

librogame's LAND

ANNO

XIII

5

(127)

Direttore

Francesco Di Lazzaro

Alla scoperta del Labirinto

Ricca anteprima sulla nuova edizione di Bloodsword 1

I segreti della cartografa

Una chiacchierata con Erika Visone, ideatrice delle nuove mappe Librarsi

Uno sguardo a Modena Play

Guida ultra-rapida alle opere interattive presenti in fiera

Articoli di

Francesco Di Lazzaro

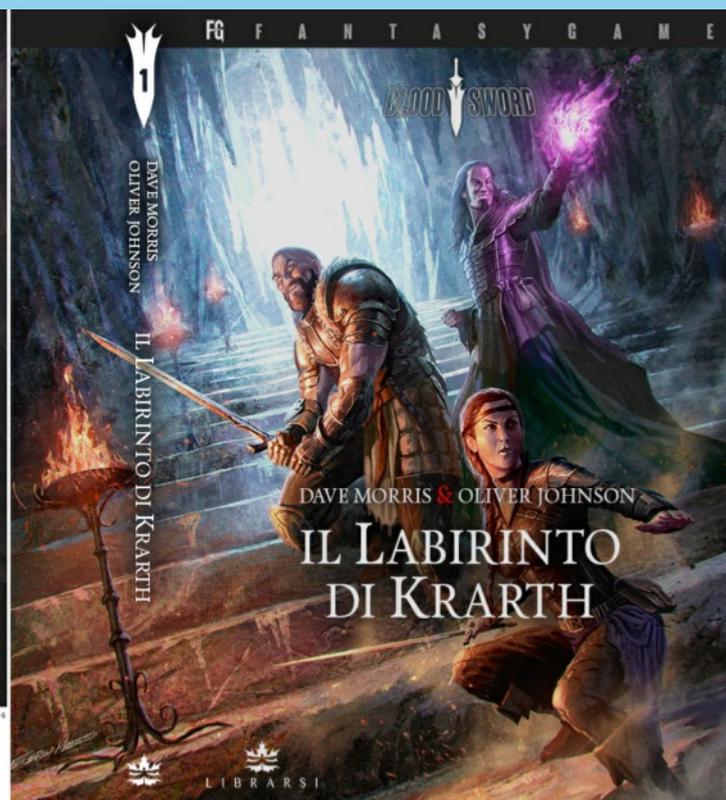
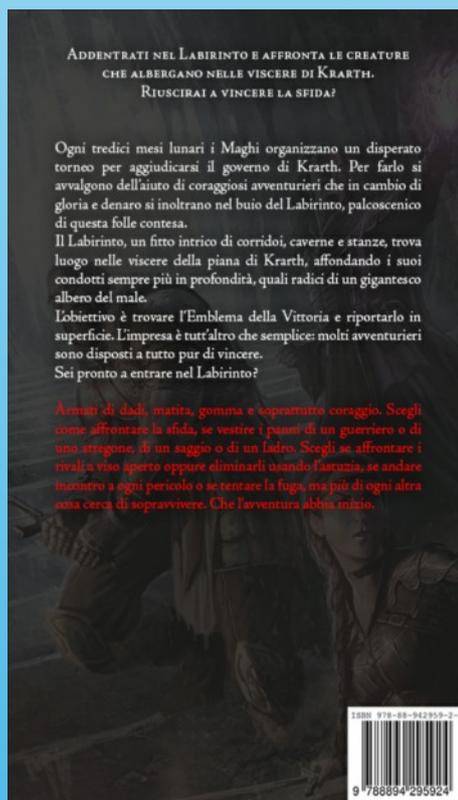
Impaginazione a cura di
Francesco Di Lazzaro

Il Ritorno di Bloodsword

Dopo quasi 30 anni di nuovo nel Labirinto di Krarth

Di Francesco Di Lazzaro

Dire che Dave Morris e Bloodsword siano stati rispettivamente tra gli autori più amati e le collane maggiormente apprezzate qui in Italia è probabilmente riduttivo. Ma non si sbaglia se si afferma che un'edizione riveduta e corretta dell'opera, dopo quella EL uscita ormai quasi 30 anni fa, nel mondo degli appassionati di letteratura interattiva l'aspettavano in molti.



Soprattutto del primo volume della serie, *The Battlepits of Krarth*, tradotto all'epoca come *I Labirinti di Krarth*, in un tentativo di mantenere la declinazione al

plurale del sostantivo inglese che non si dimostrò trovata molto sensata. E del resto il suddetto volume capostipite di problemi ne aveva tanti: tra vasi cinesi e rimandi al Buddismo, passaggi poco chiari ed errori veri e propri di traslazione che non consentivano di cogliere appieno il senso della narrazione, i difetti da limare, o addirittura correggere, si presentavano sotto forma di una schiera numerosa.

Nel 2018, dopo circa 30 anni, tale pregresso è destinato a cambiare, perché la Librarsi Edizioni, e nello specifico il suo direttore Claudio Di Vincenzo, proseguen-

do il sodalizio con Dave Morris già cominciato con Terre Leggendarie/Fabled Lands (di cui a Modena potrete trovare alcune copie del volume 1, Il Regno Lacerato, presentato nel corso di Lucca Comics & Games 2017 e ristampato apposta per questa occasione, dopo che la prima tiratura è andata rapidamente esaurita) è pronta a proporci, direttamente a Modena Play, la nuova edizione della splendida saga ambientata nel continente di Legend.

