

Librogame's LAND MAGAZINE

6

ANNO XIV
(152)
giugno
2020



WATSON EDIZIONI PROPONE IL SUO NUOVO LG

ARRIVA CARMILLA!

**SHERLOCK HOLMES,
COLLANA INTERATTIVA**
Intervista a Kevin Barrett curatore
della storica Solo Mysteries

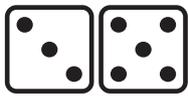
**INTERVISTA A
FRANCESCO DI LAZZARO**
L'autore de il bacio del vampiro
ci racconta la sua creazione

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI



Parla l'autore Di Lazzaro: "I dati tengono, ma comunque aspettiamo l'autunno". Il terzo volume Watson raggiunge lusinghieri risultati tra vendite e distribuzione

CON CARMILLA IL "RINASCIMENTO" CONTINUA

di Alberto Orsini

Non poteva esserci mossa migliore, per il settore dei librogame, che giocare la carta "Carmilla" nell'approcciarsi al nuovo mercato, quello travolto e asfaltato dalla pandemia Covid-19, dalla fase di quarantena e dalla successiva riapertura. Il "Rinascimento" frutto dell'impegno e del sacrificio di tanti editori, messo in pericolo da previsioni foschissime per l'editoria di massa, figurarsi quella di nicchia, sta provando a resistere con un prodotto che un po' tutte le prime review battezzano con i crismi dell'eccellenza. E lo sta facendo bene. Molte le copie già in circolazione, infatti, tra vendite e distribuzio-

ni, dell'ultima fatica del mammasantissima del settore Francesco Di Lazzaro, fondatore di Librogame's Land e autore ormai consolidato alla quarta opera commerciale, la prima, tuttavia, in solitaria. Delle prerogative tecniche, narrative e ludiche del terzo volume della serie Gamebook di Watson Edizioni si parla a parte in una dettagliata scheda informativa. In questo colloquio con l'autore, affrontiamo dal suo punto di vista i momenti chiave della progettazione e della realizzazione dell'opera, ne svisceriamo alcuni aspetti meno noti e proviamo a tracciare una prospettiva di quello che verrà: "I dati di

vendita continuano a essere incoraggianti e, anche senza le fiere, ora che la distribuzione è ripartita, i numeri sono discreti”, fa notare Di Lazzaro, che però aspetta a cantare vittoria: “Molto dipenderà da che cosa accadrà in autunno”.

Sappiamo che Carmilla sta già vendendo un sacco anche senza fiere e pur in una fase appena successiva al lockdown, che sensazioni ti genera questo dato?

Bisogna capire come ci si è arrivati. Sicuramente c’era un certo timore che, senza una fiera a fare da traino e senza la presenza di coloro che ci hanno lavorato a presentare il libro, l’uscita potesse essere penalizzata rispetto alle altre della stessa collana. Dopo le prime settimane, sembra che questo non sia accaduto, ma bisogna vedere nel lungo termine se i dati di vendita continueranno a essere confortanti. Credo che, comunque, sia una dimostrazione piuttosto valida del rinnovato vigore e della salute del settore: se un libro come questo, di un autore italiano e inerente un tema sicuramente accattivante, ma non tra i più conosciuti dagli appassionati, riesce a camminare con le proprie gambe, significa che la scena ha una base di pubblico ormai solida, pronta a supportare i progetti in uscita, o almeno quelli ben presentati e che offrono spunti interessanti, come mi auguro sia Carmilla.

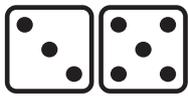
Oltre a ciò, penso che un certo merito sia da dare anche all’ottima rete social e Internet che supporta le uscite della collana Gamebook Watson, compresa la vetrina di Librogame’s Land che ultimamente ha raggiunto numeri e visibilità che non aveva mai avuto fino a quest’anno. Aggiungo che dalla fine del 2019 l’editore Ivan Alemanno si è mosso molto bene a livello di distribuzione, creando con i suoi partner Manicomix una rete capillare che ci ha consentito di raggiungere mol-



ti negozi nella penisola con un buon numero di volumi fin dai primi giorni. Insomma, anche chi non vuole comprare online può trovare certamente i libri interattivi Watson in un negozio di giochi, libri o fumetti della sua città o zona: anche da lì i numeri che ci sono arrivati sono stati ottimi.

Quali pensi siano i punti di forza che sei riuscito a imprimere a questo lavoro?

Dai primi feedback che ho avuto, è piaciuta molto la possibilità di interpretare due personaggi alternativi, connessi quasi morbosamente tra loro, ma dalle attitudini opposte, che influiscono sull’avventura rendendola molto diversa a livello strutturale a seconda



che si decida di optare per Laura o Carmilla. Ho lavorato, poi, molto sullo stile di Lefanu, che io considero un genio assoluto, e inizialmente il mio obiettivo era farlo mio e convertirlo in un contesto interattivo: ho letto e riletto gran parte della sua produzione prima di passare all'azione. Mi sono accorto, poi, in corso d'opera che la prosa lenta e angosciante di un romanzo breve del 1872 mal si sposava con le necessità più dinamiche di un'avventura interattiva. Così ho cercato di mantenere i punti salienti di un capolavoro che sotto certi punti di vista è eccezionale (l'angoscia, la morbosità nel rapporto tra le due ragazze, il senso di pericolo costante e mai perfettamente inquadrabile fino alla fine) e adattarli a un media e un tempo che sono ben diversi da quelli in cui produceva

l'autore originale. Dai feedback ricevuti credo e spero di esserci riuscito abbastanza: era uno dei miei obiettivi iniziali. Poi, ovviamente, starà ai lettori indicarmi i punti di forza e i punti deboli dell'opera.

Come mai, per raccontarci una storia di vampiri, hai scelto il comunque poco conosciuto Sheridan Lefanu invece del più noto e citato Bram Stoker?

Domanda pericolosa, perché potrei partire con una delle mie ben note filippiche! Per non annoiare i nostri poveri lettori, dirò che "Dracula" è il romanzo più famoso e per certi versi quello più moderno se prendiamo in esame l'epopea ottocentesca inerente vampiri e più in generale creature maligne. Ma non è certo il primo. Le storie con protagoni-

"CARMILLA", ISTRUZIONI PER L'USO

Un librogame doppio, 250 + 250 paragrafi, al prezzo di uno, con due storie intarsiate e complementari in cui due affascinanti protagoniste, una mora e una bionda, si scambiano anche più di una volta i ruoli di protagonista e antagonista. Tutto questo è "Carmilla - Il bacio del vampiro", opera ultima di Francesco Di Lazzaro ("Le avventure di Autolico", "L'audace colpo del Vello d'Oro", Librarsi Edizioni; "Fresco di Stampa", Lambda House), novità editoriale che ha fatto irruzione nel mercato dei libri a bivi proprio al termine della quarantena legata alla recente pandemia coronavirus, con numeri lusinghieri come si spiega a parte nella dettagliata intervista con l'autore. È una riproposizione, ma con uno sviluppo estremamente più arricchito, dell'opera omonima (semplicemente "Carmilla") dello scrittore irlandese Sheridan

