

Il "generale" Enrico Granata: dal Tribunale alla storia formato mignon. È uno dei massimi esperti di word games. Muove migliaia di reggimenti

"Io, il Napoleone riminese"

"L'obiettivo? Vincere laddove i grandi della storia han perduto"

MONT SAINT-JEAN, piccolo villaggio belga a pochi chilometri da Bruxelles. Ore 11,35 del 18 giugno 1815. Tre colpi di cannone sparati dall'artiglieria della Guardia sanciscono l'attacco dell'esercito francese comandato da Napoleone Bonaparte, alle truppe inglesi e prussiane in quella che passerà alla storia come la battaglia di Waterloo. Uno scontro cruento che provocò la morte di oltre 41mila uomini, che sancì la sconfitta dello stratega transalpino e che cambiò radicalmente la storia dell'Europa.

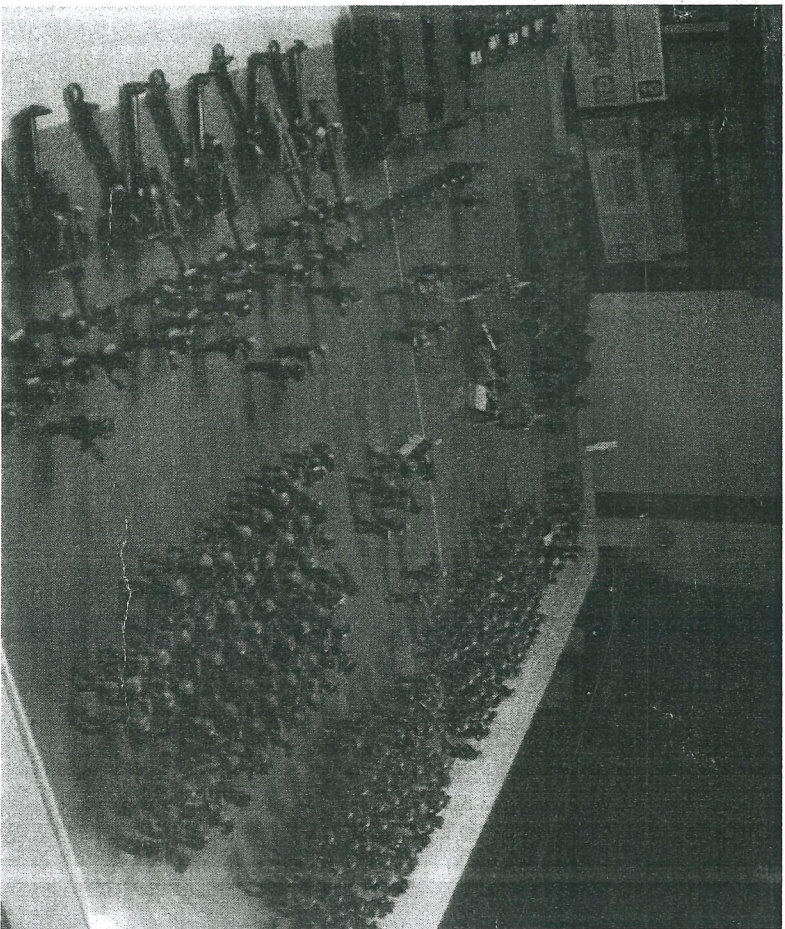
Febbraio 2004, la storia viene stravolta. Napoleone Bonaparte può finalmente cancellare l'onta della sconfitta. Potere dei giochi di ruolo. Potere

Assieme al cugino 'combatté' nelle convention

(e bravura) dello stratega riminese Enrico Granata, uno dei massimi esponenti italiani dei world games.

Una storia tutta da raccontare quella del "generale" di origine spoletina ex cancelliere del Tribunale riminese e ora giudice di pace.

