

Librogame's LAND MAGAZINE

7

ANNO XX
(209)
luglio
2025



L'ANELLO DI ORICALCO: IL NUOVO LG DEI TRIESTINI

LONGO SBARCA IN EL

FINALMENTE I PROMESSI SPOSI

Arriva a dama la trasposizione a bivi di De Benedittis

SVELATI I SEGRETI DI ENTRAMBI I VOLUMI

Imperdibili interviste con gli autori

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net

L'autore di tante avventure a bivi del "Rinascimento" esordisce nel mainstream con "L'Anello di Oriccalco"

LONGO APPRODA ALLA EL

di Alberto Orsini

Luca Tebaldi e Pierdomenico Baccalario non ce ne vogliano... Ma vedere il nome di Mauro Longo, amico e collega, abbinato al brand "librogame" originale, quello "con la erre" del marchio registrato, quello, insomma, edito dalla EL di Trieste, rappresenta un delizioso colpo al cuore per un'intera generazione di lettori prima, e scrittori poi, di opere interattive. Quelli cresciuti, appunto, a pane e librigioco griffati anche e soprattutto EL; quelli che si sono ritrovati grazie all'opera meritoria di un piccolo sito e un piccolo forum, Librogame's Land. Quelli che hanno saggiato il mezzo con l'epopea amatoriale dei librinostri e poi si sono cimentati in opere di (alto) livello professionale con i grandi, medi e piccoli editori italiani che hanno promosso il "Rina-



scimento” del genere, indirizzando il libro-gioco principalmente a un mercato di adulti, nerd e post-nerd, un tempo ragazzini e ora cresciuti (sempre quelli lì).

Ora tutta questa storia va a confluire in un’opera mainstream, “L’Anello di Oricalko” (300 paragrafi, 13,90 euro) e in questo senso va spiegata la premessa iniziale. La nuova collana EL consta di altri e bravi autori, ma il nome di Longo porta con sé idealmente tutto un movimento. E per questo assume un significato particolare e, per “noi”, “quelli dei librogame”, un valore superiore. Proprio in quest’ottica, d’altronde, l’autore ha voluto corredare il suo volume d’esordio di una dedica ampia e articolata, che spiega bene in questa intervista a Lgl Mag. Nella quale presenta l’opera appena uscita, passa in esame luci e ombre del momento attuale del fenomeno e fa il punto su quello che è e quello che sarà.

Sappiamo che sei un professionista della scrittura interattiva ormai rotto a ogni esperienza, giustamente capace di ragionare con portafogli e cervello piuttosto che con istinto e cuore... Ma vedere il tuo nome abbinato al marchio librogame originale, quello “con la erre”, che cosa ti ha suscitato nell’animo?

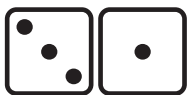
Vi dico la verità: questo aspetto è per me la parte più colossale di tutta la questione. Sono passati esattamente 35 anni - accidenti - da quando ho scoperto i librogame, quelli “con la erre”. In città lì aveva solo una libreria, la Obelix che oggi non esiste più. Erano nello stanzino in fondo, su un raccoglitore cilindrico che poteva ruotare e ne conteneva decine. Ogni volta che potevo, all’uscita da scuola, filavo lì dentro, mi fiondavo nell’ultima saletta e guardavo quelle copertine, o sfogliavo i libri per ore e ore, cercando di capire il modo migliore per investire le mie



ottomila lire di quella settimana. Quello è stato l’episodio scatenante, la scintilla di una passione, il salto della quaglia definitivo dopo aver conosciuto, qualche anno prima, le storie a bivi di Topolino e gli Scegli la tua avventura. Ne ho comprati oltre un centinaio, li ho letti decine e decine di volte per uno, e li bramavo tutti. Tutti. È da lì che ho scoperto anche i giochi di ruolo, sempre quelli della EL, passando per gli scenari di Uno sguardo nel buio. È per quei libriccini che ho coltivato la mia passione in tutti questi anni, che sono entrato nel nostro portale e ho cominciato a frequentarlo, a scrivere recensioni, a partecipare a concorsi ed eventi, a buttare giù i miei di librogame, a far partire la carriera di autore che oggi costituisce la mia vita professionale. Oggi, 35 anni dopo, far parte ufficialmente di quella storia, essere io su quello scaffale rotante, mi sembra un sogno realizzato, la chiusura di un ciclo, un racconto che si conclude degnamente.

Fuori tutta la verità sui tuoi primi contatti con EL e su come sei riuscito a proporre un progetto vincente all’editore triestino.

In realtà è stata la cosa più facile del mondo, molto più facile - vi dico la verità - di quanto ancora oggi mi succede quando propongo qualcosa agli editori con cui già collaboro.



70

La cattivora guizza fuori dalla sua tana, emergendo per metà dalla cavità, e si lancia contro di te in un assalto mortale. La belva è troppo vicina per usare un'arma a distanza, e troppo selvaggia per sfruttare le tue tecniche da duellante. E di certo Svetlana non ha molta intenzione di aiutarti!

- Per attaccare la cattivora guarda l'illustrazione qui accanto e decidi dove colpire. Ogni volta che lo fai, puoi usare la *Sopravvivenza* o la *Lancia da caccia*, o un pizzico di Fortuna.
- Se rinunci e ti dai alla fuga, vai al 14.

71

Per sgattaiolare non visto nell'abitazione abbandonata, puoi usare l'*Astuzia* o l'*Agilità*, o un pizzico di Fortuna.

- Se ce la fai, vai al 106.
- Se rinunci, vai al 173.



Molto semplicemente, dopo aver visto il primo librogame della nuova collana, quello che ha vinto lo scorso Lgl Award a Lucca C&G e che avevo molto apprezzato, ho trovato sul sito della EL l'email ufficiale destinata alle proposte editoriali e ho scritto la seguente email:

Buongiorno, Il mio nome è Mauro Longo e sono un autore professionista e un grande appassionato dei librigioco. Negli ultimi dieci anni ho scritto e curato [eccetera eccetera – sintesi del mio curriculum] Tutto questo per dire che mi ha fatto molto piacere rivedere che la EL sta tentando di riprovare a lanciare i librogame, un settore che non ha più i numeri del decennio d'oro 85-94 ma che è tornato a diffondersi parecchio, più nel circuito del gioco che in quello librario. Da autore e freelance non potevo non tentare di mandarvi qualche proposta per una possibile pubblicazione. Vi allego tre idee, assieme a degli esempi di regolamento e di scrittura: [tre

proposte con tanto di file pdf per ciascuna in allegato] Spero che la cosa possa interessarvi, altrimenti buon lavoro e alla prossima occasione!

