

Cronisti in classe 2024 il Resto del Carlino



Convitto nazionale Leopardi di Macerata

«Benvenuti a Keemar, il regno del fantasy»

Antonuzzo, in arte G.McAnton, ha incontrato gli studenti e ha raccontato di questa terra dove ambienta le sue storie

Draghi, elfi e assassini: sono le Marche del mago del fantasy Gregorio Antonuzzo, in arte G.McAnton, ideatore di Fiastra Fantasy e del Keemar, una trilogia e un'iniziativa di grande successo che ha trasformato il nostro territorio in una culla di lotte epiche. Il tutto nell'intento di illuminare la regione colpita dal sisma del 2016 con una luce nuova e diversa, una luce fantastica. Tra i riconoscimenti, i primi premi a Lucca Comics nel 2019 e alla Camera di Commercio delle Marche nel 2023.

G. McAnton, cos'è il Keemar e cosa succede a Fiastra Fantasy, l'appuntamento da lei ideato che richiama ogni anno migliaia di visitatori da tutta Italia e non solo?

«Keemar è un regno e una trilogia di libri fantasy da vivere, oltre che da leggere. È l'anagramma del nome delle Marche e non a caso la forma geografica delle Marche ritorna nelle ali del drago che campeggia sul logo del mondo di Keemar. Mi sono

ALLA SCOPERTA DELL'AUTORE

Ha firmato una trilogia di successo e organizza il Fiastra Fantasy



Lo scrittore Gregorio Antonuzzo, in arte G.McAnton, assieme agli alunni della terza C

trasferito dalla Germania in questo fantastico territorio da adolescente con la famiglia. Sono uno scrittore fantasy e le bellezze di questi paesaggi mi hanno ispirato storie incredibili, tra orchi, nani e negromanti. Ho avuto l'idea di far prendere vita ai miei personaggi creando eventi come Fiastra Fantasy, che ogni anno danno la possibilità a chiunque di entrare nel regno di Keemar, cioè in un'avventura fantasy, da eroe, scegliendo il proprio destino come in un gio-

co di ruolo, e quindi interpretando la trama in modo personale nei luoghi che hanno ispirato le storie».

Lo scopo del Fiastra Fantasy non è però solo ludico...

«No, il senso del Keemar è civico: quando le Marche sono state colpite dal terremoto del 2016, ho pensato a un appuntamento come Fiastra Fantasy che potesse aiutarla a risorgere. Nell'ultimo Fiastra Fantasy abbiamo sfiorato le diecimila presenze e ciò agevola una ripresa

del turismo. Organizzo eventi Keemar anche a Morrovalle, San Ginesio, San Liberato. Lo stile e lo spirito è sempre lo stesso: la letteratura nel territorio, il territorio nella letteratura».

Come è nata la passione per la scrittura e come andava a scuola?

«Quando sono arrivato dalla Germania, ero disorientato; ho cominciato a scrivere per riempire la solitudine, e anche perché, nel mondo creato da me, potevo far andare tutto come

volevo io. A scuola l'Italiano era per me la materia più ostica. Ricordo ancora i miei temi come «laghi di sangue» strapieni di errori, ma sono la prova vivente che un punto debole può diventare un punto di forza».

La città di Macerata in particolare l'ha ispirata per qualche ambientazione della sua trilogia?

«Sì, posso svelare che le scalinate e la piazza in cui si muovono Petalo Nero e Reogard nel secondo capitolo del primo libro della Trilogia sono ispirate a Piazza della Libertà con la Torre dell'Orologio, molto suggestiva».

Consigli per giovani scrittori?

«Le "ossa" di ogni storia, cioè lo scheletro, sono più o meno sempre simili ma un buon testo vive di cambiamenti e di emozioni, come noi: una storia è interessante quando qualcosa scompiglia le carte e quando il lettore riesce a immedesimarsi nei protagonisti, per questo occorre lavorare molto sulla psicologia dei personaggi».

