

librogame's LAND MAGAZINE

7

ANNO XVIII
(187)
luglio
2023



TUTTO (O QUASI) QUELLO CHE VI ASPETTA NEI PROSSIMI MESI

I LIBRINOSTRI DEL FUTURO!

LE SIGNORE DEL LIBROGAME

Terzo e ultimo faccia a faccia
con la parte femminile del mondo interattivo

INTERVISTA A BAERALD, LEDA INFERI, RICCO E RUSSO

Autrici, creator, disegnatrici ed editor si
raccontano

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net



Come si arricchirà la biblioteca gratuita di LGL nei prossimi mesi?

I LIBRINOSTRI CHE VERRANNO

di Francesco Di Lazzaro

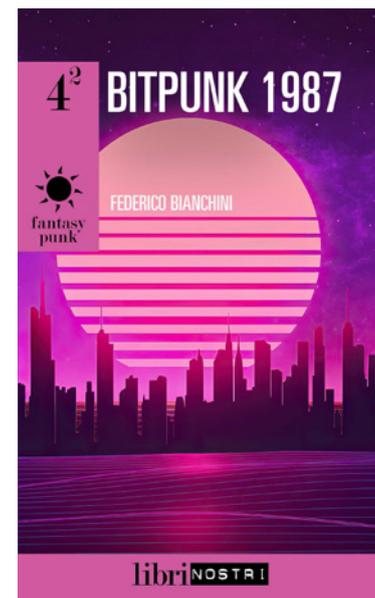
LLGL è una fucina creativa che non si ferma mai, soprattutto quando c'è da ideare, scrivere e confezionare opere nuove che vanno ad arricchire l'ormai fornitissimo archivio riservato ai LibriNostri. Il neoiscritto che andasse a scartabellare il nostro database di pubblicazioni, infatti, si troverebbe di fronte una sterminata offerta di opere in formato digitale, completamente gratuite, di vario tipo e pensate per il più svariato genere di lettori. Si va dai bambini che hanno appena imparato a leggere, ai ragazzi che si avvicinano per la prima volta al genere interattivo, senza dimenticare i lettori più esperti e i nostalgici che divorano librogame da 40 anni. Tra i LibriNostri si trova di tutto e, nonostante alcune defezioni avvenute negli ultimi anni, cagionate indirettamente dal Rinascimento dei librogame (c'erano tanti volumi inglesi mai

pubblicati in Italia che hanno imboccato la via commerciale e non possono pertanto più essere distribuiti gratuitamente, il che da un certo punto di vista, è un bene, un'ulteriore indice della salute del settore) il numero delle opere disponibili aumenta sempre di più, ed è con una certa fierezza che possiamo affermare che a oggi si può scegliere tra più di 150 proposte. Tra queste molte sono addirittura ordinabili in formato cartaceo, grazie al servizio di stampa offerto da LGL: il portale si appoggia su una nota tipografia internazionale che provvede a confezionare i volumi e spedirli. Tutto questo, è bene ricordarlo ancora una volta, avviene senza alcuna velleità commerciale: i titoli sono privi di codice ISBN e non vi è alcun ricarico da parte dello staff di LGL sul prezzo di copertina; quanto costa produrli e spedirli, così chi ordina li paga.

Fatta questa doverosa introduzione arriviamo all'argomento dell'articolo: per la gioia di tutti gli instancabili divoratori di gamebook che ci seguono sono lieto di annunciarvi che altre opere interattive sono in arrivo e le novità in cantiere sono diverse. In questo pezzo presenteremo quelle di prossima uscita, in una vera e propria preview estiva che vi lascerà imboccare la strada delle spiagge con l'hype a livelli siderali e il desiderio irrefrenabile di mettere le mani su tanta grazia.

In rigoroso ordine cronologico cominciamo a parlare di quello che, salvo cataclismi, sarà il prossimo volume che potrete avere tra le mani: si tratta di **Bitpunk 1987**, nuova opera dell'inesauribile Federico Bianchini, il più prolifico creatore di LibriNostri che nei prossimi mesi avrà, finalmente, la sua consacrazione anche come autore professionista. Questo però non gli ha impedito di sfornare un'opera colossale che, al netto del lavoro di pubblicazione sul portale, è di fatto già pronta. Federico non si è mai tirato indietro quando si tratta di scrivere e questa uscita ormai prossima conferma, una volta di più, la sua attitudine. Bitpunk è infatti un volume doppio, composto da una coppia di capitoli per una massiccia sfida complessiva di oltre 1000 paragrafi.

