

## Addetti ai lavori. Intervista al responsabile di Proyecto Aon e Lobo Solitario Español, Raul Moreno

# Spagna, alba e tramonto dei "librojuego"

La comunità degli appassionati ha fatto molto ma ora è ferma. Lupo Solitario mai oltre il volume 12

di Aldo Rovagnati

**Hola Raùl! Per prima cosa, volevamo chiederti informazioni sulle origini della pagina web della quale sei fondatore e amministratore, ovvero Proyecto Aon Español. Come nasce? Quando e perché hai deciso di contattare i ragazzi di Project Aon per proporre loro la versione spagnola del progetto?**

Ciao a tutti! Proyecto Aon Español nacque dalle radici del piccolo "Rinascimento" dei libri-gioco in Spagna avvenuto con la riedizione di alcuni libri di Lupo Solitario e la serie Sortilegio da parte di due case editrici relativamente importanti. Sembrava che una nuova "Età dell'oro" dei libri-gioco potesse risorgere e vi era una buona quantità di persone che visitavano la pagina web di Lobo Solitario Español [altro progetto parallelo di Raùl Moreno dedicato a Lupo Solitario, di cui parleremo più avanti - ndt.], con il relativo forum che ribolliva di attività. Parlando con i visitatori più assidui del forum ci sembrò una buona idea tuffarci nell'avventura di trascrivere e tradurre in spagnolo i libri di Lupo Solitario. Alcuni di questi erano già pronti (in formato Word e pdf), però pubblicarli in Lobo Solitario Español (Lse) era un atto illegale, così tentammo la sorte contattando la gente di Project Aon. La loro risposta fu positiva, previa consultazione con Joe Dever, e a partire da quel momento ricevemmo tutto il supporto per cominciare la pubblicazione dei librigame online.

**Come si sviluppa l'attività di Proyecto Aon Español? Di che cosa vi occupate?**

L'evoluzione di Pae è lenta. Attualmente c'è davvero poca gente che collabora al progetto e, normalmente, l'età media di tutti i partecipanti è più o meno intorno ai trent'anni, ciascuno con lavoro, mogli o fidanzate e figli in alcuni casi, e ciò risulta essere un ostacolo enorme al fatto di poter dedicare tempo a questa passione comune che ci unisce. Tuttavia, già da molto i primi quattro libri della collezione di Lupo Solitario sono a disposizione di chi ne voglia usufruire. Allo stesso tempo, i libri 5 e 6 sono terminati, e solo bisogna correggere l'ortografia prima di poterli pubblicare. E ci sono altri volumi nei quali già si sta lavorando, piano piano. Nel nostro caso, il lavoro con i primi 11 libri è facile: trascriverli direttamente dalla versione che si pubblicò in Spagna 24 anni fa, dato che siamo in possesso dell'autorizzazione della casa editrice che possiede i diritti nel nostro Paese. Il problema arriverà con i libri successivi, a partire dal numero 12, poiché non furono mai pubblicati in spagnolo, per cui, tra le altre cose, sarà necessario tradurli. C'è molto lavoro da fare e poche persone



### La home page del sito Lobo Solitario Español

che collaborano attivamente, perciò il futuro del progetto, a essere sinceri, è abbastanza incerto.

**Sei amministratore di Proyecto Aon ma anche di un'altra pagina dedicata al mondo di Lupo Solitario, Lobo Solitario Español. Parlati un po' dell'attività del sito.**

Al mio sito web succede praticamente lo stesso di Pae. Lobo Solitario Español nacque alcuni anni fa come un'inquietudine mia personale, pensando a cosa ne sarebbe stato dei librigame, e se ci fossero in giro più persone con la mia stessa passione con le quali entrare in contatto. Mi sorpresi molto, e fui molto felice, quando poco a poco la pagina iniziò a ricevere visite, e cominciarono ad arrivare e-mail con domande e commenti. Aggiunsi un forum al sito e la comunità iniziò a crescere. Successivamente ci furono le riedizioni di cui parlavo prima, e il boom fu immediato, con tantissimi commenti e messaggi nel forum, partecipazione da parte di tutti, concorsi, collaborazioni, eccetera.

