

# Librogame's LAND MAGAZINE

7

ANNO XVII  
(176)  
luglio  
2022



ARRIVA IN ITALIA  
LA RIEDIZIONE  
DI UNO STORICO CRITICAL IF

## I MISTERI DI DAVE MORRIS

SEGRETI ORIENTALI  
Claudio Di Vincenzo  
ed Ersilia Rappazzo ci  
raccontano Baghdad

LULELA, QUANDO IL LIBROGAME  
INCONTRA TEATRO E MUSICA  
Gabriele Franco e la commistione  
multigenere

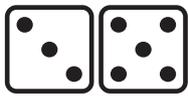
Direttore  
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore  
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della  
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione  
LUCA ROVELLI

[www.librogame.net](http://www.librogame.net)



Librarsi Edizioni riporta in libreria l'opera di Dave Morris che fu l'ultimo librogame inedito degli anni Novanta. Parlano l'editore Claudio Di Vincenzo e la traduttrice Ersilia Rappazzo

# I NUOVI "MISTERI" INCLUSIVI E SENZA "BUG"

di Alberto Orsini e Francesco Di Lazzaro

Il titolo è sempre lo stesso e occhieggia ai classici, "I Misteri di Baghdad", ma il testo è tutto nuovo, con una cura particolare all'inclusività nella freschissima traduzione di Ersilia Rappazzo che promette di aver tirato fuori un protagonista che ora sì, potrà essere indifferentemente maschile e femminile, oltre ad avere riequilibrato il rapporto tra personaggi uomini e donne, squilibrato 10 a 1 nell'originale, con una serie di ritocchi interessanti. Questo emerge dall'intervista che Lgl Magazine rivolge alla stessa localizzatrice e all'editore Claudio Di Vincenzo, patron di Librarsi che, dopo l'esordio della collana "Cuore di Ghiaccio", prosegue la collaborazione con Dave Morris.

Si tratta di una sorta di Aladdin in salsa inte-

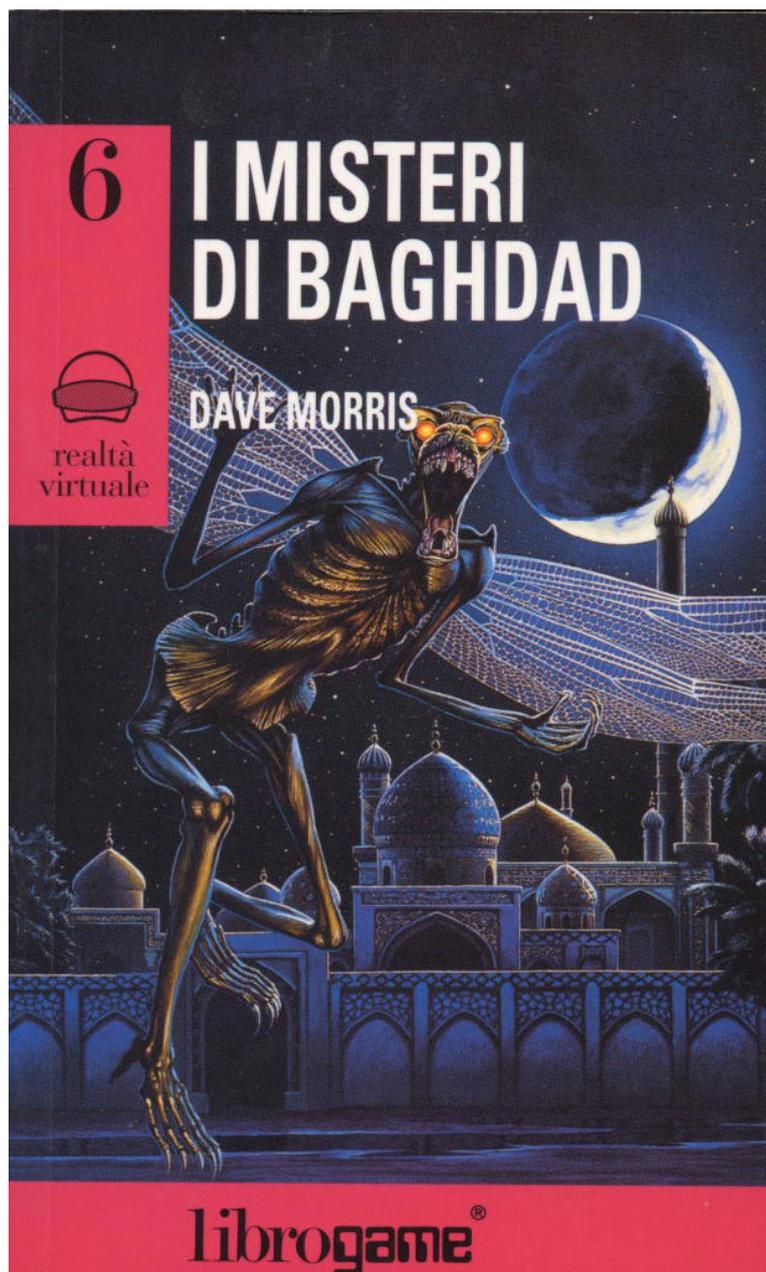
rattiva, ma senza lampada. Il secondo volume della collana Critical If di Morris ha esordito a Modena Play e sta spopolando grazie anche all'ormai collaudato sistema diceless, senza dadi quindi, della serie originale, ideata da Dave Morris e impreziosita dai disegni di Russ Nicholson. Queste tavole interne vengono riproposte in versione riveduta e corretta, e l'apparato illustrativo arricchito da una cover tutta nuova creata dall'habitué di Librarsi Mattia Simone. Il testo è stato rivisto rispetto a quello storico della prima edizione EL, e oltre alle questioni di genere nella nuova traduzione alcune storiche imprecisioni presenti nel volume degli anni Novanta sono state finalmente corrette. La trama dell'avventura non è ignota agli appassionati. Il let-

tore veste i panni di un coraggioso che ha deciso di opporsi alle prepotenze del Gran Visir e dovrà attraversare deserti, solcare mari, affrontare creature mostruose e infine penetrare nel palazzo del malvagio Jafar e affrontarlo in un epico scontro finale. Con Di Vincenzo e Rappazzo, Lgl Mag parla rispettivamente anche del bilancio editoriale confortante della prima metà del 2022 con buone speranze per il resto dell'anno, nonché più in generale del rapporto tra traduzione e scrittura e delle questioni di genere in ambito narrativa a bivi.