Claudio, con l'intelligenza editoriale che lo contraddistingue, ha fatto tesoro di anni e anni di analisi "nerd" dei 5 libri che compongono l'opera, e avvalendosi del supporto di un team di esperti, tutti o quasi appartenenti alla community di Librogame's Land, ha deciso di offrirci una traduzione completamente rivista, snellita dove necessario e arricchita dove invece

la precedente aveva lavorato un po' troppo di cesoia, ma soprattutto in grado di eliminare tutte quelle incongruenze e quelle imprecisioni che ci avevano accompagnato in 30 anni di lettura di questo primo, storico, capitolo di Bloodsword.

Il libro lo troverete nel padiglione Giochi, area GDR: la postazione Librarsi si presenterà libera, ovvero non ci sarà uno stand vero e proprio, ma sarà dislocata in

SCHEDA PERSONAGGIO

NOME: **RUOLO:**

COMBATTIVITÀ: **RANGO:**

PSICHE: **RESISTENZA:**

INTELLIGENZA:

DANNO:

PROTEZIONE:

OGGETTI:

NOTE:

una posizione adiacente al percorso “pedonale” della sezione, di conseguenza facilmente identificabile in mezzo agli altri editori.

Il prezzo di copertina sarà di 13,90 euro, quindi in linea con quanto già proposto con *Terre Leggendarie*. Anche il formato del libro sarà lo stesso de *Il Regno Lacerato*: dimensione 15x21, carta di alta qualità 100 gr avorio, copertina 150 gr plastificata opaca, spessore del tomo grossomodo di 2 cm e 300 pagine circa.

Dovrebbe esserci in regalo anche in questa occasione, esattamente come accaduto a Lucca e solo per chi acquisterà il volume direttamente in fiera, una mappa a colori del continente, disegnata dalla bravissima Erika Visone (che abbiamo intervistato e di cui potrete leggere nelle pagine che seguono). Usiamo il condizionale perché le reiterate problematiche meteo che hanno colpito il nord Italia nel mese di Marzo, hanno rallentato le operazioni di stampa, e al momento in cui stiamo scrivendo questo articolo non c'è stata ancora conferma definitiva, da parte del tipografo, dell'effettivo completamento del lavoro.

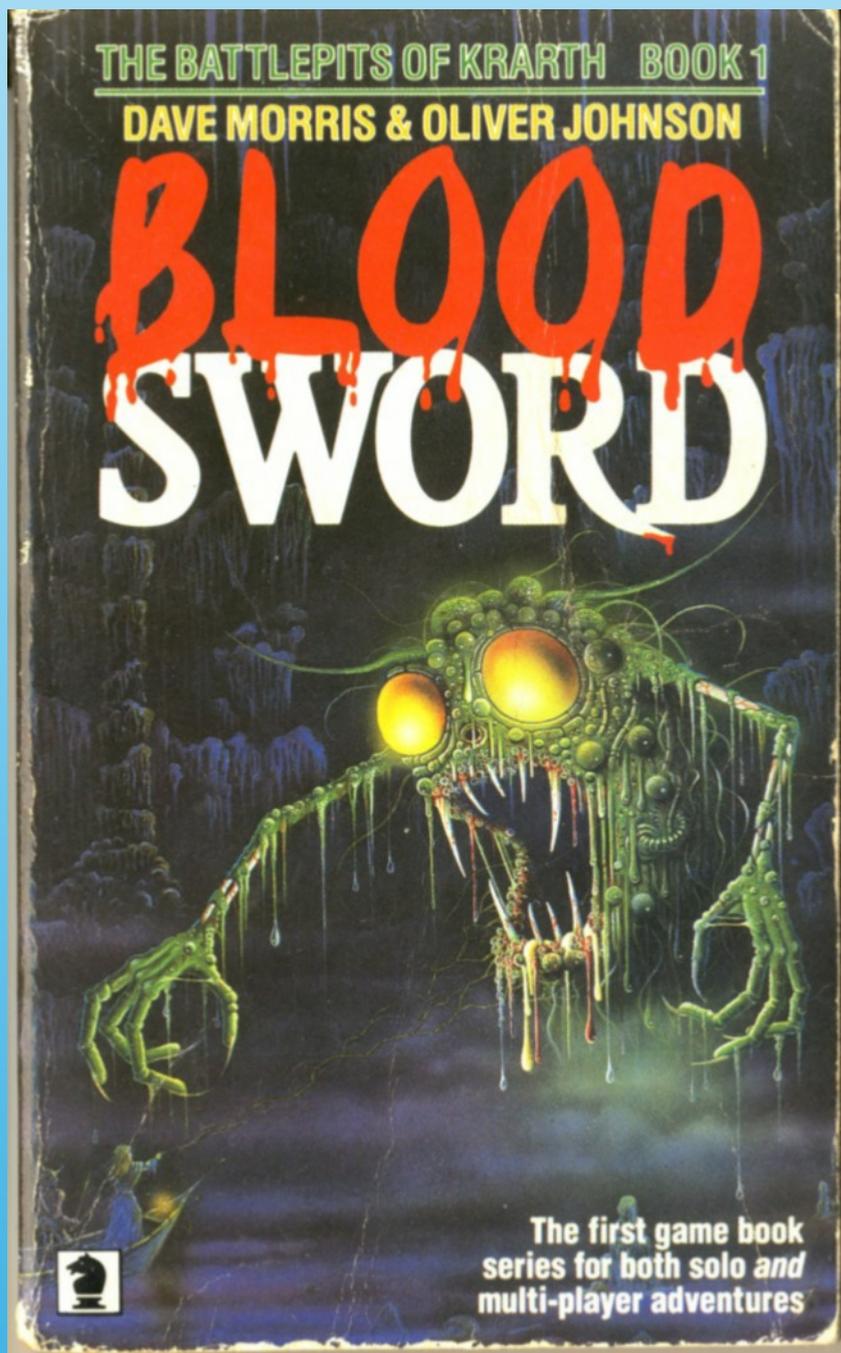
Attenzione per tutti coloro che sono interessati all'acquisto: i pezzi presenti a Modena saranno 190/200, quindi il rischio di rapido esaurimento è concreto. Inoltre la mappa sarà in omaggio (probabilmente, ribadiamo il condizionale) solo ed esclusivamente in occasione di Play. Successivamente sarà comunque reperibile tramite i consueti canali di vendita Librarsi, ma avrà un costo. Ci saranno cioè due opzioni di acquisto: solo libro a 13,90 euro più spese di spedizione, oppure libro e mappa con una maggiorazione sul prezzo di copertina del volume più, anche in questo caso, spese di spedizione.