Lefanu, pubblicata nel 1872. Alla moda degli storici Horror Classic, di cui questo potrebbe considerarsi ideale continuazione, sarà possibile giocare questo librogame tanto nei panni della ragazza, Laura, quanto della sua apparentemente coetanea vampira, Carmilla, figure affascinanti e speculari ideate dall'autore originario, a cui Di Lazzaro dà nuova vita riempiendo i buchi narrativi del racconto lineare con la propria immaginazione. Si scatenerà una vera e propria guerra di nervi e di seduzione tra le due, e alle scelte del lettore spetterà approdare a uno dei numerosissimi finali presenti in entrambe le parti. Il castello teatro della vicenda potrà essere esplorato in lungo e in largo sia nei panni della vampira che in quelli della soave ragazzina. Il cuore della vicenda è una torbida "nottata degli inganni",

sti i succhiasangue iniziano da “Il Vampiro”, un racconto breve ma molto interessante di John Polidori, datato 1819. Le opere in cui la presenza diretta o indiretta di un divoratore di uomini fa da motivo di fondo si susseguono, e “Dracula” da certi punti di vista è il completamento di un percorso iniziato quasi ottant’anni prima. Non è un caso che qualcuno lo definisca l’ultimo dei grandi romanzi gotici. Ma io non volevo parlare di “Dracula” per una serie di motivi: perché un librogame sul nero conte esiste già, perché un altro sta per uscire ed entrambi sono frutto dalla penna di due grandissimi autori: Herbie Brennan e Jonathan Green. Ma al di là di questo, volevo affrontare la tematica da un punto di vista nuovo. Una vampira nel mondo interattivo non si era mai vista, se non in ruoli subordi-

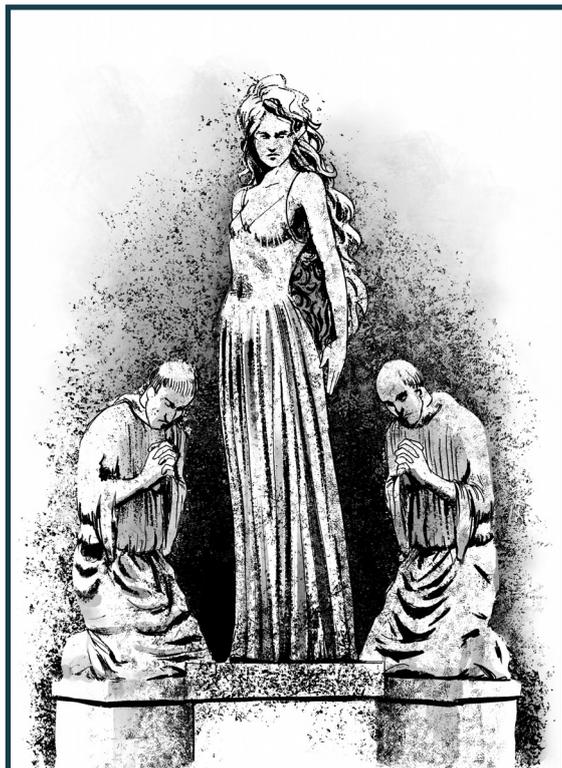
nati; inoltre, l’intero libro è popolato da donne forti e ricche di risorse, mentre gli uomini, con l’unica eccezione forse di Vordenburg, fanno una ben magra figura. Da questo punto di vista, “Carmilla” mi sembrava molto più moderno e attuale di altre opere dello stesso secolo e incentrate sulla stessa tematica, e quindi molto più adatta a essere convertita in gamebook. Infine, ultima ma non trascurabile motivazione, Lefanu è un mio idolo fin da quando avevo quindici anni: mi sembrava doveroso dedicargli il giusto tributo e cercare di farlo conoscere un po’ di più anche in ambienti diversi da quelli degli appassionati di gotico e vampiri.

Quale parte è stata più divertente da scrivere e quale più impegnativa?

uno dei tratti distintivi dell’autore, che farà da fulcro sia alle trame della creatura delle tenebre, sia alle corrispondenti strategie della sua preferita vittima, o forse complice, o forse mortale nemica.

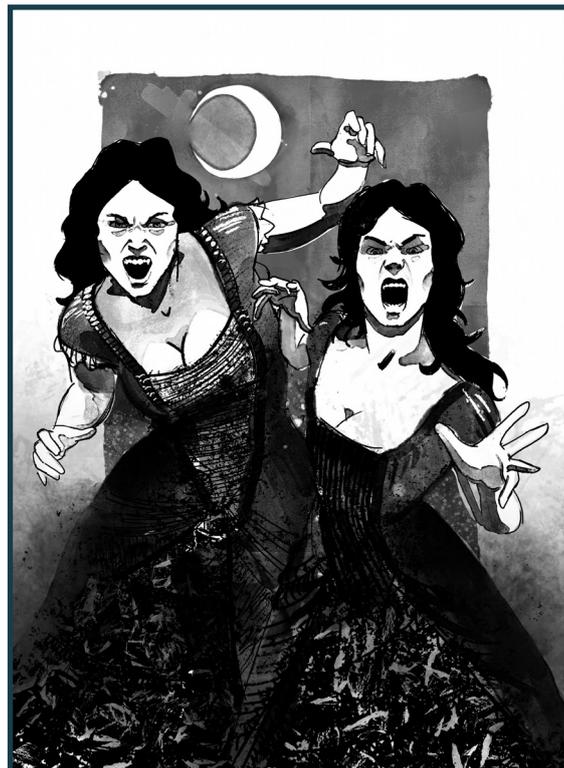
Il sistema di gioco prevede uno scarno inventario per settare una congrua sfida al lettore, pochi punti di “salute” e un esiguo punteggio di caratteristica “speciale” che si potrà utilizzare per venire a capo di snodi complessi o irrisolvibili. Completano le statistiche un “termometro”, da non portare mai al massimo, dell’ondivagare rispettivamente di Laura tra l’umanità e la vampirizzazione, e di Carmilla tra la malia e il terrore. Caratterizza quest’opera l’assenza di lancio di dadi con la sorte che, quindi, se ne starà a guardare gli sviluppi negativi e positivi, affidati solo all’astuzia del lettore. Importante anche

l’apparato iconografico a partire dalla cover doppia realizzata da Vincenzo Praticò, senza dimenticare le immagini interne di Giovanni D’Agostino che oltretutto spesso celano indizi o tranelli. Si tratta della terza uscita della collana Gamebook di Watson Edizioni di Ivan Alemanno, curata dallo stesso Di Lazzaro. Una serie che ormai si sta connotando per ambientazioni spaziotemporali molto precise dopo i predecessori “Jekyll & Hyde”, di Marco Zamanni ed Enrico Corso, e “Sherlock Holmes - Prima con delitto” di Alberto Orsini, entrambi ambientati nella Londra vittoriana. In questo caso l’avventura si svolge invece nella Stiria austriaca ottocentesca, in ossequio all’opera originale. Il volume è disponibile nelle migliori librerie e fumetterie, ma può essere anche ordinato sul sito watsonedizioni.it oltre che su Amazon, al prezzo speciale di 18 euro.



