

Librogame's LAND MAGAZINE

4

ANNO XVIII
(184)
aprile
2023



IL PORTALE INTERATTIVO RAGGIUNGE LE DUE DECADI

20 ANNI DI LIBROGAME'S LAND

DALLA NASCITA A OGGI,
LGL A RAGGI X
LA STORIA DI UN RARO
FENOMENO DI LONGEVITÀ

LA COMMUNITY, GLI EVENTI,
IL MAGAZINE, I CONCORSI,
I LIBRINOSTRI E TANTO ALTRO
TUTTO SULLE INIZIATIVE CHE
HANNO FATTO GRANDE IL SITO



Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net

Come è nato il principale portale italiano dedicato ai librogame

LGL COMPIE 20 ANNI

di Francesco Di Lazzaro

Era il mese di aprile del 2003, giusto 20 anni fa, quando un allora ancora giovane Francesco Di Lazzaro ebbe la malsana idea di fondare un sito dedicato ai librogame. La pensata inizialmente aveva un fine assolutamente utilitaristico: il nostro aveva ripreso in mano i suoi libri a bivi dopo un paio di lustri di disinteresse (la passione era iniziata alla fine degli anni ottanta, durante l'ingenua fan-

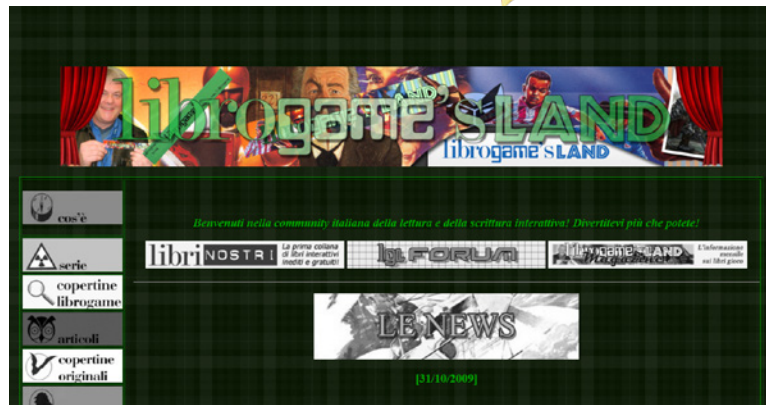
ciullezza, e si era protratta fino a metà degli anni novanta, quando aveva lasciato il posto ad altri interessi e non c'è bisogno che vi dica quali) e si era accorto che per terminare le due collane che maggiormente gli stavano a cuore, quella Librogame della editrice EL e quella Scegli la tua Avventura a cura di Mondadori, abbisognava di alcuni volumi che all'epoca si era lasciato sfuggire. Va precisato che infatti, inizialmente, con la parola librogame si intendeva una specifica collana ideata e commercializzata dalla editrice triestina E. Elle, diventata negli anni EL. Il progetto ebbe un successo e una diffusione tali, con numeri impensabili anche nei momenti migliori dell'attuale Rinascimento del genere, che il termine librogame diventò generico, a indicare tutte le opere accomunate da determinate caratteristiche (struttura a bivi,



regole, dadi, registro, interattività ecc. ecc.). Già solo l'importanza di una evoluzione simile dovrebbe far capire, a chi non l'ha vissuto in prima persona, la portata del fenomeno in quegli anni.

Ma torniamo alle vicende del 26enne Di Lazzaro; dopo una lunga ricerca sul web si era accorto che di portali dedicati ai gamebook, almeno in lingua italiana, non ve ne erano poi così tanti: il più strutturato era Il Mondo dei Librogame, sito attivo soprattutto nel campo delle recensioni, con un bellissimo forum popolato da molti appassionati e che ancora oggi esiste all'indirizzo www.librogame.com, sebbene non venga più aggiornato da molti anni. Oltre a questo, c'erano un paio di siti abbastanza piccolini, seppur portati avanti con dedizione da veri appassionati, e nient'altro. Mancava inoltre un vero e proprio punto di ritrovo dove si potessero scambiare, vendere, acquistare i propri libri a bivi: l'invasione che da lì a qualche anno caratterizzò Ebay, con il conseguente aumento vertiginoso dei prezzi dei vecchi classici, era ancora di là da venire.

Sollecitato da tutte queste considerazioni Francesco decise di fondare lui un portale: Joomla, Wordpress e tutti gli applicativi che in questi anni consentono di realizzare un sito con estrema facilità erano inesistenti o embrionali, così l'aspirante webmaster si risolse a sfruttare le sue conoscenze di HTML, un linguaggio di compilazione (e non di programmazione come ogni tanto si legge in giro) per realizzare una spartana homepage, che inserì su Altervista, un servizio web che forniva spazio e domini (contraddistinti dalla parola altervista nell'url) senza chiedere denaro in cambio. Il primo indirizzo di Librogame's Land fu quindi www.librogame.altervista.org e la prima versione del sito, andata online precisamente il 9 aprile del 2003, qualcosa di veramente embrionale, confe-



zionata a colpi di stringhe di codice scritte a mano: era composta solo da una guida introduttiva al mondo dei librogame e dalle copertine della serie Advanced D&D.

Ovviamente strutturare un intero sito a furia di HTML è un'impresa titanica e Di Lazzaro a quel tempo era l'unico redattore, doveva fare tutto da solo. Come sempre gli succedeva, quando partiva con un progetto era motivato da sacro furore e per qualche mese gli dedicò ogni secondo libero, scoprendo anche dei software, come Dreamweaver o Frontpage, che potevano facilitargli il lavoro, che restava comunque improbo.

Tra fatiche da girone dantesco, sfruttando anche le sue improbabili doti di disegno e potenti mezzi come Paint in dotazione con Windows, notoriamente la panacea di ogni grafico che si rispetti, creò le iniziali sezioni del sito. L'Enciclopedia fu la prima in assoluto e per lungo tempo l'obiettivo fu quello di inserire tutte le copertine delle serie EL, che erano le uniche disponibili. Un lavoro che oggi sembra risibile, considerando che nel database di LGL figurano migliaia di volumi, ma che all'epoca fu molto impegnativo, anche perché bisognava procurarsi ogni singolo libro, scansionarne la cover (fare foto era fuori discussione, gli smartphone non c'erano, le macchine fotografiche digitali costavano uno sproposito, nessuno le aveva, e quelle disponibili avevano risoluzioni ridicole), reperire le informazioni di base e pubblicare il tutto.



Francesco aveva un vecchio scanner gigantesco (occupava mezza scrivania), pagato una cifra orrenda e lento come una tartaruga: con quello provvide a digitalizzare tutte le cover dei volumi in suo possesso, che tra EL, Mondadori e Giunti erano circa 150. Poi cominciò, sfruttando il forum di librogame.com, a entrare in contatto con altri appassionati e chiedere loro un aiuto, soprattutto per reperire quelle copertine che non erano nella sua disponibilità.

Riuscirci fu più complesso di quanto non si possa immaginare: alcuni libri erano introvabili, e chi li cerca oggi sul mercato dell'usato può comprendere bene a quali si allude, e anche se, di tanto in tanto, saltava fuori qualche appassionato che li conservava nella sua collezione, era tutto da vedere se avesse anche uno scanner (erano costosi e rari come accennato) e la voglia di mettersi a digitalizzare le cover e spedirle alla redazione di LGL. Consapevole che l'unica via per riuscire a combinare qualcosa di buono passava per l'allargamento della base di utenti e

