

# librogame's LAND

ANNO

XIII

7

(129)

Direttore

Francesco Di Lazzaro



IN QUESTO LIBRO IL PROTAGONISTA SEI TU



IN QUESTO LIBRO IL PROTAGONISTA SEI TU

## Parola di Traduttore

Alessandro Aprea ed Efrem Orizzonte ci raccontano i nuovi  
Fighting Fantasy Salani



Articoli di

Francesco Di Lazzaro



Impaginazione a cura di  
Francesco Di Lazzaro

## E' una questione di Ego

**Lo storico traduttore di LGL alle prese con lo Stregone e la Rocca**

*Di Francesco Di Lazzaro*

Da anni uno degli utenti più attivi ed esperti di LGL, Efrem Orizzonte, meglio conosciuto sul forum come EGO, per molti di voi non ha bisogno di presentazioni. Per chi non lo conoscesse, per lui parla il suo curriculum: oltre a intervenire sovente in varie discussioni portando sempre un contributo informato ed esperto, negli anni ha lavorato allo sviluppo del mondo interattivo e di Librogame's Land come portale, impegnandosi in varie iniziative.

Raffinato recensore e a volte severo critico, il meglio di sé Efrem è riuscito a darlo come traduttore, portando in Italia per la prima volta due volumi della serie Fighting Fantasy mai tradotti nel nostro paese.

The Keep of the Lich-Lord (di Dave Morris e Jamie Thomson) e Deathtrap Dungeon (di Ian Livingstone), localizzati rispettivamente come Il Signore dei Lich e Il Labirinto della Morte, opere che sono entrate a far parte del portfolio di titoli di Librogame's Land, inserite nel progetto che si è proposto di portare avanti la collana Dimensione Avventura, proseguendo nella storica numerazione EL: il libro di Morris è diventato il numero 13, quello di Livingstone il 17.

Dopo questi primi lavori il nostro si è cimentato nella traslazione de Lo Stregone di Cima Infuocata, versione italiana del primo, storico, Fighting Fantasy che nella nostra penisola aveva visto la luce una sola volta, nel 1984, in una malandata e ormai quasi introvabile edizione Supernova ricca di ingenuità.

Rimetterci le mani e fare in modo che il libro diventasse più giocabile, attuale e scevro da imperfezioni è stato l'obiettivo di Efrem, che, dopo un tempo di gestazione piuttosto lungo, è riuscito a realizzare un lavoro egregio, che è stato distribuito su Librogame's Land per alcuni mesi.

Proprio partendo da quest'opera la Magazzini Salani, sezione dedicata alla letteratura per ragazzi di Adriano Salani Editore, ci ha contattato, allo scopo di proporre a LGL e in particolare a Efrem una collaborazione nell'ambito dello

sviluppo e della diffusione italiana della nuova collana Fighting Fantasy. Allo Stregone della Montagna Infuocata si è aggiunta anche l'opportunità di riproporre, in una nuova versione riveduta e corretta, La Rocca del Male, primo volume della collana originale EL e secondo assoluto tra quelli Fighting Fantasy, che in Italia era stato inizialmente lavorato da Stefano D'Aprile.



La prematura scomparsa del traduttore dell'edizione storica ha convinto Salani a localizzare nuovamente il volume nella nostra lingua, ripartendo da 0: anche questo lavoro è stato affidato a Orizzonte.

Un progetto che prende direttamente spunto dalla controparte anglosassone sviluppata dalla casa editrice Scholastic e che in Italia arriverà sugli scaffali a partire dal 17 Maggio. Mancano quindi pochissimi giorni al lancio: ne approfittiamo per parlare con uno dei traduttori della serie e chiedergli di svelarci i retroscena del suo lavoro.

1) *Ciao Efrem, grazie per la tua disponibilità. Su LGL in molti ti conoscono già: ti va di raccontare ai*

*nuovi lettori come nasce la tua passione per i libri-gioco e quali sono in particolare le serie che negli anni hai apprezzato di più?*

Ciao a tutti, e grazie a voi per lo spazio!

La mia passione per i librogame (abbreviamoli pure in LG) nacque quando avevo 6 o 7 anni. All'epoca li si trovava ormai un po' dappertutto (eravamo a fine anni '80) e alcuni arrivarono anche in casa mia come curiosità, acquistati da mio padre.

Nello specifico, quelli che lui portò a casa erano Lupo Solitario 3, Oberon 1, e Faccia a Faccia 1. Proprio LS3 fu il primo librogame che lessi. Da quel momento divennero la mia ossessione, almeno fino a che un Nintendo non entrò in casa mia e mi accese un'altra passione che ancora mi accompagna. Ma per almeno 2-3 anni, i LG furono il mio hobby principale. Li leggevo e rileggevo, tanto che di alcuni ricordo ancora a memoria qualche passo. E a differenza di praticamente tutti gli altri bambini di mia