Il taglio dell'opera è di chiara ispirazione informatico-videoludica, e non è un caso che i due differenti tomi vengono identificati come stage 1 e stage 2, esattamente come se si stessero affrontando in livelli di un arcade in sala giochi. L'avventura si svolge in un mondo ucronico, dove la tecnologia si è sviluppata un po' più velocemente che non nel nostro e Alan Turing, il brillante scienziato britannico, non è morto suicida nel 1954 ma, dopo aver teorizzato da pioniere l'avvento delle intelligenze artificiali, ha fondato la prima compagnia informatica della storia, la Admiral, che è diventata presto leader del settore.

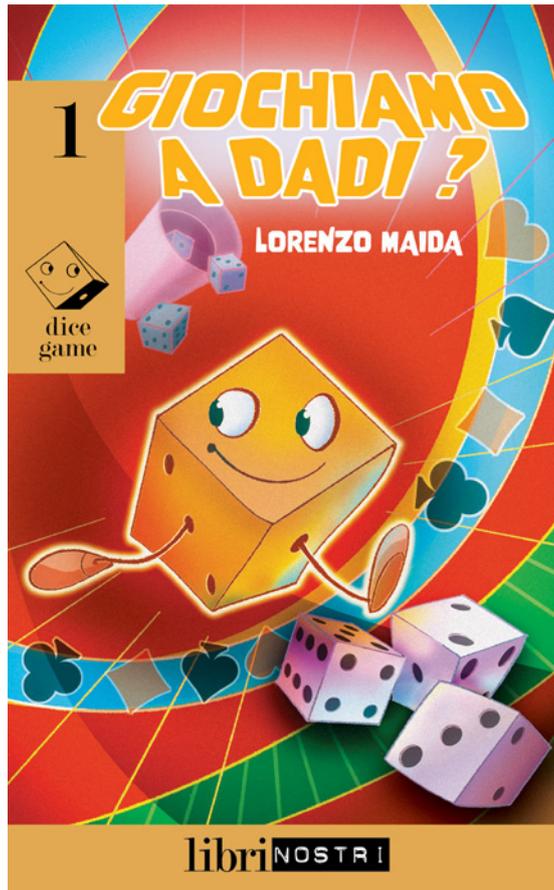
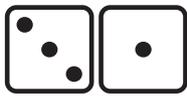


L'avvento dell'Admiral ha anticipato la terza rivoluzione industriale agli anni '60, in cui gli home computer hanno iniziato a diventare parte delle case alla stessa stregua degli elettrodomestici.

Con l'avanzare della tecnologia informatica sono state svolte numerose ricerche in vari campi, dalla neurologia alla robotica, dall'industria dei videogames alle intelligenze artificiali, fino ad arrivare, ad inizio anni '80, ai primi individui dotati di chip neurali, interfaccia cervello-macchina, arti meccanici e occhi cibernetici.

Nel frattempo, gli homecomputer vengono messi in contatto tramite le linee telefoniche dedicate, con velocità di trasmissione a 300 bound, portando alla realizzazione di una vera e propria rete di accesso pubblico comune chiamata Ultraneet, visibile su tutti i monitor e, per chi è in grado di permettersi specifici caschi con processori neurali, la possibilità di entrare nel Bitspace, un vero e proprio mondo virtuale.

Ovviamente una così rapida evoluzione porta con sé svariati problemi: si sono formate vere e proprie città virtuali e nelle stesse ha cominciato a proliferare la criminalità. Tale situazione ha portato alla formazione di un



corpo di polizia operante esclusivamente in ambienti virtuali, i Bitwatch, che sorvegliano le Bitcity operando come corpi militari, con tanto di centri di reclutamento e addestramento.

Il nostro alter ego sarà Eddie Sayama, un giornalista informatico freelance che collabora con diverse riviste di videogiochi e software.

Figlio di padre giapponese e madre inglese, vive a Londra nel quartiere di Nippon City, in un monolocale dove possiede una postazione completa di homecomputer e periferiche per poter navigare in Ultranet e, soprattutto, nel Bitspace.

Eddie è laureato in informatica e si considera un nerd appassionato di computer e videogame, ma in gioventù, per insistenza del padre, ha frequentato per diversi anni il dojo del sensei Kinnosuke Yorozyua, dove si è specializzato nell'arte del kendo, il combatti-

mento con la spada.

La Londra della sua linea temporale non è la Londra della nostra realtà, ma è una città che è stata il cuore di una rivoluzione informatica e che ha dato vita ad una filosofia e sottocultura che ha preso il nome di Bitpunk. Da qui il nome della collana e questa è la premessa che fa da sfondo alle avventure di Sayama, virtuoso dell'universo in virtuale in cui ci si muove sempre sull'orlo del baratro e i pericoli sono dietro ogni bit...

Il poderoso doppio tomo è stato scritto interamente da Bianchini, che ha operato autonomamente anche nel reperire immagini per il suo lavoro, sebbene la parte grafica dell'opera sia stata curata da Ken Falco. Federico si è avvalso di tre tester d'eccezione, vecchie conoscenze di LGL: Alberto Orsini, Andrea Liverani e F.A.S.