**Questo è stato l'ultimo librogame pubblicato da EL negli anni Novanta, ne eri a conoscenza? Nel darlo di nuovo alle stampe, più scongiuri o più senso di rivalse verso la prima "morte" del librogame che tutti vogliamo rimanga anche l'unica?**

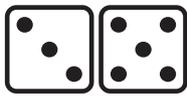
In realtà non sapevo fosse l'ultimo, inteso come "inedito". Ho sempre datato la fine del periodo EL con le ristampe di Lupo Solitario, quelle con la grafica diversa per intenderci. Ripubblicarlo vuol dire per me tre cose: dare nuova vita a un librogioco troppo penalizzato dal periodo di declino della seconda metà degli anni Novanta; valorizzare un'avventura che ha uno scenario insolito nel panorama; infine, permettere a tutti di acquistarlo a un prezzo accessibile, senza dover obbligatoriamente rivolgersi al mercato del collezionismo, talvolta proibitivo. Poi, ovviamente, tutti gli scongiuri, corna e grattate varie, nel dubbio, sono sempre d'obbligo. "In omnia pericula...".

**Sulla base dell'esperienza di molti giocatori, l'edizione storica era funestata da bug ed errori di continuità. Hai visto confermata questa nomea e se sì come avete posto riparo?**



Questa volta abbiamo deciso di lavorare concentrandoci esclusivamente sulla nuova edizione, già sistemata dall'autore, quindi non siamo a conoscenza di tutti i possibili bug della vecchia edizione. Ammetto che, in alcuni casi, abbiamo dovuto soffermarci a riflettere su come gestire certi passaggi che mostravano evidenti anomalie, ma è una situazione che riscontriamo in quasi tutti i librogame dell'epoca, quindi non ci stupisce.

**Ci dici qualcosa sul nuovo apparato**



### **illustrativo, copertina e interni? Su che cosa avete voluto puntare?**

Le illustrazioni interne sono quelle storiche di Russ Nicholson. Il lavoro è stato tanto, perché abbiamo dovuto rieseguire tutte le scanzioni e poi “restaurare” le immagini per far emergere i dettagli ed evitare quell’effetto “macchia nera” che caratterizzava la vecchia edizione. Per la copertina, realizzata da Mattia Simone, ci sono stati diversi cambi di rotta. Inizialmente ho preso in considerazione la proposta di far illustrare una delle scene più epiche presenti nel libro e sono certo che il risultato sarebbe stato una cover bellissima. Tuttavia, dopo alcune riflessioni, ho optato per un’altra strada: ammodernare l’immagine della vecchia copertina aggiun-

gendo però Jafar, il “villain” dell’avventura. Volevo qualcosa che ricordasse davvero le origini di quel volume, che strizzasse l’occhio ai lettori del 1996: motivo, tra l’altro, per il quale si è mantenuto il titolo italiano invariato, a differenza dell’edizione inglese.

### **Quest’ultima scelta com’è nata?**

Per chi non lo sapesse, il titolo originale era “Twist of Fate” (“Scherzo del destino”), ma trasmetteva poco del meraviglioso scenario contenuto nel libro, tant’è che, nella nuova versione britannica, anche Morris ha deciso di cambiarlo in “Once upon a time in Arabia”, che richiama molto di più il mondo fiabesco delle Arabian Nights o Mille e una notte. Morris, comunque, apprezza anche il titolo italiano, che trova particolarmente azzeccato. Noi abbiamo stabilito di mantenerlo per tre ragioni: ci piace, è nostalgia, non lascia dubbi che si tratti della riedizione di un classico.

### **Confrontando “Baghdad” con il già pubblicato “Cuore di Ghiaccio”, trovi che ci siano punti di continuità tra due opere in apparenza molto diverse?**

Il bello di questa serie è l’incredibile varietà di genere che riesce a esprimere pur mantenendo le stesse caratteristiche di gioco, semplici tra l’altro. Tuttavia anch’io trovo che siano opere molto diverse e non mi riferisco solo all’ambientazione. Questa avventura è molto più “leggera” rispetto a “Cuore di Ghiaccio”. Si può giocare con spensieratezza, sebbene ci si trovi di fronte ai tradimenti e ai misteri del Palazzo. Ciononostante, leggendolo si avverte la ricerca fatta dall’autore riguardo le tradizioni medio-orientali e musulmane, sapientemente poste nell’avventura per immergere ancora di più il lettore in quegli scenari meravigliosi che riportano al mondo delle Mille e una notte. “Cuore di Ghiaccio” ha qualcosa di diverso

e unico, innanzitutto una grandissima ispirazione dell'autore. Attraverso il gioco e una "splendida" avventura post-apocalittica, Morris manda messaggio forte al lettore, messaggio a cui probabilmente lui è particolarmente interessato. Il senso di "gravità", che si avverte in molti passaggi del testo, lo rende un librogame più "maturo", che invita a riflettere. Lo si percepisce anche nei finali, così diversi da quelli gloriosi a cui siamo abituati. "Cuore di Ghiaccio", a mio avviso, è un testo incredibilmente ispirato e difficilmente replicabile o paragonabile.

### **Il sodalizio con Morris continuerà?**

**Sappiamo che, al di là delle serie già in itinere da completare, ci sono alcune succose novità al riguardo, ci puoi svelare qualcosa?**

Non abbiamo motivo di voler interrompere la collaborazione con Morris, anzi, siamo sempre alla ricerca di sue opere nuove, inedite e minori. Stiamo valutando nuovi progetti con lui anche se, al momento, non posso ancora rivelare nulla. Ma appena tutto sarà definito, statene certi, faremo gli annunci del caso.

