

ANNO
XIII

4

(126)

Direttore

Francesco Di Lazzaro

Il tocco dell'artista

Intervista a Francesca Baerald, illustratrice e coautrice della collana di libri-gioco ispirata a Kata Kumbas

Cthulhu parla Spagnolo

Dalle Canarie arriva il progetto interattivo dedicato a H.P. Lovecraft

Articoli di

Francesco Di Lazzaro

Mauro Longo

Impaginazione a cura di
Francesco Di Lazzaro

Quando i disegni parlano

Di Francesco Di Lazzaro

La maggior parte di voi conoscerà Francesca Baerald come disegnatrice nelle opere interattive della serie Kata Kumbas, edita dalla GG Studio negli ultimi due anni. La nostra infatti ha affiancato Umberto Pignatelli sulla tolda di comando di questa accattivante avventura editoriale.

Inizialmente nel ruolo di illustratrice, ma poi in grado grazie alla profondità delle sue opere, e alla capacità di farle “parlare” e interagire con il testo e l’avventura, di diventare autrice degli stessi libri, lavorando in modo complementare rispetto alla produzione di Umberto e contribuendo ad aumentare la profondità, la complessità e la godibilità del prodotto finale.

Francesca tuttavia ha un portfolio di opere e un curriculum di collaborazioni che va oltre la narrativa interattiva: proprio per conoscerla meglio, e per approfondire la nostra competenza riguardo alle sue realizzazioni, abbiamo deciso di chiederle un’intervista, che va idealmente a completare quella del suo compagno di scorribande “fantastiche” Pignatelli (pubblicata su LGL Magazine di dicembre).

La nostra amica, con la cortesia che la contraddistingue, ha accettato di farsi “torturare” dalla nostra pioggia di domande, e raccontarci qualcosa di più su come è nata la Baerald artista, e su dove la porterà in futuro la sua progressione professionale e la sua crescita in campo creativo.

Nel lasciare a lei la parola vi ricordo che Francesca Baerald e Umberto Pignatelli saranno fisicamente presenti a Modena Play 2018 e diverse iniziative riguarderanno il loro lavoro e in generale la produzione artistica del dinamico duo.

Una in particolare coinvolgerà Francesca in prima persona: portando con voi un volume della collana Kata Kumbas e facendolo autografare dagli autori potrete partecipare a “La cerca del Sarchiapone”, un gioco interattivo dai connotati fiabeschi che vedrà coinvolta la disegnatrice e le sue opere, e che potrebbe avere dei risvolti molto positivi per i concorrenti in gara. Per saperne di più venite a trovare gli autori a Modena, direttamente allo stand GG Studio.

Conoscendo Francesca

Ciao Francesca, innanzi tutto volevo ringraziarti per aver accettato di farti intervistare qui su LGL Magazine. Ci racconti qualcosa di te? Baerald è un cognome particolare, quali sono le tue origini, e come si è sviluppata la tua inclinazione artistica?

Ciao Francesco, grazie a voi per l'invito! È un piacere essere qua.

