

Librogame's LAND MAGAZINE

7

ANNO XIX
(198)
luglio
2024



IL RITORNO DI DISNEY INTERATTIVA

LA CORONA DI TIRNAN IN TRE PUNTATE SU TOPOLINO

INTERVISTA A GIOVANNI DE FEO
L'autore dei nuovi paperi a bivi

I GAMEBOOK IN AMBITO PROFESSIONALE
Bianchini e i suoi LG-sicurezza

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

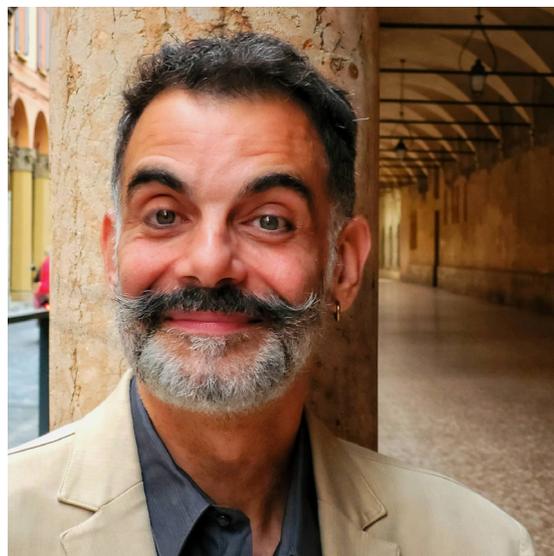
Intervista a Giovanni De Feo

DA LUPO SOLITARIO A A QUI, QUO E QUA

a cura della redazione di LGL

Negli ultimi numeri di LGL Magazine, complici anche le iniziative realizzate da noi di LGL a Play – Festival del Gioco di Modena, abbiamo più volte ricordato le storie a bivi di Topolino, a partire da Topolino e il segreto del castello. Quest'avventura a base di mistero e soprannaturale in quel di Topolinia, apparsa nel 1985 a firma di Bruno Concina (e con i meravigliosi disegni di Giorgio Cavazzano), rappresenta infatti allo stesso tempo sia la prima storia a bivi italiana tout court che il primo fumetto a bivi della storia!

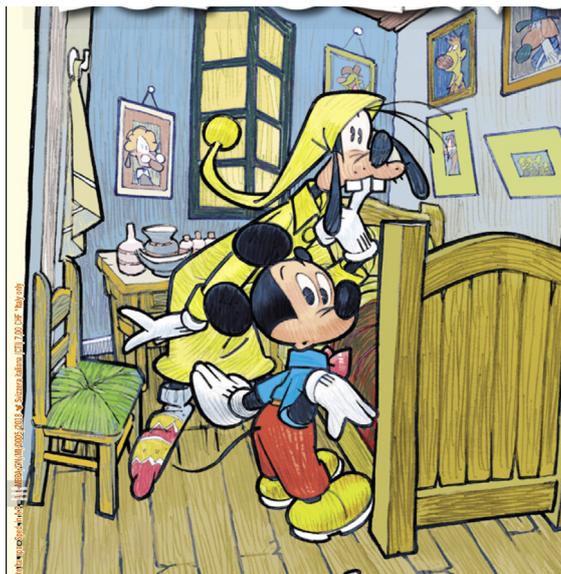
Due primati molto interessanti, e un quarantennale da celebrare a breve, che appartengono a quella che oggi è Disney Italia, casa di produzione a cinque stelle che non si è di certo fermata al primo tentativo: dal 1985 ad oggi sono state scritte in Italia oltre trenta storie a bivi aventi come protagonisti i personaggi Disney, più volte ristampate e anto-



Giovanni De Feo

logizzate, e di cui l'ultima risale a... poche settimane fa!

Nel frattempo, il fumettogioco italiano si è



costantemente rinnovato e non è rimasto certo circoscritto alla Disney: basti citare il grande successo internazionale dei due volumi firmati da Stefano Tartarotti e dedicati alla sua cana, pubblicati da MS Edizioni e in traduzione in mezzo mondo, capaci perfino di saccheggiare a mani basse diversi premi italiani della critica e del pubblico.