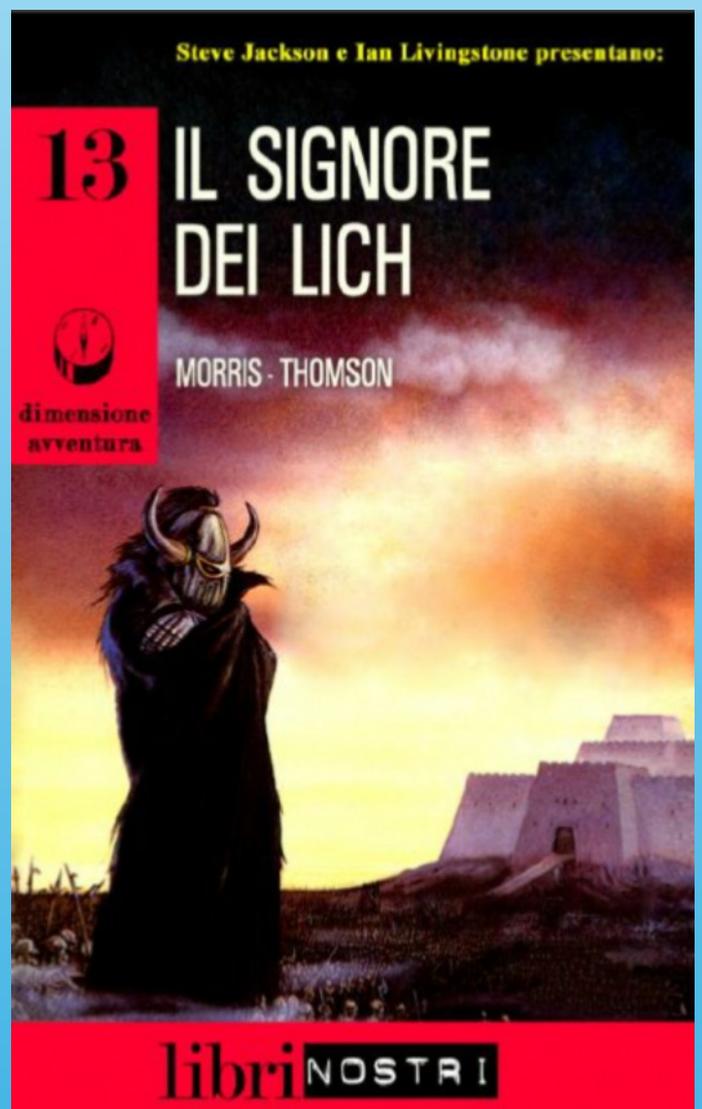
conoscenza che ne leggevano qualcuno, io li collezionavo pure, anche se mi limitavo ai miei preferiti. Preferiti che erano Lupo Solitario, Oberon, Misteri d'Oriente, Ninja, Blood Sword, Sortilegio, e praticamente tutte le opere di JH Brennan pubblicate nella collana librogame di EL. Quando uscì la serie Compact mi ci appassionai parecchio, cosa che molti oggi probabilmente faticano ad accettare!

2) *Come hai deciso, ormai diversi anni fa, di tradurre in Italiano i Fighting Fantasy inediti? Perché questa collana e non un'altra?*

Perché in quel periodo (2007-2008 soprattutto), grazie alla scoperta di ben 2 siti italiani sui librogame, tra cui Librogame's Land (*l'altro era Il Mondo dei Librogame, storico portale che prosegue ancora oggi la sua attività su Facebook seppur in forma ridotta NDR*), il mio interesse nei LG si riaccese e, oltre a completare la mia collezione EL, mi dedicai anche ai LG inglesi e francesi inediti in Italia. Fighting Fantasy è una collana ricchissima, di cui solo 1/5 dei titoli originali era stato pubblicato in Italia, ed ebbi modo di scoprire bellissime avventure. Il desiderio di dividerle con chi non aveva i mezzi per leggerle in inglese ne fu una naturale conseguenza, e poiché Librogame's Land aveva cominciato a pubblicare anche alcune traduzioni, decisi che era il momento di dare nuova linfa anche a questa collana largamente inesplorata.

3) *Hai iniziato con Il Signore dei Lich e hai proseguito con Il Labirinto della Morte. Che particolarità hanno questi due volumi, e come ti sei trovato a tradurli?*

Il primo è opera di Dave Morris e Jamie Thomson. Morris è il mio autore di LG preferito, e il suo unico Fighting Fantasy è anche un libro molto atipico per la collana. Non ha il cosiddetto "true path" (il percorso unico e obbligato che si deve seguire in molti LG per riuscire a vincere) e permette un'ampia e libera esplorazione dell'ambiente di gioco. Essendo così diverso da molti altri volumi della serie, e così



ben scritto, mi parve una scelta vincente.

Il secondo volume, *Deathtrap Dungeon*, è probabilmente il librogame più famoso della storia - o per lo meno lo fu negli anni Ottanta, quando il genere nacque ed ebbe il suo momento di gloria. È un vero classico del LG, nonché l'indiscutibile capolavoro di Ian Livingstone. E tuttavia questa pietra miliare, tradotta in qualunque Paese dove sono stati pubblicati i librogame, non fu mai tradotta dall'editore EL per l'Italia. Mi pareva assolutamente ovvio colmare questa lacuna.

4) *Negli anni ti sei "misurato" con vari autori: Jackson, Livingstone, Morris, Thomson. Secondo te quale di questi è più piacevole e "semplice" tradurre della nostra lingua, e quale invece risulta più ostico e ha lo stile che presenta maggiori problemi?*

Morris è un autore dallo stile splendido: colto, evocativo, un po' ricercato, ma mai pomposo, e capace di essere anche molto spiritoso e divertente. Morris e Thomson hanno entrambi perseguito una carriera da scrittori, perciò anche nei librogame non si limitavano a tracciare le istruzioni per un gioco, ma narravano un'avventura con lo stesso stile che si userebbe in un romanzo. Un modo di scrivere così leggibile e scorrevole non è particolarmente difficile da rendere in italiano, salvo situazioni in cui si usano espressioni particolari.