**A metà 2022 a che punto è il mercato librogamistico rispetto alle previsioni? Che cosa immagini possiamo aspettarci per l'autunno?**

Il 2022 ha mostrato un inizio ottimo, dando l'impressione di essere tornati - dal punto di vista del mercato - al periodo antecedente la pandemia. Quindi sei mesi al di sopra delle aspettative, sia in termini di vendite che di interesse da parte del pubblico nuovo. Il futuro è tutto da vedere ma, per il momento, predomina l'ottimismo. La curva dei contagi è in aumento e questo crea un po' di preoccupazioni per chi, come noi, punta sulle fiere e sulle "attività frontali", ossia quelle che ci permettono di parlare direttamente ai lettori,



ma non vogliamo pensare che la situazione sfugga di mano al punto da spingere le istituzioni a ricorrere nuovamente a misure restrittive e drastiche. Io per l'autunno prevedo tante uscite da parte di tutti gli editori, le belle chiacchierate alle fiere, la ripresa delle nostre attività nelle scuole e nelle biblioteche - che stiamo già pianificando dopo una primavera che ci ha dato tantissima gioia e risate: vedere il signor Riccardo Di Vincenzo in un'aula di terza elementare impersonare il terribile stregone Elkarrion durante una gioco-lettura di gruppo è memorabile! E gli alunni, ma anche gli insegnanti, si sono divertiti quanto noi.

Passiamo ora la parola a Ersilia Rappazzo, che si è occupata della traduzione del volume per conto di Librarsi.



**Benvenuta su Lgl Magazine, ci racconti chi sei e qual è stato il tuo cammino di avvicinamento al mondo della narrativa a bivi?**

Il primo librogame credo di averlo letto quando ero al liceo, doveva essere il 2007 o il 2008. Avevo amici più grandi cresciuti con Lupo Solitario e, quando ho trovato Oberon in libreria, l'ho comprato al volo. Ricordo solo che non mi è piaciuto molto. Probabilmente ero già troppo grande e cercavo fantasy più impegnativi: avevo da poco iniziato a leggere "Le cronache del ghiaccio e del fuoco" di Martin, quindi la mia esperienza con i librogame si è conclusa lì. Mi sono riavvicinata al genere nel 2020 per un caso fortuito: ho chiesto la tesi a una professoressa della mia università ed è stata lei a propormi di tradurre un librogame: nel mio corso di studi tutti devono tradurre un libro come lavoro di tesi di laurea. Visto che non avevo ancora svol-

to il tirocinio, ho pensato che sarebbe stato bello contattare qualche editore del settore e chiedergli se mi volessero come tirocinante. Il primo (e ultimo) contattato è stato proprio Claudio di Librarsi. Una chiacchierata al telefono e qualche email dopo, io avevo l'argomento per la mia tesi, e lui la sua traduttrice.

**Qual è stato il tuo approccio con l'opera di Dave Morris e come ti sei avvicinata alla traduzione? Hai dato un'occhiata a quella vecchia EL per avere un termine di paragone?**

È stato Claudio a propormi di tradurre Morris. Non avevo idea di chi fosse, né di che cosa avesse scritto, ma mi ha colpito il fatto che il personaggio protagonista dei "Misteri di Baghdad" potesse essere sia maschio che femmina. Avevo già in testa di cimentarmi nel mantenimento dell'ambiguità di genere in traduzione e quando ho capito che Morris mi avrebbe dato questa opportunità non stavo più nella pelle. Il mio approccio, detto in tutta franchezza, è stato molto accademico: a lezione spesso analizzavamo e mettevamo a confronto più traduzioni dello stesso testo, quindi per prima cosa mi sono messa a comparare la seconda edizione inglese del 2013, quella che poi sono andata a tradurre, con la prima traduzione italiana del 1996. Ho imparato molto dalla traduzione di Fabio Accurso, lo dico con onestà.

**Oltre che per il funzionamento, le doglianze di gran parte dei lettori della vecchia edizione riguardavano proprio la traduzione. Come si è posto rimedio ad alcune topiche del volume?**

Non ho potuto fare un confronto tra la prima traduzione italiana e la prima edizione inglese del 1994, non sono riuscita a trovarla da nessuna parte, quindi non posso parlare di eventuali errori, a parte uno che forse avrete



Ersilia Rappazzo

ben presente: al paragrafo 385, dove si può arrivare solo scegliendo di essere una ragazza, la voce narrante continua a rivolgersi al personaggio protagonista al maschile, con un effetto comico che rasenta il ridicolo. Voglio comunque spezzare una lancia a favore del traduttore: c'erano sicuramente delle sviste già nel testo originale, che sono state corrette solo anni dopo con la pubblicazione della seconda edizione. Qualche disattenzione, in realtà, è rimasta anche là, e con Claudio abbiamo lavorato di settimana in settimana per risolvere i problemi che scovavo man mano che traducevo. Speriamo di averle individuate tutte.

### Qual è stata, se c'è stata, una particolare difficoltà nel rendere in italiano il testo di Morris?

I combattimenti. Dover descrivere delle scene di lotta senza poter dire con che cosa attaccasse il personaggio è stato parecchio laborioso, visto che nell'avventura si può avere o meno una spada. Poi mentirei se non dicessi che la difficoltà più grande è stata - ovviamente - preservare l'ambiguità di genere, soprattutto perché questa sfida non si presentava solo a livello grammaticale... Spesso non ci facciamo caso, ma è molto facile dare una caratterizzazione maschile o femminile a un personaggio semplicemente dal modo in cui lo si fa esprimere e interagire con gli altri personaggi e viceversa, dal modo in cui questi interagiscono con lui. Io stessa non me ne sono accorta subito. Il primo campanello d'allarme è stato il fatto che, per quanto mi sforzassi, non riuscivo a immedesimarmi in un personaggio femminile; ci ho messo un po' a capire a che cosa potesse essere dovuto. Perciò, occasionalmente, mi sono presa la libertà di adattare il testo in modo che la voce del personaggio non suonasse troppo maschile. Per esempio, al paragrafo



