

# Librogame's LAND MAGAZINE

1

ANNO XVI  
(159)  
gennaio  
2021



Gianni Stavro  
ci racconta l'inizio  
dei LG in Italia

## IL PADRE INTERATTIVO

IL PRESIDENTE DEL CONSIGLIO  
SEI TU, DOPO 33 ANNI!  
Claudio Di Vincenzo presenta la nuova  
edizione del volume feticcio di G e L

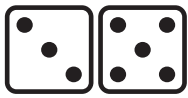
DAI CORTI  
ALL'AUTOPRODUZIONE  
Matteo Tolari e il Peso della  
Cultura

Direttore  
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore  
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della  
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione  
LUCA ROVELLI



Librarsi Edizioni ci regala la riedizione di un classico interattivo

# IL TITOLO CHE GLI ASPIRANTI PREMIER ASPETTAVANO

di Francesco Di Lazzaro

**U**na delle pietre miliari della produzione librogiocistica italiana torna in libreria, esattamente 33 anni dopo rispetto all'originale. Uno dei primi titoli di genere italiani, realizzato da una coppia di autori che si firmavano G e L (che ancora oggi, a distanza di quasi sette lustri, non vogliono rinunciare al proprio anonimato, nonostante in rete le ipotesi, più o meno plausibili, sulla loro identità si sprechino), con prefazione di Piero Ottone, a conferma che i librogame già allora potevano essere cosa molto seria e adulta. L'opera è risorta a nuova vita grazie a Claudio Di Vincenzo e Librarsi Edizioni, che ne hanno sfornata una edizione freschissima,

dal taglio moderno e dall'illustrazione di copertina quantomai accattivante, grazie a una delle geniali interpretazioni di Mattia Simone, che non rinuncia a un parallelismo mefistofelico tra il nostro alter ego politico e il diavolo.

La versione che è arrivata poco prima di Natale in libreria, seppur non è andata a toccare in alcun modo i testi originali (se non per sistemare qualche refuso residuo) risulta certamente molto migliore dell'originale, sia per il confezionamento, decisamente di qualità superiore, che per alcune novità.

Tanto per iniziare il pool di esperti che ha

collaborato al restyling è sinonimo di qualità: stiamo parlando di Marco Zamanni, Alberto Orsini, entrambi apprezzati autori di libro-game, e Ludovico Incidenza, uomo ovunque in casa Librarsi che ha già partecipato con ottimi risultati a diverse opere di revisione nell'ambito della produzione della realtà milanese. A loro si è unito Riccardo Di Vincenzo, sagace scrittore "classico" e profondo conoscitore della storia politica e dell'epoca in cui è ambientata la vicenda.

Inoltre, come già anticipato, la qualità del libro che, in canonico stile Librarsi, si presenta come una brossura con alette, priva di sovraccoperta, composta da 232 pagine (carta avoriata da 100gr) e 388 paragrafi. Disponibile tramite i consueti canali di distribuzione Librarsi, al prezzo di 15,90 euro, è corredato da alcuni lussuosi extra: un pieghevole e la tessera di partito.

Il pieghevole ha da un lato l'elenco dei presidenti del consiglio fino al 1987, anno in cui è ambientato il libro e che ricorda l'uscita dell'edizione Mondadori, e dall'altro un "glossario minimo" d'aiuto per comprendere termini politici oscuri e sigle di enti che oggi non esistono più. L'obiettivo del lettore è riuscire a piazzare la propria foto dopo quella di Fanfani nell'elenco sopraccitato e iniziare così una nuova grande Legislatura!

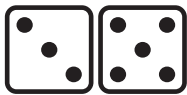
La tessera di partito fungerà da vero e proprio registro di gioco "deluxe": servirà infatti per tenere traccia dei propri progressi, delle proprie caratteristiche e per farci immedesimare meglio nell'atmosfera dell'epoca.

Finora abbiamo fornito alcune informazioni generiche, per introdurre il lavoro: ma noi di LGL Magazine siamo curiosi di saperne molto di più e per questo siamo andati a intercettare Claudio Di Vincenzo, il patron della realtà milanese, chiedendogli di svelarci ogni retroscena di questo nuova sorpresa che ci ha regalato.



Claudio Di Vincenzo mostra orgoglioso i volumi del Presidente





**Bentornato su LGL Magazine Claudio! Stavolta l'hai fatta davvero grossa andando a ripescare *Il Presidente del Consiglio sei Tu*, libro feticcio di molti anche per le quotazioni siderali che ha raggiunto la versione originale Mondadori sul mercato collezionistico. Come ti è venuta l'idea di puntare su questo titolo?**

Qualche anno fa ho deciso di leggere questo titolo che era reperibile solo nel mercato dell'usato e a prezzi proibitivi, così, spinto dalla curiosità, mi sono messo in moto per recuperarne una copia. Una volta letto e giocato, sono rimasto troppo divertito per non farci un pensierino... Allora l'ho passato a mio padre affinché mi desse una sua opinione da lettore "fuori dal mondo librogame". Dopo qualche giorno ho scoperto che si era divertito alquanto, tentando e ritentando la scalata fino a ottenere la vittoria. Il divertimento non giungeva solo dalla sfida con il lettore, ma dall'ironia che riempie l'intera opera, affrontando, con il taglio tipico della satira, i temi a cui la politica italiana ci ha a-

bituati. Nessun librogame è "solo" un gioco, e questo non è solo un'avventura politica; è un viaggio attraverso un'epoca reale, quasi tangibile, che senza mai fare nomi e cognomi ci riporta a certe inconfondibili atmosfere da prima repubblica.

Successivamente mi sono confrontato con diversi appassionati ed esperti di Ig, raccogliendo molti pareri positivi riguardo questo titolo: era la conferma che cercavo.