Novità dal punto di vista delle illustrazioni: oltre al contributo già citato di Erika, arriva una copertina tutta nuova disegnata dall'ottimo Federico Musetti. Tratto moderno, ma che strizza l'occhio anche all'immaginario classico che noi tutti appassionati del lavoro abbiamo in mente quando pensiamo agli oscuri recessi sotterranei di Krarth. La cover è stata anticipata da LGL già da qualche tempo, ma la riproponiamo anche in questo numero del Magazine, per tutti coloro che non sono ancora riusciti a visionarla (la trovate a pagina 2 completa di retrocopertina e costina).

Chi ha partecipato alla realizzazione del lavoro? Oltre al misterioso *team L&C* (quale vulcanica squadra si celerà dietro a questa sigla? L'Editore ha preferito mantenere una certa riservatezza al riguardo), che si è occupato della traduzione con un serrato e approfondito lavoro di ammodernamento della stessa, hanno collaborato in veste di editor e tester *Adriano Cecconi* (Adriano su LGL), *Francesco Di Lazzaro* (Prodo su LGL) e *Arturo Panizza* (Still su LGL), che hanno contribuito con la loro esperienza

trentennale conoscenza dell'opera a far sì che la stessa non rischiasse di ricadere in errori o imprecisioni già visti nella precedente traduzione.

Altre collaborazioni da parte di Efrem "Ego" Orizzonte, un'altra vecchia ed esperta conoscenza di Librogame's Land, con una revisione finale che, con le sue preziose informazioni, ha fornito un apporto molto importante per smussare gli ultimi angoli del libro, e di Miriam Pruneri.



Gli appassionati saranno felici di sapere che tutti i refusi segnalati in questi anni su Librogame's Land e nelle varie community internazionali sono stati raccolti, vagliati, sottoposti a Dave Morris e, laddove lo stesso autore abbia dato il suo benestare, corretti. Sono stati inoltre recepiti tutti i miglioramenti e le indicazioni che lo stesso Morris ha dato nel corso delle sue revisioni dei primi 4 volumi della collana e inseriti in questa nuova edizione, che ovviamente si basa non sulla versione storica di Battlepits of Krarth, ma su quella più moderna, pesantemente ritoccata, uscita circa 10 anni fa.

Di Vincenzo inoltre ci tiene a sottolineare come, in aggiunta a questo lavoro teso a ricontrollare tutti i passaggi dubbi e i problemi emersi, ce ne sia stato un altro, portato avanti con l'obiettivo di creare un'autentica e nuova "edizione di riferimento", superiore

anche a quelle Inglesi a oggi esistenti. Con tale intento sono state sottoposte a Morris alcune proposte di cambiamento, tese a migliorare la chiarezza e la giocabilità del libro, in molti casi accettate dall'autore. Di conseguenza questa edizione di BS si presenta come nettamente superiore a quella storica.

Claudio ha inoltre puntualizzato che nelle successive ristampe, qualora se ne presentasse la necessità, sarà possibile introdurre ulteriori modifiche e migliorie al testo, sempre dopo aver sottoposto le eventuali proposte all'esame e all'approvazione di Dave Morris. Un progetto completamente in divenire quindi, che non chiude la porta a contributi addizionali nell'ottica di riuscire a realizzare una vera e propria edizione "finale" e nella consapevolezza che tutto è sempre perfezionabile.

Nell'immediato futuro è inoltre al vaglio l'idea di offrire delle edizioni variant sia dei volumi Bloodsword che di quelli Terre Leggendarie, caratterizzate da alcune chicche che strizzano l'occhio allo zoccolo duro degli appassionati. Uno dei progetti presi in considerazione: una riproposta della collana contraddistinta dalle cover originali (quindi in Krarth potremmo per esempio ritrovare la mitica copertina con l'Eidolon pronto a massacrarci). Altra chicca trapelata: potrebbe ritornare la "Scatola d'oro di Snuff" in una delle riedizioni, collocata in un contesto ironico: una sorta di easter-egg per chi conosce tutta la vicenda che si cela dietro a questa scriteriata scelta che fu compiuta nell'ambito della prima traduzione EL (in pratica il termine snuff-box, ovvero una normalissima tabacchiera, fu trasformato nell'aulico e completamente errato "Scatola d'oro di Snuff", addirittura convertendo il vocabolo snuff in un nome proprio).



Le Prossime Uscite

Claudio Di Vincenzo è stato piuttosto reticente, ma alla fine a qualche anticipazione si è lasciato andare, e mi ha passato addirittura un'informazione ufficiale. E' stato raggiunto un accordo con l'autore Marc J. Wilson per una edizione italiana della sua collana di libri-gioco Dangerous Worlds.

