

Addetti ai lavori. Parla il direttore del settore fantasy della casa editrice Armenia, Alessandro Stanchi

"Futuro online e on demand per i librogame"

Solo nell'autunno del 2009 arriverà in Italia la nuova Trilogia di Lencia, uscita in inglese dopo molti ritardi

di Alberto Orsini

Chi è stato a Lucca nelle ultime edizioni lo ha visto spesso alle calcagna di Joe Dever, oppure al timone dello stand Armenia/EL, oppure nelle conferenze di cui Lgl Mag si è più volte occupato. Si tratta di Alessandro Stanchi, direttore del settore fantasy presso la casa editrice Armenia. Responsabile tra le altre cose della pubblicazione italiana del ciclo completo dei romanzi di Dever e John Grant, spiega l'origine e il successo di quei libri, dice la sua sul fenomeno librogame e annuncia un possibile futuro progetto online e on demand.

Da quanto tempo lavori in Armenia e di cosa ti occupi di preciso?

Sono passati più di sette anni da quando ricevetti la proposta di Giovanni Armenia, il proprietario, di curare tutto il reparto fantasy che, allora, veniva da anni di serie difficoltà: si soffrivano ancora gli strascichi della crisi di metà anni Novanta, quella che, nel fantasy giocato, aveva portato i giochi di carte a dominare il mercato, e case storiche come la TSR e la Avalon Hill ad essere costrette a vendere. In Armenia mi occupo in senso lato di tutto il fantasy di marca D&D: scelta dei volumi da pubblicare, adeguamento delle traduzioni, contatti commerciali con i canali di vendita specializzati eccetera.

Per quanto puoi ricostruire, quando e come si è avvicinato l'editore a Lupo Solitario e ai romanzi scritti da John Grant in collaborazione con Dever?

Questa è una delle mie conquiste personali, e ne vado molto fiero: nel 2002, ben prima del "rilancio" di Lupo Solitario nel mondo, mi ero messo personalmente in contatto con gli autori, e avevo chiesto loro la possibilità di ripubblicare e finire il materiale che già la EL di Trieste aveva pubblicato negli anni Novanta. Joe e John mi hanno risposto che erano contenti, e che avrebbero messo mano al testo per renderlo "più moderno" e avrebbero finito i volumi mancanti. Quella che si può leggere in Italia è, a tutti gli effetti, l'unica edizione riveduta, accresciuta e corretta dei romanzi di Lupo Solitario.

È stato fatto uno sforzo di ritraduzione, rivisitazione e completamento dell'opera. Puoi narrarci le tappe della realizzazione? Che differenza c'è a livello testuale tra i cinque volumetti pubblicati a suo tempo dalla EL e le pubblicazioni Armenia?

I libri sono stati completamente riscritti, ritradotti, e le traduzioni successivamente adattate a quelle "storiche" che tutti conoscono (i Cavalieri Kai che sono Ramas, etc.).



Joe Dever e Alessandro Stanchi all'ultimo Lucca Comics & Games

Non solo, ma la saga in Italiano è stata quindi portata fino al ritrovamento della Pietra della Sapienza nella giungla del Danarg, che era il termine ufficiale dei romanzi: all'epoca della scrittura dei romanzi, si era già nella fase finale del fenomeno dei librogame, e i due autori non avevano più avuto modo di occuparsene.

Come sono state ripartite e raggruppate in volumi le singole avventure?

Personalmente credevo nella formula dei volumi cosiddetti omnibus, ossia che raccolgono più romanzi della serie; inoltre, anche gli autori hanno suggerito di pubblicare omnibus che raccogliessero parecchio materiale, e la scelta è stata quindi spontanea e azzeccata.