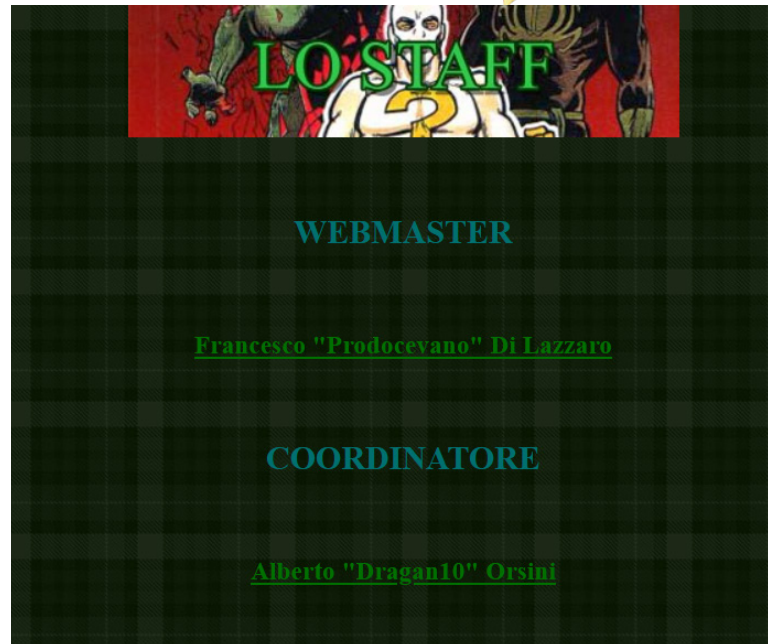
di appassionati motivati, desiderosi di contribuire, Francesco decise di fondare anche un forum, che mutuò appoggiandosi al servizio, anch'esso free, di Proboards. A quei tempi di web ancora in parte pionieristico, non esisteva Facebook, e i tentativi social erano affidati appunto ai forum (e Proboards, che esiste ancora oggi, era un fornitore gratuito tra i più gettonati) e ad alcuni strumenti di messaggistica come il Messenger di MSN e le chat, che erano piuttosto popolate e attive. Purtroppo, quando accettò le clausole di contratto, Di Lazzaro non si accorse che Proboards era disponibile a ospitare tra le sue pagine solamente comunità che si esprimevano in lingua inglese (probabilmente per una questione di controllo di quanto scritto): questa svista portò a un certo punto alla perdita del primo, storico, forum di LGL e a tutti i contenuti ivi conservati, che erano tanti e interessanti. Fa sorridere che l'eliminazione, repentina e senza preavviso, avvenne nel 2010, ovvero dopo 7 anni di utilizzo del servizio in lingua italiana, in barba al regolamento, e senza che nessuno avesse avuto nulla da ridire (o più probabilmente si fosse accorto di alcunché).

Tramite forum arrivarono nuovi utenti: il primo in assoluto fu Daniele Sterrantino, alias Falco della Tempesta, un ragazzo toscano molto simpatico e appassionato che è venuto più volte alle riunioni del sito e fino a qualche anno fa ha continuato a seguirlo attivamente. L'allargamento della community consentì a Di Lazzaro di ampliare e completare la sua collezione, ma non era più quello l'obiettivo che animava lo sviluppo di LGL: come spesso accade nella vita motivi utilitaristici e per certi versi egoistici conducono a intraprendere strade più grandi e le stesse cause che ci spingono attraverso determinati percorsi cambiano e si modificano, diventando molto più trasversali. Il portale si stava

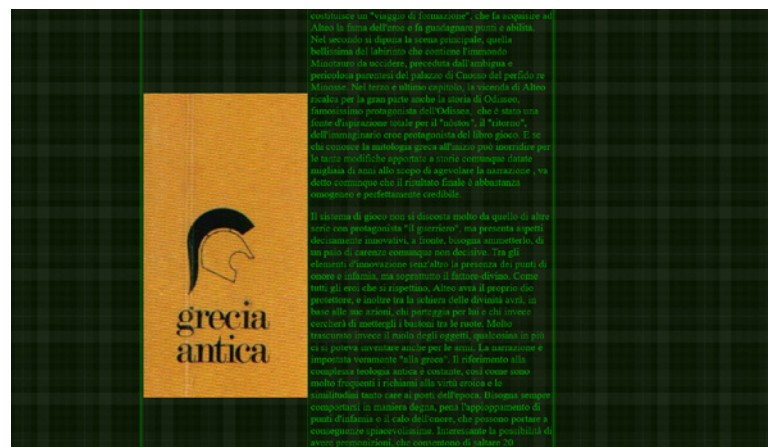
trasformando: da progetto limitato di un singolo individuo aveva compiuto i primi passi per diventare patrimonio di un gruppo di persone accomunate dalla stessa passione nostalgica per un periodo letterario bellissimo e probabilmente, a quei livelli di diffusione e numeri, irripetibile.

Così, animato da sacro furore, Di Lazzaro ampliò il sito e aprì nuove sezioni: arrivò quella dedicata agli Abstract, articoli analitici che avevano il compito di sviscerare ogni singola collana interattiva, EL, ma non solo; le copertine originali, con il recupero di alcune cover dei volumi anglosassoni da cui principalmente gli editori attingevano per alimentare le loro traduzioni in Italia; le guide, scritte da autentici guru (ve ne era uno, espertissimo, per ogni collana, e ne conosceva vita, morte e miracoli) che finalmente ci spiegavano per filo e per segno come portare a termine quel libro-game che, da ragazzini, non eravamo mai riusciti a completare; i registri, perché come tutti i veri appassionati sanno, scrivere sui libro-game era ed è un peccato mortale, e allora è imprescindibile la creazione di un archivio dove scaricare le schede originali, ovviamente ancora una volta scansionate, per poi stamparle alla bisogna, senza intaccare i preziosissimi tomi gelosamente preservati in libreria.

Il tutto continuava ad essere fatto a mano, in maniera artigianale: la grafica si appoggiava su uno sfondo quadrettato, tipo carta da parati, caratterizzato da colori opachi, verde scuro e nero andavano per la maggiore. Le scritte erano tutte verdi, di toni chiari, e i font più o meno sempre gli stessi due o tre, scelti tra i maggiormente diffusi all'epoca, con una certa predilezione per il Comics Sans. Qualsiasi tipo di contributo grafico era mutuato dalle copertine dei volumi classici: i loghetti che rimandavano alle svariate sezioni veni-



vano scansionati dalle copertine degli EL e adattati, con scritte e qualche piccolo effetto aggiuntivo, alla necessità del momento: in questo modo la testa di Sherlock Holmes, presa in prestito dall'omonima serie, stava a indicare la sezione Abstract, il gufo di Sortile-



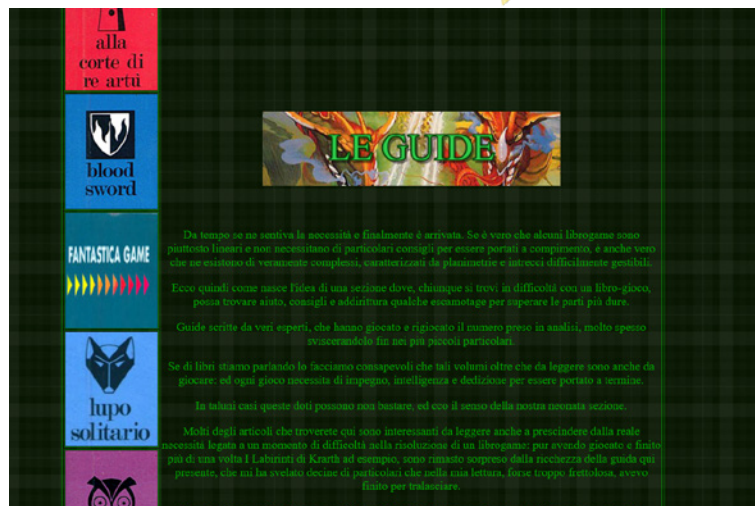



gio gli articoli, il pipistrello di Horror Classic le cover originali, e così via in questo modo. La scelta aveva una duplice funzionalità: sottolineare una volta di più la natura conservativa, storica e divulgativa del portale e allo stesso tempo celare in qualche modo le mancanze del Di Lazzaro, che, come grafico, è sempre stato decisamente scarso, e al di là dell'adattamento di qualche logo esistente non sapeva andare. Nel frattempo la comunità si espandeva e Francesco scoprì di colpo di non essere più solo a portare il vessillo: arrivarono elementi senza i quali, è bene dirlo e sottolinearlo una volta di più, LGL non sarebbe mai vissuto così a lungo e arrivato a essere quello