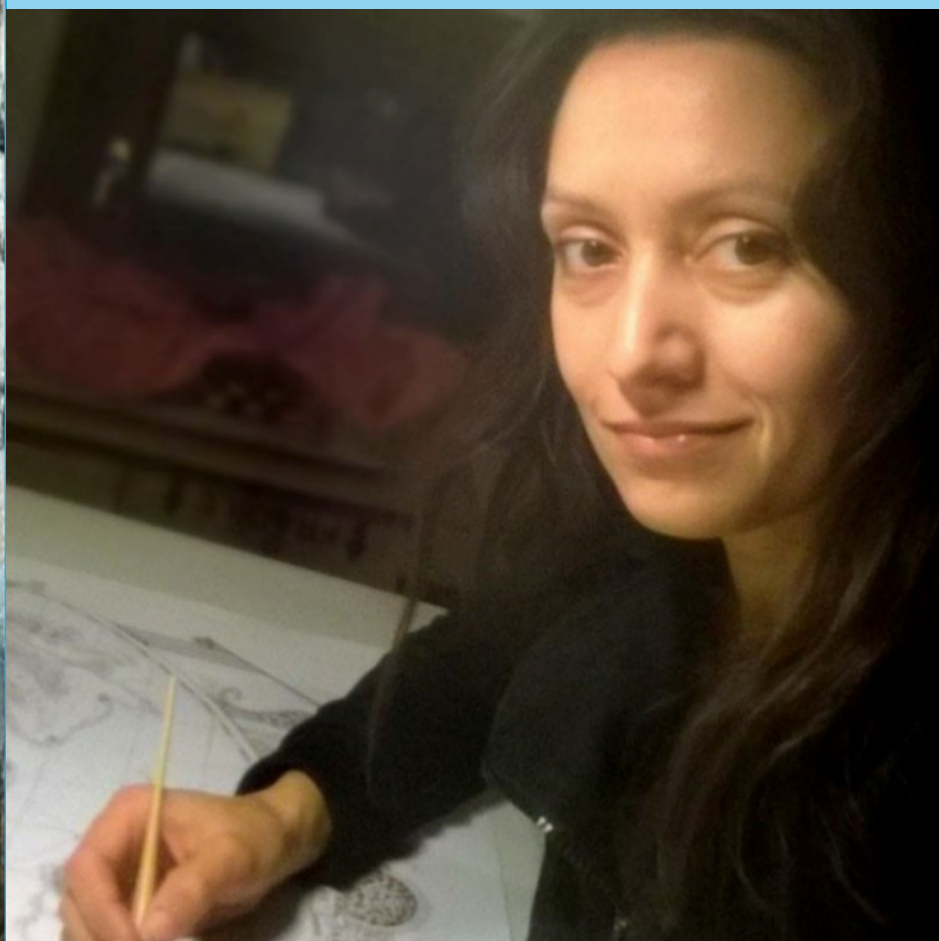
Francesca Baerald è il mio nome d'arte (ho scoperto comunque che Francesca è il suo vero nome N.D. Prodo). Sono Illustratrice e Cartografa a tempo pieno. La passione per il disegno mi ha sempre accompagnata, anche se è solo nell'ultimo

decennio che ho deciso di farne un vero e proprio lavoro. Oltre al disegno nella vita ho avuto diverse passioni alle quali ho dedicato attenzione, come l'atletica e la musica. Ma oggi sono qui in veste di Illustratrice.

Ho saputo che caratterialmente sei una persona piuttosto schiva e riservata. Come concili questo tuo lato con la necessità di promuovere la tua immagine e avere contatti con il pubblico, connaturata alle tue scelte professionali?

Diciamo che preferisco la quiete del mio studio alle fiere e gli eventi. Per me il disegno è un momento di intimità, dove voglio immergermi a pieno in quello che creo.

Pensavo anch'io all'inizio che fosse necessario partecipare a fiere e mostrare il proprio volto per poter svolgere questo lavoro. In realtà non è per niente indispensabile, soprattutto visto che lavoro principalmente con l'estero



Le tematiche fantasy e fantastiche ti sono particolarmente care. Ci spieghi questa tua propensione?

In realtà le tematiche fantasy e fantastiche sono quelle che mi vengono chieste più spesso. Da questo si può dedurre come mai la maggior parte dei miei lavori segua questi temi.

Apprezzo molto il genere fantasy ma la verità è che mi piace tutto ciò che mi stimola. Se mi viene proposto di lavorare su un setting intrigante, mi sento subito coinvolta, indipendentemente dal genere.

Esistono opere o autori che ti hanno condizionata nel corso della tua crescita come autrice e illustratrice? Ci sono anche oggi degli artisti a cui ti ispiri, magari qualcuno operante nel ramo interattivo?

Nel mio lavoro cerco sempre di farmi ispirare a 360 gradi. Quando ho iniziato ad addentrarmi nel mondo dell'illustrazione ho avuto le mie prime "cotte" per artisti fantasy come Frazetta e Giger. Poi il mio gusto si è naturalmente espanso ed evoluto di pari passo con la mia crescita artistica. Ora non esiste più un artista che ammiro in particolare. Ho una vasta libreria piena di artbook di ogni genere che sfoglio in base a quello che sto cercando.

Come hai conosciuto la narrativa interattiva? Da ragazzina leggevi i librogame? Hai delle collane preferite?

