

**REPORTAGE** Viaggio oltralpe alla scoperta del fenomeno storico e com'è oggi

## La "grandeur" dei librogame in Francia



di **Dominique Mannino**  
(Mimimmi)

### PREMESSA

La grandeur francese, è proprio il caso di dirlo! Per quanto questo possa ferire il nostro orgoglio di appassionati italiani, in Francia i librogame sono un fenomeno di proporzioni veramente notevoli. Lo dimostra la maggiore quantità di libri e serie tradotte, come per esempio la totalità dei Dimensione Avventura, il fatto che i librogame vengano ancora pubblicati da un buon numero di editori, ma anche la forte presenza di autori e serie "made in France". Infine, la grande vivacità delle comunità di appassionati e il numero crescente di autori di librogame amatoriali.

### NON CHIAMATELI LIBRIGIOCO

In Francia i librogame si chiamano "Les livres dont vous êtes le héros": se lo trovate troppo lungo, fate come i francesi, usate l'acronimo: Ldvelh. A essere davvero pignoli i Ldvelh sarebbero solo quelli pubblicati dalla Gallimard, che, per la maggior parte, costituiscono le serie che hanno avuto maggior successo anche da noi. Esattamente come è successo in Italia, il termine librogame, che nasce come un marchio registrato, diventa il nome generico di una particolare forma di letteratura, così in Francia il termine Ldvelh è usato nello stesso modo. Ovviamente esiste anche il termine "livre-jeu" (librogioco), ma se volete davvero conoscere il mondo dei librogame

in francese, allora dovete cercare "Les livres dont vous êtes le héros"!

### DIAMOCI DEL VOI

Se masticate qualche parola di francese o usate il traduttore di Google, vi sarete accorti che c'è qualcosa di strano nella frase "Les livres dont vous êtes le héros": tradotta letteralmente, significa "I libri dove voi siete l'eroe". Può sembrare strano, ma i librogame in francese vi danno del "voi", e questo non succede solo nello slogan della copertina, ma l'intero testo si rivolge al lettore in quel modo. In Francia dare del "voi" è una forma di cortesia molto diffusa nel parlare quotidiano e alle orecchie dei francesi suona molto meno

"affettato" di un voi dato in italiano. Il "tu" viene usato in alcuni librogame per bambini, quindi quel "vous" sulla copertina forse serve anche ad avvisare il lettore che sta per vivere un'avventura "da grande".

### LE RAGIONI DEL SUCCESSO

In primo luogo non va sottovalutato il fatto che i librogame in Francia sono stati pubblicati da un gigante dell'editoria francese: la Gallimard. In particolare, sono stati inseriti nella già presente collana Folio Junior dedicata ai lettori giovanissimi dagli 8 a 16 anni. Quanto questo editore credesse nel progetto è dimostrato dal suo impegno nella distribuzione: anche nelle librerie dei piccoli paesi di provincia venivano posti grossi espositori dedicati esclusivamente ai librogame. Sebbene il fenomeno fosse diffuso come da noi, principalmente con il passa-parola, fu prodotto anche del materiale pubblicitario (come il poster in figura 1). Il prezzo era alla portata delle tasche dei ragazzi, alla fine degli anni 80, si aggirava intorno a una cifra fra i 25 e i 30 franchi, più o meno equivalenti a 5 o 6 euro per i volumi singoli. Esattamente come Italia un solo editore propose nella stessa collana serie che altrove erano di editori in concorrenza come, per esempio, Dimensione Avventura e Lupo Solitario: questa, oltre alla risposta del pubblico, è di certo un'altra chiave del successo francese. Infine non bisogna dimenticare che il francese è una lingua internazionale: è parlato in Belgio, Svizzera, in Quebec (una importante regione del Canada) e in molte ex-colonie come per esempio il Marocco e l'Algeria. Non sono riuscito a raccogliere dati sulla tiratura dei volumi, ma tutto fa pensare a numeri grossi, sicuramente maggiori di quelli italiani, che già non erano certo

stati bassi. Infine, mia opinione personale, è che il successo dei libri a bivi in Francia sia dovuto anche a una maggiore considerazione, dal punto di vista culturale, della letteratura fantastica e di pura evasione.