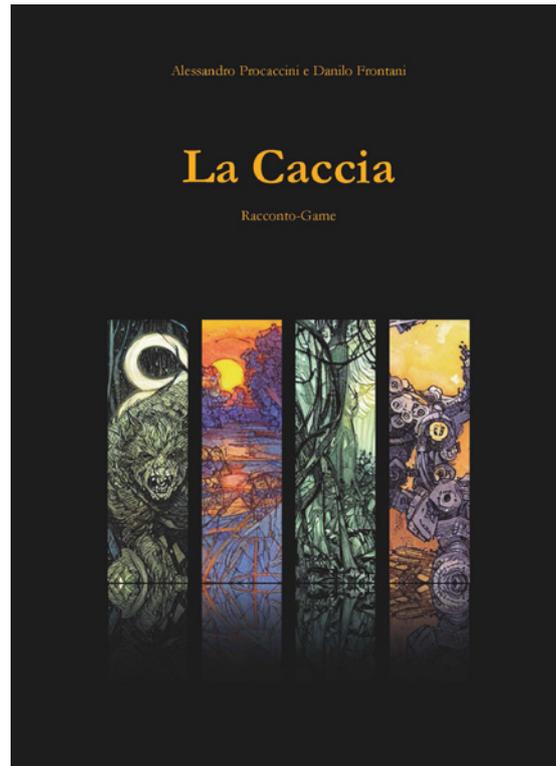
L'opera uscirà a brevissimo come detto: per ragioni di gestione degli update non è ancora certo se durante l'estate o immediatamente dopo, ma potete essere certi che potrete leggerla e giocarla non oltre il mese di settembre.

Altro volume quasi pronto, sebbene manchino ancora alcuni aggiustamenti grafici e una vera e propria copertina, è il nuovo sforzo di Lorenzo Maida, che nell'ambiente è conosciuto anche come Budellaro. Da poco è andato alle stampe il suo ibrido LG-GDR Dungeons & Trolls, realizzato con l'illustratore e grafico Luca Rovelli, ma la sua prima opera per LGL è stata un'altra, che si colloca a buon diritto nell'ampio panorama dei libri di gioco, pur non potendo essere definita esattamente come un librogame.

Si tratta di **Giochiamo a Dadi**, un compendio che racchiude una serie di divertentissimi giochi da fare appunto con i dadi, di varia complessità e durata, adatti a tutti i tipi di appassionati o curiosi. Lorenzo si è accorto nel tempo che l'elenco di possibilità "dadesche"

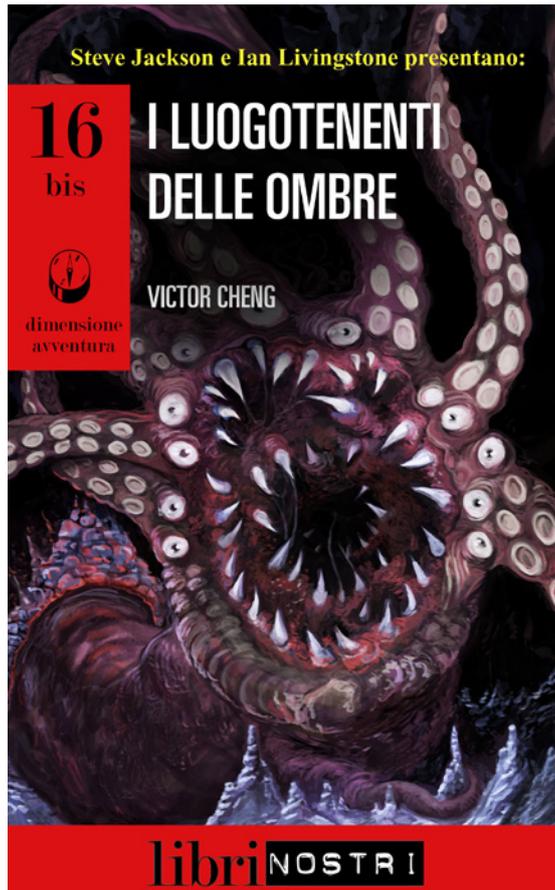
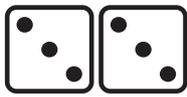
che aveva racchiuso nella sua prima proposta era parziale e ve ne erano molte altre, altrettanto divertenti, che potevano essere diffuse in un secondo manuale. Ecco come è nato Giochiamo (ancora) a Dadi?, seguito ideale del predecessore e compendio di una nuova serie di emozionanti sfide all'insegna dell'alea e del divertimento.

