

librogame's LAND

ANNO

XI

9

(110)

Direttore

Francesco Di Lazzaro

in questo numero...traduzioni vincenti

Intervista a Michele Bellinazzo

Articoli di

Francesco Di Lazzaro

Impaginazione a cura di

Gabriele Simionato

Una margherita di pietra

L'attività della Vincent Books sta andando a gonfie vele e si moltiplicano le collane di libri-gioco che la casa editrice emiliana inserisce nel suo catalogo, sempre nel segno di Joe Dever. Alla storica Lone Wolf si sono unite negli ultimi mesi Freeway Warrior e Oberon, che vedrà il suo esordio, con il rinnovato primo volume, nell'edizione 2016 di Lucca Comics & Games. Riacciandoci però alla serie principe che ha riaffermato negli ultimi anni il valore del lavoro di Dever in Italia, non possiamo, noi che di letteratura interattiva ci nutriamo, non parlare ancora una volta delle vicende del Lupo, e in particolare di uno dei collaboratori più importanti nell'ambito del progetto di rilancio del genere portato avanti da Mauro Corradini.



Stiamo parlando di Michele Bellinazzo, traduttore della collana Lupo Solitario e più in generale grande appassionato di librogame. Il nostro ha acconsentito gentilmente di concederci un'intervista e di raccontarci qualcosa su di sé e sul suo lavoro.

Ciao Michele, ti ringrazio per aver accettato di essere “torturato” qui su LGL Magazine. E’ un piacere per noi avere la possibilità di porre qualche domanda al traduttore del nuovo corso di Lupo Solitario. Cominciamo dal principio: ci racconti chi è Michele Bellinazzo, che formazione ha, il suo percorso lavorativo e come è arrivato a ricoprire il ruolo di traduttore per i libri interattivi della Vincent Books?

Cominciamo ancora prima che dal principio, ossia ringraziandovi per avermi contattato! È un interesse che apprezzo tantissimo, una sorta di traguardo visto che proviene da una community cui do molta importanza personale!

La mia formazione e i miei percorsi sono piuttosto variegati, principalmente a causa d’un certo spirito di avventura che mi ha portato a cambiare vita più volte: diploma in elettronica e laurea in lingue, esperienze lavorative sulle due sponde dell’Atlantico, hobby assolutamente sonnolenti come la speleologia, l’arcieria e il tiro con armi da fuoco. Più la collaborazione a qualche spedizione archeologica. Avevo già qualche esperienza nel campo delle traduzioni, la cui opera maggiore era *il DM degli anelli*, webcomic americano che parodiava la trilogia cinematografica sul Signore degli Anelli riscrivendola come una campagna di Dungeons & Dragons: lo pubblicammo su Gdritalia.net in 150 tavole bisettimanali tra il 2012 e 2013. Purtroppo a oggi la gallery è offline ma conto di resuscitarla prima o poi. Come sono approdato nella famiglia Vincent Books? Siamo entrati in contatto via internet finché un giorno l’editore ha suonato al mio campanello per collaborare a Lupo Solitario 29, *Le tempeste del Chai*. Da lì è nato un rapporto umano prima ancora che professionale, e le cose si sono evolute da sé.



Quando hai conosciuto i libri-gioco? Hai dei volumi preferiti e delle collane che consideri superiori alle altre?

Ricordo ancora il periodo preciso! Ottobre 1990, scuole elementari: la maestra tentò di stimolarci alla lettura portando a scuola i libri interattivi della Giunti, quelli della collana “*Tu sei...*”. Già quello fu un colpo di fulmine, ma i fatidici 1.21 Gigawatt tanto cari al Dr. Brown giunsero quando un mio compagno di classe (che saluto: ciao Alessandro!) portò a scuola un testo quasi “blasfemo”, crudo, macabro, un vero Necronomicon per dei bambini che ancora giocavano

coi Lego: *OMBRE SULLA SABBIA!* Teste mozzate, torture, infezioni, fame... era l’orrore puro se paragonato alle storie Disney a bivi del brillante e compianto Bruno Concina. Ebbene, se oggi sono un nerd che si crogiola nei giochi di ruolo e nelle letterature collegate, lo devo a babbo Joe Dever.

I miei titoli preferiti? Quasi tutti rigorosamente E.Elle, oltre ai già citati:

pentologia di *Blood Sword* e i capolavori del geniale

Dave Morris come *Cuore di Ghiaccio* e *I Misteri di Baghdad*, titoli misti come *La Maledizione del Lupo Mannaro* (AD&D 12), *La Casa Infernale* (Dimensione Avventura 7: quasi ingiocabile ma il bello sta nella crudeltà e nella difficoltà di sopravvivere) e... vabbè io lo dico poi bannatemi: io adoro *Trance*, il secondo della sfortunata serie per ragazze "Realtà & Fantasia".



