

Librogame's LAND MAGAZINE

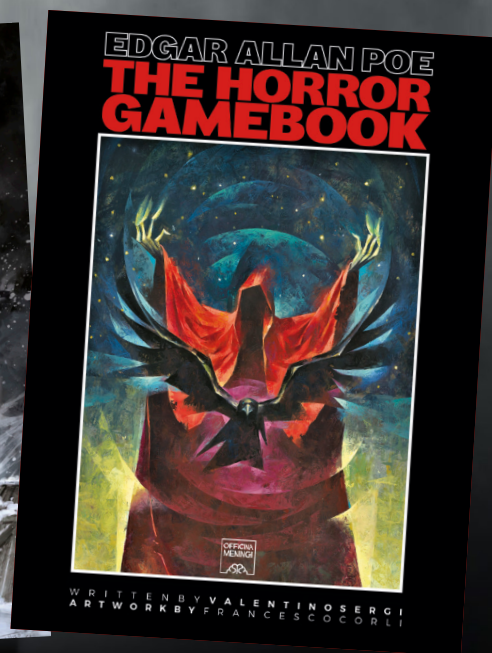
5

ANNO XVI
(163)
maggio
2021



EDGAR ALLAN POE DIVENTA INTERATTIVO!

Da Watson Edizioni e Officina Meningi
due librogame dedicati al maestro del terrore



EDGAR, LORENZO E VALENTINO
Faccia a faccia con gli autori di
Attraverso l'Abisso e The Horror
Gamebook

LUPO SOLITARIO 31
FINALMENTE IN LIBRERIA!
I segreti del "Crepuscolo"
sviscerati nel nostro editoriale

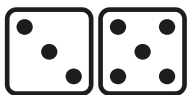
Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net



Primo contatto con il nuovo librogame di Lupo Solitario

CON IL 31, UNA GRANDE EPOPEA VERSO LA CONCLUSIONE

di Alberto Orsini

Preambolo. “Se questo qua è l’ultimo Lupo Solitario, è bene che la pubblicazione si sia fermata. Ma 13 anni dopo, Joe Dever ha l’occasione di studiare una mini-saga di quattro volumi con gli ingredienti giusti e invertire il corso di una storia declinante. Non la deve sciupare”. Era il 2011 e chi scrive chiudeva così, con astiosa delusione da amor tradito, ma con la speranza di un futuro migliore, la recensione dell’ultimo - in quel momento - dei volumi della serie Nuovo Ordine di Lupo Solitario, il dimenticabilissimo ventottesimo.

Dieci anni dopo, è consolante pensare di aver avuto la stessa idea che il compianto Joe in quel momento covava soltanto: quasi una epopea a parte, seppure in soli tre volumi - visto che il primo inedito, il 29, ha sì posto le basi e ha contribuito a sbloccare un meccanismo inceppato, ma resta comunque un capitolo a sé. Ora è tempo del rilancio, una scommessa che “boosta” la serie e la lancia verso una conclusione che si annuncia pirotecnica.

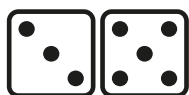
Sconfinato, epico, enciclopedico. È così, “Il

crepuscolo della notte eterna”, il volume 31 di Lupo Solitario scritto da Vincent Lazzari e Ben Dever e appena dato alle stampe da Vincent Books-Raven Distribution. Un qualcosa di completamente nuovo, molto più del trentesimo. Un qualcosa che, fin qui, non si era mai visto in tutta la saga Ramas o Kai se preferite. Il primo impatto è naturalmente con le dimensioni. Sei centimetri di spessore, il doppio di ogni precedente uscita Deluxe e neanche a paragonarlo con i tascabili EL, tanto più con gli snelli primissimi volumi. Siamo di fronte a un kolossal, questo è evidente, ma anche un “all star” che ripropone in maniera massiccia personaggi di primissimo piano e importanza di quarant’anni di saga (come vedremo nella parte spoiler). Non è un libro perfetto (ma quale lo è?), bisogna dirlo, a partire forse proprio dalla mole: tanto che qualcuno non lo avrebbe disdegnato, provocazione, diviso in due parti distinte, magari pubblicate a stretto giro. Non è esente da errori, si diceva, ma ha un grosso merito: riprendere tutti i fili dei capitoli precedenti, sì proprio i talora disdegnati volumetti del Nuovo Ordine, e riannodarli in una trama complessiva vastissima, ma coerente. Insomma, dà un senso a tutto catapultando il lettore, neofita e appassionato, alla sfida finale per cui bisognerà aspettare, pur tuttavia, almeno due anni.

Il primo approccio può non essere piacevole per chi non sia un fissato di questa serie e di questo universo. Tra “Indietro nel tempo”, prologo (una novità come d’altronde l’epilogo) e lunghissimo paragrafo 1, sono ben 24 pagine lineari introduttive senza un solo bivio reale. Da un lato questo lascia intuire la comprensibile esigenza di dover raccontare molto, forse troppo, dall’altro non può che essere considerata una pecca in un librogame contemporaneo. D’altronde, di roba di raccontare ce n’è un’infinità. Quello

che colpisce, di nuovo molto più rispetto al 30, è l’accelerazione temporale e lo spiegamento spaziale della trama che ci portano un ordine Kai, e i suoi corrispettivi alleati e avversari, sviluppati all’ennesima potenza. I cavalieri non sono più uno sparuto branco di accoliti, ma un esercito di centinaia, financo migliaia di adepti, con un’articolata catena di comando, stanziati su due monasteri e con l’era di Aquila del Sole ormai raggiunta e verosimilmente superata. Una capacità di fuoco inevitabile per fronteggiare l’ascesa delle forze maligne che va di pari passo e anche più in fretta, di cui si parlerà più avanti nella parte-spoiler. I paragrafi lunghi anche 5-6 pagine sono una delle peculiarità del libro stabilite e messe in atto, costi quel che costi, dalla coppia di autori. Che cosa c’è dentro? “Questo è il libro dove Joe ci ha concesso più libertà”, ha detto Lazzari a dicembre a Lgl Mag, e si vede. Come pure promesso





nell'ultima intervista, il citazionismo pervade in maniera totale il volume, creando collegamenti di cui sopra ai 28 libri precedenti, alla serie di Oberon, alle opere correlate, al Magnamund Companion tradotto anni fa da Lgl e perfino al fumetto "Il Teschio di Agarash" localizzato sempre da questa comunità. Ma il livello di enciclopedicità deveriana è ancora più profondo, se ne incontra a ogni passo. Il brandy è moyturano, la lama è mytheniese, le corazze sono di Rockstarn, l'argenteria lenciana, le pellicce di Kalte e così via: ogni singolo oggetto di quasi ogni paragrafo è pervaso da una storia lunga una vita e da almeno un aneddoto. All'inizio può sembrare straniante: troppa storia e troppa geografia sembrano spezzettare ulteriormente la narrazione, per non dire del gioco. Dopo un po', tuttavia, si prende il ritmo e si cominciano ad apprezzare le strizzatine d'occhio, cullandosi sul filo dei ricordi.

La descritta patente di snodo epico ed enciclopedico di un'intera serie non sarebbe sufficiente, di per sé, a promuovere il volume, se non ci fossero anche caratteristiche indispensabili per considerare, come già detto, questo librogame davvero del 2021 e non rimasto fermo agli anni Ottanta o Novanta. Una di queste è, per esempio, la tripartizione della storia che a un certo punto offre svariate possibilità di scoprire che cosa succede nel Magnamund. Tre run alternative e molto diverse tra loro che pompano la longevità e che, per rendere giustizia agli autori, vanno giocate tutte. Non mancano enigmi, anche con la possibilità di avere suggerimenti se non si coglie al volo la chiave, un altro aspetto che va affermandosi sempre più tra gli autori moderni per rendere più vellutata l'esperienza e che era giusto implementare qui. In un certo senso anche il sistema di gioco è modernizzato, pur rimanendo intatto nelle sue parti meccaniche, dai punteggi, alle di-

scipline, ai combattimenti. Parliamoci chiaro, al volume 31 di 32 non è più una questione di selezionare l'arte giusta (se ne posseggono 15 su 16!), di equipaggiare l'arma vincente per alzare i punteggi (sommando tutto, chi scrive è arrivato a un certo punto a 81 di Combattività con rapporti di forza anche di +30 sugli avversari), di scendere in campo lancia in resta rischiando la vita contro un Drakkar o magari un Helghast senza lancia magica. No. La sfida del "Crepuscolo" è imbrogliare la strategia giusta dal punto di vista politico, investigativo e guerresco, orientare gli eventi assumendo su di sé decisioni che possono definire il destino di questo mondo di fantasia, come d'altronde è giusto che sia richiesto a un numero 2 dell'ordine Kai vicino ormai a diventare pari di Lupo Solitario.

E questo differente punto di vista e di azione risulta vincente dal momento che, se invece si fosse puntato su obiettivi e missioni "classiche", il libro presenterebbe una disparità di bilanciamento ormai non più sanabile e tollerabile tra personaggi veterani e nuovi di zecca, visto che lo può giocare comunque anche un esordiente: se il personaggio ereditato dai 28 precedenti arriva allo scontro finale con la capacità di uccidere anche l'ultimo baluardo dei nemici anche con un solo, banale 8 sulla Tabella del Destino, al contrario chi si accosta per la prima volta a questa lore potrebbe avere serie difficoltà a concludere il volume e soprattutto a goderselo appieno senza avere un degno bagaglio storico alle proprie spalle. Commercialmente sarebbe un disastro chiedere senza alternative a un acquirente di rigiocarsi tutti i precedenti oppure rinunciare a sperimentare Ls. Ecco quindi che, sormontare lo stesso sistema di gioco e coprire tutti questi problemi con una cornice che stimola e spinge entrambi i tipi di lettori ad affrontare tagli differenti dell'avventura, attenua di molto un problema comunque sussistente per am-

missione degli stessi autori.

Bisogna parlare, in conclusione, anche un po' inevitabilmente dei contenuti puntuali ed espliciti, perciò è bene che interrompa la lettura chi ancora non ha avuto modo di gustarsi il volume.