Le più impegnative, come ho già accennato, tutte quelle in cui era necessario rendere descrizioni, passaggi o momenti chiave dell'opera originale. Mi ha messo in enorme difficoltà adattare la prosa di Lefanu a un contesto interattivo e quei paragrafi mi hanno richiesto un lavoro lento, poco soddisfacente e spesso frustrante, di adattamento. Dovevo modernizzare e dinamizzare, senza venir meno allo spirito originale dell'opera: è stata veramente una faticaccia e ci ho messo molto tempo.

Le più divertenti, lasciatemi spoilerare un po' (se non avete ancora letto il libro saltate questa seconda parte della risposta!): la gita notturna di Carmilla al villaggio e i suoi incontri con i paesani (ho perso ogni freno in quei passaggi e ho messo dentro qualsiasi cosa mi venisse in mente, sollazzandomi non poco durante la scrittura) e le scene finali nella cripta del vampiro, in particolari quelle viste con l'ottica di Laura. C'era un'evidente disuguaglianza di forze tra l'umana e la non



morta e mi sono dovuto inventare diverse evoluzioni che consentissero alla ragazza di usare le sue doti per aver ragione della sua persecutrice. È stato impegnativo, ma molto soddisfacente venirne a capo.

“Carmilla” è un’opera con trame a volte violente, a volte macabre, a volte erotiche: quanto è stato difficile trasferire queste scene su carta senza eccedere in descrizioni esplicite e censurabili?

Molto difficile. In questo è stata ottima palestra Autolico, la serie che sto scrivendo per Librarsi Edizioni di Claudio Di Vincenzo con Mauro Longo. Una collana che ha l'obiettivo di essere divertente e adatta anche ai più giovani, ma allo stesso tempo deve tenere conto di alcune caratteristiche tipiche del mondo greco classico: la licenziosità, la violenza, l'ingerenza spesso dura e spietata delle divinità. Quando ho iniziato a scrivere Autolico esageravo in molti frangenti inserendo passaggi eccessivi che non poteva-

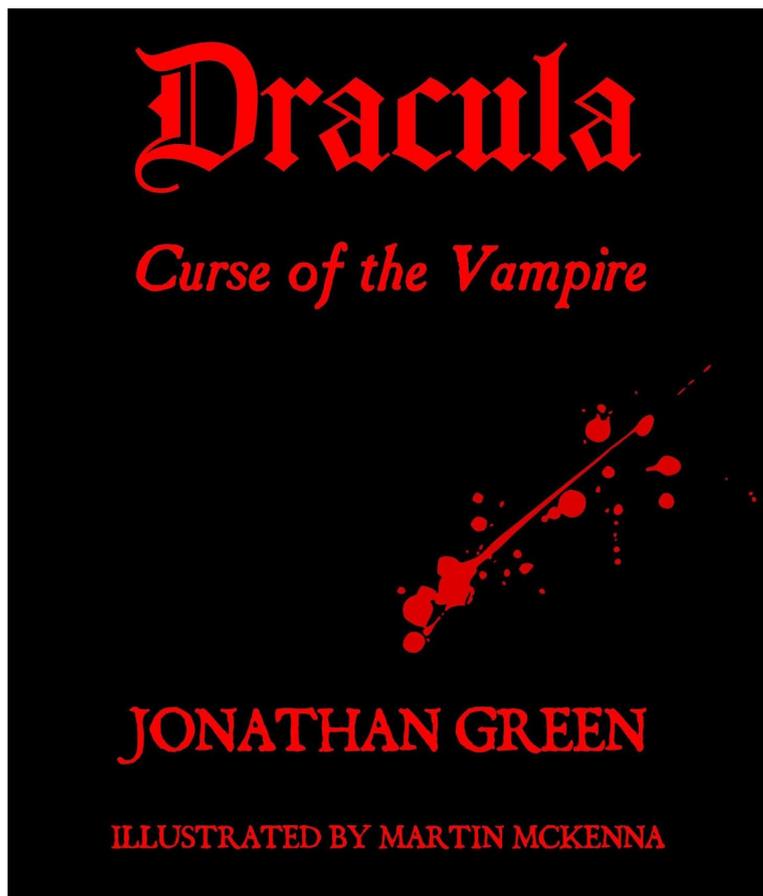


no esistere in un libro come quello e venivo ferocemente bacchettato da Mauro e da Claudio, che mi costringevano a riscrivere ed edulcorare. È stata un'ottima palestra e ho imparato molto da questo punto di vista negli ultimi anni: credo che le virtù narrative sviluppate in quel frangente mi siano state molto utili per rendere interessanti, ma non troppo esplicite, tutte le scene horror e quelle sensuali in *Carmilla*. Ha aiutato anche la disponibilità dell'editore: Ivan ha accettato di buon grado il taglio più adulto dell'opera e mi ha, anzi, spronato a non snaturarlo. In fin dei conti, se un autore decide di scrivere un librogame gotico che parla di vampiri qualche licenza se la deve prendere.

Qual è il tuo personaggio favorito tra protagonisti e comprimari?

Carmilla è un personaggio meraviglioso: è cattivissima, considera gli uomini come cibo, ma è anche edonista ed epicurea, quindi quando si imbatte in qualcuno che la stuzzi-

ca non esita a intrattenersi e giocare con lei, o lui, molto a lungo, almeno finché l'interesse resta desto. Ma non indulge mai in pietà e spesso sposa comportamenti inutilmente malvagi perché è nella sua natura. Nonostante questo, emana un fascino potente e finisce per essere ammirata dai lettori: credo sia lei la vera e indiscussa protagonista del libro originale. Laura è una ragazza inesperta che non sa nulla del mondo e si trova ad affrontare un nemico che ha tre secoli, molto più scaltro di lei, veloce, furbo, assetato di sangue. Deve dare fondo a risorse che nemmeno sapeva di avere e deve farlo senza mai lasciare che gli sfugga via la caratteristica che più la differenzia dalla sua avversaria: l'umanità. Risente degli influssi del vampiro che la cambiano, la incattiviscono, la rendono persino più forte, ma se si lascia avvincere è destinata a perdersi: credo che sia un personaggio molto diverso, ma con altrettanta profondità e altrettanto spessore rispetto alla sua aguzzina. Tra i personaggi se-



condari quello che mi piace di più è la sarta del villaggio: forte e senza scrupoli, mercanteggia con un vampiro vendendogli il proprio sangue. Insomma, parliamoci chiaro, quanti saprebbero gestire una situazione tanto pericolosa e terrificante con altrettanta glaciale calma e avido spirito di calcolo e guadagno? In più ha anche un bambino a cui badare... Insomma ha tutta la mia ammirazione!