Tutto qui. Senza trucco e senza inganno, senza sapere nulla di chi ci fosse dall'altro lato o delle loro idee per il futuro della collana. Mi ha risposto una gentilissima Gaia Stock, direttrice editoriale della EL, che ha rigettato tutte e tre le mie idee (lol) ma chiedendomi di raffinare la proposta e mandarne un altro paio. Dopo una decina di rimbalzi e aggiustamenti di tiro, siamo partiti con quello che è oggi diventato "L'Anello di Oriccalco".

Proseguiamo nel passare in rassegna la trama della tua nuova opera interattiva.

"L'Anello di Oriccalco" è un'avventura fantasy ambientata in un mondo chiamato Nebulanda e popolato da creature ed etnie che richiamano quelle di animali, piante e popoli del nostro mondo, o delle nostre mitologie

più diffuse, ma con tratti propri e peculiari. Per esempio, i popoli principali che si incontrano nel libro sono Arieli, Arborigeni, Marchelli, Paludroni e Terraniani, mentre tra gli animali vi sono squamaleonti, cattivore, barbogi e bavalischi... La cosa più peculiare è che le terre emerse sono coperte da interminabili foreste pluviali, composte da alberi alti fino a un miglio dal livello del suolo, e sui quali vive la maggior parte di questi popoli. Il viaggio a cui l'eroe sarà chiamato si svolge quindi in verticale, dalle Cime del Reame degli Arieli, a cui appartiene il protagonista Seraian, fino al Sottobosco dove vivono i Terraniani. È anche una vicenda con risvolti ambientalisti e pacifisti, o così io perlomeno la intendo, e anche una storia di formazione per ragazzi, che parla di senso del dovere, abnegazione ed empatia. Poi naturalmente ci sono i mostri, le spade parlanti, gli anelli magici e i furfanti che ti vogliono fregare a ogni passo...

E ora un occhio al sistema di gioco: quali le peculiarità e quali le fonti di ispirazione?

Volevo realizzare un regolamento molto semplice e senza lanci di dado, per cui ho fatto man bassa del "Venture System" creato da me e (soprattutto) Umberto Pignatelli, che ho già usato molte volte, e del classico "Critical If" di Dave Morris, che amo molto. Li ho frullati assieme, ho aggiunto qualche altro ingrediente - come gli achievement, che ormai uso molto spesso - e poi ne ho distillato una versione quanto più leggera fosse possibile.

Il comparto illustrativo è determinante e svolge un ruolo non semplicemente di orpello...

Anche in questo caso, ho saccheggiato a pie-
ne mani dal meglio della tradizione dei clas-



sici e delle trovate degli ultimi dieci anni di "Rinascimento" del nostro settore, compresi Escape Book vari e quei gioielli che sono i librigioco della collana Kata Kumbas: tavole con numeri segreti, enigmi visivi per ragazzi, trucchetti alla "aguzza la vista" e cose simili.

L'opera è pensata come one shot o c'è la prospettiva di seguiti?

Come si fa sempre in questi casi, la storia è assolutamente autoconclusiva, ma piena di spunti disseminati ad arte e possibilità di sviluppi successivi, se il gradimento del pubblico dovesse rivelarsi straripante. Io sicuramente potrei impostare due eventuali seguiti in un nonnulla, ma tutto dipende dalla casa editrice e attualmente l'argomento non è stato discusso.

La collana rinata EL fin qui si è mossa a briglia sciolta: dallo sport all'oriente, dall'escape game al fantasy ora con te.



Dove pensi sia diretta la linea editoriale nel futuro?

Com'è facile vedere, la collana non è neppure numerata, né vi sono delle "sottocollane" dichiarate, anche se un paio già potrebbero venire definite senza troppi sforzi. Per quello che ne intuisco io (pochissimo), c'è sicuramente la volontà di continuare per un po' e di farlo nella maniera più aperta possibile, saggiando il terreno in tutte le direzioni, senza vincoli di collane e senza serie numerate. Tuttavia, non c'è bisogno di fare troppe illazioni. A Lucca C&G 2025, il prossimo ottobre, ci sarà tutto il dipartimento librogame della EL in pompa magna, con tanto di autori, responsabili e reparto comunicazione: possiamo chiedere a loro in quell'occasione e sapere le prossime indiscrezioni direttamente dalla fonte.

Nella dedica iniziale hai citato una lunga serie di protagonisti del "Rinascimento"

del genere - tra cui anche l'autore di questa intervista -. Che cosa volevi comunicare con quei credits?

Volevo ribadire una cosa in cui credo assolutamente. Il Rinascimento dei librogame in Italia, che ha portato anche la EL a riprovarci è un fenomeno collettivo che è nato dentro le stanze virtuali di Librogame's Land e da lì è sgorgato come un'ondata in piena, che ha poi travolto case editrici sempre più grandi e numerose. I dati ufficiali raccolti e presentati nel 2023 a Lucca e Modena, e su Lgl Magazine, parlano da soli. Senza Di Lazzaro in primis, e poi Orsini, Rovagnati, Pettinotti, Costantini, Mollica, Poropat, Pignatelli, Angiolino, Celestini Campanari, Leccacorvi, Mattioli, e poi ancora Zamanni, Costantini, Rappazzo, Laudiero, Giuliano, Sergi, Simionato, e tutti quelli che colpevolmente qui non riesco a citare, assieme all'umilissimo sottoscritto, tutto questo non sarebbe mai accaduto. È stato un viaggio che abbiamo cominciato tutti assieme, sulle orme dei primi pionieri angloamericani, e portiamo ancora avanti congiuntamente in maniera più che degna, come questo stesso Magazine dimostra. E il viaggio continua...

Da espertissimo conoscitore del mercato, è giusto sintetizzare e semplificare che il librogame per adulti è in declino mentre quello per giovani e giovanissimi solo all'inizio della sua nuova epopea?

