librogame's LAND MAGAZINE



10
ANNO XXI
(223)
novembre
2026

LUCCA60
A COMICS AND GAMES STORY
LEGACY

IL RESOCONTO DI COMICS & GAMES 2026

I FATTI DI LUCCA

LGL AWARD
Tutti gli eventi della kermesse toscana

INTERVISTA A LICIA TROISI
La regina del fantasy e il suo primo LG

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net

Tra derive commerciali e la ricerca di una nuova maturità

REPORTAGE DA LUCCA 2026

di **Francesco Di Lazzaro**

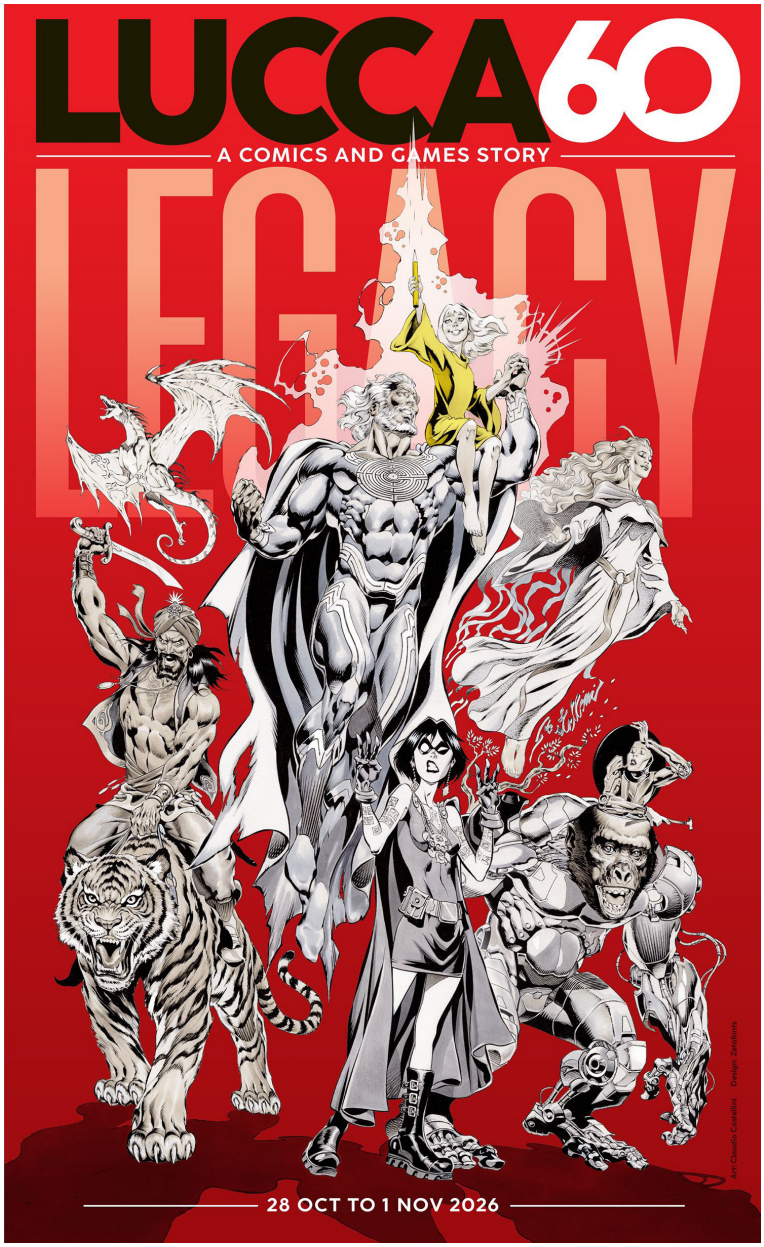
Reduci da una Lucca che sta cambiando pelle e che risulta, anno dopo anno, sempre più complessa da comprendere per gli appassionati di vecchia data, l'edizione 2026 ci consegna una mappa della narrativa interattiva profondamente e radicalmente mutata. Per chi ha vissuto in prima linea l'esplosione del "Rinascimento" dei librogame, aggirarsi oggi tra gli stand della fiera impone una serie di riflessioni non rinviabili sul futuro del nostro amato medium.

Partiamo da un dato di fatto ineludibile: il padiglione Carducci, per anni la storica, inespugnabile e rassicurante roccaforte degli editori di librogame, non è più tale. Varcando le soglie di quello che un tempo era il tempio del gioco da tavolo e della narrativa a bivi, si viene immediatamente investiti da una deriva tanto nota quanto preoccupante. Abbondavano, infatti, in maniera quasi soverchiante, gli stand immensi e sfarzosi dedicati esclusivamente alle carte, ai GCC (Giochi di Carte Collezionabili) e al collezionismo sfrenato di slab, Funko Pop e affini. Si tratta di una tendenza che sta fagocitando inesorabilmente e progressivamente tutte le principali fiere del settore, togliendo letteralmente ossigeno e metri quadrati ai fumetti, alla narrativa e ai giochi veri e propri, per offrire al pubblico tonnellate di materiale dallo scarso valore intrinseco, ma dall'altissimo, e spesso gonfiato ad arte, valore commerciale. Sembra ormai una ricetta assodata, una scorciatoia cinica per pompare artificialmente verso l'alto i costi di affitto degli stand e mantenere la fiera costantemente popolata, ma è una strategia che lascia noi appassionati storici molto perplessi e profondamente preoccupati. Affidare la tenuta di un evento culturale e

ludico a un mercato puramente speculativo appare infatti una mossa ben poco solida nel lungo periodo, e rischia di snaturare per sempre l'anima della manifestazione. Ma è un discorso annoso che riguarda molte delle organizzazioni fumettose e ludiche della nostra penisola, e a oggi non credo ci sia una ricetta o dei piani per riuscire a gestire e contenere il fenomeno, che anzi per certi versi è ricercato e favorito.

Tuttavia, tra un muro di carte gradate e l'altro, nel Carducci presidiavano ancora una tenace resistenza alcune realtà imprescindibili del settore interattivo, come Aristea, Officina Meningi, Vincent Books, Acheron Books e lo storico negozio Mondiversi del nostro amico Amos Pons. Resiste inoltre, inamovibile e baluardo della nostra passione, la storica Sala Ingellis, dove anche quest'anno si sono assegnati i meritati premi del LGL Award (per i dettagli e i vincitori, vi rimandiamo allo specifico articolo di approfondimento sul Magazine).

Girando in prima persona per i corridoi del Carducci, ho voluto raccogliere le sensazioni a caldo degli addetti ai lavori, cercando di tastare il polso a un mercato che tutti percepiscono in trasformazione. Allo stand Aristea mi sono intrattenuto in una lunga e piacevole chiacchierata con Dario Leccacorvi, l'editore faro indiscusso della realtà torinese. Dario si è detto molto soddisfatto delle vendite registrate nei primi due giorni della fiera, mercoledì e giovedì, sottolineando però un dato quantomeno controintuitivo: ha notato un sensibile calo degli acquisti nelle giornate di venerdì e sabato, nonostante il massiccio e quasi asfissiante affollamento dei padiglioni. Un paradosso che forse si spiega con l'impossibilità fisica, da parte dei visitatori, di fermarsi serenamente ai banchi durante i giorni di punta, o forse con la presenza di un pubblico del weekend



decisamente più "casual" e meno propenso all'acquisto mirato di prodotti di nicchia.

Poco distante, allo stand Mondiversi, Amos Pons aveva allestito una proposta di librogame che potremmo definire insolita e indicativa dei tempi che corrono. Scomparsi, per la prima volta da anni, gli storici e onnipresenti volumi di Lupo Solitario, spiccavano invece i titoli di Tora Edizioni (fatta eccezione per le ultimissime novità lanciate in contemporanea proprio in fiera), il divertente Lancilsette di Presso Edizioni firmato dal dinamico duo Marco Zamanni e



Pietro Rotelli, e due vere e proprie chicche: i piccoli e curatissimi spillatini de I Canti di Volsinio e Leslie's Life di Homo Scrivens. Questi ultimi, in particolare, sono giunti sul banco di Amos grazie al certosino lavoro di intermediazione di Andrea Angiolino (per i pochi che non lo conoscono il decano del settore a bivi, pioniere indiscusso del game design e del giornalismo ludico italiano, autore di pietre miliari indimenticabili come Il Gobbo Maledetto e I Cavalieri del Tempio e memoria storica del settore). Pons mi ha confidato, senza troppi giri di parole, che la sua offerta in fiera era strettamente legata alla possibilità di tenere questi volumi in conto vendita. Una scelta commerciale prudente che conferma in pieno le sue affermazioni passate, già riportate in altre sedi, sulla tangibile e innegabile contrazione del mercato dei LG. "In questo momento i librogame non vendono più come qualche anno fa, e ordinare tonnellate di scorte accollandosi il rischio di impresa non ha più senso", sembra essere il mantra che circola sottotraccia.