Si tratta di un fantasy dalle tinte estremamente fosche, ambientato in un futuro post-apocalittico, dove un eroe "problematico" combatte forze oscure e difficili da identificare nella loro totalità, perché celate dietro lo schermo del complottismo.

La serie (che attualmente consta di due volumi *Restless Heart of Evil* e *The Lost Legion*) è

pensata per un pubblico adulto, e tratta tematiche mature con un linguaggio adeguato.

Non si tratta perciò di un'opera classica, né proposta con l'intento di conquistare nuovi giovanissimi lettori, ma più che altro con l'obiettivo di parlare al pubblico di 35-40enni che costituisce il bacino di utenza principale per la letteratura interattiva nel 2018, almeno qui in Italia. Non è un caso che i volumi di Wilson siano massicci nella grandezza, minuziosamente illustrati, ricchi di elementi narrativi, di mostri e creature di vario genere e soprattutto con un sistema regolamentare moderno, che rinuncia all'alea ed estromette i dadi.



Nei paesi anglosassoni il progetto è arrivato alla pubblicazione grazie a una raccolta di fondi online, qui avrà un editore e una cura nella traduzione e nella revisione probabilmente superiore a quella dell'edizione originale. I presupposti per un altro ottimo lavoro ci sono tutti: restano ancora da stabilire le date di uscita e la tempistica relativa al rilascio del primo volume. Contiamo di saperne di più, e parlarvene, molto presto.

Pressato dalle mie domande, che non accennavano a calare di intensità, Claudio si è lasciato sfuggire un'altra piccola anticipazione, piuttosto vaga ma succosa. Una delle sue future e forse piuttosto prossime scorribande editoriali potrebbero portarci in un contesto molto più classico e riconducibile al nostro patrimonio culturale. Incuriosito da questa allusione l'ho messo sotto torchio, ma il nostro si è chiuso in un mutismo impenetrabile rifiutandosi di rivelare anche il minimo particolare aggiuntivo. Non ci resta perciò che aspettare, fiduciosi che Librarsi sia in grado di proporci l'ennesimo progetto entusiasmante...

Le mappe di Erika

Di Francesco Di Lazzaro

I più attenti di voi non se la saranno lasciata sfuggire, perché l'abbiamo già vista all'opera nel primo inedito lanciato dalla casa Editrice Librarsi a Lucca 2017, Il Regno Lacerato (primo capitolo della collana Terre Leggendarie che vedremo ancora edita dalla casa editrice milanese nei prossimi mesi).

Erika Visone, 29 anni, aveva preso in mano già in quella occasione parte del comparto grafico del libro dedicandosi alle mappe; in particolare la nuova e bellissima cartina delle Terre Leggendarie che riassume la geografia del mondo in cui ci muoviamo. Inoltre ha provveduto a crearne una versione colorata che è stata data in omaggio, come fantastico allegato, a tutti gli acquirenti del volume durante la fiera lucchese.

Proseguendo sullo stesso filone ha provveduto a dettagliare anche Il Labirinto di Krarth, e più in generale i territori che compongono l'universo di Bloodsword. Avremo perciò il piacere di ritrovarla nella futura (ancora per poco) opera della Librarsi, disponibile a partire dalla ormai prossima edizione di Modena Play (anche stavolta in doppia versione, colori e bianco e nero).

Anche stavolta, come a Lucca, una versione policroma della mappa principale del libro sarà allegata, come omaggio, a chi acquisterà il titolo direttamente in fiera, e anche stavolta tutti gli interessati potranno ottenere un autografo della simpatica autrice sull'opera.

Il contributo di Erika al progetto editoriale di Claudio Di Vincenzo non si limita però al ruolo di "cartografa": accompagna la sua controparte alle fiere e si impegna in prima persona, con contributi a vari livelli, affinché questo neonato progetto interattivo prosegua florido e curato.

Proprio nelle sale di Lucca, con una repentina proposta, ero riuscito a strapparle la promessa di raccontarci qualcosa di più sul suo conto, le sue attività e le sue passioni.

Tenendo fede alla parola data, con la cortesia che la contraddistingue, la nostra non si è sottratta all'impegno e ha accettato di dedicare un po' di tempo a uno scambio con LGL. Quello che ne è scaturito lo potete leggere nelle righe che seguono...

Ciao Erika: prima di tutto volevo ringraziarti per esserti prestata all'intervista, sei stata gentilissima. Ci racconti qualcosa di te? Che fai nella vita oltre a disegnare mappe, e come sei entrata a far parte del progetto Librarsi?



Ciao a tutti, per me è un piacere. Qualcosa su di me... ho 29 anni (a maggio trenta... panico), sono limbiatese, mi piace fare illustrazioni, il "fai da te" e l'artigianato in genere. A livello lavorativo provengo dal settore dell'arredamento. Al momento, oltre a disegnare mappe, mi occupo di gestire Claudio (sorridente e dice di scherzare, ma chissà...).

Curo la parte amministrativa di Librarsi, faccio volontariato in un gattile e ogni tanto cerco un lavoretto part time che mi lasci il tempo di occuparmi di Librarsi.

Assisto e aiuto sempre Claudio in tutte le sue "geniali iniziative", quindi il coinvolgimento nel progetto Librarsi è stato automatico! Claudio con Librarsi mi ha dato una speranza, un'occasione lavorativa molto interessante e stimolante e sicuramente anche un bel da fare!

Sei appassionata di narrativa interattiva? Da ragazzina leggevi i librogame? Hai delle serie o degli autori preferiti?