che è ora. Una menzione particolare merita Alberto Orsini, Dragan per gli amici, che ha dato il suo contributo in mille occasioni, ha migliorato per un certo periodo l'aspetto generale del sito ed è l'ideatore di due progetti fondamentali per lo sviluppo di LGL, il Magazine, nato a settembre del 2006 e di cui si è occupato da solo e in prima persona per molti anni, e i LibriNostri. Vado poi a citare in rigoroso ordine alfabetico, Adriano Cecconi, che ha sorretto il portale nei mesi che vanno dal finire del 2012 alla metà del 2013, momento in cui, per problemi di salute, Di Lazzaro aveva dovuto prendere una lunga pausa, Mauro Longo, che con il suo contributo vulcanico e la sua esperienza di giocatore ha alimentato e arricchito tante iniziative (recensioni, concorsi, magazine, eventi), Luca Melinu, a cui si deve il portale così come è oggi, con la creazione del database, di molti plugin attualmente impiegati e di tante soluzioni tecniche fondamentali, Matteo Poropat, che ha realizzato Librogame Creator, senza il quale scrivere volumi interattivi sarebbe per tutti noi molto più complesso, Aldo Rovagnati, amico da anni che ha dato un contributo fondamentale allo sviluppo social del sito. A questi si aggiungono Alberto Donda e Giovanni Pettinotti, gli ideatori de I Corti di LGL, giunti quest'anno alla quindicesima, edizione, palestra imprescindibile per chiunque stia iniziando a scrivere librogame e voglia confrontarsi con un vasto e competente pubblico di appassionati. Fu quello compreso tra la fine della prima decade del XXI secolo e l'inizio della seconda il periodo probabilmente più fecondo per LGL a livello di nuove iniziative e idee tese a preservare il passato, ma anche, finalmente, a fare in modo che il fenomeno interattivo entrasse a pieno diritto tra quelli seguiti e amati nell'epoca contemporanea. In



quegli anni furono portati a termine i primi progetti e si raggiunsero risultati notevoli: tra agosto e settembre 2006 ci fu il primo restyling grafico del portale, e si completarono le sezioni enciclopediche dedicate ai libri EL e agli Scegli la tua Avventura. Nello stesso periodo nacque il Magazine e a novembre ci fu la prima intervista a Joe Dever, in quel di Lucca, corredata da una splendida foto in cui il sempre disponibile Joe, si fece immortalare con un segnalibro di LGL in mano. A gennaio 2007, con la traduzione di Sagard il Barbaro a opera di Enrico “Dirk” Zappia nacquero i LibriNostri e il mese dopo arrivò La Prigione Infernale di Adriano Cecconi, il primo volume completamente italiano del nuovo corso. Nel novembre 2008 si stampò e si distribuì a Lucca il primo Magazine cartaceo della storia e nello stesso periodo partì la prima edizione de I Corti di LGL. Il 31 ottobre del 2009, in piena Lucca, il portale assunse la veste grafica che, con alcuni ritocchi, è rimasta la stessa fino a oggi; nel 2010 il Magazine raggiunse il numero 50 e nel 2011 arrivò lo storico raduno di LGL a cui parteciparono Joe Dever ed Herbie Brennan, che si prestarono a una magnifica intervista doppia e, a pranzo con la community di LGL, si incontrarono tra di loro per la prima volta (con Giulio Lughi, lo storico curatore della EL, presente anche lui in quel fenomenale giorno autunnale). Anche se allora probabilmente non ce ne si rese ben conto fu proprio in quel lasso di tempo che il sito fece il salto di qualità, trasformandosi da opera artigianale, e per forza di cose limitata, di un singolo, a patrimonio di una collettività; fungendo da faro e punto di aggregazione per tutti quei sognatori che non volevano veder morire un genere e mantenendo accesa la fiaccola, quando probabilmente nessuno ai librogame pensava più. Ecco, se c'è un merito che va dato a que-



sti ragazzi, ormai diventati uomini, di cui Francesco è stato, per una felice intuizione e una serie di coincidenze fortunate, il pioniere, è quello di aver mantenuto vivo un sogno anche quando sembrava destinato a morire e lasciare spazio a generi di intrattenimento più moderni ed evoluti. Se siamo oggi qui a festeggiare i 20 anni di un portale, un tempo pazzesco se pensiamo che nella rete tutto nasce, cresce, si consuma e muore a velocità sempre più vertiginosa, lo dobbiamo a tutti loro, a loro modo visionari, capaci di credere nell'importanza di difendere qualcosa di bello e non lasciarlo sparire, anche quando tutto sembrava condurre verso un epilogo diverse e assai triste. Siamo a fine articolo, perdonatemi perciò se passo dalla terza alla prima persona e abbandono il tono formale: devo dire una cosa importante a un caro amico e non posso che farlo così. Buon genetliaco Librogame's Land: l'avresti detto, 20 anni fa, che saresti arrivato fino a qui? Lo diresti oggi, che tra 20 anni ci sarai ancora, e con te il fenomeno dei librogame? Ad affermarlo ora sembra inconcepibile, assurdo, improponibile. Ma non era la stessa cosa che si diceva nell'aprile del 2003 riferita a oggi? Goditi il compleanno vecchio mio, da domani cominceremo a pensare al prossimo ventennio... 

Dal Forum a Instagram: vent'anni di community a bivi

LA SOCIAL CRONISTORIA DI LGL

di Aldo Rovagnati

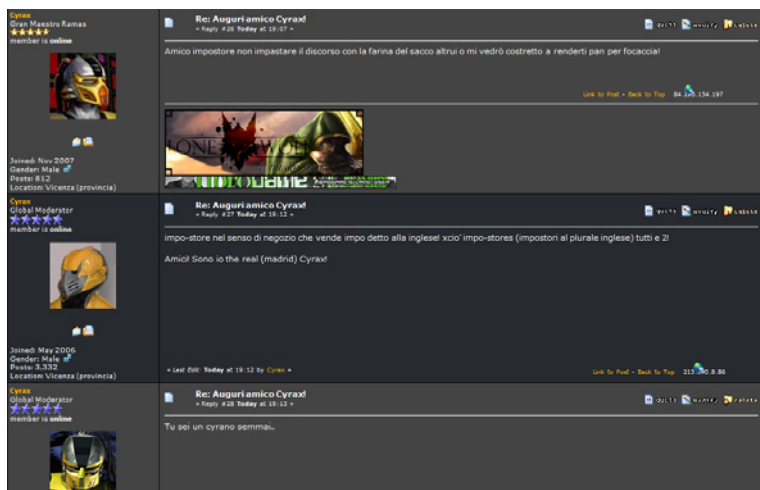
5

5 Novembre 2003: con l'avvento della sezione Mercatino, e il giorno dopo con l'area Generale, nasce, quasi due decenni fa, il famigerato Forum di Librogame's Land. Una tappa storica per la community a bivi più cool dell'italico suolo, in cui gli appassionati della prima ora, residuati degli anni '80 e '90, si daranno appuntamento quotidiano o quasi

per disquisire su quella che, all'epoca, era una scena interattiva che definire decadente, post-EL, non era affatto eccessivo.

Il Forum, va detto, ha rappresentato anch'esso un piccolo mattoncino per costruire quello che anni dopo verrà definito come il celeberrimo 'Rinascimento' dei librogame, nascendo ed evolvendosi come una piazza virtuale dove lettori, scrittori, personaggi brillanti e istrionici, semplici aficionados e curiosi del medium interattivo hanno condiviso tra loro opinioni, idee, talvolta direttamente i propri lavori a bivi. Numerose, difatti, le iniziative che sul Forum di LGL sono nate, da lì sono cresciute e tuttora perdurano, un esempio su tutti il concorso dei Corti, che dal 2010 è stato, ed è, il trampolino di lancio di molti affermati scrittori di librogame.

Iniziativa collegata, e non meno importante, che dal Forum estende i suoi tentacoli in



varie direzioni è il Portale della Scrittura, in cui gli attori della filiera del librogioco, dagli scrittori più o meno in erba agli illustratori, dai betatester ai revisori, mettono a disposizione della community il proprio lavoro, si danno supporto reciproco e, quando il progetto va per il meglio, danno vita a opere perlopiù distribuite nella collana dei LibriNostri, altra colonna storica del sito di LGL. Senza dimenticare, in questo processo creativo, lo spazio dedicato al supporto per Librogame Creator, il fondamentale editor di testo che Matteo Poropat ha sviluppato e, poi, lanciato sul nostro portale.