277 ci troviamo di fronte la seguente scena: il protagonista ha appena ucciso le guardie armate che scortavano una donna, che appare terrorizzata alla vista della carneficina. Il personaggio allora si rivolge a lei con un sorriso e le porge una mano in segno di conforto, dicendole: "Non temete, mia signora". Questo comportamento mi è sembrato molto maschile, ragion per cui, nella mia traduzione, troverete questa scena un po' diversa rispetto a come l'ho appena descritta. Si tratta di cambiamenti importanti, me ne rendo conto, ma il fine era in linea con la pensata originale di Morris, fare immedesimare il giocatore in un personaggio maschio o femmina, quindi credo che i mezzi siano giustificati. Sarei curiosa di sapere cosa ne



pensate voi lettori: se avete domande, critiche o osservazioni, c'è un thread dedicato sul forum di Lgl.

**Ci sono stati particolari neologismi o cambi radicali di nome alla vecchia maniera, alla Giulio Lughì per intenderci, o tutto è rimasto intatto e legato alle scelte in lingua originale dell'autore?**

Non molti. C'è stato qualche cambio di nome a livello di classe e caratteristiche del personaggio. Per esempio, Sapienza è diventato Folclore sulla scia dell'originale Folklore, mentre Magia è diventato Esoterismo perché il personaggio, in realtà, non dispone di poteri magici: è solo capace di evocare un jinn che obbedisce ai suoi ordini, quindi il primo termine rischiava di essere un po' fuorviante. Similmente ci sono delle classi che sono più in linea con l'ambientazione, come l'Incantatore al posto del Mago e il Ramingo al posto dell'Esploratore. Un cambiamento di nome forse più importante è il passaggio da ghoul a ghul. Il ghoul è un prodotto della cultura pop e appartiene a un immaginario ben

preciso; la ghul, al contrario, è una creatura fantastica appartenente al folclore arabo che compare anche nelle "Mille e una notte". Mentre i primi sono delle specie di demoni che mangiano cadaveri, le ultime sono sempre femmine e si cibano di carne umana "fresca": uccidono loro le vittime dopo averle attratte in trappola. In questo librogame Morris usa il termine ghoul, ma visto che l'episodio dove compaiono queste creature si rifà palesemente a un racconto delle "Mille e una notte", ho pensato che fosse il caso di utilizzare il termine originale, anche per arricchire il bagaglio culturale del lettore.

**Qual è stata la parte preferita da localizzare e quale, invece, quella più ostica?**

Il paragrafo 149 è stato probabilmente il più ostico, ma proprio per questo è diventato il mio preferito. Qui il difficile è stato decidersi sulla strategia traduttiva da adottare. Il personaggio protagonista si imbatte in un gruppo di soldati tra i quali spicca un'ufficiale. L'apostrofo non è messo per errore: il testo inglese non specificava il genere dell'ufficiale, e io ho deciso di renderlo al femminile. Perché, vi chiederete. Perché in questo librogame i personaggi maschili che compaiono o vengono menzionati sono circa 130, mentre quelli femminili appena 14. Si tratta di un gap bello ampio e vi garantisco che immaginarsi di giocare nei panni di un personaggio femminile quando tutt'intorno ci sono solo uomini è praticamente impossibile, soprattutto quando le uniche donne che compaiono hanno ruoli passivi e subordinati: la schiava, l'odalisca, la principessa rapita... Praticamente in tutto il libro non ci sono personaggi femminili combattenti, eccetto forse la ghul. In questo caso ho potuto assegnare all'ufficiale in questione il genere di mia preferenza semplicemente perché il testo origi-

nale non lo aveva specificato. Infatti, quando ci si trova di fronte a un neutro che nella lingua di arrivo non può essere mantenuto, spetta al traduttore scegliere quale genere assegnargli ed è buona norma alternare tra maschile e femminile in modo da bilanciare la rappresentazione di entrambi i sessi. Questa in traduzione si chiama scelta contrappuntistica. La naturale obiezione - che mi sono mossa io per prima, ma che mi è stata sollevata anche da altri - è: ma ai tempi in cui è ambientata la storia le donne non potevano combattere, figuriamoci diventare ufficiali! Ebbene, ci ho pensato a lungo, e sono arrivata alla seguente conclusione: non ci facciamo problemi ad accettare, in un libro fantasy, la presenza di creature fantastiche come jinn, ghul, ifrit... Forse un'ufficiale (con l'apostrofo) è troppo fantasy pure per il fantasy? Ai lettori l'ardua sentenza.

**Sappiamo che sei anche autrice e hai partecipato con successo all'ultimo concorso dei Corti di Lgl. Secondo te che differenze ci sono nella scrittura rispetto al ruolo di traduttrice?**

Secondo me poche. La traduzione è una pratica antica e non è affatto inferiore alla scrittura, anzi: a oggi la traduzione editoriale è tutelata dal diritto d'autore, e il traduttore è considerato un autore a tutti gli effetti. Certamente la localizzazione di un librogame non richiederà mai determinati sforzi come inventare una storia da zero o imbastire le meccaniche di gioco, ma questo non vuol dire che non ci si sprema le meningi anche lì! I primi tester di un libro a bivi straniero, del resto, sono proprio i traduttori. Sicuramente l'aver tradotto un librogame mi ha aiutata nel momento in cui ho provato a cimentarmi nella scrittura del genere. Quando si traduce questo tipo di letteratura, infatti, bisogna tenere d'occhio la coerenza interna del te-

sto, studiare a fondo la struttura e soppesare le relazioni tra i paragrafi, in modo da non rischiare di creare bug e incoerenze... Praticamente le stesse cose a cui si deve fare attenzione quando si scrive un librogame da zero! Di fatto quindi tradurre il testo di Morris si è rivelato un esercizio prezioso e propeudeutico alla scrittura del corto.