Strappa però a Una notte da cana lo scettro di ultimo fumetto a bivi pubblicato – nel momento in cui scriviamo – proprio La Corona di Tirnan, la miniserie di cui parliamo in questa intervista. Si tratta di una storia in tre episodi apparsa su Topolino 3574 e 3575 (entrambi datati maggio 2024), e di cui il capitolo centrale è realizzato proprio in maniera interattiva.

La trama di questa trilogia a fumetti è presto detta: per un progetto scolastico, Qui, Quo, Qua e altri compagni devono preparare una ricerca su una passione comune, finendo per scegliere il gioco di ruolo. Si ritroveranno allora insieme all'avventura, e la parte "dentro il gioco" è rappresentata proprio con bivi e rimandi a scelta di chi legge, sigillando ancora una volta il binomio che unisce librigio-co e giochi di ruolo.

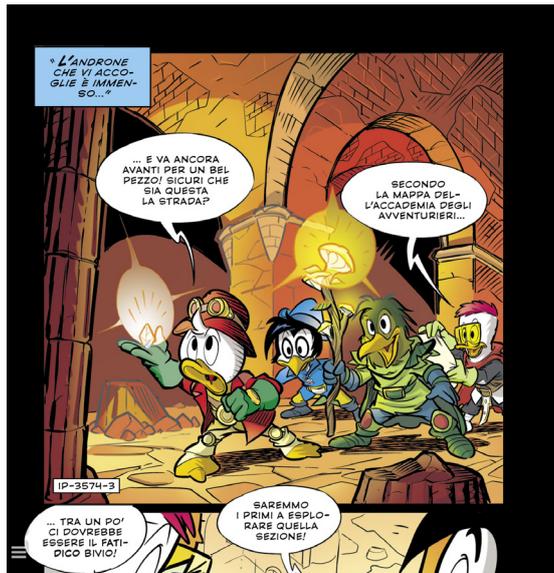
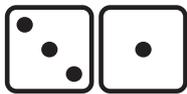
Giovanni De Feo, autore della sceneggiatura,

è infatti anche un grandissimo giocatore di ruolo, oltre che autore di romanzi e contributi per questo genere editoriale (sua una partecipazione, tra le altre cose, al progetto tutto italiano di Brancalonia).

Abbiamo allora deciso di raggiungere De Feo e lo abbiamo incastrato con una serie di domande, per farci raccontare tutti i segreti de La Corona di Tirnan. Buona lettura!

Benvenuto sulle nostre pagine virtuali e grazie per il tuo tempo. Per prima cosa, raccontaci un po' di te e della tua lunga





carriera autoriale. Chi è Giovanni De Feo e cosa hai fatto prima di approdare a Topolino Magazine?

Scrivo da sempre, romanzi e racconti per lo più e da qualche anno fumetti.

Forse Il Mangianomi è il mio lavoro più noto. (NDR: il romanzo doppio Il Mangianomi è uscito per Salani Editore ed è un titolo molto interessante di fantasy "all'italiana". È ambientato nel Ducato di Acquaviva, territorio a metà tra reale e immaginario che De Feo ha anche descritto successivamente per Brancalonia.)

A fronte delle tue esperienze autoriali precedenti, questa è la prima volta che ti cimenti con una storia a bivi, branching fiction o narrativa interattiva che dir si voglia. Sei comunque un appassionato del genere?