Al contrario, Jackson e Livingstone – con le dovute eccezioni – hanno sempre avuto uno stile più asciutto, descrittivo, "tecnico". Paradossalmente, questo li rende più difficili da rendere bene se non si è disposti ad "aggiustare" un po' il testo e la sintassi. In particolare, *Lo Stregone della Montagna Infuocata*, come primo libro della serie, è molto essenziale e presenta passaggi molto stringati, e talvolta perfino sintatticamente un po' scorretti, che non è possibile tradurre letteralmente se si vuole preservarne sia il significato che l'effetto scenico.

Jackson, poi, quando scrive da solo è autore brillante, ma dotato di uno stile molto "inglese", pieno di sottintesi, di accenni, che per chi conosce la lingua originale rendono la scena alla perfezione, ma che in italiano non "adattato" sarebbero quasi incomprensibili.

5) *In tempi recenti è arrivato lo Stregone della Montagna Infuocata, una specie di Sacro Graal del genere interattivo. E' un libro che ha uno stile molto più asciutto e stringato di altri della collana: come ti sei trovato a tradurlo?*

Insieme a *Deathtrap Dungeon*, *Lo Stregone* è il pilastro di *Fighting Fantasy* e del

librogame in generale. Si tratta del primo vero librogame “propriamente detto”, cioè con un sistema di gioco e di punteggi derivato dal gioco di ruolo stile Dungeons & Dragons. E proprio come Deathtrap Dungeon, Lo Stregone è un assente illustre e inspiegabile nella collana Dimensione Avventura dell’editore EL. Dopo oltre 25 anni, riproporlo al pubblico italiano mi pareva un obbligo.

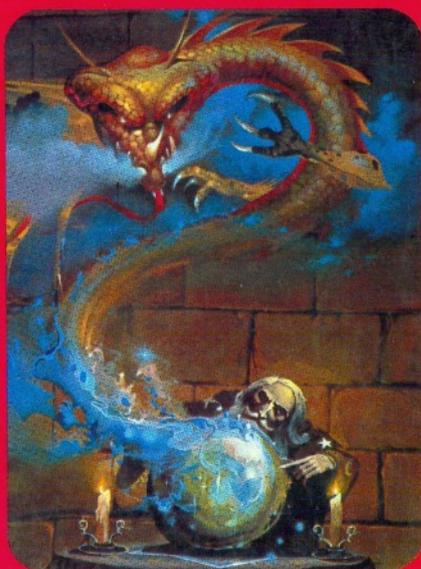
Ed è stato un lavoraccio. Per motivi estranei alla traduzione in sé e per sé, ha richiesto addirittura degli anni. Proprio a causa del suo stile essenziale, tipico di una coppia di Game Master che si ritrovano a scrivere un libro e non più a narrare l’avventura a dei giocatori direttamente presenti, ha dei passaggi che in italiano richiedono un minimo di ristrutturazione del testo per risultare pienamente comprensibili. La prima traduzione che ne ho fatto, a dire il vero, non è molto brillante, poiché ho voluto restare eccessivamente fedele all’originale.

*6) Quali erano i problemi della prima edizione Supernova e come li hai risolti?*

Ho pochi ricordi dell’edizione Supernova. Non era malvagia, in realtà: più di tutto, soffriva delle ingenuità di un prodotto che in Italia non aveva nemmeno una chiara collocazione di mercato. All’epoca fantasy e fantascienza erano ancora, in Italia, un po’ un tabù, un po’ un mondo nuovo e incompreso. Nel nostro Paese mancavano una cultura e un linguaggio dedicati, ed erano ancora lontani i tempi in cui l’inglese avrebbe cominciato a infiltrarsi nella nostra lingua fino a creare taluni orribili neologismi tipici dell’era di internet. Perciò termini come Goblin, Gremlin, Ghoul eccetera, non erano “di casa” e li si traduceva con analoghi nostrani, che proprio analoghi non erano (Folletti, Gnomi, ecc). Difetti che poi ritrovammo ancora in numerosi librogame successivi.



## LO STREGONE DELLA MONTAGNA INFUOCATA



**di Steve Jackson  
e Ian Livingstone**

In quanto a problemi di giocabilità vera e propria, ricordo solo che nell’edizione Supernova c’erano un paio di situazioni in cui si era invertito l’est con l’ovest. Non

C'erano dei veri e propri "bug" che impedivano di finire l'avventura, comunque. In ogni caso, nel mio lavoro di traduzione sono partito da zero basandomi sul testo originale. L'edizione Supernova non vi ha avuto alcun ruolo.

7) *Lo Stregone LGL ha visto la luce dopo una lunga gestazione, e ha rappresentato una sorta di "Prima Edizione" dell'opera. So che lavorando all'edizione Salani hai cambiato molte cose. Ci racconti cosa ci sarà di diverso nella versione che vedremo a breve nelle librerie?*

Chi ha letto la traduzione che ho pubblicato tramite Librogame's Land, troverà l'edizione Salani molto cambiata nello stile. Ho colto l'occasione per ritoccare numerose parti del testo che, per eccesso di fedeltà all'originale, suonavano male, e talvolta erano al limite del comprensibile. Mi sono concentrato sul produrre un testo chiaro e piacevole da leggere, con buona pace della traduzione letterale al 100%. Se per quanto riguarda l'edizione

LGL non ero completamente soddisfatto del risultato, in merito alla nuova versione che verrà pubblicata da Salani posso invece dire che non cambierei quasi più niente.