No. Il librogioco è sempre stato principalmente un passatempo da bambini, ragazzini e ragazzi, come eravamo noi quando abbiamo cominciato e come erano i libriccini che leggevamo all'epoca. I titoli espressamente per adulti, allora come oggi, sono l'eccezione e non la regola. La percezione errata che qualcuno ne ha viene dal fatto che i ragazzini di allora sono adesso

40-50enni con grande potere d'acquisto e una gran voglia di "consumi nostalgici". Avviene la stessa cosa con boardgame, narrativa, giochi di ruolo e videogame, ovviamente, ed è anche giusto che gli adulti giochino come e quanto gli adolescenti, ma non possiamo dimenticare che il pubblico principale di riferimento sono sempre loro. Detto questo, una legge fondamentale in questo genere di prodotti culturali è che un buon titolo è quello fatto così bene da piacere sia a un adolescente che a un adulto, anche se magari per motivi diversi. Io punto sempre a tale risultato.

Ora che sei entrato nel "club" dei grandi editori, ti accingi a mollare le piccole case che hanno tenuto in piedi fin qui il settore?

In realtà, ho appena finito tre librogame proprio destinati ad alcune di queste realtà più specializzate, e altri tre ce li ho in cantiere. Fin quando me li fanno scrivere, io ci sono!

Remake della domanda precedente da un altro punto di vista: continuerai a scrivere anche per adulti, o vuoi sempre più specializzarti nella narrativa interattiva per piccoli lettori?

Mi trovo molto bene con la narrativa per ragazzi (interattiva o meno che sia), e forse è davvero il mio contesto d'elezione. Ma dipende anche da storia a storia. Per esempio, un paio di quelle che ho appena finito e su cui sto lavorando sono per adulti. Anche in questo caso, comunque, il mio stile non si adatta a ogni possibile richiesta editoriale. Sono, per esempio, incapace di scrivere storie con elementi erotici, horror o davvero violenti, e non mi ci metto neppure.

In chiusura i progetti futuri. Merita una domanda a parte l'attesissima uscita del



terzo e ultimo (o giù di lì) capitolo della fondamentale saga di Autolico: che cosa dobbiamo aspettarci e quando?

La prima stesura del libro è finalmente completata e posso dire che è davvero una storia fenomenale, forse la più complessa e stratificata della saga. Il problema adesso è che è venuto fuori un volume colossale, il più grande finora, e di gran lunga, con tutto quello che comporta in termini di editing, revisione, proofreading e test. Questo comporta quindi altri tempi tecnici per la lavorazione, che non sono affatto trascurabili. Comunque, il più è fatto e presto vedrà le stampe! Evviva!

Quanto agli ulteriori progetti, ci sono titoli e anticipazioni che puoi fornire a Lgl Mag?

Come dicevo anche prima, ho numerosi progetti in cantiere e scrivo dalla mattina alla sera. Penso che già a brevissimo gli editori con cui collaboro lanceranno i loro comunicati a riguardo, e ci saranno cose mie in tanti stand diversi di Lucca Comics & Games. Vediamoci lì e parliamone di persona! 



Dopo un percorso travagliato è il momento
del LG di Matteo De Benedittis

FINALMENTE I PROMESSI SPOSI

di Francesco Di Lazzaro

Permettetemi, per una volta, di abbandonare il tono impersonale che impiego di solito nel Magazine e scrivere un articolo utilizzando, almeno a tratti, la prima persona. Perché questo progetto interattivo, *I Promessi Sposi* di Matteo De Benedittis che finalmente arriverà a pubblicazione i primi di settembre con Edizioni San Paolo (che molti di noi conoscono come Edizioni Paoline e associano, erroneamente, a prodotti editoriali che trattano esclusivamente di argomenti religiosi) è partito molti anni fa e ha visto anche il sottoscritto come diretto protagonista.

L'idea di declinare i *Promessi Sposi* in salsa interattiva è figlia di una serie di passaggi cerebrali che hanno riguardato an-

che me nell'ormai lontano 2022, quando ero curatore della collana *Gamebook* di Watson Edizioni. Da poco avevamo inaugurato una nuova diramazione di detta collana, che aveva come obiettivo quello di mutuare grandi classici della letteratura nostrana e convertirli in opere a bivi. Il nome dei *Promessi Sposi*, libro seminale per la stessa concezione di nazione italiana, è stato ovviamente uno dei primi a essere preso in considerazione, ma per realizzare un'opera tanto ambiziosa, che si doveva affiancare al massiccio *Inferno* (di dantesca ispirazione) curato da Alberto Orsini, ci voleva l'autore giusto. E di supporto, in tal senso, fu l'edizione di quei giorni de *I Corti* di LGL, che aveva messo in luce u-



no scrittore “nuovo” per l’ambiente, ma con un nutrito curriculum creativo in altri ambiti. Aveva realizzato un racconto con Marco Zamanni, vecchia volpe del settore interattivo, in grado di ottenere un eccezionale riscontro tra i lavori in gara. Avrete già capito che si trattava di Matteo De Benedittis: lo contattai, parlammo un po’ del libro che avevo/avevamo in mente e scoprii che era effettivamente la persona giusta per realizzarlo. Non solo era un appassionato di librogame, ma aveva anche un nutrito background in materia manzoniana e già delle idee, validissime, su come sviluppare il tema e renderlo compatibile con un prodotto a scelta multipla.