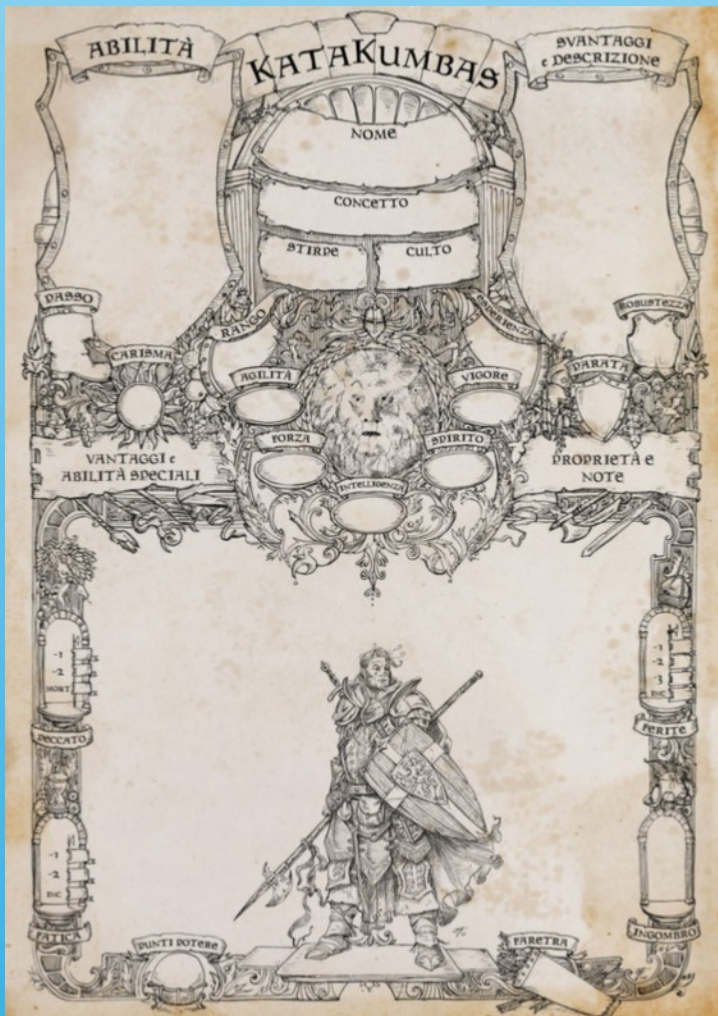
Da ragazzina non leggevo librogame. Li conoscevo, ne avevo qualcuno ma la mia attenzione è sempre stata sui videogame e giochi di ruolo. Da adulta ho imparato ad apprezzare meglio anche questo genere, grazie anche alla collaborazione con GG Studio.



Come giudichi l'attuale stato di rinascita del genere interattivo? Grandi e piccole case editrici, dopo anni di "silenzio" si stanno dedicando con rinnovato interesse ai libri-gioco. Secondo te perché sta succedendo e quali sono le prospettive di questa ripresa?

In linea di massima penso che la tendenza vada dove il mercato richiede. Se c'è un riscontro economico è ovvio che più case editrici siano portate a muoversi in quel senso. Trovo che sia coraggioso da parte di alcune piccole case editrici aver dato inizio a questa tendenza che spero continui a crescere.

La cosa che mi ha colpito osservando i tuoi disegni è la tua capacità di "compenetrare" il testo e fare tue le descrizioni trasferendole nelle immagini. Non è un caso che nelle opere della serie Kata Kumbas i tuoi lavori "parlino", contribuendo allo sviluppo della storia e a condizionarne l'evoluzione. E' una dote che hai sempre avuto o l'hai sviluppata con l'esperienza e gli anni?



Grazie davvero, è un bellissimo complimento.

Mi faccio sempre coinvolgere molto dai progetti ai quali lavoro. Tendo a visualizzare le descrizioni che mi vengono date per le illustrazioni e inconsciamente a creare un background, una storia dietro a queste immagini. Così le immagini si arricchiscono di dettagli senza che io me ne renda conto, perché sono "vive" nella mia testa. Questo succede soprattutto quando mi viene data una certa libertà nel gestire la parte artistica.

Ci racconti qualcosa su questo modo particolare che hai di disegnare quando lavori con Umberto? Come procedi per arrivare a realizzare queste "illustrazioni interattive"?

Io e Umberto riusciamo a comunicare molto bene. Abbiamo imparato a conoscerci lavorando sulla linea Kata Kumbas e ora

lavoriamo assieme in sincronia.