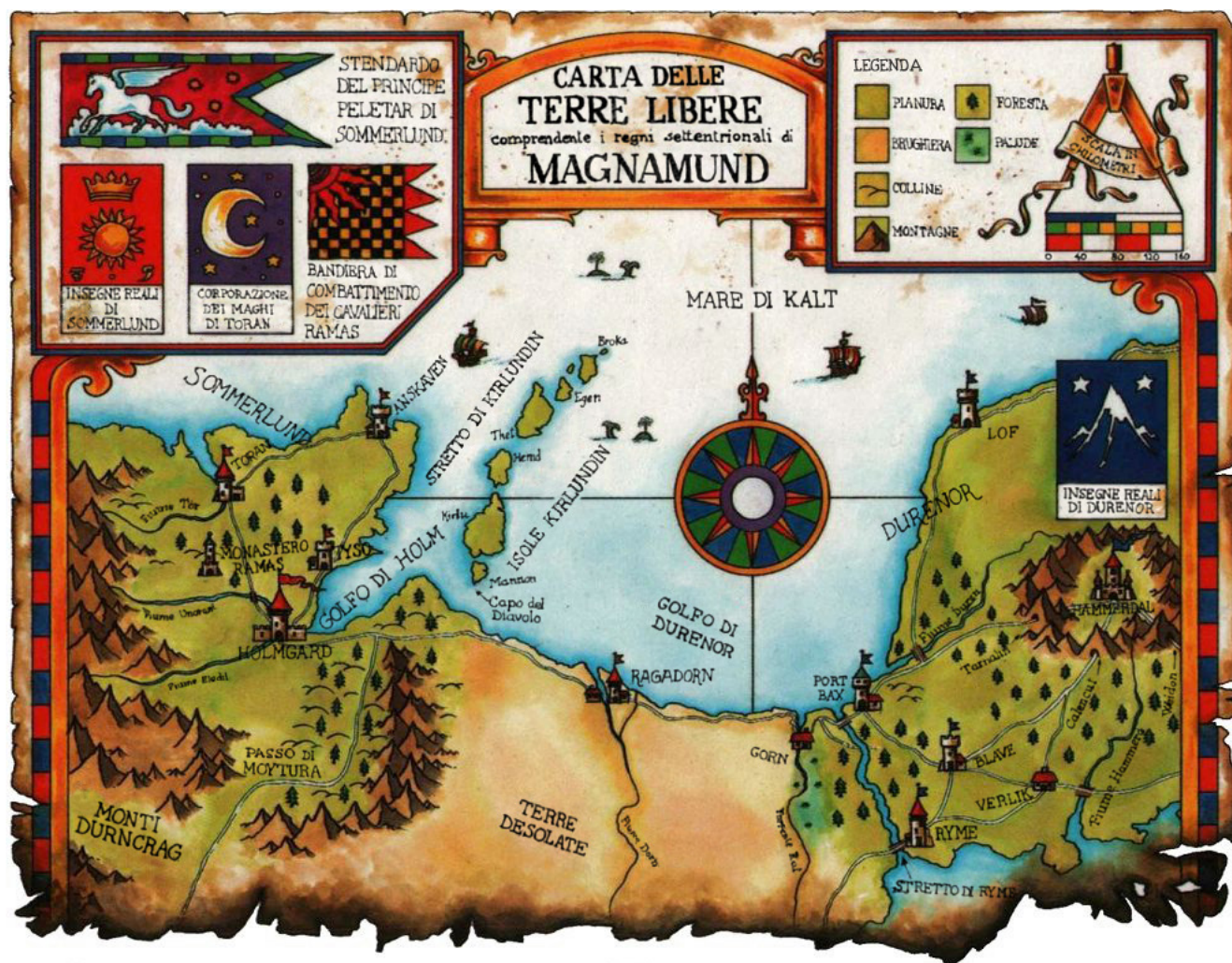
ATTENZIONE SPOILER!

In avvio si parlava di "all star" e gli autori calano gli assi subito e senza risparmio. In questo volume si incontreranno per la prima volta tutti assieme Lupo Solitario e Oberon, dozzine di Kai, Maghi Anziani e della Confraternita, sovrani e guerrieri benigni di tutte le nazioni. Ma è la squadra dei cattivi a fare impressione: per la prima volta scocca l'ora di Vashna, finalmente davvero rievocato in carne e ossa, o meglio, artigli, dopo plurime chance fallite miseramente. E non è neanche lui a costituire la minaccia principale. Attraverso un piano assurdo e geniale al contempo, torna infatti in vita nientemeno che Agarash il Dannato, il peggiore dei campioni di Naar. Figure di cui, dal 1984 a oggi, si era soltanto sentito favoleggiare ora sono presenti e pronte a distruggere il mondo. Il Lago di Sangue Nengud-kor-Adez, confluito nella voragine del Maakengorge nel libro precedente e alimentato da misteriose energie, continua a diventare sempre più potente e senziente, tanto da aver costituito un'entità unica con Vashna, capace, apprendiamo in coda, addirittura di ferire al cuore Lupo Solitario dopo essere stato abbattuto e rigenerato più volte dal lavico magma. La novità autentica è costituita dai Naarvakim, ulteriore casta di esseri maligni sfuggenti e segreti che, viene postulato con una operazione spericolata quanto efficace di retcon, da sempre sono stati presenti nel Magnamund e da sempre hanno complottato per compiere ora il loro piano secolare di far tornare Agarash da dove era stato spedito. E l'epilo-

go misterioso lascia ancora porte aperte a un'ancora più ampia rimpatriata, magari con qualche gobbo traditore...

Un ulteriore carico di emozioni e peso narrativo da non tralasciare è la trasformazione in corsa del nostro protagonista in Supremo Maestro Kai, una transizione magnificamente descritta che evoca certe evoluzioni alla Dragonball capaci sicuramente di colpire l'immaginario. Alla luce di questo stride sempre più, con il crescere dell'epicità - ancora - del personaggio, il suo essere senza nome sebbene, ormai, al pari di Lupo Solitario. E sì che "il protagonista sei tu", come ci ripetiamo da decenni, ma in questa serie è tutto talmente caratterizzato e pervaso di paletti filologici, che non si tollera più poter chiamare indifferentemente Stella della Spada, Lama veloce o Amico della Runa un cavaliere ormai capace di guardare da pari a pari il semidivino rifondatore dell'ordine Kai.





Se fosse una recensione, in ultimo, ci sarebbe spazio per una “chicca”: seguendo dati percorsi e scelte, gli autori concedono una palese opportunità proprio a questo anonimo e fulgido protagonista di rimorchiare Oriah, la nobildonna conosciuta (e abbandonata, un cliché della serie) addirittura nel volume 22, ai tempi dei Bucanieri di Shadaki. Al momento, se si agisce al meglio, si parla di “amicizia” e di “conoscersi meglio” quando la guerra sarà finita, ma l’atmosfera tra i due è chiaramente romantica e colpisce la delicatezza con cui questa vicinanza viene descritta: adatta a tutte le età e occhieggiante, in qualche modo, alla celebre intesa tra l’allora imberbe Lupo Solitario e la figlia del taverniere di Traversata infernale. Erano 28 numeri che non si scantonava sul romantici-

smo, e il dato è da sottolineare.

Solo per gusto personale, infine, vanno rimarcati alcuni dettagli sulle ambientazioni. Tra foreste maledette, campi di battaglia, cieli infestati, monasteri, terre dannate, piani infernali e chi più ne ha più ne metta, in questo 31 mancano - del tutto - gli scenari urbani che erano una delle eccellenze del Dever originale. C’è, invece, un’inedita missione di infiltrazione alla corte del defunto Autarca Imperiale Sejanoz, in una sezione “stealth” comprensiva di travisamento, imbucata a una festa, passaggi senza armi per sviare i controlli, brindisi, buffet e intrusione in stanze private, assolutamente degna di un Mission Impossible. Una vera gemma che amplia ulteriormente il caleidoscopio narrativo. 

Arriva il libro di Watson Edizioni ispirato alle avventure di Arthur Gordon Pym

ESPLORATORI DELL'ABISSO

a cura della **Redazione di LGL**

Ci ha fatto aspettare un po' ma Attraverso l'Abisso, quinto volume della collana Gamebook di Watson Edizioni, è finalmente giunto in libreria, ad allietare queste lunghe giornate primaverili che è un piacere condire anche con selezionate letture horror-librogiocistiche.

Come è consuetudine della serie il nuovo librogame è ispirato a una grande opera letteraria del XIX secolo, Le Avventure di Gordon Pym di quel genio assoluto che è Edgar Allan Poe. Il Volume, che si intitola precisamente Gordon Pym – Attraverso l'Abisso, si rifà alle vicende dell'avventuriero Arthur Gordon Pym e ai suoi viaggi per mare, ma attinge anche ad altra produzione del visionario di Boston. Non mancheranno infatti nel testo scorribande e accenni a molti dei racconti brevi che hanno consolidato la fama di Poe in tutto il mondo, e che sono stati inseriti come autentiche chicche, a spezzare, sagacemente, il





ritmo narrativo del nostro alter-ego narrativo, che vestirà naturalmente i panni del protagonista dell'unico romanzo che il genio del Massachusetts ha pubblicato ancora in vita. A creare tutto questo la sagace penna dell'autore, Lorenzo Trenti che abbiamo già visto all'opera nel campo dei libri a bivi con quel piccolo capolavoro che è *Il Sabba Nero*, della collana Dedalo. Lorenzo ha adattato le vicende narrate nel romanzo di Poe declinandole in salsa interattiva e arricchendole di trovate, enigmi, situazioni paradossali e spiazzanti, in una frenetica corsa contro il mare, le avversità e la morte (che potrà avvenire in molti modi diversi e non sempre sarà definitiva... ma di questo non è il caso di parlare oltre per evitare spoiler assassini).

Caratteristica del volume l'abbondante numero di finali, che saranno indice della riuscita dell'impresa e che potranno soddisfare o meno il lettore, spingendolo a una esplorazione più accurata per scovare altri passaggi della vicenda sfuggiti in fase di prima run.

Non mancheranno enigmi e passaggi nascosti che renderanno tutt'altro che lineare sbloccare tutti i possibili epiloghi: alcuni di essi sono davvero diabolici ed estremamente ostici da raggiungere, soprattutto durante le prime sessioni di giocolettura.

A completare il quadro un comparto di artisti che con il loro contributo hanno reso la parte grafica dell'opera veramente di prim'ordine. La copertina, come di consueto, è affidata al grande

Vincenzo Pratico', che non mancherà di stupirvi con una illustrazione diversa rispetto allo stile cui ci aveva abituato fino a oggi, almeno prendendo in considerazione i suoi lavori di copertina realizzati in casa Watson.

Le tavole interne sono state affidate a Federica Lauria, ottima disegnatrice dal tratto morbido, in grado di nobilitare l'espressività delle figure umane rappresentate come poche volte in precedenza, ma abilissima anche a "giocare" con oggetti iconici, come l'immane jolly roger, e ad assecondare i molti enigmi grafici escogitati da Lorenzo.

