

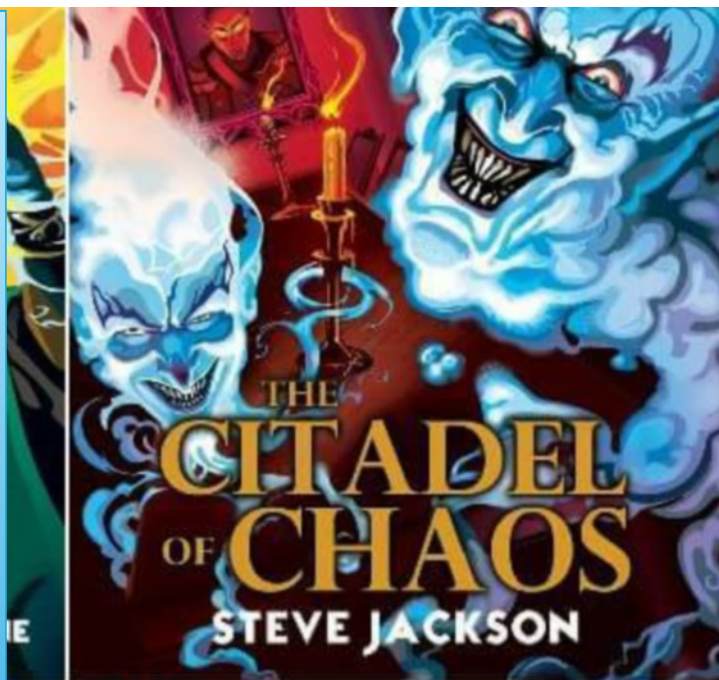
librogame's LAND

ANNO
XIII

2
(124)

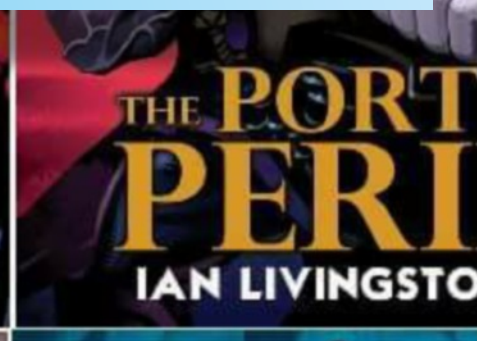
Direttore

Francesco Di Lazzaro



Ritornano i Fighting Fantasy

Il Responsabile Editoriale Marco Figini risponde alle nostre domande sul nuovo progetto di Adriano Salani Editore



Articoli di
Francesco Di Lazzaro

Impaginazione a cura di
Francesco Di Lazzaro

A Volte Ritornano...

Di Francesco Di Lazzaro

Novembre 2017. Torno a casa di sera e trovo una mail. Mi scrive il responsabile di una nuova linea editoriale della Adriano Salani, Marco Figini.

Mi dice che ha reperito in rete un'edizione molto ben fatta, almeno così gli sembra, de Lo Stregone di Cima Infuocata. E' rimasto colpito dalla qualità del lavoro, sebbene si tratti di un prodotto prettamente amatoriale, diffuso senza alcuna velleità commerciale per consentire agli appassionati italiani di leggere un libro che da più di 30 anni nel nostro paese è inedito.

E anche di quella prima, mitica, edizione della Supernova si hanno tracce frammentarie: la casa editrice è fallita da qualche lustro, nessuno ha più rilevato i diritti del libro e le poche copie che compaiono di tanto in tanto su Ebay hanno prezzi proibitivi, figli di un mercato drogato da esigenze spesso molto più emotive che razionali e da manovre che hanno come unico scopo quello di manipolarlo ad arte, a vantaggio delle tasche di pochi.

Io stesso sono riuscito a leggere il libro solo grazie al mio amico Filippo, che ne ha una copia. Con emozione ho sfogliato le pagine di uno dei titoli simbolo del genere interattivo, consapevole che a partire da lì sono iniziate molte cose.

A fine lettura però non ho potuto fare a meno di pensare che il valore simbolico dell'opera, seppur notevole, non giustificava minimamente l'acquisto, a cifre siderali, di un'avventura che nella prima edizione nostrana era funestata da bug di vario tipo, traslazioni opinabili e frettolose, refusi vari e imprecisioni di ogni genere.