**È stato complesso trasformare l'idea in realtà? Per esempio come sei riuscito a scovare gli autori, gli enigmatici G e L, e a strappargli l'accordo?**

Rintracciare G&L non è stato più complicato di altre volte. È vero, c'è un discorso di anonimato, e non è facile capire chi si nasconde dietro una sigla, ma lavorando in questo settore si affinano certi piccoli meccanismi, prevalentemente catene di telefonate e e-mail, per raccogliere informazioni e stringere il cerchio dei possibili.

Per esperienza posso affermare che è più complesso raggiungere un ipotetico Mario Rossi. O autori americani dai cognomi come Smith, Johnson, Williams o Brown, specie se non hanno un loro sito internet. Un giorno racconterò di come, sulle tracce di un autore inglese trasferitosi all'estero, mi sono ritrovato ormai disperato a parlare con una parrocchia scozzese, sperando che il loro prete fosse il vecchio autore di una saga storica. Era oggettivamente improbabile, ma per amore dei librogame le si tentano tutte. Ovviamente era l'ennesimo caso di omonimia...

**Da anni si sprecano le congetture sull'identità dei due. Puoi svelare in esclusiva al Magazine qualcosa al riguardo? C'è chi giura che G e L stia a indicare Giovane Longo e che questo sia il primo volume interattivo realizzato da un giovanissimo**

### Mauro Longo...

Quella del Giovane Longo è un'interpretazione molto interessante, che racconta di un Mauro Longo enfant prodige del librogame! Così giovane eppur così consapevole delle trame politiche dell'epoca.

Direi che allora basta chiedere a lui. Io, per ora, non posso svelare nulla!

### Quali sono le novità rispetto all'edizione originale? So che i testi sono rimasti quasi inalterati...

Le novità riguardano prevalentemente il prezzo (15,90 invece che le solite diverse decine di euro necessarie per la vecchia edizione), l'aspetto grafico e il packaging.

I testi sono pressoché inalterati, se non per piccolissime variazioni che non modificano il contenuto. Era perfetto così.

### In molti mi hanno chiesto perché non è stata attualizzata la storia e portata ai giorni nostri. Ci hai pensato? Perché hai deciso che lasciare tutto al 1987 fosse la scelta giusta?

Prima di iniziare i lavori sull'opera, anche in redazione ci siamo posti la questione, ma per diverse ragioni ci siamo trovati tutti d'accordo nel voler lasciare l'opera invariata. Innanzitutto, per "rispetto": attualizzarla avrebbe voluto dire inevitabilmente snaturarla e privarla di quell'aura d'altri tempi. In secondo luogo, ci è piaciuta così tanto l'atmosfera dell'epoca, quei nomi di aziende ed enti che oggi sono solo la fotografia di un periodo storico del nostro Paese, da considerarla migliore così. La nostra idea non era solo ripubblicare un librogame divertente sulla politica, ma riportare in vita quello che consideriamo un caposaldo della storia dei libri-game italiani. Non avendo riscontrato problemi di sorta, non è stato necessario intervenire per modifiche o aggiornamenti.



### Quanto è cambiato il paese rispetto ad allora e quanto la sua classe politica? Il fatto che il libro per molti versi sia attuale ancor oggi senza modifiche non ti sembra desolante?

Questa è una domanda molto interessante, ma che avrebbe bisogno di una risposta lunga e articolata. Riassumo dicendo che da un lato un cambiamento lo vedo, ma è legato più che altro a un cambiamento storico. Non parliamo più di Strategia della tensione, di stragi, di servizi deviati, di eversione, di piduismo e di trame segrete, come di fatti attuali. Se ne parla guardando indietro nel tempo, tuttavia con la sensazione che gli spettri di questo passato aleggino ancora negli anfratti dei Palazzi che contano e delle Ville che, oggi come allora, ospitano ritrovi e riunioni (a telecamere assenti) tra membri politici e personaggi ai vertici dell'economia e dell'industria.

Quindi quella che non è cambiata è la sensazione, ampiamente diffusa credo, che dietro i proclami, le ideologie, le propagande, alcuni esponenti abbiano ancora a cuore più i loro interessi e ciò che possono ottenere da una certa posizione di favore, piuttosto che la salute e il benessere del Paese. E siano pronti a



tutto pur di perseguire i loro scopi personali. Leggendo questo libro si ritrovano purtroppo molte analogie tra passato e presente. Fatti ipotetici che potrebbero essere collocati in qualsiasi momento storico, adattandosi perfettamente anche all'attuale politica, campanello d'allarme di un malcostume latente che sembra impossibile da estirpare.

**La galleria dei presidenti del consiglio è meravigliosa. So che, al di là del fattore gadget, averla realizzata ha avuto per te un senso ben preciso. Ce lo racconti?**

Man mano che aggiungevamo volti alla galleria dei Presidenti, prendeva forma un mosaico che mostrava un'immagine precisa di cosa sia stata per l'Italia la "prima repubblica". Non c'è bisogno di un abile solutore di enigmi per capire quale filo unisca quei volti, quelle Legislature, quei mandati. In ogni caso lascio al lettore il piacere, se vorrà, di scoprirlo.

Metaforicamente, la fototessera a colori del lettore in fondo alla carrellata rappresenterà la svolta, il vero cambiamento che nella realtà non è avvenuto; non nel 1987 perlomeno. Un modo simbolico per riscrivere la storia, gettando una luce di colore su un passato in scala di grigio.

**L'idea della copertina come è venuta fuori? Il risultato è eccezionale, uno dei migliori lavori in assoluto di Mattia Simone...**

La copertina è nata dall'idea di raffigurare una folla euforica che incita il suo candidato premier, il quale dal palco gioisce per una vittoria ormai annunciata e per la sua capacità di trascinare intere masse.

Alle sue spalle, però, un'ombra inquietante svela (al lettore) che in politica non tutto è limpido e benevolo come sembra; come insegna Schopenhauer: "Chi si attende che nel mondo i diavoli vadano in giro con le corna e i buffoni con i campanelli, ne diventerà sempre preda e lo zimbello."

Tuttavia, tra la folla, qualcuno potrebbe cambiare le carte in tavola...È una delle scene del libro che mi è piaciuta di più.

