

CANNIBAL TALES

di Federica Farace

Il lascito di Ruggero Deodato nel lavoro di Fantastico Studio

Trattare temi scabrosi come il cannibalismo non è mai cosa semplice e se nella storia c'è stato qualcuno in grado di farlo lasciando il segno, quello è Ruggero Deodato. A poche settimane dalla pubblicazione del primo dei tre episodi di Cannibal Tales, abbiamo deciso di contattare i ragazzi di Fantastico Studio per vedere se fosse possibile mettere alla prova la visual novel basata su una sceneggiatura inedita del Maestro e fare una chiacchiera sul progetto, la cui origine e la cui storia travagliata cominciano circa 5 anni fa.

IL RICHIAMO DEL SANGUE

Basta il prologo de L'Intervista, la prima storia del titolo, per capire il tono dell'opera in questione: dialoghi asciutti,

poche scelte e personaggi ambivalenti, molto lontani dalle figure nette a cui sfortunatamente siamo abituati. Helena è una giornalista e sta vendendo l'anima al diavolo, che in questo caso veste i panni di una corrotta infermiera, per riuscire a intervistare il misterioso paziente di un ospedale psichiatrico coinvolto in un sanguinolento caso. Fin dalle prime immagini, la violenza, psicologica prima ancora che fisica, invade lo schermo mettendo subito in chiaro che Cannibal Tales è un prodotto per stomaci forti e menti inespugnabili. Grazie a una demo preparata ad hoc per noi, ho avuto modo di portare a completamento l'intero primo capitolo e, pur non volendo rivelarvi altri dettagli della trama, posso dirvi che se queste sono

le premesse, Cannibal Tales è un prodotto che farà molto parlare di sé. La narrazione inconfondibile di Deodato si sposa con un comparto artistico fatto di scelte decise. Poche inquadrature che vogliono essere dipinti, più che le immagini di una storia, caratterizzate da un uso dei colori netto che richiama il cinema horror italiano degli anni '70, quando ancora i nostri registi venivano idolatrati in giro per il mondo grazie a una verve artistica che li rendeva unici. Il comparto audio è essenziale ma assolutamente efficace, le poche note musicali lasciano il posto a precisi effetti sonori. Questi sono poi alternati a gelidi silenzi e l'alternanza ritmata dei due rende ancora più angosciante una storia che, con il procedere del tempo, diventa sempre più asfissiante, in un clima emotivo e di violenza che fa presto a raggiungere il suo apice. Se devo fare infatti un appunto, "L'intervista" è davvero troppo breve. Senza perder tempo e andando spedita sulle decisioni e sulle opzioni di dialogo in un'oretta sono riuscita a portare a termine un paio di run, il che mi ha permesso di vedere entrambe le possibili versioni del momento clou della trama. Fantastico Studio ci ha assicurato che questo primo capitolo è molto più breve dei successivi due e in particolar modo del terzo, che costituisce la maggior parte della narrazione di Borneo. Ora però rimaniamo con la questione che questo piccolo "antipasto" ci ha messo una gran fame e, pur essendo una fame più tradizionale, mi sentirò costretta a rivedere la trilogia Cannibal per ingannare l'attesa degli ultimi due episodi di Cannibal Tales.



GAME

Andrea Valesini, Creative Director di Fantastico Studio, racconta la genesi della collaborazione con Deodato

DISGUSTOSAMENTE PERVERSO

di Federica Farace

Game Pro: La vostra collaborazione con Deodato comincia prima di Cannibal Tales, con Borneo: A Jungle Nightmare, avventura survival horror in 3D appartenente sempre al genere cannibal. È cominciato tutto per gioco tra voi e il maestro? Una sorta di sperimentazione che poi si è trasformata in una collaborazione stabile? Oppure c'era già un piano a lungo termine?

Andrea Valesini: La collaborazione tra noi e Ruggero inizia nel 2019 ma, ti avviso, è un racconto lungo e ricco di colpi di scena! Grazie a una conoscenza in comune riuscii ad avvicinarlo e a proporre le possibilità di collaborare alla realizzazione di un videogioco tratto da una sua sceneggiatura. Ruggero ne fu subito entusiasta e tirò fuori dal cassetto del suo studio un faldone di materiali inediti. Passammo molto tempo a consultare questi materiali, sceneggiature, immagini, foto e tra questi selezionammo la sceneggiatura di un sequel di Cannibal Holocaust che non era mai riuscito a realizzare per mancanza di fondi. L'idea era quella di produrre una sorta di avventura grafica classica, potremmo dire un punta e clicca, che però chiaramente sfruttava tutti i temi cari al suo modo di intendere il cinema. A partire da questo, svilupparammo un piccolo teaser per assaggiare la bontà del progetto, dal titolo Cannibal, e lo inviammo alla stampa specializzata, nazionale e internazionale. Tutti avevano dubbi in proposito, Ruggero stesso. A sorpresa, il video fu rilanciato da tante testate, soprattutto internazionali, tra cui Famitsu e IGN USA. A ruota veniamo contattati da tantissimi fan, incuriositi ed esaltati dal progetto. Chiaramente questa cosa ci fece