Purtroppo il tempo passò e questo boom si raffreddò. Attualmente la home viene aggiornata giusto ogni tanto, unicamente quando vi sono cose da aggiungere, anche se il materiale continua a restare online, a disposizione di tutti.

**Spulciando un po' su Lse si trovano lavori in lingua spagnola liberamente scaricabili. Puoi descriverci nel dettaglio il materiale più interessante?**

Hombre! È come chiedere a un padre di

parlare bene del figlio, cosicché il mio compito è semplice! A me piace sottolineare, soprattutto, il fatto che il 90% del materiale sia frutto della collaborazione della gente. Vi sono quasi 600 copertine di libri-gioco e un'infinità fra queste mi sono arrivate per e-mail da qualcuno che le aveva trovate in rete o che le scannerizzava dai propri libri per inviarle. Ci sono poi 44 mappe di Lupo Solitario, tra le quali segnalerei l'ultima proveniente dalle nuove edizioni di Lupo Solitario e che io stesso mi sono incaricato di tradurre in spagnolo, in un formato molto simile all'originale e con dimensioni grandi e buona risoluzione. Sono poi presenti varie opere rielaborate e tradotte in spagnolo e alcune create direttamente dai collaboratori del sito. Anche il Magnamund Companion è un libro che originariamente non fu pubblicato in Spagna e che tuttavia ci siamo fatti carico di tradurre interamente nella nostra lingua. Infine, penso che siano interessanti le interviste che si realizzarono a differenti personaggi legati al mondo dei libri-gioco.

**Parliamo adesso della situazione in Spagna: qual è la "storia" dei libri-gioco nel tuo Paese? Quali serie furono messe in vendita e quali ebbero maggior successo? Quando secondo te sfumò l'interesse verso questa forma di letteratura, e perché?**

La storia dei librigame in Spagna suscita un po' di rammarico. Vi è tutta una sezione presente nella nostra web (Información, Libro-juegos) diretta a commentare questa stessa domanda, perciò non mi dilungherò eccessivamente. I primi libri-gioco che ricordo erano quelli di "Elige tu propia aventura"

["Scegli la tua avventura" - ndt.], di colore rosso e di contenuto infantile, nei quali unicamente passavi da un paragrafo all'altro. Poco dopo Timun Mas [casa editrice spagnola - ndt.] pubblicò quelli collegati con "D&D" e "AD&D", qualcosa di più evoluto e con una prosa maggiormente curata. Sembra che vendessero bene, cosicché apparvero tutte le serie pubblicate da Altea Junior [altra casa editrice spagnola - ndt.]: Lobo Solitario, Lucha-Ficción (Fighting Fantasy), Brujos y Guerreros (Sortilegio) eccetera. Ho tralasciato molte serie, però certamente all'epoca il librogame era in pratica il regalo di moda nelle scuole per i compagni di classe o per le comunioni.

Poco a poco la fiammella si spense, e, con il passare di non molti anni tutto scomparve. I libri-gioco vennero tolti dai cataloghi e non si potevano trovare da nessuna parte. E così in questa situazione arriviamo a 6 anni fa, quando Timun Mas e Devir scommisero nella ripubblicazione di alcune serie. L'accoglienza fu nefasta, e ben pochi nuovi lettori furono raggiunti, per cui ancora una volta i librigame furono scatalogati e non ci fu più alcun interesse nei confronti del fenomeno. Perché si arrivò ad una situazione del genere in Spagna? È una bella domanda, di difficile risposta. È qualcosa che si è commentato tante volte nel nostro forum, e ognuno ha la sua opinione in proposito. Tuttavia, sembrano esserci dei fattori comuni che quasi tutti riconoscono come cause di questo problema: le console, la televisione, lo scarso interesse di molti padri per l'educazione e formazione dei propri figli, la scarsa passione per la lettura eccetera.

