



## Intervista doppia a Joe Dever e Herbie Brennan

# “Lgl ci ha fatto incontrare”

Joe Dever e Herbie Brennan assieme a pranzo. Ma dai! Dever e Brennan, Brennan e Dever. Lupo Solitario e Pip, come Schwarzenegger e Stallone nello stesso film, o Totti e Del Piero con la stessa maglietta. Ragazzi, che evento.

Dopo un anno di assenza, Lgl è tornato alla grande a Lucca per l'edizione 2011 dell'ormai celebre Comics & Games, realizzando nel suo quarto raduno ufficiale il sogno di tanti appassionati di narrativa a bivi, quello di far incontrare due degli autori più apprezzati, creatori di serie che hanno fatto il giro del mondo. Il tutto sotto l'occhio attento di colui che tanti anni fa ha avuto il merito di andare a scovare queste serie e metterle assieme in un'unica collana per i lettori italiani, il prof Giulio Lughì, da sempre il direttore dei librogame, giunto appositamente da Torino.

È stato un pranzo molto inte-

ressante, quello nella splendida cornice del ristorante “Gli orti di via Elisa”. Sono uscite fuori perle insospettabili, come il raffronto tra i metodi di scrittura dei due, che sono diametralmente opposti, e la diversa percezione del futuro digitale per i libri a bivi. Brennan è venuto a conoscenza di Project Aon ma non tornerebbe a scrivere senza un editore, Joe ha ancora tanti progetti che chissà se vedranno mai la luce. Ne è nata un'intervista doppia che è il piatto forte di questo magazine tutto speciale che siamo lieti di proporvi. Buona lettura! (alb.or.)

**Eccovi seduti uno vicino all'altro. Vi eravate conosciuti prima di questo raduno?**

Entrambi: No, è la prima volta che ci incontriamo.

**Possibile che non vi foste mai visti prima? Eppure siete due**

**tra i più amati scrittori del genere!**

Dever: Gli scrittori amano molto lavorare in solitario, chiusi nei propri studi, e per lo più escono e incontrano poca gente. Solo in occasione di fiere ed eventi come questo fanno un'immersione totale tra i fan, firmano autografi, conoscono persone e a volte capita anche

che incontrino nuovi potenziali collaboratori.

Brennan: Confermo quello che ha detto Joe.

**Avete mai letto l'uno le opere dell'altro? Se sì, che ne pensate?**

Entrambi: No, di solito evitiamo appositamente di leggere opere di autori che trattano il nostro stesso genere, perché potrebbero influenzare il nostro lavoro e portarci a plagiare senza volere i libri di altri, o a non riuscire a esprimere quello che vorremmo scrivere autonomamente.

**Nell'epoca degli anni d'oro di questo genere letterario c'era rivalità tra voi scrittori?**

Dever: In passato è stato un genere molto popolare, ma la mia esperienza in comune con Herbie è che eravamo in isola-

mento, producendo tutto il tempo. Quindi penso che la rivalità fosse più tra gli editori che promuovevano i loro libri. Generalmente mi sentivo esausto, per mancanza di sonno, ma non in competizione. La pressione dei produttori è forte.

Brennan: Penso che sia assolutamente vero. Ero chiuso a chiave. Io ho iniziato a scrivere librogame perché Steve Jackson e Ian Livingstone hanno scritto *Lo Stregone della Montagna Infuocata* ed è andato estremamente bene. Un mio amico mi ha mostrato il libro e mi ha detto “Hai visto questo? Diventerà grande!”. Ho preso una copia e ho pensato “Sì, dovrei fare questo”.

E così ho iniziato a scrivere e sono rimasto fuori da tutto il resto. E appena ho trovato un editore è diventato soltanto “scrivine un altro, scrivine un altro, scrivine un altro, scrivine un altro, di continuo!”.