Molte altre attività di vario genere e successo si sono susseguite nel corso degli anni sul Forum, impossibile menzionarle tutte e si citano, a modo di esempio, i LibriNostri-CasaVostra, ora servizio di stampa via Lulu, per dare agli utenti la possibilità di ordinare in cartaceo i librogioco gratuiti del sito; il catalogo, sempre aggiornato, dei librogame in commercio, utile per districarsi tra le numerose uscite post Rinascimento; discussioni borderline, divertenti ma, va riconosciuto, poco politically correct con gli occhi di oggi, come il Topic delle Pollastre in cui gli utenti venivano malignamente etichettati, a seconda del proprio contributo alla causa, con le medaglie Ultraporco!, per i più disinibiti, CessoCoccarda, per chi non avesse rispettato standard qualitativi minimi, e la temutissima SuoraCoccarda, che colpiva gli infedeli che postavano immagini troppo caste; last tra gli esempi citati, but ovviamente not least, la possibilità di votare per il Librogame Magnifico, il concorso che premia il miglior librogame dell'anno, in collaborazione per Modena



Play, attività non specifica del forum, ma che esalta ancora oggi, con l'adesione sempre altissima, la vitalità di LGL come portale e come community.

Il Forum è stato anche il punto di partenza, per gli utenti della community, di collaborazioni e amicizie che perdurano ancora oggi e che, tra le altre cose, hanno permesso di organizzare incontri in occasione delle fiere del settore. Come dimenticare, ad esempio, il primo raduno ufficiale di LGL a Lucca Comics, novembre 2007, con una guest star d'eccezione, il mitico Joe Dever; oppure, quattro anni dopo, il primo e unico incontro tra lo stesso Joe ed Herbie Brennan, alla presenza anche del curatore delle vecchie collane EL Giulio Lughì.

Ma, per onor di verità è doveroso sottolinearlo, l'epopea del Forum non è sempre stata rose e fiori: non sono mancati i flame, i bandi di utenti purtroppo particolarmente molesti se non truffaldini relativamente a compravendite di libri usati, addirittura una fase di 'spina staccata', per vicissitudini e motivazioni personali, dello stesso fondatore di LGL, Francesco di Lazzaro, e dei due alfieri storici del sito, Alberto Orsini e il sottoscritto. In quel periodo di 'crisi', per fortuna solo passeggero, l'attività del sito e del foro

Benvenuti nella community italiana della lettura e della scrittura interattiva! Divertitevi più che potete!

libriNOSTRI

La prima collana
di libri interattivi
inediti e gratuiti!

LGL FORUM

LGL Magazine

L'informazione
mensile
sui libri gioco



Nome News

È uscito Librogame's Land Magazine di novembre, con la speciale Lucca e altre novità.

Forum Name	Topics	Posts	Last Post
General			
Librogame e dintorni Board dedicata a tutte le discussioni che possono sorgere intorno al tema Librogame Moderatori: Cecconino , Diagen	737	18,955	Today at 11:02am By Diagen Re: L'indirizzo L'indirizzo
Concorso, vendita, scambio...Librogame Board dedicata alla compravendita e al libero scambio dei librogame tra gli utenti del forum Moderatori: Prodocevano , Diagen , MF	559	5,981	Yesterday at 2:26pm By Prodocevano Re: Ritrovato a Good Will
Obiettivo Librogame Per parlare di giochi di ruolo, board e non solo... Moderatori: Prodocevano , Diagen	80	1,989	Today at 10:07am By Prodocevano Re: The making of "Fantasy"
Il Portale della Scrittura - LibriNostri (i sub-board) La sezione del forum dove vengono i nostri progetti di scrittura, realizzazione e traduzione di Librogame Moderatori: Diagen , Diagen	176	7,422	Today at 7:07pm By Prodocevano Re: L'indirizzo
Levity (DSF) (i sub-board) Board dedicata al gruppo Levity per giocare avventure a liberogame, development sul forum Moderatori: Prodocevano , Diagen , Diagen	177	5,114	Today at 11:00am By Prodocevano Re: L'indirizzo
La ricerca del Librogame: i Missing L'area Off topic, dove sono ammessi tutti le discussioni che esulano dal mondo dei libri gioco e dei Role games. Sono vietati post di carattere politico o religioso. Moderatori: Prodocevano , Diagen , MF	542	16,799	Today at 11:00am By Prodocevano Re: L'indirizzo
Area Moderatori Board riservato ai mod del Forum, si trattano argomenti tecnici e amministrativi Moderatori: Prodocevano	143	2,703	

11 thread di Librogame e dintorni (2 Visuali)

Page 1 of 40 - Jump to page:

Subject	Started by	Replies	Views	Last Post
Announcement: L'indirizzo esatto di Librogame's Land	Prodocevano	0	1,567	Wed 10, 2006, 11:06am By Prodocevano
Announcement: Leggete Lgl Magazine!	Prodocevano	0	1,566	Wed 26, 2006, 6:07pm By Prodocevano
Announcement: Inserimento delle immagini	MF	0	1,175	Sat 2, 2007, 3:10pm By Diagen
Recensioni Singole Librogame: Chi contribuisce? [Topic: 1, 2, 3, 4, 5, 6]	Prodocevano	84	1,532	Dec 31, 2008, 6:11am By Prodocevano
Regolamento e tabellone campionato delle cover [Topic: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14]	Unabring	20	641	Dec 23, 2008, 9:10pm By Unabring
Musica: iCR17 Presentatevi QUIL [Topic: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14]	Prodocevano	423	7,226	Dec 23, 2008, 7:19pm By Prodocevano
Collabora con la nostra Sezione Guide! [Topic: 1, 2, 3, 4, 5, 6]	MF	87	2,082	Nov 28, 2008, 6:31am By Prodocevano
4 IMPREVEDIBILI: QUALI SOGNI VOLETE RISPAREARE? [Topic: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14]	Diagen	341	8,465	Nov 26, 2008, 8:22am By Prodocevano
Personalizzate la firma con la inserbar di Lgl! [Topic: 1, 2]	Diagen	20	945	May 3, 2008, 10:38am By Diagen
Concorso Racconto Game I Corti di LGL: Banda [Topic: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11]	Prodocevano	149	2,099	Dec 23, 2008, 7:55am By Prodocevano
TimeXplores	MF	4	23	Today at 11:46pm By Diagen
Primo video del videogame di Lepo Sciltardo	MF	6	42	Today at 1:00pm By Diagen
The Time Machine: Avventura interattiva su Youtube	MF	0	11	Today at 1:15am By Diagen
LGL Magazine Dicembre, Regala l'intervista online!	Prodocevano	10	64	Yesterday at 5:13pm By Diagen
momenti udacconi in un ig	unabring	66	420	Yesterday at 6:16am By Diagen

è stata portata avanti grazie al sostegno di un altro degli utenti della prima ora, Adriano Cecconi, che ha avuto il merito indiscutibile di aver tenuta accesa la fiammella interattiva di Librogame's Land quando questa, forse, stava per spegnersi.

Arriviamo ordunque alla ripresa del Forum, rinascimento verrebbe da dire, alla pari con quello dei librogame, se non fosse che un cambiamento epocale era all'orizzonte, non limitato all'ambito interattivo ma esteso al modo di comunicare e interagire tutto: l'avvento dei social network.

