

# Librogame's LAND

Anno 7 - Numero 4 (72) APRILE 2012 - Il primo periodico italiano dedicato esclusivamente alla narrativa interattiva - [www.librogame.net](http://www.librogame.net)

Dalla Sfida al Lettore di Ellery Queen ai Misteri in cinque minuti

## Quando il giallo diventa "game"

di Francesco Di Lazzaro  
(Prodocevano)

Se un qualsiasi appassionato si chiedesse quale tra i tanti generi che hanno contraddistinto la produzione narrativa-interattiva nel corso degli anni sia predominante la risposta verrebbe spontanea e immediata: il fantasy. Allo stesso modo si tenderebbe a pensare che anche le prime produzioni di questo tipo possano riallacciarsi ad ambientazioni medioevali e a scenari ricchi di maghi, elfi e guerrieri.

Questo può essere parzialmente vero se si intendono, quando si parla di libri-gioco, solo titoli caratterizzati da una struttura a bivi: se però si pensa al libro-gioco stesso, nel senso ampio del termine, come a un lavoro che chiami in causa componenti ludiche in grado di stimolare altre dinamiche oltre la mera lettura, allora esiste una categoria editoriale che da tempi ben più antichi monopolizza questo tipo di concept: il giallo-poliziesco, che trova il precursore in uno scrittore (o meglio, due) di enorme fama e prolificità. Chiunque ami il genere conoscerà certamente Ellery Queen, pseudonimo sotto cui si cela una coppia di salaci penne: i cugini Frederic Dannay e Manfred Bennington Lee, che ebbero l'idea di creare il personaggio le cui avventure erano pensate da un autore che ufficialmente portava lo stesso nome del suo protagonista. Il dinamico duo, senza indugiare minimamente, decise di creare un periodico a tema (Ellery Queen's Mystery Magazine, tradotto in Italia come Il Giornale di Ellery Queen) su cui cominciarono a essere pubblicate le prime storie del giovane giallista-investigatore, spesso impegnato ad aiutare il padre, affermato ispettore della polizia di New York, a risolvere intricati casi in apparenza sempre inspiegabili. La trovata vincente alla



base dei romanzi di Queen è quella della Sfida al Lettore: in quasi tutti i lavori che contraddistinguono la vasta produzione dedicata al personaggio la narrazione viene a un certo punto della storia interrotta, e il lettore stesso deve risolvere il caso, utilizzando tutti gli elementi fino a quel momento forniti nel corso dell'avventura. Tali indizi, per stessa assicurazione degli ideatori, sono sempre sufficienti a individuare colpevole e movente. Una volta elaborata la soluzione è poi possibile confrontarla con quella effettiva, immancabilmente inserita in appendice al libro, misurando così la propria competenza nel ruolo di detective. Una modalità interattiva inedita fino a quel momento che incontrò un vastissimo consenso di pubblico; i romanzi di Ellery pubblicati furono ben 35 e coprono un lasso temporale quasi cinquantennale: dal 1929 con il primo romanzo, La poltrona n. 30 (The Roman Hat Mystery) al 1972 con l'ultimo, La Prova del Nove (A Fine and Private Place). Solo la morte di Manfred, avvenuta pochi mesi prima rispetto all'uscita del lavoro conclusivo, pose fine alla prolifica attività della coppia. Tutti i volumi furono tradotti in italiano dalla Mondadori che ancora oggi ne detiene i diritti. Negli anni '80 poi la stessa casa editrice milanese rilanciò la serie enfatizzando la componente ludica, grazie alla creazione di una nuova collana denominata Sfida al Lettore, che conteneva addirittura al suo interno la soluzione dei vari volumi conservata in una busta sigillata, da aprire e verificare solo dopo aver elaborato la propria.

Anni dopo, con l'avvento della narrativa interattiva "canonica", tra il 1980 e il 1990, anche la trovata della sfida venne recuperata. Del resto, almeno in Italia, il concetto di fondo non era mai scomparso, perpetrato nel tempo sulle pagine della Settimana

enigmistica, attraverso piccoli gialli a fumetti che il lettore poteva risolvere in pochi minuti, confrontando, anche in quel caso, la propria soluzione con quella effettiva, proposta in fondo al periodico. In Germania un autore piuttosto fantasioso, Wolfgang Ecke, scrisse una serie di racconti molto succinti, tra le due e le cinque pagine di lunghezza, con casi da risolvere. Il taglio delle opere è ovviamente meno raffinato rispetto a quello dell'antesignano Queen: la speranza di fondo era che i volumetti così confezionati potessero interessare un pubblico più giovane, pescando tra gli appassionati dei libri-gioco a bivi, che in quel periodo erano in piena espansione. L'idea ebbe un certo successo in patria e venne prontamente ripresa dalla casa editrice EL di Trieste, che proprio in quel momento cominciava ad avere ottimi riscontri di vendita con la sua collana interattiva denominata Librogame.