Ci vorrebbe una nuova edizione, speculavo, in grado di ritradurre il capostipite di Ian Livingstone da 0 e riproporlo al grande pubblico a un prezzo contenuto, ripulito da tutte le imperfezioni, e magari in una veste grafica rinnovata e più moderna.

Tutto questo avveniva qualche anno prima di quella mail, poi convertitasi in una telefonata non lunghissima ma dagli intensi contenuti, che mi avrebbe messo sulla strada di Marco e del suo progetto editoriale...

La parola all'uomo della rinascita

Ciao Marco, vorrei prima di tutto ringraziarti molto per aver accettato di essere intervistato da noi. In secondo luogo ci terrei a ringraziarti di nuovo per aver riportato i Fighting Fantasy in Italia!

Ci racconti come è accaduto che una casa affermata e grande come la Adriano Salani Editore, senza precedenti nel settore, abbia deciso nel 2018 di puntare sui libri-gioco? Fighting Fantasy era inedito in Italia dai tempi della edizione EL, quindi circa 25 anni contando gli ultimi volumi allora pubblicati.

La serie "Fighting Fantasy" sarà pubblicata a Maggio 2018 da Salani Editore per il marchio Magazzini Salani, di cui sono editor responsabile da circa un anno. Magazzini Salani nasce agli inizi degli anni Duemila con una linea editoriale alternativa – tra il classico e lo sperimentale – con l'obiettivo di allargare e arricchire il grande catalogo Salani, storicamente celebre nell'area dei libri per ragazzi.

Negli anni il marchio si è costruito una sua forte identità grazie ai fumetti di Mafalda e dei Peanuts, ma anche grazie agli activity book, alle pubblicazioni legate al mondo di Harry Potter, ai mazzi di carte, al merchandising e a molto altro. Negli ultimi mesi, infatti, ci siamo spesi molto per portare in libreria questa "aria di ritorno degli anni Ottanta e Novanta" che si respira in molti aspetti della cultura e dell'intrattenimento di oggi.

Un esempio è la ripubblicazione della novelisation dei *Goonies*, scritta in origine nel 1985 da James Kahn e riproposta da Magazzini Salani a settembre 2017. Un primo successo che non ha fatto altro che confermare un obiettivo più ambizioso: riportare a disposizione del grande pubblico il prodotto editoriale simbolo di quell'epoca, il libro gioco.



Quali sono state le motivazioni che hanno portato alla scelta di FF? Principalmente perché ne è appena uscita l'edizione Scholastic nel Regno Unito o ci sono state anche altre valutazioni?

Le motivazioni sono più di una: Fighting Fantasy è a livello italiano – con il nome Dimensione Avventura – e internazionale una delle serie più amate e vendute di sempre. I contenuti delle storie rappresentano l'essenza del fantasy, senza “personalismi” come in altre serie – e questa caratteristica aiuta i suoi contenuti a non passare mai di moda. Inoltre siamo venuti a conoscenza del grande lavoro che stava facendo la Scholastic per illustrare di nuovo la serie, correggere le (poche) imperfezioni e rilanciare la stessa collana. Così, non abbiamo avuto dubbi su come cominciare col nostro progetto. (Nota: Scholastic è una grandissima casa editrice anglosassone per ragazzi, “generalista” proprio come Salani, quindi non legata alla scolastica e ai libri di scuola)

Ci spieghi esattamente in cosa consiste il tuo ruolo nell'ambito del progetto "libri game"? Perché hai ritenuto che fosse una buona idea produrre narrativa interattiva in Italia in questo momento?

Io sono il responsabile editoriale del marchio, quello che sceglie i libri e gestisce i processi di lavorazione della A alla Z, tra cui la scelta di chi lavorerà al libro. Non sono il curatore di collana, figura che in questo caso non è prevista, ma colui che ha organizzato l'operazione “libri game in Salani”, battezzandola come una buona idea editoriale e commerciale.

A questo punto mi sono premurato del fatto che ci lavorassero i migliori sulla piazza, o comunque quelli che dopo alcune valutazioni potessero dare del valore aggiunto alle pubblicazioni. Oltre alla già citata atmosfera favorevole alle mode anni Ottanta e Novanta, stiamo attraversando una fase di grande ritorno al “fai-da-te”, all'analogico, al manuale in molte forme di intrattenimento per i bambini e i ragazzi.