In casa Acheron Books ho invece incrociato Moreno Pollastri, figura storica della nostra community, autore a bivi, anima pulsante di Librogame's Land e divulgatore infaticabile, che si occupava dell'angolo dedicato ai LG con il suo consueto, contagioso ed enciclopedico entusiasmo. Al suo fianco c'era Masa Facchini, autore di razza e una delle figure chiave della casa editrice fondata da Samuel Marolla. Masa, con la lucidità che lo contraddistingue, mi ha confermato il trend attuale, tracciando un quadro dalle tinte agrodolci: sul mercato attuale pochissimi libri "forti" vanno davvero bene e macinano numeri importanti, mentre molti altri, pur meritevoli, ottengono una scarsa diffusione, non rientrano dei costi e, di fatto, non arrivano mai a una ristampa. L'unica strategia editoriale possibile e sostenibile per non finire gambe all'aria, ci ha spiegato, è ormai quella di un'accurata selezione, limitando le uscite annue a una, massimo due pubblicazioni mirate e curate maniacalmente in ogni dettaglio. Da segnalare, infine, un piccolo giallo distributivo allo stand Vincent



Books: almeno nelle giornate di mercoledì e giovedì, mancavano clamorosamente le novità annunciate per la fiera a causa di imprevisti e insondabili problemi legati alla filiera di distribuzione. I lettori potevano comunque trovare conforto tuffandosi nel copioso e ingente numero di librogame classici presenti nello sterminato catalogo della casa editrice di Roberto Petrillo.

Ma per avere un quadro davvero completo del mercato interattivo di Lucca 2026, lo ribadiamo, il Carducci non basta più. Bisogna armarsi di pazienza e girare minuziosamente anche il Napoleone e il San Martino, padiglioni che un tempo erano considerati alla stregua di mete "secondarie" per gli amanti dei bivi, ma che oggi nascondono sorprese di assoluto rilievo.

Al San Martino, infatti, si è assistito a una decisa discesa in campo degli editori "mainstream", con offerte di LG che facevano capolino prepotentemente sui loro banchi. C'era Armenia, c'era Giunti, con Il Marito Ideale, titolo fresco di premiazione da parte della critica proprio ai LGL Award.

Non passava certo inosservato Ippocampo, che ha portato in fiera la bellissima edizione de La Città della Carpa Danzante: un volume in formato A5 impreziosito da una confezione lussuosa e da una copertina rigida, oltre al canonico libretto a bivi. Sebbene si tratti, a onor del vero, più di un libro-gioco nel senso lato del termine, vicino alle atmosfere di un puzzle book con elementi di escape, che di un vero e proprio librogame vecchia scuola, l'impatto visivo era notevole. Ma il dato politicamente ed editorialmente più importante di tutti si trovava allo stand Einaudi. Per la primissima volta dal rilancio della narrativa a bivi, il colosso editoriale aveva ricavato e allestito una sezione marchiata EL in un angolo dedicato del suo stand. Lì facevano bella mostra di sé tutti i libri a bivi usciti negli ultimi, fertilissimi mesi, compresi gli ottimi lavori dell'onnipresente Mauro Longo e gli innovativi titoli sportivi di Luca Tebaldi. Sebbene questa mossa sia passata forse un po' inosservata nel marasma generale della fiera, si è trattato di un evento campale: la



presenza ufficiale del marchio EL a Lucca, assente in questa veste da anni, sottolinea plasticamente il sempre maggiore, convinto e strutturato impegno della casa triestina in ambito interattivo.

Il Padiglione Napoleone, dal canto suo, si è trasformato a tutti gli effetti in un altro polo nevralgico e centrale per gli esploratori di bivi. Lì trovava spazio la coraggiosa Hollow Press con il suo Zymo, un dissacrante, folle e riuscitissimo fumetto-game a struttura "open world" incentrato su un improbabile body-horror a tema vitivinicolo, capace di imporsi come uno dei casi interattivi più freschi e chiacchierati dei mesi scorsi. Eppure, la vera, incontrastata star interattiva di questa edizione di Lucca Comics & Games dimorava proprio al centro dell'enorme struttura di piazza Napoleone: stiamo parlando di Tora Edizioni. La casa editrice guidata da Gianluca Devoto ha sfoggiato i muscoli presentandosi con una line-up di ben sei novità assolute: Aki - La Montagna Incantata di Davide Toccafondi (collana Magic Tales), l'orrorifico Anatomia del Terrore di Daniele Manfredi (Arkham Dreams), I Segreti di Shardon di Simon Larocca (Shardon Tales), le atmosfere romantiche di Ranya di Lulu (Love & Fantasy), l'irresistibile Cosa fare a Lucca quando sei Morto del solito, inesauribile Mauro Longo (Ultima Forsan, il librogame che celebra il sessantennale di Lucca Comics & Games) e, dulcis in fundo, Solum Ego di Licia Troisi (Dream World). Inutile nascondersi dietro un dito: a farla da padrone assoluto era proprio l'opera di Licia Troisi. Durante i serrati turni di firmacopie, Licia era di gran lunga l'autrice più gettonata, circondata da una pletora di fan storici dei suoi romanzi fantasy classici, in rigorosa fila sia per accaparrarsi e scoprire per la prima volta un librogame, sia per farsi autografare vecchie e amate edizioni delle Cronache del Mondo Emerso. La lunga chiacchierata che ho avuto con Gianluca Devoto ha confermato il palpabile e giustificato entusiasmo dell'editore romano: es-

sere riuscito a portare un nome del calibro della Troisi sulla narrativa a bivi è un colpo magistrale, e i riscontri di vendita, mi ha assicurato, sono stati semplicemente ottimi, premiando il coraggio dell'iniziativa. Con il suo inossidabile ottimismo, Gianluca ci ha persino annunciato grandissimi, rivoluzionari progetti interattivi in cantiere per il 2027, che sveleremo però con la dovuta calma e il giusto grado di approfondimento nei prossimi numeri del nostro Magazine. Nei trenta minuti circa in cui sono rimasto a osservare le dinamiche dello stand Tora nella frenetica giornata di venerdì, ho potuto notare un traffico costante, perfettamente in linea con quello degli altri grandi stand dedicati ai bivi. Oltre al ciclone Troisi, spiccava una certa propensione del pubblico per il goliardico volume del sessantennale curato da Mauro Longo. Dietro il bancone, in un clima di grande festa, gli illustratori del volume, l'immenso Alberto Dal Lago, Alessandro Pietramolla e gli altri talentuosi artisti del team, erano impegnati in un generoso firmacopie impreziosito da sketch dal vivo. In generale, però, allargando lo sguardo, bisogna essere onesti: pur essendoci un interesse vivo e reale, non stiamo più parlando dei numeri, delle resse oceaniche e dell'entusiasmo debordante e incontrollabile che si respiravano nell'epoca d'oro del "Rinascimento", solo qualche anno fa.

E qui veniamo alle conclusioni, tirando le somme di un'edizione complessa e stratificata. I numeri diramati dall'organizzazione parlano ancora di cifre imponenti: un'affluenza di oltre 345.000 presenze, sostenuta da un impressionante totale di circa 320.000 biglietti venduti. Eppure, in netto contrasto con l'agorafobia delle edizioni passate, la fiera mi è sembrata paradossalmente molto più vivibile e a misura d'uomo, persino nelle fatidiche e temutissime giornate di venerdì e sabato. Ci si muoveva meglio, si respirava di più. Questa sensazione di maggiore regolarità logistica fa il paio con la constatazione di volumi di vendita interattivi più bassi rispetto agli anni del boom. Forse la differenza va ricercata in una minor presenza di quel pubblico puramente "saltuario", di quei curiosi che magari non comprano nemmeno il ticket e si riversano in città solo per osservare il "casino" e fare cosplay watching, a favore di un'utenza più pagante ma anche più selettiva. Come ho avuto modo di sottolineare nell'editoriale del mese scorso, il "Rinascimento" è ormai alle nostre spalle; stiamo entrando in una fase che potremmo definire di "Barocco". Ma attenzione, non si tratta di una fine, bensì di un assestamento fisiologico. A costo di ripeterci dobbiamo sottolineare come i numeri siano inevitabilmente più bassi, le uscite si siano contratte, ma proprio per questo si nota un approccio decisamente più ragionato, oculato e maturo da parte di tutti gli editori, confermato dall'offerta, dall'attitudine, e dalle considerazioni che gli stessi hanno tenuto e fatto in fiera. In questa nuova fase si privilegia finalmente la qualità editoriale alla mera e compulsiva quantità. E probabilmente, girando tra i corridoi del Carducci, del San Martino e del Napoleone, tutti gli addetti ai lavori hanno capito che questa virtuosa scrematura è l'unica ricetta possibile, l'unico vero baluardo per non far scoppiare la bolla. Puntare sull'eccellenza, sulle grandi firme e su edizioni curate è la strada maestra per mantenere il settore in vita e conservarlo in uno stato di sufficiente e floridissima sostenibilità, permettendoci di continuare a giocare, esplorare bivi e pubblicare piccoli grandi sogni di carta ancora per molti anni a venire. lgl

UN LGL AWARD ...CON SORPRESA

di **Marco Zamanni**

Da ben nove anni il Lucca Comics and Games per noi appassionati di librogame è sinonimo di LGL Award, il premio con cui ormai da quasi un decennio i migliori LG dell'annata competono tra loro in varie categorie – le quali, dopo un iniziale periodo di prova, si sono stabilizzate ormai da molte edizioni in "miglior librogame italiano", "miglior librogame straniero", "novità dell'anno" e "premio della critica".

La premiazione si è svolta come di consueto nella Sala Ingellis, presso il Padiglione Carducci, eccezionalmente nella giornata di sabato invece che di domenica come da tradizione. I libri usciti nel 2026 non erano molti, il che ha portato a meno problemi di "rappresentanza" tra i finalisti rispetto ad altre edizioni (seppur sempre con alcune esclusioni, inevitabili per la struttura del concorso stesso; ma chi sarebbe disposto a inviare i propri lavori a una giuria nominata sei mesi prima, come si dovrebbe fare per garantire pari opportunità a tutti? Ecco). Allo stesso tempo, la rosa limitata di concorrenti rischiava di rendere la presentazione sottotono rispetto agli anni passati, ulteriore sintomo di un mercato che, come sapientemente analizzato da Francesco Di Lazzaro nello scorso Magazine, è ormai passato dal Rinascimento a una fase di stabilizzazione (o recessione?) che appare sempre più ineluttabile.