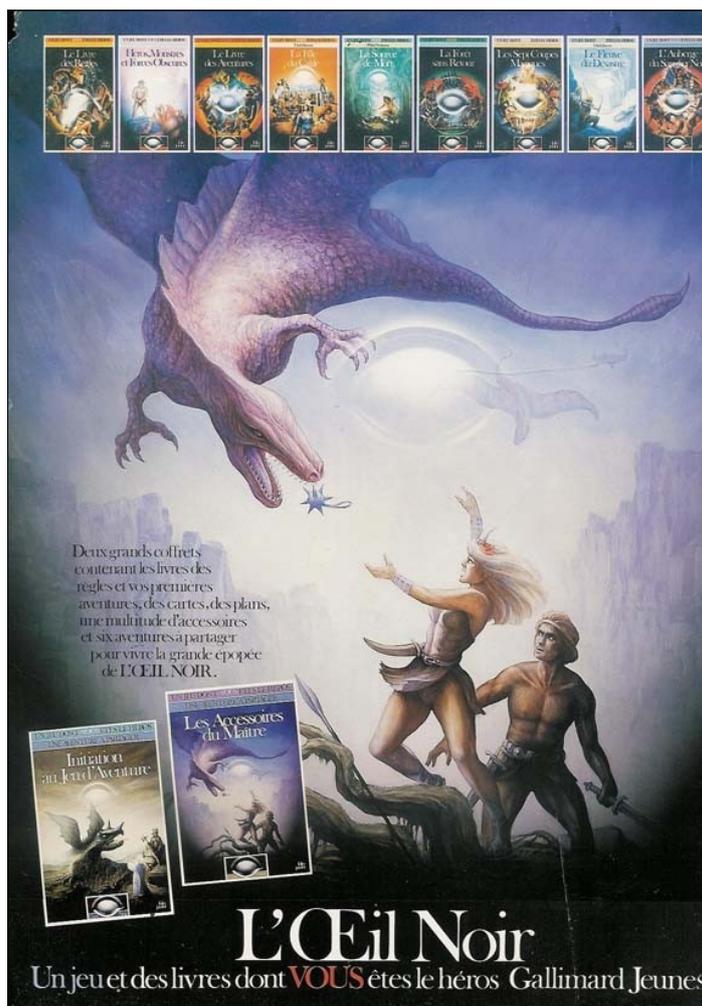
Se la Gallimard fu la casa editrice che diede vita al fenomeno, non rimase sola a lungo. Finito l'affare, moltissimi editori si buttarono nella mischia: l'Hachette, che pubblicò tra gli altri *Misteri d'Oriente*, *Superpoteri* e le avventure interattive dei supereroi *Marvel*; la *Solar*, che diede alle stampe i librogame di *D&D* (che in francese si chiama *Donjons & Dragons*), solo per fare degli esempi. Il panorama delle pubblicazioni è talmente vasto e variegato che possiamo affermare, in linea generale, che in Francia il librogame non si cristallizza, come da noi, in un genere letterario, fantasy o comunque d'avventura, ma diventa piuttosto una forma letteraria, applicabile a qualsiasi genere, tanto che sarebbe più corretto parlare di letteratura interattiva che di librogame.

### LIBROGAME E CULTURA DI MASSA

Il successo dei librogame in Francia è testimoniato anche dal fatto che la formula "dont vous êtes le héros" (lasciatemelo tradurre "dove l'eroe sei tu") entrò nel linguaggio comune e fu utilizzata anche in pubblicità di prodotti e servizi che non avevano niente a che fare con i libri. Il parco divertimenti "dont vous êtes le héros", il gioco "dont vous êtes le héros" fino alla pubblicità di una famosa banca che gioca sull'assonanza tra la parola "livre" (libro) e "livret" (libretto bancario).