L'edizione paperback sarà in linea con quelle a cui ci ha abituato la realtà romana: carta di qualità, copertina in cartoncino non rigida, grande maneggevolezza. Il prezzo, 16 euro, leggermente più alto rispetto agli altri capitoli della collana, a fronte però di un tomo piuttosto massiccio, composto da 490 paragrafi e circa 350 pagine.

Il volume è ordinabile tramite i consueti ca-

nali Watson: il sito della casa editrice (<https://watsonedizioni.it/>), ma anche i principali store online e, grazie al lavoro di distribuzione che la realtà di Ivan Alemanno ha costantemente migliorato nel corso dei mesi, anche in moltissime librerie fisiche sparse su tutto il territorio nazionale e nei siti dei colossi librari nostrani, in particolare Feltrinelli e IBS. L'autore, Lorenzo Trenti, ha accettato di condividere con noi pensieri, impressioni e curiosità relative alla sua opera in una lunga intervista. A questa si accompagna anche un faccia a faccia con Federica Lauria, che ci svela trucchi e segreti della sua arte e di come li ha sfruttati per rendere graficamente indimenticabile Attraverso l'Abisso.

INTERVISTA A LORENZO TRENTI

Ciao Lorenzo, grazie di essere qui con noi. Ci racconti come sei diventato un appassionato di librogame e quando hai conosciuto il genere?

Come molti che sono stati ragazzi negli anni '80 e '90, ho conosciuto i librogame attraverso quelli delle Edizioni EL. Ricordo benissimo che li trovavamo anche nelle biblioteche pubbliche e ce li passavamo tra compagni di classe. Poi non saprei dire con esattezza quale sia stato il primo in assoluto che io abbia mai letto, forse un Lupo Solitario, ma mi sono passati per le mani, e conservo tuttora, anche un paio di Scegli la tua avventura (tra cui quello in cui scoprii con grande soddisfazione il paragrafo segreto che poteva essere raggiunto solo barando!).

Sono invece abbastanza sicuro che il primo volume che io abbia acquistato fosse in realtà uno degli scenari per Uno sguardo nel buio; non possedevo il manuale del gioco di ruolo ma in qualche modo ne "retroingegnerizzai" le regole partendo dal modulo avventura, e così riuscii a fare da master e propor-



**Lorenzo Trenti
pensieroso. Che abbia già
in mente il prossimo LG?**

lo agli amici in spiaggia. E so di non essere l'unico ad avere esordito nei giochi di ruolo in questo modo. In fondo se avevi dimestichezza con le regole di combattimento di un librogame avevi già molti concetti utili anche per i giochi di ruolo (il personaggio, il turno, il tiro di dado, il bonus, la soglia di successo, i punti ferita, ecc.).

Hai degli autori preferiti tra quelli classici, a cui ti ispiri? E tra quelli della new golden age italiana del librogame?

Tra i vecchi librogame, quelli che ricordo con più piacere sono sicuramente quelli della serie Alla corte di Re Artù. Non li ho più riletti da allora ma ricordo benissimo la freschezza e l'ironia, che emergevano dal testo con una voce chiara e distinta. Anche i Dimensione Avventura / Fighting Fantasy mi piacevano molto, pur nella loro eterogeneità (o forse proprio per questo: era bello poter variare



stili e ambientazioni). Una cosa di cui sono sicuro è di non aver mai tirato un dado in vita mia per un librogame: la parte dei combattimenti non mi è mai interessata e mi limitavo ad andare avanti con un successo automatico. Non so se questo mi qualifichi come eretico, ma tant'è.

Sulla produzione recente, due titoli che mi sono piaciuti molto - ma sia chiaro che non li segnalo solo perché "compagni di collana"! - sono stati *Jekyll & Hide* di Enrico Corso e Marco Zamanni (Watson) e *Cryan* di Cristiano Brignola (Dedalo / Vincent Books). In entrambi ci sono elevati livelli sia di scrittura sia di game design, e soprattutto i due aspetti di "libro" e "gioco" che compongono un librogioco sono integrati tra loro in modo particolarmente fluido. Due opere mature che ho

letto e giocato davvero con molto piacere. Detto questo, cerco di seguire la scena con molta attenzione anche per trarre spunti, tendenze e tecniche dalle opere altrui. Per esempio, mi sono ispirato in diverse cose alle pubblicazioni di Mauro Longo, come per il concetto di achievement che ho trovato ne *Il consiglio dei topi*. Fuori dall'Italia sono rimasto fulminato da *Meanwhile* di Jason Shiga, ma prima di riuscire a fare un'opera di quella complessità dovrò farmi ancora un po' di esperienza.

Seguo infine con molta curiosità il mondo dei librogame per bambini, che propongo ai cuccioli di casa con grande successo. *Shelby* di Francesco Mattioli è una bellissima lettura da fare assieme, con soluzioni e idee assolutamente replicabili anche in opere rivolte a un pubblico adulto.

Come sei diventato autore? Ci ricordiamo di te al concorso foglio game a Play Modena, ma avevi già scritto qualcosa prima giusto?

Io mi considero principalmente un appartenente alla scena dei giochi di ruolo, settore che ho attraversato in varie versioni: gdr indipendenti, gdr narrativi, murder party, giochi di ruolo dal vivo, saggistica, divulgazione... Ho anche pubblicato un po' di cose in questi ambiti. Il librogame però è sempre stato un simpatico vicino di casa del gdr e quindi era solo questione di tempo prima che entrasse nel mio radar.

A Play 2109 sono arrivato che *Il sabba nero* era pressoché concluso, anche se non ancora pubblicato. Ho partecipato comunque al contest con un "fogliogame" dai forti tratti autobiografici (dico solo che il titolo era *Mangia quei broccoli!* e vede un padre alle prese con una titanica sfida genitoriale...).

Nella stessa manifestazione (con cui collaboro da quando era una convention ama-

toriale alla Polisportiva Sacca) avevo ideato anche un librogame “a pannelli” per celebrare l’anniversario dell’allunaggio, andando a scomodare e remixare tutte le storie che riguardano la Luna in qualche modo. Una cosa che mi sono molto divertito a realizzare! Il modello era tutto sommato abbastanza semplice: un librogame su 40 paragrafi, ognuno dei quali riprodotto su un pannello di grandi dimensioni. Il lettore-giocatore, invece che sfogliare delle pagine, doveva spostarsi fisicamente da un punto all’altro. In tutto questo c’erano anche alcuni enigmi e un pizzico di pensiero laterale (uno dei quesiti chiedeva di scoprire “la faccia nascosta della luna” e poteva essere risolto sollevando materialmente il lembo di un pannello per svelare il numero nascosto nell’altro lato). Insomma, era po’ librogame e un po’ installazione, quasi un urban game per certi versi; tra l’altro un format che mi sembra replicabilissimo (e infatti c’è chi me lo ha chiesto per riproporlo).

Va detto che mi piace scrivere cose che mettono in discussione categorie abituali e che, anche se a rigore non sono dei librogame in senso stretto, rientrano nel più vasto campo di quella che Elia Spallanzani chiamava “letteratura d’inganno, combinatoria, interattiva e ricorsiva”. Per esempio ho dato vita, ormai una quindicina di anni fa, a progetti di scrittura come L’elenco telefonico di Uqbar (una specie di ipertesto a più mani per scrivere l’enciclopedia di un mondo fantastico), o alla creazione di uno scrittore fittizio che abbiamo fatto esistere lasciandone tracce nel mare magnum del web (e non solo). Alla fine ogni forma di narrazione è più o meno interattiva e il contributo del lettore è essenziale: si può davvero scrivere narrativa interattiva in molte forme diverse.

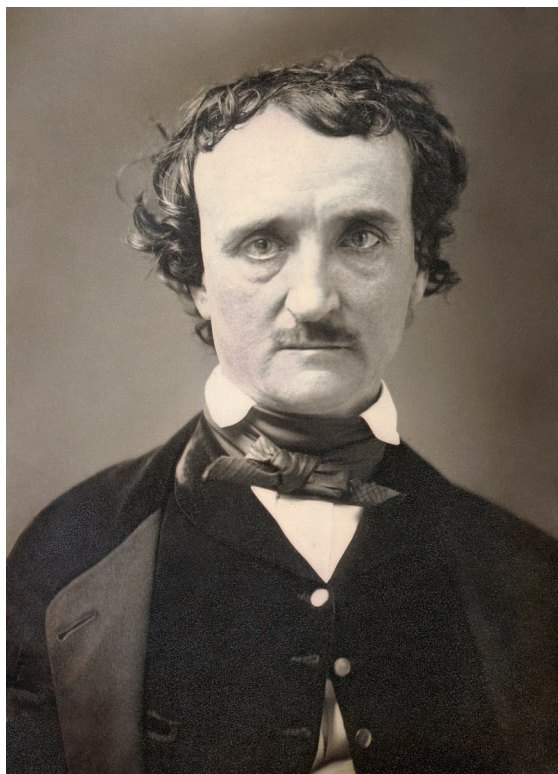
Ci parli brevemente del tuo primo libro commerciale Il Sabba Nero? Tra noi c’è chi

lo considera un assoluto capolavoro...

Buongustai! Il sabba nero è nato per un caso felice. L’amico Stefano Rossini mi aveva chiesto se avevo dei librogame da proporre per la sua nuova collana Dedalo. Proprio in quel periodo avevo letto un saggio di Carlo Ginzburg sulla stregoneria che mi aveva fatto venire una gran voglia di scrivere qualcosa sul tema (è una cosa che mi capita spesso: trovo spunti interessanti, li annoto, e so che prima o poi ne verrà fuori un progetto, magari a distanza di anni). A questo si aggiunge che erano anni che volevo riprendere in mano il personaggio dell’Inquisitore Eymerich, dopo aver pubblicato un racconto apocrifo su di lui e organizzato un gioco di ruolo dal vivo assieme a Marzia Possenti. Infine, cosa non secondaria, avevo un po’ di tempo da parte per scrivere. L’incrocio di queste condizioni ha reso possibile la nascita di quest’opera.

Il personaggio protagonista è un inquisitore del XIV secolo realmente esistito, Nicolas Eymerich. A renderlo famoso ai tempi nostri sono stati i romanzi di Valerio Evangelisti, che gli ha cucito intorno un universo gotico in cui una dettagliatissima ricostruzione storica si interseca alle vicende di un futuro violento e apocalittico (tra l’altro sempre più simile al nostro presente...). Il librogame è incentrato su questo personaggio storico, ma letto nella stessa luce e con le stesse caratteristiche della versione romanzata (ovviamente senza usarne direttamente i comprimari, per comprensibili ragioni di copyright!). Diciamo, per restare in tema, che si tratta di un... apocrifo verosimile. La cosa che mi ha fatto più piacere è stato il gradimento ricevuto da parte degli appassionati dell’inquisitore Eymerich: non era scontato riuscire a rendere il peculiare mood dei romanzi.