Così per fortuna non è stato, grazie a ciò che ha tenuto davvero vivo il mondo dei LG fino ad oggi, e che ha ben poco a vedere con le vendite; ma andiamo con ordine, senza anticipare troppo né tirarla per le lunghe, così che possiate anche voi, lettori del Magazine, godere "in differita" della stessa sorpresa che è stata vissuta sul palco dal nostro patron.

La premiazione è stata aperta con la "novità dell'anno", categoria che a ogni edizione premia il librogame che ha saputo distinguersi per il suo carattere innovativo e sperimentale. C'è chi ha scherzosamente ribattezzato questo trofeo come il "premio Zamanni", visto che, per le caratteristiche della mia penna, sembra cucito apposta sul



mio modo di lavorare; e in effetti, dopo averlo vinto già altre due volte con Jekyll e Hyde e La Luna del Raccolto (ex aequo con Grafomante), anche in questo caso i giurati hanno scelto Passione Nera, pubblicato da Edizioni librarsi e realizzato dal sottoscritto e da Fabrizio Fortino – il cui fondamentale apporto, purtroppo, è sempre stato "oscurato" dalla sua mancata partecipazione alle varie fiere. Voglio quindi approfittare di queste righe per evidenziare una volta più che mai che Passione Nera, pur non essendo il primo libro a quattro mani che ho dato alle stampe, è davvero il primo a essere stato realmente scritto da due persone, con una divisione del lavoro esattamente paritaria. Per questo spero che in futuro sia dato maggiore credito a Fabrizio per quanto riguarda il nostro "film interattivo" horror anni '80.

Io di certo sul palco non ho aiutato, visto che ho nominato il co-autore una sola volta e pure correggendomi (troverete il discorso





integrale sul mio canale YouTube), parlando di corsa visto il poco tempo a disposizione. Era stato comunicato infatti che avremmo dovuto chiudere il tutto alle 13:15, con partenza alle 12:30; pochissimo tempo per tanti premi, dunque chiacchiere ridotte all'osso, in totale controtendenza con le edizioni passate, in cui tutti gli autori – io in primis – amavano lasciarsi andare a sproloqui non sempre pertinenti o interessanti, ma di certo in linea con lo spirito della community che caratterizza LGL. Questa volta, però, niente panegirici. Un concentratissimo Di Lazzaro mi ha prima chiesto il perché i giurati avessero deciso di premiare Passione Nera come "novità dell'anno", domanda a cui avrei potuto rispondere citando il famoso macellaio fiorentino per farci due risate. Invece, in linea con lo spirito più serio dell'evento, ho voluto ipotizzare che fosse stato apprezzato da un lato il packaging formato VHS, e dall'altra la volontà e il coraggio da parte di Edizioni Librarsi di discostarsi dal librogame classico inteso come gioco, per spostarsi più verso i lidi del romanzo interattivo – ma con le competenze che noi autori di medio corso possediamo, e non come invece pare essere prassi, non so con che effettivo seguito e profitto, nell'editoria tradizionale quando si affaccia ai librogame.

Parlando dello stato di salute dei LG in Ita-lia, ho voluto citare il sorprendente risultato del mio Thule per Aristea – a oggi il mio li-bro più venduto, nonostante sia un mattone – e il fatto che una riduzione delle vendita e delle uscite non sia di per sé un male per il settore, ma "solo" per chi ci lavora; esatta-mente come, avrei voluto dire sul palco, il ri-scaldamento globale non è un problema per il pianeta, ma "solo" per noi umani che lo abitiamo. E, così come siamo stati noi con la nostra attività a causare i mutamenti an-tropici, forse alla stessa maniera dovremmo iniziare a interrogarci se il rallentamento dei LG sia dipeso, in tutto o in parte, dalla qualità di ciò che abbiamo prodotto. Argomenti antipatici, me ne rendo contoi; ma che, se non verranno prima o poi quanto meno affrontati con un minimo di obiettività, non potranno mai essere risolti.
Vale la pena evidenziare che il premio "novità dell'anno" era conteso anche da Il Cielo oltre Torino (Aristea, di Emanuele Quarello), Leviathan (Coconino Press, di Jason Shiga), Mir'aat (Aristea, di Michele Buonanno) e... Lancilsette e la Merenda della Mucca Volante, di Presso Edizioni e scritto da me e Pietro Rotelli. Mi sono quindi auto-battuto in una contesa in cui tutti i libri in gara erano ef-fettivamente molto innovativi. Mi è spiaciuta l'assenza di Zymo di Hollow Press tra i candidati, che avrebbe a mio avviso meritato il premio anche più di Passione Nera; ma sono ovviamente felice per l'assegnazione e ne approfitto per ringraziare chi l'ha scelto, che sicura-mente leggerà queste pagine.
(A tal proposito, ormai da un paio d'anni i nomi dei giurati non vengono più resi no-ti. Sempre da un paio d'anni, le polemiche sull'assegnazione dei premi sono pressoché scomparse. Devo quindi approvare questa decisione da parte del direttivo).
Com'era logico e giusto che fosse, i succes-sivi interventi sono stati molto più istituzio-nali, e nessuno ha voluto proseguire il filo della autocritica da me tracciato. Il "premio della critica", assegnato ogni anno a opere particolarmente meritevoli per la cultura del librogioco, è stato dato in ex aequo a Il Ma-rito Ideale (Giunti, di Mary Alden Hopkins e Doris Webster), Leslie's Life (Homo Scrivens, di Charles Platt, traduzione di Andrea Angio-lino) e Sugarcane Island (Plesio, di Edward Packard).
Non poteva esserci a mio avviso scelta mi-gliore, perché tutte e tre le opere rappresen-tavano un importantissimo recupero storico di lavori seminali, impossibili o difficilissimi da reperire in italiano per varie ragioni. An-drea Angiolino ha raccontato il modo in cui è riuscito a recuperare l'opera, finora inedita a livello mondiale, di Charles Platt, che rappre-senta il primo caso documentato di fumetto-gioco mai realizzato. Ho acquistato il volume in fiera e sono rimasto sbalordito da quanto fosse ben fatto e coinvolgente; l'apparato e-ditoriale di Homo Scrivens, con ampia intro-duzione di Angiolino stesso, rende il volume un acquisto obbligato per ogni appassiona-to del genere che si rispetti. A domanda di Francesco, il maestro Angiolino ha ricordato anche le sue prime esperienze al Lucca Co-mics, proprio negli anni in cui si aggiungeva il suffisso "Games" e nasceva quel connubio che da lì in poi avrebbe decretato la fortuna della manifestazione.
È stata quindi la volta di Mariachiara Riva per Giunti, che in qualità di editor ha spiegato le ragioni del recupero di un classico importan-te come Consider the Consequences (titolo



originale de Il Marito Ideale) all'interno della bella collana Enigma dell'editore, dedicata a libri interattivi di ogni genere ma tutti con una curatissima veste, e spesso di valore storico. In un settore in cui, come dicevo, la miopia da parte della grande editoria nei confronti del genere equivale a una quasi cecità, mi ha sorpreso in positivo la cura prestata da Giunti per questi volumi, evidentemente seguiti da persone davvero capaci.

E parlando di capacità, non si può certo obiettare ad Alberto Orsini carenze a riguardo. L'autore e colonna portante storica di LGL, nella sua veste di curatore per Plesio, ha raccontato la genesi della migliore edizione di Avventure sull'Isola mai uscita in Italia, tra apparato di gioco migliorato, traduzione più fedele e materiale extra esclusivo, nonché i retroscena dei suoi contatti con Edward Packard, il quale alla veneranda età di 95 anni suonati è ancora incredibilmente attivo. Si è così scoperto che ha addirittura completato un nuovo libro interattivo insieme a sua figlia Andrea, in un'edizione limitata non in commercio che chissà se un giorno vedremo mai nel nostro paese.

Oltre a questa grande rivelazione, Orsini, da giornalista qual è, non si è tirato indietro di fronte al quesito più spinoso in assoluto, ossia la paternità del titolo di "primo librogame della storia", conteso a ben vedere da tutte e tre le pubblicazioni premiate. La risposta di Alberto è stata da manuale: per identificare quale sia il "primo librogame", bisognerebbe innanzitutto mettersi d'accordo su cosa sia un "librogame", e se sia sufficiente la struttura interattiva a bivi per integrarne tutti i crismi, cosa su cui anche a livello di dottrina specialistica non vi è unanimità di vedute. Ma soprattutto, strilloni pubblicitari di questo tipo vengono utilizzati da tutti gli attori ben consapevoli del fatto che si prestino a polemiche e discussioni, le quali sono anch'esse "parte del gioco". Un'onestà intellettuale che non sorprenderà chi conosce Alberto, e che rende ancora più bello il clima che si va a respirare quando seri professionisti del settore si riuniscono sul palco, o in platea come nel caso di Homo Ludens, con un grande rispetto per il medium e per la storia del librogioco.

Parlando di storia, il premio per il "miglior librogioco straniero" era conteso tra i citati Sugarcane Island e Leslie's Life, ma anche tra Il Signore dei Lich (Edizioni Librarsi, di Dave Morris e Oliver Jamie Thomson), Le Colline Shamutanti (Vincent Books, di Steve Jackson) e La Luce del Kai (Vincent Books, di Vincent Lazzari, Ben Dever e Joe Dever).