Questa storia potrà mai avere un seguito?

No. La grandezza dell'opera originale è data anche dalla sua brevità e dalla sua unicità. La si è espansa più che a sufficienza, un seguito non avrebbe senso, anche perché i finali sono molteplici e solo pochi di essi si presterebbero a un capitolo due. E se il lettore ha finito il libro in altro modo ed è soddisfatto di quel finale? Inoltre, sono dell'idea che non tutto debba necessariamente diven-

tare una serie. Alcune cose rendono meglio se restano un unicum.

Hai abolito i dadi, è una scelta definitiva o ritieni questo strumento ancora utile e utilizzabile in certi librogame?

Di definitivo c'è solo la morte! È stato un esperimento, credo anche abbastanza riuscito, volevo mettermi alla prova in un contesto diceless (senza dadi, ndr) e con un regolamento inventato da me, seppur ispirato ad altri sistemi esistenti: l'impiego dei punti intuito/oscurità, per esempio, assomiglia a quello del Venture System, ideato da Umberto Pignatelli e Mauro Longo. Il sistema del cursore invece è frutto di lunghe discussioni e altrettanti confronti con Marco Zamani, che peraltro credo lo implementerà a sua volta in una delle sue prossime opere: nel qual caso sappiate che non ha scopiazzato Carmilla, l'idea è venuta a entrambi! Ma i dadi in certi contesti servono e nobilitano il gioco. Non immaginerei mai, per esempio, Autolico senza dadi, in un'ambientazione, quella della Grecia Classica, dove il fato ha un ruolo fondamentale. Quindi mi riservo di valutare e decidere volta per volta e adattare il regolamento di turno alle esigenze che l'opera che sto scrivendo avrà. Una cosa importante "Carmilla", per quanto mi riguarda, l'ha comunque detta da questo punto di vista: è possibile per Francesco Di Lazzaro scrivere un libro privo di dadi senza renderlo troppo piatto o banale. Prima di finire il lavoro, qualche dubbio sul fatto di esserne in grado lo avevo.

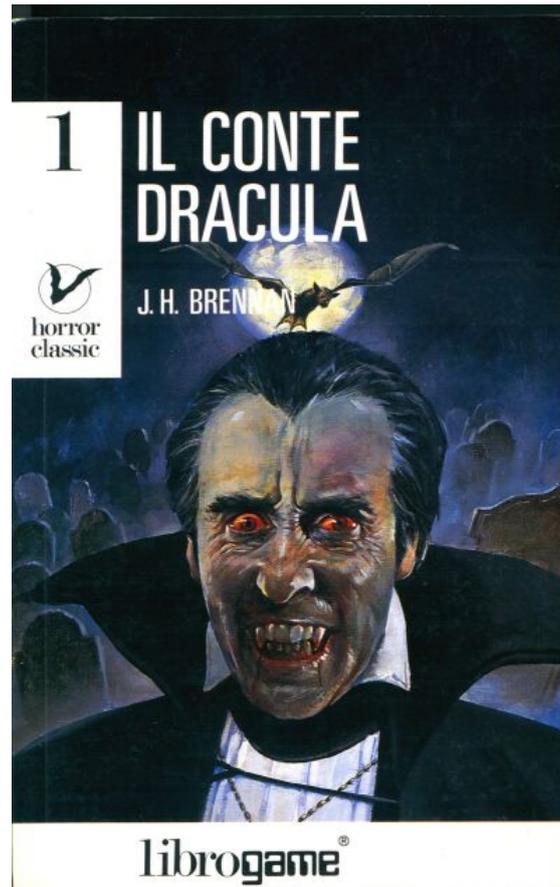
Un pensiero sull'apparato grafico, la copertina e le immagini interne sembrano davvero avere il mood giusto.

Stupende. La copertina di Vincenzo Praticò non mi stanco mai di guardarla, tanto è bella. Carmilla e Laura sono esattamente come

le avevo immaginate, mentre Vordenburg lo ha personalizzato lui rendendolo molto differente dalla figura che avevo in mente. Tuttavia è riuscito, non so come, a caratterizzarlo ancora di più, a calarlo nel contesto, migliorando la mia stessa descrizione del personaggio: un lavoro eccellente. Le immagini interne hanno uno stile più rotondo e sono di Giovanni D'Agostino, che a sua volta è stato davvero molto bravo, anche considerando che era all'esordio nella collana. Ci sono delle tavole che reputo fenomenali, in particolare nella sezione dedicata a Carmilla: la scena in cui aggredisce il cuoco, o quella in cui si disintegra travolta dalla luce, sono rese alla perfezione, con dinamismo e senso del pathos che raramente ho visto in altre illustrazioni presenti in pubblicazioni di genere.

Possiamo ormai definirti uno scrittore affermato di librogame: cosa consiglieresti al Di Lazzaro esordiente di qualche tempo fa? In che cosa ritieni di essere maggiormente evoluto come scrittore?

Riesco, rispetto all'inizio, a rispettare maggiormente spazi e ritmi di narrazione. Nei miei primi scritti partivo spesso per la tangente, imbarcandomi in descrizioni lunghissime e in narrazioni che andavano non di rado ben oltre il necessario. La tendenza a scrivere tanto l'ho mantenuta, ma ora riesco a rendermi conto più facilmente di quando serve davvero dilungarsi e quando, invece, il paragrafo rende meglio se è asciutto e breve. Al Di Lazzaro esordiente, comunque, non consigliererei nulla: io scrivo dalla tenera età, quando ho imparato a scrivere (e creavo i miei quadernini di racconti scritti a penna con illustrazione fatta a mano a modo di copertina) e mi sono cimentato praticamente in qualsiasi ruolo di redazione. Ogni esperienza, condita ovviamente da errori e ingenuità, mi è servita per evolvermi un po'



e far sì che oggi io sia quello che sono. Per crescere serve anche commettere errori: inoltre, credo che il mio percorso non potrà mai dirsi concluso, ci sarà sempre spazio per miglioramenti e modi di affinare la tecnica. Quindi ben vengano le esperienze, e le inesperienza, che ci consentono di progredire sotto ogni punto di vista.

È il tuo esordio da autore singolo, pregi e difetti del non avere accanto il tuo storico partner Mauro Longo e lo stesso autore di questa intervista?