### magazine

**Direttore**

Alberto Orsini (Dragan)  
[dragan@librogame.net](mailto:dragan@librogame.net)

**Condirettore**

Francesco Di Lazzaro (Prodocevano)  
[prodocevano@librogame.net](mailto:prodocevano@librogame.net)

**Traduzione intervista**

Chiara “TsuiPen” e Lorenzo “Lord Axim”

\*\*\*

Testata in attesa di registrazione  
[magazine@librogame.net](mailto:magazine@librogame.net)

**Qual è il vostro metodo per scrivere e sviluppare un libro-gioco? I fan hanno ipotizzato che ne abbiate due diversi.**

Dever: La mia tecnica credo sia simile a quella di Herbie. Pianifico attentamente in quale pagina va cosa, assegno i paragrafi in modo meccanico, matematico. Per esempio, facciamo che abbia 100 paragrafi da scrivere. Una storia semplice, una quest: devi portare qualcosa dalla città A alla città B. Molto semplice. E nel mezzo succedono incidenti: chi vuole fermarti, chi vuole ucciderti, chi vuole derubarti. Ho 100 paragrafi per giocare. Ne uso 25 per lasciare la città e raggiungere questo primo punto e alcune cose accadono nel mezzo. Poi divido la storia in due parti, 15 paragrafi da una parte e 15 dall'altra. Finché non arrivi a un punto di controllo. E poi ci sono altri 20 paragrafi. E poi arrivi alla città. E questa è la struttura. Poi c'è la parte creativa. Lascia la città, incontra il personaggio A, ricevi l'oggetto B. Poi do numeri e ho un metodo per fare in modo di non assegnare lo stesso numero due volte. E il processo è ripetuto fino alla fine del libro. Poi ricomincio a scriverlo in modo appropriato. Riprendo tutti gli appunti, introduco le descrizioni e gli do un gusto. Poi riorganizzo le pagine nel giusto ordine. Ed ecco il libro.

Brennan: È impressionante, io lavoro in modo completamente diverso! So che ci sono un certo numero di paragrafi, diciamo 200. Scrivo su un pezzo di carta i numeri, 1, 2, 3, fino a 200. E poi inizio a scrivere il libro. Poi inizio a scrivere i primi paragrafi. E ci sono due, tre possibili alternative, tipo se stai all'interno di una grotta e ci sono tre uscite. Scrivo nel primo paragrafo cosa potrebbe esserci nella prima uscita e prendo un numero a caso. Poi inizio il secondo paragrafo e poi gli altri. Non ho mai fatto in quel modo. Mai.

Dever: Io sono costretto, perché nella mia saga ci sono oggetti che potresti non utilizzare in questa storia ma in altre sì. Ho anche un mondo già sviluppato, quindi devo tener traccia. E così posso dare informazioni parziali. Ho scoperto che i lettori lo adorano. Perché non mi sforzo di spiegare cose che non ho bisogno di chiarire. E poi lo lascio scoprire in libri successivi. Arrivano alla rivelazione, "Ah ecco cosa significava!". Come potrei tenere traccia di tutte queste cose se non facessi in questo modo?

**Scherziamo un po'. Cosa succederebbe se Lupo Solitario si ritrovasse ad Avalon e Pip nel Magnamund?**

Dever: Si scatenerebbe una guerra di copyright!

**E se ci fosse una rissa tra Lupo Solitario, Fire\*Wolf, Pip e Mark Phoenix chi ne uscirebbe vincitore?**

Brennan: Di sicuro Firewolf!

**Vi piacerebbe scrivere un libro insieme? Che genere preferireste affrontare in tal caso?**

Dever: Sarebbe interessante, visto che oggi abbiamo scoperto di avere uno stile completamente diverso. Magari io mi occuperei della parte strategica e quando c'è una battaglia la lascerei a Brennan. Io sono la parte razionale, definirei la struttura, i dettagli. E ogni tanto, se c'è una porta che si apre Herbie si occuperebbe di scegliere cosa c'è dietro!

**Joe, hai liberalizzato le tue opere sul web tramite il progetto Aon. Perché lo hai fatto? Herbie, pensi farai lo stesso?**

Dever: Forse l'ho fatto perché tutti pensavano che sarebbe stata una cattiva idea. Io invece ero certo che fosse una buona idea. Mi sentivo molto generoso. Nel 1999 è stato il mio "Millenium Gift": ho dato la possibilità ai lettori di convertire in formato digitale i miei lavori e renderli disponibili su Internet gratuitamente e in modo accessibile.

Brennan: Molto generoso da parte tua. Invece io in quel periodo stavo cercando di farli ripubblicare.