Vi lascio immaginare l’ansia da prestazioni quando ho visto una foto di Evangelisti con in mano una copia del librogame...



Quella prima esperienza come scrittore di un libro lungo e complesso cosa ti ha insegnato? Hai imparato lezioni che ti hanno arricchito come autore?

Ah, certo. Generalmente il libro è stato apprezzato, ma per esempio qualcuno ha scritto che i paragrafi erano un po' troppo corti: penso che sia una questione di stile e di gusti, comunque l'ho colto come spunto di riflessione e in *Gordon Pym*, dov'era funzionale alla storia, mi sono concesso di scrivere un po' di più. È quello che Umberto Eco, nelle sue *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, chiamava "indugio": la possibilità di godersi il panorama senza correre immediatamente a destinazione.

Una cosa che invece ho dedotto da solo è che, se si inseriscono degli enigmi un po' ostici dove devi calcolare il numero di paragrafo (e quindi come lettore non puoi andare banalmente per tentativi), è cortesia inserire, se non proprio la soluzione, almeno un aiuto che dia l'imbeccata per capire come ottenere la soluzione. In *Gordon Pym* ce ne sono

due o tre di questo tipo e ho previsto appunto un paragrafo finale per chi dovesse rimanere bloccato.

Com'è nato il progetto *Gordon Pym*? Perché tra tante case editrici sei finito nel rapace abbraccio di Francesco Di Lazzaro e Watson Edizioni?

Probabilmente la mia vita è circondata di serendipità, perché è andata così: mi aggiravo per gli stand di Play 2019, in particolare quelli del "quadrilatero dei librogame", quando ho sentito Francesco Di Lazzaro (che all'epoca non conoscevo) parlare a qualcuno di questa collana in cui avrebbe rivisitato i classici della narrativa gotica dell'Ottocento.

Pur non essendo stato direttamente invitato nella platea degli autori, l'idea era affascinante e stimolante, e così mi sono subito messo a pensare a quale adattamento avrei voluto scrivere io se ne avessi avuto l'opportunità. Dopo un po' di riflessioni la scelta è caduta su *Pym*. Come dicevo prima, è appunto uno di quei progetti che mi ronzano in testa per anni finché non trovano uno sbocco: il finale sospeso del romanzo di Poe è un invito a nozze per chi vuole proseguire la storia (non a caso vi si sono cimentati sia Verne che Lovecraft). Per conto mio pensavo che prima o poi ne avrei fatto un LARP, una specie di gioco di ruolo dal vivo ambientata dentro una conferenza durante Lucca Comics&Games per la presentazione di una spedizione in Antartide in cerca di risposte. Poi la cosa non si è materializzata (per ora), ma il rovello rimaneva. Ripreso in mano il tema, ho proposto l'idea a Francesco Di Lazzaro, che è stato molto recettivo e disponibile nell'aiutarmi a dargli forma. E anche paziente, perché in mezzo c'è stata la pandemia che ha notevolmente ritardato i miei ritmi di scrittura.

Il progetto che avevi in mente all'inizio dell'opera era diverso da quello conclusivo? Ci sono elementi che sono venuti meglio di quello che ti aspettavi e altri che invece hai dovuto tralasciare?

Sì, è cambiato in corso d'opera. Inizialmente mi sono riletto il romanzo originale (nella bella edizione di Feltrinelli curata da Davide Sapienza), annotandomi tutte le esitazioni del testo, le parti che avrebbero potuto diventare interattive, i rami che avrebbero potuto essere imboccati dal protagonista e che invece erano rimasti come potenzialità inesprese. Anche questa in fondo è una forma di "lettura interattiva" molto divertente da fare, che permette di scoprire (o forse creare) livelli di profondità inaspettati. Il romanzo di Poe era già in origine un po' sgangherato e quindi, per citare ancora Umberto Eco, piuttosto "sgangherabile". Insomma, si prestava bene a smontarne e rimontarne i pezzi.

Dopo questa prima rilettura avevo steso una scaletta che ricalcava molto fedelmente l'originale... forse troppo. Mi sono accorto infatti che a un certo punto il protagonista, superata una situazione difficile iniziale, doveva per forza di cose diventare più padrone del proprio destino e non poteva essere costretto in una vicenda lineare. Questo è il motivo per cui a un certo punto ho ramificato molto di più gli snodi e dato al lettore la scelta di come e quanto proseguire il viaggio per mare, oltre alla possibilità di darsi obiettivi specifici.

Poi comunque a un certo punto ho dovuto darmi un limite perché l'esplosione combinatoria delle varie opzioni avrebbe fatto arrivare il libro a un numero infinito di pagine...

Ci racconti brevemente di cosa parla il libro, che caratteristiche ha e come si sviluppa?

Il lettore veste i panni di Arthur Gordon Pym,

EDGAR ALLAN POE Le avventure di Gordon Pym



un giovane di Nantucket, Massachusetts, desideroso di avventure. L'anno è il 1827 e la vicenda inizia in medias res, con il protagonista che si trova rinchiuso nella stiva di una nave. Inizialmente dovrà capire come è finito lì, riuscire a sopravvivere, uscire e affrontare ulteriori pericoli.

Una volta uscito da questa situazione di pericolo si apre, letteralmente, un mare di possibilità. Ci saranno isole da esplorare e pericoli da affrontare e sarà il lettore a decidere dove navigare e quanto a lungo far durare il viaggio.

In totale il volume ammonta a poco meno di cinquecento paragrafi.

Non direi molto di più perché credo che capire come funziona il gioco sia parte dell'esperienza stessa del giocarlo!

Il regolamento di base è piuttosto semplice, ma il libro diventa poi più articolato perché



nel corso della narrazione indulgi molto in enigmi e “sfide” al lettore. Pensi che Attraverso l’Abisso sia un libro complesso con un alto livello di sfida?

Ho cercato di mantenere il regolamento di gioco abbastanza semplice. Non si tirano dadi (come detto, è un elemento che io per primo come giocatore non amo particolarmente), ci sono due caratteristiche in tutto (Inedia e Deriva), si tiene traccia di Oggetti e Note (non tantissimi). Una meccanica che credo sia stata poco usata finora è quella del Ruolino di bordo: in pratica è possibile reclutare dei personaggi non giocanti e, a seconda dei compagni a disposizione, è possibile sbloc-

care alcuni percorsi invece di altri.

Per quanto riguarda gli enigmi, sì, mi piacciono molto, soprattutto quello grafici. Grazie alla presenza di un’illustratrice, la brava Federica Lauria, mi sono potuto sbizzarrire. Alcuni percorsi saranno un po’ ostici, ma è parte dell’esperienza che vorrei dare al lettore: se vuoi raggiungere certi punti della mappa di navigazione dovrai davvero impegnarti a fondo. Alla fine anche l’ossessione è uno stato d’animo caratteristico di molti personaggi di Poe.

Sappiamo che uno degli epiloghi ricalca quello del romanzo originale, ma ne hai preparati molti altri. Come mai questa scelta di offrire tanti finali diversi? Peraltro, accomuna Gordon Pym a un altro volume della collana, Carmilla...

Inizialmente ne avevo previsti meno dei 20 che ci sono ora. Poi però, come detto, il progetto si è fatto più articolato e quindi è diventata quasi una necessità; in caso contrario storie e vicende anche molto diverse avrebbero finito per convergere in modo forse banale.

Poi sì, per diverse cose mi sono ispirato ai precedenti volumi della collana. Anche la divisione della storia in due grandi parti, con un checkpoint nel mezzo, è simile a quella dei volumi precedenti.

Leggendo il tuo lavoro abbiamo notato una grande capacità da parte tua di racchiudere nelle pagine del gamebook le opprimenti atmosfere tipiche di Poe. È stato difficile misurarsi con un tale maestro? Come sei riuscito a riproporlo tanto bene?

Guarda, se con Evangelisti avevo ansie da prestazioni, figurati con Edgar Allan Poe, che è il “padre nobile” di generi come giallo, horror, gotico, fantascienza... Al tempo stesso l’ansia e il terrore costituiscono stati d’animo

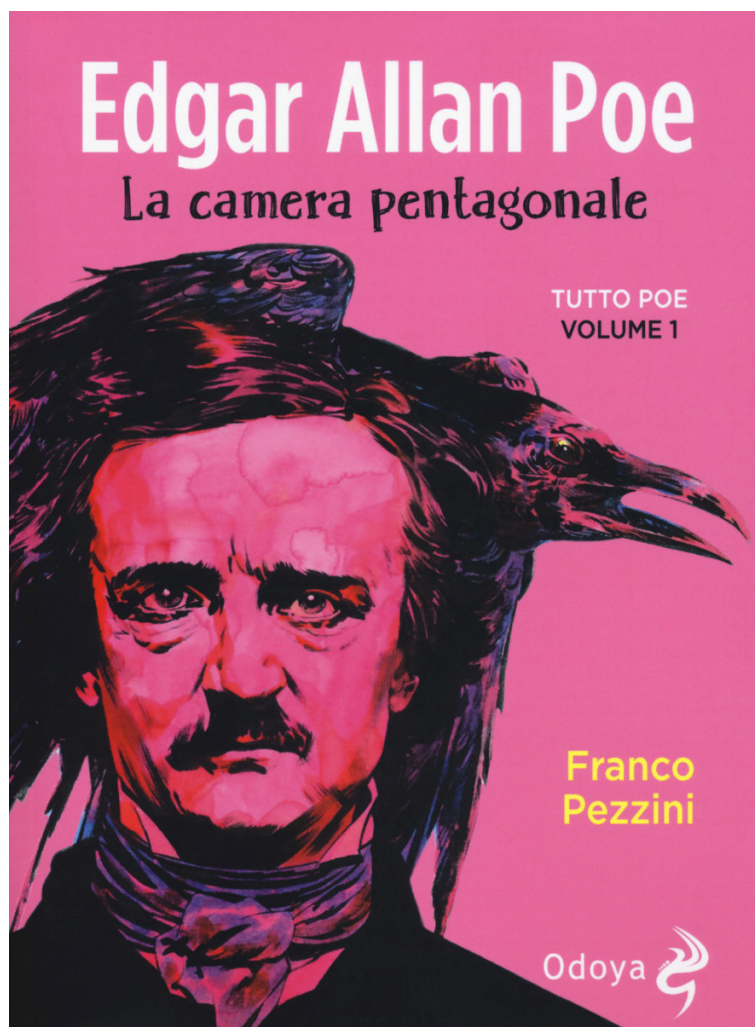
perfetti per approcciare questo autore e la sua opera!