Mauro mi ha aiutato tantissimo all'inizio, non credo che avrei potuto scrivere un libro commerciale dello spessore de "Le Fatiche di Autolico" senza averlo accanto. Non tanto per la qualità della scrittura, in cui credo di cavarmela bene già da diversi anni, quanto per la sua scaltrezza e attitudine di sapermi



consigliare a livello di scene, tempi, crisi e applicazione del sistema di gioco. Mauro ha una capacità fenomenale: tu gli presenti un paragrafo di tre pagine, lui lo legge, cancella una riga, aggiunge tre parole in vari punti e il paragrafo è tre volte migliore di quanto non fosse prima. Ha un occhio clinico per queste cose e averlo accanto è sempre garanzia di qualità. Con Alberto il discorso è stato un po' diverso: siamo amici da anni e avevamo già scritto insieme Squilibrio. Il progetto "Fresco di Stampa" è nato in modo particolare: di fatto esisteva già da anni nel cassetto di Orsini, che è una vera fucina di idee e sforna nuovi progetti a ritmo di uno a settimana praticamente da quando ci conosciamo (il fatto che poi ne realizzi un centesimo di quelli che ha pensato è secondario). Mi era sempre sembrata una bella trovata, degna di uno sbocco commerciale: in quel momento, però, lui era un esordiente assoluto e non sarebbe stato facilissimo inserirlo in qualche produzione. Così mi è venuta l'idea di prendere il suo progetto e realizzarlo insieme: essendo lui all'esordio ha accettato di buon grado, anche per essere spalleggiato, come era successo a me con Mauro, da qualcuno con un'esperienza di pubblicazione alle spalle. Con entrambi è molto divertente scrivere e conto di tornare a lavorare con loro molto presto. Per completare la risposta aggiungo che il principale pregio di scrivere da solo è la totale autonomia decisionale: puoi stabilire che cosa fare, quando e come farla senza compromessi. Ma in realtà anche questa considerazione è molto parziale: nessuno scrive veramente un'opera da solo. Anche in "Carmilla", come in tutti gli altri casi,

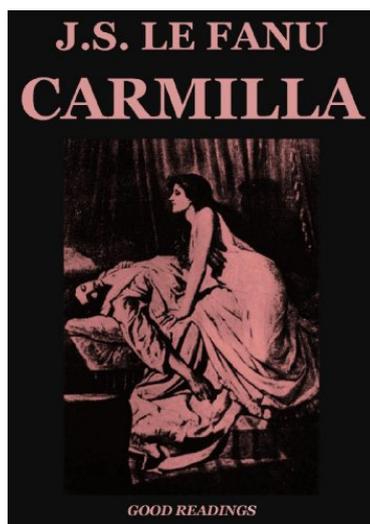


figure come l'editore, il curatore, l'editor e il revisore hanno avuto un ruolo fondamentale, consentendomi di migliorare nettamente il risultato finale.

Con questo volume la collana Watson Gamebook si attesta a tre uscite. Sei soddisfatto dei prodotti della tua curatela e che cosa dobbiamo aspettarci nelle prossime uscite?

Molto soddisfatto. Marco Zammani ed Enrico Corso hanno dovuto scrivere un libro in pochi mesi e hanno sfornato un prodotto eccezionale, gradevole da leggere e ricco di elementi innovativi per il genere. Alberto, da sempre grande appassionato di investigativi, ha realizzato un suo sogno con Holmes, scrivendo una versione moderna, aggiornata e migliorata di quella

che era una delle sue collane preferite, la storica della EL dedicata all'investigatore di Conan Doyle. "Carmilla" mi auguro sia all'altezza di cotanti predecessori: dal mio punto di vista posso solo dire che sono soddisfatto di come è venuta l'opera e che temevo all'inizio di partorire un prodotto molto peggiore. Speriamo che i lettori siano d'accordo! Per il futuro è presto per fare annunci, ma un'anticipazione mi sento di darvela: entro la fine dell'anno la collana si misurerà finalmente con uno dei miei autori preferiti di ogni epoca, Edgar Alla Poe. E a seguire torneremo nel mondo di Conan Doyle, ma con una sorpresa...

Svelaci qualche succosa anteprima riguardo i tuoi futuri progetti interattivi.

Il mio prossimo obiettivo terminare Autolico 3, "Gli ultimi figli di Troia", che doveva uscire



a Lucca, ma a causa dei postumi dell'emergenza Covid probabilmente slitterà. Autolico, per vari motivi, rende al massimo se presentato in fiera, ed è probabile che le fiere per il 2020, soprattutto in autunno (momento in cui un po' tutti prevedono una recrudescenza del virus) non ci saranno, o saranno a partecipazione molto ridotta, il che è equivalente in termini di realizzazione di titoli come Hellas Heroes: portare Autolico in una fiera in cui partecipa un quinto delle persone che verrebbero normalmente sarebbe un suicidio sul piano economico. Terminato questo, ma siamo in orizzonte temporale 2021, ho due proposte per altrettanti progetti interattivi che, secondo me, sono davvero interessanti: uno come scrittore solitario e uno come coautore. Ma è veramente presto per parlarne perché sono titoli che vedremo pubblicati, nella migliore delle ipotesi, fra un anno e mezzo.

Sei conosciuto come grande viaggiatore, c'è un posto del mondo in particolare dove vorresti ambientare un futuro librogame?

Beh, uno dei due progetti "segreti" a cui ho accennato sopra è nato proprio dopo alcune mie considerazioni sulle potenzialità, in termini interattivi, di uno scenario che ho visi-

tato non molto tempo fa. Comunque fantasie sulla possibilità di ambientare librogame nei vari posti in cui mi trovo le faccio sempre, è una delle mie deformazioni e anzi spesso i viaggi sono fonte di grande ispirazione. Se dovessi citarne uno e uno solo direi Bagan, nel nord del Myanmar. Un territorio molto vasto, interamente ricoperto da rovine dell'antica capitale birmana. Templi, palazzi, sotterranei, torri, grandi sale abbandonate, il tutto in uno spazio aperto e visitabile a proprio piacimento. L'ho girata affittando una piccola moto per tre giorni, è stata un'esperienza intensa e ricca di spunti: sarebbe un contesto perfetto per ambientare un librogame.

Dal tuo osservatorio privilegiato, hai una teoria su che ne sarà dopo la tempesta Covid-19 del "Rinascimento" che era in piena evoluzione prima della pandemia?

In questi mesi ho fatto e disfatto almeno dieci diverse teorie al riguardo. Non me la sento di sbilanciarmi in nessun senso. Dei danni ci sono stati e alcuni editori sono andati in sofferenza, ma per qualche motivo il nostro settore interattivo sembra aver resistito meglio di altri alla tempesta. I dati di vendita continuano a essere incoraggianti e, anche senza le fiere, ora che la distribuzione è ripartita, i numeri sono discreti. Molto dipenderà da che cosa accadrà in autunno: per ora sembra che il peggio sia passato e in qualche modo siamo riusciti a uscirne tutti interi. Se dovesse esserci un nuovo lockdown in un periodo molto importante per le vendite le conseguenze potrebbero essere disastrose. Auguriamoci che non sia così e che le cose continuino a migliorare, o quantomeno a restare sotto controllo: passata la buriana sarà un piacere ritrovarsi con tutti a Lucca o a Modena, magari constatando che siamo di nuovo in piedi, pronti a ripartire con un'entusiasmante stagione a bivi.