Di solito Umberto pensa all'idea di base per un'illustrazione. Infatti, riguardo all'interazione delle immagini con le scelte che il lettore può compiere, In genere è Umberto a preparare i numeri da nascondere e decidere dove vorrebbe che li mettessi nelle illustrazioni, sempre contattandomi di tanto in tanto per chiedere opinioni e riscontri e scambiando tra noi idee sui tipi di enigmi da proporre. Quando l'idea diventa qualcosa di più concreto ne parliamo ancora. Umberto è sempre aperto a suggerimenti e spunti.

all'unione delle nostre idee nasce quindi l'immagine definitiva. Poi in fase di realizzazione aggiungo particolari e dettagli per rendere il tutto ancora più vivo.

Umberto ovviamente essendo scrittore e ideatore ha saputo nella sua precedente intervista spiegare al meglio la meccanica del sistema.

Mi sembra che il tuo approccio alle tematiche e alle ambientazioni di Laitia si sia evoluto confrontando Il Torneo della Regina Bella con il Cavaliere della Porta. E' vero? Hai cominciato a sentire maggiormente tuo il mondo di Kata Kumbas e a personalizzarlo quando lo vai a disegnare?

Sì, penso sia così. Sono passati alcuni anni da quando ho iniziato a lavorare su Kata Kumbas e mi piace pensare che il mio stile si sia evoluto in questo tempo. L'artista di un anno fa sarà sempre diversa da quella di oggi.

Penso anche che sia stato Kata Kumbas stesso in qualche modo ad influenzare il mio modo di disegnare.



La narrativa interattiva è da sempre un ambiente a netta prevalenza maschile. Come ti sei trovata a lavorare in questo contesto? Secondo te hai vissuto situazioni professionali diverse rispetto ai tuoi colleghi uomini, o fondamentalmente le condizioni sono analoghe?

L'unica differenza che ho notato sono le tematiche che mi vengono proposte. Purtroppo vedendo che sono di sesso femminile spesso si pensa che il mio stile sia delicato e quindi che non voglia disegnare cose violente o forti. In realtà vivo l'arte come qualcosa di intenso e diretto, che poi è quello che vorrei disegnare.

In generale gli editori non stanno molto a guardare se sei maschio o femmina. L'importante sono le collaborazioni che hai avuto e se lo stile è in linea con i loro prodotti.

Detto questo se mi venisse proposto di disegnare orsetti e coniglietti che fanno il girotondo su un prato probabilmente rifiuterei indipendentemente dalla casa editrice.



Nei testi di Kata Kumbas giochi spesso con il tuo nome e cognome, penetri nel narrato come personaggio della storia ed “emani” la magia della Baldera. E’ un modo molto bello di caratterizzare le proprie opere. Com’è nata questa idea? Ti diverte entrare nelle storie che contribuisce a creare influenzando beneficamente il cammino del lettore?

Questa è stata un'idea geniale di Umberto! Fa parte della sua opera di coinvolgimento di me come artista nella storia. Sa benissimo che sono introversa e il fatto che mi abbia inglobata nel mondo di Kata Kumbas mi ha aiutata in qualche modo a lasciarmi trasportare a cuor leggero in questo universo.

Ci racconti qualcosa dei tuoi lavori al di fuori dell’ambito interattivo?

Di solito lavoro su giochi di ruolo principalmente per il mercato estero. Ho lavorato

per Modiphius (“John Carter” e “Conan”) e Chaosium (“Cthulhu” e “Rune Quest”). Attualmente sto collaborando con Fantasy Flight Games su “Legend of the Five Rings”.

Ho lavorato per Square Enix sul video game per Nintendo Switch di prossima uscita “Project Octopath Traveler”. Inoltre ho disegnato molte mappe per autori di libri e copertine per album musicali.

So che sei anche pittrice. Ci sono differenze nell’approccio che assumi quando dipingi un quadro rispetto al modo di lavorare che hai quando ti dedichi a illustrazioni destinate alla pubblicazione editoriale?

A livello tecnico l'approccio cambia molto. Si usano tecniche diverse che richiedono tempi diversi. Dal punto di vista invece dell'ideazione vera e propria dell'immagine non c'è molta differenza. Ciò che influenza molto il risultato sono le tempistiche di realizzazione a disposizione che se scarse inficiano la qualità finale dell'illustrazione o dipinto.

Detto tra noi quando mi viene data la possibilità di aggiungere colore alle mie opere sono molto felice.