Il premio è andato al trentaduesimo volume della storica saga di Lupo Solitario – o meglio, alla prima parte di tale volume, che è stato separato in due libri per rendere la fine ufficiale della serie assolutamente perfetta. Sul palco è salito l'ormai famosissimo Alberto Dal Lago, da vent'anni copertinista per l'ordine Kai, che ha ricordato i primi contatti avuti con Joe Dever, proprio alla fiera di Lucca. Il modo in cui il "padre" dei librogame per come li amiamo in Italia aveva deciso di collaborare con lui suona oggi spiazzante, specie a tutti noi abituati a ben altri tipi di persone e modi: uno sguardo a un portfolio e una frase, "ti scriverò", che si è concretizzata in pochissimo tempo, dando il via alla prima collaborazione diretta di Dever con un italiano. Dal Lago ha poi raccontato di come si sia sviluppato il rapporto con Joe, e poi con il figlio Ben e con Vincent Lazzari nel corso degli anni, tributando onore anche a Mauro Corradini, che nel 2013 ebbe il coraggio di riportare il Lupo in Italia, e ovviamente all'attuale squadra editoriale di Raven Distribution.

Prima di chiudere con una spiegazione sui passaggi nella creazione della copertina di L32, lavoro non semplice e di grande impatto, c'è stato anche il tempo per ascoltare un intervento in video da parte di Vincent Lazzari stesso, attuale co-autore della serie insieme a Ben Dever (ma con il libro giustamente attribuito anche a Joe stesso, essendo basato sulle sue istruzioni). Lazzari ha riferito di avere cercato, per il capitolo finale della serie, il bilanciamento migliore possibile tra gioco e narrativa, e ha promesso che nell'ultimo volume tutti i filoni lasciati aperti troveranno una loro conclusione; ha anch'egli ringraziato la squadra di Raven, citando, oltre ai nomi più conosciuti, il traduttore Paolo Maggi, fondamentale con le sue intuizioni per il ritorno al successo di Lone Wolf in Italia.

La premiazione si è quindi chiusa con il "miglior librogioco italiano". Il Famiglio di Camelot (Edizioni Librarsi, di Gianmario Marrelli ed Elisa Pasquini), I Promessi Sposi (Edizioni San Paolo, di Matteo De Benedittis), Le Avventure di Malocchio (Acheron Books, di Moreno Pollastri) e Tristan e la Regina dei Goblin (EL, di Mauro Longo) hanno dovuto arrendersi di fronte a Il Labirinto di Aristea, di Dario Leccacorvi in tutti i sensi, essendo quest'ultimo sia autore del volume che editore dello stesso. Questo premio è stato da me particolarmente gradito perché è andato a premiare non solo un libro eccellente, ma soprattutto una visione e una continuità che va avanti ormai da dieci anni.

So che ad alcuni potrà sembrare un paragone ardito, ma la serie di Fra Tenebra e Abisso, di cui Il Labirinto costituisce il conclusivo quarto capitolo, è il prodotto italiano che ha più cose in comune con Lupo Solitario tra tutte le creazioni nostrane. In entrambi i casi, infatti, l'ambientazione è nata giocando a giochi di ruolo, per poi espandersi così tanto da diventare GDR essa stessa, oltre che base per dei librogame con una "creazione del mondo" senza eguali. Inoltre, FTeA è in concreto l'unica serie italiana a presentare volumi davvero concatenati e ben poco a sé stanti; perfino Darkwing di Davide Cencini ed Hellas Heroes, che possiamo definire senza eccessivo timore di sbagliarci la serie di librogame "100% made in Italy" di maggior successo, sono formate da volumi a loro modo autosufficienti, che si accompagnano a tutti i libri singoli imperanti nel settore (pure la storica e mai dimenticata serie Kata Kumbas, che manteneva lo stesso protagonista, non aveva l'interconnessione marcata tra libri presente in FTeA).

Per questo motivo temevo fosse difficile vedere premiato come "miglior librogioco" un quarto volume, che necessita di seguire un



percorso lungo e complesso con i libri precedenti per poter essere affrontato. La giuria mi ha sorpreso; e voglio credere che il premio consegnato a Dario sia stato anche per il coraggio avuto nel seguire fino in fondo quella filosofia, che animava tutti noi all'epoca dei LibriNostri (penso a Soulkey o a L'Eretico), e che oggi sembra ormai solo un lontano ricordo.

Sul palco, un visibilmente soddisfatto Leccacorvi ha condiviso l'emozione di avere visto il progetto da cui è nato tutto giungere a una conclusione, ricordando che la prima bozza de Il Marchio ha ormai più di dieci anni (il decennale e il ventennale sono stati concetti ricorrenti in tutta la premiazione, a ben vedere), e che da essa era nata la relativa app per cellulari quando ancora il Rinascimento del librogame sembrava impossibile. Da lì poi si è passati alle edizioni fisiche uscite a Play 2019 (non dimenticherò mai l'esordio fianco a fianco, con tutte le nostre incertezze di neofiti improvvisati), ai lavori seminali di Gabriele Simionato e di Andrea Tupac Mollica, al grande successo di 49 chiavi e all'attuale corso sperimentale, con un occhio di riguardo per le penne femminili – proprio alla fiera, Aristea ha portato come unica novità Astoroth, scritto dalla youtuber e streamer Laura Grossi, meglio nota come La Madre dei Draghi.

Dario non ha mancato di ringraziare anche lui i suoi collaboratori e collaboratrici, in primis l'illustratore Fabio Porfidia seduto in prima fila. Non poteva mancare una domanda sui progetti futuri come autore, a cui ha risposto di essere in pausa al momento ("solo come autore", ha giustamente precisato), ma di non escludere di tornare in futuro con la penna in mano per lavorare a qualcosa di più weird, che vada ad omaggiare quel Jorge Luis Borges che è sempre stato il suo nume tutelare. Un ulteriore segnale che il manifesto d'intenti di Aristea – ossia, il librogame può anche essere colto, restando interessante – non è stato mai tradito, nemmeno in piena crisi generale dell'editoria.

Si è così giunti in perfetto orario alle fatidiche 13:15, momento in cui la premiazione avrebbe dovuto cedere il posto a una… sorpresa, organizzata da Mauro Longo e dal collettivo direzionale di LGL, ma di cui Francesco Di Lazzaro era completamente all'oscuro. Con un arrembaggio in puro stile brancaloniano e piratesco, il nostro Mauro nazionale è piombato sul palco e, raggiunto all'uopo da Alberto Orsini e dal tecnico Tommaso, ha dato il via a una serie di diapositive che hanno celebrato i vent'anni di presenza di LGL al Lucca Comics and Games, da quel lontano 2006 in cui i "grandi vecchi" del settore hanno coinvolto per la prima volta Joe Dever, da sempre molto affezionato alla kermesse lucchese, nelle loro scorribande; un'avventura che sarebbe poi proseguita con Herbie Brennan e addirittu-



ra Giulio Lughi, e con la prima premiazione dei Corti di LGL in cui fu proprio Mauro a essere incoronato vincitore (un evento che, come da lui stesso detto senza iperbole, gli ha cambiato la vita). Il momento a sorpresa si è concluso con un rinfresco e un regalo memorabile a Francesco, il quale si è lasciato perfino sfuggire una lacrima. È stato un momento bellissimo, che per me è valso l'intero viaggio a Lucca, anche più del premio ricevuto; potrete leggere un approfondimento a riguardo scritto da Alberto Orsini.
Dicevo all'inizio che la cosa importante nel settore non è mai stata il guadagno o il pubblicare i librogame, bensì un'altra cosa, e si tratta del senso di gruppo che si può creare tra gli appassionati. Vedere quelle foto, di quando ancora io non c'ero, con le persone che ho conosciuto dopo ma così giovani, così felici ed entusiaste, ha riempito il mio cuore di nostalgia non solo per quei tempi mai vissuti, ma soprattutto per un concetto così banale come lo "stare bene insieme", che si ricrea nonostante le rughe e le occhiaie a ogni cena, a ogni battuta e , perché no, anche a ogni conferenza, fiera e presentazione.
Siamo diventati un mondo autoreferenziale? Ci acquistiamo, premiamo e promuoviamo da soli? Ha senso avere ancora oggi, con questa Lucca e questo settore, il premio LGL Award?
Non lo so. L'anno prossimo è inevitabile che l'LGL Award si tenga, anche solo per chiudere i dieci anni (abbiamo detto quanto siano importanti le decine per i LG, giusto?), e il numero sempre minore di uscite garantirà quasi certamente una possibilità di competere per tutti gli editori, anche quelli di solito poco presenti per i loro legami ridotti con LGL. Poi quel che sarà sarà; a me basta ricordare la faccia di Francesco con la sua piastrella in mano, e il sorriso di Joe Dever nelle varie foto che, venti o tredici anni fa come nel mio caso, abbiamo scattato con lui.

Riconoscimento a sorpresa al fondatore di Lgl, "Atlante" della narrativa interattiva. Eventi, aneddoti e incontri ripercorsi in attesa di affidare il librogame ai giovani

VENT'ANNI E OLTRE DI LGL A LUCCA

di **Alberto Orsini**



Nell'edizione del sessantennale di Lucca Comics & Games, la comunità italiana del libro interattivo Librogame's Land segue il filone della "legacy" che ha contraddistinto nel 2026 l'intera manifestazione lucchese e celebra il proprio percorso, e il proprio lascito, dopo oltre vent'anni di partecipazione alla fiera. Venti più uno, secondo quanto scherzosamente affermato: la pietra miliare è la prima presenza del 2006, in cui chi scrive, in solitaria e in rappresentanza dell'intera community, consegnò al padre della grande saga di Lupo Solitario, Joe Dever, un segnalibro che riproduceva l'allora variopinta e multicolore testata del sito. Il primo aggancio - avvenuto via email reperita su un forum francese - a una "divinità" del settore che diventava improvvisamente umano, e per di più affabile e disponibile. Tra l'altro, l'amico incaricato di immortalare l'accaduto con la fotocamera, digiuno di librogame, aveva scattato le prime foto del momento cruciale inquadrando solo chi consegnava e non lo scrittore! Si dovette correre ai ripari e rifare la foto in gran fretta. Fu un primo contatto che portò, poi, a sviluppare una serie di iniziative che rilanciarono e riaccesero un faro su un mondo, quello del librogame, che proprio in quegli anni, complice la malattia da poco superata di Dever e anche la crisi generale del fenomeno a bivi, viveva un momento di stanca e di morte commerciale pressoché totale.