**Nell'attualità il "mercato" dei libri-gioco è fermo o ancora ci sono case editrici che ci investono? Come giudichi l'attuale situazione spagnola?**

Nel mercato continuano ad esserci libri-gioco e direi che non si tratta di un qualcosa che sia "morto". Però il 90% dei librigame che si pubblicano attualmente sono destinati a un pubblico infantile, e i libri-gioco giovanili non hanno sufficiente seguito. Sicuramente è qui dove si nota maggiormente l'influenza di altri stimoli che eclissano l'attrattività dei librigame, come le console o la televisione. Fortunatamente continuano a pubblicare anche libri-gioco nuovi. A riguardo voglio segnalare un novello scrittore che ha... spiccato il volo dalla nostra comunità: J. L. López Morales, che viene pubblicato da Nosolorol, una casa editrice che ha dedicato una serie (Singular) ai librigame, e con tematiche più adulte.

Vale la pena tenerlo d'occhio perché sta ricevendo buonissime recensioni da parte della critica e già sta per essere pubblicato il suo quarto libro interattivo.

# “La Bibliothèque des Aventuriers” intervista l'autore di tre librogame della serie “Partita a quattro” Sagot: passione per il gioco e voglia di scrivere

Traduzione di Luca Deganello (Krenim)

Gildas Sagot, può dirci come è arrivato a scrivere librogame?

La passione per i giochi... prima per gli scacchi e diversi giochi di strategia come Diplomacy, poi per i giochi di ruolo agli inizi degli anni '80, all'università. Finiti gli studi sono andato a bussare alla porta d'un giornale che oggi non esiste più: Jeux & Stratégie. Lì ho scritto i miei primi articoli e un dossier dedicato ai giochi di ruolo. Fu questa pubblicazione che ha spinto le edizioni Gallimard a contattarmi, all'inizio per scrivere un libro sui giochi di ruolo e sui librogame, poi una prima serie di librigiochi (Défis et Sortilèges [Partita a quattro]).

Era questo il suo principale lavoro all'epoca? Riusciva a viverne?

Ho lavorato per molti anni come autore, ma mai solo a quello. Fra due serie di librigiochi ho lavorato molto come giornalista principalmente sulla stampa informatica, sia come freelance che come lavoro regolare. Quanto a dire che la mia attività di scrittore mi ha permesso di portare il cibo in tavola... Fintanto che i libri vendevano bene (fino alla fine degli anni '80), ho vissuto un periodo formidabile, anche se il mio lavoro di scrittore non m'ha evitato qualche periodo di vacche magre. Agli inizi degli anni '90 però questo tipo di testi non vendeva più tanto

bene. Credo che la colpa sia stata dell'avvento dei giochi per console (300 franchi per un gioco... 10 volte il prezzo di un libro economico!).

Con il senno di poi, cos'ha rappresentato per lei quel periodo?

Una parte importante della mia vita! L'avventura dei librogame m'ha permesso di prendere due piccioni con una fava: ho potuto unire la mia passione per i giochi con il mio desiderio di scrivere libri. Ho imparato molto facendolo. Ho anche molto apprezzato i momenti passati nelle scuole o nelle biblioteche in compagnia di lettori di narrativa interattiva. Il rovescio della medaglia? Scrivere libri è un'attività piuttosto solitaria e si passa facilmente per un eremita agli occhi degli altri...

Si diverte ancora con i libri a bivi assieme ai giochi di ruolo?

Ci ho molto giocato sia prima che nel periodo in cui ho iniziato a scriverli; avevo una preferenza per i libri di Brennan, ma anche la serie Sortilégio m'ha tenuto col fiato sospeso. Detto questo, non ne apro uno da tempo, a parte i miei che ho adattato per organizzare campagne d'iniziazione al gioco di ruolo. Sono quindi un "master" piuttosto che un giocatore, principalmente su Dungeons & Dragons e Il richiamo di Chtulhu, ed è sempre con piacere che faccio scoprire agli altri i giochi

di ruolo. Per il resto, faccio spesso partite a "board games": Diplomacy, Civilisation, I Coloni di Catan, Condottiere, Citadelles, Ra...

Ha mai incontrato altri autori?