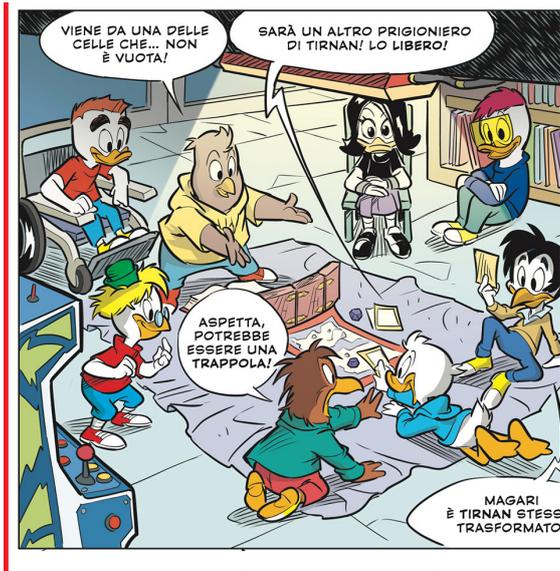
Absolutamente. Provai a scrivere il mio primo librogame ancora prima del mio primo romanzo. Fu però un disastro, perché cercavo di far coincidere le pagine con le scelte, e il librogame era in effetti un quaderno, scritto e illustrato da me. Avevo dodici anni. Aggiungo anche che è stato attraverso Lupo Solitario che sono arrivato a Tolkien, e da lì a

tutti gli altri autori del genere. In effetti Lupo Solitario è stato il primo fantasy che abbia letto in vita mia. Quindi, un'importanza che non si può sminuire.

Da Lupo Solitario torniamo allora ai paperi e a La Corona di Tirnan. Questa miniserie è un unicum anche all'interno delle altre storie a bivi di Topolino, sia perché divisa in tre parti - di cui una a bivi - sia perché parla anche di fantasy e giochi di ruolo: una vera e propria apoteosi di nerdità! Raccontaci un po' per prima cosa di che parla la tua sceneggiatura.

La storia tratta essenzialmente dell'ingresso di un gruppo di ragazzini di oggi nel mondo del gioco di ruolo. In parte è preso da esperienze reali: dopo decenni di inattività, negli ultimi anni ho fatto il master a generazioni nuove di giocatori. Per me è stato davvero entusiasmante vedere come questo hobby possa passare da una generazione all'altra. Migliorando, tra l'altro. Non lo do per scontato, ed è stata una gran soddisfazione.

Entrando un po' più nel dettaglio, come è nata l'idea di questa storia, come si è svolta la tua collaborazione da



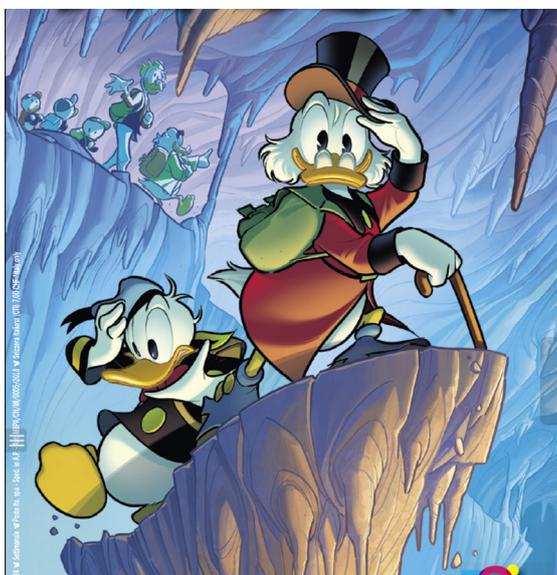
sceneggiatore con Disney Italia, e come si è sviluppato il progetto nelle sue fasi pratiche?

Semplicemente avevo già scritto qualche storia per Topolino, quando mi sono imbattuto in AREA 51, una serie contenitore che parla di storie 'nerd' nel mondo dei paperi. Mi ha stupito non ci fosse nulla sui giochi di ruolo, e quando ho chiesto alla direzione se fossero interessati a una storia su questo argomento, mi hanno subito chiesto di fissare un appuntamento in videoconferenza. La gestazione è stata poi lunga, perché in origine avevo in mente qualcosa di ancora più ambizioso: cinque episodi che sviluppavano una specie di 'giallo' sul creatore del gioco di ruolo, una sorta di Gary Gygax-papero, con una charade nascosta nel gioco stesso. Alla fine in redazione hanno preferito qualcosa di più semplice, ma mi hanno comunque consentito di raccontare l'esperienza del gioco attraverso una storia a bivi. Questa, infatti, non è la prima storia di Topolino in cui si parla di giochi di ruolo, ma è la prima in cui l'esperienza del gioco è il centro stesso della storia. Era importante per me che i tiri dei dadi, le svolte narrative, e persino i personaggi fossero plausibili, come era im-