È con queste premesse che, al termine della cerimonia di premiazione della nona edizione degli Lgl Awards, a sorpresa, il presentatore dell'evento, Francesco Di Lazzaro, fondatore e anima di Librogame's Land, è stato travolto da un fuori programma sul quale il resto della "cupola" - che gestisce da anni il sito e governa i destini del mondo a bivi - aveva mantenuto lo stretto riserbo, tenendo all'oscuro perfino il proprio demiurgo. A simboleggiare l'impegno di Di Lazzaro nel mantenere vivo questo mondo fin da quando il sito nacque, il 9 aprile 2003, e per premiare e riconoscere il suo impegno personale in vari ruoli - admin, programmatore, scrittore, giornalista, direttore, curatore, editor - gli è stata consegnata da chi scrive e a nome di tutti una preziosa maiolica dipinta a mano che lo ritrae sotto forma di "Atlante del librogame": metaforicamente, colui che tiene sulle proprie spalle le sorti di questo mondo. Di Lazzaro, apparso commosso, ha ringraziato per il riconoscimento, al quale ha fatto seguito un rinfresco a base di vino e generi di conforto, organizzato dall'ineffabile Mauro Longo.

Prima di lanciarsi sulle vivande sono state ripercorse le grandi tappe della storia di Librogame's Land nell'ambito della kermesse lucchese. Dalla già citata partecipazione d'esordio al primo raduno ufficiale, nel 2007, in cui ci si ritrovò al ristorante "Da Giulio" per celebrare la rinascita del librogioco alla presenza dello stesso Joe Dever, al quale fu donata una targa che lo ringraziava per le ore di divertimento che a sua volta aveva regalato, con i suoi all'epoca 28 volumi, a un'intera generazione di lettori. Era un primo tentativo di mettere assieme in carne e ossa un gruppo di una trentina tra i più attivi utenti del forum, allora arena di discussione solo sui temi nostalgici delle letture del passato. La serata fu contraddistinta anche dalla pastie-



2006



2007



2008



2009


2011



2015

ra di Raffaele "BenKenobi" e dalla vigorilla di Riccardo "Derrevatar": utenti della vecchia guardia storica di Lgl che ora, anche se non seguono più attivamente la comunità, sono comunque ricordati. Il resoconto completo di quella serata, peraltro, è a tutt'oggi liberamente leggibile e scaricabile tra i Librinostri, nella collana Lgl Memories.

Negli anni si sono susseguiti altri raduni ufficiali. Da rimarcare quello del 2009 in cui di nuovo Dever - figura come si vede legata a doppio filo con Lgl e con il suo retaggio - premiò l'allora giovane Longo come vincitore della prima edizione del concorso "I Corti di Librogame's Land". Una competizione che ancora oggi viene promossa dalla comunità per mettere alla prova le nuove penne e lanciare talenti a bivi che poi, come già avvenuto in tanti casi, finiscono nel mercato professionale. Lo stesso Longo è diventato un autore e una figura professionale di riferimento nel settore. Tale traiettoria personale, assimilabile in parte a quella di altri vincitori dei Corti, consente di dimostrare una volta ancora che, in questo ventennio, il movimento di Lgl non si è limitato a custodire nostalgicamente il passato, ma ha contribuito a costruire il futuro.

Andando avanti nell'excursus delle foto e dei ricordi, mentre tutti avevano già l'acquolina in bocca alla vista delle leccornie del buffet, si è arrivati all'edizione del 2011 in cui, avendo già Dever come ospite, il direttivo di Lgl si è fatto promotore, come comunità di esperti, del primo, unico e storico incontro con l'altro grande autore delle serie caposaldo degli anni Ottanta: Herbie Brennan. I due ebbero modo di confrontarsi tra loro sui metodi di scrittura nonché sulle esperienze vissute nel mondo a bivi e furono anche protagonisti di una memorabile intervista doppia per questo Magazine. La si trova pubblicata nell'archivio annate, naturalmente al 2011, in un numero

speciale post-Lucca. “Chi vincerebbe tra FireWolf e Lupo Solitario? Il mio personaggio senz’altro!” tuonò Brennan tra il serio e il faceto, facendo strabuzzare gli occhi agli appassionati che già sognavano un impossibile crossover. A quell’evento partecipò anche, come ospite speciale, Giulio Lughi, storico curatore della collana Librogame della EL, quella di 34 serie con 186 volumi. Tra le altre cose, l’ideatore del termine “Ramas” e altri adattamenti importanti che hanno fatto epoca. Fu proprio lui a fare da padrino all’allora nuova copertina dell’edizione italiana del “Magnamund Companion”, ai tempi tradotto in modo amatoriale, ma molto accurato, dalla comunità di Lgl, sempre nell’ambito della saga di Lupo Solitario. La retrospettiva ha quindi illustrato gli anni appena precedenti e seguenti alla dolorosa scomparsa di Joe Dever nel 2016, appena dopo essere stato ammesso alla Walk of Fame lucchese, e la susseguente nascita - 12 mesi dopo - del Joe Dever Award: un premio gestito direttamente dall’organizzazione toscana e destinato al miglior progetto nel mondo del fantastico, che quest’anno ha ben pensato di rendere merito all’intero franchise di Star Wars. E poi c’è stata una carrellata sulle annate più recenti, coincise con il “Rinascimento” del genere: in particolare il 2018 che ha visto il primo incontro dei fan con un’altra leggenda, Ian Livingstone, ma anche la nascita degli Lgl Awards, che vedono a tutt’oggi Librogame’s Land collaborare direttamente con Lucca Comics & Games e con la Città di Lucca, che patrocina le targhe consegnate ai vincitori. L’anno prossimo sarà quello del decennale per un premio che ha raggiunto ormai una solidità riconosciuta e una diffusione capillare. A conti fatti, oltre ad attribuire il giusto riconoscimento alle migliori opere dell’anno, che cosa hanno rappresentato gli Awards per il settore? La loro nascita è stata anche il



2017



2018



2019





riconoscimento di un cambiamento: da una comunità di lettori che cercava di mantenere viva una passione a una realtà capace di valutare e insignire una produzione editoriale nuovamente fiorente. E via via, l'edizione 2022 con l'approdo di un altro grande autore del passato e del presente, Dave Morris, per chiudere nel 2025 con la strepitosa mostra Librogame40 sul quarantennale di questo mezzo.

Insomma, il premio a Di Lazzaro è stato un viatico per celebrare il retaggio di Lgl con la rassegna lucchese di fine ottobre, ormai assurta a proporzioni di pubblico e peso specifico impensabili solo fino a qualche anno fa. L'interessato, sgomento e vagamente confuso per la sorpresa che non aveva sospettato, ha ricevuto solo un giusto tributo per aver condotto questa epopea: prima da solo, poi con alcuni fidati collaboratori, infine come "hub" di realtà professionali e aziendali. E non va dimenticata l'opera di "cucitura", sempre in capo a Di Lazzaro, delle epoche in cui era rimasto solo a gestire la "baracca", per circostanze e vicissitudini personali di questo e di quell'altro che sovente capitano nell'ambito di un progetto volontaristico, influenzandone i destini.

Un momento bello e sentito da parte di tutti, per chiudere in qualche modo un capitolo e cominciarne un altro: una nuova pagina da scrivere per raccontare e plasmare il futuro della narrativa interattiva, verso l'evoluzione del mezzo-librogame, verso forme e ibridi sempre nuovi con il mondo del gioco, del fumetto, del romanzo lineare, del gioco di carte, da tavolo e ovviamente di ruolo. Un'eredità destinata, si spera, a una nuova generazione di lettori, ma anche di figure professionali - scrittori, illustratori, curatori - che dovranno raccogliere questo testimone importante, continuare ad alimentarlo per tenere vivo il legame e il ricordo. Tutto questo sapendo che ci sarà, comunque, un Atlante a vigilare: un vetusto ma arzillo figuro dell'Eur, pronto a tenere ancora sulle proprie spalle il futuro della narrativa interattiva.