Ci dà appuntamento al suo quartier generale, a Rimini, dove vive insieme alla moglie Rosanna e alla figlia Paola. Due chiacchiere veloci e l'invito a seguirlo nel suo regno. Una stanza trasformata in macchina del tempo, dove al posto dei bottoni ci sono libri



Uno straordinario esempio delle creature realizzate a mano da Granata, stratega e valido artigiano

di storia. Oltre un migliaio. Basta aprirne uno e fai un salto all'indietro di centinaia di anni. Ti guardi intorno e vedi intere schiere di soldati che indossano uniformi rigorosamente ufficiali e plastici che riproducono minuziosamente i campi di battaglia dove si sono combattute le guerre più sanguinose. Tutto fatto artigianalmente. Perché Granata oltre ad indossare i panni dello stratega è anche un artigiano con la "x", maiuscola. Inizia subito dandoci una bacchetta "perché tutti parlano di sconfitta di Napoleone ma lui quella battaglia l'avrebbe

anche vinta se solo il suo Maresciallo (*Emmanuel Grouchy, ndr*) non avesse peccato di ingenuità. Grouchy, infatti, era riuscito a sconfiggere i prussiani, comandati dal vecchio feldmaresciallo Blücher, ma invece di sterminarli a Ligny, ha dato loro la possibilità della ritirata. Così Blücher, che durante la battaglia era rimasto ferito ma si era salvato perché nascosto dal suo cavallo, ha avuto l'opportunità di rimettere in sesto il suo quarto corpo d'armata e attaccò Napoleone al fianco sconfiggendolo. La storia è praticamente tutta qui".

Ma come si diventa campioni di world games?

"Per puro caso. La mia avventura è iniziata quando avevo 8 anni. A casa di alcuni amici ho visto i miei primi soldatini western con tanto di pellerossa da combattere. È stato amore a prima vista. Ho iniziato a comprarne anche io ma i costi erano davvero esorbitanti". Poi la grande svolta.

"A 12 anni ho conosciuto il Pongo. Ho capito che con quel materiale potevo costruirmi da solo i miei soldatini, fatti di qualsiasi grandezza, equipaggiarli con qualsiasi arma. Ma la cosa più bella è che il Pongo

mi dava l'opportunità di far scontare forze di epoche diverse. Così una volta ho fatto attaccare le vecchie galere veneziane (antiche nav, ndr) dai romani oppure potevo costruire soldatini del '700 con tanto di tricornio (un vecchio cappello, ndr)".

Il giovane "generale" non è solo in queste imprese, anche il cugino ben presto si innamora dei soldatini.

"Non so se abbiamo anticipato i tempi - dice con una sottile soddisfazione - ma con mio cugino abbiamo creato delle vere e proprie regole da rispettare durante ogni battaglia. Le stesse che oggi si seguono nelle varie convention di world games".

Intanto gli anni passano e Granata, terminati gli studi di legge, si trasferisce a Rimini. "Avevo 25 anni e gli interessi erano diventati altri. Poi un giorno mi chiama mio cugino e mi dice che ha una sorpresa. Arriva a casa e mi porta il mio primo *world game*. Ci giochiamo praticamente tutte le sere e ogni volta riusciamo a terminarlo. Solo dopo pochissimi sono venuto a sapere che quello era uno dei game più difficili. Da quella telefonata è iniziata la mia vera avventura".

Granata acquista giochi su giochi, si specializza. Poi, un giorno...

"Leggo su un giornale che a Verona si terrà una convention di *world games*. Non ci penso un attimo e mi iscrivo. Pensavo di essere uno dei pochi in Italia ad avere questa passione e invece a Verona eravamo circa duecento".

Una passione che l'ha porta-

Gli strateghi riuniti sul Tivano

Granata non è solo a giocare di ruolo. Sul Tivano, per esempio, esiste l'Associazione giochi storici sammarinesi, che annovera il giudice tra i massimi esponenti. Partecipa a feste d'epoca come il Palio del Daino o le Giornate Medievali di San Marino e non si perdono una convention. La prossima si terrà proprio sul Tivano.

di fb.

ta a diventare anche uno storico di grande fama oltre che essere un vero e proprio artigiano.

"Se non conoscisci la storia, le battaglie, gli eserciti, le motivazioni che hanno scatenato certi eventi puoi scordarti di vincere qualsiasi tipo di gioco. Grazie ai world game ho iniziato a divorarmi manuali di storia. Mi servivano per costruirmi le mie truppe, le mie armi, per riprodurmi i miei campi di battaglia".

Ma qual è la scintilla che le ha permesso in tutti questi anni di coltivare questa sua passione?

"Riuscire a vincere laddove i grandi generali hanno perso. Come è accaduto nel caso di Napoleone, vincere a Waterloo cambiando la storia. Victor Hugo ha scritto: *è la giornata del destino dominata da una forza superiore all'uomo*. Ecco, poter dire io avrei cambiato il destino è una cosa che muove un po' tutto il meccanismo".