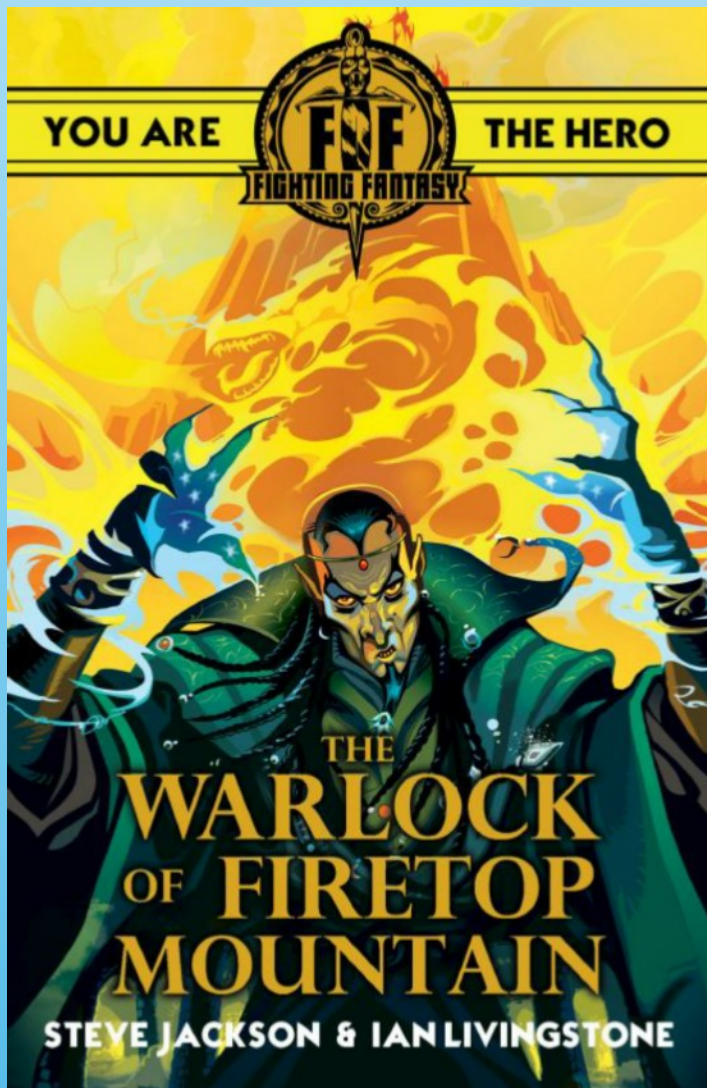
Non si contano i recenti successi editoriali e i tutorial su Youtube per creare giochi, manicaretti, piccole meraviglie. Sembrerebbe un mondo molto distante dal nostro, ma non è così.

Anche i libri game sono creatività-guidata allo stato puro, un felice punto di incontro tra gioco e romanzo, e soddisfano alla perfezione – a mio modo di vedere – questa necessità di essere protagonisti dei giovanissimi di oggi.

Come recita lo slogan di collana: “Sei tu l'eroe!”

Negli anni d'oro del genere seguivi i librogame? Hai degli autori e delle collane preferite?

Quando ho cominciato le scuole, ho imparato a leggere e a giocare "assennatamente", il fenomeno era già un po' in declino. Non sono arrivato in questo mondo subito, per moda, ma per curiosità successiva, sentendone parlare nostalgicamente alcuni amici più esperti. Anche per questo motivo ho scelto un approccio rigoroso e incondizionato al lavoro di editing e ripubblicazione, cercando di creare intorno al progetto una squadra preparata e all'altezza che potesse aiutarci nell'operazione



Fin dall'inizio ti sei mosso cercando di collaborare con la base degli appassionati e degli esperti italiani per la realizzazione di questi nuovi libri. Non tutti gli editori operano in questo modo. Tu come mai hai fatto questa scelta, che personalmente trovo molto saggia e lungimirante?