Non si poteva certo farsi cogliere imprepa-

rati, da qui la nascita della pagina Facebook di LGL, che oggi conta, ci consenta il leggere un brevissimo momento autocelebrativo, più di 11000 followers, un risultato di rilievo se consideriamo che quello interattivo resta, seppur in grande evoluzione rispetto ai primi anni 2000, un settore ancora di nicchia rispetto alla narrativa tradizionale o anche fumettistica. La pagina è divenuta quindi vetrina fondamentale di news e volano per iniziative LGL-correlate, vedasi il concorso dei Corti, che peraltro ha avuto, per ragioni di praticità, un profilo social dedicato. E come in una grande rete, in cui persone e idee si contaminano, ecco che a seguire è nato, sempre su Facebook, il gruppo di Librogame Italia, a cui LGL contribuisce come partner a livello di contenuti, unitamente ad altri addetti ai lavori, editori, scrittori, lettori e appassionati tutti, e da cui sono state vrate ulteriori simpatiche iniziative come, ad esempio, gli incontri di lettura su Discord capitanati dall'ineffabile Fabio 'Tuorlo' Loglisci. Non ci si è però fermati alla piattaforma di Zuckerberg, come è giusto che sia in un mondo, quello social, che viaggia alla velocità della luce. Più recentemente, infatti, in un'ottica di raggiungere quanti più utenti possibile e diffondere al massimo la cultura interattiva sono stati aperti i profili Twitter, Telegram, LinkedIn e Instagram, quest'ultimo secondo profilo di LGL più seguito dopo Facebook. Per coloro che, invece, si stiano chiedendo se Librogame's Land sbarcherà a breve su TikTok, va ricordato che il direttivo del sito è composto da vetusti residuati mediamente ultra quarantenni, ergo, sperando di non deludere nessuno, non dovrebbe essere imminente un approdo su quella piattaforma. Resterebbe scoperto il profilo Onlyfans di LGL, chissà se per il futuro il mitico admin Prodocevano non abbia qualche sorpresa in merito...



Nascita, vita e sviluppo
del più grande archivio italiano del web

20 ANNI DI RECENSIONI

di Jonny Fontana

E così sono già passati vent'anni dalla nascita di Librogame's Land, come passa il tempo! Io però, essendo un "giovincello" se paragonato ai Padri Fondatori, non ero iscritto al sito sin dall'inizio. Però ricordo ancora distintamente come, dopo aver "lurkato" per qualche annetto, decisi finalmente di iscrivermi... Giusto qualche giorno prima che la

prima iterazione di Librogame's Land venisse rimossa dalla piattaforma originaria e migrasse in fretta e furia su quello che poi è divenuto "librogame.net".

Alcuni dicono che ho contribuito alla sua distruzione, altri – meno indulgenti – dicono che sono stato l'unica vera causa della sua fine.








Sia come sia, sono ormai passati circa quindici anni dalla mia iscrizione a Librogame's Land e, voltandomi indietro, vedo quanta strada è stata fatta per passare da umile utente nella vigna del librogame fino ad arrivare ad essere una delle massime autorità in fatto di recensioni a bivi (wow, sono riuscito a scriverlo senza scoppiare a ridere!).

La mia personale esperienza da recensore è cominciata in modo decisamente spontaneo: dopo aver letto un discreto numero di libro-



Abstract

ordina per: |
 filtra per: |

	Advanced Dungeons & Dragons Autore: Mornon il 22-10-2009 La serie italiana dei librogame Advanced Dungeons&Dragons deriva direttamente da quella originale americana, una sezione distinta e peculiare della collana di storie a bivi "Endless Quest". Endle... [continua]
	Grecia Antica Autore: Dragan il 22-10-2009 Quella dedicata al mondo dell'antica Grecia è senz'alcun dubbio una di quelle serie destinate a dividere: qualche lettore l'ama, come chi scrive; qualcun altro non la sopporta; di certo, però, non las... [continua]
	Bloodsword Autore: Adriano il 22-10-2009 «Blood Sword è la leggendaria spada della vita, l'unica arma in grado di opporsi al potere dei malvagi Maghi di Krarth. Dopo l'avventura all'interno dei Labirinti, la missione è di recuperare l'elsa e... [continua]
	Alla corte di Re Artù Autore: djmayhem il 22-10-2009 Credo che nessuna serie come questa abbia incarnato alla perfezione l'idillio di grandiosa epicità e devastante ironia, vero punto di forza di questa collana di 8 numeri uno più bello dell'altro; molt... [continua]
	Avventure Stellari Autore: Gurgaz il 22-10-2009 Nonostante sia uscita a metà Anni Ottanta, "Star Challenge" è rimasta fedele alla vecchia scuola dei librogame, che trova la sua massima espressione nella collana "Choose your own Adventure" (in Itali... [continua]
	Compact Autore: Dragan il 22-10-2009 Nessuno potrebbe dire che il formato di base dei librogame EL sia particolarmente ingombrante o fastidioso. Anzi, la loro trasportabilità deve aver costituito uno dei punti di forza negli anni dei boo... [continua]
	Detectives Club Autore: Dragan il 22-10-2009 Il campo dell'investigazione è uno di quelli che si adatta in

game per mio personale diletto, ho pensato che sarebbe stato utile (e spero anche interessante) condividere un poco le mie riflessioni con altri, sia per uno scambio di opinioni sia per poter indirizzare l'utenza all'acquisto o meno di un dato librogame. Dopo aver letto diverse recensioni altrui, trovandole ahimè piuttosto scarse - tant'è che alla fine della lettura delle stesse molte domande in merito al librogame recensito non trovavano risposta - ho elaborato un mio personale stile di recensione. Indubbiamente le mie recensioni sono prolisse, ma spero che alla fine della lettura delle stesse, chi è rimasto con me sia in possesso di tutte le informazioni necessarie per compiere, eventualmente, l'acquisto del libro recensito.

Queste mie recensioni, dapprima iniziate quasi per diletto e condivise esclusivamente in gruppi Facebook dedicati ai librogame, sono poi state notate (e spero apprezzate) da Tom's Hardware e dal buon Prodo di LGL, i quali mi hanno voluto nelle rispettive squadre. Così, ho pensato, per-

ché non ridare qualcosa ad una community da cui ho preso tanto, tramite la pubblicazione e condivisione di queste recensioni? E ora, dato che questo articolo sta assumendo toni sempre più autoreferenziali e messianici, è giunto il momento di dare uno sguardo alla sezione recensioni, appunto, del sito di LGL.

È la stessa introduzione a tale sezione presente sul sito a riassumere in poche parole cosa rappresenti per Librogame's Land: una vera e propria eredità storica. Gli "abstract" dedicati a ognuna delle 34 serie editate da Edizioni EL, infatti, per anni hanno rappresentato un fiore all'occhiello del sito, nonché un'utilissima fonte di informazioni per chi volesse acquisire nuovi librogame avendo però prima ben chiaro cosa vi avrebbe trovato.

Ogni abstract presenta una visione di insieme della rispettiva serie: l'introduzione alla stessa con un riassunto della trama, riassumendone in breve l'ambientazione e indicando i punti salienti del sistema di gioco, chiudendo con una valutazione per forza di cose soggettiva.

Inevitabile, ovviamente, che il primo nucleo di recensioni presente sul sito si rivolgesse esclusivamente ai librogame editi da EL che per lunghi anni sono rimasti, in pratica, i librogame per antonomasia presenti in Italia. Col passare del tempo anche questa sezione ha subito una duplice espansione: da un lato ci si è allargati anche alle serie di librogame non editi da EL, del passato e del presente, nel tentativo di gettare una luce critica sull'intero movimento.

Dall'altro lato, si è deciso di scendere di un gradino di dettaglio in più, aggiungendo alle recensioni generali anche articoli che prendono in esame i singoli librigioco, con il medesimo spirito critico ma con un colpo d'occhio meno generale e più specifico.

Inoltre, grazie anche ad alcuni recensori che

tengono d'occhio il mondo del librogame al di fuori dei confini nazionali, la sezione recensioni si è arricchita di pezzi dedicati a librogame esteri e mai giunti in Italia. Non solo grandi classici come Fighting Fantasy, ma anche i migliori lavori amatoriali, nonché librogame francesi e in altre lingue.

Attualmente, le recensioni di Librogame's Land sono anche il modo perfetto per mantenersi aggiornati sulle ultime uscite del mercato italiano: dall'uscita di un nuovo titolo alla sua recensione su LGL, infatti, passano pochissimi mesi, se non giorni, grazie all'inarrestabile attività di un nutrito e frenetico gruppo di recensori.

Ogni recensione di un titolo su Librogame's Land segue una struttura ben precisa. Dopo l'attenta disamina del volume, con riferimento a trama, sistema di gioco, ambientazione, aspetti positivi e negativi, sempre svolta secondo lo stile personale del recensore, la recensione si conclude con una tabella che ne riassume in voti numerici tre caratteristiche salienti.