Steve Jackson e Ian Livingstone una volta a Parigi, dal mio editore. Ma erano venuti per la promozione del gioco di società "Lo stregone della montagna infuocata", di cui ho poi dovuto tradurre il regolamento. Non ho davvero avuto il tempo di parlare con loro. Ho anche incontrato Joe Dever ad un "Games Day" a Londra in occasione di una sessione d'autografi.

Cosa fa ora? Progetti per il futuro?

In pratica gestisco un'impresa specializzata nella comunicazione scritta e lavoro essenzialmente nel settore dell'informatica e delle nuove tecnologie. Quanto ad altri progetti, può darsi che ritorni alle mie passioni. Ho diversi progetti da parte di creazione di giochi di società e ho ottenuto la restituzione dei diritti d'autore delle opere che ho pubblicato con le edizioni Gallimard, perché non saranno più ristampate. A dire il vero, non so ancora cosa ne farò.

Copyright: <http://www.bibliotheque-des-aventuriers.com/>

L'inglese Mongoose Publishing sta lanciando le nuove avventure "Expanded" di Lupo solitario, e prossimamente dovrebbero uscire i nuovi volumi 29-32: in Spagna saranno tradotti e pubblicati o no?

In Spagna i diritti appartengono alla casa editrice Timun Mas, che non ha alcuna intenzione, almeno per il momento, di pubblicare questi libri. Come commentavo prima, tempo fa ripubblicarono librigame che già erano usciti in Spagna, e lo fecero solo per cinque numeri, nei quali non dovettero praticamente investire nulla dato che la traduzione era già stata fatta e cambiarono solo le illustrazioni, delle quali fu incaricato Alejandro Colucci. Detto ciò, dubito molto che abbiano intenzione di lanciare unicamente questi quattro libri, dato che nel nostro Paese i volumi dal numero 12 in poi sono inediti... Attraverso Proyecto Aon che cercheremo di pubblicarli, però sia chiaro, ci resta ancora molto lavoro da fare prima di arrivarci.

Sei a conoscenza di libri-gioco inediti di autori spagnoli? Se sì quali sono le opere migliori secondo te?

Sì che ci sono librigame inediti, come vi dicevo prima: quelli scritti da J. L. López Morales, per esempio, anche se riconosco che è molto tempo che non leggo un libro-gioco, per cui non sono nella migliore posizione per fare valutazioni. Inoltre, giudicare questo genere letterario diventa sempre più complicato col passare degli anni, dato che la visione che hai oggi non è quella che ave-

## Spagna, alba e tramonto dei "librojuego"

CONTINUA DALLA PRIMA PAGINA

vi quando li giudicavi a 15 anni. Siamo cambiati molto, e la forma di vivere pure, per cui tutto si fa differente e, in qualche modo, non paragonabile.

**Secondo te, quale fu la ragione per la quale, salvo poche eccezioni, ebbero poco successo autori di libri-gioco "non-anglofoni"? Perché autori italiani o spagnoli non ebbero un riscontro simile, o se lo tennero... solo nei rispettivi Paesi e non all'estero?**

È una buona domanda. Penso che arrivò un momento in cui il mercato si saturò. Con il boom dei librigame, c'erano quantità immense di serie e di case editrici che pubblicavano libri-gioco, per cui non era necessario importare libri da fuori, parlando del caso di Inghilterra o Stati Uniti, voglio dire. Loro già avevano una tale quantità di materiale e di autori propri che suppongo non ebbero mai la necessità di conseguire scrittori dall'estero, vista tutto quello che avevano "in casa" da pubblicare.

Inoltre, voglio pensare che quanto più controlli qualcosa, meglio la realizzi. In quei Paesi c'era una grande quantità di materiale, fatto che a sua volta faceva in modo che i loro prodotti fossero migliori, mentre in altri Paesi, dove ci dedicavamo ad importare questi libri, non si arrivò mai a lavorarci sopra con la stessa forza, a mio modo di vedere.