Se poi usciamo dagli E.Elle, amo il mastodontico *È un Gioco da Ragazze* di Heather McElhatton e soprattutto quello che forse è un capolavoro assoluto del libro-gioco in generale: *Howl of the Werewolf*, del fertilissimo Jonathan Green.

Permettetemi anche un breve off-topic parlando anche del libro che invece odio più di tutti, roba che in confronto *Rupert il Selvaggio* è letteratura romantica: io detesto profondamente *Can You Survive The Zombie Apocalypse?* Di Max Brallier. Lo trovo un'accozzaglia di situazioni illogiche, assurde, raramente divertenti e ancora più spesso nemmeno interessanti. Roba da caminetto. Da grande appassionato del genere, mi ha deluso più del non-finale di *Firefly*.

Sappiamo che sei iscritto da tempo e frequenti LGL. Come hai scoperto il sito? Poterti confrontare direttamente con i tuoi lettori e recepire i loro pareri e i loro consigli ti è utile per migliorare le tue traduzioni?

Il mio interesse per i librogame (gli EL in particolare) si era sopito da quasi un ventennio, sedimentato in una manciata di titoli conservati in garage. Poi nel 2014 scoprii per caso le edizioni Vincent Books grazie al loro stand alla fiera di Play Modena, e la passione riavvampò furiosa: iniziai a lurkare su LGL e IMDL, poi mi iscrissi.

La domanda che tu mi poni è MOLTO bella, perché nel rispondere posso ringraziarvi tutti quanti: il confronto diretto è utilissimo (anche se spesso troppo soggettivo o dalle visioni troppo ristrette, comprese le mie!), e ancor di più gli archivi storici delle recensioni che mi hanno permesso di farmi una vera e propria cultura sugli autori, i loro stili, le edizioni, gli errori, le critiche e le censure.

Quindi sì, nel tradurre tengo assolutamente conto delle osservazioni, delle critiche e degli

errori riscontrati da terze parti. Colgo anzi l'occasione per ringraziare ancora

una volta i contributi del nostro eclettico EGO e del lavoro egregio

continuamente svolto dagli amici di Lonewolfitalia.

Il tuo impegno di traduttore si colloca in un ambito che può vantare validi predecessori. Ti confronti con altre traduzioni in ambito narrativo-interattivo quando produci? Hai tratto ispirazione dalle precedenti opere dedicate a Lupo Solitario?



È difficile rispondere senza peccare di arroganza, ma correrò il rischio: il confronto col lavoro di precedenti traduttori è costante e necessario, e talvolta porta persino alla “crisi etica” perché capita di trovare così valida la scelta di un predecessore da sentirsi dei “ladri” nel riciclarla. Sembra cosa da poco, ma talvolta basarsi sul lavoro altrui è da un lato un modo per rendergliene onore, ma dall’altro soffoca una genuinità che d’altronde non deve comunque ricercarsi a tutti i costi. Non sono sempre rose e fiori però: ho più volte espresso critiche feroci verso scelte altrui, molte delle quali sono diventate storiche: si pensi alla “margherita di pietra” che ha coperto di ridicolo la traduzione Dugan del Lupo Solitario 9 edizione EL. La cosa che ho più a cuore nel mio operato è proprio di dare il meglio, o come dico nel mio pessimismo quotidiano: “fare meno danni possibili”- perché nessuno è perfetto, e tutti sbagliamo.

Che taglio hai dato al tuo lavoro? Quali sono le principali differenze che caratterizzano le tue traduzioni da quelle che ti hanno preceduto, ovviamente dedicate agli stessi libri?

Sono un estimatore delle traduzioni *ad sensum* e degli adattamenti: una frase va tradotta letteralmente solo se suona bene, altrimenti mi faccio poco scrupolo nello stravolgerla e ricalcarla. Nel mondo della traduttologia accademica questa è una di due grosse scuole di pensiero contrapposte e quasi avversarie, ma nonostante la mia preferenza personale cerco sempre di mantenere la maggiore fedeltà possibile. Ecco, la chiave è “fedeltà possibile”, e non “fedeltà a tutti i costi”, perché quest’ultima può essere controproducente e dannosa (*anche perché spesso i linguaggi si sviluppano seguendo percorsi sociali e culturali profondamente diversi e più che di corrispondenze pedissequae si ragiona in termine di adattamenti N.D. Prodo*).