**Quanto aiuta avere una verve creativa come autrice al momento di tradurre, e quanto una conoscenza di opere in altre lingue al momento di creare?**

Bella domanda. È giusto mettere le due cose sullo stesso piano, perché la traduzione è una creazione a tutti gli effetti. Basandomi sulla mia piccola esperienza, posso dire che, per tradurre, serve molta creatività, perché spesso non si può tradurre un'espressione in maniera letterale ma bisogna assorbire il concetto e spiegarlo nella maniera più naturale nella propria lingua. Avere delle basi di scrittura quindi aiuta molto, e in certi casi è capace di fare la differenza. In ogni modo, sia per scrivere che per tradurre c'è una cosa che aiuta moltissimo: leggere nella lingua prescelta.

**Sei al lavoro su qualcosa di nuovo in ambito interattivo? Ci sveli i tuoi progetti futuri?**

Ho molte idee che mi ronzano in testa ma, purtroppo, mi manca la motivazione per dare loro una forma. Di solito le storie che mi vengono meglio sono quelle dove attingo dall'esperienza della vita reale quindi, se dovessi fare una previsione, la orienterei in questa direzione. Per quanto mi piacerebbe, non mi sento pronta a cimentarmi con un librogame vero e proprio, però mi attira l'idea di partecipare a un altro concorso dei Corti, quindi credo proprio che ci rivedremo lì. Grazie per le belle domande! 



Intervista all'autore Gabriele di Franco

# LULELA

## IL LIBROGAME INCONTRA TEATRO E MUSICA

di Marco Zamanni

**E**ccoci giunti a una nuova puntata di “Instagram e il suo sistema di hashtag”! Come ormai saprete se siete assidui lettori del Magazine di LGL, il social network delle fotografie mi mostra spesso opere a bivi grazie agli hashtag #librogame e #librigame, che permettono agli autori a bivi di farsi conoscere al pubblico degli appassionati grazie a un semplice click. Oggi parliamo di LULELA – Lui, Lei, L'altro, di Gabriele di Franco, novità cartacea di marzo 2021 ma con un interessante passato alle spalle, che andremo a sviscerare insieme all'autore.

**Buongiorno Gabriele, grazie per avere accettato di essere intervistato da Librogame's Land. So che innanzitutto sei musicista prima che scrittore, ma anche**

**autore teatrale. Vuoi parlarci un po' di te prima di cominciare?**

Buongiorno Marco, vorrei iniziare con un: “Grazie a te”. È stata una piacevole sorpresa entrare in contatto con la realtà di Librogame's Land.

Ebbene sì, la musica è il mio mondo d'appartenenza e per vivere faccio proprio il compositore ed il musicista. Lavoro e vivo ormai da tanti anni a Bruxelles ed il mio universo musicale spazia tra il jazz, la world music, il pop, sino alla scrittura per il teatro.

Infatti la mia esperienza di scrittore (e quindi LULELA) nasce da necessità musicali e compositive, ma sarei propenso a dire che se parliamo di ‘scrittura’ in senso lato, il meccanismo di base è una costante a prescindere dal mezzo comunicativo scelto (sia esso

musicale o testuale).

Comporre/scrivere implica scegliere.

Quale timbro, quale nota, quale avverbio.

Quale storia vogliamo raccontare. E come la vogliamo raccontare.

**A proposito di LULELA, raccontaci qualcosa sulla genesi di quest'opera. Nasce come opera teatrale interattiva, o mi sbaglio? Cosa ti ha spinto a renderla un racconto a bivi?**

Esatto Marco, il libro di LULELA è un adattamento dell'omonimo spettacolo di teatro-musicale.

Ed anche nello spettacolo dal vivo, come nel libro, è il pubblico a scegliere come la storia e la musica evolvono.

Ma tornando a cosa mi ha spinto a scrivere LULELA, ci sono due motivazioni, una personale ed una di ricerca. Parto da quella di personale:

Qualche anno fa, aimè, venne a mancare mio padre Enrico. Fu piuttosto inaspettato.

Qualche mese dopo investigavo sulle possibilità di interazione col pubblico in ambito musicale e decisi di scrivere un'opera musicale a bivi. Lessi, lessi tantissimo per cercare il testo giusto da usare, ma nulla mi convinceva. Poi una notte iniziai a scrivere, fu catartico e naturale. Scrivevo ogni notte, durò per un po'. Fu così che nacque il testo di LULELA.

Per quanto riguarda invece la struttura e l'interazione con il pubblico/lettore, mi piacerebbe partire da una piccola osservazione.

Quante volte stando fra il pubblico di un concerto avete commentato: "questa sera la musica mi ha trasmesso tantissimo" oppure "il solo di batteria non mi ha coinvolto molto", ecc.

Ora immedesimatevi nei musicisti. Sapete, anche loro vi percepiscono.

Spesso alla fine di un concerto commen-



**Gabriele di Franco**

tiamo di come il pubblico sia stato 'caldo', 'freddo', 'distratto', o 'attento', ecc. E ciò influenza ogni singolo concerto. Avere un pubblico attento stimola i musicisti, al contrario, un pubblico distratto scoraggia l'esplosione della musica.

Mi piace definire ciò come il segnale di un potere che il pubblico possiede. Il potere di influenzare la riuscita di un concerto. Un potere di cui spesso né il pubblico né i musicisti sono coscienti.

Per cui, perché non rendere il pubblico consapevole di questo potere?

Perché non fargli sentire il peso delle scelte e del risultato di ogni singola esibizione?

Da questa intuizione nasce LULELA: una storia surreale a bivi, narrata dal vivo da 6 musicisti (di cui uno è anche un attore) in totale sincronia con la musica.

La scelta di una struttura ad albero a bivi mi sembrò la scelta più naturale per rispondere alla necessità di creare un universo in cui il pubblico potesse navigare liberamente.