### LE POLEMICHE

Se ancora non vi ho convinto della "grandeur" del fenomeno in Francia, dovete ancora sapere che fu talmente diffuso da generare un vero e proprio dibattito pubblico, pro o contro i librogame (fondamentalmente contro). Il primo attacco viene da Michel de Certeau, storico e filosofo gesuita, una figura che sembra "perfetta" per questo genere di cose. L'accusa è che il librogame, invitando a manipolare la narrazione, trasformi il libro in una trappola che impedisce al lettore di staccarsi dal testo. E su questo non posso che non citare Schettino: "E vabbuò!". Ma l'attacco più duro viene portato da una associazione di genitori, l'Apeas (l'Associazione dei genitori dei bambini infortunati per



strangolamento). Riferendosi ad alcuni paragrafi tratti da "L'isola del Re Lucertola" (Dimensione Avventura) in cui un albero strangolatore cerca di uccidere l'eroe attorcigliandogli una liana intorno al collo, l'associazione mette il lume il fatto che l'emulazione di una simile situazione da parte di un bambino possa metterlo in grave pericolo. La cosa inizialmente non ebbe alcuna ripercussione, tranne quella di lanciare "un'ombra sinistra" su questo genere di libri, ma con l'andare del tempo, in edizioni successive, gli editori furono però costretti a mettere un avviso sulle prime pagine del

libro. L'avviso recita così: "In questo libro sarai l'eroe immaginario e vivrai fantastiche avventure. Affronterai prove di estremo pericolo con poteri sovranaturali. Ti ricordiamo che in nessun caso dovrai tentare di replicare queste situazioni nella vita reale, perché potresti metterti in grave pericolo". Non è certo il caso adesso di fare polemiche e ironia, soprattutto quando c'è di mezzo la salute dei più piccoli. Il punto è decisamente un altro: non si arriva a questo livello di dibattito se il fenomeno non ha dimensioni notevoli. Si potrebbe anche discutere, poi, di come questo genere di polemiche possa anche sortire l'effetto opposto: fare, cioè, pubblicità ai libri, ma questa è un'altra storia...



### DALL' EPOCA D'ORO AI GIORNI NOSTRI

Il periodo di maggior successo dei libri fu tra

la fine degli anni Ottanta e l'inizio degli anni Novanta, poi cominciò un rapido declino del fenomeno, ma molti editori non mollarono completamente la presa e continuarono comunque a proporre al pubblico francese delle nuove uscite. Altri, come per esempio l'Hachette, smisero di pubblicare librogame già nel 1988. Dal punto di vista editoriale possiamo affermare che in Francia il fenomeno, sebbene ridimensionato rispetto all'inizio, non è mai morto. Nel 2004 la riedizione della *Wizard Books* di alcuni *Dimensione Avventura* e di *Sortilegio* fu puntualmente tradotta ed uscì per il pubblico francese. Attualmente sul sito della Gallimard ci sono in catalogo qualcosa come 298 librogame, tutti in un'edizione nuova, e comprendono le serie più famose. I libri che sono non sono disponibili sono usciti dal catalogo nel 2008. Tutta questa abbondanza, va detto, in noi appassionati italiani, può generare una certa invidia, oltre che un genuino giramento di dadi a venti facce.

### I LIBRI

Mi limiterò a descrivere solo i volumi pubblicati dalla Gallimard. Hanno copertina flessibile, più o meno delle stesse dimensioni dei nostri librogame. La grafica è accattivante, ma per noi "cultori" delle fascette sembrerà strano trovare il marchio della serie in un riquadro centrato sul fondo della copertina, si tratta di un disegno e non di un simbolo grafico. Le primissime edizioni che non avevano il marchio della serie, oggi sono considerate delle rarità.

### LE SERIE DI SUCCESSO: AFFINITÀ E DIVERGENZE

Al primo posto tra le serie più amate in Francia troviamo un ex aequo tra *Dimensione Avventura* e *Lupo Solitario*, con una leggera preferenza per la prima. Va considerato il fatto che oltralpe sono stati pubblicati tutti i volumi e le ristampe possibili della serie inventata da Steve Jackson e Ian Livingstone, e che essa è stata anche la prima a essere stata pubblicata in assoluto da Gallimard con il mitico "Lo Stregone della Montagna Infuocata". *Lupo Solitario* sconta molto il fatto di essersi arenata da qualche tempo al numero 28: questo ha creato nei fan francesi una disaffezione tale che alcuni hanno definitivamente smesso di credere che verrà mai conclusa davvero. Dopo le due teste di serie (e proprio il caso di dirlo), troviamo più meno le stesse saghe amate dal

pubblico di casa nostra, come Sortilegio e Blood Sword, ma anche Realtà Virtuale si è conquistata un posto nel cuore dei fan francesi. Sebbene vi siano state molte produzioni "autoctone" di autori francesi, nessuna di queste è riuscita a scalzare dal podio le grandi epopee straniere. Se vi state chiedendo invece quale sia la serie considerata peggiore e di minor livello, piove sempre sul bagnato: Unicorno!