ESCLUSIVA. Intervista allo storico caporedattore dell'editore USA che pubblicò i volumi legati al personaggio di Conan Doyle e quelli sul mondo di Tolkien

KEVIN BARRETT: “COSÌ IRON CROWN CREÒ LA SERIE HOLMES”

di Alberto Orsini

È un viaggio nella storia del librogame, dei prodotti Iron Crown Enterprises (Ice) e, in particolare, della storica serie Sherlock Holmes, quello che Lgl Magazine fa con l'esclusiva intervista a Kevin Barrett, canadese di Ottawa (Ontario), 57 anni, per anni managing editor (se volete, caporedattore) delle serie di libri interattivi uscite in Italia con Edizioni EL come “La Terra di Mezzo” e, appunto, “Sherlock Holmes”, oltre a quella di Narnia inedita da queste parti. Barrett è un testimone unico perché ha “visto” l'anno zero del librogame, quando alcuni editori di libri e di giochi cominciavano a macinare quattrini con i primi

prodotti a bivi e le altre società del comparto, come ha raccontato a questa testata anche Doug Headline, non avevano che da pensare: ok, facciamolo anche noi!

Nacquero così, per giusto spirito imprenditoriale e anche un po' per caso, alcune delle serie iconiche che hanno fatto il giro del mondo, arrivando anche in Italia: “C'erano alcuni fan di Sherlock Holmes in ufficio e quindi per noi era naturale”, confessa candidamente Barrett. Un viaggio nella storia che, come si è capito, a dispetto della britannicissima atmosfera dei libri di Gerald Lientz (cinque), Milt Creighton (due) e Peter Ryan (uno),

non comincia in Inghilterra e nemmeno nella vecchia Europa, ma in tutto e per tutto negli Stati Uniti.

E proprio yankee erano tutti gli autori coinvolti, interni e vicini alla Ice, costretti a documentarsi anche perché ben lontani dalle “confortevoli atmosfere dei salotti più esclusivi” di holmesiana memoria. Proprio sugli autori, Barrett ci affida le prime, frammentarie eppure esclusive notizie: Lientz, purtroppo deceduto nel 2010 per un grave male, era un bibliotecario; Creighton, tuttora vivente, addirittura analista nell’ambito della sicurezza nazionale! Pennellate biografiche che rendono molto più comprensibili le differenze di narrazione e di ritmo tra i libri che sappiamo essere dell’uno e dell’altro, notizie inedite fin qui a livello internazionale. Neanche il fu caporedattore di Ice riesce invece a chiarire i dubbi su Peter Ryan e il suo sorprendente “Smeraldo del Fiume Nero”, costringendoci (solo per ora) ad arrenderci.

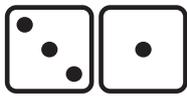
Barrett ha venduto il suo primo progetto di gioco alla Iron Crown Enterprises (Ice) nel 1985 e in quell’azienda ha lavorato per 6 anni fino al 1992. Dopo aver lasciato la Virginia, è tornato in Canada e dal 1999 è nel settore dei videogiochi, lavorando su Xbox e aiutando ad avviare la compagnia Wizkids Games che ha rilasciato prodotti come Mage Knight, Hero Clix, MechWarrior e altri. Alla fine è diventato direttore del design di BioWare, che ha prodotto molti giochi di ruolo popolari nel corso degli anni, tra cui Dragon Age, Mass Effect e così via. Più di recente, ha contribuito a mettere insieme uno studio di software di realtà virtuale a Edmonton focalizzato sui simulatori di addestramento industriale. È ancora attivo nel mondo dei gdr ma solo come giocatore, in particolare di giochi da tavolo basati su miniature.

Con Iron Crown Enterprises e Berkley Bo-



oks avete fortemente contribuito alla nascita del gamebook come lo intendiamo oggi. Ricordi quali erano le prime idee e il loro sviluppo, che genere di prodotto si voleva proporre ai lettori?

I librogame stavano diventando un mezzo di intrattenimento davvero popolare, a metà degli anni Ottanta. Diverse aziende avevano lanciato linee di gioco di successo e Iron Crown voleva sfruttare questa tendenza. Nel 1986 è uscita una serie chiamata Tolkien Quest. Ice possedeva la licenza mondiale per produrre prodotti di gioco ambientati nella Terra di Mezzo, quindi sembrava un abbinamento naturale. Tuttavia, Tolkien Estate (l’organismo che gestisce le proprietà e i diritti legati a John Tolkien, ndr) ha ravvisato un problema essendoci il nome Tolkien nel titolo. Dopo due libri, Ice ha cambiato il nome in Middle-Earth Quest e abbiamo continuato a produrre diversi titoli (quattro volumi pubblicati in Italia da EL nella serie “La Terra di Mezzo”, ndr). Poiché i libri stavano venden-



do, abbiamo cercato di espandere la nostra offerta con altri marchi di successo. Narnia e Sherlock Holmes erano disponibili, quindi abbiamo iniziato a sviluppare piani per quelle serie e abbiamo reclutato autori per scriverne i volumi.

Le prime opere erano quasi tutte di stampo fantasy. Come è nata, invece, l'idea di puntare all'investigazione con un personaggio iconico come Sherlock Holmes?

Man mano che i libri sono diventati più popolari, abbiamo iniziato a pensare ad altre licenze con cui avremmo potuto sviluppare

e vendere prodotti. La metodologia "Scegli la tua avventura" si prestava naturalmente a migliaia di inchieste. "E se seguissi questa pista di indagine?". "Dovrei accusare questa persona o quella?". Il medium funzionava bene a essere in grado di porre e risolvere questo tipo di domande, e l'onere di prendere le decisioni sarebbe gravato sul giocatore. C'erano alcuni fan di Sherlock Holmes in ufficio, quindi era naturale per noi provare a sviluppare questa gamma di prodotti.

Quali erano i tuoi compiti di managing editor?

Ero responsabile di uniformare la qualità e i sistemi in tutte le diverse saghe. Potevo anche intervenire, quando necessario, per modificare il testo e persino scrivere, alla bisogna. Ho scritto io, infatti, “*Treason at Helm’s Deep*” (secondo uscito in Italia come “*Tradimento alla fortezza*”, ndr), quando l’autore sotto contratto non è stato in grado di consegnare un manoscritto soddisfacente entro la scadenza. C’era anche un processo basato sul computer per numerare e mescolare i tanti paragrafi che componevano ogni libro interattivo. Ero la persona che, su diversi titoli, eseguiva questo compito e quindi controllava l’accuratezza delle meccaniche di gioco. Le cose non sempre funzionavano come previsto! Anche perché la funzionalità del computer era agli inizi in quel momento. Infine, tenevo anche un po’ di corrispondenza con gli autori quando c’era un problema in vista che andava al di fuori della sfera di responsabilità dell’editor della singola serie.