**Secondo te il presidente del consiglio deve essere per forza il diavolo? O ci sono evoluzioni meno negative per chi vuol leggere il libro e riuscire nell'impresa senza necessariamente trasformarsi in Satana?**

Questa è una bellissima domanda, ma preferisco non dire nulla! Non vorrei influenzare l'approccio del lettore. Il piacere sarà proprio scoprire, pagina dopo pagina, scelta dopo scelta, quali strade portano al successo e quali ai finali più disparati. Il bello è raggiungerli lasciandosi sorprendere dagli eventi più inaspettati e incredibili scritti da G&L!

**Il volume "gemello" del presidente è Carriere. Pensi che ci siano concrete possibilità di vederlo nei prossimi mesi nel catalogo Librarsi?**

Abbiamo diverse serie avviate e titoli in cantiere, quindi dobbiamo concentrarci su quelli, ma sarebbe bellissimo dare nuova vita anche a un titolo come Carriere!

**Con questo titolo si è inaugurata una collana nuova, Reality Game. Sarò un contenitore di avventure one shot a quanto è trapezato. Che tipo di opere ospiterà e che taglio avranno?**

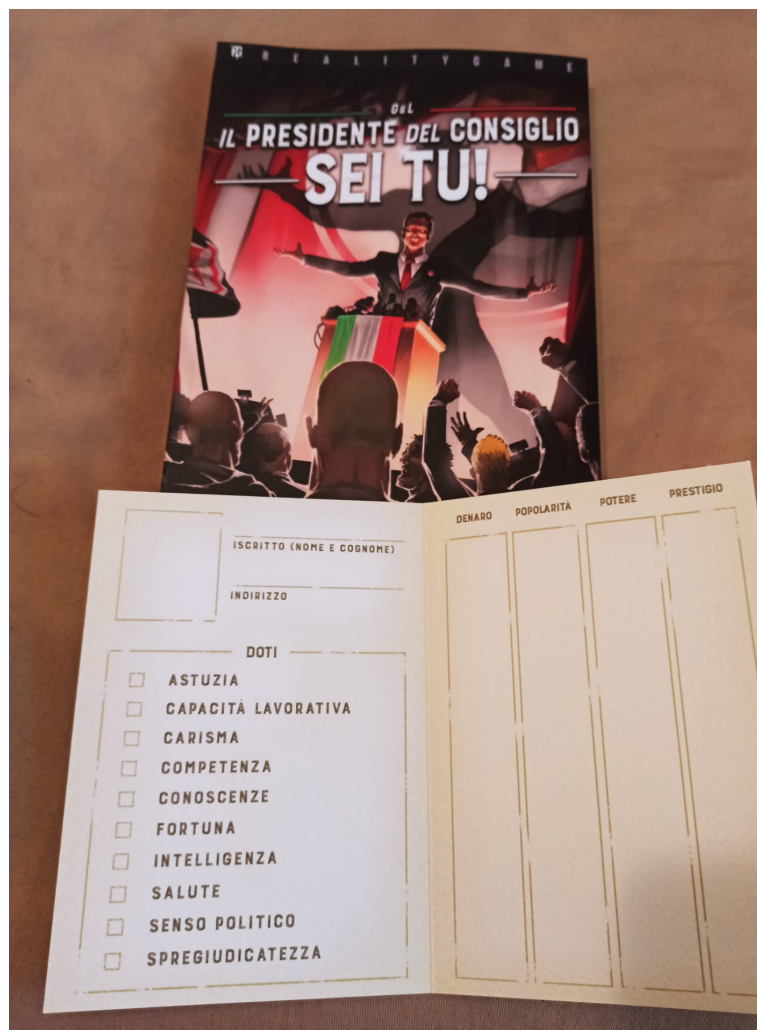
Per ora abbiamo pianificato tre uscite, italiane, tutte vicine alla realtà. Quindi niente mostri, fantasmi, creature degli abissi o draghi alati, solo avventure ambientate in situazioni più "terrene", seppur stravaganti. È una collana a cui tengo particolarmente perché i titoli in preparazioni sono così innovativi e inusuali, che mi sento sicuro nel dire che sapranno regalare "avventure" a cui noi lettori di Ig non siamo abituati. Questa originalità mi ha subito conquistato, convincendomi che questi libri dovessero trovare collocazione in una collana apposita, e che fossero solo la base di un percorso che merita di essere ben sviluppato.

**Nel 2021 sono attesi diversi volumi che arricchiranno le varie collane Librarsi. Puoi darci qualche anticipazione, e svelarci anche se e cosa uscirà, oltre ai preannunciati Alice, Autolico, Bloodsword e Terre Legendarie?**

Vi pare poco?! Lavorare 4 libri per noi è un impegno notevole! Ammetto però che stiamo preparando anche altri progetti: ad esempio vorrei ampliare la collana MiniGame, che ad oggi ha un solo titolo, ma a cui presto se ne aggiungerà un altro...

**Siamo alla fine dell'intervista. Ormai sei un habitué e sai cosa ti domanderò: vuoi aggiungere qualcosa o rispondere a una domanda che non ti è stata fatta?**

Approfitto della domanda per parlare di questo nuovo MiniGame in previsione, perché proprio oggi, con grande felicità, ho firmato il contratto con gli autori Gianmario Marrelli ed Elisa Pasquini.

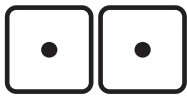


In realtà si tratta di un discorso iniziato ormai alcuni mesi fa, quando questo corto è stato presentato come concorrente al Premio Teseo di fine 2020. Ho visto un grande potenziale in quel piccolo racconto non appena l'ho letto.

La nostra edizione però sarà diversa da quella presentata al concorso: sebbene la struttura e il sistema siano rimasti invariati, in questa versione - tolti i limiti di lunghezza dettati dalla partecipazione al Premio - vi sono più località esplorabili e un maggior numero di eventi e paragrafi.