### IL COLLEZIONISMO

Il collezionismo di librogame è un fenomeno diffuso in Francia, ma con una differenza sostanziale: l'enorme quantità di libri stampati infatti ha spostato i prezzi decisamente in basso rispetto al nostro paese. Un librogame usato in discrete o buone condizioni ha un prezzo variabile che si aggira tra i 50 centesimi e i 3 euro all'interno dei forum. Discorso un po' diverso per quanto riguarda eBay, qui i prezzi vanno 2,80 fino a 9 euro a volume, anche se si possono trovare dodici volumi per soli 15 euro o singoli volumi a 1,50. Tenete comunque presente che questa valutazione vale solo per i libri comuni, che non sono cioè considerati rari per qualsivoglia motivo. Vengono stimate di difficile reperibilità le prime edizioni che avevano ancora in copertina il marchio della serie. La primissima edizione de "Lo Stregone della Montagna Infuocata" senza logo, risalente addirittura al 1984, viene venduta a 20 euro. Francamente dubito che possano esistere, tra i cugini d'oltralpe, casi di collezionismo "maniacale", persone cioè che vogliono possedere la totalità dei librogame usciti in Francia, anche perché impilandolo sul pavimento una tale mole di libri, essi andrebbero a riempire completamente un soggiorno di dimensioni medio-grandi, dando subito inizio a una causa di divorzio.

### LIBRI E SERIE "MADE IN FRANCE"

Per prime non possiamo non citare le serie che, come Annibale, hanno oltrepassato le Alpi per giungere fino a noi: Misteri d'Oriente, Leggende e Malefici, Partita a Quattro, Superpoteri, Simbad il Marinaio, Samurai, i volumi pubblicati in Italia come Intrepida Game, un testo davvero poco conosciuto dal titolo "Dietro la Porta", e infine i libri

"Scegli la tua Avventura con" dedicati ai più piccoli. Nel mare magnum delle pubblicazioni francesi possiamo solo limitarci a individuare alcuni filoni, che si discostano dal classico fantasy. Ci sono molti volumi dedicati ai più piccoli, altri di genere giallo-poliziesco, molto diffusi sono anche quelli di carattere educativo o umoristici. Sono stati anche pubblicati libri a bivi a carattere storico, con un interesse particolare, ça va sans dire, alla rivoluzione francese. Un altro grande filone è quello, poi, dedicato ai fumetti, che sono da sempre una grande passione dei lettori francesi, ce ne sono tantissimi. A questo proposito non posso non citare Asterix, ormai un'icona stessa della Francia, protagonista della serie di fumetti interattivi "Alea Jacta Est", pubblicata anche in Italia.



### I LIBROGAME AMATORIALI

In Francia i librogame amatoriali, che potremo anche definire i librinostri francesi, si chiamano "Aventures dont vous êtes le héros", il cui acronimo abbreviato è AVH, ma potete trovare anche la forma Advelh, la forma Avhs invece è la forma plurale. Anche per quanto riguarda gli amatoriali possiamo tranquillamente parlare di "grandeur", sono infatti disponibili tantissimi titoli. Ironia della sorte, i due autori che sono riusciti ad organizzare il fenomeno vengono dal Quebec, regione francofona del Canada. Parliamo di Stéphane Bilodeau e di Martin Charbonneau (anche conosciuto come "l'Oiseau"). Stéphane è un appassionato di giochi di ruolo e librogame e scrive il suo primo volume interattivo per bambini nel 2005 con la collaborazione delle sue due figlie di 10 anni. Dopo comincia a collaborare con Martin e insieme danno vita alla collezione "À vous de jouer!", pubblicata dall'editore Ada. All'interno di questa collezione si trova la serie dedicata al mondo di "Xhoromag" che riscuote un grande successo. Aprono dun-