8) *Ti sei occupato anche de La Rocca del Male, altro volume "pilastro" e molto amato. L'edizione EL era stata tradotta da Stefano D'Aprile. Cosa hai ripreso da questa traslazione storica, e su quali punti invece hai imboccato una strada tutta tua?*

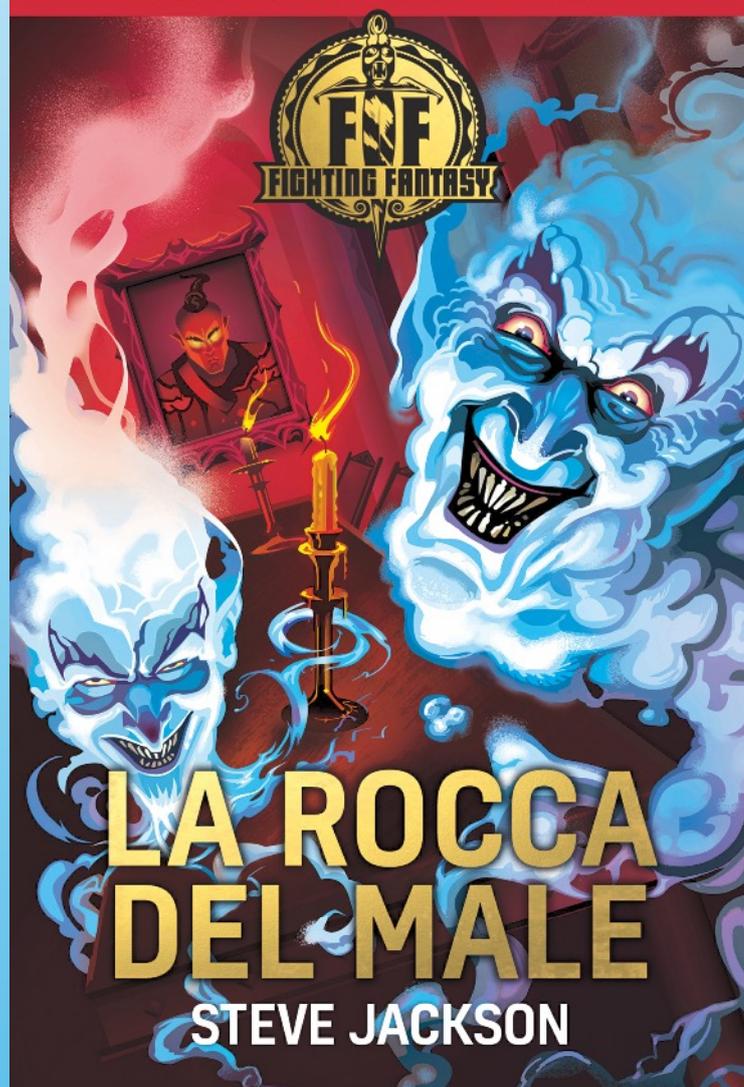
L'originale, *The Citadel of Chaos*, è a mio parere un capolavoro. Un librogame

IN QUESTO LIBRO IL PROTAGONISTA SEI TU



splendido, originalissimo per l'epoca, che riassume già tutte le particolarità dello stile di Steve Jackson, del suo modo di scrivere e strutturare i LG. Il balzo qualitativo e concettuale tra questo libro, il secondo della collana Fighting Fantasy originale, e Lo Stregone è incredibile.

**IN QUESTO LIBRO IL PROTAGONISTA SEI TU**



In Italia il libro fu invece il primo della collana Dimensione Avventura, appunto la versione nostrana di FF, e la traduzione di Stefano D'Aprile ne fece un'opera un po' diversa. Intendiamoci: D'Aprile era un signor traduttore. Esaminando il testo da vicino, si scopre una capacità di scrivere e di adattare davvero notevole. Il problema è che non sapeva esattamente con che cosa aveva a che fare, problema condiviso da molti altri suoi colleghi. Ecco allora che molti nomi vennero stravolti: ritroviamo Folletti Maligni e altri nomi della tradizione "fantasy" e fiabesca italiana, che però non sono dei buoni corrispondenti degli originali. Troviamo nomi di oggetti variamente adattati e alterati, e troviamo anche paragrafi completamente travisati, stravolti, o persino inventati di sana pianta. In poche

parole, il problema dei traduttori dei librogame d'epoca era quello di non comprendere le peculiarità dell'aspetto "game" di questi libri, pur essendo abilissimi nello scrivere e adattare testi nella nostra lingua. Purtroppo, in un librogame, ogni oggetto deve avere un nome univoco e preciso; ogni frase che abbia un'importanza nel gioco deve essere tradotta con la massima precisione e fedeltà.

Ho preso spunto dalla traduzione di D'Aprile soprattutto per rendere in italiano alcuni nomi di creature, da lui adattati in modo davvero brillante. La maggior parte del lavoro, comunque, è stato fatto da zero. Nel 2018 il fantasy non è più un mondo esotico per il grande pubblico italiano, e possiamo concederci un po' più di inglese laddove necessario. La prima priorità è stata quella di dare coerenza ad ogni aspetto

del gioco che nella vecchia traduzione veniva alterato al punto da rendere difficile finire l'avventura. Una volta messi a posto gli errori, la sfida è stata adattare il testo in modo da rendere giustizia all'efficacissimo stile di Steve Jackson. Spero che i lettori apprezzeranno il risultato.

