

Mattia Petricola, Christine Ott e Livio Gambarini

Livio Gambarini a colloquio con Mattia Petricola e Christine Ott

Livio Gambarini (*1986), esordisce come romanziere nel 2014 con *Le colpe dei padri* (Segrate, Silele edizioni), un *thriller* storico ambientato nella Lombardia del 1300. È autore, per Acheron Books, della quadrilogia *Eternal War* (*Gli eserciti dei santi*, 2015; *Vita Nova*, 2018; *Il sangue sul giglio*, 2019; *Inferno*, 2020), una delle trasformazioni della *Commedia* più interessanti e originali del panorama contemporaneo, che reinterpreta in chiave fantasy le vicende della Firenze di Guido Cavalcanti e la discesa all'inferno di Dante. Tra le altre sue opere si segnalano, in particolare, i romanzi storici *Ottone. Il primo dei Visconti* (2021) e *La papessa di Milano* (2023), entrambi pubblicati da Piemme. Oltre ad insegnare narratologia e tecniche di scrittura in numerosi corsi e seminari, dal 2020 dirige »Rotte narrative«, piattaforma di formazione per scrittori esordienti. Mattia Petricola insegna teoria della letteratura all'università dell'Aquila. È autore di *I mondi dell'Oltremondo. Dante e la Commedia dal fantasy alla fan fiction* (Edizioni ETS, 2023), in cui si analizza, fra gli altri, il caso di *Eternal War*. In questa intervista, Gambarini conduce Christine Ott e Mattia Petricola nel laboratorio creativo di *Eternal War*, offrendo la possibilità a chi legge di osservare la quadrilogia, per così dire, dall'altro lato dello specchio.

Mattia Petricola: Inizierei con una domanda di rito: com'è nato *Eternal War*?

Livio Gambarini: *Eternal War* è stato massicciamente influenzato dalla mia esperienza di videogiocatore. Non sono mai stato un umanista nutrito solo di libri; ho da sempre una fortissima fascinazione per il mondo dei giochi di ruolo e dei videogame. Nel corso degli anni mi è capitato tante volte, giocando a videogiochi come *Age of Empires*, di domandarmi: io che sto giocando, io che faccio progredire una civiltà e ne oriento lo sviluppo, chi sono? Un giorno, in particolare, ebbi un'illuminazione giocando a *Crusader Kings 2*, in cui si controlla una casata nobiliare, portandola avanti di generazione in generazione lungo il Medioevo, passando da un capofamiglia al successivo, curando la gestione della casata e le politiche dinastiche. Mi sono reso conto di essere, io giocatore, uno spirito intergenerazionale che attribuisce la propria personalità e il proprio modo di vedere il mondo a un'intera

Mattia Petricola (L'Aquila/Rom), E-Mail: mattia.petricola@univaq.it

Christine Ott (Frankfurt am Main), E-Mail: c.ott@em.uni-frankfurt.de

Livio Gambarini (Mailand)

dinastia, intesa come una linea di sangue di cui occorre gestire numerosissimi aspetti, dall'economia alla religione, dai matrimoni alle rivalità e molto altro. Sono quindi una specie di spirito penato per come lo consideravano gli antichi romani, ossia lo spirito custode di una famiglia. Appuntai quest'idea su uno dei miei taccuini, insieme a centinaia di altre; ero ancora uno studente universitario. Tempo dopo, Acheron Books mi propose di scrivere un romanzo fantasy storico basato su un'importante figura italiana – ossia una figura famosa nel mondo che potesse risultare appetibile, anche commercialmente, al pubblico americano. Scelsi quindi Dante. Se dovevo fare un fantasy, però, volevo trovare un'allegoria – proprio come aveva fatto Dante – che mi permettesse di parlare non solo di Dante, delle sue amicizie, del suo esilio, dei suoi amori, ma anche della sua epoca, della guerra tra fazioni a Firenze e di tante altre vicende drammatiche. Mi tornò allora in mente l'idea che mi ero appuntato a proposito degli spiriti penati. La cosa si sposava anche bene con una pratica parapsicologica di cui ero nel frattempo venuto a conoscenza, ossia quella delle costellazioni familiari, secondo la quale capita a tutti gli esseri umani di ripetere scelte, traumi o eventi vissuti dai loro avi a causa di sottili influenze intergenerazionali. Mi ispirai quindi a questa pratica, la fusi con l'idea dei penati e creai gli ancestrarchi, spiriti familiari che reggono le sorti delle famiglie della Firenze di Dante e non solo. Dopo aver studiato meglio il contesto politico della Firenze di Dante, decisi inoltre di non partire raccontando di lui, bensì del suo «primo amico», Guido Cavalcanti, e più ancora di Kabal, l'ancestrarca della famiglia Cavalcanti, che si prestava ad essere un protagonista forse più interessante rispetto all'ancestrarca di Dante. Mi dissi che Kabal aveva le carte in regola per permettermi di portare avanti il *worldbuilding* e l'atto di divulgazione storica che desideravo. Dante sarebbe arrivato nella narrazione solo in un secondo momento, a cose già avviate e su un palcoscenico che avrei avuto cura di preparare.