molto piacere, ma devo ammettere che ci prese completamente alla sprovvista: non ci aspettavamo una risposta così grossa! Per cui, dopo un primo momento di panico, decidemmo di rivedere il tipo di progetto che avevamo in mente, attanagliati dalla paura di non riuscire a soddisfare le aspettative che nel frattempo si erano create. Immaginate, il nostro piccolo team, un progetto sperimentale e tutti gli occhi puntati su di noi! Nel frattempo però era arrivato il COVID. Ruggero all'epoca aveva già più di 80 anni e non c'era modo di collaborare a stretto contatto perché non avevamo intenzione di mettere in pericolo la sua salute e lui non era molto familiare con le nuove tecnologie. Mentre noi era-

vamo intenti a trovare un'idea da proporre a Ruggero per far evolvere il progetto, succede l'inaspettato, ci arriva una denuncia. Una lettera dell'avvocato degli eredi del produttore di Cannibal Holocaust che ci citano perché, secondo loro, tra i contenuti grafici e la presenza di Ruggero i rimandi al film erano troppi e avremmo leso l'immagine della pellicola originale. Alla fine, riuscimmo ad accordarci e Cannibal divenne Borneo: A Jungle Nightmare. Ma nemmeno questo secondo tentativo andò bene perché quando ri-pubblicammo i materiali col nuovo logo e il nuovo titolo, cominciammo a ricevere mail minatorie da parte di numerosi abitanti del Borneo. Essendo il cannibalismo un tema molto



sensibile in quelle zone, loro si sentivano offesi dal progetto. Noi, chiaramente non avevamo idea della cosa, vittime degli stereotipi occidentali e quindi, dopo una lunga opera di mediazione, il cui obiettivo era far capire che la morale delle opere di Deodato è proprio quella opposta, riuscimmo finalmente a uscire con questo prototipo (che è quello attualmente disponibile sulla pagina steam). I colpi di scena non finiscono qui, però, perché arriva l'unica vera brutta notizia: Ruggero comincia ad avere problemi di salute e dopo pochi mesi muore. Viene a mancare non solo il direttore artistico, ma anche il finanziatore principale del progetto. Persi dalla voglia di far conoscere al mondo l'ultima produzione artistica del maestro, abbiamo cercato altrove fondi ma il progetto era troppo complesso e tutti i problemi che nel frattempo erano sopraggiunti non ci hanno aiutato a procedere. Alla fine quindi abbiamo deciso di ripensare la sceneggiatura di Borneo: A Jungle Nightmare per trasformarla in una Visual Novel divisa in tra capitoli, quello che appunto oggi è Cannibal Tales.

GP: Dopo i primi incontri, come avete deciso di imbrigliare la complessa visione artistica del Maestro in un prodotto principalmente interattivo, in cui la volontà del giocatore (e non solo quella dell'autore) ricopre un ruolo decisivo?

AV: In realtà lo stesso Ruggero non vedeva l'ora di provare un'esperienza del genere. Lui, da buon sperimentatore senza nessun tipo di freni inibitori, ci ha candidamente confessato che dopo aver provato di tutto, dal cinema alla televisione, passando per il teatro e gli spot televisivi aveva voglia di cimentarsi in questa cosa che comunque era del tutto nuova per lui. La componente narrativa e la direzione artistica sono elementi che accomunano il cinema e il videogioco, e di questo Ruggero era consapevole, ma lui era interessato soprattutto alla componente interattiva. Il fatto di avere uno spettatore non passivo ma attivo lo stimolava tantissimo ed è proprio per questo motivo che si era convinto sin da subito a partecipare al progetto e a collaborare con noi. Ne era entusiasta.

GP: Ci avete detto prima che Borneo era sostanzialmente un'avventura survival che poi si è trasformata in Cannibal Tales, che è invece una visual novel. A parte le chiare differenze di meccaniche c'è anche una differenza di intenti tra le due opere?