Confesso che all'epoca giocavo con le Barbie e che guardavo i cartoni animati (di cui cantavo a memoria ogni sigla). Ho conosciuto il "mondo librogame" stando con Claudio.

conosciuto il "mondo librogame" stando con Claudio.

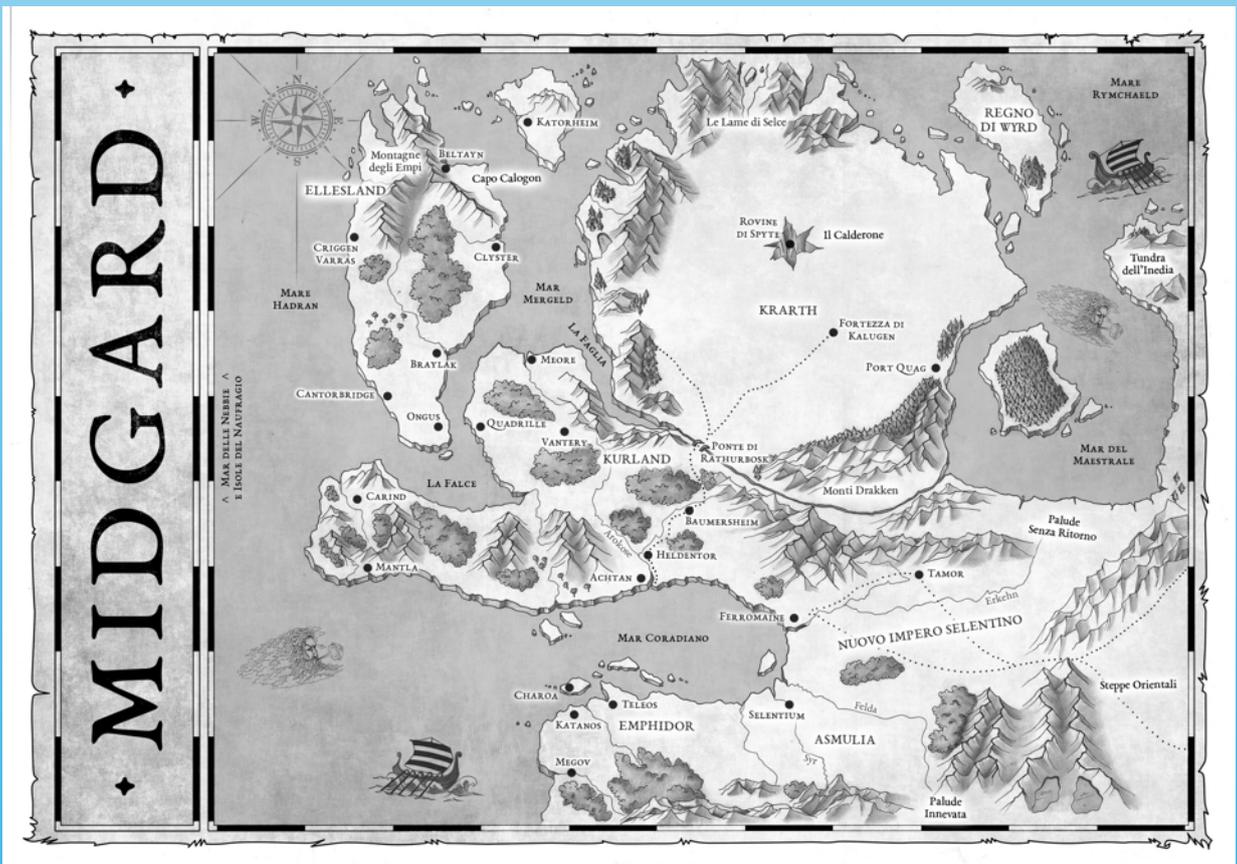
Qual è esattamente il tuo ruolo, e quali sono le tue attività all'interno della casa editrice?

Il mio ruolo è assistere psicologicamente e materialmente il Boss. Sono il suo braccio destro sia alle fiere sia all'interno della casa editrice. Le mie attività si dividono fra l'intera parte amministrativa (corposa e impegnativa anche perché ogni tanto mi tocca inseguire il Boss affinché mi dia i dati che mi servono!) e le illustrazioni, al momento solo delle mappe.

Ho potuto apprezzare la tua abilità nel disegnare mappe. E' qualcosa che hai iniziato a fare per supportare Claudio nella sua iniziativa, o ti eri già cimentata in lavori simili?

Mai disegnata una mappa in vita mia! Ho iniziato per supportare Claudio. L'assegnazione del

lavoro delle mappe è stata una scelta di entrambi; Claudio era convinto che fossi perfettamente in grado di realizzarle e io volevo mettermi alla prova con qualcosa di nuovo.



Disegno fin da quando ero piccola e alle superiori ho frequentato un istituto d'arte, ma non ho un corso serio da illustratore alle spalle. Quindi le mie capacità sono ancora "acerbe", tuttavia con le matite ci avevo già avuto a che fare. Cercheremo di far "maturare" il più possibile queste capacità.

Conoscevi già Bloodsword e Terre Leggendarie prima di iniziare a lavorarci su? Ti preoccupava l'idea di dover tratteggiare minuziosamente le caratteristiche di mondi così complessi?

No, non le conoscevo. Per le mappe ho sicuramente avvertito “l’ansia da prestazione” (espressione sapientemente rubata a Teresa Mannino)!

Io ho sempre l’ansia per tutto... stavolta però c’è stata anche una lotta interiore: “Un mio disegno in un libro! Che bello!” Vs “Oh mio Dio che ansia!”