Christine Ott: Hai scelto come punto di partenza Cavalcanti perché, essendo un personaggio su cui si è scritto meno rispetto a Dante, poteva lasciare più spazio all'immaginazione?

Livio Gambarini: Sicuramente sì. Un altro aspetto importante ha a che fare con la palatabilità superficiale del personaggio di Guido Cavalcanti. Il ritratto che ne fece Boccaccio era quello di un Tony Stark del Medioevo: un genio miliardario, playboy, filantropo, bello, prode in battaglia, eroico, l'uomo più intelligente che ci fosse al mondo, filosofo naturale, ribelle verso la religione. Queste caratteristiche mi davano l'impressione che Cavalcanti potesse essere il miglior punto di partenza per raccontare la storia di Dante ed entrare nel contesto storico-politico della Firenze del tardo Duecento. Avevo anche bisogno di un angolo d'attacco che semplificasse un po' la vita a un pubblico di lettori di fantasy che predilige l'avventura: da questo

punto di vista, Cavalcanti funziona meglio di un personaggio pio e cristiano quale era Dante. Ero insomma convinto che un protagonista un po' più affine alle inclinazioni contemporanee come Cavalcanti potesse dare più benzina al primo volume della storia e fare entrare con più gradualità lettrici e lettori all'interno dell'universo complesso che contavo di raccontargli, passando dagli stilnovisti e arrivando alla *Commedia*.

Mattia Petricola: Un'altra domanda classica che si pone in questi casi riguarda le influenze che hanno orientato la tua scrittura, in generale, e la scrittura di *Eternal War*, in particolare. Ci hai già parlato del ruolo importantissimo che per te hanno i giochi. Ci diresti di più?

Livio Gambarini: Tra gli autori che nel corso degli anni mi hanno influenzato maggiormente c'è sicuramente George Martin, l'autore delle *Cronache del ghiaccio e del fuoco*, che considero il Lev Tolstoj del ventesimo secolo. Ci sono anche altri autori fantasy, come ad esempio Michael Swanwick. Tra gli autori italiani, poi, c'è Valerio Evangelisti, autore della saga di Nicolas Eymerich. Forse il singolo autore cui sono maggiormente debitore, insieme a Martin, è però Francesco Dimitri, che con il romanzo del 2008 *Pan*, ambientato nella Roma di una ventina d'anni fa, mi diede il primo grande esempio di quel che poteva significare nascondere il fantasy all'interno della quotidianità del nostro mondo. Ho seguito l'approccio di Dimitri e l'ho riadattato alla Firenze di Dante e di Cavalcanti.

Mattia Petricola: Potremmo passare ora alle domande più direttamente collegate a Dante e alla *Commedia*. Come pensi che *Eternal War* possa ricostruire o rielaborare l'immagine di Dante che, in Italia, ereditiamo dalla scuola?