portante creare un'ambientazione ruolistica originale. La mia cartella Pinterest dedicata contava più di 700 immagini, che servivano per creare un immaginario fantasy che non fosse trito. Mi sembra che da questo punto di vista Pastrovicchio abbia fatto un ottimo lavoro e i suoi disegni li trovo spettacolari, anche perché abbiamo voluto ricreare un gioco di ruolo riconoscibile ma originale, con classi e poteri riconducibili a certi archetipi, ma anche strani e unici. Sui personaggi, per esempio, ho lavorato di sintesi: il Rabarbaro è una unione del Barbaro e del Druido. l'Accrocconante è insieme Artefice e Mago, eccetera. Lo Scaricatrappele ha invece un'origine più letteraria: è il capro espiatorio di Pennac mescolato al classico Ladro. Io mi sono molto divertito, spero anche gli altri!

Per chi ancora non avesse letto e giocato la storia, e in particolare l'episodio a bivi, raccontaci come si sviluppa. Ci sono tanti finali differenti a seconda delle scelte, come nelle classiche avventure di Bruno Concina, un unico percorso giusto tra tanti fallimentari, o un'altra struttura ideata da te?

È una classica struttura ad albero con qual-



che twist, in primo luogo un loop temporale che fa tornare indietro ma senza chiudere il cerchio. Se ne accorgono i lettori, ma non i personaggi. La vera particolarità dell'episodio a bivi è che vediamo l'avventura ma anche chi la sta giocando: le nostre scelte non sono quelle dei personaggi, ma dei giocatori al tavolo. Volendo individuare un elemento di

novità, direi che è senz'altro questo.

Sai già se ci saranno possibili sviluppi successivi alla tua storia? Sei al lavoro su altre storie a bivi?

Per ora no, vedremo in futuro. Secondo me i limiti delle potenzialità della letteratura-gioco, esplorate fin dai tempi di quei pazzi meravigliosi dell'OULIPO e poi con la hyper-text fiction, non sono stati ancora raggiunti. Chissà...

Il fumetto a bivi italiano ha primati straordinari e un appeal internazionale vivissimo. Adesso che sei diventato anche un autore di storie a bivi, come vedi questo mondo e le opportunità che offre?

Mi sembra vada di pari passo con l'esplosione creativa del mondo dei giochi in Italia. È piuttosto evidente che in Italia ci troviamo davanti a una Golden Age del gioco. Spero che l'onda continui e che permetta ibridazioni interessanti, come il librogame procedurale EDENEDE nato dalla collaborazione di Laura Fuzzi, una animatrice, e Alberto Tronchi, uno scrittore (e designer di giochi di ruolo, NDR). Lo menziono perché il meticcianto è nella quintessenza dei librogame, già dal nome: è un libro ma è anche un gioco, due realtà diverse ma compatibili. Il fumetto-gioco è appunto un'altra ibridazione, ma ce ne sono ancora diverse, come ci ha insegnato Bandersnatch (episodio a bivi e punteggi, tutto da giocare, della celebre serie televisiva Black Mirror, NDR).

Insomma:

Se pensi che questo sia solo l'inizio di una nuova età dell'oro dei librogame, vai a **Pagina 2025**.

Se invece credi che questa sia la FINE, **rimani qui!**

Grazie Giovanni De Feo, e alla prossima, straordinaria avventura (a bivi)! 