Quindi sono partite ricerche di tutti i tipi! Ovunque! Documentazioni cartacee, web, video, immagini, test e scarabocchi vari di probabili foreste e montagne... Non vi dico il subbuglio per le foreste! Claudio è pretenzioso quindi ha saputo complicarmi la vita!

Sono passata dalle illustrazioni nei “mega dizionari” (in cui ho trovato delle belle illustrazioni di montagne e tutte le possibili conformazioni montuose e non, con i loro rispettivi nomi), ai video dei mapper, a indagini fotografiche vere e proprie; tutto alla ricerca dello stile che volevo e del giusto compromesso con il Boss).

In genere prediligo uno stile verosimile e meno stilizzato, ma dipende dal tipo di illustrazione, in certi casi lo stilizzato è il più adatto. Prendete ad esempio i meravigliosi Peanuts! Il mitico Charlie Brown! Che espressioni fantastiche con poche semplici linee!

In questo caso era d’obbligo prediligere un risultato pulito e chiaro e semplificare le illustrazioni, dato il formato che avrebbe avuto la mappa nel libro. Disegnare alberello per alberello o fare troppi segni avrebbe creato confusione.

Ci racconti come operi quando ti dedichi alla cartografia e quale è il tuo modo di procedere quando appronti e disegni una mappa?

Per qualsiasi cosa io debba fare mi documento innanzitutto. Faccio ricerche e test. In questo caso ho tracciato le silhouette dei continenti basandomi sulla mappa di Nicholson, indicando l’area in cui disegnare le montagne e le foreste; fatto ciò sono passata alle ombreggiature a grafite per la mappa in b/n e alla colorazione sulla seconda mappa.

Vi racconto la mia epopea e ciò che ho dovuto fare per arrivare a questo lavoro: Essendo il primo lavoro del genere, ho iniziato col ricercare il risultato che più si avvicinasse a quello che desideravo per montagne e quanto altro. Ho fatto ricerca

anche sulla colorazione, studio che ha preso non poco tempo, date le pretese di entrambi (mie e di Claudio) sul risultato finale e data la mia preferenza per il bianco e nero e nel lavorare con la grafite.

L'obiettivo della ricerca sulle tecniche di colorazione era trovare il modo di ovviare a quella odiosa (secondo me) sgranatura che quando usi le matite colorate pare inevitabile, anche lavorando su un foglio stirato col ferro da stiro! Abbiamo fatto delle prove e non rendeva bene nemmeno per la scansione! Quindi Claudio era d'accordo con me in termini di odio...

C'era un altro ENORME problema da risolvere: campire ENORMI porzioni di mare e di praterie! E come si fa se non al computer?! «Si fa! Io lo farò! Computer... Tsz! Diavolerie moderne! Ho una certa età io, vecchia maniera! A mano, è questo quello che ci vuole! Giovani d'oggi... Tsz!».



Da degna ribelle mi sono opposta alla riluttanza del Boss verso “il metodo vintage” (adesso quando io dico: «basta! vado di tavoletta grafica», lui mi dice: «ma nooo! È così bello a mano!»... Lo strozzo!).

Ho perseverato nelle mie ricerche e nei miei test... finché... la rive-

lazione! Luce divina! Alleluja! Scopro lei: la maestra d'arte Ombretta del canale Arte per Te e il suo video sulle Prisma Color e le loro caratteristiche. Le “matite magiche! Grasse, grassissime, sovrapponibili, stratificabili... ma soprattutto “omogeneizzabili”! (Se all'Accademia della Crusca va bene “petaloso” dovrà andarle bene anche “omogeneizzabili”!). Queste matite, insieme ad Ombretta, sono il miracolo che mi ha permesso di non arrendermi al computer! Ebbene sì!

Perché dico “omogeneizzabili”? Perché sono un'inventrice di nuovi termini innanzitutto, ma soprattutto perché le Prisma, grazie alle loro composizione così grassa

e all'ausilio di pennelli e paraffina liquida, permettono ai pigmenti di essere “impastati” tra loro, uniformando e rendendo omogeneo il colore! Al posto della paraffina uso l'olio Johnson Baby, infatti le mie mappe originali profumano! Questo è il segreto che ha permesso al mio mare di nascere. Gli acquerelli troppo soft, l'acrilico si asciuga troppo velocemente, la pittura a olio tutto il contrario... e poi non dovevo mica dipingere una natura morta!

Grazie a Ombretta ho sdoganato le matite colorate nei miei lavori e ad annientare quell'insopportabile sgranatura!

Questo è stato il metodo che ho utilizzato per la colorazione: Prisma Color, olio Johnson, pennelli, dita, grafite e biro per definire un po' i profili e sacrosanta pazienza

Pensi che per disegnare una cartina sia necessario conoscere il mondo raccontato e descritto nei libri di riferimento? Sei solita leggerli, o leggerne almeno alcuni passaggi chiave, prima di cimentarti con le mappe?

Più che conoscere il mondo raccontato, penso sia necessario interpellare direttamente l'autore. Leggere solo il libro non credo sia sufficiente.

Nel caso di Terre e Blood non è stato necessario interpellare Morris, se non per alcuni elementi che non riuscivamo a leggere bene sulle mappe di Nicholson. Esistendo già delle mappe approvate dagli autori ho lavorato su quelle: dopo averne fatto un ingrandimento ho disegnato gli ingombri di foreste e montagne, tratteggiato coste e fiumi, lasciandoli nella stessa posizione in cui li aveva già indicati Nicholson.

Che differenze ci sono tra la cartografia che caratterizza il mondo di Fabled Lands e quella di Bloodsword? Preferisci uno dei due universi all'altro?