9) *La Rocca è un libro abbastanza intricato, dove gli oggetti hanno un ruolo chiave ed è importante che ci sia coerenza e perizia nella traduzione. La cosa ti ha creato problemi? Non hai temuto di incappare in qualche errore pesante, tipo l'imprecisione sul termine unguento che condizionava la giocabilità del libro EL?*

Conoscere il libro, e soprattutto conoscere i librogame, rende questo tipo di lavoro molto più semplice. I traduttori degli anni Ottanta non avevano a disposizione una "bibbia" dei termini utilizzati in ogni serie di LG, ed è verosimile che non leggessero i libri nel modo "giusto" (cioè, giocandoli) prima di tradurli. Probabilmente in molti casi non seguivano neanche la successione degli eventi, ma traducevano i paragrafi in ordine numerico. Se

invece si traduce con la consapevolezza di chi ha "leggiocato" decine di librogame, e si segue il grafo dei paragrafi laddove disponibile (e per Fighting Fantasy sono quasi tutti disponibili), il rischio di creare errori "ludici" è molto basso.

10) *So che hai messo mano anche su La Foresta Maledetta, che è stata riproposta riprendendo la traduzione di Saulo Bianco. In che modo hai lavorato su questo libro?*

Saulo Bianco – anche lui validissimo traduttore – aveva un po' rimaneggiato il testo; ad esempio, moltissimi dei dialoghi presenti nell'edizione EL si trovano in inglese sotto forma di discorso indiretto, poiché è molto raro che Livingstone scriva dei



dialoghi. Tuttavia, il mio lavoro su questo libro si è limitato a cambiare alcuni nomi per renderli più fedeli all'originale, e a correggere alcuni errori ed imperfezioni (per esempio, tutte le "monete d'oro" sono ora Pezzi d'Oro, come da tradizione). Il testo di Saulo Bianco è intatto al 99%, ed è molto buono – persino migliore dell'originale, per certi aspetti!

11) *Credi che recuperare la traduzione storica per questo volume sia stata una scelta azzeccata o sarebbe stato preferibile tradurre ex-novo anche il volume di Livingstone?*

La traduzione originale è molto buona. Le uniche modifiche apportate erano necessarie per renderla coerente con quelle degli altri volumi di Fighting Fantasy, in modo che tutta la serie abbia un glossario e un atlante comune anche in italiano.

12) *Ci racconti qualcosa anche del lavoro di revisione e uniformazione dei volumi che hai fatto con Francesco Di Lazzaro e Mauro Longo, relativo a tutti e quattro i volumi Salani di prossima uscita?*

È stata una bella impresa! Soprattutto perché mettere d'accordo tre teste pensanti, ognuna con il suo bagaglio di fantasy e i suoi gusti in fatto di traduzione e adattamento, su un glossario vasto come quello di FF, era qualcosa di mai fatto prima in ambito librogame.

Abbiamo dovuto inventare ex novo termini mai usati prima nelle edizioni italiane, e concordare nuove traduzioni per alcuni termini che erano già comparsi e sono sicuramente ben fissi nella memoria dei lettori d'epoca. Di certo scontenteremo qualcuno!

Ma il lavoro è stato molto soddisfacente perché ognuno ha dato il suo contributo motivandolo ampiamente, e lasciando spazio alle idee degli altri. Anche solo vedere la mappa di Allansia completa con i "nostri" nomi, a lavoro terminato, è stato emozionante.

L'obiettivo era quello di dare a Fighting Fantasy quella "bibbia" dei termini che non aveva mai avuto nella sua edizione italiana, e almeno per quanto riguarda i volumi di cui ci siamo fin qui occupati, posso dire che ci siamo riusciti in pieno.

13) *Se ci fosse la possibilità ti piacerebbe continuare a occuparti di altre traduzioni per questa stessa collana? Quali libri ti piacerebbe venissero riproposti?*

"Temo" che la mia conoscenza diretta della serie mi obblighi, moralmente e

materialmente, a dare un contributo anche ai volumi che verranno, almeno per quanto riguarda la revisione dei testi e della terminologia specifica! Potersi occupare di ulteriori traduzioni sarebbe certamente un onore.

La collana è molto ampia, e credo che le opere di Steve Jackson e Ian Livingstone

verranno tutte ripubblicate. In più, ci sono degli inediti in arrivo. Personalmente, oltre ai soliti noti, amerei vedere riproposti anche i volumi meno conosciuti, di cui la maggior parte mai apparsi in Italia e mai ripubblicati nemmeno in Inghilterra dopo le prime edizioni degli anni Ottanta e Novanta.

*14) Negli ultimi mesi il genere interattivo sta vivendo una specie di seconda primavera, con tante case editrici impegnate nel settore e molti nuovi volumi in uscita. Da cosa pensi dipenda questa rinascita? Secondo te ci sono i presupposti affinché questo momento florido duri a lungo?*



Da alcuni anni è in atto un

revival degli anni Ottanta, librogame compresi. Le esperienze del decennio passato hanno dimostrato che c'è un mercato per i LG; resta da dimostrare quanto questo mercato sia ampio in Italia, specialmente al di fuori dei soliti appassionati di giochi e del circuito di distribuzione rappresentato dalle fiere specializzate. Non sono convinto che la strada delle edizioni "deluxe", come avviene per le opere di Joe Dever, sia quella giusta. I librogame ebbero il loro momento di gloria come letteratura popolare, in paperback, a grande diffusione in libreria e perfino in edicola. Certamente era un altro momento storico, ed erano indubbiamente considerati come letture "usa e getta" da gran parte del pubblico, ma il pubblico era numeroso.