Come ho detto, in Salani non abbiamo la presunzione di essere gli unici depositari del sapere su un mondo articolato come quello dei libri game. Un fenomeno così sedimentato nella cultura di quegli anni ha prodotto una quantità di esperti che credo fosse doveroso interpellare in qualche modo. Il risultato non sarà mai perfetto, perché è impossibile, ma facciamo tutti del

nostro meglio perché lo sia.

Lo Stregone della Montagna Infuocata è il primo storico Fighting Fantasy mai creato e una sorta di Santo Graal fra i collezionisti, perché ne esiste solo un'antichissima edizione Supernova in Italiano. Credi che riproporlo dopo più di 30 anni possa fare da traino a tutta l'operazione editoriale?

Conosco la storia editoriale dello Stregone e so anche che è un pezzo da collezione quasi unico. Credo però che non ci sia un vero e proprio traino dell'operazione. Quello

era il primo libro della serie originale, e mi sembrava giusto rispettare la scelta iniziale degli autori, ma senza investirlo oggi di un prestigio maggiore rispetto agli altri.

Altri titoli infatti sono stati storicamente giudicati “migliori” per la loro giocabilità, senza contare che Port of Peril è una vera e propria novità di Ian Livingstone. Credo dunque che tutti e quattro i titoli meritino lo stesso trattamento e lo stesso ruolo di “traino” a un’operazione che speriamo possa nel tempo diventare più ampia.

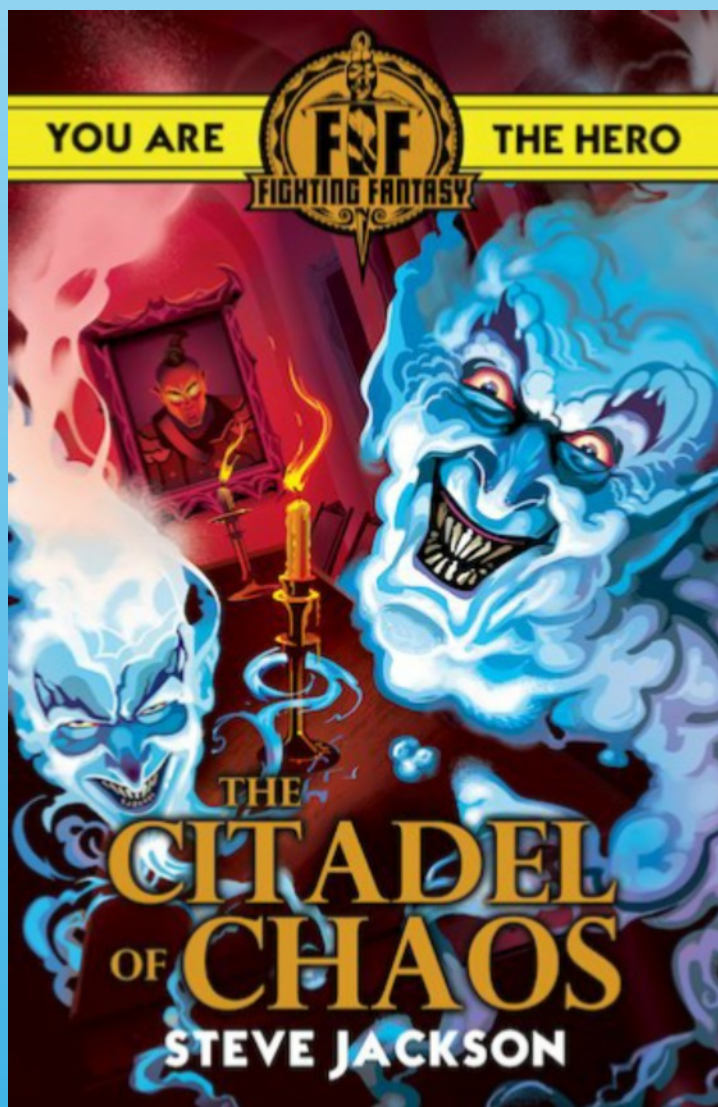
Ci parli un po’ degli altri tre titoli attualmente in produzione? La Rocca del Male, La Foresta Maledetta e Il Porto della Morte? In particolare quest’ultimo, ancora mai tradotto in Italia.