Il volume divide le varie tipologie di giochi, che hanno in comune la caratteristica di essere usufruibili semplicemente disponendo di un certo numero di dadi e, in taluni casi, di carta e matita per segnare i punteggi, in differenti categorie, ognuna delle quali identifica le proposte giuste per il diverso tipo di giocatore. Esiste per esempio la sezione rubamazzetto, per chi vuole divertirsi in spensieratezza, senza ragionamenti complicati o strategie di sorta, oppure quella poker, dove per primeggiare è imprescindibile padroneggiare l'arte del bluff e riconoscere al contempo i bluff avversari, o quella scala 40, perfetta per chi ama i rompicapi o le sfide logiche. Questi sono solo esempi: il volume offre ben 8 differenti categorie di giochi per un totale di ben 30 giochi diversi. Insomma c'è tantissimo da esplorare e da apprendere e mettere in atto tutti i giochi proposti (alcuni giocabili anche in solitario) richiederà molto tempo (e sarà un piacere spenderlo, abbiate fiducia!). Gli sforzi di Budellaro però non si fermano qui: il nostro infatti è pronto a preparare un terzo capitolo dedicato ai suoi amati dadi e per farlo ha chiesto aiuto ai suoi stessi lettori: chi è appassionato come Lorenzo di questa tipologia di intrattenimento può contribuire egli stesso alla stesura del nuovo tassello della serie suggerendo all'autore giochi non ancora pubblicati o addirittura parlandogli di eventuali giochi inventati in prima persona. Non è ancora uscito il secondo e già siamo proiettati sul terzo: fantascientifico!



Di prossima uscita, anche se in questo caso ci vorrà qualche mese in più, **La Caccia**, librogame di Alessandro Procaccini e Danilo Frontani che prende spunto da un racconto-game presentato all'edizione 2022 di Corti in Gioco, kermesse annuale riservata a brevi opere a bivi organizzata da Gate On Games. Come nella natura del concorso il racconto era molto compatto e per diventare un LibroNostro necessita di un inevitabile ampliamento, che comunque era già nelle intenzioni dei due autori. Ci stanno lavorando proprio in queste settimane e le prospettive sono molto incoraggianti.

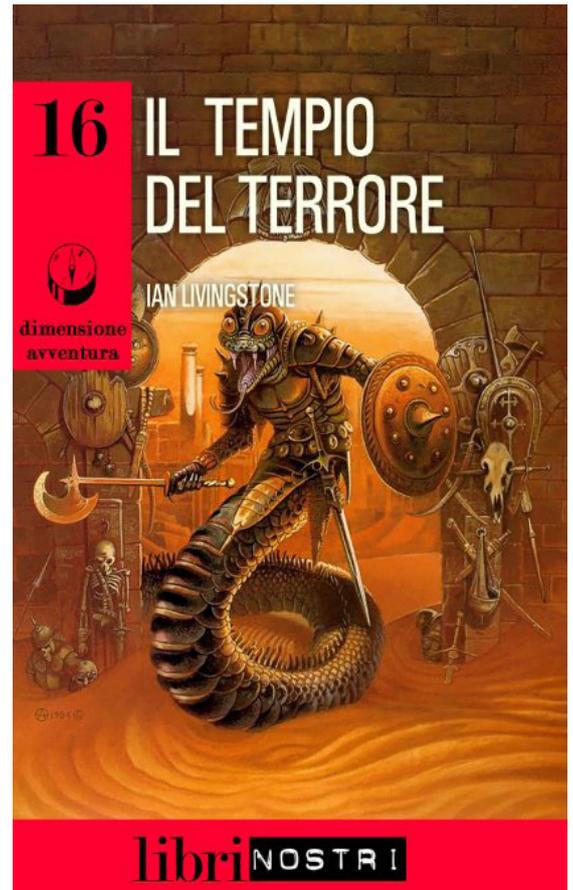
Nell'opera vestiamo i panni di un personaggio senza nome che si risveglia improvvisamente travolto da una sensazione di imminente pericolo. Il lettore, almeno inizialmente, non viene informato di nulla o quasi riguardo il suo alter-ego digitale (o cartaceo), ma sa che la discriminante per riuscire o meno a sventare la minaccia che incombe è il tempo. Il sistema regolamentare, snello ma intelligentemente implementato, preve-



de infatti che il trascorrere del tempo possa influenzare il nostro percorso, consentendoci di accedere a luoghi altrimenti bloccati e individuare così nuove evoluzioni della storia. La discriminante sta ovviamente nel fare un uso sagace del tempo che abbiamo a disposizione, perché sprecarlo potrà renderci la vita assai più difficile o addirittura condurci a un prematuro game over.

Attualmente è pronta solo la versione base della storia, che, come detto, è in fase di ampliamento: sono già disponibili alcune illustrazioni, tra cui la copertina, che è stata realizzata impiegando l'intelligenza artificiale e poi ritoccata da Andrea Tupac Mollica, che tutti noi conosciamo come valido autore, ma in questa occasione ha vestito panni un po' diversi dal consueto.

