (un altro cavallo di battaglia che ha sempre la sua schiera di

appassionati), ovviamente qualcosa per T&T perché nessuno se ne occupa in Italia da troppi anni e poi qualche sorpresa che non voglio svelare per scaramanzia, ma a cui sto lavorando da tempo! Continuate a seguirci, perché spero che riusciremo a mantenere il ritmo mensile delle uscite ed a proporre altro materiale di qualità.

Un caro saluto Gianmatteo e grazie per la tua disponibilità.

Grazie a voi per l'opportunità che mi avete messo a disposizione e per le molte interessanti domande (per fortuna che dovevano essere facili facili ;)

GdrSicily Staff

Last Updated (Saturday, 23 December 2006)