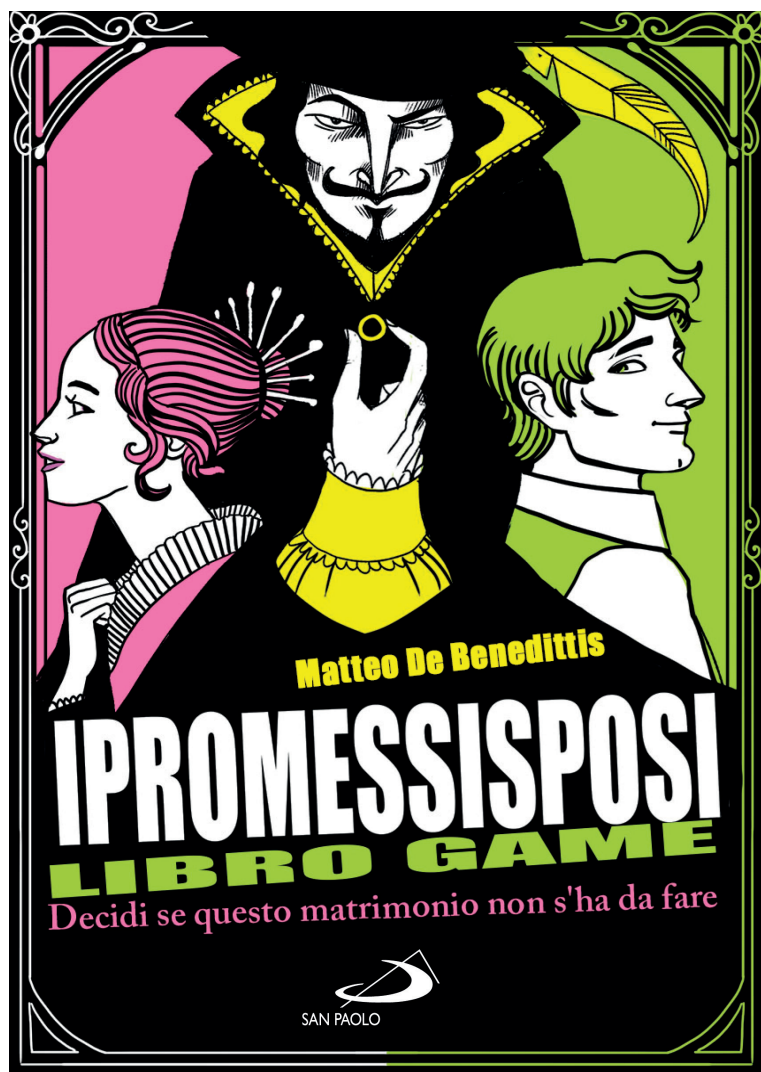
Mi convinsi immediatamente a ingaggiarlo come autore, lo lasciai lavorare per un tempo anche sorprendentemente breve e mi presentò una versione completa del libro, molto bella sotto vari punti di vista, ma con alcune importanti modifiche da apporre. Ne discutemmo, lo cambiammo, lo migliorammo, introducendo un approccio bilaterale, con protagonista della storia

I PROMESSI SPOSI

- Paragrafi: 501
- Finali: 18
- Modalità di gioco: due (sola lettura a bivi oppure gioco completo)
- Livelli di difficoltà: tre
- Sistema a parole-chiave
- Senza dadi, completamente deterministico
- Elementi legacy da mantenere fra una partita e l’altra.
- Punto di vista: variabile (l’Anonimo, Renzo, Lucia, don Rodrigo, Cristoforo, Gertrude)
- Illustratrice di copertina: Elisabetta Stoinich
- Ho collaborato con Andrea Zuliani, vincitore dei Corti, che ha fatto il primo editing, controllando egregiamente che il labirinto funzionasse, e ho avuto il supporto tuo e di Marco Zamanni, che avete commentato e corretto il regolamento di gioco.

principalmente i due promessi sposi, ma con tanti personaggi comprimari a fare da supporto, e che era possibile impersonare per alcuni paragrafi. Un progetto ambizioso e meraviglioso su cui Matteo in primis stava lavorando alacremente e che poi naufragò, per le vicende che hanno riguardato Watson Edizioni e su cui non mi dilungherò oltre, considerato che sono da tempo ben note a chi segue abitualmente questo periodico.

Confesso a tutti che oltre al profondo dispiacere riguardo a un lavoro tanto ambizioso e con grandi potenzialità andato apparentemente perduto, provavo anche un certo senso di colpa nei confronti di De Benedittis. Stavo provando a salvare quanto già prodotto in ambito Watson, e in particolari due libri in avanzato stato di lavorazione, tra cui appunto I Promessi Sposi, ma trovare una collocazione presso



un altro editore era impresa ardua. E tuttavia sentivo di doverlo in qualche modo a Matteo. Per fortuna il nostro è stato più abile di me in questo senso: qualche mese fa mi ha contattato telefonicamente e mi ha comunicato di aver trovato un accordo con Edizioni San Paolo; la cosa mi ha riempito di gioia e mi ha tolto anche un grande peso dallo stomaco: l'opera, nonostante le mille vicissitudini, aveva trovato ugualmente la sua via.

Peraltro la proposta paolina si presenta come molto curata e parzialmente rinnovata rispetto all'originale progetto Watson: le caratteristiche che ci ha comunicato Matteo sono interessanti e fanno pensare a un progetto di prim'ordine. Il taglio di-

dattico è stato sottolineato anche nella comunicazione che San Paolo ha diffuso tra gli addetti ai lavori e che vi riportiamo per intero: Cosa sarebbe successo se Lucia avesse rifiutato di sposare Renzo? Cosa sarebbe successo se Renzo e don Rodrigo si fossero sfidati a duello? Torna il librogame, ma questa volta ispirato a un grande classico della letteratura. Sulla falsariga del capolavoro di Alessandro Manzoni questa storia a bivi si dipana fra le varie peripezie dei personaggi del romanzo, mettendo di volta in volta il lettore nei panni di Renzo, Lucia, Gertrude, don Rodrigo o don Abbondio... Giocando con il "Cosa sarebbe successo se..." l'opera esplora in modo verosimile alcune possibilità narrative che il Manzoni avrebbe avuto per far proseguire il romanzo in maniera differente.

Il formato sarà 13,5x24 cm, 264 pagine, brossurato con alette, al costo di 16 euro. Hanno supportato Matteo nella stesura dell'opera l'illustratrice Elisabetta Stoinich e Andrea Suliani, che si è occupato della revisione e che è un altro nome noto nell'ambiente di LGL, avendo partecipato al concorso de I Corti a sua volta, raggiungendo grandi risultati. Mi ha detto inoltre Matteo che anche il contributo che avevano dato Marco Zamanni e il sottoscritto in sede di prima stesura è stato preservato; potete quindi considerarci in qualche modo come "aiutanti", seppure alla lontana, rispetto a questa versione finale del libro. Le caratteristiche del volume sono molteplici e interessanti, ma mi sono dilungato fin troppo in questa introduzione: lascio quindi la parola a Matteo che ha accettato di lasciarsi intervistare e raccontarci I Promessi Sposi nei minimi particolari.