**Quali sono secondo te i migliori libri-gioco di tutti i tempi?**

Senza dubbio indicherei Lupo Solitario. Sono autenticamente innamorato di questa serie e mi piacciono molto alcuni suoi titoli. Segnalerei specialmente "La Piedra de la Ciencia" ["Nel Regno del Terrore" - ndt.], tuttavia piuttosto che su di un titolo in concreto mi soffermo sull'essenza stessa della serie. Una trama generale che ti immedesima nella storia fin dal primo momento, descrizioni attente e dettagliate di luoghi e personaggi, scorrevolezza nel succedersi delle storie, un sistema di arti e abilità speciali che ti possono dare determinati vantaggi, un valore educativo che possiede tutta la serie...

Alla fine, secondo me ha molte cose che risaltano, anche se come dicevo prima è difficile giudicarlo alla stessa maniera di 20 anni fa...

Altro librogame che a suo tempo mi colpì molto fu "El Talismán de la Muerte" ("Talisman of Death") [mai tradotto in italiano - ndt.], specialmente per quanto riguarda la copertina. In quanto al suo contenuto, questi ambienti sordidi e il fatto di non poter contare su nessuno se non te stesso, stando attento passo dopo passo per non finire ucciso con un pugnale infilato nella schiena... Mi risultava molto attraente!

Con rispetto a letture di libri in generale, fatta eccezione per i librigame, non ho molto

da dire.

Non mi piace leggere. Difatti, la mia passione per i libri-gioco derivò dal fatto che da piccolo non mi piaceva leggere nulla, e fu per questo motivo che la mia famiglia mi regalò librigame, affinché, come questi non avessero una struttura lineare, mi risultasse più piacevole.

Proprio per questo sempre sottolineerò, in cima alle altre cose, il valore educativo dei libri-gioco, con tutta la delusione che mi porta il vedere la scarsa attenzione che gli si presta nelle scuole (e lo dico parlando come un insegnante, cosa che in effetti sono).

Nonostante tutto, propongo un paio di titoli che colpirono anche me, quando li lessi: "Las Crónicas de la Dragonlance" ["Le Cronache di Dragonlance" - ndt.], delle quali ricordo particolarmente il secondo libro, che letteralmente divorai... a 15 anni me lo lessi in due giorni.

"Y déjame que te cuenta..." ["Lascia che ti racconti..." - ndt.] di Jorge Bucay, che è una specie di libro di auto-aiuto, che consiglio vivamente a tutti: praticamente contiene molti racconti brevi, con un messaggio finale.

Letture per adulti, che sia chiaro, però che ti fa riflettere.

**Gracias Raül, della tua pazienza e disponibilità, un saluto da tutti gli appassionati di Librogame's Land!**

Grazie a voi, un grande saluto a tutti gli aficionados italiani dei libri-gioco. Che Ramas ci aiuti a tornare alla luce entro poco tempo.



MUOOOAAHAHAHA! Salve, miei cari amici pazzi... Sono approdato su Facebook! Oddio, in verità già alcuni miei gentili seguaci compagni di bevute avevano apprestato una sorta di mio fan club, mentre altri sconosciuti (forse mie vittime di rapine, chissà!) avevano fondato addirittura un gruppo di discussione sulle mie invettive.

Ma ora mi sono ufficialmente registrato e in poco tempo la rete sociale più famosa non ha avuto più segreti per me harr! Tra le amicizie commoventi che ho ritrovato, spiccano alcuni vecchi compari di baldoria come Il

Maniaco, Il Prepuzio, Il Rutto, lo Stregone Gargamella e Calzino Bucato. Inoltre, ho ritrovato con piacere procaci sbarbe di Holmgard e dintorni, come Troiona Buttanazza e Ape Corina, ma anche la mia amata Alysia...

Tra i gruppi di cui faccio parte, impossibile non ricordare la commovente adesione a quello del Palio della Mannaja, che ho vinto molte volte harr! Volete sapere infine di chi sono fan? Di Cristina Del Basso, che sedussi anni fa a Tahou prima che diventasse vip. Per contattarmi, cercate "Pazzo Di Holmgard", e chi sennò? Harrrrrrrr!!!



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

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

**Hanno collaborato:**  
Aldo Rovagnati (Ald)  
[ald@librogame.net](mailto:ald@librogame.net)  
Luca Deganello (Krenim)  
[krenim@katamail.com](mailto:krenim@katamail.com)  
\*\*\*

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