Francesco Bonome

Quasi

di Antonio Montanari

tam-TAMA

Meno 17. Non si tratta della temperatura registrata in una valle alpina, ma dell'età apparente di Mike Bongiorno rispetto a quella anagrafica. Così parlò il professor Umberto Scapagnini, medico e sindaco di Catania. L'intervista rilasciata ad Aldo Cazzullo (Corseira, 3 febbraio) su come prolungare la vita dei personaggi celebri affidatisti a lui, fa venire in mente «Gli asparagi e l'immortalità dell'anima» di Achille Campanile, autore pure de «L'inventore del cavallo». A differenza di Campanile, scrittore umoristico, Scapagnini è uomo di Scienza. Di se stesso dice che «ha» 11 anni in meno dei 62 reali, mentre al suo più illustre cliente, il presidente del Consiglio, ne attribuisce addirittura 55 contro i 67 effettivi, con la precisazione che «Berlusconi è tecnicamente quasi immortale».

Il senso di ogni discorso sta tutto nelle piccole differenze. A Scapagnini interessa il «quasi». A noi preoccupa l'«immortale»: non per il diretto interessato, ma per chi ha costi sentenziati, forse in un momento di debolezza politica. «Il criterio è rigorosamente scientifico», garantisce il sindaco-medico. Si dichiara «esterrefatto» un docente del Gemelli, Aurelio Picciocchi. Due gerontologi, Marco Tri-

bucchi e Roberto Bernabei, spiegano che non esiste nessuna pubblicazione sul «metodo per calcolare la differenza fra età anagrafica e l'età biologica»: se fosse uscita, beccano, il Nobel. Quindi tra la «quasi immortalità» e le ricette di Scapagnini esisterebbe lo stesso rapporto di cui parla Campanile per asparagi ed immortalità dell'anima. Nessuno, cioè. Ci troveremmo davanti ad un atto di orgoglio, sa illusione trasformata in un'apparente dottrina. Overo, di fronte ad un nuovo esempio di inventore del cavallo.

Secondo Scapagnini, occorre nutrirsi con l'olio di onfalo, lo stesso «con cui Cleopatra confezionava i suoi prodotti di bellezza». Quindi, aggiunge Cazzullo, niente «criniera di unicorno, lacrime di vergine, rugiada delle notti di plenilunio». Soprattutto (pensiamo) per la difficoltà nel procurarsi le materie prime.

Un sedicente santone di Parma si vanta di aver predetto inutilmente a Tanzi il fallimento: era troppo orgoglioso e si credeva onnipotente. Era il suo consigliere. Verrebbe da dire: un vero mago della finanza, non come quelli delle banche. Si ritiene un indovino. Ma parla soltanto adesso. Un comico, Beppe Grillo, senza pretese di poteri sovannaturali, aveva già avvisato la gente. [897]

OPINIONI Macché Topolino, il primo è stato Paperino

Disney marcia sulla riviera

Chi non ricorda la minimarzia col solleone?



sare fieri come veri atleti, funnetti (tanti) e gadget (pochi). Ed era comunque un momento importante: era Topolino, inteso come il nostro principale testo di lettura, che arrivava da noi. Perciò, se oggi si parla tanto dello sbarco a Rimini del villaggio Disney, annunciatore come uno dei più importanti eventi dell'estate ventura, in realtà sarebbe più preciso parlare di ritorno. Anche se le cose sono cambiate parecchio: quello era il glorioso Topolino sottofondo. Per noi piccoli podisti, l'attesa era soprattutto nella borsa consegnata all'iscrizione: un pettorale numerato, da indos-

lancio. Una multinazionale che vende fantasia in un mercato che di fabbesco ha ben poco: le alleanze con altre note multinazionali per inflare i gadget negli *happy meal*, la dura lotta con gli altri colossi del cinema d'animazione, Dreamworks in testa, l'aumento dei prezzi a Disneyworld perché tanto, conti alla mano, gli americani ci vanno lo stesso; i Disney Shop che chiudono perché con la recessione i carissimi gadget sono diventati meno accessibili. Insomma, di Paperino si parla più sui giornali di finanza che sul Paperesera. Probabilmente il villaggio Disney diventerà i nostri turisti e sarà, come auspichiamo i nostri amministratori, una buona occasione promozionale. Ma a noi ex bambini della Minimarzia, lascia un po' di amarezza scoprire che dietro tutto quanto, alla fine c'è Roccodruck.

Maurizio Cecarini