Che bilancio fai di questa esperienza?

Come caporedattore di tutti i librigame Ice, ero responsabile della coerenza e della qualità in tutte le opere. A essere onesti, la qualità soggettiva del materiale prodotto dai diversi autori è sempre stata incoerente. Dato più tempo di sviluppo, avremmo potuto fare un lavoro migliore realizzando pezzi di più alto livello. Ma in quel momento nella storia di Ice, avevamo un programma di produzione molto elaborato che dovevamo mantenere per garantire la salute dell’azienda. Ricordo che c’è stato un anno in cui, come casa di sviluppo relativamente piccola, abbiamo pubblicato 50 prodotti. Ovvero, quasi uno alla settimana, che potete immaginare è incredibilmente ambizioso e non davvero sostenibile. Ma i libri vendevano lo stesso perché il mezzo era popolare in quel momento, e l’influenza dei librigame “Scegli la tua av-

ventura” ha continuato a risplendere fino a oggi nel settore dei giochi.

Quali pensi siano i punti di forza della saga holmesiana e quali, invece, i difetti?

Sarò onesto con voi e non sono sicuro che apprezzerete questa risposta! Penso che i prodotti Sherlock Holmes fossero i nostri librigame più deboli. Non hanno sfruttato appieno la forza del mezzo. Avrebbero potuto essere più intelligenti e molti degli scritti hanno mostrato un protagonista fin troppo mite. Sherlock Holmes non è certo un personaggio mansueto! Gran parte della colpa è ricaduta sui singoli autori, ma in realtà è la redazione (me compreso!) che avrebbe dovuto essere più esigente e chiedere storie più forti e maggiori azioni da protagonista. Ma come accennato, eravamo schiavi del programma di produzione e quando arrivava un manoscritto debole, spesso c’era poco tempo per migliorarlo o non ce n’era affatto. Abbiamo dovuto far uscire i vari volumi il più rapidamente possibile. Una scusa debole, lo so, ma quella era la realtà che stavamo vivendo.

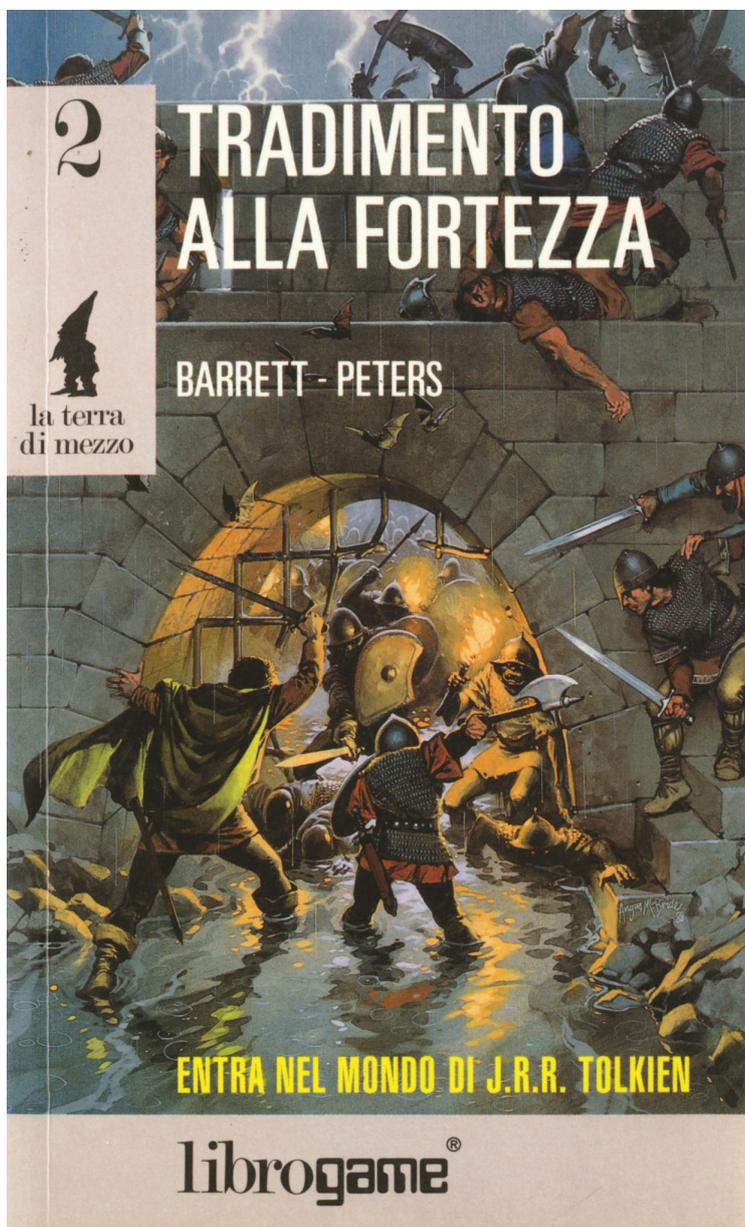
Perché si scelse di non far interpretare al lettore il personaggio in prima persona, ma solo un suo assistente?

Non ho tantissimi dettagli su questo, se non che c’è stata una prima decisione creativa su come il personaggio sarebbe stato presentato e interpretato in modo che potesse adattarsi bene alla meccanica del gioco e alle limitazioni in termini di numero di parole. Gli autori, alla fine, hanno interpretato come il protagonista avrebbe agito e si sarebbe mosso. Come ho detto, penso che questo sia stato un punto debole della saga di Sherlock.

Che informazioni puoi raccontarci sugli autori Lientz, Creighton e Ryan?

La serie è stata sviluppata molto rapidamente. Nel settore, a quel tempo, le mode andavano e venivano in pochi mesi. Se avessimo perduto l'opportunità di pubblicare, saremmo potuti rimanere bloccati con un prodotto invenduto, indipendentemente da quanto fosse buono. Se il consumatore fosse passato a qualcos'altro, avremmo perso. Pertanto, quando abbiamo deciso di pubblicare i gamebook, la domanda non era: "Come possiamo creare i pezzi migliori?", ma era: "Come possiamo ottenere qualcosa

velocemente?". Per questo motivo, abbiamo ingaggiato autori locali con cui potevamo lavorare in tempi rapidi. Gerald e Milt erano amici di persone dell'azienda. Credo che Gerald lavorasse all'Università della Virginia come bibliotecario all'epoca, mentre Milt era un analista di sicurezza nazionale con il governo federale. Temo di non ricordare Peter Ryan. Gerald e Milt erano entrambi di mezza età durante il periodo in cui li conoscevo allora. Dei due, ho preferito il materiale di Milt. Era lo scrittore più forte e il suo protagonista aveva una voce più potente.