Livio Gambarini: Tantissime persone si portano dietro per tutta la vita l'impressione negativa di Dante che si sono formati alla scuola superiore. Questa cosa mi dispiace, perché si crea un imbuto, una strozzatura letale che condanna moltissime persone delle prossime generazioni a non mantenere vivo il ricordo di Dante e della sua epoca, che ha così tanto da insegnare alla nostra. Mi dispiace sinceramente che questa cosa vada perduta. Quello che ho cercato di fare, quindi, è stato restituire Dante alle lettrici e ai lettori di oggi. Non sto parlando delle persone colte, che cercano il Dante che già amano e per le quali Dante abita già l'Olimpo letterario. Sto parlando di tutti gli altri, delle persone che lo trovavano antipatico o ridicolo. In un certo senso, il Dante del primo libro di *Eternal War* è antipatico e ridicolo proprio per accompagnare meglio chi legge. Parto dall'immagine di Dante che ci formiamo al liceo; poi, a poco a poco, conduco chi legge a realizzare che si tratta di una persona proprio come noi. Una persona che ha delle paure, ma trova il coraggio di

superarle. Una persona con dei valori, ma che ogni tanto sbaglia. Anche a lui tocca a volte abbassare la testa e farsi andar bene cose che invece non dovrebbe accettare, per poi pagarne le conseguenze. Faccio questo con gli strumenti del *fantasy*, che permettono di alleggerire un po' tutto, di non prendere le cose con eccessiva serietà e di mantenere un piglio giocoso, divertente e avventuroso, con battaglie, duelli magici e spiriti giganteschi da affrontare come li si affronta nei film o nei videogiochi.

Mattia Petricola: Come hanno reagito le tue lettrici e i tuoi lettori a *Eternal War* e al «tuo» Dante? Pensi, dalle loro reazioni, di aver raggiunto l'obiettivo che ti eri posto?

Livio Gambarini: L'esperienza di *Eternal War* mi ha insegnato tantissimo, soprattutto su come si scrive e su come si affronta oggi la vita da scrittore, che è diversissimo da come la si affrontava nel 2010. Anzitutto, la saga ha avuto successo, è stata accolta in modo caloroso e questo mi fa molto piacere. Come scrittore ho fatto tanta gavetta, quindi mi è capitato tante volte di essere io in prima persona a portare in giro il mio libro, a fare i firmacopie nelle librerie e alle fiere del libro, rinunciando ai fine settimana per andare a parlare dei miei libri di qua e di là. Così ho parlato con centinaia di persone, a tu per tu, di *Eternal War*. Tante di queste persone non le ho viste una volta sola: la prima volta che le incontravo compravano *Eternal War*, poi le rivedevo un anno dopo, quando usciva il libro successivo, poi un anno dopo ancora. E ogni volta parlavamo. Questa cosa è successa centinaia e centinaia di volte, e ho avuto l'impressione di individuare una tendenza abbastanza costante: tanti, come me, partivano da un'antipatia per Dante e, nel leggere *Eternal War*, arrivavano ad affezionarsi a quell'epoca storica e alle opere di Dante. Mi ha anche fatto piacere vedere fiorire, negli anni successivi al successo di *Eternal War*, tante nuove penne che sono andate nella direzione che avevo inaugurato. Enzo De Simone, ne *Il rione dei raggiri*, ha raccontato la Napoli seicentesca con un approccio simile al mio. Beppe Roncari, con *Engaged*, ha riscritto *I Promessi Sposi* con un impianto *fantasy* e ha dichiarato più volte di essersi ispirato a *Eternal War*. Sono molto orgoglioso e grato di aver dato un contributo alla letteratura *fantasy* italiana – che è un campo molto piccolo e, sotto molti aspetti, ancora acerbo, in quanto arranca di fronte allo strapotere del *fantasy* d'importazione, ma negli ultimi anni un po' di cose stanno cambiando.

Mattia Petricola: Torniamo ora nel laboratorio creativo di *Eternal War*. Hai menzionato prima il concetto di *worldbuilding*, che è così importante per chi scrive e studia il *fantasy*. Si tratta di una nozione che si applica molto bene anche alla *Commedia*.

Livio Gambarini: Assolutamente. Dante è un *worldbuilder ante litteram*.

Mattia Petricola: Cosa ha significato per te, come autore di *fantasy*, guardare alla *Commedia* dal punto di vista del *worldbuilding*?