I primi due sono il secondo e il terzo titolo della serie originale – il primo e il secondo pubblicati da EL nella collana Dimensione Avventura, se non erro. Abbiamo scelto una ripubblicazione dei Fighting Fantasy in ordine cronologico, infatti, più l’inedito di Livingstone. Quest’ultimo è una piacevole sorpresa che non potevamo ignorare nell’economia del progetto: può avvicinare chi ha già giocato gli altri e aveva voglia di qualcosa di nuovissimo, appunto.

Per i tre libri avete compiuto tre diverse scelte a livello di traduzione, affidandole a tre diversi interpreti: ci racconti i motivi di questa decisione? Come ti sei trovato a lavorare con tre traduttori differenti?

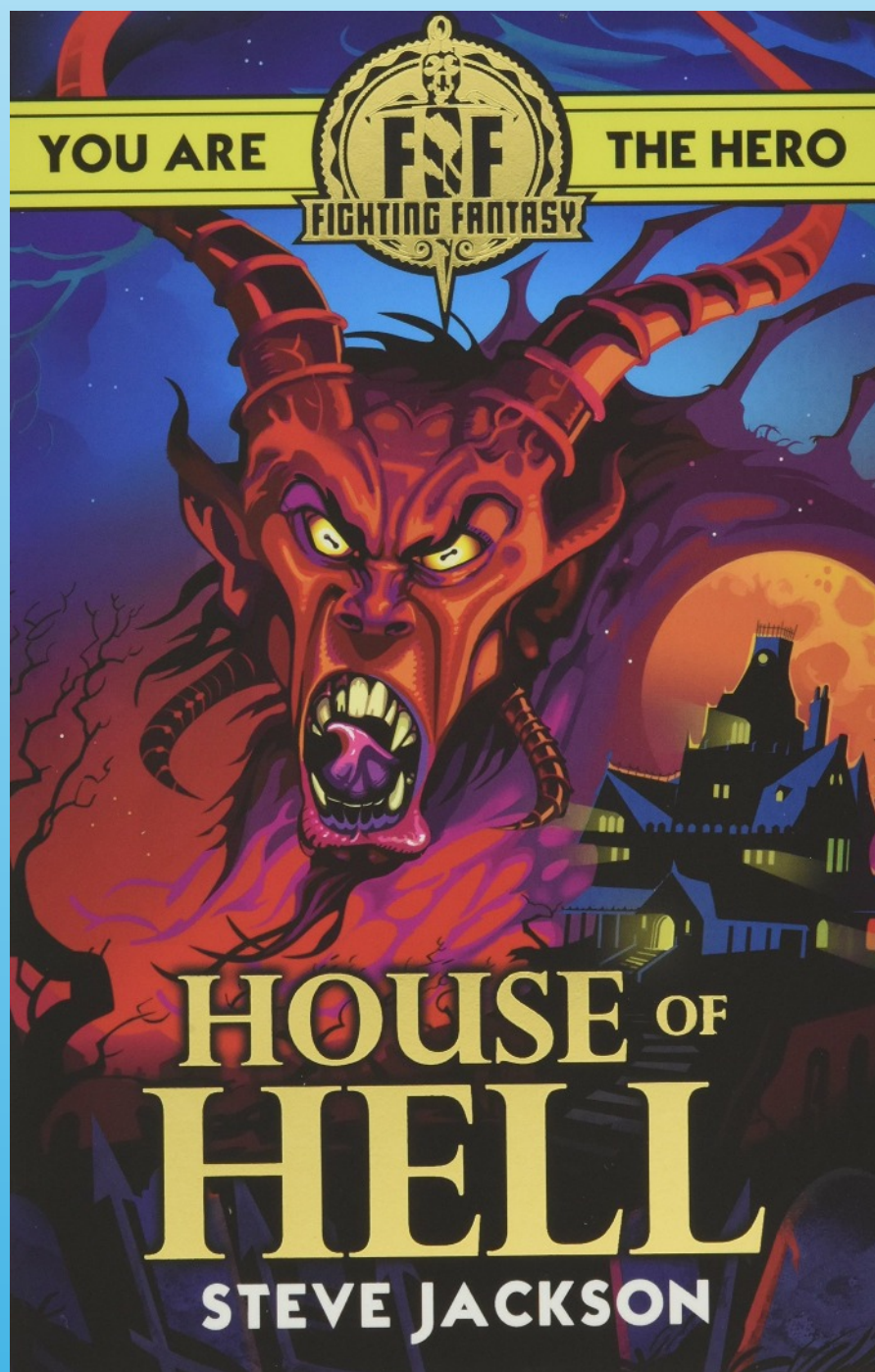
Una volta acquisiti i diritti di traduzione ci siamo chiesti quale fosse il periodo migliore per il rilancio, e abbiamo battezzato la tarda primavera. A quel punto i tempi diventavano piuttosto stretti e abbiamo valutato la possibilità di assegnare le traduzioni a penne diverse.