Nel database gamebooks.org risulta un nono libro di Sherlock Holmes mai dato alle stampe, intitolato "The Kidnapping of Moriarty" e sempre scritto da Lientz, ma mai pubblicato, di cui nulla sappiamo. Ci puoi chiarire questo mistero?

Purtroppo non conosco il destino del manoscritto a cui ti riferisci. Tuttavia, non dimentico che quando i librogame hanno raggiunto la fine del loro ciclo di vita, le vendite sono diminuite in modo significativo. Non sarebbe stato insolito, per noi, "uccidere" una serie qualora i dati finanziari non fossero più stati promettenti. È accaduto spesso che avessimo manoscritti rimanenti quando una linea veniva chiusa. Senza dubbio, è quello che deve essere successo qui.

Nel team creativo leggo i nomi di John David Ruemmler (content editor), Coleman Charlton (system editor), Rob Bell, Kathy Conners e Jessica Ney (editorial contributions): puoi descriverci di che cosa si occupavano queste persone?

John era l'editor della serie e dei contenuti, nel senso che era il principale punto di contatto sullo stato dei manoscritti ed era responsabile dei passaggi di editing di base per Holmes, come Jessica lo era per la serie

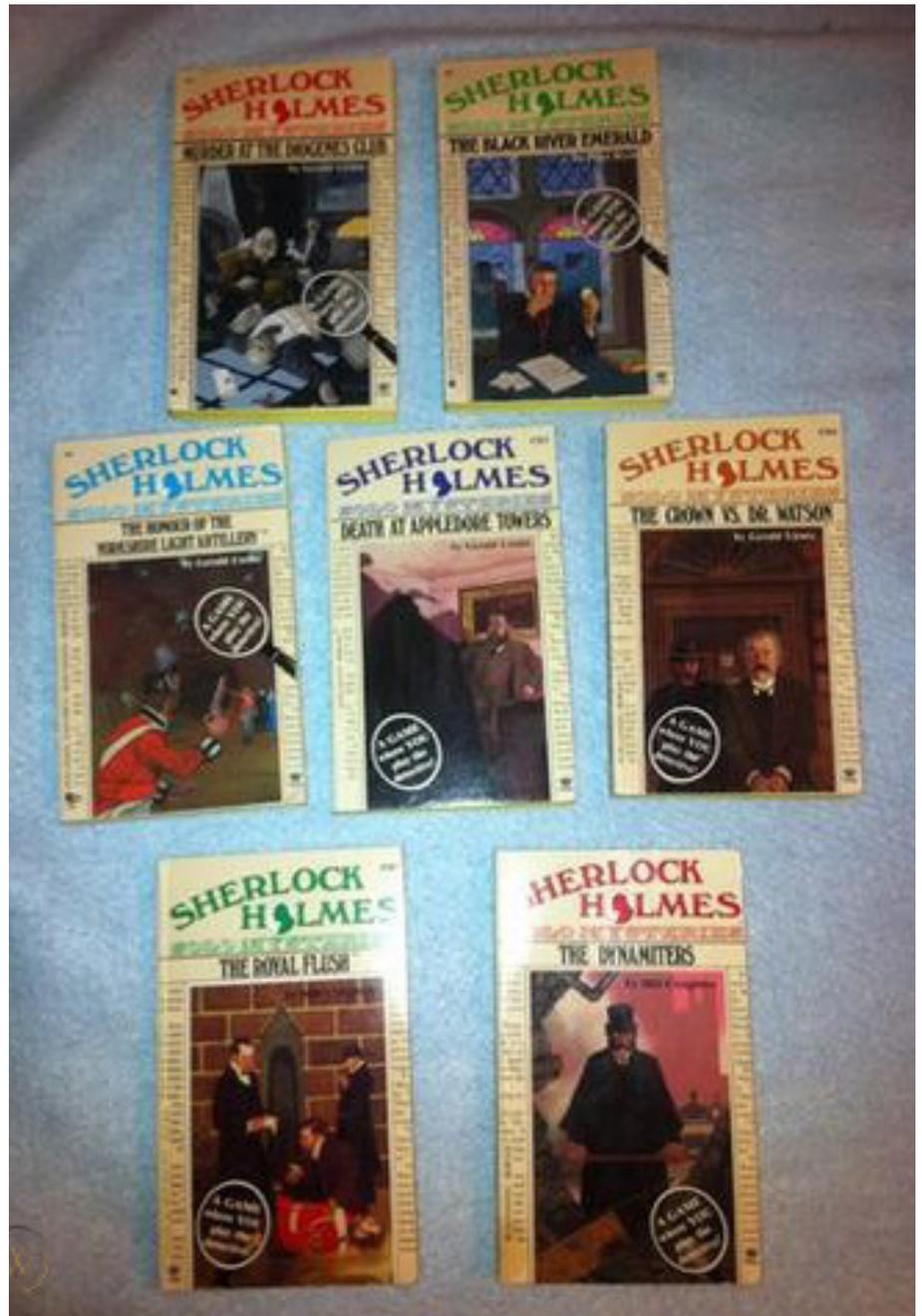
Narnia. Coleman ha sviluppato il sistema di gioco utilizzato nei libri, essendo il principale progettista di giochi dell'azienda. I redattori che hanno collaborato avrebbero semplicemente letto i manoscritti e avanzato suggerimenti per migliorare il tempo concesso. È stato uno sforzo collaborativo, ma i tempi di sviluppo sono sempre stati contro di noi. I progetti volavano via semplicemente troppo alla svelta.

Il tramonto o la "morte" del gamebook. Che ricordi di quel periodo?

Iron Crown praticamente ha smesso di creare librigioco alla fine degli anni Ottanta. L'economia andava male e siamo stati colpiti gravemente dalla recessione del 1990. Ice ha subito contrazioni in molti suoi prodotti in quel momento. I libri interattivi della Terra di Mezzo portavano la gran parte dei soldi, ma dovevamo anche rinegoziare costantemente il nostro accordo di licenza con la proprietà di Tolkien e, alla fine, abbiamo lasciato andare tutte le serie. Quindi, quella di Holmes è stata solo una vittima delle condizioni economiche prevalenti negli Stati Uniti in quel frangente.

Eri a conoscenza che oggi questo mezzo vive un periodo di nuovo rinascimento con numerosi inediti, decine specialmente in Italia? Che effetto ti fa?

Non lo sapevo! Certamente, l'eredità dei prodotti "Scegli la tua avventura" continua in molte aree della cultura popolare. Ho anche sentito quel termine nei telegiornali, in riferi-



mento a sviluppi politici o di altro genere sociale. Ovviamente, la dottrina del librogame ha influenzato l'industria dei giochi per computer ormai da decenni. Molti giochi di ruolo per pc usano la meccanica di questi libri per aiutare i giocatori nelle loro avventure. Sebbene la mia esperienza con l'industria dei videogiochi sia stata una parte relativamente piccola del mio lavoro presso Iron Crown, certamente la ricordo bene e sono felice di esserne stato coinvolto in piccola parte. 