Per gustare la versione definitiva di questo progetto occorrerà attendere un po' più a lungo, e ancora di più ci vorrà per veder pub-



blicato l'ultimo esponente di questa nostra anteprima, che inseriamo nell'elenco per offrire un quadro completo della situazione attuale, ma che per varie ragioni potrebbe avere una gestazione lunghissima o addirittura non vedere mai la luce, almeno nelle vesti di LibroNostro.

Si tratta de **I Luogotenenti delle Ombre**, Fighting Fantasy amatoriale scritto da Victor Cheng e costola ideale de Il Tempio del Terrore di Ian Livingstone. Il volume ha avuto una traduzione, sempre amatoriale, francese, operata da Linflas e intitolata Les Lieutenants des Ombres rispetto all'originale From the Shadows. Come potete intuire dal titolo la versione italiana prende l'abbrevio proprio da quella francese e ci stanno lavorando ormai da diversi mesi Alessandro Perna e Giacomo Santini, rispettivamente nelle vesti di traduttore (dal francese all'italiano) ed editor. Il volume è quasi pron-

to e possiamo offrirvi anche un'anteprima dell'ipotetica copertina: l'avventura ci vede vestire i panni del classico eroe senza macchia né paura, sebbene giovane e inesperto, inviato a intercettare e neutralizzare quattro emissari degli Elfi Neri (i luogotenenti del titolo) spediti su Allansia dalle profondità per seminare morte e distruzione.

Come potete facilmente immaginare il problema principale legato alla diffusione di questo volume è il brand che lo accompagna: Fighting Fantasy è una collana attualmente in vendita e nei prossimi mesi dovrebbe uscire il primo volume della nuova versione della serie in Italia, pubblicato da Vincent Books. Sebbene in questo caso si tratti di un capitolo completamente amatoriale, mai commercializzato e slegato da quelli prodotti da Jackson e Livingstone, offrirlo ai lettori, anche se in modo completamente gratuito e solo in formato digitale, potrebbe presentare qualche problema. Confidiamo comunque di riuscire, cercando di farlo nei modi e nei tempi giusti, a rendere pubblica, prima o poi, la nostra traduzione.

Siamo alla fine delle nostre anticipazioni: ricordatevi che molti altri LibriNostri sono in fase di realizzazione e che oggi vi abbiamo parlato solo di quelli già pronti, o quasi pronti, che vedremo sui nostri scaffali virtuali in tempi ragionevolmente brevi. Per esempio, sempre per darvi un assaggio e ingolosirvi ulteriormente, è in fase di stesura il terzo capitolo della saga Kid to Kid, la collana scritta da giovanissimi per giovanissimi che fino a oggi consta di due capitoli, entrambi opera di Emanuele Cappelli, nipote pre-adolescente di una delle menti più fulgide del panorama interattivo quale è quella di Marco Zamanni. Influenzato dallo zio, il nostro si è rimesso all'opera coadiuvato da alcuni suoi amici e stanno preparando un nuovo episodio della serie di cui



però si sa ancora pochissimo e per questo è prematuro lanciarsi anche in una semplice preview. Possiamo lasciar trapelare giusto un paio di cosette. Per esempio anche stavolta l'impianto grafico sarà curato da Ken Falco e non a caso una copertina provvisoria del volumetto già esiste, ve la sveliamo oggi in anteprima senza aggiungere altri dettagli su quello che sarà il lavoro definitivo se non il titolo: **Le Avventure di Ricci8, Brago e Gatfield**.

Non vedete l'ora di metterci le mani sopra, vero? Come già accennato all'inizio del nostro excursus, la fucina creativa di LGL non si ferma mai: aspettatevi ulteriori, succose novità, tutte da gustare, per i prossimi mesi!



L'esito paradossale e logico dell'inchiesta di Lgl Mag: il dibattito sarà maturo quando si smetterà di alimentarlo. Baerald, Ricco, Inferi e Russo: il "punto di vista femminile"? Non esiste!