Ciao Matteo, è un piacere ritrovarti qui su LGL Magazine ormai prossimi all'uscita

dei Promessi Sposi. Tanto per cominciare racconti qualcosa di te ai nostri lettori e come è nata, e si è sviluppata, la tua passione per i librogame?

Quando sono nato, nel novembre 1981, mio zio regalò ai miei genitori una copia del Signore degli Anelli. Prima ancora di imparare a leggere mi accorsi che quel libro aveva una cosa che nessun altro aveva: una mappa. La aprivo, la guardavo, ci interagivo come se fosse un gioco. Per me un libro con una mappa era un oggetto incredibile: una mappa era qualcosa di più di un'illustrazione, era un mondo. Il magnetismo per la narrativa interattiva era scattato, ancora prima di saper leggere. Fra gli anni 80 e gli anni 90, come molti di noi sanno, non era semplice trovare "qualcosa di fantasy" in Italia (oggi tutto ciò che è fantasy ci viene tirato in testa anche quando non lo vogliamo). Giochi come Hero Quest e Battle Masters scoperti a casa di amici, film come Labyrinth e Willow intercettati che erano già iniziati una sera su Italia 1, una copia di Uno sguardo nel buio trovata per caso in un angolo della libreria, un amico più grande che ti parlasse di D&D o Blood Bowl sono momenti che ricordo come epifanici, momenti che mi hanno fatto dire "ma allora esiste davvero qualcosa che ho sempre sognato! Se esiste, esisto anche io!". Così, quando mia mamma portava me e mio fratello in biblioteca, mi tuffavo nello scaffale dei librogame. Come tanti ho iniziato attirato dalle travolgenti copertine di Lupo Solitario e dei Guerrieri della strada, poi mi feci regalare Dracula e Frankenstein al primo compleanno. Mi innamorai anche dei Fantastici 5, per i mille gadget da spia-esploratore, e rilessi più volte tutta la saga di Detectives Club, di cui apprezzavo molto l'interazione fra testo e immagini nonché il regolamento praticamente inesistente: aprivi e iniziavi a

leggere/giocare. Anche perché nel frattempo avevo iniziato a leggere i gialli... e con Detectives Club l'investigatore ero io. Alle medie un mio amico più grande mi regalò i primi cinque volumi di Falcon: se chiudo gli occhi rivedo ogni dettaglio della scheda tecnica dell'esoscheletro del protagonista. Ricordo con tenerezza i pomeriggi passati col mio amico Giulio giocando alla Sfida dei Maghi, e, anche se io e Giulio ci accorgemmo subito che l'edizione non era priva di errori, non importava: il fatto stesso che esistesse, la Sfida dei Maghi, le faceva perdonare ogni imperfezione... e poi le cinque scuole di magia erano le stesse di Magic, a cui stavamo iniziando a giocare in quegli stessi anni. Poi, insieme col liceo, gli anni 90 sono passati, e sono diventato insegnante di lettere, ma credo che anche in questa scelta professionale ci sia stato lo zampino dei librogame... soprattutto nel piacere di fare un "corpo a corpo" con i testi letterari: prenderli, giocarci, litigarci, chiedersi se potevano andare diversamente o no... In realtà mi sa che ogni libro è un librogame! Come dice Cortazar nel capitolo 99 de Il gioco del mondo, "Beato colui che trova i pari suoi, i lettori attivi". Ecco, se il lettore attivo è alla pari dell'autore allora l'autore deve meritarselo, il lettore attivo! Credo che l'idea di meritarmi lettori attivi sia stato uno dei criteri principali con cui ho lavorato come autore. Infine la mia passione per i librogame in senso stretto si è riaccesa in tempi più recenti grazie al mio amico Giuliano, che sfoggia la collezione completa in sala, e grazie al mio amico Mattia, che mi ha regalato Jekyll e Hyde di Marco Zamanni. Leggere un librogame da adulto, da docente di lettere, da autore, mi ha dato subito una percezione nuova della ricchezza e delle potenzialità della narrativa interattiva, e mi sono chiesto: che espe-



rienza è scriverlo, un libro-game, oltre che leggerlo? E così ho provato a scriverne uno, per vedere com'era. Ed era molto bello.

I Promessi Sposi giungono finalmente alla pubblicazione: ci racconti in breve, senza spoilerare, come hai reso in salsa interattiva la storia originale di Manzoni?

Manzoni stesso, in una sua famosa lettera, parla del “vero poetico”, ovvero della capacità che ha il poeta di mettersi nei panni dei personaggi del passato. Manzoni ha usato il “vero poetico” per mettersi nei panni di Napoleone nella poesia “5 maggio”, o di Adelchi nel dramma omonimo, e io invece ho usato il “vero poetico”... con Manzoni. Mi spiego. Quando scrivi, hai davanti la pagina bianca. Il bianco della pagina non è il vuoto, come tanti credono, ma, al contrario, il bianco è la somma di tutti i colori: la pagina bianca contiene tutto, tutte le possibili strade che la storia può prendere. Per quello spaventa. Per quello scrivere è faticoso, perché devi scartare quasi tutto e tenere una sola cosa (tranne per chi scrive librogame, che può tenere più di una possibilità... facendo forse ancora più fatica!). Così, ho provato a mettermi nei panni di Manzoni mentre scriveva i Promessi Sposi, per poi immaginare e “recuperare” le strade scartate, i “what if” che forse aveva ipotizzato mentre scriveva, ma che poi ha scartato. Ipotizzare “come poteva andare altrimenti” è un esercizio letterario estremamente utile, che faccio anche in classe. Per esempio, quando arrivo all'incontro fra Dante e Lucifero, faccio chiudere il libro e chiedo ai miei studenti: “Se tu fossi Dante, e stai scrivendo la Divina Commedia, come racconteresti l'incontro fra Dante e Lucifero? Cosa si dicono, cosa succede? Lui questa domanda, in un modo o nell'altro, se la sarà fatta, no?” e così ci mettiamo nei panni dell'autore mentre scrive. Ascolto

le varie ipotesi proposte dai ragazzi, poi riapriamo il libro e leggiamo, di tutte le possibilità che sono uscite, quale ha scelto Dante, cercando di capire perché ha scelto quella strada e non le altre. È un esercizio molto utile, perché paragonando le strade scartate a quella prescelta, la scelta fatta dall'autore acquista più senso e più valore. Ho applicato questo ragionamento ai principali snodi narrativi dei Promessi Sposi, ed è nata la sua versione interattiva.