Infine, e lo dico anche come consiglio per tutti e non per apparire pedante, documentarsi è fon-da-men-ta-le! Mi capita spesso di perdere un’ora di lavoro su una singola frase, andando a spulciare il web, le edizioni inglesi, le EL e magari terze fonti per assicurarmi di muovermi correttamente. Purtroppo spesso ci si scontra con scelte opinabili ma che è troppo tardi per cambiare e innanzi alle quali ci si può solo adattare, che non sono solo semplici capricci o gusti personali (si pensi alle tanto dibattute questioni di Kai e Ramas, di Oberon e Grey Star). Infine c’è quell’invisibile muro quasi indistruttibile, dove ci si accorge che è l’autore ad avere sbagliato e non ci si può permettere di modificarne l’opera, salvo il suo esplicito consenso quando giunge.

Nella “scuderia” Vincent ci sono altri giovani e capaci traduttori. Qual è il tuo rapporto con loro? Vi confrontate e vi aiutate a vicenda durante le vostre sessioni creative?

Tutti conosciamo Alessandro Stanchi e il suo grande curriculum. Il suo lavoro sui primi volumi ha permesso all'editore di rilanciare una serie che da anni non era più sotto i riflettori. Paolo “Lavos-D” Maggi è invece un mio socio di antichissima data dai tempi del forum di Gdritalia. Mi pregio di averlo presentato alla Vincent Books e trovo sbalorditivo il suo entusiasmo e la sua precisione. Lavoriamo in team: io traduco Lupo Solitario e lui lo corregge, poi invertiamo i ruoli quando lui traduce Oberon. Perdiamo delle grandi mezz'ore al telefono per discutere le scelte migliori, persino quisquiglie come la scelta di “Portale d'ombra o “Portale delle ombre”, tanto simili quanto filologicamente differenti!

Parlaci dei titoli che hai tradotto. Ci sono dei passaggi o dei volumi che hai trovato più entusiasmanti di altri? Qual è stato il titolo che ti ha dato più soddisfazione, e quale quello che ti ha messo maggiormente in difficoltà?



Tradurre un librogame, molti su LGL lo sapranno bene, comporta la difficoltà di rimanere coerenti tra i paragrafi: se al 123 si deve saltare un crepaccio, al 456 dovrà chiamarsi ancora crepaccio e non pozzo o buco; sembrano stupidaggini ma spesso nelle vecchie edizioni mancava persino questa continuità.

Ho avuto la fortuna di subentrare nel Lupo Solitario Vincent dal n.9, dove la maggior ricompensa è stata poter mettere il mio nome su due episodi (9 e 10) che reputo tra i più belli dell'intera saga. Al momento il mio intervento si ferma a questi, più l'editing di Oberon e la traduzione dell'imminente Lupo Solitario 11 *I prigionieri del tempo*; non ho quindi molto materiale su cui far paragone, ma una cosa la dico: spesso la difficoltà è più psicologica che concreta. Si fatica di più quando si lavora su un testo che si ritiene meno interessante di

altri, o nel merito del cui contenuto ci si trova in disaccordo con l'autore: confesso di cascare frequentemente in questa trappola mentale, ma in fondo

the show must go on!

Come mai ti sei concentrato particolarmente su Lupo Solitario? Si tratta di una tua preferenza o semplicemente di una situazione dovuta a cause contingenti?

Mi sono trovato al posto giusto nel momento giusto: ho partecipato alla revisione di LS 9 e da lì è iniziata la mia collaborazione con la casa editrice.

Confesso che Lupo Solitario non è nel complesso una serie (pardon, chiamiamola come merita: SAGA) che venero e per la quale mi strappo i capelli: mi piace e mi ha dato molto in gioventù, ma ciò che per molti è un suo punto di forza è per me motivo di frustrazione come lettore. Mi riferisco alla troppa attenzione verso la (magnifica) prosa a scapito della libertà di interazione. Ma più che di critica si parla di gusti individuali.

Ci sono altre serie o altri titoli che ti piacerebbe tradurre? Secondo te quali sono i libri che, rilanciati nel 2017 in Italia potrebbero avere successo e catalizzare un grande interesse?