que un forum in rete dove pubblicano avventure autoprodotte ambientate nel mondo di "Xhoromag" e trovano tantissimi appassionati che li seguono e che, a loro volta, propongono le loro opere. La faccenda si fa seria, si decide di chiudere il vecchio forum e di aprire il sito Littéraktion, che in breve tempo diventa il punto di riferimento per librogame amatoriali in francese. Da più di dieci anni propongono due grossi concorsi per la letteratura interattiva, il più importante è Yaztromo (abbreviato in Yaz), che si tiene una volta l'anno, dedicato ai librogame amatoriali. L'altro concorso è il Mini-Yaz, che si tiene a metà anno ed è dedicato ai "corti" con meno di 50 paragrafi. Una volta pubblicato il proprio libro sul sito sarà il voto degli utenti dei due maggiori forum francesi (La Taverne Des Aventuriers e Rendez-vous au 1) a decidere il vincitore. La grossa parti-

colarietà sta che, oltre al racconto, si tiene in grandissima considerazione il carattere innovativo dell'opera, sia dal punto di vista dell'ambientazione sia da quello delle regole. Questo potrà sembrare un territorio inesplorato per il fan italiano, ma scordatevi di vincere questo concorso con un classico librogame fantasy. Temi di attualità, fantascienza, fantapolitica, l'obiettivo sembra decisamente quello di stupire con qualcosa di nuovo e di far uscire il più possibile il librogame da quello che per decenni è stato il suo alveo naturale. Innovazione dunque, prima di tutto. Oltre ai concorsi il sito è sempre molto attivo ed è una vera miniera di librogame amatoriali, non è raro che gli autori riescano anche a fare il "salto", ovvero a essere pubblicati, a volte in formato digitale, a volte anche in quello cartaceo. Martin Charbonneau, sotto la supervisione di Joe Dever, sta inoltre per pubblicare un librogame ambientato nel Magnamund.

### CONCLUSIONE (ED ERRORI)

Siamo giunti alla fine del nostro viaggio oltre le Alpi. La parte più facile e divertente, nella mia im-

mersione nel mondo dei librogame francesi, è stata sicuramente quella che riguarda il fenomeno visto con gli occhi del pubblico, e addirittura, dell'opinione pubblica, come abbiamo potuto vedere. La parte veramente più complessa riguarda la ricostruzione della storia editoriale: un ginepraio di editori, edizioni e riedizioni in cui è facile perdere la bussola. Spero di essere comunque riuscito a darvi una "infarinatura" del fenomeno anche dal punto di vista editoriale, non sono voluto scendere troppo nel dettaglio in primo luogo perché si tratta di un compito abbastanza arduo, in secondo luogo per questioni di tempo, e terzo perché non mi andava di annoiarmi troppo. Possiamo concludere che, sebbene fuori dal boom fine anni Ottanta, i librogame siano rimasti un fenomeno molto vivo in Francia, non solo per quanto riguarda gli appassionati che, come noi, tengono acceso l'interesse grazie alla rete, ma anche per gli editori che, se pur a fasi alterne, continuano a puntare su questo genere di letteratura. Per provare a consolarvi posso dirvi che, comunque, la storia dei librogame francesi non è tutta rose e fiori: i volumi presentano, infatti, una buona dose di refusi ed errori di traduzione. La cantonata peggiore l'ha presa proprio la Gallimard invertendo l'ordine di uscita di due volumi di Lupo Solitario: Runa di Guerra uscì come volume 23 della serie, mentre l'Eroe di Mydnight come 24!

### RINGRAZIAMENTI

Non sarebbe stato possibile scrivere questo articolo senza il supporto degli utenti del forum "La Taverne Des Aventuriers", che hanno sopportato tutte le mie domande e le mie pignolerie riguardo ai librogame francesi. In particolare voglio ringraziare: Karam Gruul, Antares, Vik, Voyageur Solitaire, Tabasko le Noir, ashimbabbar, Albatur, naos, Stteiph, Kinornew, Alin V, vador59, Lowbac, Bruenor, gynogege. Merci!