Hai mantenuto un approccio molto fedele rispetto all'originale manzoniano o ti sei preso qualche licenza, magari introducendo situazioni o personaggi inediti?

Per quanto possa sembrare assurdo in una riscrittura, ho cercato di essere il più fedele possibile all'opera originale. Ho semplificato la sintassi e aggiornato il lessico, ma sono stato attento a non utilizzare termini che Manzoni non avrebbe potuto usare nei Promessi Sposi: per una mia strana sensibilità soffro molto quando incontro termini palesemente anacronistici rispetto all'ambientazione dell'opera. Ad esempio, quando ho sentito che in Stranger Things, ambientato fra il 1983 e il 1986, i protagonisti usavano fra di loro parole come “nerd” e “sfigato”, che non erano attestate nell'italiano degli anni '80 (io c'ero! me lo ricordo!), mi è venuto un colpo! Oltre al lessico e alla sintassi ho dovuto anche fare un'opera di semplificazione della trama, perché era impossibile tenere nel librogame tutti gli episodi presenti nel romanzo. Ho dovuto selezionare i principali: il matrimonio negato, la sommossa di Milano, la monaca di Monza, l'Innominato, la peste e il lazzaretto. In compenso ho dato più spazio ad alcuni personaggi minori e ne ho introdotti altri che non sono presenti nel romanzo, ma sono presenti in altre opere di Manzoni



(ad esempio La Storia della Colonna Infame o il Fermo e Lucia). Infine mi sono ispirato a opere che Manzoni non cita esplicitamente ma che doveva per forza conoscere, come la mappa di Milano di Marco Antonio Barattieri, mappa che sicuramente Manzoni ha utilizzato come riferimento per gli spostamenti di Renzo, e che ho usato anche io per rendere credibili i bivi della parte del librogame ambientata a Milano. Ho reso conto di gran parte di questi aspetti nella “nota filologica” che chiude il libro, perché mi sembrava giusto che il lettore sapesse cosa c’era di mio e cosa c’era di “originale manzoniano” nel librogame.

Quali elementi ludici hai introdotto?

So che il libro può essere letto sia come romanzo a bivi, senza regole, sia come vero e proprio librogame con un regolamento più complesso

Mentre progettavo il librogame volevo renderlo sfidante per i giocatori esperti, ma anche fruibile per tutti, come quando leggevo i Detectives club. Inoltre volevo farne anche uno strumento adatto per utilizzarlo in classe, dove troppe regole ne rendono complicata la gestione. Per questo motivo ho pensato di proporre due livelli di lettura: uno semplicemente “a bivi”, dove ci si gode la lettura, e uno “con regolamento”, dove si affronta la sfida di gioco. Per quanto riguarda il regolamento ludico ci sono alcuni aspetti che mi sembrano interessanti, come ad esem-



pio l'utilizzo dei segnalibri come elemento di gioco e alcuni aspetti legacy. Da mio padre ho ereditato la passione per i segnalibri, e mi piaceva molto l'idea che diventassero un elemento di gioco. In quest'opera i due segnalibri di Renzo e Lucia sono principalmente dei contatori, ma non solo: rendono ergonomicamente la distanza fra i due promessi sposi, dando la percezione al giocatore di quanto si sta avvicinando o allontanando dal traguardo. Vi sono poi un paio di elementi legacy, che possono favorire la rigiocabilità – alcuni paragrafi si sbloccano solo dopo aver finito con successo una run. Per il resto è un sistema senza alea, a parole-chiave, dove tante volte le scelte proposte riguardano l'interiorità dei personaggi: oltre all'aspetto d'avventura ed esplorazione c'è anche un livello di introspezione psicologica, necessario per il tipo di storia narrata. Mi sembra che il mondo dell'interiorità, della psiche e della spiritualità sia giustamente una delle nuove frontiere della narrativa interattiva, sia del librogame che del gioco di ruolo, e anche il librogame dei Promessi Sposi ha diverse parti declinate in tal senso, perché l'acume psicologico – modernissimo! – di Manzoni era impossibile da ignorare nella trasposizione del suo capolavoro.

Alla luce di questo doppio binario possiamo sostanzialmente affermare che, comunque, la parte narrativa sarà più importante rispetto a quella legata al gameplay?

Se si opta per “leggere senza giocare” chiaramente l'esperienza narrativa sarà preponderante. Ma se si opta per il regolamento completo credo e spero che il gameplay sia ben integrato con la narrazione, e le meccaniche sono pensate per fondersi con la narrazione, e viceversa. In ogni caso credo che gli appassionati di librogame potranno

trovare nei Promessi Sposi aspetti diversi dal solito, sia per quanto riguarda il gioco che la parte narrativa.

So anche che è possibile gustarsi la vicenda sotto molteplici punti di vista. Quali personaggi possiamo interpretare? Le sessioni di gioco sono tutte ugualmente lunghe e impegnative o hai privilegiato quelle in cui vestiamo i panni di Renzo e Lucia?

Renzo e Lucia sono i personaggi principali, nei panni dei quali il lettore passerà la maggior parte dei 501 paragrafi di gioco, ma ci sono anche intere sezioni dedicate ad altri personaggi: scene in cui impersoneremo Cristoforo, don Abbondio, don Rodrigo, la Monaca di Monza e... l'Anonimo! L'Anonimo è il personaggio per il quale mi sono preso le maggiori libertà creative. Studiando il romanzo per scrivere questo librogame, mi sono accorto che l'Anonimo è a tutti gli effetti uno dei personaggi dei Promessi Sposi, con le sue caratteristiche: è servile nei confronti del potere (infatti usa gli asterischi per non passare dei guai con le principali casate nobiliari); è uno storico e filosofo dilettante (cita spesso dei proverbi); riporta molti elementi popolari, scabrosi e volgari che Manzoni “censura”; è giovane quando Renzo e Lucia si sono fidanzati; conosce Renzo, al quale va chiedere dettagli sulla loro vicenda. Ne risulta quindi la figura complessa di un personaggio del popolo ma che nello stesso tempo sa scrivere, di un personaggio a contatto con i nobili (che vuole tutelare con gli asterischi) ma anche con i protagonisti della storia (conosce sia il “notaio criminale” che vuole mettere in prigione Renzo, sia Renzo stesso), insomma un personaggio molto interessante e raramente ricordato. A partire da questi elementi, presenti nel romanzo, mi sono immaginato una sorta di crossover: ov-