Dever: È un approccio differente. E ne ho avuto benefici che inizialmente non avevo previsto. Il beneficio immediato è stato che i lettori hanno pensato che fossi un autore generoso. Dare accesso a un intero mondo in cambio di niente, almeno apparentemente.

Brennan: Perché apparentemente? Cosa hai ricevuto?

Dever: Project Aon ha mantenuto vivo l'interesse, non è mai morto. Poi le persone amano i libri, la loro forma fisica. La versione digitale ha posto un freno alla frustrazione di coloro che non riuscivano a trovare il libro in un'area specifica. Potevano andare online e leggerlo. Ma questo non frena il loro desiderio di trovare i libri di carta.

Brennan: Estremamente intelligente.

**Beh Herbie, allora ti sei deciso a fare lo stesso?**

Brennan: Io? No!

# Al caffè la chicca che delizia la platea La "soffittagame" di Joe

La fine dell'intervista doppia merita un articolo a parte, perché Joe comincia a monologare, deliziando la platea con un aneddoto gustoso, molto apprezzato anche da Brennan, che ride di gusto. "Quando eBay è diventato popolare - comincia Joe - diciamo nel 2005-06, c'erano tanti fan che cercavano di trovare le precedenti edizioni dei miei libri ed erano disposti a pagare cifre assurde per me, mi sembra anche 200 dollari, davvero prezzi pazzi. Sia io che Herbie scriviamo in inglese, abbiamo un contratto con un editore inglese. Ma l'editore britannico va all'estero e vende i diritti ai suoi colleghi per produrre i libri in Italia, Spagna eccetera, e noi riceviamo copie gratuite: normalmente ricevevamo sei copie di ogni libro tradotto, ma con ciascun libro tradotto in 18 lingue, ogni giorno la mia cassetta della posta era piena di libri". E Brennan: "Proprio ogni giorno!". "Ogni giorno - prosegue Joe - Non sembra poi tanto, ma poi se vendi in 22 Paesi, in 18 lingue, sono tanti libri. Ero obbligato a tenerne un po'. Nella mia vecchia casa, fortunatamente, le copie straniere esano esattamente della stessa grandezza dello spazio che avevo nell'attico tra i travetti, così ho usato le mie copie straniere per isolare la mia soffitta, insomma alla fine tutta la mia casa era isolata con libri!". Brennan se la ride! "Ahaha, che storia!".

Ma Joe non ha ancora finito. "Il resto è ancora più divertente. A un certo punto mi ero reso conto che in casa avevo un grosso pericolo di incendio: se fosse scoppiato non sarei mai uscito vivo, quella quantità di libri avrebbe soltanto bruciato e bruciato. Così ho pensato che dovessi fare qualcosa. Ho aperto la porta e ho preso alcuni libri a caso, i primi devono essere stati quelli in giapponese. eBay stava decollando e avevo fatto qualche transazione lì, mi sono chiesto se valessero qualcosa. Allora ho messo all'asta le sei copie della prima edizione giapponese e sono state vendute per 100 dollari l'una! Ah ah così son tornato indietro nella stanza e ho visto tutti quei libri...

Molto bene!". Chiara chiede, "Le hai autografate?". "Sì - risponde Dever - e le ho vendute poi a 100 dollari l'una, solo le prime sei copie! Insomma alla fine ho venduto tutte quelle che avevo nella soffitta".