Una piccola curiosità, per chi magari leggendo si chiede come potrebbe essere la musica di LULELA, ebbene in realtà un brano ispirato a LULELA è presente nel disco "DEDALO" della Bud Powell Jazz Orchestra, il ti-



tolo è 'Yo Bald' ed è ispirato al capitolo 4.1, quando il nostro protagonista (Lui), in seguito ad un'audace scelta del lettore, svegliandosi, una mattina, si riscopre completamente pelato.

**Il libro è stato pubblicato dal Gruppo Albatros, un editore importante. Non è l'unico a essersi interessato a opere interattive ultimamente (penso anche a Il Saggiatore, con The Apocalypse Game e Cosa Pensavi di fare?), anche se la maggior parte dei libri interattivi in Italia continua a essere pubblicata da soli editori specializzati. Avevi già lavorato con Albatros in passato o ti sei approcciato all'editore da esordiente? Vuoi raccontarci**

### qualcosa sull'esperienza?

Si, vero Marco, molte case stanno rivalutando libri con strutture dinamiche ed interattive.

Tenevo davvero tanto a trasformare LULELA in un libro, e per questo mi sono armato di tanta pazienza e costanza per individuare il giusto editore. Qualunque autore esordiente conosce la giungla di ambigue possibilità che ci si rivela non appena si inizia una ricerca simile. E io non ho fatto eccezione.

Ma posso dirmi decisamente soddisfatto ed orgoglioso di aver trovato Albatros, ma soprattutto di aver instaurato una proficua collaborazione con il suo team che mi supporta con estrema professionalità.

**Parliamo più nel dettaglio di LULELA e della sua struttura. So che il libro è diviso in 37 capitoli ma contiene ben 19 finali! L'ispirazione è venuta dalla collana Scegli la tua Avventura degli anni 80, dalle opere di Jorge Luis Borges o da cos'altro?**

Ebbene si, 19 finali e 37 capitoli. E nell'opera di musica-teatro in realtà sono anche di più, (in realtà solo un capitolo in più: sono 38).

Ovviamente è impossibile riassumere tutti e 19 i filoni narrativi in pochi caratteri. E poi non vorrei rovinare la lettura ai milioni di miliardi di lettori di LULELA.

Ma ciò che vi posso accennare è che la questione centrale è l'identità: chi sono? Come mi relazio con gli altri? Fino a che punto le mie scelte determinano la mia identità? E fino a che punto le scelte degli altri influenzano la definizione di me stesso?

Il tutto in bilico fra malinconia ed umorismo (che poi spesso si rivelano essere la stessa cosa).

In LULELA ho cercato di mostrare che le categorie che usiamo nella vita quotidiana sono essenzialmente fluide. A partire dal titolo che è una sincrasi di 'Lui', 'Lei' e 'L'Altro': tre

protagonisti che si fondono in un'identità ibrida.

Ma tornando alla tua domanda, certamente molte letture mi hanno influenzato: Borges, i libri game anni 80, le avventure grafiche stile RPG.

E una delle mie intenzioni era rendere il pubblico parte integrante dell'opera. Renderlo partecipe e responsabile. A questo possiamo aggiungere un'altra riflessione sul concetto di unicità di ogni esperienza di fruizione di un'opera.

Mi spiego meglio. Se leggiamo due volte lo stesso libro, se ascoltiamo due volte lo stesso concerto, se osserviamo più volte lo stesso quadro, con estrema probabilità, nella seconda lettura/ascolto percepiremo nuovi dettagli, nuovi messaggi, nuovi punti di vista. Le stesse parole (note o immagini) ci diranno qualcosa di nuovo, ed è per questo che credo che le letture a bivio, rappresentino perfettamente tale intrinseca essenza di ogni esperienza di fruizione dell'arte.

Ogni volta un'esperienza nuova e simile allo stesso tempo.

**Sei a conoscenza del fatto che oggi la lettura interattiva stia tornando di moda? Hai ricevuto ispirazione anche dalle recenti opere a bivi pubblicate nel nostro paese?**

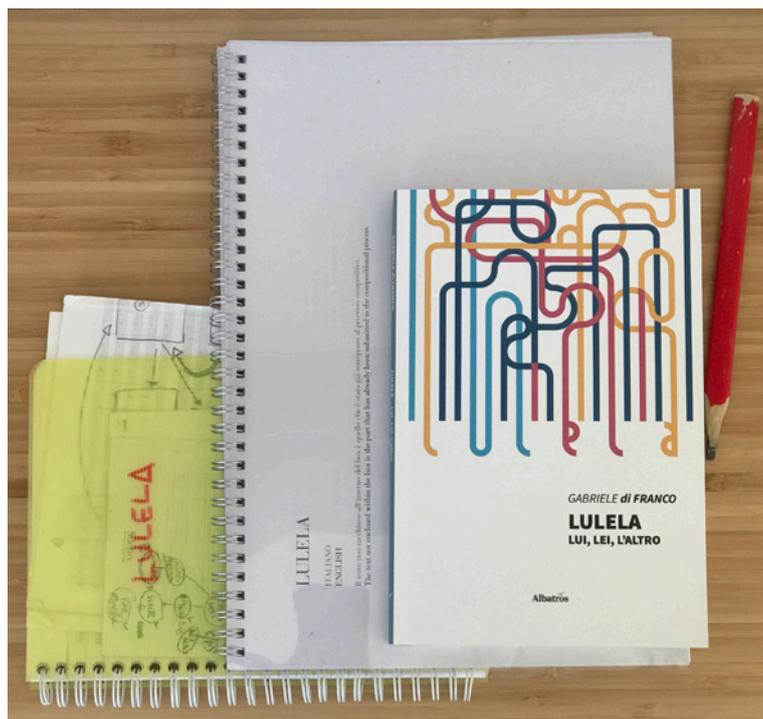
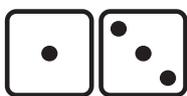
Si ho notato un risveglio di questo tipo di letture. Infatti prima di optare per una struttura a bivi molte sono state le letture in cui mi sono piacevolmente imbattuto. E in questo viaggio di ricerca e lettura sono approdato dai libri game degli anni 80, alle scritture modulari come Rayuela di Cortázar, sino a cercare ispirazione anche nelle avventure grafiche stile RPG (prime evoluzioni dei libri game).