La durata del periodo florido dipenderà da molti fattori: l'interesse del pubblico, l'interesse degli editori, le proiezioni di vendita, lo sforzo pubblicitario, l'emergere di nuovi autori originali e la volontà di dar loro una piattaforma per diffondere le opere al di fuori di un ambito strettamente amatoriale.

Bisogna accettare che i librogame, nel 2018, non possono essere molto più di una nicchia, e comprendere i limiti e le prospettive di questa nicchia per far sì che abbia un posto, per quanto piccolo, stabile e duraturo.

*15) Siamo alla fine dell'intervista: vuoi aggiungere qualcosa, o farti una domanda che non ti è stata posta?*

Mi sento molto fortunato per aver avuto l'occasione di lavorare in via ufficiale su Fighting Fantasy, la più famosa serie di librogame, per darne al pubblico italiano una versione riveduta e corretta con il senno di poi accumulato in quasi 30 anni. Solo 10 anni fa, a noi vecchi appassionati che ne discutevamo su Internet, un'opportunità del genere sembrava irrealizzabile.

Perciò, anche se i librogame degli anni 2010 non sconvolgeranno il mondo dell'intrattenimento per ragazzi, c'è da essere fieri del lavoro svolto dalle community online che hanno mantenuto vivo l'interesse per questo genere di libri. Ciò che sta accadendo è anche la prova che con l'impegno e l'interesse si possono ottenere dei risultati notevoli, e che i piccoli progetti, sebbene non abbiano favolose prospettive commerciali, possono ancora avere il loro spazio.

*Ringraziando Efrem per il tempo che ci ha concesso chiudo con una considerazione personale: credo che, mai come in questo momento, sia importante dare spazio, nella realizzazione di prodotti interattivi, a persone che, durante i tanti anni bui che hanno contraddistinto l'evoluzione del genere dalla fine del XX secolo in poi, hanno continuato a seguirlo, a coltivarlo e a credere nella possibilità di un suo rilancio.*

*La scelta di Efrem Orizzonte come traduttore denota quanto in Magazzini Salani siano consapevoli di questo, e di come l'idea di poter sfruttare la competenza e la conoscenza di un settore come cardine per sfornare un buon prodotto sia stata da loro considerata come fattore imprescindibile per centrare gli obiettivi editoriali programmati.*

*Marco Figini, in questo e in molte altre cose, si è dimostrato un ottimo responsabile di collana, in grado di gestire il lancio dell'opera con grande intelligenza.*

*Poter lavorare con Efrem e con Mauro Longo a questo progetto ha rappresentato un intenso momento di realizzazione, a tratti faticoso, ma sempre soddisfacente e sovente anche divertente. Concordo con Orizzonte quando afferma che è stato un privilegio poter contribuire, dopo quasi 30 anni, al ritorno dei Fighting Fantasy in Italia.*

## Il Dottore è uscito dall'antro

Quattro chiacchiere con Alessandro Apreda, traduttore de *Il Porto della Morte*

*Di Francesco Di Lazzaro*

Alessandro Apreda, meglio conosciuto sul web come DocManhattan, da anni gestisce un blog di tendenza dedicato alle belle cose del passato, con un occhio di riguardo per gli anni 80 e 90, a cui è particolarmente affezionato ([www.antro.it](http://www.antro.it)). Ha realizzato racconti, fumetti, graphic novel e guide nerd, nonché un libro che ci racconta la magia dei già citati anni 80, dall'accattivante titolo *Per il Potere di Greyskull*.

Ovviamente a noi amanti della narrativa interattiva interessano certamente i suoi trascorsi e le sue produzioni, ma principalmente vogliamo conoscerlo per il contributo che ha dato al ritorno dei *Fighting Fantasy* in Italia, e al suo ruolo nel progetto di Adriano Salani Editore.

Contattato da Marco Figini, responsabile editoriale del marchio Magazzini Salani, di cui potete leggere una dettagliata intervista nel *Magazine* di Febbraio, ad Alessandro è stato chiesto di tradurre il primo (e fino a oggi unico in Italia, anche se sono annunciate novità in questo senso per i prossimi mesi) inedito della nuova edizione, *Port of Peril*, che vedremo presto in libreria con il titolo *Il Porto della Morte*.

Un incarico difficile perché porta Apreda a doversi misurare con una collana molto amata in Italia e inedita da più di 20 anni. Il suo lavoro sarà necessariamente messo a paragone con quello di alcuni professionisti che hanno fatto la storia delle traduzioni interattive in Italia, e in particolare con i prodotti sfornati durante la golden age dalla EL di Trieste.

Alessandro ha raccolto la sfida e, per quanto possa contare il parere del sottoscritto che ha letto e lavorato sul suo testo, l'ha vinta, riuscendo a realizzare un prodotto che riesce a mantenere un filo conduttore con i grandi classici del passato e allo stesso tempo a introdurre quell'aria di novità che è imprescindibile, considerando che la collana Salani mira non solo a "svecchiare" il marchio *Fighting Fantasy*, ma anche a renderlo appetibile per un pubblico di riferimento che non sia esclusivamente quello dei 40enni nostalgici.