Hai mai pensato di fare il “salto” e dedicarti anche all’attività di scrittrice? Un prodotto “ibrido” in tal senso, come i volumi di Kata Kumbas, sembra quasi un preludio a un tentativo del genere

Non ci ho mai pensato perché non ritengo che sia il mio mestiere. Scrivere non fa parte del mio modo di esprimermi.

Avere una biro in mano non mi dà la stessa gioia di avere un pennello fra le dita



Progetti per il futuro? Cosa realizzerai nei mesi a venire? Oltre al terzo volume di Kata Kumbas hai in programma altri lavori in ambito interattivo?

In ambito interattivo non ho in programma altri lavori, fatta eccezione per il nuovo capitolo della linea Kata Kumbas. Invece sarò sicuramente impegnatissima su giochi di ruolo, da tavolo e video game.

Sto collaborando con varie case di gioco ma non posso dire nello specifico su cosa. Tuttavia, per chi è interessato, è possibile trovare novità sulle mie attività visitando il mio profilo Facebook. Mentre questo è il mio sito ufficiale: www.francescabaerald.com.



Siamo alla fine della nostra chiacchierata: vuoi lasciare un messaggio ai nostri lettori? Vuoi farti una domanda che non ti ho fatto e aggiungere qualcosa per completare l'intervista?

Vorrei ringraziarti per questa opportunità e ringraziare i lettori e i giocatori che mi permettono con il loro contributo di fare questo lavoro stupendo.

Vorrei solo aggiungere che se per caso venite a trovarmi a una fiera siate comprensivi: sono un animale schivo.

Ci vediamo alla Play di Modena (forse)!

Ringraziamo noi Francesca per la sua disponibilità, cortesia e simpatia, e rinnoviamo l'appuntamento a Modena Play, dove potrete

trovarla nello stand GG Studio insieme al suo sodale Umberto Pignatelli.

Ricordo poi a tutti gli appassionati l'altro appuntamento al I piano, sala 50 per la conferenza su "La Rinascita dei Libri-gioco" il giorno Sabato 7 Aprile alle ore 11, dove tra gli altri ospiti saranno presenti anche Gionata Dal Farra e lo stesso Umberto, e non perderanno occasione per parlarci in modo approfondito del futuro della collana interattiva Kata Kumbas.

Bivi d'incubo in salsa lovecraftiana

Di Mauro Longo

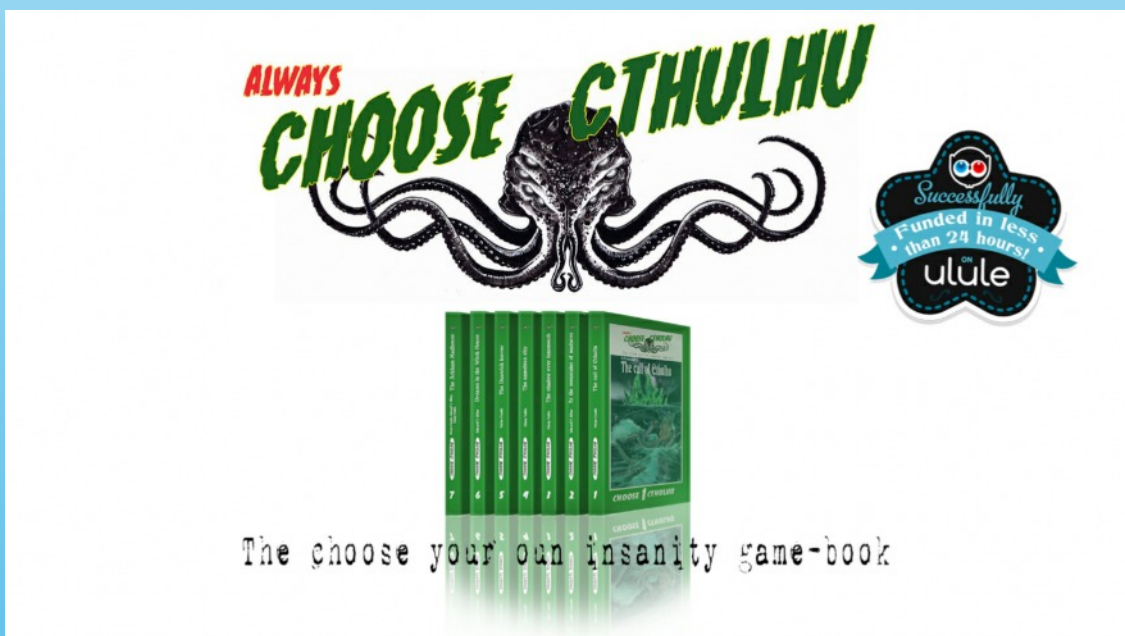
Si è conclusa a febbraio con successo la campagna di crowdfunding spagnola “Always Choose Cthulhu” del collettivo di autori, illustratori e traduttori spagnoli che fa capo a Edward T. Riker (nome d'arte), destinata a portare sui nostri scaffali una serie di librigioco a tema Lovecraftiano.