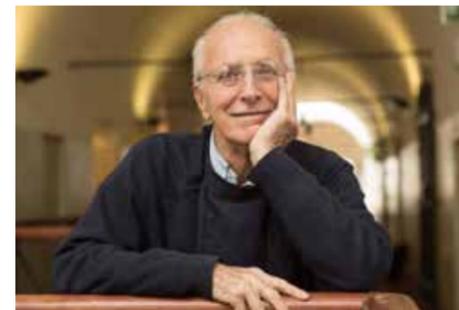
AV: Assolutamente sì. Borneo nasceva come un'esperienza survival alla Outlast, c'erano meccaniche di interazione più complesse e avevamo la costante presenza di Ruggero con tutto il suo potere creativo. Cannibal Tales è una cosa completamente a parte, nasce dalla nostra volontà di raccontare la SUA storia nonostante tutto quello che è successo e nonostante, soprattutto, la sua morte. Non non ci siamo scervellati per cercare di inserire delle meccaniche innovative dal punto di vista delle visual novel, quello che ci interessa è avere un'ottima direzione artistica, degli ottimi disegni e un comparto audio incredibile. È il contenuto, la storia di Ruggero, il cuore di Cannibal Tales; vogliamo che il pubblico la conosca. Non vogliamo che l'ultimo lavoro del Maestro finisca per andare perduto.

GP: Com'è stato lavorare durante questi 3 anni con il Maestro? Avete qualche aneddoto interessante da raccontarci?

AV: Sapevo che questa domanda sarebbe arrivata... Lavorare con Rugge-

“Non faccio horror, il mio è un cinema realistico”

Questa è forse la citazione più famosa di un regista che in realtà “il direttore dei film sui cannibali” è altamente denigratorio. Ruggero Deodato era una personalità che sfidava ogni tipo di convenzione e non si tirava indietro davanti a nulla. Lui trattava con lo stesso rigore qualsiasi tipo di argomento dovesse affrontare e nella sua carriera ha saputo spaziare dall'horror al poliziottesco, passando per la commedia. Il realismo per lui era una religione e non è un caso che anche nei lavori più commerciali non evitasse di riportare la realtà senza alcuna forma di filtro o di mediazione volta a ridurre le dissacranti verità della vita. Lui ha preso la lezione dei maestri italiani del neorealismo e la spogliata di ogni velleità e poesia dettata dalle necessità artistiche. Il cinema di Deodato era il vivisezionamento della realtà ripreso da una telecamera 35 millimetri.



ro è stata un'esperienza molto intensa, come spesso accade quando ti trovi di fronte ad una grande personalità. Ogni nostro incontro aveva una dinamica ben precisa: partiva tranquillo, poi cominciava l'escalation che ci portava quasi ad uno scontro, si sfiorava il litigio ma ci si fermava sempre prima e alla fine ci si lasciava con grandi complimenti, abbracci e baci. E non è

tanto per dire, era proprio una dinamica fissa. Ho sempre immaginato che lui fosse proprio così come persona. (Andrea ride di gusto) Di aneddoti, poi, ce ne sono tantissimi. Lui mi ha raccontato una quantità di storie assurde, sul gossip inerente al cinema italiano degli anni 70, ma preferisco restino private. Mentre sulla nostra collaborazione mi sento più libero di



Borneo: non tutto è perduto

Stando al racconto di Andrea Valesini pare che Borneo: A Jungle Nightmare sia ormai spacciato. E invece, durante la nostra chiacchierata il Creative Director di Fantastico Studio ci anticipa che da qui a qualche mese sarà fatto un importante annuncio in merito all'ultimo progetto del Maestro Deodato. Sembra infatti che i ragazzi di Verona siano riusciti a trovare il modo di mostrare al mondo il sequel della trilogia Cannibal così come il suo autore lo aveva pensato. Con il supporto di Troglodytes Games, un piccolo studio indipendente con sede a Barcellona fondato da tre ragazzi pugliesi specializzati in videogiochi horror, Fantastico Studio ha in programma di realizzare Borneo nella sua interezza. A Jungle Nightmare sarà infatti sviluppato con Unreal Engine 5 e avrà un gameplay idealmente simile a quelli survival che il pubblico ha visto più di recente in Outlast Trials. La collaborazione è freschissima e i lavori sono cominciati da poco per cui la notizia non era mai stata diffusa ufficialmente prima di oggi. I piani parlano di una release entro il 2025 e noi di Game Pro vi terremo senza dubbio aggiornati su quella che, a tutti gli effetti, è l'eredità del grande Ruggero Deodato.