Con il passare delle settimane, però, mi sono reso conto anche del grande valore di



di questa scelta, che è diventata un'opportunità. Individuare i traduttori è stato un lavoro sì pragmatico, ma soprattutto attento alle necessità di ogni singolo libro, perché ciascuno potesse portare del "suo" all'interno del testo.

Il lavoro di traduzione non è mai una semplice trasposizione letterale di un'altra lingua; per sua natura è un filtro che arricchisce, ed è bello scoprire qualità diverse in ogni interprete.



Per la Foresta Maledetta in particolare è stata ripresa la storica traduzione EL di Saulo Bianco. Quali novità ci saranno a livello di trasposizione rispetto al testo storico di quasi 30 anni fa?

Tutte le traduzioni saranno uniformate e riviste alla luce del progetto complessivo. Per questo motivo l'ottima traduzione di Saulo Bianco presenterà alcune correzioni di piccole imprecisioni o errori.

Nel catalogo Scholastic ci sono altri libri in uscita oltre i primi 4 tradotti da Salani. Due già realizzati, House of Hell e City of Thieves, e altri 6 in arrivo. Continuerete a seguire le orme della controparte anglosassone in ogni caso? O il prosieguo dell'operazione

dipenderà dal riscontro dei primi volumi?

È presto per dirlo, ma il progetto nasce con l'idea di continuare per molto tempo. Altrimenti l'investimento iniziale della casa editrice e lo sforzo comunicativo – di collana – che tutta la squadra si impegnerà a fare non sarebbe giustificato.

I nuovi libri sono stati completamente rivoluzionati dal punto di vista grafico. Se da un lato questo li rende più moderni, dall'altro l'approccio artistico dei vecchi volumi aveva molti estimatori. Pensi che le novità visive arricchiscano i neonati volumi? Non temi che ci possa essere qualche mugugno per l'assenza delle tavole di alcuni mostri sacri del settore come Russ Nicholson?

Sì, si tratta di una scommessa. Il nostro obiettivo è piacere ai vecchi lettori, ma soprattutto alle nuove generazioni di giovani e giovanissimi. Per questo penso che Scholastic abbia fatto un ottimo lavoro, e noi seguiremo la loro stessa strada. L'operazione è rivolta ai fan originali, che scopriranno qualcosa di nuovo, ma anche ai loro figli, ai loro amici e agli amici dei loro figli!

Quali sono le altre principali differenze tra l'edizione storica EL e quella moderna Salani? Cosa invece è rimasto invariato?

Nuove copertine, nuove illustrazioni interne (e sono molte, più che nell'edizione originale) e gli stessi testi riveduti e corretti. Lo spirito della serie originale rimarrà intatto (ma ci saranno anche tante piacevoli novità N. D. R.).

I libri per ora riproposti sono esclusivamente quelli di Jackson e Livingstone. Vedremo qualche altro autore storico incluso nel progetto Salani? Ci saranno altri inediti oltre Port of Peril?

Non abbiamo informazioni a questo proposito dalla Scholastic, né saremmo autorizzati a parlarne. (In realtà qualcosa da Scholastic è già trapelato in questo senso. E' previsto infatti per Aprile 2018 il rilascio di un secondo inedito, *The Gates of Death*, a firma di Charlie Higson, romanziere e autore di un filone di avventure incentrate sulla figura di un giovane James Bond, al suo esordio nell'ambito della narrativa interattiva.



Il volume si presenta come strutturato in maniera molto classica, allo scopo di riprendere atmosfere, personaggi e dinamiche tipiche dei volumi storici della collana, in particolare quelli di Steve Jackson e Ian Livingstone. A oggi però non è trapelato ancora nulla di ufficiale riguardo la trama e l'ambientazione esatta di questa nuova proposta N.D.R.).