Nasceva così una nuova serie, che venne semplicemente definita Enigmi: quattro volumetti antologici che raccolgono una ventina di brevi storie a sfondo giallo. Il primo, Un Volto alla Finestra (Das Gesicht an der Scheibe) vede la luce nel 1986, l'ultimo, Il Segreto della Giunca (Das Geheimnis der alten Dschunke), appena l'anno dopo. Nuovi elementi vengono aggiunti rispetto alla canonica Sfida al Lettore: ogni racconto viene catalogato, a seconda della difficoltà, con un punteggio, che ha una doppia e precisa funzione. Infatti i punti attribuiti servono sia a identificare, agli occhi dell'utente, la complessità della storia, consentendo così almeno smaltiti di evitare i confronti più duri, e a coloro che si ritengono più esperti di saltare a piè pari quelli eccessivamente morbidi, sia ad attribuire al lettore stesso una valutazione. La somma numerica totalizzata infatti dovrà, al termine della lettura,



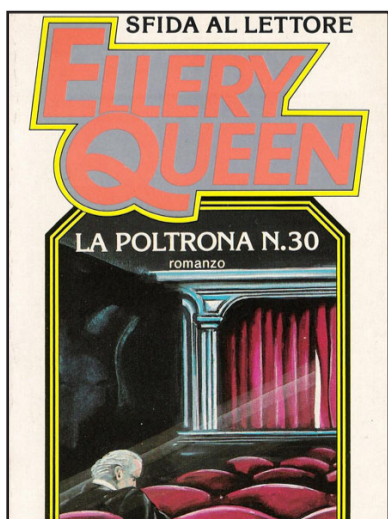
essere confrontata con una specifica tabella posizionata a fine libro, che valuterà, tramite una scala crescente, le capacità di investigatori.

Un elemento ludico aggiuntivo quindi, che amplificava ulteriormente l'interattività di questo genere di volumi. Tuttavia i risultati di vendita in Italia non furono esaltanti: i ragazzi erano molto più attratti dai libri-gioco a struttura classica, e oltretutto il genere giallo non era tra quelli che tirava di più all'epoca, almeno tra le nuove generazioni. L'esperimento quindi si chiuse senza lasciare troppi ricordi, e per individuare un'opera caratterizzata da una struttura affine bisognerà attendere più di vent'anni, almeno in Italia.

Nel 2009 la casa editrice Morellini ha deciso di recuperare un lavoro vecchio di due decenni, risalente al 1989, di un prolifico autore statunitense, Ken Weber. Proprio nel 1989 infatti lo scrittore aveva ideato i 5 Minute Mysteries, ancora una volta una serie di racconti brevi che proponevano al lettore scenari polizieschi e misteri da risolvere. Molta parte dell'opera di Weber è assimilabile a quella, leggermente antecedente, di Ecke: la struttura compatta e velocemente usufruibile delle storie, il taglio giovanilistico, anche se leggermente più elaborato rispetto a quello della controparte tedesca, il sistema di punteggio che premia i lettori in grado di risolvere i vari casi, persino le ambientazioni, che spesso richiamano quelle del giallo classico esattamente come accadeva in Enigmi; a dirla tutta, l'autore germanico non rinuncia di tanto in tanto a collocare le avventure nella contemporaneità della sua patria natia, utilizzando anche nomi di strade e località teutoniche. L'editore italiano ci mette qualcosa di suo, aggiungendo una tabella valutativa molto simpatica a fine libro: i punteggi infatti vi permetteranno, di

essere Poirot (leggendario), Colombo (quasi infallibile), Marlowe (che ha un eccellente intuito e lo accompagna a un duro, ripetitivo, ma utile lavoro sul campo), Coliandro (che ha qualche pecca ma un'ottima base, e con un po' di impegno potrebbe realizzare cose egregie) e Clouseau (che, inevitabilmente, non ne azzecca una e combina solo pasticci). La collana, che mantiene nella traduzione I Gialli da Risolvere in 5 Minuti, un'assonanza con il titolo originale, nonostante il taglio tutt'altro che innovativo, riesce ad avere un certo successo, forse anche per l'oggettiva mancanza di concorrenza nel settore. Il primo volume, Quattro Spari nella Notte viene rilasciato nel 2009, e alla solida base composta dal libro di Weber (che però non viene riproposto interamente), si accompagna il contributo dell'italiano Giampiero Rigosi.

I casi sono freschi e di facile lettura: la difficoltà è anche abbastanza ben bilanciata, cosa che non si può dire dei successivi volumi, che tendono verso l'eccessiva semplicità, anche quando si sceglie di cimentarsi con le sfide più impegnative. Pochi mesi dopo è uscito il secondo capitolo della serie, Omicidio a Banjee House, seguito nel 2010 da La Questione Irlandese e nel 2011 da Caccia al Ladro Gentiluomo. Con l'avvento del terzo volume viene indetto, con un bando pubblicato alla fine del libro, un concorso per la realizzazione di racconti di genere da includere, come premio, nei successivi titoli della saga: un'idea intelligente che, oltre a garantire indubbi vantaggi economici alla Morellini, consente di aggiungere un'ulteriore componente ludica a quelle già stimolanti che contraddistinguono la struttura di fondo dell'opera. Il lavoro è ancora in corso e si attende la diffusione della nuova uscita annuale, riguardante il quinto titolo della collana, che dovrebbe essere rilasciata in estate.



### magazine

Direttore

Alberto Orsini (Dragan)  
[dragan@librogame.net](mailto:dragan@librogame.net)

Condirettore

Francesco Di Lazzaro (Prodocevano)  
[prodocevano@librogame.net](mailto:prodocevano@librogame.net)

\*\*\*

Testata in attesa di registrazione  
[magazine@librogame.net](mailto:magazine@librogame.net)