Prendo in prestito le parole dell'amico e collega Orsini che sintetizzano egregiamente questa tripartizione: la Longevità ha ad oggetto quanto sia ben progettato il librogame in modo da essere giocato più volte, con nuovi percorsi e scenari e la possibilità di svolgere più partite senza esaurire filoni narrativi e ludici; la Difficoltà stima invece quanto sia complessa un'opera tra gioco e snodi; la Giocabilità, infine, è la summa di un sistema di gioco ben funzionante e non oppositivo verso il lettore e di una storia ben scritta e priva di errori.


Solitamente, ogni recensione presenta poi una Chicca, che accende una luce su uno o più aspetti con un punto di vista curioso, singolare o spesso simpatico. Il Totale, espresso anche questo in un voto numerico, non è sempre una semplice media delle tre vo-



tazioni precedenti (sebbene raramente vi si discosti troppo), ma un giudizio complessivo tarato anche sui gusti personali, sensibilità e fascinazioni del recensore.

È, del resto, “difficile spogliare completamente l'uomo” come diceva il filosofo greco Pirrone. Di conseguenza, ogni recensione e giudizio espresso reca con sé l'imprescindibile impronta personale del recensore che, per quanto possa essere imparziale e oggettivo, non può esimersi dal lasciare che il proprio gusto personale influisca sulla propria opinione; non sorprenda, quindi, che il medesimo librogame recensito da due diverse persone possa avere voti anche molto discordi fra loro.

Inoltre, recensire non è “facile”. Bisogna innanzitutto tenere presente che una recensione viene scritta per qualcun altro: per l'autore e l'editore, che giustamente ci tengono affinché la propria opera abbia copertura mediatica; per il pubblico, che prima di compiere acquisti avventati vuole avere più informazioni. Di conseguenza, una recensione diventa una mediazione tra il non dire troppo (evitando i famigerati spoiler) ed il dire abbastanza, un equilibrio difficile da raggiungere che si può ottenere solo con l'esperienza, ma ogni recensore deve comunque cominciare da qualche parte!

Non credo, quindi, di sbagliarmi se dico che la sezione Recensioni su Librogame's Land è sempre disposta ad accogliere le opinioni dei lettori che volessero condividerle con altri appassionati. 

Per i vent'anni del sito, colloquio a cuore aperto con il giornale che ha raccontato la storia della narrativa interattiva

INTERVISTA A LGL MAG

di Alberto Orsini

Tanti auguri, Librogame's Land! Il passatempo di un ragazzino che in vent'anni diventa spaziorpoto per il decollo di un intero movimento professionale è una storia epica che vi raccontiamo ogni mese proprio sulle pagine del Magazine, una delle tante filiazioni di questo sito che ha fatto la storia. Già, ma com'è nata la rivista che state sfogliando? I freddi dettagli tecnici e documentali li abbiamo raccontati tante volte nei precedenti numeri "tondi" (sul 150, in particolare) e ci sembrava ridondante riproporli ancora una volta. Così, per celebrare degnamente il doppio decennio di Lgl, dopo tante interviste storiche ne abbiamo pensato di farne una leggendaria e senz'altro irripetibile, proprio al Magazine stesso. Avete capito bene, sarà il giornale a rispondere alle domande stavolta,

raccontandoci la sua su quello che era, che è e che magari sarà.

Caro magazine, come stai?

Bene, grazie! Gli anni passano, sono ormai cresciutello, maggiorenne, ma me li porto bene. Sono sempre ricco di contenuti e notizie aggiornate, perché c'è tanto da raccontare in questa fase di "Rinascimento", perfino ora che l'ascesa mi sembra appena rallentata: comunque va molto meglio di quando sono nato! E poi grazie al mio stylist personale Luca Rovelli, ho trovato un look molto accattivante. In definitiva, sono in splendida forma!

Hai visto? Il tuo fratellone, Lgl, ha compiuto vent'anni...

Pure lui se li porta bene, non credi? Ormai da molto tempo sforna almeno due aggiornamenti a settimana, è un punto di riferimento italiano in questo settore, una vera pietra miliare. Certo, glielo dico con affetto fraterno, sarebbe ora che rinnovasse un po' il guardaroba... Come d'altronde ha sempre fatto da quando è nato.

A proposito di nascite, ti ricordi la tua come avvenne?

Beh questa domanda dovresti fartela da solo, visto che ti accrediti come fondatore del Magazine! Fosti tu a proporlo, tra le decine di idee settimanali che lanciavi al malcapitato Francesco Di Lazzaro, di fare questo e quello, in un periodo in cui lo sviluppo di Lgl assorbiva gran parte della tua settimana, prioritario sull'università e le prime esperienze lavorative!

Ma l'occasione era troppo ghiotta...

Ma certo, in quel settembre 2006 eri riuscito a ottenere una - impensabile ai tempi - intervista con Giulio Lughì, lo storico curatore dei librogame della EL negli anni d'oro. E nel sito strutturato, inizialmente, tutto recensioni e schede, non c'era una sezione vera e propria dove metterla, mentre in un thread sul forum l'intervista sarebbe andata presto perduta, scavalcata dai topic che allora si affastellavano uno sull'altro: anche perché, a dispetto dei pochi, anzi zero, librogame che uscivano, c'era molta voglia di parlare di narrativa interattiva.

E qui arriviamo a te.

Prodo non era convinto al 100 per cento perché, a suo dire, in quella situazione rarefatta, sarebbe stato difficile riuscire a ottenere materiale a sufficienza per sfornare addirittura un articolo al mese. Non aveva tutti i torti! Di qui la sua idea iniziale di intendere

Parla il direttore della collana, Giulio Lughì, che ha curato l'editing di tutti i 186 volumi delle 34 serie della E.L.

«NEL WEB IL FUTURO DEI LIBROGAME»

Il prof. Avola, i saggi della storia dei libri gioco e dice la sua sulle prospettive per i prossimi anni

di Alberto Orsini (Dragan10)

Non c'è un solo appassionato di librogame E.L. che non sappia rispondere alla domanda: «Chi è Giulio Lughì?». La risposta è: «il direttore della collana dei libri gioco, naturalmente». In effetti, la dicitura "Collana diretta da Giulio Lughì" era la seconda cosa che si leggeva una volta aperto il volume appena acquistato, e ancora oggi lo si continua a leggere negli ultimi librogame rimasti in catalogo, quelli di Lupo Solitario. In verità Lughì, anzi, il professor Lughì, è anche molto di più. Docente dal 1999 di Editoria multimediale e Cultura dei nuovi media presso l'Università degli Studi di Torino, vanta anche più di due dozzine di pubblicazioni.

In ogni caso, per gli amanti dei libri gioco Lughì è soprattutto quello che dal 1985 in poi ha curato personalmente la redazione di tutti i 186 volumi italiani di tutte le 34 serie della collana, con un occhio di riguardo all'uso di una lingua giovane, svuolata dagli oprelli eppure espressiva, adatta al pubblico che per i librogame andava (e va ancora) matto. Ed è proprio in questa veste che il prof. si è prestato volentieri ad un'intervista che spazia sul passato, il presente ed il futuro di questa forma di editoria oggi messa un po' in ombra dai più appariscenti (ma meno romantici) videogiochi, eppure ancora nel cuore di migliaia di lettori.

“Magazine” come “magazzino”, ossia uno spazio-contenitore ove pubblicare alla bisogna materiali extra diversi da schede e recensioni di libri. Male che fosse andata, sarebbe potuta divenire una facile scappatoia per trasformare quella sezione in una sorta di “varie”. I fatti avrebbero poi dimostrato che, in quel caso, la prudenza dell'admin era eccessiva, anche se spesso, in più fasi nel tempo, è stato arduo e complicato trovare roba da mettere sulle mie pagine.