Nelle prossime settimane avremo modo di parlarne e svelare maggiori dettagli, ma intanto vi posso anticipare che indosserete i panni di un messaggero alla corte di Artù.

Sarete "Il corriere di Camelot"!



Intervista esclusiva al primo italiano  
che “scoprì” le opere a bivi: un tour virtuale  
nella sede di Trieste durante l’epoca d’oro

# STAVRO: “DALLE NAVI AI LIBROGAME, VI RACCONTO LA EL”

di Alberto Orsini

**S**ebbene ne rifiuti gentilmente l’etichetta, Gianfranco Stavro, più noto come Gianni, è indiscutibilmente il “padre” del librogame italiano inteso come prodotto editoriale importato dall’estero a Trieste, in quella Editoriale Libreria dalla storia insospettabilmente gloriosa che affonda le sue radici nell’Ottocento e nelle compagnie di navigazione, e diventato prodotto di massa, capace di vendere un numero di copie a cinque cifre negli anni migliori. In compagnia di Stavro, Lgl Magazine compie in esclusiva un vero e proprio “viaggio nel tempo” nella prima

età d’oro del libro a bivi, legata a doppio filo all’editrice triestina con i suoi 186 volumi in 34 serie. È Stavro, come riconosciuto pubblicamente anche da altre colonne della EL dell’epoca, a conoscere per primo le versioni francesi di Advanced Dungeons & Dragons e - soprattutto - Lupo Solitario. Sempre lui ne intuisce le potenzialità e, con la collaborazione di Orietta Fatucci, che dei librogame è senz’altro la “madre”, lancia sul mercato quello che diventerà un fenomeno nazionale. Nell’intervista, oltre a una serie di aneddoti e rivelazioni fin qui inedite, anche un vero e



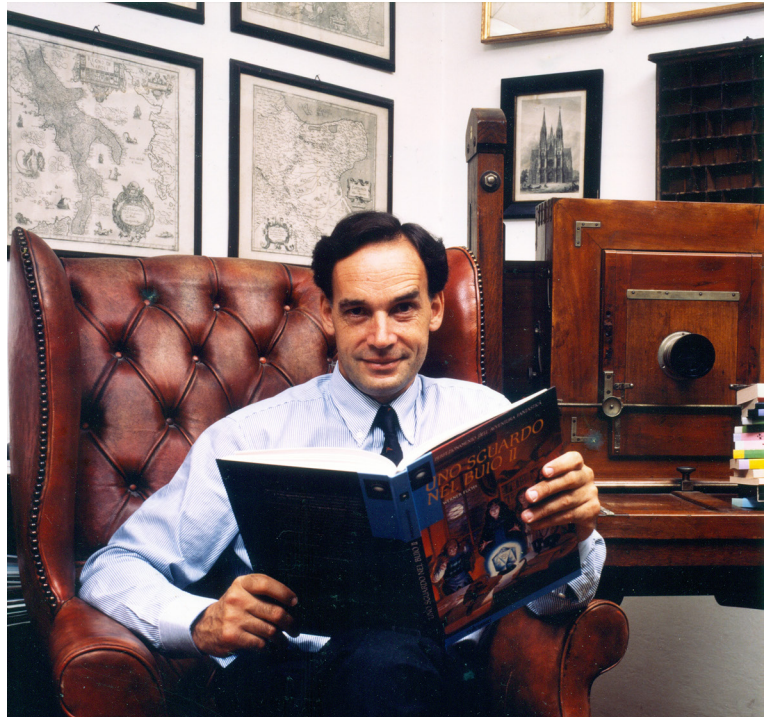
proprio “tour virtuale” nella sede EL dell’epoca, oggi non più utilizzata. Inoltre, una piccolissima speranza per chi ancora crede che l’editore triestino possa tornare a pubblicare a bivi: “L’assenza dal mercato è una scelta necessaria, ma se un giorno dovesse riprendere sarei l’ultimo a stupirmi!”.

**Cominciamo dall’inizio, quando ha scoperto il concetto stesso di librogame e che sensazioni ha avuto, approcciandone il primo, al momento di saltare da un paragrafo all’altro invece di girare pagina?**

A dire il vero il primo “approccio” è stato, per certi aspetti, “negativo”, trattandosi di un prodotto editoriale molto distante dal lavoro che stavo svolgendo: una produzione editoriale di libri illustrati per bambini dedicati, in particolare, alle prime fasce d’età. I primi volumi che ho avuto l’occasione di leggere, della collana D&D (Dungeons & Dragons), non mi avevano suscitato grande interesse; ciò detto, m’incuriosiva il mondo che lasciavano intravedere e volevo capire il perché riscuotessero un così grande successo tra i ragazzi sui mercati esteri, di primo acchito non li ritenevo adatti a essere proposti sul nostro mercato. “Lupo Solitario” è stata la prima collana che suscitò veramente il mio interesse: per il suo saper essere “libri”, senza apparire tali; per il fatto che per giocare si doveva, per forza, esercitare la lettura e non ultimo, perché facevano capire l’importanza delle scelte fatte lungo il percorso. Un’idea intelligente e, per diversi aspetti, realizzata anche molto bene.

**Sappiamo che Lupo Solitario e le altre opere furono scoperte in francese prima che nella versione originale, ci racconta com’è andata con Gallimard?**

Se per “versione originale” intende la collana pubblicata in italiano dalla E.Elle, sì fu l’indi-



**Gianni Stavro fotografato dalla rivista Capital negli anni d’oro del libro a bivi con una copia di “Uno sguardo nel buio”**

menticabile direttore di Gallimard Jeunesse, Pierre Marchand, editore capace di guardare lontano come nessun altro, che nei primi anni Ottanta intuì il potenziale dei “Livres dont vous êtes le héros”. In quegli anni la collaborazione tra Pierre e me era strettissima, creavamo insieme collane molto innovative, tanto che i cataloghi editoriali delle Edizioni E.Elle e di Gallimard Jeunesse erano, in parte, sovrapponibili.