Ma anche in autori italiani come Antonio Koch e la sua bellissima storia a bivi 'Verrà H.P.



e avrà i tuoi occhi' pubblicata da 'Quintadycopertina', che mi fu di grandissima ispirazione.

**Come autore, che rapporto hai con il mettere il lettore / spettatore al centro dell'attenzione? È stato difficile strutturare l'opera in modo che ogni percorso fosse ugualmente interessante?**



Il lettore/spettatore è assolutamente centrale.

Pensateci. In fondo, quando un libro prende vita e diventa 'vivo'? Quando una musica esiste?

Immaginate se una musica o un libro esistessero solo su carta, senza nessuno che suoni quelle note, senza nessuno che legga quei caratteri. Sarebbe come avere una conversazione senza interlocutore.

Ma nel momento in cui qualcuno con la sua voce rende vive quelle parole, quei suoni, allora d'un tratto una storia prende vita.

Per cui di nuovo, Tu, lettore, sei centralissimo.

Per quanto riguarda la tua seconda domanda, rendere ogni storia interessante e valida nella sua indipendenza, mantenendo sempre un legame con la macro-storia ed i percorsi non letti, ha richiesto di certo una buona dose di revisioni e studi.

Ma se ci sono riuscito lo potrà dire solo il lettore.

Forse dovrei cogliere l'occasione per lanciare un sondaggio per conoscere i percorsi più

gettonati.

Per esempio.

Se foste seduti accanto alla vostra bramata LEI, vorreste:

Tirarle i capelli per verificare se sono veri oppure

Sniffarle i capelli perché profumano di buono

Se decideste di cambiare il vostro nome e di annunciarlo a tutti i vostri amici, preferireste:

organizzare UNA festa

oppure

organizzare LA festa

**Pensi che sperimentare nuove forme di narrazione, come la scrittura a bivi, possa essere utile anche a livello di marketing?**

Penso che sicuramente una struttura a bivi sia un ottimo elemento di coinvolgimento per il pubblico.

In un mondo interattivo come quello di oggi, dove tutto è su misura, strutture come i libri bivio sono ideali e rappresentano decisamente un'ottima strategia di coinvolgimento. Credo veramente che portino il contenuto, qualunque esso sia, a toccare più da vicino il lettore.

Inoltre, non mi sorprenderei se nel fermento artistico nuove forme simili o derivate dalla scrittura a bivi nascano da qui a poco.

**Concludo con una domanda probabilmente dolorosa, ma che non posso evitare visto il periodo: la tua categoria è stata tra le più penalizzate dall'emergenza covid. La pubblicazione di LULELA è stata anche un modo per reagire alla situazione?**

Immagina se da un giorno all'altro gran parte del tuo lavoro scomparisse. Prima solo per qualche settimana, poi qualche mese, poi un anno, e poi...

Sono momenti molto complessi per noi artisti.

Poi ci sono tutti i paradossi dei nostri giorni, per cui si può prendere una metro stracolma, ma non si può andare a teatro dove è possibile garantire senza alcun dubbio tutte le misure sanitarie necessarie. Ma armati di pazienza e forza d'animo ne usciremo.

Quando, lo scorso 10 marzo qui in Belgio fu annunciato il primo lockdown, stavo finendo di comporre la musica per LULELA come opera di musica-teatro in vista della premiere, che sarebbe dovuta avvenire lo scorso dicembre. Ma d'un tratto tutto sospeso, tutto cancellato, o riprogrammato.

Ed in questa abbondanza di tempo a disposizione (e carenza di lavoro), ho deciso di fare una di quelle cose presenti nella mia lista del: "se un giorno avrò tempo, lo farò". Ovvero: prendere in mano il testo di LULELA rimodellarlo e trasformarlo in un libro.

Perciò, sì, è stato sicuramente un modo per reagire e per trovare forme alternative per veicolare la mia arte. Insomma, direi che è anche grazie all'emergenza sanitaria se LULELA è diventata un libro.

Quindi: grazie covid.

Grazie veramente.

Davvero, grazie.

**Vuoi approfittare di queste righe per raccontarci come i musicisti hanno vissuto il terribile 2020? Potrebbe servire a sensibilizzare i lettori sull'importanza della categoria, troppo spesso sottovalutata.**

(In realtà credo di aver già risposto nella domanda 8, magari facciamo un merge fra le due? Altrimenti posso riformulare e dividere le due domande. Fammi sapere. ;)

**Ti ringrazio per le tue risposte. Possiamo aspettarci altre opere con elementi interattivi da parte tua? Magari qualcosa che unisca scrittura a bivi e musica?**

Grazie a te Marco, e grazie a LGL. È stato un vero piacere.

Un bel progetto è già in cantiere, sempre legato a LULELA, ma questa volta per sviluppare un prototipo di LULELA VR, un'esperienza di gioco in realtà virtuale in cui musica, teatro scrittura a bivi e gaming si fonderanno. Sono eccitato solo a pensarci. Sarà sviluppata grazie al sostegno del governo fiammingo (VAF) ed alla produzione di Lodmuziektheater e Cybernetic Walrus.

In generale, è mia intenzione continuare la mia ricerca nel mondo dell'arte partecipativa, per trovare nuovi modi di comporre musica considerando il pubblico come elemento attivo e proattivo.

Con le difficoltà di mobilità date dal covid sarà probabilmente difficile, ma mi piacerebbe invitarvi alla prima di LULELA come concerto interattivo. Sarà il prossimo 27, 28 e 29 agosto a Gent in Belgio presso il teatro LOD nell'ambito del Bijloke Wonderland festival.

Potrebbe essere l'occasione giusta per una bella vacanza in Belgio, ma soprattutto per vedere un buon concerto a bivi!