Nel dettaglio, il primo omnibus comprende i primi tre episodi di The Legends of Lone Wolf (Eclipse of the Kai, The Dark Door Opens, The Sword of the Sun); il secondo volume riunisce gli episodi numero 4 e 5 de The Legends of Lone Wolf (Hunting Wolf del 1990 e The Claws of Helgedad del 1991, e fino a questo punto si tratta di materiale rielaborato ed ampliato, ma il cui nocciolo era stato pubblicato dalla EL), e il numero 6, dal titolo The Sacrifice of Ruanon (pubblicato in lingua originale nel 1991), che è del tutto inedito in Italia, così come lo sono tutti gli altri seguenti episodi della serie. Il terzo libro comprende gli originali episodi 7 e 8 (The Birthplace e The Book of Magnakai, entrambi del 1992), inediti in Italia; il quarto volume vede l'episodio 10 e 11 (The Lorestone of Varetta, e The Secret of Kazan-oud, del 1993), mentre il quinto riunisce i vecchi

episodi 9 e 12 (The Tellings, del 1993, e The Rotten Land, del 1994).

È stato seguito un criterio cronologico nella presentazione della saga, ed è importante sottolineare che tale suddivisione è stata voluta così dagli autori, e in toto recepita nel curare l'edizione.

Alcune parolacce non sono state pubblicate ma censurate con asterischi. Com'è nata questa decisione e che valutazione ne dai?

Non ricordo se nell'originale fossero già presenti gli asterischi, ma non sono in toto a favore o contro questo tipo di cose: in generale, mi atterrei il più possibile al testo originale, ma forse si è pensato che fosse rivolto ad un pubblico più piccolo, e di qui nasce la decisione di porre asterischi.

Qual è il bilancio commerciale di questa operazione e quali i dati di vendita? Siete soddisfatti e pensate di mantenere ancora in catalogo queste opere?

Considerando le dimensioni della casa editrice, ci si ritiene soddisfatti dei dati di vendita: in questi anni la saga ha venduto più di 20 mila copie complessivamente, il che è un ottimo risultato per un prodotto di nicchia di una casa editrice di nicchia se messa in confronto con i colossi del mercato italiano.

C'è mai stata la possibilità in passato che l'editore investisse anche nei librogame?

No, questo no. Armenia è sempre stato restio nell'investire nei librogame, in primis per

un'antica prassi di cavalleria editoriale (il prodotto era di un'altra casa editrice), in secundis perché non è un prodotto che possa essere in linea con il catalogo del gruppo.

Da quello che sappiamo Armenia curerà anche le due nuove trilogie ambientate nel Magnamund, The Lencian Trilogy e Rise of the Agarashi. Quando usciranno queste opere e di cosa trattano?

Dopo molti ritardi, è finalmente uscito il primo volume, in inglese, della Trilogia di Lencia, che vedrà la luce in Italia in autunno del 2009. I romanzi trattano la storia del mondo del Magnamund da diversi punti di vista, e sono un tentativo di creare una sorta di expanded universe di Lupo Solitario.

A Lucca abbiamo saputo che il primo librogame di Ls Expanded ha venduto 50 mila copie, una quota giudicata altissima. Può essere un buon segnale per il sospirato "ritorno" del genere?

Quella cifra è relativa al mercato anglosassone, mentre in Italia non ci sono ancora risultati così alti. Personalmente credo che il librogame possa dare ancora ottimi risultati, ma rimanendo sempre un prodotto di nicchia: la vera sfida è appassionare duramente le nuove generazioni di lettori, creando così un nuovo zoccolo duro di appassionati. Ho paura che i tempi d'oro siano del tutto tramontati, anche per la titanica concorrenza di altro materiale che negli anni Ottanta non esisteva: i videogame erano ancora più che pionieristici, c'era molta meno offerta editoriale, non esistevano i giochi di carte, e non erano ancora usciti Harry Potter o Il Signore degli Anelli al cinema, per cui non c'era quest'orgia di fantasy che sembra aver contagiato adesso ogni editore di giochi, fumetti e libri.

Che ne pensi dei tempi lunghi che stanno intervallando le uscite EL e degli sforzi fin qui parsi scarsi sulla traduzione, con il testo vecchio riproposto quasi identico invece di quello rivisto pur in minima parte da Dever?