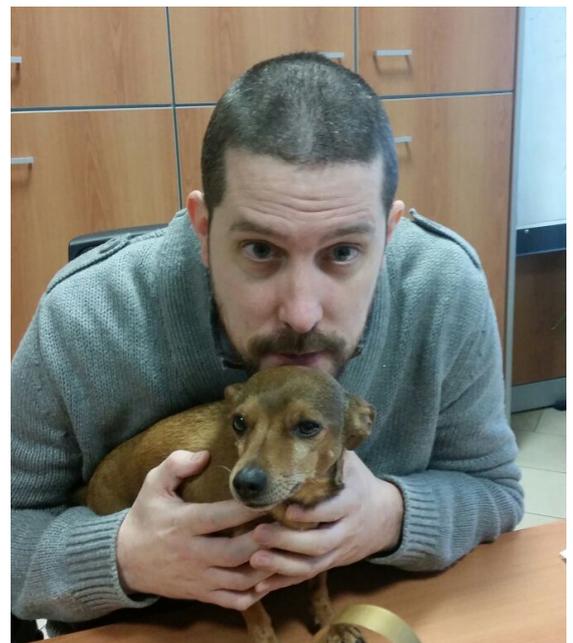
L'autore applica i criteri della narrativa interattiva in ambito professionale con risultati sorprendenti

QUANDO UN LG INSEGNA LA SICUREZZA

di **Federico Bianchini**

Quando non scrive librogame, il sottoscritto si occupa di sicurezza sul lavoro; sono certo che almeno una volta il vostro titolare vi abbia costretto a partecipare a un noiosissimo corso di formazione su questo argomento. Ore e ore a sentire un tizio parlare di figure della sicurezza, diritti e doveri dei lavoratori, postura ed ergonomia al videoterminale, stress, Dpi, triangolo del fuoco, rischio rumore, chimico, biologico, eccetera. La mia idea è stata di rendere un po' meno noiosi questi corsi utilizzando il metodo ludico, e abbinando, così, il lavoro con la passione per i giochi di ruolo e i libri gioco.

La formazione dei lavoratori è un punto cardine all'interno del sistema sicurezza aziendale e da anni, ormai, si punta sull'efficacia della formazione e dell'addestramento come



Federico Bianchini



strumento per la diminuzione degli infortuni sul lavoro, che in Italia viaggiano ancora sui 750 mila all'anno secondo i dati Inail, di cui 1.200 circa mortali - escludendo quelli non denunciati, lavoro sommerso, eccetera. Perché non rendere, quindi, i corsi di formazione un po' più interattivi e interessanti per i partecipanti, invece di snocciolare il solito prolisso elenco di articoli e commi di legge che altro non fanno che indurre il sonno e allontanare il docente dallo scopo prefissato? L'idea è stata quella di mettere la classe al centro dell'attenzione, protagonista di una storia di cui dovrà scegliere lo sviluppo, fino a una fase finale in cui dovrà rispondere a delle domande per mettersi alla prova. Nel 2014 la casa editrice Epc Libri ha pubblicato una raccolta di otto storie a bivi rea-

LE DIECI STORIE IN BREVE

1 - "Il dovere del preposto"

Venite chiamati a indagare su un grave infortunio occorso a un lavoratore colpito da un macchinario per la pallettizzazione. La storia verte sulla responsabilità del preposto, ovvero la figura indicata a vigilare sulla sicurezza in assenza del datore di lavoro che, in questo caso, messo sotto pressione compie delle decisioni che si dimostrano fatali per il collega.

2 - "Il Duvri questo sconosciuto"

Un incidente con il carrello elevatore, costato la vita al dipendente di una cooperativa all'interno di un'azienda committente, vi porta a investigare sulla corretta valutazione dei rischi interferenziali e gli obblighi previsti dalla legge per il committente e gli appaltatori.

3 - "Un dipendente a rischio"

C'è stato un infortunio presso un corriere espresso: un operaio è stato investito da un muletto e ha subito lo schiacciamento del piede destro. Venite incaricati di stabilire la dinamica dell'incidente e di valutare le responsabilità ai sensi del D.Lgs. 81/08. Nello specifico la storia affronta il tema dell'idoneità sanitaria del personale, nonché della sua formazione, come punti fondamentali per la tutela della sicurezza dello stesso lavoratore che dei suoi colleghi.

