

DARKISS

LA NUOVA AVVENTURA TESTUALE DI MARCO VALLARINO.

Ti chiami Martin Voigt e sei un vampiro. Per secoli hai popolato di incubi le notti di mezza Europa. Avvolto nel tuo mantello nero, hai seminato ovunque morte e distruzione, regnando incontrastato come principe delle tenebre. Hai sedotto e schiavizzato le più belle fanciulle del continente e distrutto chiunque abbia osato opporsi al tuo dominio.

Poi, un gruppo di intrepidi studiosi dell'occulto è riuscito a localizzare il tuo nascondiglio, celato sul fondo di una grotta sperduta tra le Alpi. Dopo aver sbaragliato l'accampamento di zingari che ne sorvegliava l'ingresso, si è fatto strada attraverso oscuri dedali di gallerie fino a raggiungere la tua cripta, dove giacevi impotente nell'attesa del tramonto, e ti ha decapitato e impalato senza pietà.

Di te non è rimasto che un mucchio di cenere sparso sul fondo della bara, ma questa notte - dieci anni dopo il tuo massacro - ritorni in vita grazie alla misteriosa energia inviata da Qualcuno ansioso di restituire al mondo la tua malvagità. Nella tenebra più fitta, riapri gli occhi ancora debole, ma deciso a riacquistare le forze necessarie per riemergere in superficie e compiere la tua terribile vendetta. Questo è Darkiss. Questo è l'inizio dell'avventura online su darkiss.nucleoardente.it

Un'avventura creata da Marco Vallarino, conosciuto autore (per Mondadori, tra gli altri), e, come passione aggiunta, inventore/realizzatore di videogiochi.

Non possiamo dire passione "secondaria" perché Enigma, il primo videogioco realizzato da Vallarino, è uscito prima che il nome dello scrittore e giornalista esplodesse nel campo della letteratura scritta.

Parlando invece di letteratura giocata, questa nuova avventura testuale è un episodio affascinante, a detta dei tantissimi giocatori che popolano i social network e intasano la pagina del gruppo Darkiss di Facebook con entusiastici messaggi di apprezzamento.

- Ho scoperto questo particolare genere di videogiochi negli anni '80 sul Commodore 64 - racconta l'autore Marco Vallarino - e oltre che giocarli mi è sempre piaciuto molto anche scriverli. Le precedenti avventure che ho messo on line, Enigma e Il giardino incantato, hanno macinato decine di migliaia di download, con feedback lusinghieri, e la speranza è che anche Darkiss possa avere un buon riscontro. Sono un sostenitore dell'utilizzo del Software Libero, in particolare dei sistemi operativi GNU/Linux, oltre che di Chromium, VLC, Thunderbird, Firefox, Gimp, OpenOffice.org. La mia prima distro è stata Mandriva, ma da quasi un anno ormai mi sono felicemente stabilizzato su Arch Linux che grazie anche al desktop Gnome permette al mio Sempron 3000+ di andare ancora alla grandissima.

Molti mi conoscono anche come giornalista del Secolo XIX, un lavoro che spesso mi fornisce buoni spunti per la mia attività di scrittore di racconti e romanzi noir. Tra le ultime cose che ho pubblicato, il rutilante thriller sadomaso "Caduta libera" uscito nel 2008 nella raccolta Anime nere reloaded degli Oscar Mondadori. Altrimenti, se preferisci qualcosa di più divertente, il racconto "La dolce Eleonora e l'amaro calice" è contenuto nell'antologia La minestra sul cortile data alle stampe nel 2006 da Coniglio Editore. Molti altri racconti sono pure on line sul mio sito www.marcovallarino.it.

- Marco, è un gioco difficile?

- Ma sai, questo tipo di giochi testuali risponde ai requisiti di "gioco intelligente", in cui chi si cimenta deve disegnare mappe, organizzare liste di cose da trovare, e mettere in campo attitudini che vanno anche al di là del campo di videogiochi. Il gioco è già stato segnalato e recensito positivamente da HorrorMagazine.it, ZombiePlanet.net, Gratis.it, DiTuttoGratis.com, KultUnderground.org, AvventureTestuali.com.

- Sembra che tu viva con disinvoltura il passaggio tra letteratura e videogiochi.

- Non bisogna dimenticarsi che per questo particolare tipo di ipertesto si è parlato di letteratura interattiva. In realtà è un incrocio abbastanza dichiarato con la narrativa. Ed è una proposta totalmente gratuita in un momento di crisi in cui si vendono pochi libri. In tempi di vampiri moderni, cioè buoni, belli e romantici, Martin Voigt è una rivistazione dell'archetipo classico e malvagio del vampiro, nato nell'800 con Lurd Ruthwen, Carmilla, Dracula, interessato solo a fare del mondo il suo regno di terrore e a prosperare nel sangue e nella sofferenza altrui.

- Sei stato invitato a lezioni di Scrittura dinamica e Letteratura interattiva presso la Biblioteca di Modena, il Centro Didattico Musica Teatro Danza di Rovereto, il Boulevard Café di Milano (chiuso da anni). Poi la narrativa, che va a gonfie vele. E la tua passione per il cinema?

- Non è messa da parte! Il personaggio Lilith del videogioco proviene dal cortometraggio Yoshiwara Club, diretto da Emilio Audissino. La storia che avevo immaginato ha ispirato l'avventura testuale. Il personaggio del gioco è il vampiro Martin Voigt, che durante l'avventura incontra Lilith, la vampira interpretata da Federica Ruggero nel corto Yoshiwara Club di Audissino. In realtà è proprio Lilith che fa risorgere Martin dalla tomba (in seguito alla sua brutale esecuzione) per spingerlo a unirsi all'esercito di vampiri che sta radunando presso lo Yoshiwara Club. Al di là della citazione cinematografica di Yoshi, c'è poi la speranza di scrivere presto un romanzo dedicato alle efferate gesta di Martin Voigt, oltre che l'annunciato seguito del gioco, Darkiss 2.

Bene. Buon divertimento quindi, e in bocca al lupo. Anche mannaro. Purchè non sia un vampiro, perchè con quei canini...

Eugenio Ripepi