DONNE E LG

CHIUSA "L'ISTRUTTORIA"

di Alberto Orsini

Il "punto di vista femminile" in ambito librogame non esiste, non va rinchiuso in recinti immaginari né messo in particolare evidenza perché sono i singoli, non i generi, a contribuire allo sviluppo della narrativa a bivi, ognuno con le proprie sensibilità e specificità. È questo il punto di approdo della terza e, almeno per il momento, ultima puntata della piccola inchiesta che Lgl Mag in questi mesi ha inteso condurre intervistando sul punto undici addette ai lavori, scrittrici, illustratrici, curatrici, traduttrici e altre professioniste nei vari campi legati al libro interattivo. Una tesi che fa scopa con quelle espresse nelle puntate precedenti e, anzi, va a costituirne una naturale evoluzione, segno che anche in

questo ridotto lasso di tempo tra i vari colloqui dell'inchiesta, inframmezzata dai numeri speciali dedicati ai vari reportage pre e post Modena Play, il dibattito comunque si è evoluto ed è andato avanti. Portando, tra le altre cose, anche chi scrive a rivalutare alcuni aspetti, anche di dettaglio, per esempio citando le intervistate per cognome invece che per nome, come sarebbe normale. In definitiva, il dibattito su donne e librogame sarà maturo quando cesserà di esistere? Sembrerebbe questa la paradossale eppur logica conclusione, come confermano nelle risposte l'illustratrice Francesca Baerald, la scrittrice e autrice di recensioni Stefania Ricco, la streamer Leda Inferi e la editor Giu-

lia Russo. A loro la parola per il punto finale della situazione.

Cominciamo da qualche informazione personale: chi sei, che fai, che cosa dovrebbero sapere di te gli appassionati di librogame?

Baerald: Sono Francesca Baerald, artista e cartografa che crea principalmente illustrazioni e mappe per il mondo dei giochi (videogiochi, giochi da tavolo, di ruolo, eccetera) e dei libri. Sono sempre stata appassionata di questo settore, mi considero molto fortunata e felice di poter creare arte per chi, come me, è cresciuto giocando e si sente parte di questo mondo. Attualmente lavoro principalmente con l'estero nell'ambito dei videogame e gdr, collaborando, per esempio, con Blizzard (Diablo IV e Warcraft), Square Enix, Wizards of the Coast (D&D), Games Workshop, Dark Horse e molti altri.

Ricco: Mi chiamo Stefania (ma preferisco Stef), ho 35 anni e sono una fiera libraia di Roma. Mi piace dire che sono una libraia (e non che "faccio" la libraia) perché credo fermamente nei libri e nelle librerie. Poi scrivo, gioco di ruolo e recensisco gdr e librogame per Fustella Rotante. E sono sempre di corsa!

Inferi: Sono Leda, vocal coach laureata in Canto e Discipline musicali, e ho una grande passione per i videogiochi e la lettura. Sono content creator su Twitch e altre piattaforme, e mi dedico proprio a questi due hobby, esplorando assieme alla mia community i titoli che più mi ispirano o che ho particolarmente apprezzato in passato!

Russo: Intanto, grazie a Lgl Mag di questa nuova intervista, è sempre bello ritrovarvi! E ora, la risposta alle vostre domande... Sono una persona che si è trovata di fronte a bivi e snodi complessi, in cui la decisione da compiere spettava unicamente a me e la scelta



Francesca Baerald

giusta, spesso, non era né la più semplice né la più evidente. Suona familiare? Forse anche un po' melodrammatico, eh? In ogni caso, a uno di questi bivi ho deciso di abbandonare la prospettiva di una carriera come biologa e bioinformatica per diventare una editor freelance e una copywriter. Le persone di buon senso mi dicono che dovrei scegliere di nuovo quale delle due strade prendere, l'editing o il copywriting, ma per il momento voglio vedere cosa può accadere a scrivere in parallelo due percorsi diversi. Forse ho lasciato il mio buon senso all'ultimo bivio...

Come hai appreso dell'esistenza dei romanzi a bivi e che cosa ti ha colpito particolarmente di questa forma di narrativa interattiva?

Ricco: Ho scoperto i librogame grazie alla passione di mio padre per Lupo Solitario e



Giulia Russo

non solo. I suoi se li è tenuti, ma io ho continuato a giocare! Ricordo che, da bambina, mi davano quel brivido in più e quel senso di superiorità sapendo di poter scegliere al posto del protagonista, che nelle storie che leggevo, a un certo punto, faceva sempre delle scelte sbagliatissime. Ora so che le storie funzionano così, e mi sono divertita a giocare in questo senso con i lettori del mio.

Inferi: Purtroppo ho conosciuto i librigame solo in tempi recenti, grazie a Twitch e ad alcuni streamer che li proponevano. Non posso vantare un'infanzia o adolescenza costellata dai classici della letteratura a bivi, ma quando li ho scoperti è stato amore! Da videogiocatrice e lettrice, trovo che il librogame costituisca la formula perfetta che racchiude sia la componente esplorativa di mondi e storie, sia la partecipazione e interazione attiva del lettore. Ho a poco a poco ottenuto la fiducia di tante case editrici italiane (colgo l'occasione per ringraziare scrittori ed editori!) che stanno promuovendo un "Rinascimento" della letteratura interattiva e ho, quindi, deciso di dedicare un appuntamento settimanale apposito per giocare i librigame

sul mio canale Twitch assieme alla mia community e ad altre splendide colleghe esperte del settore!