**Vuoi lasciare un saluto per i lettori del Magazine di LGL?**

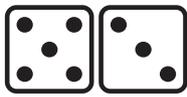
Cari lettori ed appassionati di librigame, è stato un piacere incontrarvi tra le pagine di LGL. Spero che fra le vostre varie scelte a bivi qualcuno di voi scelga di imbattersi in LULELA.

Vorrei concludere raccontandovi un brevissimo aneddoto:

Quando Marco mi contattò su Instagram per propormi questa intervista, fui subito:

Travolto da una gioia talmente incontenibile, che dovetti scappare in bagno.

Investito da tale emozione che cominciai a vomitare la carbonara della sera precedente. 

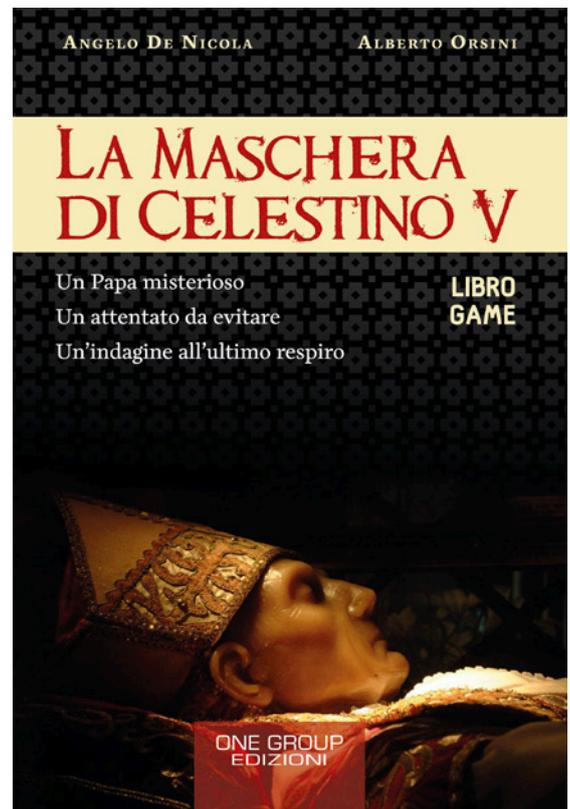


In stampa il librogame di Alberto "Dragan" Orsini ambientato all'Aquila durante il Giubileo della Perdonanza

# TRA I SEGRETI DI CELESTINO V

a cura della **Redazione di LGL**

**È** in stampa, finalmente, il librogame "La Maschera di Celestino V", realizzato da una nostra vecchia conoscenza, Alberto "Dragan" Orsini, in tandem con un altro giornalista e scrittore della sua città, L'Aquila, Angelo De Nicola. Proprio all'Aquila è ambientata la vicenda, in particolare nelle suggestive atmosfere di un evento che annualmente qui viene celebrato: il Giubileo della Perdonanza, istituito da Papa Celestino V nel 1294 nel capoluogo abruzzese, precursore dell'Anno Santo di Roma che si celebra ogni 25 anni. Sulla base di quanto dettato dalla Bolla del Perdono firmata da Celestino, documento tutt'oggi esistente e conservato, l'indulgenza plenaria viene concessa a chi, pentito e confessato, oltrepassi la Porta Santa laterale della Basilica di Santa Maria di Collemaggio tra il 28 e il 29 agosto di ogni anno. Un rito



rivoluzionario, Patrimonio Culturale Immateriale dell'Umanità Unesco dal 2019, di cui ancora troppo poco è noto fuori dai confini aquilani e dell'Abruzzo. Appena più conosciuta è la parte popolare e di spettacoli, voluta dallo stesso Celestino, che ogni anno conduce artisti famosi a esibirsi in città e spesso proprio dinanzi a Collemaggio.

Il librogioco catapultava il lettore indietro all'edizione 2005 dell'evento, che viene sconvolta da una notizia inaspettata: per la prima volta ad aprire la Porta Santa non sarà un cardinale delegato, ma il Papa in persona! E qui la narrativa si intreccia con la cronaca: nel mondo reale, infatti, Papa Francesco ha annunciato che sarà proprio lui a celebrare il Giubileo aquilano il prossimo 28 agosto con una visita epocale. Tornando alla fiction, il lettore interpreterà il ruolo di Giacomo, agente di un imprecisato servizio segreto chiamato a garantire la sicurezza di Sua Santità nel corso dell'immaginaria visita. Accompagnato dal fidato e informatissimo sovrintendente della manifestazione, dovrà investigare tra i misteri della città e i segreti di Celestino e cogliere gli indizi giusti, riuscendo così a prevenire eventuali rischi per il pontefice agendo in anticipo rispetto ai potenziali antagonisti.

La prima parte è tutta collocata in Abruzzo, dove la posta in gioco andrà via via crescendo con l'avvicinarsi del momento decisivo dell'apertura della Porta e non sono esclusi, nel percorso, accadimenti clamorosi. Andrà a costituire anche una sorta di "tour" alla scoperta dei luoghi più caratteristici della città. Seguirà una seconda parte più breve e intensa, di pura azione, peraltro suddivisa in tre distinte subquest per garantire ampia rigiocabilità, che porterà i personaggi a misurarsi con sconosciute insidie nel monastero intitolato proprio a Celestino V nel cuore dell'Africa. Il sistema di gioco prevede un



punteggio che varierà a seconda della correttezza o meno delle scelte, l'uso di parole chiave e un potere speciale, ma limitato, di tornare indietro in caso di decisioni errate. Previste, a fine volume, le soluzioni di tutti gli enigmi.

Il libro è pubblicato da One Group Edizioni, editore locale che, con questo prodotto, segna l'ingresso sul mercato interattivo. Consta di 200 paragrafi per 256 pagine, diviso in due parti, con sei diversi finali raggiungibili. Il prezzo di copertina sarà di 15 euro, in vendita nelle librerie e sui canali online. Le illustrazioni interne sono di Antonella Rotellini, l'impaginazione di Roberta Guida che ha anche curato la composizione della evocativa copertina. 