Premetto che la risposta è personale, basata su mie teorie e analisi di scarno fondamento. Tutti sappiamo bene che il mercato della carta è in crisi, dai fumetti alle riviste all'editoria in generale; per i libri-gioco oggi è fondamentale individuare dei titoli il cui successo di (ri)lancio comporti delle vendite e dei guadagni. Oh, d'altronde ci sono in ballo rischi e investimenti. Come nella più atroce tradizione spartana è necessario gettare dalla rupe i più deboli, con l'amara consapevolezza di doversene portare dietro il rimorso per gli anni a seguire. Dico questo perché capolavori assoluti come *Sortilegio* di Steve Jackson oggi potrebbero anche venire applauditi dalla critica, dalle recensioni e dal pubblico di zoccolo duro, ma molto difficilmente desterebbero il favore del pubblico casual: se *Sortilegio* uscisse "a puntate" come nella versione EL ci troveremmo con un pubblico generico abituato a standard di prosa nettamente migliori di quelli così asciutti e distaccati tipici di Jackson, e *Le Colline Infernali* verrebbero accolte tiepidamente. Se poi aggiungiamo la difficoltà spaventosa del secondo volume (che io adoro, mamma mia quanto lo adoro!), il pubblico generico si disperderebbe rapidamente senza fidelizzarsi. Senza contare il compratore distratto, quello che acquista subito *La Corona dei Re* perché la copertina sembra più bella, e si trova impossibilitato a finire la storia. D'altro canto pubblicare subito l'opera completa in cofanetto

comporterebbe dei costi irrecuperabili: quale lettore casual, quale zia in cerca di un regalo per il nipote andrebbe in libreria per acquistare alla cieca un box da 60-70 euro?



Il tuo ruolo nell'ambito della Vincent Books è solo quello di traduttore o ricopri altre mansioni? Ci puoi parlare nello specifico di tutte le tue attività?

Oltre che revisore/editor di Oberon sono anche vicecapocuoco, pianta da ufficio (divisione orchidee maschili), e recentemente promosso a primo ballerino dell'anfiteatro greco privato di Mauro, l'editore, che mi dice di salutarlo caramente o mi ammazza. Ma il mio sogno è quello passare al dipartimento ricatti & sequestri, che è sempre un ottimo trampolino per la carriera politica.

Ti piacerebbe scrivere un libro-gioco in prima persona? Secondo te negli anni che ci aspettano ci sarà ancora spazio per la letteratura interattiva in Italia, e in particolare per la produzione autoctona di nuovi libri da parte di autori nostrani?

Ci ho pensato più volte, ma nonostante una quasi ventennale esperienza nello scrivere avventure e campagne per il gioco di ruolo, soffro cronicamente della sindrome da pagina bianca. Oltre tutto, non ne ho proprio il tempo... Anche perché imparando dagli errori altrui mi rendo conto che il mio librogame ideale dovrebbe godere di ottima prosa, ottima interattività (approccio rigorosamente *sandbox*) e di ottima rigiocabilità: una sciocchezza da almeno 5-600 paragrafi.

Come vedi il futuro dei librogame? Secondo te cosa accadrà nei prossimi mesi, e come dovrebbe muoversi un editore per continuare a pubblicare il genere mantenendone alta la qualità senza rinunciare al profitto necessario per andare avanti?

Il futuro dei librogame è legato alla capacità della "mia generazione", i 30-40enni, di istruire, sensibilizzare e stimolare gli under 18 e soprattutto gli under 13 di oggi, nativi-ma-passivi digitali. Sarò franco, ecco l'estratto di un recentissimo confronto con due viziatissimi cuginetti di scuola media che ho incontrato di recente:

-(giovincelli): *"ma come funzionano queste avventure?"*

-(io, illuso): *"sono delle storie dove voi siete i protagonisti e potete decidere bla bla bla..."*

-(giovincelli): *"ma che figo! Ma è tutto da leggere? Non c'è per IPAD?"*

-(io, talebano): *"no, e meglio così, la carta ha il suo fascino e si impara molto leggendo."*

-(giovincelli che a 12 anni non hanno ancora ricevuto abbastanza cinghiate): *"eh ma che due scatole!"*

Per carità, anche ai miei tempi c'era chi avrebbe preferito un calcio in bocca piuttosto che leggere un libro, ma la sola medicina che vedo è la sensibilizzazione genitoriale (ve l'ho detto che lavoro per quell'associazione a delinquere che è la scuola?). Circa le strategie editoriali non posso arrogarmi di parlare al posto di chi regge il timone della nave, ma la soluzione è lupalissiana: puntare su

titoli e contenuti vincenti, ridurre i costi e gli sprechi, analizzare cautamente il mercato

e le vendite per capire in che direzione soffia il vento, rimanere coi piedi per terra

ma saper cavalcare le onde e le mode passeggiare. Una cosa proprio da nulla!