Russo: Ho letto il mio primo librogame alle elementari: era di mia sorella, ma ci siamo sempre scambiate le letture. Il titolo l'ho dimenticato, ma ricordo che era ambientato in un castello incantato e che bisognava collezionare degli oggetti, tra cui dei calici d'oro. All'epoca, avevo apprezzato gli aspetti esplorativi e la possibilità di cambiare il corso della storia. Oggi, come editor, mi piace anche scoprire in quali modi meccaniche di gioco, narrazione ed elementi strutturali si intreccino e influenzino a vicenda. Ammetto che a volte questa curiosità mi porta a non leggere-giocare completamente il librogame e a perdermi dietro allo sviluppo di un'idea, alle soluzioni adottate dagli autori per risolvere un potenziale problema, eccetera. Sarà per una deformazione professionale, ma trovo che anche questi aspetti siano estremamente affascinanti nei librogame.

Baerald: Credo che il mio primo approccio con i romanzi a bivi sia stato attraverso "Avventure nell'Isola" di Edward Packard. Ero molto piccola, ma sono stata fin da subito catturata dal fatto di poter prendere in mano le redini della storia e farla diventare mia. Tutti quei bivi, indovinelli e scelte mi hanno resa protagonista, appassionandomi alla narrativa interattiva. Da allora ho scoperto che esisteva un altro modo per leggere e giocare. Da lì ho iniziato ad avventurarmi in una ricerca di giochi sempre diversi.

Questo ambito ha sempre avuto una larga maggioranza di addetti ai lavori e utenza maschile, ma le cose stanno cambiando con streamer, autrici di recensioni, illustratrici e scrittrici: che cosa pensi possa apportare il punto di vista femminile al librogame?

Inferi: In realtà non credo che il punto di vista femminile sia poi così diverso da quello maschile. Sicuramente oggi la donna è più libera di essere se stessa, senza canalizzarsi in determinati stereotipi e con la voglia di dedicarsi agli studi e alle passioni che più ama. Tra queste, abbiamo il gioco di ruolo e la lettura a bivi che, indistintamente a uomini e donne, possono regalare forti emozioni in viaggi interdimensionali! Sono felice che, nell'ambito del gioco di ruolo e dei librigame, io non abbia mai conosciuto uomini che ritenessero le donne diverse o con un punto di vista più dolce, emotivo e romantico solo perché tali. Credo che queste siano qualità del singolo individuo e non legate al genere. Credo che noi donne, così come gli uomini, siamo pronte più che mai a scrivere, illustrare e vivere milioni di storie fantastiche racchiuse tra le pagine dei librigame, pensate da un master in campagne gdr o giocate larp con armi e armature in lattice!

Russo: Penso che il "punto di vista femminile" non apporterà un bel niente per il semplice fatto che non esiste un "punto di vista femminile". Potremmo stare qui giorni a discutere su quanto la cultura di genere possa influenzare il "punto di vista" dei sessi ma, limitandoci all'Italia, credo che tutti noi, a prescindere dal sesso, abbiamo il privilegio di poter esprimere liberamente una nostra visione personale. Non solo: se siamo dei creativi, se vogliamo presentare al pubblico nuovi messaggi o sfaccettatura di significato, dovremmo anche avere il coraggio di generare contenuti con punti di vista diversi dal nostro. Mi aspetto, quindi, che tutti coloro che stanno entrando nel settore portino il loro entusiasmo, la loro sensibilità, le loro idee... E la voglia di sperimentare.

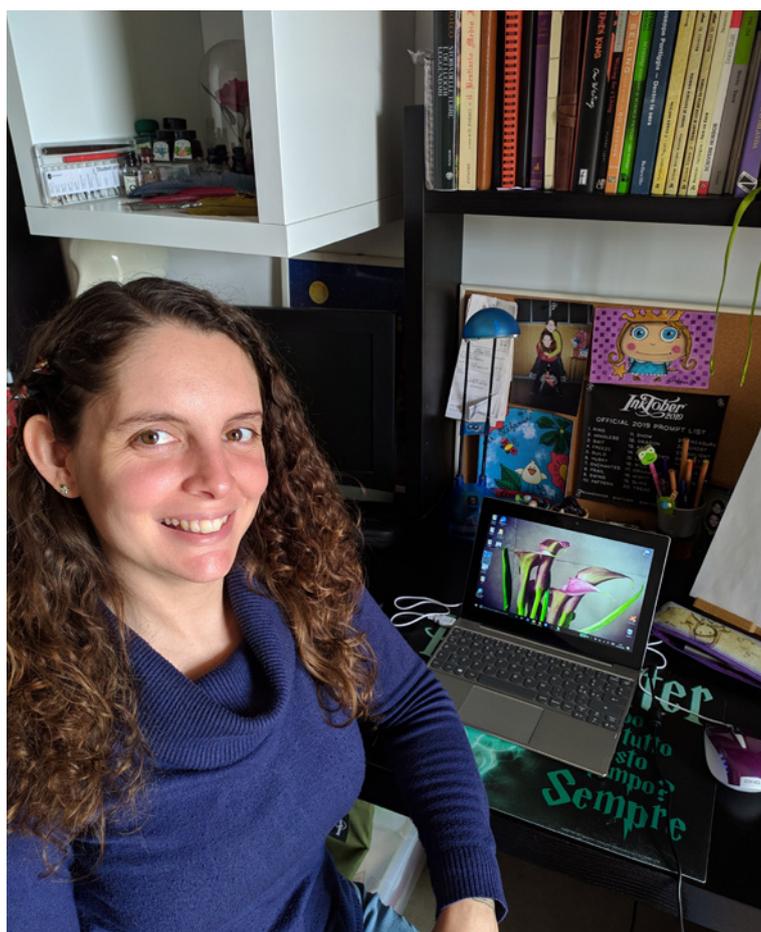
Baerald: Il punto di vista femminile, come tutti i punti di vista (non solo femminili) che escono dai canoni a cui siamo abituati, por-