**Via San Francesco civico 62, Trieste: possiamo compiere un giro turistico a ritroso nel tempo nella storica sede EL? Entrando da quel portone, che cosa si incontrava ai vari piani, dove si andava, che uffici c’erano?**

Rappresentavo la quarta generazione della mia famiglia il primo giorno che ho varcato la



Un primo piano recente del "padre" dei librogame



soglia di quell'indirizzo. Più che di "uffici" si trattava di uno "stabilimento tipografico" di una certa importanza, per Trieste, anche se piuttosto vecchio e in parte obsoleto. Salendo, al primo piano, a destra si accedeva agli uffici della tipografia disposti lungo un corridoio con il pavimento che pareva vivo per gli scricchiolii del parquet, l'ultima porta sulla destra sarebbe poi diventata quella del mio ufficio. A sinistra si accedeva, invece, alla sede di rappresentanza triestina della Casa Editrice Paravia di Torino. Questi uffici diventeranno, poi, la sede dell'attività editoriale di libri per ragazzi che avevo iniziato a sviluppare nel 1974 in via Ciovasso nel quartiere di Brera a Milano. Le Edizioni E.Elle nascono quindi come "costola" della tipografia Editoriale Libreria, da cui il nome. Il piano terra, molto più vasto degli uffici, era interamente dedicato allo stabilimento tipografico che occupava, allora, circa 90 dipendenti.

**Un accenno di storia della società? Da Lloyd Austriaco a Editoriale Libreria fino a Einaudi.**

Il Lloyd Austriaco, storica società di navigazione le cui navi solcavano i mari di tutto il mondo, inizia una produzione editoriale e tipografica, prevalentemente a servizio della propria attività, nei primi anni dell'Ottocento. Verrà data "ufficialità" a questa impresa nel 1842 con l'obbligo di iscriverla alla Camera di Commercio con la denominazione "Buchdruckerei des Österr. Lloyd", parte della neonata "Terza sezione artistico-letteraria" che si aggiunse a quelle ben più importanti, sotto il profilo economico, della "Navigazione a vapore" e "Assicurativa", specificando nel contempo la sua intenzione di sviluppare un'attività culturale che conciliasse le proprie aspirazioni culturali con rigorosi criteri artistici. L'attività della Terza sezione si svolgerà sotto il cappello del Lloyd Austriaco sino al 1922, anno in cui alcuni soci decidono di scorporarla, denominandola "Editoriale Libreria", per consentirne l'allargamento dell'attività editoriale che, a quell'epoca, non poteva essere disgiunta da quella tipografica. Dal 1974 i libri pubblicati dalla Editoriale Libreria dedicati ai bambini e ragazzi erano marchiati con le iniziali della società E.L. così che queste due lettere - EL oppure E.Elle - diventeranno la denominazione della società che nascerà dall'ulteriore scorporo di questo ramo d'attività nel 1984. Nei primi anni 90, con l'ingresso dell'Einaudi nel capitale sociale delle Edizioni E.Elle si aggiungeranno i marchi Einaudi Ragazzi ed Emme Edizioni.

**Una storia particolare sembra avere la vetrinetta contrassegnata dalla scritta "Buchdruckerei des Österr. Lloyd", di che si tratta? È stata legata anche alla produzione di Librogame?**

Non vi è alcun legame diretto con le collane dei librogame, a parte le lontane radici

comuni. La vetrinetta, con altre, era appesa nell'ingresso della palazzina (uffici e stabilimento tipografico) e serviva ad affiggere le comunicazioni ai dipendenti.

**C'è stato anche il suo contributo nella creazione veste grafica poi realizzata dallo studio Tassinari-Vetta che ha dato, e ancora dà, un senso unico di familiarità a tutte le serie?**

Nessun contributo da parte mia, solo il desiderio di proporre le collane con la massima qualità possibile. Lo Studio Tassinari e Vetta era, e lo è tutt'oggi, uno dei migliori in Italia e per mia fortuna aveva sede a Trieste.

Ovviamente abbiamo attentamente valutato e discusso il risultato, da una parte Orietta Fatucci che allora mi affiancava (da molti anni è lei che dirige ed amministra con grandissima competenza e bravura le Edizioni E.Elle) ma senza interferire nei contenuti artistici della proposta, d'altra parte condivido pienamente il "senso unico di familiarità della serie" che lei ha citato, Tassinari e Vetta realizzarono in effetti un piccolo capolavoro. Anche la parola composta, ideata dal professor Giulio Lughi, "librogame" per identificare questa serie di collane è poi risultata tanto forte da connotare, nel linguaggio comune, l'insieme di questi prodotti editoriali.

**Quando si è accorto del declino del librogame e a che cosa lo ascrive in particolare?**

Avendo lasciato del tutto, e da molto tempo, la casa editrice che avevo fondato, non ho realizzato quando è iniziato il declino di questa linea editoriale: l'ho appreso tardi, ma non ne sono stato sorpreso. Tutti i prodotti di consumo, anche i libri lo sono, subiscono dei momenti di stanchezza, qualche volta non realmente giustificati da motivi oggettivi, ma spesso dalla paura o convinzione dei



**La vetrinetta per i dipendenti eredità dello storico passato legato alla navigazione**

negozianti che ne temono l'obsolescenza e quindi sono portati a sostituirli con altri che ritengono più attuali.