4 - "Un giorno di pioggia"

Dopo la segnalazione di un infortunio sul lavoro in una società del terziario, venite inviati sul luogo a svolgere l'inchiesta per stabilire le cause e verificare le responsabilità dell'incidente. Avete solo poche notizie: una ragazza è caduta dalle scale, rompendosi un braccio e fratturandosi un paio di costole. Vostro compito sarà determinare se si è trattato solo di imprudenza da parte dell'impiegata oppure se vi sia dietro una non corretta politica di prevenzione infortuni.

5 - "Un salto nel vuoto"

L'ennesimo incidente in cui un operaio è caduto dall'alto vi porta in un'azienda in cui sono stati commissionati dei lavori di ristrutturazione del tetto. Dal rapporto dei carabinieri sembra che uno degli operai che si trovava sul tetto del capannone abbia sfondato con il proprio peso un lucernario, cadendo all'interno del magazzino da un'altezza di circa dieci metri. La storia affronterà il tema del rischio nei lavori in quota e delle responsabilità nei contratti di appalto.

6 - "Uno qualunque"

Uno sciocco incidente in cucina capitato a un cuoco ha causato un infortunio di 20 giorni, l'intervento dell'ambulanza e la relativa denuncia del pronto soccorso ha condotto al vostro intervento. Nello specifico la storia affronterà un argomento comune ai piccoli esercizi, ai negozi, agli uffici: quello

lizzate da chi scrive come strumento per la formazione dei lavoratori, ai fini degli obblighi previsti dall'articolo 37 del decreto legislativo 81/08. Nel 2023 Epc ha reso disponibile, questa volta in formato completamente digitale, una versione riveduta e aggiornata, con due storie nuove in più. Le otto storie originarie, più le due aggiunte nella nuova edizione, hanno come protagonista un funzionario della Azienda territoriale sanitaria (Ats, ex Asl) che, come uno dei tanti detective che abbiamo impersonato nei nostri amati librogame, viene chiamato a indagare su un infortunio, una denuncia, una malattia professionale, che sono emersi in diversi contesti lavorativi: un ufficio, un cantiere, un magazzino di logistica, un ristorante, un negozio eccetera, perché gli infortuni capitano

Supporti per la formazione



e-trainer per la sicurezza

Federico Bianchini
Illustrazioni di kenfalco

Dieci racconti-gioco per la formazione esperienziale dei lavoratori

- 10 storie a bivi su file in PowerPoint personalizzabili
- note e istruzioni per il docente
- cruciverba e strumenti formativi



© 2015-2023 EPC srl Socio Unico • www.epc.it • www.insic.it



ovunque.

Attraverso delle slide, il docente guida, così, la classe nelle vesti di questo atipico “indagatore”, come voce narrante del testo pro-

dell'affidarsi al primo venditore che bussa alla porta per offrire tutti i servizi previsti dalla legge.

7 - “La denuncia”

In settimana è giunta al vostro ufficio una lettera che riporta la segnalazione di mancanza di sicurezza in una carpenteria metallica. In questo episodio avrete la possibilità di effettuare un'ispezione a 360 gradi verificando ambienti di lavoro, documentazione e macchinari.

8 - “Affollamento”

Il mobbing è una forma di vessazione o violenza psicologica perpetrata dal datore di lavoro o da colleghi (mobber) nei confronti di un lavoratore (mobbizzato) per costringerlo alle dimissioni o comunque a uscire dall'ambito lavorativo. I motivi della persecuzione possono essere i più svariati: invidia, razzismo, diversità religiosa o culturale rispetto al gruppo prevalente, carrierismo sfrenato o semplice gusto nel far del male a un'altra persona. Partendo da un caso di denuncia all'Inail di esaurimento nervoso dovuta a mobbing, sarà vostro compito appurare se vi siano state delle responsabilità in azienda anche per questo tipo di malattia professionale.