Scherzi a parte, lavorare su un adattamento significa, credo, tradire il materiale originale con fedeltà e responsabilità: ce la si gioca su un crinale sottilissimo e paradossale. Ho cercato di entrare nelle pieghe del testo e del suo autore, coglierne le sfumature (non solo quelle letterali) e reinterpretarle. Una bussola indispensabile in questo viaggio è stato il saggio *La camera pentagonale* di Franco Pezzini: una ricognizione molto ben documentata sulle vicende biografiche di Poe, su ciò che agitava i suoi pensieri, sulle visioni abissali che si aprivano nelle sue storie. Ecco, ci sono dei nuclei tematici ricorrenti che si rincorrono non solo nel *Gordon Pym* ma anche nei racconti: è anche per questo che nel librogame ci sono richiami, più o meno espliciti, anche ad alcune delle opere brevi di Poe. Chiarisco che l'obiettivo non era la vertigine citazionista fine a se stessa (i rimandi ad altre opere sono tutto sommato pochi), ma un remix tematico. Se qualche lettore, dopo aver giocato, vorrà riprendere in mano le antologie di Poe, sarò felicissimo: il bello dei classici è che riescono a raccontarti qualcosa di nuovo ogni volta che li leggi.

Gordon Pym, pur con tutti gli elementi fantastici e onirici che ne caratterizzano le vicende è prima di tutto un uomo, e nella sua umanità il lettore si rispecchia. Quanto è importante riuscire a far immedesimare chi legge in un volume interattivo?

È fondamentale, credo, ma non solo per la narrativa interattiva... credo che il discorso valga per tutte le forme di narrazione. Pur nella diversità dei mezzi di espressione, il lettore/spettatore/giocatore deve essere messo in condizioni di tenere al protagonista della storia. Almeno, io la vedo così.

Nelle opere di genere fantastico è un bi-

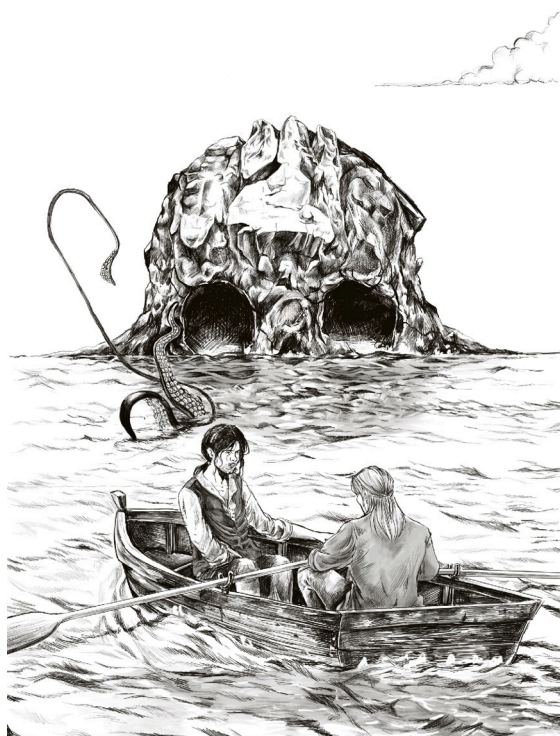


lanciamento delicato. Il sense of wonder dell'ambientazione è necessario ma, come mi disse anni fa a un corso lo scrittore Maurizio Matrone, ogni buona storia deve "puzzare di umano".

Hai altre uscite interattive in preparazione? Progetti per il futuro? Ti vedremo ancora lavorare con Francesco?

Sto terminando in questo periodo un'avventura tutorial in solitario per il gioco di ruolo *Il confine*, la graphic novel pubblicata da Sergio Bonelli Editore nata come progetto crossmediale. Un'esperienza notevole per la complessità della continuity di tutta l'ambientazione.

In parallelo ho iniziato a lavorare su un nuovo episodio dell'inquisitore Eymerich (in ef-



fetti avrei materiale per almeno altri tre volumi...).

Con Francesco e Watson ho lavorato molto bene e la nuova collana interattiva di adattamenti di classici letterari italiani è un'idea affascinante. Dovessi ragionarci su come ho fatto per l'altra collana, mi stuzzicherebbe mettermi alla prova con opere non immediate, per esempio *Le ultime lettere di Jacopo Ortis*. Il formato epistolare potrebbe prestarsi a qualche sperimentazione interessante, che strizzi l'occhio a certi giochi di ruolo in solitario emersi negli ultimissimi anni. Però chiarisco che non ne abbiamo ancora parlato e sono solo fantasticherie mie. Vedremo!

La pandemia covid ha portato il mondo della letteratura e quello dei librogame a confrontarsi con una situazione rivoluzionaria. Credi che ci saranno degli strascichi finita la pandemia o i librogame riusciranno a mantenere florida la loro nicchia?

Ah, questo proprio non lo so e non ho molti elementi per fare previsioni. Di certo il di-

stanziamento forzato ci ha fatto scoprire, o riscoprire, alcuni hobby individuali come la narrativa a bivi. Man mano che l'emergenza sanitaria si attenuerà mi immagino che avremo più voglia di fare eventi con tante persone. Però credo anche che una volta che hai scoperto un hobby, poi non è che lo abbandoni come se non fosse mai accaduto nulla. Un dato che mi sembra rilevante per questo discorso è il numero crescente di grandi editori che stanno proponendo librogame. Certo, spesso si tratta di prodotti editoriali associati al nome di youtuber e simili, dove conta più il "marchio" del contenuto... però è innegabile che la narrativa a bivi sia di nuovo presente come mezzo in più in cui declinare una proprietà intellettuale. La sfida sarà, credo, non appiccicare un marchio su una realizzazione dozzinale, ma sfruttare l'occasione per confezionare un prodotto di qualità. È una bella sfida che, se affrontata in modo intelligente, può contribuire a creare un pubblico già educato alla narrativa interattiva.

Siamo alla fine dell'intervista: vuoi aggiungere qualcosa o rispondere a una domanda che non ti è stata fatta?

Solo aggiungere un ringraziamento finale alle persone che hanno contribuito alla revisione del testo e alla sua realizzazione. Portare un libro alla pubblicazione è come fare un viaggio per mare, e nel mio personale "ruolino di bordo" non avrei voluto compagni diversi.

INTERVISTA A FEDERICA LAURIA

Ciao Federica, benvenuta su LGL Magazine! I lettori di librogame ti conoscono poco, ci parli un po' di te? Chi sei, che fai nella vita, come sei diventata disegnatrice...

Ciao a tutti e grazie di questo caloroso ben-

venuto! Poco romanticamente inizio con il dire che sono una semplice impiegata per una grande azienda qui a Roma, città dove vivo, ma ho sempre disegnato sin da bambina cercando di mettere in seguito a frutto gli studi che ho svolto allo IED appena uscita dal liceo. In realtà il mio amore per il disegno è nato quando ero piccola guardando gli anime giapponesi su Bim Bum Bam e sognavo di trasferirmi in Giappone per diventare una mangaka.

Eri appassionata di librogame prima di imbatterti in Ivan Alemanno e Watson Edizioni? Ne avevi letti alcuni, avevi delle serie preferite?

Conoscevo eccome i librogame! Mi sono sempre piaciuti, soprattutto a sfondo fantasy, anche se il piacere della lettura è nato solo in età adulta. Tuttavia mi divertiva molto l'idea di giocare leggendo. Inoltre, da brava giocatrice di ruolo, quando Ivan mi ha proposto questo progetto, non ho potuto che sentirmi entusiasta e onorata di poter unire le mie due più grandi passioni: il disegno e i giochi.

Come se arrivata a essere la disegnatrice di Attraverso l'Abisso? Conoscevi il romanzo originale di Poe?

Avevo precedentemente lavorato con la Watson Edizioni prestando la mia mano per una loro pubblicazione uscita a dicembre, la collaborazione è quindi proseguita nella lavorazione di questo bellissimo librogame. E no, confesso di aver letto tutti i racconti di Poe lasciandomi però sfuggire questa piccola perla che è già nella mia lista dei desideri nei prossimi acquisti in libreria!

Come ti sei trovata a lavorare su un progetto interattivo? Le tavole spesso interagiscono col testo ed è diverso rispetto a un



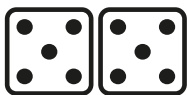
Federica Lauria al suo esordio come disegnatrice interattiva

lavoro più lineare...

È stata effettivamente una sfida, qualcosa di assolutamente nuovo per me, che però mi ha entusiasmata già dal primo schizzo che ho realizzato. Si tratta di un approccio completamente diverso, dove non solo devi cogliere le atmosfere di quanto leggi e riportarle in immagine, ma essere anche in grado di guidare con i disegni il lettore/giocatore attraverso la trama e i tranelli nascosti nelle pagine. Fantastico!

Sappiamo che Lorenzo e Francesco ti hanno fatta impazzire con enigmi grafici, indizi nascosti, elementi da modificare... Ti è piaciuto entrare a far parte della narrazione con i tuoi disegni o ti ha messo in difficoltà?

Ammetto di essermi presa qualche minuto prima di iniziare, chiedendomi se sarei davvero stata in grado di portare a termine



un progetto così ben studiato e articolato. Tuttavia, grazie alle preziose indicazioni di Lorenzo e Francesco, la fiducia che Ivan Alemanno ha riposto nelle mie capacità e la guida tecnica del grande Vincenzo Praticò, ho visto nascere mano a mano tavole e illustrazioni che hanno sorpreso anche me! È stato un piacere enorme far parte di questo lavoro! Questa esperienza mi ha arricchita tantissimo, sia come disegnatrice che come persona, e sono grata a tutti coloro che mi hanno permesso di farne parte.

Di quale tavola sei più fiera di quelle realizzate? Quale invece ti ha fatto

più penare?

Ripercorrendo con la memoria ogni tavola, direi senza ombra di dubbio che quella più difficile per me è stata senz'altro la prima che ho disegnato. Ovvero la battaglia sul Grampus. Lì ho davvero sfondato la mia comfort zone avvicinandomi ad un modo di disegnare completamente diverso dove ogni dettaglio è importante e rilevante, quindi è quella su mi sono messa più in gioco. D'altro canto, la tavola che invece mi piace più di tutte, è quella con l'Isola del Teschio! Il risultato finale tutt'ora mi entusiasma ogni volta che la guardo.

Ti vedremo all'opera in nuovi progetti, interattivi e non? Che cosa hai in programma per il futuro?

Sarebbe bellissimo per me potermi ancora cimentare in progetti come questo e la Watson Edizioni può sempre contare sulla mia disponibilità a collaborare con loro! Sicuramente continuerò a disegnare e a migliorarmi come disegnatrice e come professionista... o almeno ci provo!