**Quasi quarant'anni dopo, a freddo, che sensazioni le genera poter essere considerato a buon diritto il padre del librogame italiano?**

Non sento di meritare questa considerazione, semplicemente, in quanto responsabile di una casa editrice, ho ritenuto giusto e utile pubblicare queste collane, facendo il possibile per contenere i costi di produzione e quindi di vendita (in questo le competenze che avevo acquisito dirigendo lo stabilimento tipografico mi hanno aiutato) e nello stesso tempo curando al massimo la qualità dei testi e del funzionamento dei giochi. Non scordiamo che le Edizioni E.Elle hanno una radice in quell'attività del Lloyd Austriaco che già nella metà dell'Ottocento intendeva "sviluppare un'attività culturale che conciliasse le proprie aspirazioni culturali con rigorosi criteri artistici".



la sede di Edizioni EL negli anni d'oro. Ora la casa editrice triestina si è trasferita altrove

### **Ha figli o parenti che apprezzano ancora questo genere librario?**

Ho incontrato diversi giovani che apprezzano ancora e molto questo genere di lettura. Per quanto riguarda i miei figli, sono un padre multigenerazionale, avendo due figlie che sono cresciute con i librogame in tasca, poi altri due, una figlia e un figlio che - vent'anni dopo le prime - hanno letto i librogame, ma forse con meno passione. Infine ho un ultimo figlio, che ancora non sa leggere: aspetto solo che possa farlo per lanciarsi insieme nelle avventure di Lupo Solitario!

### **Era già a conoscenza che nell'ultimo quinquennio il mercato dei librigioco in Italia è rifiorito completamente con decine di inediti pubblicati da editori grandi, medi e piccoli?**

Non ne ero a conoscenza, sono contento nell'apprenderlo: a mio parere, infatti, non via era un motivo oggettivo che ne giustificasse il declino delle vendite.

### **In questo panorama di "Rinascimento", almeno per gli appassionati stona l'assenza di EL, che senza dubbio si occupa di tutt'altro genere, ma altrettanto indubbiamente ha aperto il mercato, ideato la parola librogame, i loghi, le grafiche e le modalità di fruizione di questi volumi. La storia tra l'editore triestino e i libri a bivi è chiusa per sempre secondo lei?**

Sotto la direzione di Orietta Fatucci, la Edizioni E.Elle, ha realizzato un lavoro straordinario, per qualità di contenuti e linea editoriale tanto che oggi rappresenta una realtà imprenditoriale ben diversa da quella che ho lasciato anni addietro, molto più importante e ben strutturata. Non ne conosco i piani di sviluppo, ma l'assenza dal mercato dei librigioco non deve essere considerata come una stonatura, la ritengo piuttosto come una necessaria scelta, coerente con lo sviluppo del suo catalogo editoriale. Però, se un giorno dovesse riprendere le pubblicazioni dei Librogame, sarei l'ultimo a esserne stupito! 

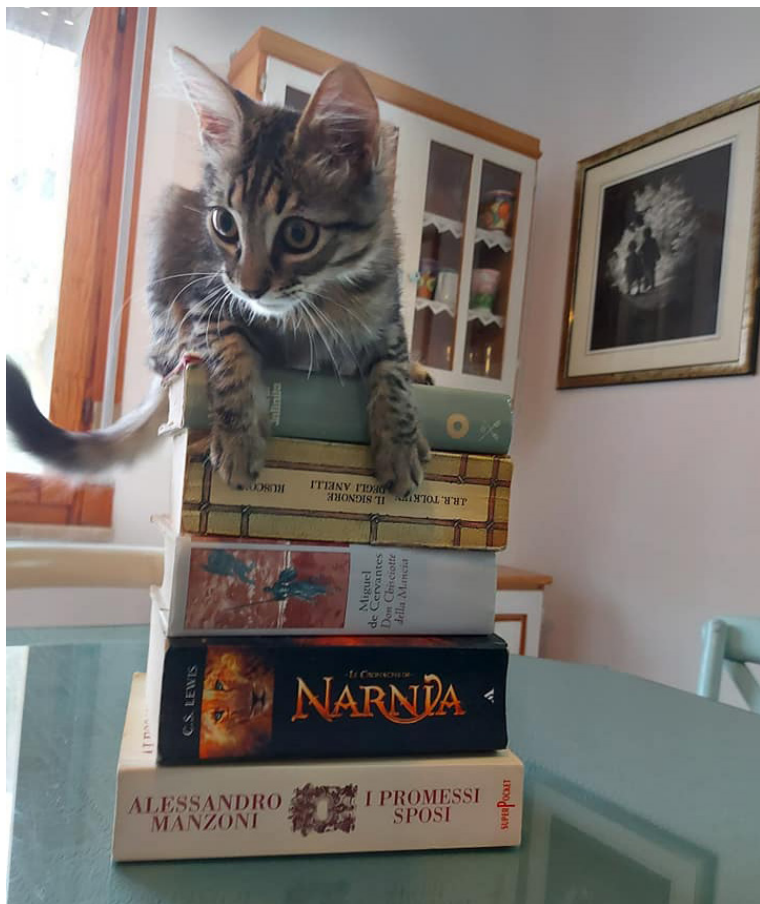
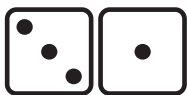
Matteo Tolari ci racconta di come un racconto-game possa diventare un libro autoprodotta

# A VOLTE RITORNANO!

di Marco Zamanni

**E**ra il lontano dicembre 2016. Il rinascimento dei librogame stava muovendo i suoi primissimi passi, ma c'erano comunque dei coraggiosi che sfidavano la sorte pubblicando a tirature bassissime i loro prodotti. Tra queste persone c'era Matteo Tolari: animo sardo in tutto e per tutto, forte della sua esperienza con il Concorso dei Corti di LGL, Matteo annunciò di essere al lavoro su "Il Peso della Cultura", il primo "libro gioco estremo" della storia, l'unico in cui il protagonista è davvero il lettore al 100%! L'idea, per quanto estremamente originale, era stata elaborata partendo da antesignani poco conosciuti, e ha a sua volta influenzato alcune opere suc-





cessive (le mie, ad esempio!). Dopo una tiratura iniziale esaurita quasi subito, il libro è stato ristampato con una copertina diversa, ma anche questa seconda edizione ha avuto poca diffusione.

Oggi “Il Peso della Cultura” è ritornato in print on demand su Amazon, così da rivolgersi a tutti coloro che non l’hanno potuto conoscere all’epoca. Vediamo insieme al suo autore perché quest’opera è così particolare – oserei dire unica nel panorama moderno.