Leda Inferi

ta una visione diversa aprendo un mondo di opportunità nuove. Mi piace pensare al gioco come a un lago limpido, ricco di pesci. Già bellissimo così, ma proviamo ad aggiungere biodiversità: alberi, uccelli, fiori... Tutto porterà a un'evoluzione in una visione migliore, a uno scambio reciproco e all'apertura a nuove possibilità, fino alla nascita di qualcosa di inaspettato. La diversità arricchisce e non vedo l'ora di essere spettatrice di questo cambiamento.

Ricco: Domanda difficile, visto che scrivo storie fantasy con violenza un tanto al chilo, mostri ed eroi che "non possono fallire". Negli ultimi decenni sembra che il "punto di vista femminile", in ambito nerd in generale e in ambito letterario in particolare, sia un difetto, più che un valore aggiunto (o almeno la mia percezione da autrice esordiente e libraia è questa), quindi diciamo che quello che spero è che, a un certo punto, le esordienti



Stefania Ricco

possano smettere di chiedersi se dovrebbero scrivere sotto pseudonimo maschile. E forse che il nostro “punto di vista” possa svincolarsi da quello che è sempre stato, facendo da esempio a lettrici e lettori tutti. Portandoci verso un futuro migliore, insomma.

Ci sveli quali saranno i tuoi progetti per il futuro in questo settore?

Russo: Il mio progetto principale è godermi le pubblicazioni. Che sia solo come lettrice o anche come editor... Lo deciderò al prossimo bivio!

Baerald: Ho avuto la bellissima opportunità anni fa di collaborare alla serie di librogame “KataKumbas”. Da allora non si è più ripresentata la possibilità di lavorare in questo

settore, ma è sicuramente qualcosa che mi piacerebbe tornare a fare in futuro. D'altra parte, per me è iniziato tutto con un libro-game e sarebbe bello poter creare avventure per gli altri. Ma nella mia storia non renderei di certo le cose facili al lettore!

Ricco: “Futuri” è un parolone! Sto ancora cercando di capire se il mio esordio sia piaciuto nel settore, aspetto pazientemente feedback che mi aiuteranno a crescere e migliorare stile e tecnica, o almeno spero. Sicuramente vorrei scrivere qualcosa in più sul Kindsgard, un mondo che è nato come background per un gruppo larp e su cui scrivo racconti dal 2012. L'ambientazione a cui siamo così affezionati sembra piacere e io mi sono divertita molto con questo esperimento. Potrebbe esserci qualcosa che bolle in pentola... Però non sono ancora autorizzata a fare spoiler, ecco!

Inferi: Sicuramente voglio recuperare i lg delle vecchie collane e tenermi al passo con le nuove uscite, continuando a proporre titoli interessanti alla mia splendida community su Twitch che sa apprezzarli e che contribuisce a sostenere il mercato italiano! Per un periodo ho avuto la possibilità di recensire alcuni libro-game e la cosa mi piaceva tantissimo, quindi sto valutando se farlo ancora. Inoltre, confesso che da tempo penso di scrivere un mio libro-game, ma il solo pensiero di confrontarmi con le eccellenti penne italiane mi mette un po' di agitazione! Però, chi lo sa, magari prima o poi parteciperò a un Concorso dei Corti di Librogame's Land! 

(3 - fine)

Nelle puntate precedenti: Elisa Pasquini, Laura Celestini Campanari e Veronica Errigo (febbraio 2023); Giada Cristina Bessi, Katerina Ladon, Camilla Pelizzoli, Ersilia Rappazzo (marzo 2023).