Siamo alla fine dell'intervista: vuoi aggiungere qualcosa che non ti ho chiesto, o vuoi mandare un messaggio ai nostri lettori?

L'operazione nasce con il migliore degli intenti e noi di Salani abbiamo messo in campo la nostra esperienza nel settore. Probabilmente il risultato non sarà perfetto, e alcune scelte saranno opinabili per alcuni, ma vi invito a cogliere l'obiettivo primario di questo progetto: riportare i libri game al grande pubblico e ai ragazzi di oggi. So che voi lettori appassionati siete il cuore di questa iniziativa e vi sono già grato per il passaparola che riusciremo insieme a generare.

Ricapitolando

I libri in preparazione da parte della Adriano Salani Editore sono 4:

- *Lo Stregone della Montagna Infuocata*
- *La Rocca del Male*
- *La Foresta Maledetta*
- *Il Porto della Morte*

Usciranno tra la fine di Maggio e l'inizio di Giugno 2018. Saranno affidati a tre differenti traduttori: i primi due a cura di Efrem Orizzonte (Ego su Librogame's Land); per la Foresta Maledetta si è ripresa la traduzione storica di Saulo Bianco, già utilizzata dalla EL in occasione della prima edizione italiana del libro (adeguatamente aggiornata e rivista), mentre dell'inedito Il Porto della

Morte si sta occupando Alessandro Aprea, grande esperto di "cose anni '80", conosciuto in rete come Doc Manhattan e curatore anche di un famoso blog sul tema (<https://docmanhattan.blogspot.it/>).



La veste grafica sarà completamente rinnovata, non solo per quanto riguarda le copertine, ma anche a livello di immagini interne e riempitive. Questo allo scopo di rendere più moderno e accattivante il libro per un pubblico più giovane e potenzialmente interessato. E' obiettivo dichiarato della Scholastic infatti (e anche della Adriano Salani Editore) riuscire a far sì che il titolo si diffonda oltre la cerchia degli appassionati storici del settore. In particolare in Italia negli ultimi anni la narrativa interattiva è stata ad appannaggio quasi esclusivo della generazione degli attuali 35-40enni. Nonostante questi propositi ci è stato assicurato che la natura dell'opera non sarà assolutamente stravolta, quindi anche i fan di vecchia data si troveranno a loro agio sfogliando le pagine degli ormai prossimi volumi.

Futuro: attualmente nel Regno Unito sono in produzione nuove uscite, che si aggiungono alle 4 citate e alle già rilasciate House of Hell (La Casa Infernale, volume 7 della storica collana Dimensione Avventura EL) e City of Thieves (opera commercialmente inedita in Italia e diffusa da LGL come 14esimo capitolo della serie LibriNostri Dimensione Avventura). Dovrebbero arrivare in libreria ad Aprile 2018 e si tratta nell'ordine di:

Deathtrap Dungeon (commercialmente inedito in Italia, diffuso da LGL come 17esimo capitolo della serie LibriNostri Dimensione Avventura)

Island of Lizard King (L'Isola del Re Lucertola, pubblicato in prima edizione dalla EL come n. 6 della collana Dimensione Avventura)

Appointment with F.E.A.R. (Appuntamento con la M.O.R.T.E., pubblicato in prima edizione dalla EL come n. 4 della collana Dimensione Avventura)

Creature of Havoc (La Creatura del Male, pubblicato in prima edizione dalla EL come n. 10 della collana Dimensione Avventura)

The Shamutanti Hills (Le Colline Infernali, pubblicato in prima edizione dalla EL come n. 1 della collana Sortilegio)

The Gates of Death (il secondo inedito prodotto dalla Scholastic, ideato e scritto da Charlie Higson).

A oggi non ci sono state conferme da parte della Adriano Salani Editore di trasposizioni ufficiali in Italiano delle opere successive, già o quasi pubblicate in Gran Bretagna. Se però i 4 volumi iniziali della neonata collana dovessero diffondersi secondo le aspettative è più che probabile che il lavoro di traduzione e "importazione" prosegua ancora molto a lungo.