Il nostro amico, con grande cortesia, ha accettato di concedere un'intervista a *LGL Magazine*: cerchiamo di conoscerlo meglio attraverso una serie di domande che indagano sulla sua passione per i libri-gioco, ma anche sui suoi lavori in altri ambiti e le sue inclinazioni artistiche.

1) *Ciao Alessandro, grazie per la tua disponibilità. È probabile che alcuni amici di LGL, che ti conoscono poco, vogliono saperne di più su di te. Ci racconti chi sei e cosa fai?*

Ciao! Ho 42 anni e da più di 20 scrivo per siti e riviste, occupandomi soprattutto di videogiochi, cinema, serie TV e fumetti. Da 10 curo il blog l'Antro Atomico del Dr. Manhattan, famigerato covo di debosciati appassionati di questi e molti altri argomenti.

2) *Sul web sei una specie di icona quando si parla di anni 80. Come hai sviluppato questa passione per la decade della tua (e anche mia, siamo quasi coetanei) fanciullezza/prima adolescenza?*

Anni fa cominciai a parlare, praticamente per caso, di vecchi giocattoli sul blog. Raccontavo semplicemente quella che era stata la mia infanzia, in quegli anni lì. Credo di averlo fatto però sempre con molta ironia: non mi piace la nostalgia fine a se stessa, è più interessante guardare al passato con il senno di poi. Con affetto, ma anche con occhio oggettivo.



3) *Siamo in un periodo di grande rivalutazione del passato, lo dimostrano prodotti pensati ad hoc per i 40enni nostalgici di oggi in ogni ambito. Stranger Things è stata probabilmente la punta di un iceberg molto profondo. Pensi che questa grande rivalutazione degli anni 80 dipenda dal fatto che i ragazzi di allora siano diventati oggi professionisti con soldi da spendere, o ritieni che ci siano altre motivazioni di fondo?*

La prima, senza dubbio la prima. Il mercato della nostalgia funziona a cicli ventitrentennali, proprio per permettere agli ex ragazzini di un tempo di (ri)comprare da

adulti pezzi della propria infanzia. Gli anni 80 sono più persistenti di altri decenni perché – ed è il caso di *Stranger Things* – rimandano a un certo tipo di immaginario da cinema anni 80.



4) *Eri un appassionato di librogame da ragazzino? Avevi autori e collane preferite? Li segui e leggi tuttora?*

Assolutamente sì! Adoravo Lupo Solitario e altre collane della EL, come Samurai, Ninja e Guerrieri della Strada, probabilmente la mia preferita. Mi piaceva molto saltare da un genere all'altro, per questo provavo tutte le pubblicazioni a tema che mi trovavo davanti: dai librogame della Fondazione Galattica di Asimov a Scegli la tua avventura, passando per le proposte della Garden, come L'Antro del Terrore (bel titolo!) e la collana Super Eroi. Peccato che di quella sia uscito un solo volume...

5) *Credi che la narrativa interattiva costituisca un'icona di quell'epoca ritornata ora in auge nel contesto di una rivalutazione generale? Oppure ritieni che abbia molto da dire anche adesso, e che possa garantire anche in*

*prospettiva tante nuove uscite stimolanti e apprezzate?*

I librogame hanno qualcosa di unico, sposando alla narrativa l'interazione. Una formula che funziona oggi come trent'anni fa, e che peraltro è facilmente declinabile su nuove piattaforme e in nuovi modi di fruizione. Pensiamo ai videogiochi di Lupo Solitario o di *Fighting Fantasy*.

6) *Ci racconti esattamente come sei entrato a far parte del progetto Salani?*

Avevo già collaborato con loro per un altro progetto. Siamo rimasti in contatto e Marco mi ha tirato a bordo per quest'altra avventura. Una delle traduzioni più divertenti a cui mi sia mai dedicato: stavo, letteralmente, giocando quanto traducevo, pagina dopo pagina.

7) *Nel Porto della Morte ho apprezzato il tuo stile fresco e molto godibile a livello di lettura, ma ho notato che hai cercato di mantenere anche una certa continuità con le traduzioni storiche EL. Questo approccio è scaturito naturalmente o hai riletto e studiato i grandi classici del passato prima di metterti all'opera? Credi che mantenere un filo conduttore tra vecchio e nuovo migliori il libro?*

Ho ripreso alcuni elementi delle traduzioni classiche, in particolare per ciò che concerne il regolamento e le meccaniche di gioco, per far sentire subito a casa chiunque avesse già familiarità con le vecchie edizioni.

Per il testo vero e proprio, ho cercato di farlo scorrere in modo naturale, preservando lo stile ironico e frizzante di Livingstone.