Non ho preferenze. In Blood ho notato più terra e mi è sembrato di dover lavorare a più montagne. In Terre vedevo una distesa d'acqua infinita e una maggior spartizione dei “continenti”. In Blood c'è una porzione decisamente più continuativa di terreno che coinvolge quasi tutto il foglio; la zona più estesa che ho dovuto campire è stata la pianura a nord con la palude e le rovine di Spyte.

Durante il lavoro su Terre mi sono dedicata anche ad altre illustrazioni presenti nella mappa, tra cui l'idra, i venti e il picco dei draghi. Claudio poi le ha sapientemente applicate sulle mappe col pc nelle loro rispettive posizioni. Lavorare su questi soggetti

separatamente e più in grande era l'unico modo per avere delle illustrazioni buone su un piccolo formato.

Ci sono dei passaggi o dei momenti, quando disegni una mappa, che ti mettono maggiormente in difficoltà? Quali sono le insidie da superare quando ci si dedica alla cartografia di un mondo immaginario tanto strutturato come quelli con cui ti confronti?

Le insidie credo dipendano anche da quanto si è maniacali col proprio lavoro. Io lo sono molto. Non sono mai soddisfatta! Guardo il risultato e mi dico: «ssssiiii... Mmmmbah...»

La mia difficoltà è avvicinarmi il più possibile alla resa del colore che ho in mente, alla sfumatura che voglio, alla definizione che cerco; su una catena montuosa bella “disarticolata” è un divertimento! Snodarsi fra una pianura che si interrompe con una catena montuosa, una foresta, poi c'è il fiumicello e l'alberello... insomma... è un lavoro di pazienza. Diventa tutto più complicato poi se si parla di un metodo manuale, dove fare una correzione non è semplice come col pc, dove basta tornare indietro di un passaggio. Qui deve essere: “buona la prima!”



Credo che le insidie si nascondano dove non c'è familiarità: chi disegna sempre paesaggi magari avrà più difficoltà con le proporzioni di un corpo e, viceversa, chi è abituato a disegnare soggetti umani magari non sa da dove cominciare con una catena montuosa. Io trovo insidie ovunque, l'importante è saperle affrontare al meglio, perché alla fine è il risultato che conta. Personalmente spero di star affrontando le insidie di cime, fronde, flora e fauna al meglio!

Hai anche talento come disegnatrice? Sarà possibile vederti ai pennelli in una delle future uscite Librarsi?

Magari! Non prima di essermi preparata a dovere però. Se ho talento, non lo so... lascio sempre che siano gli altri a giudicare. Diciamo che ho una capacità. Ho sempre disegnato fin da piccola e tutti mi dicevano «ma che brava!» Certo, perché non avete visto Musetti! E Shen Fei, e Dal Lago che è fantastico! E vogliamo parlare di Alex Ross! Se penso a loro mi nascondo.



Voglio però mettermi alla prova. Non solo con illustrazioni diverse dalle mappe, ma anche sul 3D! Ho avuto un'idea malsana per un esperimento. Io amo modellare con le mani. All'istituto d'arte ero "bravina" con la plastilina... quindi perché non tentare una statuetta?! Appena finisco la mappa di Blood mi metto a modellare! Che la meraviglia del Bernini sia con me! Seguiranno documenti fotografici su fb... forse...

Siamo in pieno rinascimento del genere interattivo. Secondo te perché in questo momento particolare tale letteratura ha di nuovo tanto seguito? Pensi che in prospettiva questo stato di cose possa durare e continuare?

Non so come mai in questo momento particolare, ma un motivo c'è sicuramente. C'è un rinato interesse verso il genere da parte delle case editrici italiane, vedi Salani. Il successo di Vincent Books con Lupo Solitario, potrebbe aver avviato questa escalation di nuove iniziative.

Forse il brulicante sottobosco di appassionati/affezionati ha avvertito questi segnali.

Si è smosso, si è affacciato fuori ad annusare questa novità nell'aria, ed è uscito dalle tane con gli occhietti un po' strizzati per dirigersi verso questa nuova luce (una poetessa!).

Chi ha ritrovato vecchi divertimenti giovanili, chi non li ha mai abbandonati e adesso gongola come un bimbo felice all'idea che stiano tornando (*chi mi ha chiamato? Erika stai parlando di me? N.D. Prodo*).

Io credo che questo tipo di letteratura possa durare e DEBBA assolutamente continuare. La missione di Librarsi è avvicinarsi ai ragazzi. Sì, esatto, quelli che sono nati coi videogame e i libri li usano per non far ballare il tavolo! Personalmente credo che il genere interattivo debba espandersi, raggiungere non solo chi sa già della sua esistenza, ma chiunque. Puntare a divertire e a intrattenere tutti nei momenti bassi della vita quotidiana. Far raggiungere alle persone un nuovo "vecchio" modo di leggere.

L'intervista è finita: c'è qualcosa che vuoi aggiungere o comunicare ai nostri lettori? C'è una domanda che vorresti farti e che io non ti ho fatto?

Se voglio aggiungere qualcosa? Ammazza bisognerà vedere se non va' tagliato qualcosa!

No, direi che ho raccontato abbastanza. Al massimo un consiglio: coltivate le passioni. Le passioni sono stimolanti e ci danno la carica. Quando pensiamo a loro e le concretizziamo in azioni (andare al concerto, giocare al librogame nuovo...) ci sentiamo meglio. Dopo una giornata di lavoro, di un lavoro che magari ci intristisce pure, cosa c'è di meglio per tirarsi su se non correre dalla propria passione?! Le passioni soddisfano l'animo.