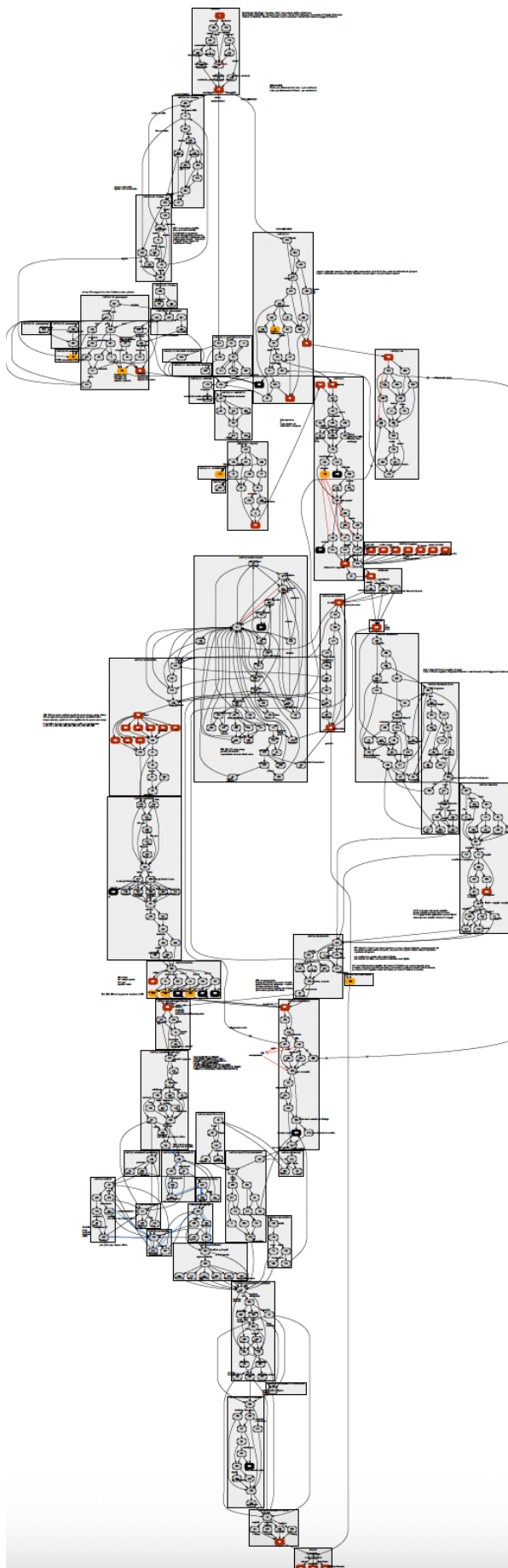
vero che l'Anonimo potesse essere uno dei personaggi già presenti nel romanzo... i lettori più attenti scopriranno chi!

Cosa hai mantenuto rispetto alla versione iniziale lavorata per Watson Edizioni e quali cambiamenti hai introdotto nell'incarnazione per San Paolo?

Sia il testo che il regolamento sono sostanzialmente gli stessi concepiti per Watson, ma in fase di editing ho potuto contare sulla professionalità di una grande casa editrice come San Paolo. Fondamentale è stato il ruolo di Rosa Mediani, la mia editor, che ha affidato la revisione del "labirinto dei bivi" al giovane ma attentissimo Andrea Suliani, con il quale ho lavorato a stretto contatto per risolvere sia alcune incoerenze gravi che mi erano scappate in fase di design, ma anche altri piccoli errori... invisibili per il lettore, ma non per il designer! È stata una collaborazione molto piacevole e utile.

L'approccio didattico è stato importante, visto anche il tuo ruolo di docente, nel realizzare l'opera? Pensi che possa essere uno strumento valido per raccontare i Promessi Sposi ai ragazzi?

Spero che il librogame dei Promessi Sposi possa essere uno strumento in più nelle mani dei colleghi docenti, un "asso nella manica" da giocare in alcune situazioni specifiche, ad esempio con studenti particolarmente motivati per valorizzarli (o, al contrario, particolarmente demotivati per incentivarli), oppure nell'ambito delle assemblee di istituto, o di laboratori pomeridiani di potenziamento. Ma alcuni brani selezionati possono essere utilizzati anche nella pratica didattica quotidiana, sia alle scuole medie che al biennio delle superiori. Inoltre non escludo che qualche collega appassionato di Manzoni possa leggere/giocare per proprio piacere l'opera,





2025

Settembre
Narrativa Ragazzi**Matteo De Benedittis****I PROMESSI SPOSI****Librogame**

Cosa sarebbe successo se Lucia avesse rifiutato di sposare Renzo? Cosa sarebbe successo se Renzo e don Rodrigo si fossero sfidati a duello? Torna il librogame, ma questa volta ispirato a un grande classico della letteratura.

Sulla falsariga del capolavoro di Alessandro Manzoni questa storia a bivi si dipana fra le varie peripezie dei personaggi del romanzo, mettendo di volta in volta il lettore nei panni di Renzo, Lucia, Gertrude, don Rodrigo o don Abbondio...

Giocando con il "Cosa sarebbe successo se..." l'opera esplora in modo verosimile alcune possibilità narrative che il Manzoni avrebbe avuto per far proseguire il romanzo in maniera differente.

Matteo De Benedittis è nato a Reggio Emilia nel 1981 e insegna lettere nelle scuole secondarie superiori. Da sempre coltiva la passione per la musica, suonando il basso nei Piunz, e per la scrittura, dedicandosi in particolare alla narrativa per ragazzi. Presso le Edizioni San Paolo ha pubblicato i romanzi *Dinotrappole* (2017), *La cassapanca dei libri selvatici* (2019), *Svelto sul sentiero* (2023) e *Come allodole di notte* (2024).

ARGOMENTI DI VENDITA

- Il testo è pensato con una duplice funzione: si può leggere il racconto come una storia a bivi oppure diventare parte attiva della storia immedesimandosi di volta in volta nell'Anonimo autore del manoscritto, in Renzo o Lucia, don Abbondio o don Rodrigo.
- Un libro divertente e da giocare più e più volte.
- Uno strumento didattico alternativo.
- Campagna stampa sulle testate – online e offline – per ragazzi.
- Il testo sarà introdotto nel Progetto Scuola San Paolo.
- ADV Il Giornalino, La Lettura Kids.