La EL è una casa editrice molto forte nel settore ragazzi, e credo che non sappia ancora bene (ma non lo sa nessuno) come posizionare e quanto puntare su un prodotto del genere, che esula da una precisa categorizzazione: il librogame è editorialmente una specie di fossile vivente, se mi si passa l'espressione, e lo dico in senso più che positivo. Di qui si spiegano i ritardi, perché non si può investire in un prodotto che rischia di non ripagare l'investimento in tempi medi, e il rischio è proprio quello. La grande sfida, infatti, è appassionare nuovi ragazzi, non

“La Bibliothèque des Aventuriers” intervista l'autore di Robin Hood e di alcuni Fighting Fantasy

Paul Mason: I librogame uccisi dai computer

Traduzione di Luca Deganello (Krenim)

Che studi ha fatto?

Ho frequentato una grammar school inglese molto antica (fondata nel 1540), ma non era una scuola privata. Successivamente ho studiato management all'università di Warwick, ma quell'argomento non mi ha mai interessato particolarmente. L'epoca era quella in cui in Inghilterra c'era il 20% di disoccupati a causa di Margaret Thatcher e avevo scelto quegli studi perché mi sembrava potesse darmi un lavoro. Ma non fu così. Dopo essermi trasferito in Giappone come insegnante ho preso un master in scienze umane (specializzazione in letteratura) all'Università di Stato della California Dominguez Hills. Ora vorrei passare un dottorato in semiologia sociale, sperando di poter trovare un supervisore adeguato.

Può dare una panoramica dei suoi lavori oltre ai librogame?

“Lavori”? A parte la storia del detective cinese che è stata la mia tesi di master, non ho scritto molto. Qualche lavoro accademico naturalmente, ma niente d'interessante. Per il resto sono stato editore e grafico in Inghilterra e dopo il mio arrivo in Giappone sono diventato professore d'inglese e universitario. Ho anche doppiato pubblicità, e persino un pachinko di Star Trek.

Quali sono i suoi interessi nella vita?

La felicità. Questo include la famiglia, la lettura, la buona cucina, e ora penso capiate perché me ne sono andato dal Regno Unito. Mi piacerebbe poter aggiungere i giochi di ruolo, ma non ho più tempo per giocare da molti anni.

Quali sono i suoi film preferiti? Che musica ascolta? Che libri legge?

Faccio fatica ad indicare i tipi di film che mi piacciono o fare un elenco dei miei preferiti. Di certo non mi piacciono i film della Disney o quelli tipicamente hollywoodiani. Mi piacciono i film di Hong Kong, ma sono ben lontano dall'essere obiettivo a riguardo. I miei gusti musicali vanno dal rock progressivo che ascoltavo da bambino fino ai più recenti indipendenti (se i simil-Radiohead possono essere descritti così) passando per il punk e per il post-punk. All'università cercavo d'ascoltare gruppi che andavano per la maggiore come i Cabaret Voltaire e i Residents, cercavo musica sperimentale di diverso tipo. Oggi penso però di non essere stato altro che un poseur e ora ascolto ad esempio Glenn Branca più per piacere che per immagine. Per i libri, ho abbandonato il fantasy da qualche tempo, quando mi è parso fosse ormai votato a presentare sempre gli stessi cliché. Gran parte delle mie letture non sono più fiction. Mi piace la produzione di David Mitchell ma solitamente non scendo dalle mie abitudini per leggere il best seller del momento. Per rilassarmi mi piace la serie Falco di Lindsey Davis (inchieste poliziesche nell'antica Roma).

Ha letto altri librogame oltre ai suoi?

Prima di scrivere il mio primo sì, ho dovuto. Ma conoscevo già bene l'idea, perché esisteva tutta una serie di “dungeon solitari” nei primi giorni di D&D ed è da lì che Livingstone & Jackson hanno preso l'idea. Solitamente però preferisco l'interazione sociale permessa dal gioco di ruolo e quindi non posso descrivermi come un fan dei librogame. Sono troppo impaziente per esserne un buon lettore.

Qual è il suo autore di librogame preferito?

Dave Morris.

Qual è invece il suo librogame preferito?