**Ciao Matteo! Sei una vecchia conoscenza di LGL, ma vuoi presentarti ai nuovi arrivati?**

Ciao librogiocatori, sì, qualcuno di voi mi conosce col nome Hieronymus, altri come Matt Shardana, altri ancora come Matteo Tolari, e anche come Meow (non so perché, ma il mio gatto mi chiama sempre così). Comunque come state ragazzi?

**Noi benissimo, io in particolare, visto che ho sempre adorato “Il Peso della Cultura”! Com’è nata l’idea di scrivere un librogioco estremo in cui il protagonista è il lettore?**

L’idea è nata durante uno dei Concorsi dei Corti organizzati da LGL. Decisi di partecipare fuori concorso per poter sfornare un corto libero dalle (giustissime) restrizioni del regolamento. Anni addietro ho partecipato a molti giochi di ruolo dal vivo, o LARP, se preferite, e mi chiedevo come poter traslare qualcosa di simile su un librogioco. L’input mi è arrivato dalla lettura di “Groucho Marx contro Frankenstein, la Mummia e il Vampiro” del maestro Beniamino Sidoti. Una piccola opera molto originale. In poche parole il primo esempio di sempre di gioco di ruolo dal vivo in solitario. Per essere a mia volta originale, sono voluto andare oltre, scrivendo anche io un gioco di ruolo in solitario, ma anziché far interpretare un personaggio di fantasia al lettore (come appunto Groucho Marx), nella mia opera si interpreta se stessi. Più che di un gioco di ruolo si potrebbe parlare di un gioco di trasposizione, dove il lettore porta se stesso all’interno di un’avventura fantastica. “Il Peso della Cultura” è una versione riveduta e ampliata rispetto al librogioco che portai al concorso.

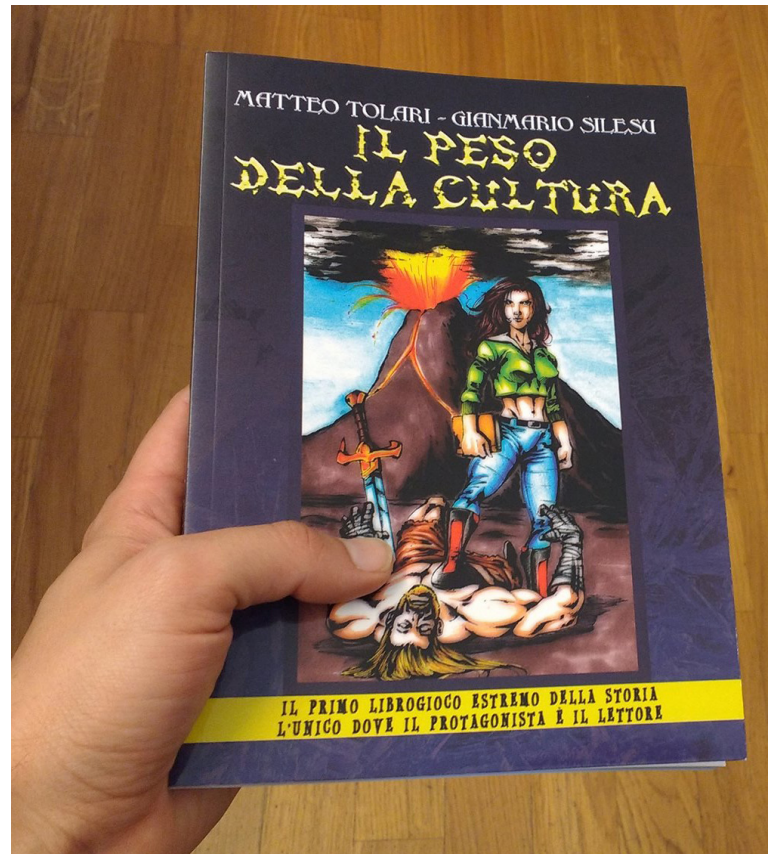
**Quali difficoltà hai incontrato durante la stesura di un’opera del genere? Puoi spiegarci per sommi tratti di cosa si tratta?**

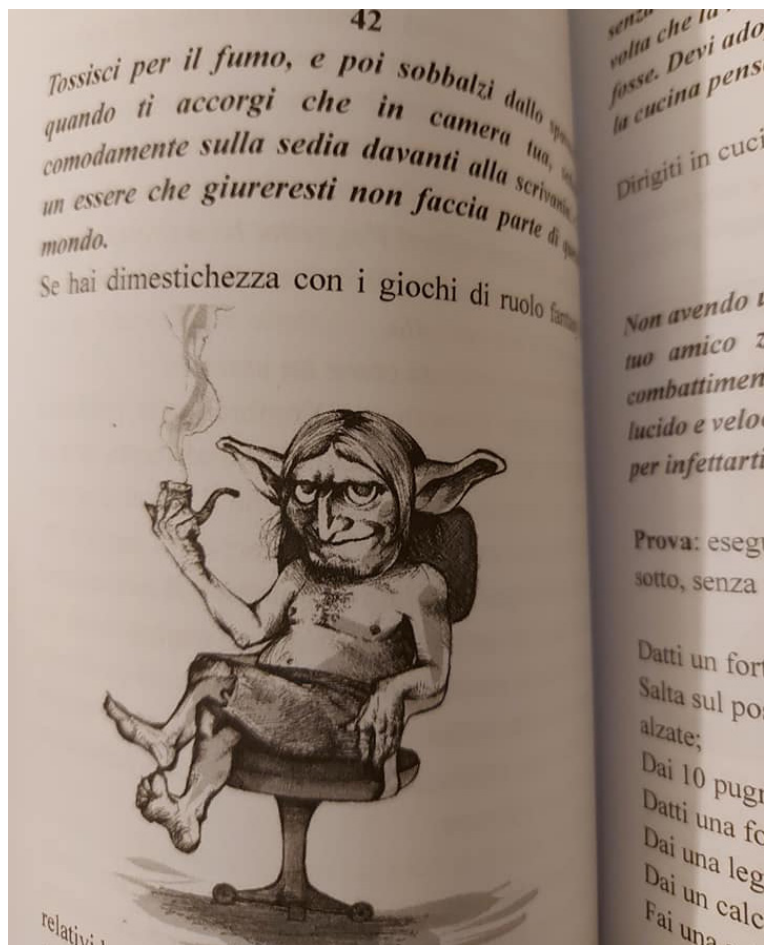
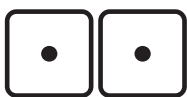
Non ho incontrato particolari difficoltà durante la stesura, eccezion fatta per i gatti che camminavano continuamente sulla tastiera perché volevano coccole. Preferirei non parlare della trama per evitare spoiler, mi limito a dire che non abbiamo una missione ben precisa da affrontare, ma, seguendo lo sviluppo di eventi più grandi di noi, ci limitiamo a sopravvivere. Del regolamento parlo invece volentieri, e senza se-