parlare e posso raccontarti almeno un paio di cose divertenti. Prima di tutto siamo stati colpiti dalla maledizione di Ruggero, il direttore maledetto. Come avete sentito, da quando abbiamo cominciato a lavorare con lui ce ne sono successe di tutti i colori. Abbiamo perfino fatto incazzare una nazione intera! Questa cosa ci fa ridere tantissimo ancora oggi. Un'altra cosa divertente è che siamo diventati il suo punto di contatto con il mondo, soprattutto cinematografico. Ruggero non aveva un sito e non aveva una e-mail pubblica



Tutti i colori di Bava

*Tra i numerosi omaggi stilistici di **Cannibal Tales** quello più evidente è dato dall'uso del colore. Il cinema horror italiano ha fatto scuola fin dagli anni '60 su tutto quello che riguarda l'uso della luce e, soprattutto, delle fonti di luce colorate. Se nel mondo questo è notoriamente il marchio di fabbrica di Dario Argento, pochi sanno che il lavoro del regista di **Profondo Rosso** nasce come continuazione diretta dell'ingegno del grande Mario Bava. Il regista romano d'adozione, idolatrato da Scorsese e Tim Burton, utilizzava le luci colorate non solo per realizzare effetti speciali, come ad esempio l'invecchiamento progressivo di un volto (oggi tutte cose fatte in CGI), ma anche per veicolare precisi messaggi attraverso l'associazione del colore a determinati personaggi e/o situazioni.*



per cui la maggior parte delle persone che non sapevano come trovarlo o come contattarlo, venivano da noi. Quasi fossimo la sua segreteria, abbiamo ricevuto tonnellate proposte di collaborazione per progetti televisivi, cinematografici e documentaristici, chiaramente indirizzati a lui. Proprio durante la nostra collaborazione lui ha accettato e portato a termine 3 differenti interviste: una per i francesi di Canal Plus, una per un editore italiano e l'ultima per una serie documentario americana che credo si chiami "Storie Maledette" o "Film Maledetti", ora non ricordo il titolo originale (*Cursed Movies*, ndr.), per il servizio in abbonamento video on demand specializzato in cinema horror, *Shudder*. Per loro ci siamo addirittura offerti di aiutarli ad organizzare la trasferta a Roma!

GP: Negli ultimi anni, sempre più registi horror stanno facendo escursioni nel mondo dei videogiochi. Prima di Deodato c'era stato Dario Argento che aveva prestato la sua voce per *Dead Space* e ora anche John Carpenter che oltre ad aver più volte professato la sua passione per il mezzo, sta realizzando *Toxic Commando* con Saber Interactive. Come ve-

dede questa contaminazione tra cinema e videogiochi? È una cosa positiva, oppure ci sono anche dei rischi?

AV: Dal mio punto di vista questa contaminazione è una cosa assolutamente positiva. Il videogiochi è uno strumento culturale e mi fa strano che fino adesso in Italia, e sottolineo soprattutto in Italia perché all'estero il discorso è leggermente diverso, questa cosa non riesca a essere percepita fino in fondo. Qui moltissimi ancora lo pensano come semplice intrattenimento e basta e, cosa ancora più grave, intrattenimento quasi esclusivamente indirizzato ai piccoli o, tutt'al più ai giovani ragazzi. Purtroppo questo è, in parte, colpa anche della nostra classe politica che troppo spesso dà messaggi sbagliati. Loro poi sono seguiti a ruota dalla nostra élite culturale che non riconosce in nessuno modo il videogiochi come veicolo di cultura. Fanno ragionamenti insensati sulla qualità quando io non mi sognerei mai di dire che la letteratura non è cultura solo perché tra la marea di libri in libreria c'è anche *Fabio Volo*. Quando si parla di videogiochi in questo paese si finisce sempre a citare titoli come *Call of Duty*, *Fifa* e tutta una sfilza di prodotti

tripla A che non aggiungono niente al mezzo. Ti faccio l'esempio di un titolo da noi realizzato, *Cucchi*, che è una sorta di archivio interattivo dell'artista Enzo Cucchi, uno dei più famosi pittori e scultori contemporanei italiani. All'estero è stata accolta benissimo, ne hanno riconosciuto l'unicità e il grande valore artistico-sperimentale. In Italia fino a quando non abbiamo vinto come *Best Applied Game* gli *Italian Videogame Awards* nessuno ci aveva mai contattato, invece, senza nessun preavviso ci siamo ritrovati invitati a San Francisco come finalisti dell'*Independent Games Awards* (Categoria *Nuovo Award - Anno 2022*, ndr.). Il videogiochi è innovazione e, soprattutto, innovazione culturale e ibridazione mediale. Anzi vorrei vedere molti più progetti che prendono questa direzione.