Chiariamo subito che dire “a tema lovecraftiano” non rende l'idea, visto che i libriccini in programma, delle dimensioni dei celebri “Scegli la tua Avventura” nella versione pubblicata in Spagna, ripren-

dono pedissequamente tanti dei racconti scritti proprio da Lovecraft, per poi trasformarli, grazie al talento di Edward e altri appassionati come lui, grandi conoscitori dell'autore di Providence così come di librigioco, in racconti a bivi assolutamente coerenti con l'originale.

Poiché infatti i diritti delle opere di Lovecraft sono oggi di pubblico dominio, Edward e soci possono prendere interi brani originali, montarli e smontarli a piacimento per realizzare delle avventure a bivi praticamente “scritte dallo stesso Lovecraft”. A quattro mani, naturalmente, con l'editor moderno.

Il nostro amichevole Mornon di quartiere è stato alla sede operativa del collettivo, a Santa Cruz di Tenerife, e ha incontrato i responsabili del progetto, due professionisti del fantastico e della scrittura simpatici e cordiali, che lo hanno portato a fare un giro completo del loro ufficio, mostrato i file di lavorazione al computer della scrivania,

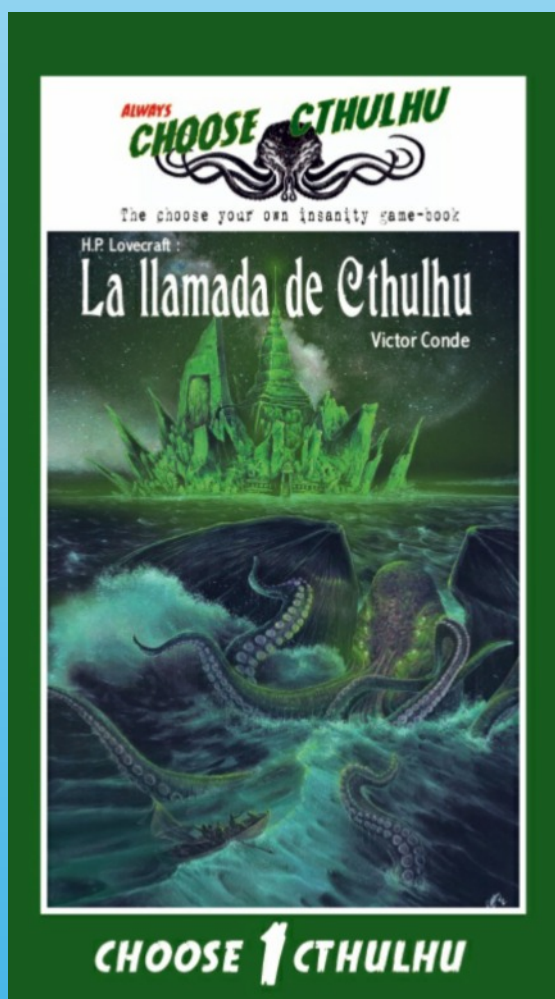


nonché fatto fare una visita guidata tra le numerose sale della biblioteca di fumetti e altre curiosità nerd (lo sento, freaky) del loro studio.

Il progetto, come dicevamo, è già stato finanziato e questo successo prelude al lancio successivo di altre due collane di libri analoghi ai primi sette, tutti dedicati a vari filoni dell'opera di Lovecraft.