Siamo alla fine dell'intervista: vuoi aggiungere qualcosa o rispondere a una domanda che non ti è stata fatta?

Che dire? Oltre a ringraziare ancora una volta tutte quelle persone che mi hanno instancabilmente accompagnata ed incoraggiata in questo viaggio, auguro ai giocatori di godersi questo bellissimo ed appassionante librogame, sen-

tendomi orgogliosa se, anche grazie alle mie illustrazioni, riusciranno ad immergersi pienamente nelle sue magiche ed intriganti atmosfere. 



L'opera pubblicata da Officina Meningi presenta alcune innovazioni di gioco, edizione e struttura
Parla l'autore Valentino Sergi: "Così caliamo i lettori all'interno delle opere del maestro dell'orrore"

THE HORROR GAMEBOOK, ALLA SCOPERTA DI POE

di Alberto Orsini

Torna di nuovo con un horror, ma tutto diverso dai precedenti, Valentino Sergi, eclettica figura di scrittore, "sarto" editoriale, designer di giochi e librogame nonché promotore di progetti editoriali di grande successo commerciale con e senza l'ausilio del finanziamento "sulla fiducia" da parte del pubblico attraverso Kickstarter. La nuova opera in commercio pubblicata da Officina Meningi si intitola in modo eloquente "Edgar Allan Poe - The Horror Gamebook" riassumendo ambientazione, struttura a bivi e autore messo stavolta nel mirino. Un altro maestro dell'orrore, dopo Howard Phillips Lovecraft e gli altri autori rientrati nei due volumi "Dagon" e "Carcosa" del precedente progetto "The Necronomicon Gamebook".

Rispetto a quest'ultimo cambiano alcune ca-



Valentino Sergi ci osserva più penetrante di Edgar Allan Poe



ratteristiche di base: non c'è regolamento e si viene immersi direttamente nell'avventura. Non c'è riproposizione di brani integrali dell'autore prescelto, "cuciti" (di qui la metafora del sarto) di paragrafo in paragrafo, ma una rielaborazione di personaggi, ambienti e stilemi di alcune delle più note avventure di Poe. Particolarissimo è il rapporto con la morte del proprio personaggio, che qui, lungi dal causare la fine dell'avventura, ne costituisce solo una tappa, e neanche a tutti i costi malaugurata. Per chi volesse farsene un'idea, l'editore ha reso disponibile liberamente scaricabile, e in vari canali anche stampata, un'avventura introduttiva costituita dalla prima parte dell'opera, riadattata in alcuni punti per potere costituire una storia autoconclusiva e soddisfacente che faccia

assaggiare questo "Horror Gamebook".

Con Sergi, 36 anni, friulano, Lgl Mag va alla scoperta di questa nuova filiazione, sviscerandola negli aspetti fondanti e accessori, ma affrontando anche il momento attuale del "Rinascimento" del libro interattivo, le prospettive di mercato e alcune "chicche" di narrazione e di struttura.

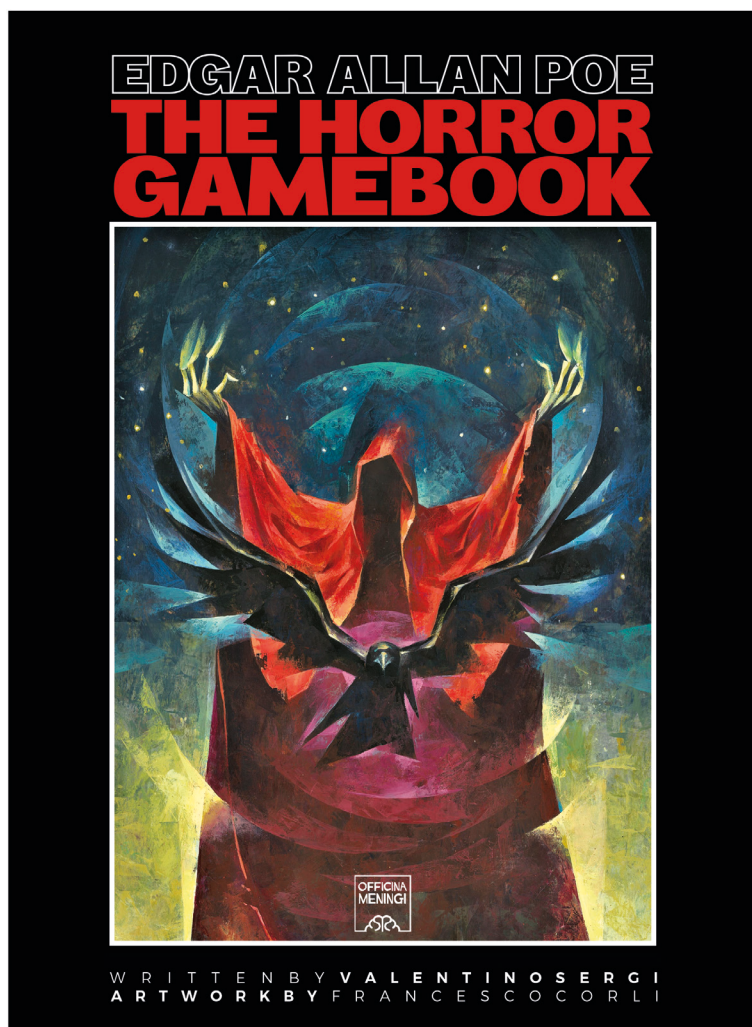
Una delle caratteristiche rilevate come criticità - ma peraltro da te esplicitamente voluta - nei due Necronomicon Gamebook era quella di un'eccessiva brevità: 80 e 110 paragrafi. Ora si praticamente raddoppia a 190, che genere di opportunità e difficoltà ti ha comportato poter lavorare su un libro-game di maggiore ampiezza?

Il "Necronomicon Gamebook" è un'opera in due atti leggibili anche separatamente, che mi ha permesso di esordire offrendo ai lettori e alle lettrici un'avventura con uno stile e un regolamento ispirati ai capisaldi del libro-game. In particolare "Dagon", il primo volume, propone un adattamento fedelissimo dei racconti originali di Lovecraft, garantendo un'esperienza interattiva il più vicina possibile alle narrazioni del solitario di Providence, ma rispettando il canone classico delle narrazioni a bivi, con un sistema di combattimento che prevede dado, scheda del personaggio e tabella del confronto. "Carcosa", invece, è un libro dove mi sono preso più libertà di scrittura, tessendo insieme le trame delle opere del maestro inglese a quelle di Ambrose Bierce e Robert W. Chambers (in particolare "Il Re in Giallo"), dopo aver selezionato quelle che condividevano una comune cosmogonia. Parliamo, quindi, di un dittico con lo stesso protagonista e la stessa ambientazione, ma con un approccio comunque diverso alla materia narrativa scelta per l'adattamento. In questo senso, quindi, la brevità è relativa, perché si tratta di un pro-

getto unico diviso in due parti, seppur con differenze sostanziali.

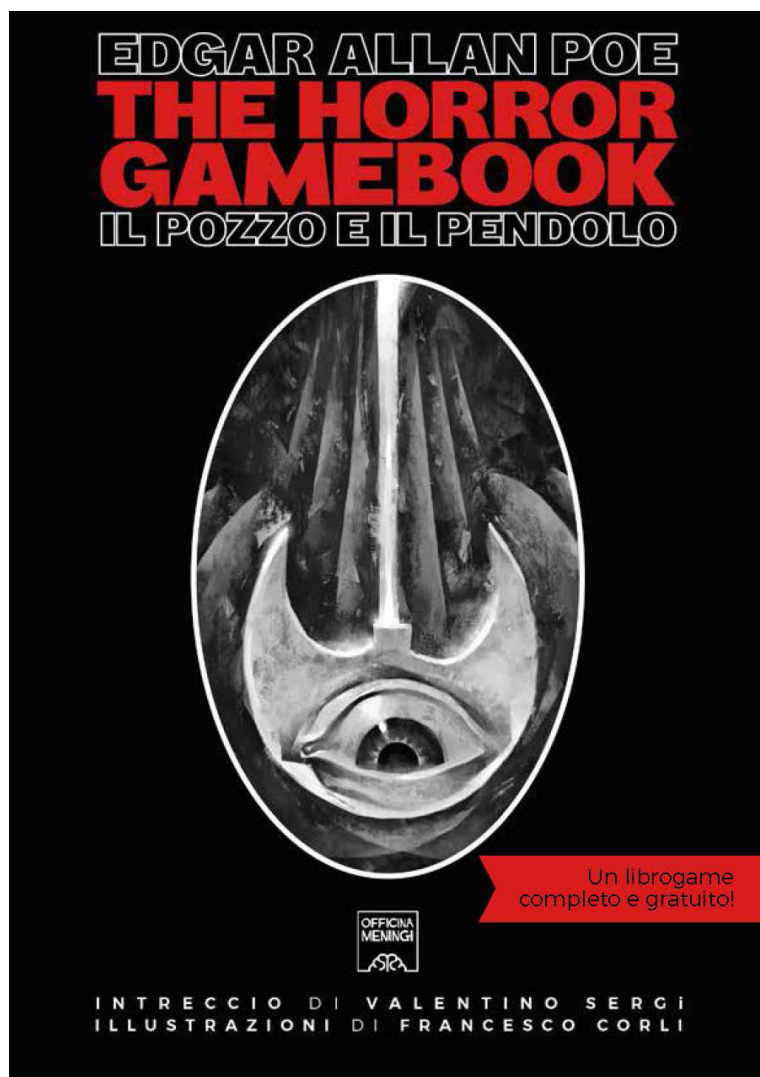
In “Edgar Allan Poe - The Horror Gamebook” ho preferito sin da subito adottare un approccio sperimentale, con un sistema trasparente, senza regolamento, ma di difficoltà crescente, in un libro che non propone un adattamento, ma un’avventura unica e completa che riprende i racconti del maestro della letteratura americana (e lo stesso Poe) per inserirli in un universo narrativo differente, metatestuale, dove i personaggi sono consapevoli del loro essere tali e della loro natura. L’ampiezza non è stata un problema, perché ogni storia definisce da sola la propria durata, chi la scrive deve solo saperla ascoltare. La vera sfida è stata quella di descrivere un mondo vivo e consapevole sull’orlo della fine, dove lo scrittore originale delle opere, il narratore e l’entità che lo sta portando a distruzione cercano di orientare le scelte di chi legge e del suo avatar. E tutto questo senza mai interrompere l’immersione nel racconto, nemmeno quando si muore. Anzi, in alcuni casi morire può essere uno stratagemma... Un corpo inanimato ha molti modi di tornare utile.