Cuore di ghiaccio. Mi piace a tal punto che dopo che si è consumato l'ho riacquistato.

Ha mai incontrato altri autori? Ne conosce alcuni personalmente?

Certamente, ho incontrato naturalmente Steve Williams e poiché lavoravo per loro anche Livingstone e Jackson. Ho persino fatto un viaggio a Nottingham sul retro della Porsche di Ian Livingstone una volta. E sono andato a casa sua più tardi per pranzare e per discutere d'un gioco telefonico. Quando ho iniziato a lavorare per Games Workshop nel 1985, il mio superiore immediato era Peter Darvill-Evans e Clive Bailey e Jon Sutherland lavoravano con me. Oh, e naturalmente Marc Gascoigne, che conoscevo da prima di Games Workshop grazie a delle fanzine. Mi ricordo d'essere stato ad una festa a casa di Jamie Thomson mentre lavoravo da Games Workshop, ma non l'ho conosciuto veramente se non qualche anno più tardi, quando ho iniziato a giocare a Tekumel (creato da Dave Morris) con Jamie, Mark Smith e Oliver Johnson. Oh, conoscevo già Graham Staplehurst, con cui ho scritto i libri della serie Robin Hood grazie a fanzine. Questi sono i soli che mi vengono in mente al momento.

Che ne pensa dei librogame oggi?

Quali libri-gioco? Penso che Wizard non tarderà a crollare e che sarà la fine dei librogame in inglese. Per quanto riguarda le altre lingue, non vedo denaro proveniente da Gallimard da anni, ma può darsi che sia dovuto al fatto che Steve Jackson ha riacquistato i diritti sulle traduzioni di FF dalla Penguin, cosa che mi sembra discutibile da un punto di vista legale.

La domanda più che altro voleva intendere: come vede i librogame ora che sono passati dieci anni dalla loro sparizione?

Vedo i libri-gioco come un fenomeno interessante d'un certo periodo. Detesto dirlo, ma penso che condividano con i giochi di ruolo d'essere effimeri. Furono entrambi uccisi dai computer. I computer possono fare la stessa cosa che fanno i librogame (e i RPG) meglio.

D'altra parte, apprezzo quegli elementi che i computer non possono offrire. Amo i libri. Amo la “fisicità”. Amo la semplicità.

I librogame fanno parte della cultura popolare, senza alcuna pretesa artistica e trovo quindi che certi aspetti nel modo in cui costruiscono la narrazione siano molto interessanti e stimolanti. Amo in particolare il modo in cui dicono chiaramente che il lettore partecipa alla creazione d'una storia. La cosa è vera per tutte le storie, ma generalmente è dissimulata dal culto dell'autore. D'altro canto, i librogame rendono più evidente l'importanza del contributo creativo del lettore. Senza dubbio ho una maggiore simpatia per i librogame oggi rispetto all'epoca del loro debutto o persino nel periodo in cui li scrivevo. Penso che si potrebbero fare molte altre cose con essi ma non penso si faranno mai: la creatività che potrebbe portare al loro sviluppo è stata canalizzata verso le imprese informatiche.

È ancora in contatto con Steve Jackson, Ian Livingstone o altri autori di librogame?

Non con Steve Jackson, né con Ian Livingstone. Ho ricevuto una lettera da Steve in cui mi informava che ormai possedeva i diritti sulle traduzioni di FF, cosa che mi è parsa piuttosto dubbia. Mi ha inviato un assegno con una spiegazione piuttosto vaga delle sue ragioni. Il suo comportamento m'è parso subito sospetto: direi che ha agito così per poter affermare successivamente che avevo accettato la sua proposta incassando l'assegno. Credo di aver ancora quell'assegno da qualche parte, quindi non si può dire che abbia accettato la transazione. Ho visto Steve Williams una volta o due e ho scambiato delle mail con suo fratello (gemello) recentemente. Ho rapporti più frequenti con Dave Morris.

Copyright <http://www.bibliotheque-des-aventuriers.com/>

“Futuro online e on demand per i librogame”

CONTINUA DALLA PRIMA PAGINA

avere solo i quindicenni di allora che, cresciuti, comprano i libri per nostalgia (tra di questi c'è il sottoscritto, ovviamente).