I primi sette titoli in programma infatti sono strettamente tematici e vertono proprio alla figura di Cthulhu, citata nel titolo del progetto, uno degli elementi più iconici (ma non certo l'unico) del pantheon letterario dell'autore del New England. Abbiamo detto sette, ma sarebbe stato meglio dire sei + uno, vista la particolarissima sequenza dei titoli in lavorazione:

- THE CALL OF CTHULHU (1926), adattato da Víctor Conde



- THE SHADOW OVER INNSMOUTH (1931), adattato da Giny Valrís

- AT THE MOUNTAINS OF MADNESS (1931), adattato da Edward T. Riker

- THE DUNWICH HORROR (1928), adattato da Víctor Conde

- THE NAMELESS CITY (1921), adattato da Giny Valrís

- THE DREAMS IN THE WITCH HOUSE (1932), adattato da Edward T. Riker

Questi i primi sei, librigioco adattati da racconti originali di Lovecraft. Il settimo di questa prima

serie è invece

- THE ARKHAM MADHOUSE

scritto collettivamente da Víctor Conde, Giny Valrís e Edward T. Riker, che costituisce un racconto inedito e basato su quelli originali, ma privo di una relazione diretta con le opere di Lovecraft vere e proprie. Piuttosto, questo capitolo speciale rappresenta una possibile conclusione di alcune linee narrative inserite negli altri sei. Per capirci un po' meglio: in ciascuno dei primi sei racconti adattati, al paragrafo 77 di ognuno di essi il protagonista guidato dal lettore rischia di diventare pazzo e di venire rinchiuso al manicomio di Arkham. Nel settimo libro, il lettore potrà poi continuare le avventure di questi poveri personaggi...

Invece di lasciar continuare a blaterare Mornon sull'argomento, abbiamo deciso di riportarvi botta e risposta avute con Edward, che è stato tanto gentile da spiegarci ogni dettaglio dell'iniziativa.

Buongiorno Edward e grazie per il tuo tempo. Parlaci per prima cosa del progetto in generale e delle persone che ne fanno parte.

Saludos Mauro e grazie a tutti gli appassionati e i curiosi italiani di librigioco per questa opportunità di far conoscere il nostro progetto Choose Cthulhu!

L'idea nasce da una chiacchierata con Ian Livingstone, il creatore di Fighting Fantasy, circa due anni e mezzo fa. Mentre ci stavamo scambiando degli autografi, ho confessato al signor Livingstone che erano stati proprio i suoi libri a spingermi alla scrittura, e che il mio sogno è sempre stato che qualcuno potesse appassionarsi alla lettura dei miei libri così tanto come io mi ero appassionato dei suoi, da ragazzo. Fu da quella discussione che maturai la convinzione che, al momento opportuno, i librigioco avrebbero potuto sviluppare lo stesso potenziale che ebbero durante gli anni '80. Quando poi apparve *Stranger Things* e il revival degli anni '80 e delle console si cominciò a far sentire con gran forza, mi sono convinto che il momento di *Choose Cthulhu* fosse arrivato!

L'intenzione era quella di trasformare sei dei principali racconti di H. P. Lovecraft in avventure giocabili. Badate bene: non volevamo fare storie ispirate a quei racconti, ma *adattare* i racconti in avventure interattive.



Abbiamo così riunito un gruppo di scrittori di prim'ordine: Victor Conde, vincitore di tutti i premi spagnoli di narrativa fantastica più prestigiosi, Giny Valrís, autrice di retrofuturismo e vincitrice del premio “Hijas di Mary Shelley”, e io stesso, che ho scritto moltissimi librigioco e romanzi fantastici. Per quanto riguarda il comparto grafico abbiamo cercato a lungo fra gli artisti emergenti quelli che potessero rendere al meglio la qualità e l'atmosfera horror dei racconti. A fianco loro, Eliezer Mayor, illustratore e grafico professionista con cui ho già collaborato in passato, si è incaricato di uniformare l'arte raccolta per i volumetti e dare un aspetto coerente alla collana, basandosi su un impatto visivo simile a quello di Fighting Fantasy, la nostra pietra di paragone dal punto di vista qualitativo.

A questo gruppo di lavoro va poi aggiunto Juan Antonio Abad per le copertine delle edizioni deluxe dei sette racconti, le quali – ci tengo a sottolinearlo – formano

un'unica grande illustrazione collegata al Manicomio di Arkham, il settimo libro di questa prima miniserie, quello non direttamente derivato da un'opera di Lovecraft.