Si comincia in medias res, senza prologo e senza regolamento esplicitati, ma aggiungendo man mano nozioni e dinamiche di gioco. Che sensazioni volevi generare con questa scelta?



L’evoluzione di altri media, come il videogioco, ci ha abituato a un’esperienza ludica progressivamente slegata dai regolamenti introduttivi, con sistemi complessi di controllo e interazione sempre più nascosti, ma dalla rapida curva d’apprendimento. Con questo libro ho voluto creare un’opera accessibile a tutti, anche al neofita assoluto, che calasse subito nel personaggio (meglio, nell’avatar), ma che allo stesso tempo fosse in grado di offrire un sistema dalla difficoltà crescente. L’obiettivo è creare un effetto di immersione totale e immediata nella narrazione.

Per scrivere questo libro sono partito dalla sensazione che mi diede “La Storia Infinita” di Michael Ende, dove Bastian, il ragazzino appassionato di libri fantastici, determina il destino dell’intero universo di Fantasia sem-



plicemente leggendo un libro. Volevo ricreare quella sensazione, ma spingendola fino alle sue conseguenze più estreme.

Puoi spiegare il concetto di “avatar” applicato al librogame che scopriamo dai primissimi paragrafi? Si può vivere e morire più volte, in varie direzioni e con vari effetti. Che cosa intendevi comunicare e che cosa ha comportato a livello di design e narrazione?

L'esperienza di giocare un avatar propone di partecipare alla rottura definitiva della quarta parete di questo genere letterario: da sempre siamo abituati a leggere “il protagonista sei tu”, ma all'atto pratico scegliamo un percorso tra quelli proposti nei panni di

un personaggio predeterminato o personalizzabile in modo limitato. Immaginiamo, quindi, di essere l'eroe, accettando i regolamenti pensati per i combattimenti e le prove, e ne percorriamo una delle avventure che si compone attraverso le nostre scelte. Ma non siamo l'eroe, come non lo siamo in uno sparatutto in soggettiva. Ne vestiamo semplicemente i panni con l'immaginazione; è una differenza sottile, se ci pensiamo, ma sostanziale. In questo libro, l'avatar è un personaggio che si lascia incarnare da chi legge e mantiene ancora dei ricordi della propria vita precedente, oltre a rendersi conto della propria situazione e a interloquire con chi ne controlla le azioni. Noi viviamo in prima persona il suo mondo, ma le nostre scelte determineranno il rapporto di fiducia nei nostri confronti e ciò che il personaggio sarà disposto a fare procedendo nella narrazione. Per la natura stessa di un racconto a bivi, la morte non determina la fine della lettura, ma in “Edgar Allan Poe - The Horror Gamebook” ricominciare non cancella le tracce di ciò che abbiamo compiuto.

Alla fine di questa esperienza, ti sei trovato più a tuo agio a “confezionare” tagliando e cucendo tra loro le opere di Lovecraft o quelle di Poe?

In ogni progetto cerco di creare qualcosa di diverso per raccontare una storia che avrei voluto davvero leggere. In “The Necronomicon Gamebook” ho compiuto un'operazione filologica, sviluppando un sistema di gioco classico che ho adattato alla scrittura dei maestri dell'orrore, al fine di far vivere un'esperienza interattiva nelle narrazioni di Lovecraft & co. In questo caso si può davvero parlare di taglia e cuci, in particolare con Dagon, dove ho cercato il più possibile di utilizzare quasi esclusivamente i testi originali, minimizzando il mio intervento stilistico. In

“The Horror Gamebook” l’approccio è completamente diverso e ho rielaborato moltissimo i testi originali per creare un mondo coerente con le angosce dell’autore americano, la sua passione per gli enigmi e il suo modo di trattare i personaggi, ma con l’obiettivo di creare un’opera a sé stante e non un adattamento. Gli scritti di Poe qui sono semplici frammenti di un mosaico molto complesso che racconta paure universali, ma mai così presenti e vivide come in questo strano periodo che stiamo vivendo. È stato un lavoro davvero difficile, anche da un punto di vista emotivo, e se ripenso ai passaggi dedicati alla Morte Rossa, sento ancora correre qualche brivido lungo la schiena... Alla fine i Necronomicon e l’Horror Gamebook sono progetti che sento diversissimi tra loro ed entrambi mi hanno fatto sudare le proverbiali sette camicie!

Quale differenza o peculiarità che non avevi notato prima hai invece colto avvicinandoti per questi progetti a questi due autori?

Lovecraft racconta di un orrore presente e vivo, ma celato alla vista tra le pieghe della caoticità quotidiana, le cui manifestazioni preannunciano una catastrofe imminente, ineluttabile, e la cui rivelazione conduce alla follia chi osa indagarle. I protagonisti sono in balia degli eventi e con il loro sacrificio ritardano una fine inevitabile contro potenze cosmiche inconcepibili. Nei racconti di Poe, invece, è l’abisso delle angosce a costituire il fulcro della narrazione e a determinare l’agire dei personaggi, corrotti dalle proprie inquietudini e non da forze aliene. Anche quando l’autore americano descrive delle entità distruttrici, come la Morte Rossa o il vortice del Maelström, ci troviamo quasi sempre di fronte ad allegorie della condizione umana. Per questo motivo, con “The Hor-

Ho conosciuto la morte, molte volte, e le mie memorie stanno svanendo. Mi sto trasformando e la mente sprofonda in un vuoto più buio del pozzo al centro della cella dove il Principe Poeta ha ordinato che mi rinchiodassero dopo l’operazione.

Ho ucciso una guardia con un coltello di vetro e stracci fabbricato poco prima di fuggire e ho nascosto l’arma sotto una pietra, ma so che mi troveranno.

Ancora.

Volevo disegnare un’ultima volta queste acque dove tanto tempo ho trascorso in compagnia di un amore che non riesco più a ricordare. Mentre sedo sulla riva del lago pesanti nubi si addensano e strisce di spuma si allungano, fondendosi una con l’altra, fino a formare l’embrione di un ben più vasto vortice, che prende consistenza in un cerchio di oltre un miglio di diametro, il cui orlo è una larga fascia di spuma scintillante che forma la bocca di un terrificante imbuto, il cui interno è una parete liscia, brillante, nerissima.

Sul fondale riesco a scrutare le centinaia di tombe lì gettate per nascondere le prime vittime della Morte Rossa. Un esercito di dimenticati, spariti nottetempo all’inizio di quest’incubo, quando l’Inquisizione negava l’esistenza della malattia e proibiva il parlarne, pena il carcere.

Sento che mi chiamano, mentre onde gigantesche come montagne danzano intorno all’imbuto infernale, e vorrei così tanto raggiungerli, ma il corpo già non m’appartiene, sto perdendo il controllo, mentre le guardie si avvicinano a passo svelto per ricondurre in carcere...

ror Gamebook” ho fatto in modo che i lettori e le lettrici si rendessero conto del proprio ruolo e si interrogassero sul loro rapporto con il personaggio e l’opera stessa.

In questo libro sottotrame e punti di vista vengono diversificati dall’uso di font e stili di carattere diversi: una “trappola” in cui cacciarsi in fase di editing che avrà richiesto attenzione doppia o tripla. Come è nata questa scelta e come è stata affrontata la revisione?

La diversità dei font era necessaria per dare vita alle voci che animano il racconto. Non è un semplice esercizio, perché ogni stile di carattere ha una funzione narrativa esplicita, atta a indicare quando ci troviamo nell’a-



vatar, quando il narratore si rivolge direttamente a noi, quando c'incarniamo in altri personaggi o quando alcune entità prendono il sopravvento. Le fasi di editing e revisione sono state lunghe e delicatissime, ma la cura dell'edizione è un po' il nostro marchio di fabbrica e non volevamo certo fare una brutta figura dopo aver vinto il premio di Librogame's Land e Lucca Comics & Games l'anno scorso!

Per la prima volta in un librogame viene evidenziato che verrà utilizzato un linguaggio inclusivo. La scelta nasce da qualche esperienza del passato? È, in ogni caso, segno di tempi in mutamento?

Una buona storia non dipende dal sesso o

dalle preferenze sessuali del suo personaggio, ma molte buone storie raccontano di come un personaggio può vivere questi aspetti in relazione agli altri o all'ambiente in cui si trova. La scelta di sviluppare un avatar neutro, la cui identità viene determinata e plasmata dalla fantasia del lettore o della lettrice, è quindi funzionale all'immedesimazione nel racconto e necessaria al rapporto che s'instaurerà con il personaggio. Ho ritenuto, tuttavia, necessario specificarlo nell'edizione italiana, perché avatar nella nostra lingua è un termine di declinazione maschile e quando il narratore o altri personaggi si riferiscono alla figura che impersoniamo usando questo termine, ma le scelte verbali e lessicali compiute per la narrazione in prima persona non definiscono mai un genere specifico. Uno sforzo necessario ai fini dell'esperienza narrativa che non volevo venisse vanificato da un facile equivoco; del resto anche robot e angeli non hanno un genere, ma sono termini maschili e l'elemento grammaticale nella nostra cultura ne condiziona la percezione o la rappresentazione. Il fatto che oggi ci si interroghi sui limiti del nostro sistema linguistico e di pensiero ha delle inevitabili ripercussioni su chi scrive di mestiere: la lingua di un popolo è un elemento vivo, in continua evoluzione, condizionato dalla sua Storia e dal suo presente. Con "The Horror Gamebook" ho voluto mettere in discussione alcuni degli aspetti fondanti del genere letterario dei librogame, tra questi anche la preponderante caratterizzazione maschile del protagonista, ripartendo dalla base stessa del concetto di caratterizzazione, prima ancora che dal suo sesso. Se questo può essere interpretato come un segno di cambiamento, me ne prendo volentieri la responsabilità.

Le illustrazioni sono ben lontane da alcune fin troppo semplificate tavole al tratto, in-

somma bianco e nero netti, dei librogame dei decenni scorsi. Sono ricche di sfumature, eppure sembrano stagliarsi più nitide e pensate già per essere stampate in scala di grigi, anche qui hai chiesto un'attenzione maggiore?