Poteva esserci un impegno maggiore a livello promozionale da parte dell'editore triestino?

Credo che la EL stia facendo quello che può. Forse con la presenza di uno stand, anche con il rischio di andare in passivo, in molte fiere di fumetti e giochi si potrebbe agganciare un maggior numero di nuovi e vecchi lettori, ma il periodo non è dei migliori per pianificare spese in pubblicità per un prodotto che è ancora un grosso punto interrogativo.

Che futuro vedi per questa operazione di ristampa? Le ristampe dei vecchi successi hanno venduto poco, come si poteva migliorare la cosa? La serie 1-32 di Lupo Solitario ha invece possibilità essere completata?

Fossi stato in loro, non avrei mai e poi mai cambiato la vecchia grafica del lupo azzurro con quella “nuova” della scritta librogame stile giochi del Commodore 64, ma per il resto hanno il vecchio curatore Giulio Lughì che è un professionista d'eccezione nel settore. Comunque, i lettori sono troppo affezionati alla vecchia serigrafia. Per quanto riguarda il futuro, c'è molta confusione su quello che

ci sarà, anche presso gli editori inglesi (anzi, soprattutto...): non appena avrò notizie fresche, sarò lieto di comunicarle qui, se d'interesse.

A oggi l'editore per cui lavori potrebbe arrischiarsi a investire nella pubblicazione di librogame?

No, l'unico per ora che vedo è la EL, e non altri.

Quali sarebbero nel dettaglio i rischi e quali gli elementi su cui puntare per un'operazione commerciale di successo?

I rischi sarebbero molti, come si diceva poco sopra, mentre gli elementi di successo sono indubbiamente la forte valenza narrativa dell'intera serie, che può ben prefigurarsi come un grosso progetto multimediale (cinema, libri, giochi, etc.), di cui, però, i librogame sarebbero al giorno d'oggi una chicca per appassionati, e non il traino.

La stampa on demand può essere un modello sostenibile per i librogame? E Internet?

Assolutamente sì per entrambe le soluzioni, che si integrano: ho in mente di realizzare un progetto a medio-lungo termine con queste modalità, se l'editore sarà dell'idea, ma per ora è in fase di studio.



MUOOAAHAHAHA! Salve, miei cari amici pazzi... Avete passato un buon santo Natale? Io non c'è male... Le mie festività sono state precedute dalle visite di rito agli amici più stretti... Criminali e teppaglia assortita in tutto il Magnamund, che ho omaggiato con scatole di cioccolatini, torroni, panettoni e quant'altro. Tutti prodotti arraffati naturalmente nei migliori centri commerciali di Holmgard, facendoli sparire di soppiatto dentro la mia sudicia bisaccia oppure minacciando le cassiere e gli addetti alla sicurezza con la fida mannaja quando avevo la sfortuna di essere beccato. Dopo le visite, ho cominciato a predisporre il cenone della vigilia.

Piatto forte per i miei invitati (noti ricercati, tagliagole e grassatori)? Eh beh, se ormai siete miei fedeli seguaci dovrete saperlo! Massi! I mitici cicorioni! Una ghiottoneria, impreziosita da alcuni pesci orrendamente fritti. Dopo una tombola conclusa nel sangue per un ambo conteso (premio: due tappi di sughero) la serata è proseguita con il Mercante in fiera... Harr! Ho vinto il primo premio con la carta del “Maestro Ramas”, sicché ho dovuto resistere a più di un assalto armato dei miei comparì inferociti, prima di potermi godere la vincita: una serata romantica con una grassuta ma dotata locandiera di una bettola di mia conoscenza. Har har har!



Presidente
Francesco Di Lazzaro (Prodocevano)
prodocevano@librogame.net

Caporedattore
Alberto Orsini (Dragan)
dragan@librogame.net

Traduzione di:
Luca Deganello (Krenim)
krenim@katamail.com

Testata in attesa di registrazione
magazine@librogame.net