Librogame's LAND

Speciale Lucca 2011

Anno 6 - Numero SPECIALE - 1° primo periodo (tema dell'approfondimento alla sezione soprastante) - www.librogame.net



Intervista doppia a Joe Dever e Herbie Brennan

“Lgl ci ha fatto incontrare”

Joe Dever e Herbie Brennan assieme a Franco. Ma dal Dever e Brennan, Brennan e Dever, Lupo Solitario e Pigi, come Schwarz, regger e Stabone nello stesso filo, o Tosi e Dal Forno con la stessa moglie. Ragazzi che dopo un anno di assenza, Lgl è tornato alla guida e a lucra per l'edizione 2011 dell'ormai celebre Concorso di Carri, ma lizzando nel suo quarto raduno questo stile e mettendo assieme visioni di narrativa a libri, quello di un incontro dove degli autori più apprezzati, creatori di serie che hanno fatto il giro del mondo. Il tutto sotto l'occhio attento di chi da tanti anni fa da avo- lo e merito di andare a trovare questo stile e metterlo assieme in un'unica collana per i lettori italiani. Il prof Giulio Lughì, da sempre il direttore del Magazine, giunto appostamento da Torino.

È stato un pranzo molto inter- mendo, producendo tutto il tempo. Quindi penso che la realtà fosse più tra gli scrittori che pro- movimento. Sono fieri. General- mente mi sento esaurito, per mancanza di sonno, ma non in competizione. La pressione dei produttori è forte.

Brennan: Penso che sia assoluta- mente vero. Ero chiuso a chiave, appostamento di leggere opere. In ho iniziato a scrivere librogame perché pensavo che lo- Stroganov della Mitrogame pro- portarsi a parlare senza volere i libri di altri, si è non finisce a acquirire quello che vorremmo scrivere autonomamente.

Entrambi: No, di solito evitiamo appostamento di leggere opere. In ho iniziato a scrivere librogame perché pensavo che lo- Stroganov della Mitrogame pro- portarsi a parlare senza volere i libri di altri, si è non finisce a acquirire quello che vorremmo scrivere autonomamente.

Dever: In passato è stato un editore molto popolare, ma la mia esperienza in comune con Herbie è che eravamo in sola- mente, producendo tutto il tempo. Quindi penso che la realtà fosse più tra gli scrittori che pro- movimento. Sono fieri. General- mente mi sento esaurito, per mancanza di sonno, ma non in competizione. La pressione dei produttori è forte.

Brennan: Penso che sia assoluta- mente vero. Ero chiuso a chiave, appostamento di leggere opere. In ho iniziato a scrivere librogame perché pensavo che lo- Stroganov della Mitrogame pro- portarsi a parlare senza volere i libri di altri, si è non finisce a acquirire quello che vorremmo scrivere autonomamente.

Entrambi: No, di solito evitiamo appostamento di leggere opere. In ho iniziato a scrivere librogame perché pensavo che lo- Stroganov della Mitrogame pro- portarsi a parlare senza volere i libri di altri, si è non finisce a acquirire quello che vorremmo scrivere autonomamente.

Dever: In passato è stato un editore molto popolare, ma la mia esperienza in comune con Herbie è che eravamo in sola-

ma il piatto forte di questo magazine fatto speciale che da- ma listi di proponi. Buono lettu- ra. Ho il voto anticontra. Ho dis- chissà se vedevano mai la luce. Ho ancora tanti progetti che- ba a scrivere senza un editore. Lgl ha ancora tanti progetti che- ba a scrivere senza un editore. Lgl ha ancora tanti progetti che-

ma il piatto forte di questo magazine fatto speciale che da- ma listi di proponi. Buono lettu- ra. Ho il voto anticontra. Ho dis- chissà se vedevano mai la luce. Ho ancora tanti progetti che- ba a scrivere senza un editore. Lgl ha ancora tanti progetti che-

ma il piatto forte di questo magazine fatto speciale che da- ma listi di proponi. Buono lettu- ra. Ho il voto anticontra. Ho dis- chissà se vedevano mai la luce. Ho ancora tanti progetti che- ba a scrivere senza un editore. Lgl ha ancora tanti progetti che-



Ricordi i tuoi compleanni importanti?

Certo, sono tutti stampati nella memoria anche se io voglio bene a tutte le mie uscite, ogni numero è bello come fossero figli. Il 50 arrivò a giugno 2010, l'impaginazione la curavi tu nella modalità "quotidiano cartaceo" e l'articolo di apertura riguardava l'edizione dei "Corti" appena conclusa. L'anniversario fu celebrato solo da un tuo stringato pezzo, senza particolari iniziative. Il centesimo numero, a novembre del 2015, era ancora in formato giornale, con i colori però virati per una volta dall'azzurro all'oro celebrativo. E a questo proposito, un tuo editoriale, intitolato "L'età dell'Oro deve ancora venire", ai tempi parso fin troppo ottimistico, alla fine si è dimostrato profetico. Anche se all'epoca c'erano solo poche avvisaglie del fenomeno editoriale che si sarebbe ri-scatenato di lì a poco, ci avevi azzeccato! Completavano un numero già più ampio il ricordo di Prodo, un fondo di Mauro Longo e la rubrica del Pazzo, impagabile frutto del genio malato di Aldo Rovagnati. In fondo, gli auguri dei "vip", da Joe Dever in giù.

Librogame's LAND

Anno 10 - Numero 10 (CENTO) NOVEMBRE 2015 - 1ª pagina periodica italiana dedicata esclusivamente alla narrativa interattiva - www.librogame.net

L'anniversario. Tutto è nato come un "contenitore", poi gli approfondimenti e gli scoop Cento numeri di Magazine, cominciò così

di Francesco Di Lazzaro (Prodo)

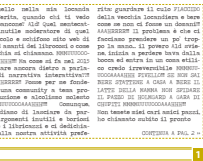
Ma ti ricordo chiaramente, come fosse ieri, Alberto (Diagari) ed i contatti, probabilmente via messenger. A quel tempo andava parecchio lo scambio per computer, anche perché gli immagini e i programmi di chat "telegrafici" come WhatsApp erano ancora nel passato mondo della rete. Cominciò a tartagliarmi, come si fa quando gli viene l'ispagione, dobbiamo lasciare una istante mensile, soldata a piena di immagini, che puoi di un unico argomento, librogame, la storia: come in quelle occasioni addosso il mio atteggiamento guardingo e comincio a sudarmi, sudarmi, sudarmi, sudarmi... e me stesso, perché la verità era sotto un progetto a parlarci e mi interrogavo, mi domandavo, e probabilmente da prima avevo in cui mi era stata fatta la proposta avevo detto che in qualche modo dovevo realizzarlo. E poi erano stati l'azienda magazine, non si poteva ignorare: come faccio a parlare ogni rivista di narrativa interattiva, letto a lungo da sempre un giornale, e non rischio di essere spedito? Ma soprattutto che via potrà avere un periodico che parla solo di un argomento, quello di cui ti occupi, quello di cui ti occupi, quello di cui ti occupi? Era un azzardo, in un periodo in cui il portale, ancora caratterizzato dalla vecchia grafica nero-verde e completamente realizzato a colpi di stringhe fessate dal computer, stava attraversando una fase di grande rinnovamento anche sotto la spinta e l'impulso di nuovi collaboratori e nuovi progetti. Tutte obiezioni



L'età dell'Oro deve ancora venire

di Alberto Orsini (Diagari)

C'è un'epoca che fa la felicità del giornalista, oltre lo stipendio. Il mestiere. Se hai una buona storia, dicono i maestri, devi solo stare attento a non inventarla che il pezzo di si scrive da sé. Quando, d'accordo con l'irrefragabile amministratore, non solo la qualità, come una bella storia. Il problema era proprio quello: mantenere la notizia, quando la materia prima, che compie un giornale, è stata tutta anche solo prodotta. Il progetto magazine, invece, aveva un vantaggio di articoli, ma i più dispendiosi, che contribuivano non solo alla qualità del giornale, ma anche alla sua diffusione. Il vero interattivo attraverso un mezzo espressivo più immediato e usufruibile, e certamente più accattivante, rispetto a quello disponibile navigando direttamente tra le pagine del sito. Tutti intenti che si misero un po' a concretizzarsi, affidati la notte di un numero di librogame, una volta che il sito era pronto, era il numero 10, un portale perché



E arriviamo al 150...

Un'altra era, anno 2020, in pieno "Rinascimento". Ci avete messo di tutto: anche qui, una miriade di auguri degli addetti ai lavori; contenuti esclusivi come l'intervista a Doug Headline, uno degli autori principali della prima età gloriosa, e soprattutto un'articolata retrospettiva sulle mie evoluzioni grafiche. Un numero veramente di eccellenza, che mi aspetto venga superato solo dal 200, quando ci arriveremo!

