

VideogioQ Ti fai troppe saghe

Author : Dott. Monge

Date : 30 agosto 2014



Con un tuffo nel passato un po' più a fondo del solito, stavolta ci attende l'esame di un libro. Già, perché se ancora oggi questa serie di testi suscita attrazione e repulsione, negare l'importanza di **La Spada di Shannara** (datato 1977) per il genere fantasy, i giochi di ruolo e i videogiochi sarebbe quantomeno ingeneroso. Attenzione, inoltre, perché faremo un paio di anticipazioni in merito alla trama, quantunque veniali.

Nei dieci anni occorsi per la scrittura del capostipite di *Shannara*, Terry Brooks ha premasticato tutto *Il Signore degli Anelli* come se dovesse servirlo a una nidiata d'implumi, e così è stato. Solo che quegli implumi erano centinaia di migliaia di lettori, che proprio non conoscevano ancora il librone di Tolkien, o lo ritenevano troppo o troppo poco. Ed è qui, con questo testo che è un plagio tanto vergognoso quanto remunerativo, che nasce davvero il fantasy come lo conosciamo: quando, cioè, la fantasia svirgolona e totalitaria del professore di Oxford viene impietosamente trasformata in un canovaccio di stereotipi anche e soprattutto per far cassa. D'ora in poi, i nani saranno sempre collerici ma affidabili, gli elfi nobili e sdegnosi, e gli umani quelli che stanno sulle palle un po' a tutti ma alla fine della fiera portano il risultato a casa.

Volete il cugino povero di Frodo alla ricerca di un talismano che scongiuri una guerra tra razze? C'è Sam? Gandalf? Gollum? Eowyn? Gimli? Taroccati debitamente e presenti all'appello. C'è perfino un Vermilinguo, e il compitino letterario viene così portato a termine in un terzo della durata dell'originale, aspetto che, se aiuta la lettura da ombrellone, si rivela a tratti e paradossalmente un peccato, perché Brooks ogni tanto butta lì degli spunti pregevoli (come le divergenze politiche dei protagonisti) e poi se li caccia laddove non batte il sole, col suo stile altalenante, rugginoso e smargiasso. E il progetto era quello di rendere Tolkien scorrevole ibridandolo col romanzo d'avventura!

Come mai, allora, siamo qui a parlarne? Perché i giochi, elettronici e non, hanno capito e carpito dall'esperimento di Brooks ciò che per Tolkien era quasi un sottoprodotto della creazione di mondi fantastici. Ovverosia l'avventura ignorante, quella a base di confronti fisici assortiti, e qui non ci sarà alcuna genuina morale pacifista a distoglierci dal mulinare delle spade e dal lampeggiare degli incantesimi. Brooks è molto bravo, infatti, a inventare torreggianti mostruosità da abbattere a tutti i costi, ovvero gli odierni boss di fine livello, che a questo punto aspettano (ed è questione di mesi) solo l'invenzione ludica del concetto di *punto esperienza*, croce e delizia della ludologia moderna, per fare da colonna portante alle campagne dei giochi di ruolo.

Altra innovazione del libro è la natura postnucleare dell'ambientazione fantasy, natura ahimé anch'essa

criminalmente sottoutilizzata, ma non certo dalle trame dei videogiochi che seguiranno. Per avere ulteriori prove del fatto che Brooks è *nu bravo guaglione*, e qualcosa di nuovo lo vuol mettere sul tavolo, c'è da arrivare alla fine del libro, ma è un viaggio che non tutti avranno voglia di sciopparsi. Come dargli torto?

Tommaso Mongelli

www.fandonia.net