Una delle regine del fantasy nostrano all'esordio con i LG

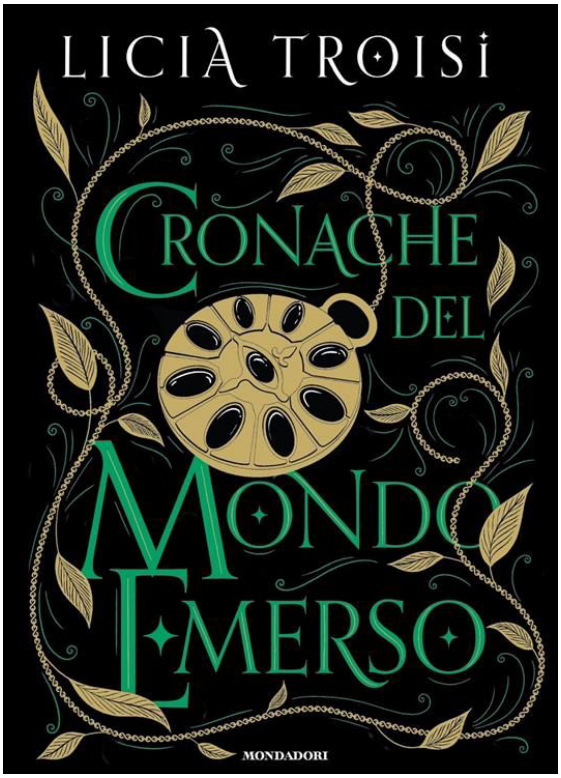
ALLA SCOPERTA DI LICIA

di **Francesco Di Lazzaro e Mauro Longo**



Lo stand di Tora Edizioni, nel padiglione Napoleone, è stato uno dei più gettonati della recente edizione di Lucca Comics & Games. Come sempre la casa editrice di Albano, nei pressi di Roma, ha variegato la sua offerta e la postazione gestita con mano sicura da Gianluca Devoto era non solo molto grande, ma riccamente fornita di materiali di vario genere, compresi i librogame. Vi erano ben sei novità, ma è inutile nasconderlo, la parte del leone l'ha fatta, insieme al volume dedicato al sessantennale di Lucca, Solum Ego (Tora Edizioni 2026, 286 pagine, disegni di Cristina Calvagno, Gameplay di Gianluca Devoto, 19.90 euro), opera di esordio in ambito interattivo di Licia Troisi, autrice mainstream che nel contesto fantasy ha trovato la sua consacrazione e da tanti anni costituisce uno dei punti fermi, e maggiormente amati, del settore. Ma come è arrivata la Troisi a pensare di scrivere un librogame e a decidere di farlo con Tora Edizioni? La curiosità in questo senso è tanta, e abbiamo pensato che la cosa migliore fosse chiedere lumi alla diretta interessata, che con grande simpatia e disponibilità ha accettato di essere nostra ospite su queste pagine.

Ciao Licia, ti porgiamo il nostro caloroso benvenuto su LGL Magazine! Hai costruito una carriera letteraria formidabile



narrando mondi immaginari, personaggi memorabili ed epiche avventure. Cosa ti ha spinto a varcare la soglia della narrativa interattiva e a misurarti per la prima volta con un librogame?
Mi è stato proposto da Gianluca Devoto, l'editore di Tora. Già ci eravamo incrociati in passato, ma poi, grazie a un comune amico, ci siamo ritrovati a cena a parlare di lavoro. Mi ha proposto di provarmi con un libro game e dato che mi trovo in una fase della mia carriera in cui mi piace sperimentare, gli ho sostanzialmente subito detto di sì. E non mi sono pentita, perché mi sono divertita davvero tantissimo, è stato diverso da qualsiasi cosa abbia fatto in passato.

Sei o sei stata un'appassionata lettrice di librogame? Hai vissuto la "golden age" degli anni '80 e '90? È una passione che ti porti dietro da allora o ti sei avvicinata a questo mondo solo di recente?
In effetti no, però ero da bambina patita delle storie a bivi di Topolino. L'idea di poter entrare dentro una storia in quel modo mi affascinava. Non ho fatto il salto ai libri game perché nessuno me li ha fatti conoscere. Li ho incrociati più avanti.

Com'è nata l'idea alla base di Solum Ego? Che storia volevi raccontare?
In verità sono partita da un canovaccio estremamente semplice; quando ho iniziato a scrivere il prologo avevo veramente in mente pochissimo. Ho proceduto a vista, adattandomi alla struttura che di volta in volta mi proponeva Gianluca. In qualche modo, volevo che la scrittura seguisse l'idea di libertà che un libro del genere dà al lettore. È stato un modo di procedere completamente nuovo, per me, perché in genere faccio tantissimi schemi, ma è stato esaltante. Mi ha insegnato che posso permettermi un po' più di libertà in fase di stesura.

Il libro ti vede affiancata da Gianluca Devoto, curatore della collana e autore del gameplay, e da Cristina Calvagno per le illustrazioni. I vostri ruoli sono rimasti rigidamente definiti o vi siete "contaminati" a vicenda fin dalle prime fasi di stesura della storia e del game design?
Più o meno siamo rimasti ognuno nel nostro, che forse è anche un po' la chiave di un buon lavoro di squadra. Del resto, ognuno di noi è portatore di competenze che gli altri non hanno.

Hai alle spalle un nutrito curriculum di opere "lineari" di grandissimo successo; sei senza dubbio una delle regine del fantasy italiano. Quali sono state le sfide più grandi nel destrutturare una trama per adattarla alle scelte del lettore e ai molteplici bivi? Cosa hai imparato da questo processo che, per molti versi, è





opposto a quello di un classico romanzo?
La cosa più complicata è stata tenere il filo del discorso in una trama che per forza di cose non è lineare. Il problema principale è stato non ripetersi e non contraddirsi sulle varie linee di trama. Poi, volevo anche che ci fosse una certa corrispondenza tra alcune scelte di gioco e l'aspetto puramente narrativo, e anche questo non è statio facile. Però la cosa principale che ho imparato è che anch'io sono in grado di navigare a vista, di decidere sul momento l'andamento di una storia. Non è il mio modo di procedere preferito, ma nel libro che sto scrivendo ora mi sono proprio concessa un po' di questa libertà e devo dire che sta funzionando molto bene.

Sappiamo che Solum Ego attraversa tre territori narrativi ben distinti: fantasy, horror e thriller. Come sei riuscita a bilanciare anime così diverse, con i loro rispettivi cliché e le atmosfere peculiari, all'interno della struttura a paragrafi?
È stata forse la cosa più semplice e divertente. Proprio perché un libro game è per sua natura "destrutturato", non è stato granché difficile tradurre le scelte del lettore in scelte di genere. E poi il fatto che si tratti di tre forme narrative diverse mi ha permesso davvero di sbizzarrirmi. Non è un caso che adesso stia scrivendo un horror.

La storia ruota attorno alla ricerca della casa di una strega e al ricordo negato della sorella gemella Gaia. In che modo le interazioni e le scelte di chi legge influenzano il percorso psicologico della protagonista?
Qui forse rischiamo di entrare nei territori dello spoiler… L'idea di Gianluca era che le scelte avessero delle implicazioni anche sul carattere del personaggio, che dunque venisse premiato o svantaggiato nel corso della storia in base alla sua capacità di restare coerente con la sua caratterizzazione psicologica. Sembra complicato, ma il sistema ideato da Gianluca è davvero molto semplice e al tempo stesso molto elegante.

Parlaci delle scelte ludiche fatte con Gianluca Devoto in ambito di game design. La vedi più come un'avventura prettamente narrativa e investigativa, o come una più legata a sfide, pericoli e sopravvivenza?
Abbiamo cercato di bilanciare tutti gli aspetti; tutti e tre i generi hanno una componente d'azione, per cui ci sono momenti tesi, pericoli e puzzle da risolvere. Al tempo stesso però io sono un'autrice molto concentrata sui personaggi, e quest'aspetto emerge nella storia. Ci sono svariati momenti emotivamente intensi.



Le illustrazioni di Cristina Calvagno hanno una funzione puramente estetica e di atmosfera o assumono anche una valenza ludica? Bisogna, cioè, studiarle attentamente per scovare rimandi e indizi necessari a proseguire con l'avventura?
Hanno anche un aspetto ludico. Principalmente, però, servono a immergere ancora di più il lettore nell'avventura, a dargli la sensazione di essere dentro la storia.

Trattandosi di una storia dalle tinte oscure, il lieto fine non è per nulla scontato. Che ci dici sui finali? Ne abbiamo solo uno positivo o ce ne sono diversi, legati alle scelte fatte durante la lettura?
Anche qui andiamo un po' sullo spoiler… è un'avventura, non è detto che finisca bene; se lo facesse, che senso avrebbe giocare? Secondo me però tutti i finali sono in qualche modo soddisfacenti per il lettore; quanto meno, io mi sono divertita molto a scriverli tutti.

Ci sveli qual è stato per te il momento migliore durante la stesura di Solum Ego? C'è un passaggio narrativo specifico o un bivio del libro che ti ha reso particolarmente soddisfatta?
Ce ne sono svariati; alcuni momenti particolarmente intensi, un easter egg che mi ha molto divertita, alcune soluzioni che mi sono sembrate particolarmente azzeccate per rendere narrative le meccaniche di gioco.

Pensi che questo resterà un esperimento isolato o hai già voglia di scriverne un altro?
Non lo so. In genere ragiono un progetto alla volta. Ma mi sono divertita tantissimo, va detto, è una forma di scrittura davvero sperimentale, del tutto al servizio del lettore, che ho adorato praticare.

In chiusura, se hai qualcosa da aggiungere o vuoi regalarci un pensiero sull'appassionante mondo della narrativa interattiva, questo spazio è tutto tuo!
Forse proprio quel che ho appena detto: che se c'è una forma di scrittura che davvero è tutta concentrata sul lettore, è questa. Tutto quel che scrivi e fai serve a coinvolgerlo, a renderlo protagonista in un mondo molto più profondo rispetto alla narrativa classica. È stata davvero una bellissima esperienza.

Librogame a Lucca Comics & Games 2026

EVENTI E INIZIATIVE CULTURALI

di **Mauro Longo**

Per quanto riguarda i librigioco, l'edizione 2026 di Lucca Comics & Games non avrebbe sinceramente potuto avere un risalto superiore a quella dell'anno scorso, con la mostra dedicata ai 40 anni del librogame in Italia e la conferenza in ricordo di Bruno Concina, ma alla fine sembra che anche quest'anno ci siamo difesi bene.