"Adesso hai solo le versioni digitali?", è la domanda seguente. "Sì, ma non avrei le copie digitali se non avessi lasciato i diritti a Project Aon, non mi sarei mai sognato di riscriverli tutti in digitale, avrebbe rallentato tutte le cose; ma la seconda parte della storia è ancora più divertente. Nei primi tempi, quando creavi il manoscritto lo producevi su carta, 500 fogli di carta formato A4. Uno veniva consegnato all'editore, l'altro lo tenevo per correggerlo e poi avevo una copia di sicurezza. Insomma, tre copie manoscritte e quindi 1.500 fogli di carta per libro e sai, ho scritto 78 libri: tantissima carta! Stessa storia, al tempo in cui volevo ridurre il mio rischio di incendio". Chiara insiste: "Come mai avevi tanta paura del fuoco?". "Avevamo la cucina al primo piano - spiega l'autore - e abbiamo messo il tubo della cappa che andava direttamente nel soffitto, passando dall'attico. Ho capito dopo quanto era caldo: il calore che saliva nell'attico era un rischio per i libri, quando sono andato a toccarlo era troppo caldo, poteva anche dare fuoco ai volumi, ho dovuto fare qualcosa per questo. Oltre ai libri, avevo anche i manoscritti là sopra. E ho fatto un enorme errore. All'inizio, infatti, sono andato a buttare la carta al centro del Comune per la raccolta differenziata e avevo un grosso cestino per la carta. Ho ancora gli incubi per questa cosa! Probabilmente ho gettato una trentina di quei manoscritti e troppo tardi mi sono chiesto, 'Varranno qualcosa?'. Li ho messi in vendita e mi hanno fatto guadagnare 5.000 dollari, ma era troppo tardi per tornare indietro e riprendere quelli che avevo buttato! Così ho venduto solo quelli che mi rimanevano ai collezionisti che volevano i manoscritti originali. E queste sono le mie storie divertenti a proposito della mia magica soffitta".

## Lupo Solitario: Companion e mappa le uniche novità



Al pranzo con Dever e Brennan gli appassionati di libreria e i ragazzi di Lgl si sono divertiti un mondo, ma chi era in cerca di notizie sul prosieguo della serie principe di Joe ha avuto bel poco da stare allegro.

Novembre, infatti, è arrivato, e dell'attesissimo volume 29 di Lupo Solitario non c'è traccia. Coerente con quanto affermato in precedenza, dopo l'ultima occasione concessa (a maggio) all'autore, Lgl Mag si è rifiutato di dare spazio sulle sue pagine a nuovi proclami e deadline di Dever, che, al di là della stima e dell'affetto per quanto fatto in passato, sugli scenari futuri si è ormai giocato una larga fetta di credibilità con i fan, e poco importa quali e quante siano le sue responsabilità e quali e quante invece quelle dell'editore Mongoose Publishing.

Non resta che affidarsi al gossip. Diciamo allora che è ormai del tutto certo che il volume 29 non uscirà a interrompere la continuity delle ristampe. Una scelta in fondo logica, ma che poteva essere semplicemente annunciata come strategia voluta, invece di illudere lettori che tanto lo comprerebbero anche a settant'anni. Insomma, visti i ritmi, se la produzione reggerà, ci vorranno non meno di tre-quattro anni per cominciare a leggere il finale di saga. E in Italia? Tra i corridoi del padiglione Games si è diffusa un'indiscrezione ben precisa. Atlantyca Lab, distributore del futuro videogame che dovrebbe uscire nel 2013, realizzato da Forge Reply, ha preso anche i diritti in esclusiva per commerciare in Italia le opere scritte di Dever. La EL, insomma, anche alla luce della volontà di non stampare più nulla legato ai librogames, sarebbe del tutto fuori dai giochi, come confermato anche dallo stesso Giulio Lughì. A cosa porterà questa nuova alleanza? Al momento non è dato di saperlo. L'unica ipotesi sul tavolo è che, all'uscita del videogioco, possano saltare fuori ristampe tutte nuove da allegare in bundle oppure, più probabilmente, un progetto digitale legato agli ebook. Lgl Mag approfondirà la questione nelle prossime uscite.

In questo quadro, ecco che, inevitabilmente, le uniche belle notizie per Lupo Solitario sono state dovute all'opera dei fan. Lavoro professionale, e avallato e commerciato dallo stesso Dever, la mappa completa e dettagliata del Magnamund realizzata da Francesco Mattioli, meglio noto "Zot" nel forum di Lgl. Opera amatoriale e gratuita, ma di qualità professionale, quella che ha richiesto quattro anni e che finalmente vede la conclusione: la versione italiana del Magnamund Companion, la guida scritta illustrata anni fa dall'autore che ha dettagliato al millimetro il mondo da lui creato. A suggellare la conclusione dei lavori curati da questa community, la presentazione della copertina italiana (mostrata nella foto da Lughì e Dever), un unicum rispetto alla versione spagnola, pure tradotta dai fan, realizzata dal disegnatore abruzzese Davide Como: un nuovo italiano per Ls sulla scia dell'opera di Alberto Dal Lago. (alb.or.)