Io sto avendo tante piccole soddisfazioni da quando ho cominciato con Librarsi, anche e soprattutto Claudio che ha tirato su "la baracca" con non poca fatica. Più soddisfazioni ci arriveranno e più avremo energia per lavorare e offrirvi il meglio che riusciremo a fare.

Grazie a tutti e grazie LGL! A presto con Blood Sword 1!

Ringraziamo noi Erika per la lunga chiacchierata che ha messo in mostra il suo genuino entusiasmo per i lavori portati avanti e la passione che mette nel contribuire alla realizzazione, grafica e cartografica, dei lavori Librarsi. L'appuntamento con l'autrice è a Modena, con Il Labirinto di Krarth, ma anche con la ristampa de Il Regno Lacerato, per chi se lo fosse perso nelle precedenti occasioni...

La Fiera Interattiva

Che bivi troveremo a Modena Play 2018?

Tante le novità preannunciate, ma poche quelle arrivate effettivamente a compimento, per una serie di eventi sfortunati e ritardi che rasenta l'incredibile, e che fa nascere questo rinnovato appuntamento con la performance modenese sotto una stella non particolarmente propizia per noi maniaci dei librogame.

Per fortuna il panorama interattivo è piuttosto nutrito, e avremo possibilità di sbizzarrirci con il materiale ingente che comunque Play saprà offrire a tutti noi appassionati.

L'unica vera novità dell'evento sarà pertanto Il Labirinto di Krarth nella nuova edizione Librarsi, i cui abbiamo ampiamente parlato nell'articolo iniziale di questo Magazine.

In fiera sarà presentata anche la prima ristampa de Il Regno Lacerato, volume d'esordio della casa editrice milanese a Lucca 2017 andato rapidamente esaurito e riproposto, con alcuni piccoli refusi della prima edizione corretti, in questa occasione.



GG Studio arriva in fiera con il suo solido comparto di opere interattive; quindi i tre volumi che compongono la saga Ultima Forsan del nostro amico Mauro Longo (Il Tesoro della Regina, Si Muore Solo Due Volte e il Giorno della Civetta nell'ordine), i due ambientati

nell'universo Kata Kumbas di Umberto Pignatelli e Francesca Baerald (Il Cavaliere della Porta e Il Torneo della Regina Bella) e Golgota Blues di Andrea Tupac Mollica.

Il rifornimento di volumi è un'ottima notizia per chi, a Lucca, si era trovato dopo poche ore di fiera a confrontarsi con l'indisponibilità di copie dei libri più "antichi" contenuti nel portfolio della casa editrice diretta da Gionata Dal Farra; in questa occasione i titoli ci dovrebbero essere tutti e in buona quantità: chi ha accumulato qualche buco nella sua collezione potrà cogliere l'occasione per colmarlo.

Si attendeva con ansia Raven/Vincent Books, perché Modena era stata indicata come la dead line per l'uscita di due volumi decisamente attesi: il tredicesimo capitolo della saga Lupo Solitario, I Signori della Peste di Ruel, e il secondo di Oberon, rimandato ormai da diversi mesi dopo che ne era stata annunciata l'uscita nel 2017.

Purtroppo anche stavolta non si è riusciti a chiudere i lavori in tempo, come ci ha confermato qualche ora fa Francesco Mattioli. Il parco titoli del sodalizio Corradini/Petrillo rimane comunque molto nutrito: i primi 12 volumi di Lupo Solitario (di cui i libri 1, 2, 4 e 5 ristampati a ottobre 2017 dopo attenta revisione), il 29esimo Le Tempeste del Chai, i 4 della collana Freeway Warrior e il primo di Oberon.

A questo solido e accattivante menu si aggiungono le mappe di Mattioli, che da anni dettaglia minuziosamente il Magnamund con i suoi accuratissimi lavori, e che sarà fisicamente presente in fiera pronto ad autografare le sue opere per tutti gli appassionati acquirenti.

Si sperava nella prima uscita della collana Dedalo, di Tombolini Edizioni: il libro di Mauro Longo, Il Consiglio dei Topi, è quasi pronto, ma affinché raggiunga i canali di vendita nella migliore forma possibile è necessario limare alcune ultime spigolature. Per evitare di rilasciare frettolosamente un prodotto con delle imperfezioni Stefano Rossini ha preferito rimandare il lancio, che non avverrà quindi a Modena.

In compenso dovrebbe essere presente in fiera, nello stand La Terra dei Giochi, In Cerca di Fortuna, primo storico libro-gioco italiano di Andrea Angiolino, un nome che non ha bisogno di presentazioni. Uscito in edizione rivista e rinnovata per Origami nel 2014, costituisce una chicca imperdibile per tutti i fan interattivi che dovessero ancora esserne sprovvisti.

Adriano Salani Editore sarà presente alla Conferenza "La Rinascita dei Librogame", che si svolgerà Sabato 7 Aprile alle 11 in sala 50, primo piano, e dove parteciperanno tutti i principali editori del settore. Come più volte chiarito in precedenti articoli però non ci saranno titoli relativi alla nuova collana Fighting Fantasy a Modena: la stessa infatti vedrà il suo esordio nelle librerie tra fine Maggio e inizio Giugno.

Tutti i fan degli storici prodotti EL potranno infine dare sfogo alle loro esigenze collezionistiche presso lo stand di Mondiversi; ci è stata confermata infatti la presenza in fiera del consueto "armadio" dello storico negozio torinese, ricco di chicche "old-style" a prezzi non propriamente contenuti.