Tralasciando firmacopie, meet and greet, nuove uscite e letture pubbliche di librigioco, una piccola serie di eventi culturali ben precisi e molto interessanti ha contribuito al programma della titanica manifestazione lucchese, anche dal punto di vista della narrativa interattiva. Vediamoli tutti.

IL LIBROGIOCO COME STRUMENTO DIDATTICO

Cronologicamente, il primo appuntamento a tema e il primo nel programma legato al Game Science Research Center, partner scientifico del festival, che ha dedicato una parte importante delle proprie iniziative a contributi di livello accademico sui Game Studies, è stato la presentazione del libro Il librogioco come strumento didattico, pubblicato da Dino Audino Editore e scritto dal qui presente Mauro Longo e da Alessandro Stefanelli.

Non potendo presenziare lo stesso Stefanelli, ho voluto al mio fianco come moderatrice ed esperta sul tema Elisa Seri, docente del Master di II livello in Divulgazione Scientifica dell'Università di Siena, che mi ha fatto il grande piacere di accettare.

L'incontro è stato molto partecipato, con tante domande in conclusione. Il tema è stato il come e il perché dell'utilizzo del librogioco con i bambini della scuola primaria e secondaria di primo grado (elementari e medie), e, dunque, la formidabile valenza pedagogica



della narrativa interattiva.
Il punto di partenza del libro che abbiamo presentato, ed è da questo mese disponibile in tutte le librerie, è una domanda apparentemente semplice: che cosa succede quando le storie a bivi escono dal territorio dell'intrattenimento e diventano uno strumento per insegnare e imparare?
Siamo infatti sicuri che i librogame possono offrire molto più di una semplice lettura di svago. Le loro strutture ramificate invitano a prendere decisioni, valutare conseguenze, seguire procedure, interpretare informazioni e sviluppare strategie. Sono attività che coinvolgono competenze logiche, linguistiche e decisionali e che possono essere applicate anche nella pratica didattica.
Non mi dilungo ulteriormente sui contenuti perché il libro è già acquistabile: se siete interessati, correte subito in libreria!

INSEGNARE FILOSOFIA ATTRAVERSO LE NARRAZIONI A BIVI

Poco dopo il mio intervento, nello stesso posto e con la stessa accoglienza, si è tenuto un altro incontro accademico sul tema della narrativa a bivi.
Il talk è stato condotto da Marco Fenici, professore associato di Filosofia e Teoria dei Linguaggi presso l'Università Pegaso, che ha affrontato una questione fondamentale: come trasformare concetti filosofici, spesso complessi e astratti, in esperienze di narrazione interattiva che permettano agli studenti di confrontarsi direttamente con problemi, dilemmi e decisioni?
Secondo l'autore del panel, infatti, l'insegnamento della filosofia può trovare nelle narrazioni a bivi uno strumento didattico particolarmente interessante, come ambiente di apprendimento in cui le persone sono chiamate a scegliere, valutare le alternative e confrontarsi con le conseguenze delle proprie decisioni.
Una storia interattiva può presentare al lettore situazioni per le quali non esiste necessariamente una soluzione semplice o universalmente corretta. Il giocatore deve valutare le informazioni disponibili, prendere posizione e accettare le conseguenze delle proprie scelte.
Questo processo consente di trasformare la riflessione filosofica in un'attività concreta, mentre le decisioni da prendere diventano parte di un'esperienza narrativa che può essere analizzata, confrontata e discussa collettivamente.
L'incontro si inserisce in una ricerca più ampia del prof. Fenici sulle potenzialità educative del gioco e della narrativa interattiva, che prevede anche una breve storia a bivi online tutta da giocare (realizzata ahinoi con enorme supporto di AI): **https://fenmar.itch.io/thirteen-minutes** e un poster esemplificativo che l'autore ci ha concesso di riportare qui a fianco.

SCRIVIAMO INSIEME UN LIBRO-GAME – IL LABORATORIO PER BAMBINI DELLA EL

Sempre sul Vostro Affezionatissimo è caduto l'onore e l'onere di realizzare un laboratorio creativo di lettura e scrittura di librogame (in questo caso possiamo dirlo ufficialmente, con tanto di marchio registrato) organizzato in collaborazione proprio con la mitica EL di Trieste, presso l'area Lucca Junior / Lucca Family.

Il laboratorio era destinato a una singola classe prenotata, ma ben presto si è unita all'attività un'altra decina di bambini, che avevano saputo dell'iniziativa dai social media e dalla app della manifestazione. Insieme, abbiamo leggiocato Fuga dalla Città Specchio e scritto una storia a bivi in sette paragrafi, il formato che ormai porto sempre in giro in questi laboratori, ispirato dalle esperienze di classe di Alessandro Stefanelli.

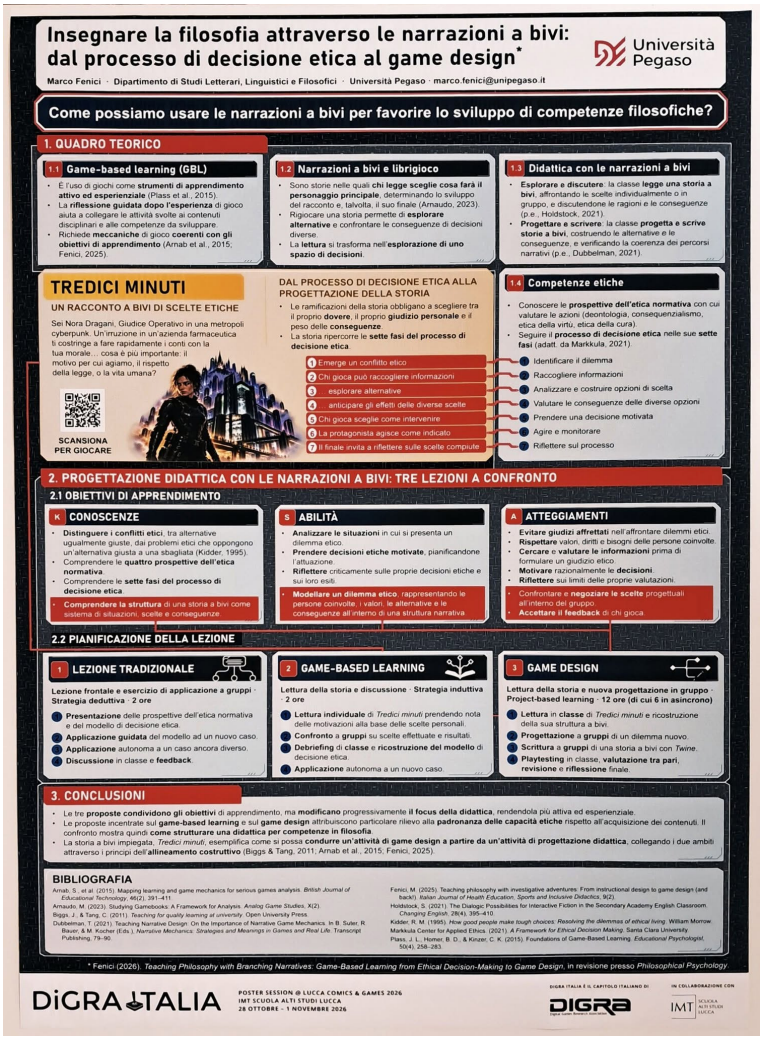
Come ogni volta, sono rimasto davvero stupito dalla facilità con cui bambine e bambini, anche piccoli, entrano immediatamente nel mondo dei librigioco e della fantasia che riescono a metterci.

Davvero un grande successo!

COSA FARE A LUCCA QUANDO SEI MORTO – PRESENTAZIONE DEL LIBRO

Con Ultima Forsan – Cosa fare a Lucca quando sei morto sono tornato a un universo che conosco bene, quello della storia alternativa e del Rinascimento Macabro. E quale occasione migliore della stessa Lucca per giocare con un'ambientazione così particolare? La città è tornata a essere lo scenario ideale per un'avventura che mescola ironia nera, immaginario fantastico, citazioni e cammei, e gusto per il grottesco.

La presentazione del mio nuovo adventure book per Tora Edizioni, niente di meno che il



librogioco ufficiale di Lucca60, è avvenuta nell'Area Level Up, davanti a una platea selezionata ma ben nutrita e interessata.

Per oltre un'ora ho raccontato la genesi del volume, le sue caratteristiche e il mondo di Ultima Forsan, ma anche le tecniche e i trucchi della scrittura dei librogame, così come le ho affinate in questi quindici anni di pubblicazioni. Spiegare come nasce un librogame, raccontare il lavoro che si nasconde dietro la sua struttura, parlare delle scelte narrative e delle possibilità offerte dalle diramazioni è sempre un'esperienza interessante, soprattutto quando la materia e le citazioni sono così gradite.

Il libro ha avuto un grande successo in fiera ed era anche in vendita negli Anniversary Shop sparsi in tutta la città, insieme al mer-



chandise dedicato al sessantesimo anniversario.

LIBROGAME, GIOCO DI RUOLO E NARRATIVA – TRE LINGUAGGI, TANTE POSSIBILITÀ

A chiusura di questa rassegna di appuntamenti, mi fa piacere parlare dell'incontro «Librogame, Gioco di ruolo e Narrativa» che ho moderato giovedì 29 ottobre presso la Sala Ingellis del Padiglione Carducci.