Uno dei dogmi della stampa tipografica libraria consisteva nella scelta di una carta porosa, la classica usomano per intenderci, come caratteristica essenziale dell'oggetto libro. Un elemento giustificato principalmente da ragioni economiche, ma che determinava la necessità di utilizzare illustrazioni dal bianco e nero o dai colori netti, quando presenti, perché altrimenti le variazioni tonali sarebbero state letteralmente "mangiate" dalla stampa. Inoltre, nel sentire comune degli addetti ai lavori, la patinata lucida è sempre stata considerata una carta da rivista o da tirature digitali, quindi per produzioni effimere o di bassa qualità, o, ancora, da libri per ragazzi (con accezione negativa e distinta dall'editoria "seria"). Solo i cataloghi e i libri fotografici sfuggivano a questa peculiare classificazione qualitativa. L'evoluzione dei macchinari tipografici e la progressiva personalizzazione delle soluzioni cartotecniche hanno permesso negli ultimi vent'anni di ridefinire le possibilità espressive del medium cartaceo e questo è andato di pari passo con la rinascita dei librogame, lo sviluppo delle graphic novel, il boom dei giochi in scatola e di tutte quelle forme di narrazione "ibrida" che hanno contribuito a ridefinire i formati canonici, per cui oggi la componente illustrativa non può essere più considerata un mero orpello,

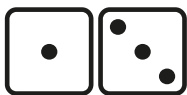


ma parte integrante dell'opera e, come tale, va valorizzata andando oltre un'impostazione gutenberghiana del volume.

Hai pensato di applicare la tua esperienza ormai consolidata - giunto al terzo librogame - in un'opera con trama e ambientazioni del tutto originali coniate da te? Oppure preferisci proseguire nei panni del "sarto"?

È una domanda che mi viene posta spesso e che a volte cela un retro-pensiero di disparità tra lo scrittore di adattamenti e quello di storie originali, se così le vogliamo definire. Del resto è facile immaginare che scrivere una trasposizione sia più semplice di inventare qualcosa di nuovo (per quanto Quenau ci ricordi che ogni storia è un'Iliade o un'Odissea, *tertium non datur*), ma nessuno si sognerebbe di definire Stanley Kubrick un "copista", se mi passi l'equivalenza con il "sarto", perché fu in grado di

imprimere una profonda personalità alla messa in scena delle proprie opere rendendole immortali, e il fatto che le sceneggiature non fossero originali non rappresenta un problema per nessuno, perché "Shining", "Arancia Meccanica" e "Barry Lindon" (tutti adattamenti), offrono un'altra esperienza rispetto ai romanzi d'origine. E di esempi simili nel cinema, nel videogioco, nel fumetto, nel teatro, o nel gioco in scatola ne abbiamo a bizzeffe, ma la letteratura, si sa, è un'arte vanitosa. Nella mia vita ho scritto e pubblicato un po' di tutto: fiabe, racconti, fumetti, avventure per giochi di ruolo, originali o trasposte, ma solo "The Necronomicon Game-



EDGAR ALLAN POE - THE HORROR GAMEBOOK

Pagine: 148

Paragrafi: 184

Formato: brossurato filo refe

Prezzo di copertina: 15 euro

Autore: Valentino Sergi

Illustratori: Francesco Corli (illustrazioni),
Moreno Paissan (mappe ed emblemi),
Isacco Saccoman (enigmi e progetto grafico)

Racconti di Edgar Allan Poe liberamente adattati: King Pest/Re Peste (1835), The Fall of The House of Usher/La caduta della Casa Usher (1839), The Pit and the Pendulum/Il pozzo e il pendolo (1842), The Masque of The Red Death/La maschera della morte rossa (1842), The Tell-Tale Heart/Il cuore rivelatore (1843), The Black Cat/Il gatto nero (1843), The Premature Burial/La sepoltura prematura (1844), The Raven/Il Corvo (1845)

Dettagli di stampa: carta lucida da 170 grammi per valorizzare le illustrazioni e cover in cartoncino da 250 grammi opaca e plastificata.

Kickstarter: campagna lanciata a settembre 2020 della durata di 20 giorni, ha raggiunto l'obiettivo di 5.000 euro in 5 ore e si è conclusa con 814 sostenitori a 22.492 euro

book" - in particolare "Dagon" - è un'opera che definirei sartoriale, e con orgoglio, perché l'obiettivo era proprio di far vivere un'avventura interattiva nel mondo descritto dai maestri del passato, attraverso le loro parole, con un sistema "old school" adeguato a quel tipo di esperienza. "The Horror Gamebook" è qualcosa di completamente diverso.

Ti precedono i numeri eccezionalmente lusinghieri di vendita di entrambi i volumi "Necronomicon": più responsabilità nel confermarsi, timore di andar peggio o voglia di superarsi?

Sono uno specialista del marketing editoriale, quindi mentirei se dicessi che le vendite sono un aspetto secondario, anzi... È partendo da questo aspetto pragmatico che stabilisco la tiratura e il prezzo di un progetto, perché proporre su Kickstarter un libro indipendente a 10 euro, magari includendo le spese di spedizione in tutto il mondo, sarebbe stato un suicidio senza avere già in testa delle stime realistiche. Allo stesso modo, tuttavia, posso affermare con assoluta serenità che "The Horror Gamebook", nonostante sia già in ristampa, non supererà come numeri il mio adattamento lovecraftiano, perché è destinato a un pubblico diverso e meno numeroso. Come autore ho sempre cercato di sperimentare nuove tecniche e forme espressive, lì dove mi spingevano la curiosità o l'esigenza di raccontare una storia diversa dalla precedente, cercando di realizzare un'esperienza unica per i miei lettori, a prescindere dalla dimensione della nicchia di mercato a cui mi rivolgevo. La mia reale preoccupazione è che ogni libro sia migliore del precedente.

Che differenziazioni e aggravio di lavoro ha comportato occuparsi anche della versione in lingua inglese? È stato più facile, nella

lingua madre di Poe, oppure più difficile?

La traduzione di un'opera è un processo complesso di mediazione linguistica e quando, come in questo caso, ma anche in "Carcosa" del resto, si fondono più stili di scrittura, partendo da un testo in lingua straniera, trasposto in un'opera nuova in italiano, per poi essere riportato alla lingua originale, molte cose possono andare storte. Per questo ho selezionato una traduttrice letteraria madrelingua professionista, Oonagh Stransky, che vanta nel curriculum autori come Lucarelli e Montale, con cui abbiamo lavorato insieme all'edizione inglese. Ha fatto un lavoro incredibile, riuscendo a mantenere lo stile del maestro americano nella mia reinterpretazione con una cura della forma talmente raffinata e maniacale che non oso più rileggere l'edizione inglese per il timore di dover ammettere di preferirla!

Credi che il gamebook possa (ri)prendere piede anche nel mercato statunitense oltre a quello europeo?

I recenti successi milionari su Kickstarter di "Alba" e "Legendary Kingdoms", così come l'incremento delle produzioni indipendenti, dimostrano che il trend è assolutamente positivo. L'esperienza della rinascita italiana ha rappresentato un importante segnale in anticipo di un paio d'anni rispetto al resto del mondo di cui possiamo andare orgogliosi, perché abbiamo un vantaggio spendibile per esportare contenuti e autori di assoluta qualità in un settore, quello editoriale, estremamente selettivo.

Il finanziamento di progetti attraverso Kickstarter sta ormai esplodendo: da massimo esperto, quali sono i vantaggi di questo percorso ma anche le controindicazioni rispetto al lavoro di un editore tradizionale? Piattaforme come Kickstarter offrono l'ac-



cesso a un pubblico internazionale fidelizzato e disposto ad acquistare un prodotto in largo anticipo rispetto alla sua uscita, ma non è oro tutto quel che luccica, perché la concorrenza è spietata e per emergere in categorie sempre più inflazionate è necessario sviluppare una proposta di qualità assoluta, con video, immagini e anteprime in grado di rivaleggiare con le produzioni delle altre realtà editoriali. Bisogna investire in qualità e promozione, per raggiungere i canali frequentati dal nostro pubblico, passando per testate online, canali di influencer, sponsorizzate sui social e così via. Attività che spesso sono estranee e proprio agli editori tradizionali nostrani, a cui fornisco la mia consulenza per lanciare i loro prodotti nel mare magnum del crowdfunding!



Cento lettori hanno potuto ricevere del tutto gratuitamente un pezzetto di questa avventura, il capitolo “Il pozzo e il pendolo”, per farsi un’idea. Com’è nata questa operazione e quali sono gli obiettivi?

“Il pozzo e il pendolo” nasce come anteprima gratuita scaricabile dalla pagina Kickstarter di “Edgar Allan Poe - The Horror Gamebook”. Si tratta di un librogame completo e autoconclusivo di poco più di 30 paragrafi e con 3 finali che all’interno del volume completo vengono riscritti per riallacciarsi alla narrazione. Potremmo definirlo un Quickstart, in gergo Gdr, o un’introduzione, che ha lo scopo di fornire un piccolo assaggio degli elementi innovativi contenuti nel libro, ma senza l’amaro in bocca di una storia lasciata a metà. La prima tiratura di 500 copie è andata esaurita grazie a una serie di iniziative realizzate in collaborazione con la nostra fidata rete di negozianti nel periodo di lancio del crowdfunding, mentre la ristampa da 1.000 pezzi, anche questa ormai agli sgoccioli, oltre alla fortunata collaborazione con la vostra rivista, viene allegata come omaggio al pack

del “Necronomicon Gamebook” in vendita nelle fumetterie servite dal nostro distributore Manicomix, con cui abbiamo cominciato a collaborare dall’inizio di quest’anno. L’obiettivo è semplicemente quello di raggiungere più lettori possibili con un’iniziativa comunissima nell’editoria, ma quasi completamente assente nel settore dei librogame.

Come di consueto, ti chiediamo in coda all’intervista di anticiparci qualcosa dei tuoi progetti per il futuro a bivi e non.

Al momento sto collaborando con una startup, Audiobookgame.com, per la trasposizione in audiolibro a bivi de “Il pozzo il pendolo” su tutti i device possibili e immaginabili (Alexa, Spotify, Audible, Storytel, Google Assistant...). Si tratta di un’azienda di professionisti del sound design che intende lanciarsi in questo settore proponendo soluzioni all’avanguardia di doppiaggio ed effetti sonori. Ho da poco ascoltato l’anteprima, che verrà diffusa anche in questo caso gratuitamente al pubblico, e sono rimasto sbalordito dalla bravura dell’attore e dalla nitidezza di suoni e musiche. Sempre in ambito gamebook/gdr ho da poco finito di scrivere il Quickstart di Blood Sword 5e, l’adattamento basato sulla quinta edizione di D&D della leggendaria serie di librogame anni Ottanta firmata da Dave Morris e Oliver Johnson. Mi occuperò di scrivere il manuale, insieme a Daniele Fusetto e ad altri autori ospiti, e di curare il marketing della campagna Kickstarter, promossa da Tambù, una delle principali aziende ludiche specializzata nei servizi e nella formazione di professionisti del gioco, in partnership con Edizioni Librarsi, editore italiano del librogame. Ma ne ripareremo presto su questa rivista! 