R6N 211



Formato	13,5x24 cm
Pagine	264
Illustrazioni	No
Confezione	Brossura con alette
Prezzo	€ 16,00
Collana	Narrativa San Paolo Ragazzi
ISBN	9788892248618

**Decidi tu
se questo
matrimonio
s'ha da fare!
Il primo librogame
dei Promessi Sposi.**



DIFFUSIONE SAN PAOLO srl - Piazza Sarcino, 5 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) - tel. 02.66.02.62.1
disp.segreteria@stpauls.it - <https://www.disp.it/>

Sì, per elaborare un progetto ludico-didattico a partire dal librogame. Infine, come tutte le riletture di un classico, spero che il librogame possa contribuire a dimostrare come Manzoni sia ancora attuale, interessante, vivo. Alla fine del romanzo Manzoni chiede di volergli un pochino bene, e questo librogame l'ho scritto perché, in fondo, a Manzoni, io, gli voglio bene.

Abbiamo letto di un Progetto Scuola San Paolo di cui il tomo farà parte. Di cosa si tratta nello specifico?

La scuola e l'editoria sono unite in una missione fondamentale: proporre piaceri non dopaminergici. Una missione ancora più importante oggi di trent'anni fa. Da qualche decennio viviamo in una società sempre più predominata dai piaceri che generano microdosi di dopamina: la televisione, i social, i videogiochi. E poi ci toccano i corsi di mindfulness per imparare ad annoiarci serenamente, e disintossicarci dalla nostra stessa dopamina, come nelle migliori distopie

(Tokyo ghost di Rick Remender, ad esempio). La scuola e l'editoria, librogame compresi, invece, preservano quei piaceri che non sono dopaminergici: la lettura, il silenzio, la riflessione, l'immaginazione, la relazione, la conoscenza. Sono piaceri non eccitanti, e per questo più profondi, più duraturi, ma anche a rischio di estinzione, perché sono piaceri più impegnativi, più faticosi, che richiedono una

cogliendo anche quei dettagli difficili da notare per chi non conosce bene il romanzo. Infine può essere uno strumento adatto anche per gli operatori ludici, una figura professionale sempre più presente nell'ambito dell'educazione, che usa i giochi da tavolo, di ruolo e i librogame come strumento formativo: in tal senso sto collaborando con Annalisa Malnati, educatrice professionale e referente territoriale giochi da tavolo di C-

vita interiore forte, un equilibrio spirituale e una coscienza viva che in tanti, per motivi economici o ideologici, hanno interesse a disincentivare. Il Progetto Scuola di San Paolo si pone a metà strada fra editoria e scuola, e promuove gli incontri con gli autori, la lettura, la discussione in classe fra studenti e insegnanti. Il calendario coinvolge molti autori, è fitto e in costante aggiornamento. Ad oggi so che in novembre parteciperò a Bookcity Milano e che nell'anno scolastico 2025-26 incontrerò alcune classi delle scuole medie e superiori di Roma e Milano. La casa editrice sta anche lavorando per partecipare alle fiere più "nerd" (Lucca, Romics, Play ecc...) ma se ne parlerà l'anno prossimo.

Sono previsti eventi speciali di presentazione del libro? Sarà possibile gustarselo in qualche modo in anteprima e magari incontrare direttamente l'autore?

Insieme ad Annalisa Malnati, alla fumetteria Funside e al Circolo Cultura Animi di Reggio Emilia stiamo organizzando nell'ultimo weekend di settembre prossimo il PRIMO TORNEO DI LIBROGAME AL MONDO, scusate se lo scrivo in maiuscolo. In occasione dell'uscita dei Promessi Sposi tentiamo questo esperimento mai provato prima. I partecipanti al torneo riceveranno in anteprima una copia autografata e con dedica del librogame, e dopo la spiegazione del regolamento avranno due ore a disposizione per raggiungere il punteggio più alto e per aggiudicarsi il premio messo in palio dalla fumetteria. Io sarò presente in qualità di organizzatore e arbitro del torneo, e sarò a disposizione dei giocatori per rispondere alle loro domande e curiosità. Gli appassionati di librogame hanno, per la prima volta, la possibilità di dimostrare la propria abilità, confrontandosi con altri giocatori nell'esplorare un librogame ignoto! Chi fosse in-

teressato troverà altre informazioni sui canali social della fumetteria Funside di Reggio Emilia e delle edizioni San Paolo, oltre che sul mio fb e ig.

Hai già mente nuove opere in ambito interattivo? O nel prossimo futuro tornerai a fare lo scrittore "lineare" come hai già fatto varie volte in passato? Svelaci qualche succosa anteprima!

La mia carriera come autore è stata eclettica fin dall'inizio: ho scritto saggi, biografie, narrativa per ragazzi, opere illustrate per bambini... per il futuro avrei pronta una cosa particolare: un romanzo kids on bike il cui tomo può essere utilizzato anche come un gioco da tavolo skirmish, spostando i segnalibri da una pagina all'altra come se fossero le caselle di un tabellone: chissà che non trovi un editore che abbia il coraggio di realizzarlo!

Siamo alla fine dell'intervista. C'è qualcosa che vuoi aggiungere, magari una risposta a una domanda che non ti ho fatto?

Io scrivo per gratitudine: se non avessi in mente tutti coloro che hanno reso possibile la mia attività come autore, non potrei scrivere una sola riga. Quindi ringrazio la mia famiglia, che mi aspetta pazientemente fuori dalla porta del mio studio; ringrazio tutti gli autori, del passato e del presente, che mi hanno ispirato a restituire un pochino delle gioie che mi hanno dato; ringrazio tutti gli operatori dell'editoria che mi hanno dato fiducia: in questo caso il mio grandissimo grazie va alle Edizioni San Paolo per il coraggio che hanno avuto nel buttarsi in un mondo che per lei era completamente nuovo, un altro grande grazie a te, Francesco, per il supporto fin dall'inizio e per questo spazio su LGL-Magazine, e un gigagrazie al lettore che è arrivato fino a questo punto. 