Livio Gambarini: Siamo abituati a un processo graduale di innovazione in quasi tutti i campi del sapere umano, quindi di solito concepiamo i fenomeni nei termini di una lunga catena di accrezioni sequenziali. Guardando Dante, invece, constatiamo che non è così: sul fronte del *worldbuilding*, parte quasi da zero e arriva già a livelli che mettono in crisi noi moderni. Nella *Commedia* ci sono un tale livello di coerenza, un tale livello di coesione immaginifica e delle regole interne di funzionamento tanto precise che, nel momento in cui ho costruito il mio *worldbuilding* basato sulla *Commedia*, le cose per me sono state molto facili. *Eternal War* è un omaggio a quello che ha fatto Dante – un omaggio nel senso che ho cercato di seguire le sue orme, facendo oggi quello che lui ha fatto a suo tempo. Chiaramente la cosa per me è stata estremamente più semplice, visto che lui aveva già fatto tutto il lavoro e io ho raccontato la sua stessa storia. In un certo senso – e qui forse pecco davvero di immodestia – ho fatto con Dante quello che lui ha fatto con il suo idolo, Virgilio. In un certo senso, la *Divina Commedia* è anche questo, è il tributo di un *fanboy* al suo autore classico preferito, rivitalizzato e portato ai lettori del proprio tempo. Per Dante, fare *worldbuilding* ha significato fare una grande opera di bonifica e di edificazione. Ha recuperato molti dei testi a cui si ispirava, a partire appunto da Virgilio, poi Ovidio, Lucano e molti altri, bonificandoli delle loro parti strettamente pagane oppure infondendoli di significati cristiani, così da trovare loro una collocazione nel grande disegno della salvezza. Allo stesso tempo, la *Commedia* non smette mai di essere l'operazione di un *fanboy* che scrive una *fan fiction* per seguire le orme del proprio autore preferito. È una cosa che a me dà tantissima tenerezza e a cui mi sono molto ispirato.

Mattia Petricola: *Eternal War* si fonda quindi, da una parte, su una ricerca storica molto accurata, dall'altra su un altrettanto accurato *worldbuilding*. E quest'ultimo prende corpo, a sua volta, tanto dalla ricerca storica che hai condotto, quanto dalle opere di Dante e Cavalcanti, che contribuiscono attivamente a definire l'ontologia del mondo narrato di *Eternal War*. Come hai tenuto insieme tutti questi elementi?

Livio Gambarini: Preciso che *Eternal War* non vuole e non cerca di essere un romanzo storico. Cerca di essere un romanzo di fantasia, di *speculative fiction*, che si mette al servizio del lettore prima di tutto come fonte di intrattenimento. Era poi importante per me che fosse anche una fonte di divulgazione. Mi piace molto il Medioevo e mi diverto a condividere con altre e altri le mie passioni, nella speranza di far nascere in loro il mio stesso entusiasmo e la mia stessa curiosità. Il mio desiderio di riaccostare le nuove generazioni alla *Commedia* mi ha spinto a selezio-

nare, tra gli eventi storici di quegli anni, gli elementi più importanti sotto il profilo divulgativo, ossia i più importanti da mettere in scena nel voler offrire un servizio di *public history* a lettrici e lettori. Speravo, molto banalmente, che la lettura di *Eternal War* permettesse a ragazze e ragazzi delle scuole superiori di avere più probabilità di prendere buoni voti in italiano, storia e quant'altro. Questa cosa, peraltro, è successa davvero. Mi capitò, anni fa, di fare una presentazione a Torino. Gli studenti di varie classi avevano letto il primo volume di *Eternal War* e un professore venne a dirmi che un ragazzo, che aveva un po' di vergogna ad avvicinarsi a parlarmi, ci teneva tanto a ringraziarmi perché, grazie alla lettura di *Eternal War*, aveva recuperato un debito formativo, non ricordo più se in italiano o in storia. Quindi *Eternal War*, mi spiegò il professore, aveva salvato un anno di scuola a un ragazzo. È stato uno dei momenti più belli della mia carriera da scrittore, perché si era avverato un sogno. Era proprio quella una delle cose che mi aveva portato a prendere certe decisioni nel creare *Eternal War*. Quindi la quadrilogia non è un ritratto fedele della storia dell'epoca, ma un ritratto molto semplificato. Ha, se vogliamo, lo stesso approccio di un buon lavoro di *fiction* storica, ossia un approccio attento a una resa accurata non solo dell'epoca e degli eventi, ma anche dei dettagli di vestiario, cibo, usi e costumi, che però non crei problemi per l'esperienza generale di fruizione.