A proposito delle tue evoluzioni, hai cambiato pelle veramente tante volte...

E proprio sul 150 tutti i cambiamenti sono stati passati al setaccio, ho avuto sette vite come i gatti. Prima pagina html, poi foglio di stile, quindi pdf formato giornale, articolo di database web, rivista pdf con impaginazione ondulata, infine rivista di grande eleganza come modestamente continuo a essere a tutt'oggi. Senza dimenticare i "re-make" in pdf di tutti i numeri che non lo erano, reimpaginati ex novo dall'ottobre

2012, e fino al giugno 2015, e le versioni “variant” con sfondo tartan e scritte verde acido, com’era il sito originale, delle prime due storiche pubblicazioni del 2006. Il consiglio ai lettori rimane sempre lo stesso: non accontentatevi del mese corrente, ma navigate l’archivio delle annate e ripescate i miei vecchi esemplari, sono un autentico pozzo di scienza.

Tu nasci e cresci come e-zine, ma esistono anche alcune tue versioni stampate.

Indimenticabili i due magazine stampati in bianco e nero su foglio A2, ripiegati quindi erano degli A3, in 500 copie distribuite a Lucca Comics & Games 2008 e 2009. Le avete lasciate ovunque, pur di liberarvi del peso, perfino nelle macellerie!

Chissà quante di quelle sudate carte hanno poi effettivamente contribuito alla rinascita del fenomeno?

L’esperimento è stato ripetuto portando due lussuosissime uscite a colori, nell’attuale formato rivista, a Lucca 2019 e a Modena Play 2022. E anche qui, ho fatto una magnifica figura.

Ci sono altri numeri, oltre a quelli delle cifre tonde, che ricordi con affetto?

So che lo hai già ricordato in passato, ma quello che hai impaginato a maggio 2009 da una stanza d’albergo lontano dalla tua L’Aquila, distrutta dal terremoto, credo proprio che meriti una citazione su tutti gli altri.

E poi ci sono quelli che annunciavano svolte storiche, dalle ristampe EL purtroppo finite male, al tragicomico “anno del Lupo” che sembrava non venire mai fino, al contrario, alla vera e reale uscita del volume 29 atteso per vent’anni: tutte anticipazioni sulle mie pagine che hanno fatto esultare gli appassionati.




Quali obiettivi ti poni di qui ai tuoi vent’anni?

Ho ospitato le parole di Lugi e quelle di Dever, e sono stato la “casa” mediatica del suo celebre incontro con Herbie Brennan. E ancora sulle mie pagine sono sfilati il citato Headline, per non dire di Dave Morris. Tra gli autori di casa, Andrea Angiolino e tutta la nuova scuola di italiani.

Per i vent’anni non resta che un regalo da farmi, quello di intercettare la premiata ditta Jackson & Livingstone. Ci riuscirò? Continuate a leggermi per scoprirlo...

È tutto! Anzi no, una coda è doverosa. Il Pazzo tornerà a infangare le tue pagine?

Ma ti sembra un bel modo per chiudere quest’intervista?

Mi meraviglio di te! Lo sai che i fogli, sia di carta che digitali, sono allergici alle mannaie... Ma se si ripresentasse con un bel piatto di cicorioni e qualche procace locandiera sommerliana al seguito, come potrei dire di no?! 

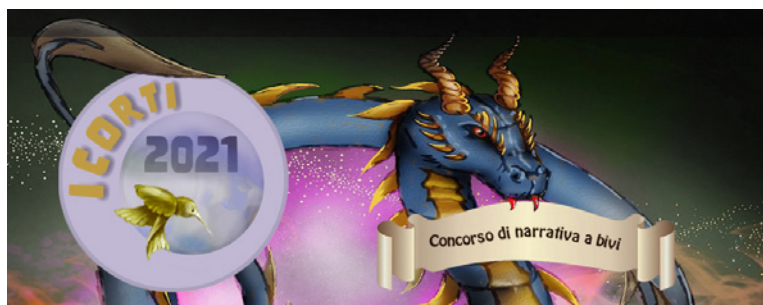
UNA PALESTRA INTERATTIVA

di Marco Zamanni

Quando tra il 2015 e il 2016 decisi di smettere di lurkare e crearmi un account su LGL, non potevo immaginare che da lì a breve la mia vita sarebbe stata sconvolta. Sembra l'incipit di un brutto racconto autoprodotta (lo sarebbe) ma è anche la realtà: scoprii LGL verso la fine degli anni 2000, grazie a un utente che era iscritto sia a questa community che a quella a tema videogiochi che frequentavo all'epoca. Subito non feci

molto caso alla piccola nicchia di appassionati che discutevano del possibile ritorno della E.Elle – erano i tempi delle Expanded – e dei vari bug e problemi delle traduzioni storiche; non ricordo se esistessero già i LibriNostri allora, ma di certo non li notai, cosa che però avvenne alcuni anni più tardi, facendomi drizzare subito le antenne.

Il vero motivo che mi spinse a cercare il forum di LGL in realtà fu l'aver realizzato per mero diletto una versione digitalizzata della mia serie Dragowolf e la volontà di sottoporla a un pubblico esperto, nell'intenzione poi di creare un Dragowolf 4 totalmente digitale, ispirato alle app di Sortilegio che erano state pubblicate in quel periodo. Da lì passai alla scoperta di Progetto Mortale, restando affascinato dal lavoro di Adriano Cecconi e dalle vere potenzialità del librogame cartaceo, e poi ancora al progetto Libri Nostri a Casa Vostra, per finire con il Concorso dei Corti. Nel giro di meno di un anno mi sono trovato coinvolto in un vortice di creatività che ha abbattuto molti pregiudizi che avevo nei con-



fronti dell'amatoriale (non dell'autoproduzione, però, che è un concetto simile ma non identico, e che giustamente LGL ha sempre rifiutato). Il Concorso dei Corti in particolare è stata una palestra incredibile, dove ho potuto confrontarmi con un pubblico vero, lontanissimo dalle legioni di "persone sì" che dominano la maggior parte dei settori "fanmade", contribuendo a mantenere basso il livello qualitativo medio.

Con LGL non c'è mai stato questo rischio, perché nessuno aveva interesse a lisciare il pelo dell'autore di turno (leggi: un disperato meno disperato degli altri) o a essere "gentile" tanto per fare, ma allo stesso tempo nessuno mirava unicamente ad affossare il lavoro altrui per pura frustrazione o invidia, come altrettanto spesso succede: il vero obiettivo comune di tutti era raggiungere quel Rinascimento che sembrava finalmente possibile, dopo anni di potenziale.

E infatti: il Rinascimento è accaduto e ho avuto la sorte, come avete visto più per fortuna che per altro, di essere stato uno dei suoi protagonisti; ma non si è trattato solo di buona stella, ma anche di ciò che ho imparato da Prodo, GabrieleUD, EGO,

Still, Yaztromo, Aloona, FinalFabbiX, Adriano e tanti altri utenti oggi amici di cui ho dimenticato il nickname, essendo abituato a chiamarli per nome e cognome. Grazie a tutti loro ho potuto vivere anni di felicità e creatività immensa; un vero sogno per una persona come me cresciuta con un desiderio incontenibile di creare.

Avrete certamente notato l'uso dei verbi al passato in questo articolo, legato al fatto che quella mia esperienza, così com'è nata ed è stata vissuta tra il 2016 e il 2020, oggi non sia più ripetibile; ma questo non significa che qualcun altro non possa attraversare un percorso simile al mio incontrando LGL oggi. Librogame's Land oggi per me è una famiglia, prima che un laboratorio creativo, ma continua a essere anche questo, con un Concorso dei Corti che a ogni anno alza sempre di più l'asticella della qualità e LibriNostri ormai indistinguibili da lavori commerciali. LGL c'è stato nei tempi bui, c'è stato nel Rinascimento, c'è ancora oggi che la crescita del settore ha raggiunto un "plateau" e non posso che augurarmi ci sia domani, per tutti coloro che come me vorranno vivere una grande avventura. 