greti. Si tratta di un regolamento estremo, per diversi motivi. Anzitutto il protagonista è realmente il lettore, e quindi le sue reali capacità e competenze influiranno nell'esito delle vicende narrate. L'alea e i suoi strumenti "demoniaci", ovvero dadi e affini, sono totalmente assenti. In poche parole, nel libro abbiamo una storia fantastica, di cui il protagonista è il lettore, involontariamente lanciato dentro di essa, e l'esito di ogni sua azione per superare le difficoltà dipende esclusivamente da lui. Se per esempio nel testo il protagonista deve spostare un macigno che blocca un sentiero, il lettore dovrà realmente spostare qualcosa di pesante all'interno della sua casa, ovvero del luogo dove sta leggendo il libro in quel momento. Deve colpire con un coltello un nemico in fuga? Allora andrà in cucina, prenderà un coltello e lo lancerà in direzione di un oggetto scelto come bersaglio, che simulerà quel nemico in fuga. Molte saranno le prove di forza, agilità e velocità, ma anche di resistenza alla fatica o al calore. Per questo motivo il libro è sconsigliato a un pubblico di anni inferiori a 14. Ci si può fare male, insomma. Infine, non mancano anche le prove di intelligenza o intuito, nonché vari enigmi da risolvere. Insomma, si può arrivare a uno dei vari finali del libro solo se si è un lettore in gamba. Se sei un troglodita o un pantofolaio che pensava di risolvere tutto con lanci di dadi, questo non è il libro che fa per te.

**Avendo letto la precedente versione, posso confermare che quanto dici è vero. Ci saranno delle modifiche rispetto alle precedenti edizioni?**

Non sostanziali. L'immagine di copertina è sempre quella della seconda edizione, con alcune modifiche grafiche alla sola cover. I testi interni sono gli stessi per tutte e tre le e-

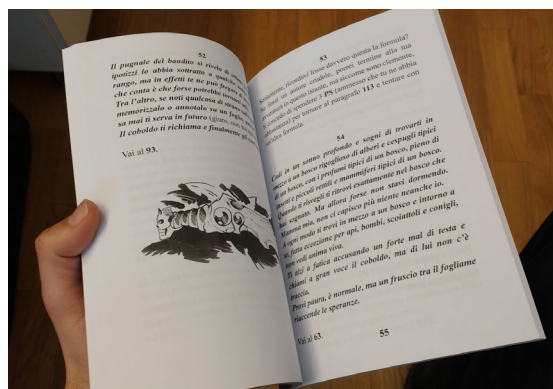




dizioni, salvo ovviamente i refusi corretti. Ora “Il Peso della Cultura” fa parte di una nuova collana che si chiamerà SURVIVAL.

### **Cosa ti ha spinto a ripubblicare il libro ora e a prediligere la stampa print on demand? Vedremo il titolo anche su LULU in futuro?**

Dopo aver cambiato città, vita e lavoro, per 3 anni ho dedicato il mio tempo libero ad altre passioni e distrazioni. Adesso, forse grazie anche alla pandemia in corso, la voglia di scrivere è tornata con prepotenza. Dato che non ho suscitato l'interesse di alcun editore, avendo però allo stesso tempo richieste frequenti da parte di lettori curiosi che non sono riusciti ad acquistare le copie a tiratura limitata pubblicate tre anni fa, ho deciso di seguire il consiglio di un saggio ragazzo appassionato di libri gioco [che sarei io, nota dell'intervistatore] ovvero pubblicare su A-



mazon. Per quanto riguarda LULU, staremo a vedere...

### **Sei al lavoro su nuove opere a bivi? Cosa ne pensi dello stato attuale del genere?**

Ho in cantiere altre quattro opere che hanno tutte trame diverse, protagonisti diversi e regolamenti diversi, ma che in comune hanno l'originalità, o forse la follia. Mi piace sperimentare nuove vie ludiche, le cui possibilità di successo sono pari a quelle di fiasco totale. L'importante per me è proporre qualcosa di nuovo a quel pubblico che, secondo il mio modesto parere, dovrebbe distaccarsi dal collezionismo selvaggio di titoli di quasi quarant'anni che non leggono mai, e dare più importanza alle opere degli ultimi anni. Abbiamo nuovi autori italiani, fra tutti mi limito a fare il tuo nome e quello di Mauro Longo, che offrono al pubblico librigioco appassionanti e mai banali. Non sta a me dire se il settore avrà vita anche dopo la nostra generazione di quarantenni, che divoravamo i librogame EL a cavallo tra gli anni 80 e 90, ma sicuramente non sono le opere valide che mancano.

### **Grazie della menzione e del tempo che ci hai concesso. Vuoi lasciare un saluto per i lettori di LGL?**

Grazie a voi. Saluti a tutto il popolo LGL. Ringrazio in particolare coloro che, durante i miei primi concorsi, mi hanno fatto crescere grazie alle loro critiche ultracostruttive. 