8) *Livingstone come autore non ha mai brillato per la ricchezza della sua prosa e ha sempre preferito creare strutture di gioco abbastanza intricate e incentrare le sue opere sulla componente ludica. Credi che in Port of Peril questo approccio permanga, o lo stile dell'autore si sia evoluto e arricchito rispetto ai suoi FF "storici"?*

La storia, pur legata per forza di cose a tanti topos del genere fantasy, e nello specifico

IN QUESTO LIBRO IL PROTAGONISTA SEI TU

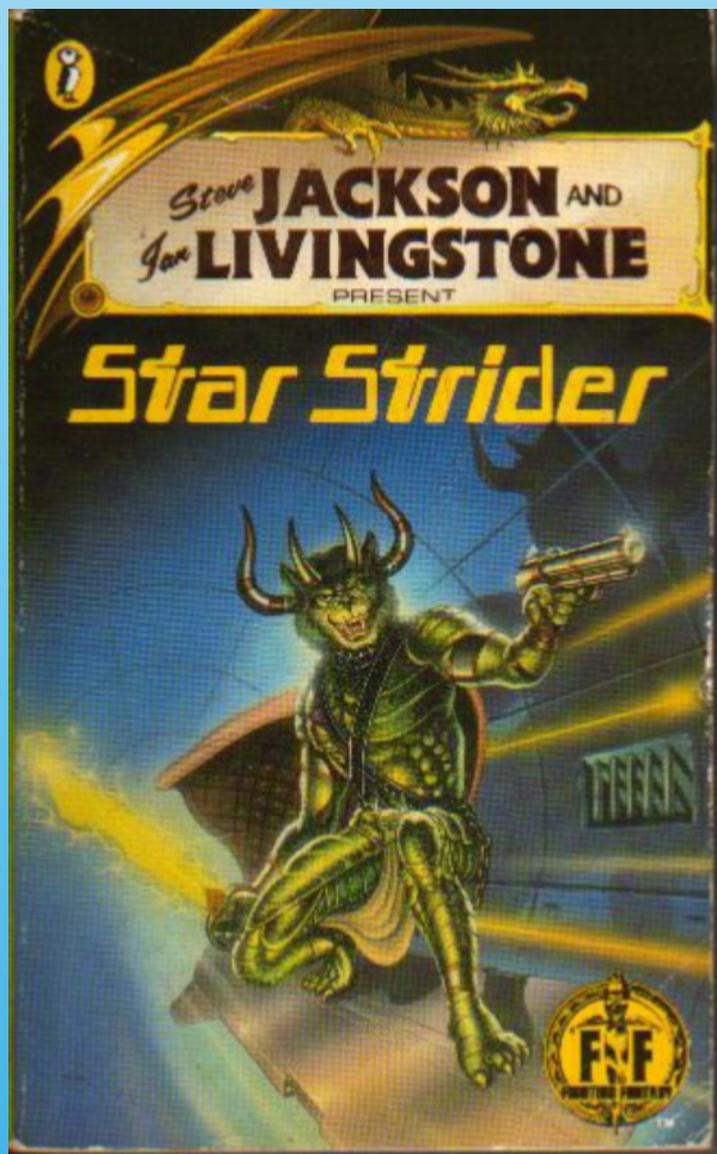


ai punti fermi della collana, è piacevole, ma sì, credo anch'io che la vera forza di FF sia l'accento posto sull'azione e i combattimenti.

9) *I fan della collana si dividono storicamente tra sostenitori di Steve Jackson ed estimatori di Ian Livingstone. Tu come la pensi? Steve, Ian o entrambi?*

Voto Jackson, perché sono un fan de I viaggiatori dello spazio, il primo FF ad ambientazione sci-fi.

10) *Ci racconti cosa ti è piaciuto più tradurre durante il tuo lavoro e cosa ti ha messo maggiormente in difficoltà?*



Sicuramente rendere in italiano i nomi di alcune creature di fantasia, che in originale erano il frutto della fusione di più termini. Difficoltà... nessuna, in particolare, se non una congenita in questo tipo di lavoro: i librogame sono gli unici romanzi che non puoi tradurre pagina per pagina, ma saltando da una pagina all'altra...

11) *Esistono appassionati che dell'universo Fighting Fantasy conoscono ogni più recondito segreto. Come vivi il fatto che la tua opera sarà esaminata in ogni particolare da un pubblico tanto attento?*

È il destino di ogni traduttore! Ho dedicato molta cura al mio lavoro, spero di aver fatto bene. In caso contrario... è colpa di Yztromo, avrà sbagliato magia dopo aver mangiato troppi dolci, come al solito...

12) *L'esperienza di traduttore di libri-gioco ti è piaciuta? Gradiresti cimentarti in nuovi lavori nel settore? Magari in uno dei prossimi Fighting Fantasy tradotti da Magazzini Salani.*

Sì, mi piacerebbe molto. Sarebbe bello, appunto, occuparsi degli altri FF fantascientifici ancora inediti, come Star Strider.

13) *So che sei un professionista poliedrico, impegnatosi negli anni a vari livelli come scrittore, fumettista, autore fantasy e fantascientifico, ideatore di riviste e persino esperto di viaggi nerd. In quali di questi ruoli ti senti più a tuo agio? C'è un lavoro che ti piace e rispecchia più degli altri?*

Mi piace scrivere. Di qualunque cosa. Un reportage di viaggio, la traduzione di un romanzo, una lenzuolata di testo per parlare di un vecchio film o di un robot giocattolo. L'importante è far correre le dita sulla tastiera.

14) *Cosa hai in pentola per il futuro? Quali sono le prossime produzioni del Dr Manhattan, ce ne puoi parlare?*

È in arrivo un nuovo fumetto, ma ci vorrà un po' di tempo. Spero di poterne mostrare qualcosa al più presto.

15) *Per finire, un genere che ti piacerebbe veder affrontato nei librogame?*

Super-eroi! Altri librogame sui super-eroi, please!

*Un grande ringraziamento ad Alessandro per la sua gentilezza e disponibilità. Speriamo di vederlo presto di nuovo all'opera in ambito librogiochistico!*