Christine Ott: Pensi che ci siano episodi della *Commedia* che sono particolarmente problematici da affrontare per un pubblico contemporaneo? Penso, ad esempio, a quello di Maometto.

Livio Gambarini: Mi è sicuramente capitato di riflettere su questo punto. Da narratore, però, ho la possibilità di selezionare le parti della *Commedia* a cui attingere, lasciando le altre nel *gutter* fra le scene, per cui non è un problema che si è posto per me nell'assemblare la sostanza narrativa del quarto volume di *Eternal War*. È però una questione che comprendo. Nell'epoca del *clickbaiting*, in cui si trascura – quasi sempre a scopo strumentale – il contesto in cui una certa affermazione viene fatta e se ne presenta solo la parte più problematica, ossia quella che più probabilmente darà adito a *flame*, rabbia e contestazione, si tratta di un problema che si pone molto spesso. Siamo ormai addestrati a trascurare il contesto, mentre invece il contesto è la chiave di qualunque interpretazione. Questo è tanto più vero nel caso di Dante, che viveva e scriveva sette secoli fa, in un'epoca in cui il suo pensiero lo rendeva un faro di apertura e di capacità critica. Era in grado di riconoscere la virtù altrui anche quando si manifestava in contesti che culturalmente e socialmente erano considerati tutt'altro che virtuosi. Penso alla grandezza di Farinata o all'amore tra Paolo e Francesca.

Christine Ott: Per concludere: cos'è Dante per te e cosa pensi che Dante sia oggi?

Livio Gambarini: Posso iniziare a rispondere dicendo che il mio primo incontro con Dante al liceo non fu particolarmente bello. Frequentai l'Università Cattolica di Milano, dove l'esame di Letteratura italiana 1, ossia l'esame più importante del primo anno, era dedicato essenzialmente a Dante. Io ero uno dei pochissimi nel mio anno a detestare Dante. Iniziai a studiare per quell'esame con un fastidio viscerale, proprio a causa dell'esperienza che mi portavo dietro dal liceo. Mi stava molto più simpatico Guido Cavalcanti. Poi, dovendo studiare Dante in modo approfondito per l'esame, ebbi modo di conoscerlo e capirlo un po' meglio, leggendolo attraverso la lente dei suoi tempi e del calore politico di quegli anni. Molte delle mie idee di partenza, quindi, cambiarono; eppure, mi rimase l'impronta di quella brutta prima impressione, causata dal modo forzato e sgradevole in cui ero stato premuto contro Dante al liceo. Non lo avevo per niente apprezzato come invece avrei fatto successivamente, incontrandolo in una diversa cornice. Ciò si è riflesso nel modo in ho costruito *Eternal War* di cui parlavo prima, nella gradualità con cui nella quadrilogia si arriva a Dante, alle sue opere e alla sua visione, passando prima per qualcuno che sia un po' più vicino alla sensibilità odierna, ossia Cavalcanti. Come vedo Dante oggi? Posso dirvi come lo vedo in Italia, ossia come una vittima della venerazione dei suoi »fan« contemporanei. Viviamo in tempi in cui la sensibilità cambia a una velocità sconcertante, ma i modi in cui si parla di Dante e lo si insegna non stanno cambiando altrettanto velocemente. Nello scrivere *Eternal War*, tra i miei intenti c'era quello di permettere a tante altre e tanti altri come me di avere una seconda chance con Dante. Io ho avuto questa seconda occasione quando ero all'università, ma non tutti si iscrivono a un corso di laurea in letteratura italiana. Ho cercato di portare Dante più vicino a lettrici e lettori di oggi, invece di trascinare di peso loro verso Dante. Questo è lo spirito con cui ho cercato di creare *Eternal War*.