Quanto davvero sono aderenti questi librigioco allo stile di Lovecraft? I personaggi sono fragili e riluttanti testimoni dell'orrore cosmico o piuttosto investigatori del mistero armati di pistola e dinamite?

Gli amanti dello stile di scrittura e dei temi di Lovecraft non hanno nulla da temere: i primi sei librigioco

sono versioni giocabili dei racconti originali: i personaggi sono esattamente gli stessi, leggiamo le stesse parole scritte dal maestro di Providence, viviamo gli stessi incontri, le stesse situazioni. Per tutti i bivi di trama che si discostano da quella principale, abbiamo messo in campo tutta la nostra arte per poter rendere la nuova prosa “mimetica” con quella originaria. Anche quando abbiamo aggiunto nuovi elementi alle storie, questi sono tutti presi dai “miti” di Lovecraft e da altre sue storie, cercando di non tradire mai il senso e lo stile dell'autore.



Come si è svolto, nella pratica, il lavoro? In particolare, come si è proceduto per “squadernare” un racconto originale trasformandolo in uno a bivi?

Dovete considerare che il lavoro sui primi sette volumi di Choose Cthulhu sta occupando circa due anni di produzione, nonostante i racconti in sé siano davvero brevi. Abbiamo impiegato molti mesi nella documentazione, nella lettura analitica dei testi e nella ricerca di altri testi paralleli e simili a quelli “in trattamento”, da cui prendere delle parti interessanti per poi usarle come modello nei rami di trama nuovi. Ci tengo a dire che abbiamo lavorato sempre sugli originali inglesi, nella loro forma più compiuta e vicina alla volontà dell'autore, non sulle traduzioni o sulle versioni tagliate di alcune pubblicazioni.

Molti dei racconti originari di Lovecraft hanno dei finali negativi, in cui il protagonista

muore o impazzisce... o entrambe le cose. Voi avete inserito dei finali positivi per il lettore?



Tutti i volumetti comprendono un finale esattamente uguale a quello dei racconti originari, al paragrafo 111, l'ultimo del libro. Di fatto, se si parte dal paragrafo 1 e si arriva al 111 seguendo esattamente quello che fa il personaggio del racconto originario, si ottiene la stessa storia anche nel librogioco. Ci sono però anche molti finali alternativi, alcuni con morti raccapriccianti, altri con una conclusione positiva, altri ancora che terminano con la follia del protagonista, come nel famoso paragrafo 77, simile per tutti i libri.

Qual è stato l'adattamento più complesso? E su che base sono state scelte queste prime sei storie?

Abbiamo selezionato alcuni tra i racconti più conosciuti all'interno del ciclo di Cthulhu, assieme ad alcuni tra quelli che ci sembravano particolarmente adatti a storie di investigazione o alla trasformazione da vicende lineari in avventure giocabili.

Forse l'adattamento più complesso è stato quello di *The dreams in the witch house*, che abbiamo trasformato in una vera e propria indagine soprannaturale, quasi come una sessione di gioco di ruolo in solitaria, con molti bivi e percorsi intrecciati che conducono poi a due finali principali. Non dico altro per non rovinarvi la sorpresa!

Il crowdfunding è andato molto bene: a partire da questa risposta positiva quali sono i progetti per il futuro?



Siamo davvero emozionati per questo risultato, superiore alle nostre aspettative. Per prima cosa dobbiamo completare il progetto per cui ci siamo impegnati con il crowdfunding e consegnare ai lettori che ci hanno dato la loro fiducia dei prodotti degni delle loro aspettative. I nostri piani per il futuro sono poi quelli di continuare le pubblicazioni con altri sette (sempre sei + uno) racconti sempre presi dal ciclo di Cthulhu, più altri sette (ancora sei + uno) racconti del ciclo delle Dreamlands, altrettanto stupefacenti. Continueremo a lavorare sul doppio binario di edizioni normali e deluxe, e sull'inglese in parallelo con lo spagnolo. Nel frattempo stiamo anche definendo i partner per le edizioni internazionali, compresi quelli per l'Italia, con cui abbiamo già avuto dei contatti.

Siamo solo al principio di un viaggio davvero appassionante!

Non ci resta che fare agli amici di Always Choose Cthulhu i nostri migliori auguri e sperare di vedere quanto prima questi sette gioiellini anche nella lingua di Dante Alighieri e Mauro Longo, i nostri più grandi autori.