9 - “Caduta dall'alto”

Un grave infortunio occorso a un operaio edile caduto da un ponteggio, vi porta a indagare sulle cause dell'incidente. Il vostro compito è ricostruire l'esatto andamento dell'incidente attraverso l'analisi dei documenti, l'ispezione delle macchine e l'intervista a testimoni e alle figure della sicurezza, la ricostruzione diventerà poi fondamentale perché il pubblico ministero incaricato avvii l'iter giudiziario per i responsabili.

10 - “Tutti contro tutti”

Siete un ispettore della Ats chiamato a indagare su un infortunio occorso a un autista all'interno del magazzino aziendale. Dai primi riscontri dei carabinieri, sembra che il carrellista, nel procedere con la retromarcia, abbia investito il collega. Il vostro compito è ricostruire l'incidente, cercando di individuare le varie responsabilità anche perché, da quanto riferito dai militari intervenuti, titolare e colleghi si stanno tutti accusando a vicenda.

Link:

<http://www.epc.it/Prodotto/Editoria/Materiali-per-il-formatore/E-TRAINER-PER-LA-SICUREZZA-Dieci-racconti-gioco-per-la-formazione-esperienziale-dei-lavoratori-in-formato-digitale/5356>



posto, invitandola di volta in volta a scegliere se svolgere un sopralluogo dove è avvenuto l'incidente (magazzino, officina, cantiere), visionare la documentazione della sicurezza (attestati, idoneità sanitarie, do-

cumento di valutazione rischi), interrogare i testimoni (titolare, colleghi, rappresentante dei lavoratori, preposto), ascoltare la vittima (quando ancora viva), verificare le attrezzature o dispositivi di protezione, e così via. Ogni scelta, ovviamente, permetterà alla classe di verificare le versioni dell'incidente, l'ottemperanza dell'azienda agli obblighi normativi, la presenza o meno di documenti fondamentali e la loro completezza. A differenza del consueto testo in seconda persona singolare, le slide, essendo rivolte a un gruppo di persone, sono scritte in seconda persona plurale. Seguendo l'intreccio delle scelte, la classe sarà così in grado di farsi un'idea chiara di quanto accaduto e, memore della (noiosa) lezione che ha preceduto la storia interattiva dovrà, al termine dell'indagine, rispondere a una serie di domande per stabilire le varie responsabilità, la rispondenza dei requisiti di sicurezza di macchine e attrezzature, la completezza documentale eccetera. Ogni storia è dotata di un registro in cui



ogni partecipante può dare la sua risposta al quesito proposto e, sommando i punteggi per le risposte corrette, verificare alla fine il suo livello di conoscenza.

Quanto alle differenze tra l'edizione 2014 e quella 2023, fondamentalmente la prima era un libro cartaceo che proponeva una breve introduzione sull'utilizzo del gioco per la formazione degli adulti a firma della psicologa e psicoterapeuta Nicoletta Torre Casnedi, i vari blocchi di slide con le note per il docente, e il cd-rom con tutto il materiale, mentre le illustrazioni erano state realizzate da Laura Celestini Campanari, alias la nostra Aloona. La nuova versione è solo digitale; oltre alle due storie in più sono state rivedute e corrette

le otto originali, anche in funzione di alcuni aggiornamenti normativi emersi in questi dieci anni, la grafica (a opera di Epc) è stata rinnovata, le illustrazioni invece sono state realizzate da un'altra ben nota conoscenza di LGL, Giacomo "Kenfalco" Chiuchiolo. Le storie sono tutte ispirate a casi realmente avvenuti. A completamento del materiale, c'è anche un cruciverba in Excel, sempre di argomento sicurezza sul lavoro.

A chi è rivolto e-Trainer? Fondamentalmente a chi svolge formazione in materia di sicurezza sul lavoro, siano essi professionisti, consulenti o Rsp. Per quanto non veda e-Trainer come una raccolta di storie a bivi che "non può mancare nella libreria digitale del collezionista di librogame", il lettore/giocatore potrebbe comunque essere incuriosito dallo strumento utilizzato in un ambito decisamente poco canonico, quello lavorativo. Il costo di 77 euro, tuttavia, è decisamente disallineato da quelli dell'editoria ludica, trattandosi di un prodotto per aziende e professionisti. 