Ludovica Apolloni, Sonia Cavallini, Nicoli Cespedes, Ludovica Frattari, Dario Giorgini, Lucrezia Lorenzetti, Elena Mariottini, Adelaide Moschini, Flavia Quaranta, Leonardo Salvucci, 3^aC

L'incontro

Nicolini, l'ideatore di mostri per i videogiochi «È un lavoro che richiede impegno e pazienza»

La più gradevole delle lezioni. È così che potremmo definire l'incontro con l'esperto maceratese di modellazione 3D per videogiochi fantasy Alessandro Nicolini, giovane ma con esperienze alla Rainbow e laureato all'Accademia italiana videogiochi di Roma. Una passione che lo accompagna da sempre è diventata il suo lavoro: da giocatore ora è passato «dall'altra parte dello schermo». «Creare mostri fantasy per videogiochi? Non è un gioco da ragazzi come si potrebbe pensare. È una professione artistica in cui occorrono competenze tecniche specifiche», ha detto Nicolini. «Il mestiere di modellatore 3D è un

mix di estro, pazienza certosina e matematica. Vi mostrerò alcune delle mie creazioni». Un bestiario vivido, di stampo fantasy come Mimic, il forziere carnivoro, si staglia sulla Lim di classe per la gioia degli alunni. Volete provare a realizzarne uno? Non è così semplice come può sembrare. Tra tavolette grafiche e pc che sembrano la control room di una navicella spaziale, l'esperto ci ha illustrato svariate applicazioni per realizzare figure in 3D, come Maya, Z-Brush, Substance Painter, Blender, Photoshop, Marmoset, e una parte del linguaggio specialistico che caratterizza questo mondo, come rigging, retopology e

motion capture. Per ideare i suoi personaggi si ispira a film, libri, videogiochi ma soprattutto a fumetti americani e manga. «Dietro le quinte di un videogioco fantasy lavorano tante professionalità», ha spiegato l'artista. Tra Game Designers, Game Testers, Concept Artists, scrittori, doppiatori, addetti a marketing e sponsor, il successo di un prodotto deriva solo da un gioco di squadra sincronizzato, in cui ogni dettaglio deve quadrare al millimetro.

Flavia Quaranta, Adelaide Moschini, Ludovica Apolloni, Alessandro Oro, Bruno Marchetti, Paul Matteo Kollamparambil, 3^aC

DAI LIBRAI MACERATESI

«Miti, fantasia, leggende e mondi alternativi: un genere che appassiona dai 14 ai 30 anni»

Il fantasy? Un cuore pulsante di miti, leggende e mondi alternativi. Mossi dalla curiosità di saperne di più, ci siamo avventurati nelle principali librerie di Macerata, armati di carta, penna e tante domande. Dalle interviste ai librai è emerso che la fascia d'età che abbraccia con entusiasmo il fantasy va dai 14 ai 30 anni: tra gli adolescenti prevalgono le lettrici, mentre i maschi si appassionano da grandi. Tra le proposte più gettonate, oltre ai classici, spicca Dark and Shallow Lies di Ginny Myers Sain: pur non essendo fantasy, rappresenta un compromesso per chi vuole iniziare a esplorare questo mondo. Le novità fantasy più vendute ultimamente? Le saghe di Blackwater di Michael McDowell e quelle di Sarah J. Maas. Ma il fantasy non si limita solo ai libri. Esiste un vasto universo di fumetti. Dall'inchiesta emerge che il 40% dei fumetti disponibili nelle librerie maceratesi appartengono al genere fantasy. Da essi prendono vita anche oggetti e giochi, come i popolarissimi Funko Pop, senza parlare del merchandising di Harry Potter.

Bruno Marchetti, Sonia Cavallini, Brian Cabrera, Leonardo Ialeggio, Elena Mariottini, 3^aC