Con me, tre professionisti provenienti da esperienze diverse, ma accomunati dalla capacità di muoversi tra linguaggi narrativi differenti: Dario Leccacorvi, autore, curatore ed editore di librogame e giochi di ruolo, nonché vincitore del LGL Award 2026; Luigi «Bigio» Cecchi, sceneggiatore, illustratore e autore di fumetti, giochi di ruolo e game novel; e Simone Laudiero, sceneggiatore televisivo, curatore e autore di giochi di ruolo, romanzi e librogame.

Il tema di partenza era semplice: quali sono le analogie e le differenze tra le storie a bivi dei librogame, la narrazione emergente dei giochi di ruolo e le storie lineari dei romanzi e dei fumetti?

Su questa base, la discussione è stata abbastanza profonda, perlomeno per il tempo a disposizione, e si è concentrata sul concetto di agentività: quanto spazio viene lasciato al fruitore per intervenire sulla storia? Quanto può influenzarne lo sviluppo, modificarne il percorso o determinarne l'esito?

Nel romanzo e nel fumetto il lettore segue una vicenda costruita dall'autore; nel librogame può compiere scelte che lo conducono lungo percorsi narrativi differenti, ma sempre predeterminati da chi scrive; nel gioco di ruolo, invece, la storia nasce dall'interazione tra i partecipanti, le regole e le situazioni proposte dal gioco.

Naturalmente, queste distinzioni non sono sempre nette. Esistono moltissime zone di contatto, contaminazioni e soluzioni ibride, ed è proprio in questo territorio di confine che si è sviluppata la parte più interessante dell'incontro.

Il passaggio da un medium all'altro, infatti, non consiste semplicemente nel trasferire una trama o riproporre gli stessi personaggi: chi lo intende in questo modo "lo sta facendo sbagliato"!

Significa invece ripensare il modo in cui il pubblico entra in contatto con la storia, il ruolo che gli viene assegnato e il tipo di esperienza che può vivere.

Insomma, questo breve incontro è stato un'occasione preziosa per riflettere sul presente e sul futuro della narrazione interattiva, ma anche per riconoscere quanto siano ormai sfumati i confini tra editoria, fumetto, gioco di ruolo e altri linguaggi dell'intrattenimento.

Con questo è davvero tutto, ci vediamo a Lucca Comics & Games 2027!

Un viaggio psichedelico per strambi universi paralleli

"GRADISCI UN INFUSO DI CAMOMILLA, BETULLA E FINOCCHIO?"



AAAHHHRRR! Salve miei cari amici pazzi! Me ne stavo bello tranquillo a ingozzarmi di vino rancido nella mia locanda di fiducia a Holmgard quando improvvisamente mi arriva un messaggio sul cellulare... "Pazzo! Vecchio alcolista! Quest'anno vieni a trovarmi a Lucca? Ho una sorpresa per te!". Corpo di mille tavernelli scaduti! È quel debosciato di Francesco Di Lazzaro! Non lo sentivo da quando litigammo ferocemente su quale cibo fosse più nutriente per il corpo umano, se i focaccioni o i cicorioni. Ma i cicorioni naturalmente! AAAHHHRRR!!!

Tutto eccitato tiro un calcione ad Arturodurocontroilmurocolrinculo, il mio fetido giak domestico, esco dalla locanda e mi metto alla guida della mia fida Fiat Multipla del 2004 color giallo ocra, direzione Lucca!

Una volta arrivato mi aggiro tra gli stand alla ricerca del maledetto Di Lazzaro, quando finalmente lo individuo. AAAHHHRRR! Eccolo! Sta passeggiando nervosamente con espressione mummificata in volto e un gigantesco zaino sulla schiena. Ma che razza di bagaglio è quello?! Sembra una cisterna industriale progettata da un ingegnere ubriaco! "Di Lazzaro! Ma che diavolo ti sei messo sulle spalle? Devi partire per il K2?". Lui si volta e mi sorride. "Ah, questo? È il mio zaino da fiera. Ci tengo dentro qualche materiale utile!". Qualche materiale utile?! AAAHHHRRR! Lo zaino è grande quanto il padiglione Carducci e presenta almeno duecentoventicerniere, settantasette tasche laterali, tredici oblò



e un portellone posteriore in lamiera con tanto di rampa idraulica!

AAAHHHRRR! Mi avvicino per osservare meglio l'abominio e noto che una delle tasche è animata da un movimento autonomo. Prima ancora che possa fare domande, da una tasca defilata emerge un altro Francesco Di Lazzaro, identico all'originale portatore dello zaino, ma più piccolo! "Ciao, sono Francesco Di Lazzaro!". "In che senso? Di Lazzaro è quello grosso che ti sta portando in spalla!". "No, quello è Francesco Di Lazzaro. Io sono Francesco Di Lazzaro". "Lascia stare, Pazzo" – interviene il vetusto Di Lazzaro originale – "Dentro lo zaino ho una cinquantina di altri Di Lazzaro, nel caso mi piazzino più conferenze sui librogame in contemporanea, e un'ottantina di zaini con quarantacinque targhe per il Librogame's Land Award... quest'anno abbiamo assegnato un po' di ex-aequo, venti scatoloni di Ringo Boys, mille focaccioni e quarantamila coca-cole, non sia mai non restare ben idratati!"

Mentre cerco di riprendermi da questa follia, una voce metallica proveniente dall'interno dello zaino inizia a strepitare, seguita da una sirena fortissima: «ATTENZIONE! PORTALE DIMENSIONALE ATTIVO! ATTENZIONE! PORTALE DIMENSIONALE ATTIVO!». AAAHHHRRR! Ma quale portale?! Sarà mica un Cancello dell'Ombra a tradimento! Non faccio in tempo a voltarmi che una gigantesca esplosione di luce marrone fuoriesce dalla tasca posteriore e mi risucchia con la forza di mille idrovore sommerliane! Vedo sfrecciarmi davanti agli occhi centinaia di cloni di Di Lazzaro, alcuni intenti a mangiare focaccia mista a compensato, altri a bere coca cola con un imbuto, altri ancora a compilare moduli per la richiesta di ulteriori zaini, fino a quando atterro rovinosamente a terra perdendo per un attimo conoscenza. AAAHHHRRR! Non provavo una sensazione simile da quando mi ubriacai con l'olio motore della mia Multipla, cioè ieri sera.

Riapro a fatica gli occhi e davanti a si staglia una gigantesca struttura metallica sulla cui facciata campeggia la scritta LECCA COMICS & GAMES! Siamo in una specie di universo alternativo contenuto nello zaino di Di Lazzaro! Migliaia di individui vestiti da lingue di bovino si accalcano davanti agli ingressi, formando code chilometriche per leccare fumetti, giochi da tavolo, giochi di ruolo, manga, graphic novels e addirittura librogame! Un gigantesco palco centrale ospita una competizione di leccaggio professionale, nella quale i partecipanti si

sfidano a chi riesce a inumidire più rapidamente una raccolta integrale e cartonata di Dylan Dog senza ricorrere all'ausilio di saliva artificiale! AAAHHHRRR! Un giovanotto travestito da lingua di vitello sta leccando una scatola di Risiko con una ferocia inaudita, mentre una signora anziana, evidentemente veterana della manifestazione, si è già divorata tre volumi di One Piece e sta passando alla collezione completa di Tex Willer! Che spettacolo disgustoso!

All'improvviso un enorme addetto ai controlli si avvicina con fare deciso e mi porge un badge a forma di lingua di cane. "Signore, per entrare deve leccare il regolamento". "AAAHHHRR! COL CAZZO!". "Allora deve acquistare un pass premium da 899 euro". "COL DOPPIO CAZZO!" Gli strappo quel maledetto libercolo e lo inizio a leccare con furia inaudita, guadagnandomi l'accesso alla fiera! AAAHHHRRR!

Mi avvio verso il primo padiglione e incontro immediatamente un individuo dall'aspetto vagamente familiare: un giovanissimo individuo dalla lunga chioma di capelli corvini come la notte, vestito con un completo elegante e un paio di occhiali da sole calati sul coppino. "Salve, sono Francesco Di Cazzaro! Librogamer, imprenditore digitale, formatore, coach motivazionale e fondatore della prima accademia interattiva per la monetizzazione dei bivi!". AAAHHHRRR! Un altro Di Lazzaro?! O un suo alter ego? "So cosa sta pensando! Ho appena lanciato un percorso esclusivo per imparare a distinguere gli alter ego dimensionali dai semplici truffatori. Costa solo 4.999 euro, ma se acquista entro i prossimi sette minuti le regalo anche il modulo avanzato sulla bugia strategica". "E cosa diavolo ci sarebbe nel



modulo avanzato?" chiedo incuriosito. "Come convincere una persona che una bugia appena raccontata sia in realtà un bivio narrativo non ancora esplorato". "MA VAI A CAGARE, CIALTRONE! AAAHHHRRR!" erutto con violenza. Il giovane non si scompone minimamente e mi porge un volantino. "Capisco la sua diffidenza. È normale nelle persone che non hanno ancora sviluppato il giusto mindset del librogamer milionario. Mi permetta di offrirle una consulenza gratuita. Con successivo acquisto di quella a pagamento, ovviamente". AAAHHHRRR!

Mi dileguo dal ciarlatano interattivo in fretta e furia, ma istantaneamente mi blocco paralizzato. Davanti a me si erge un essere mostruoso, un pene gigante con monocolo, vestito con un frac impeccabile e armato di un minuscolo stuzzicadente che impugna come fosse una mannaja cerimoniale in miniatura. Ha una carnagione rosea, un'espressione severa e un fazzoletto bianco perfettamente stirato nel taschino. Profuma di gelsomino e cotone. "Buongiorno, sono il Cazzo di Holmgard". A-



AAHHHHRRR! "La informo che la volgarità è una manifestazione di scarsa educazione" continua. "Fulmini di mille locandiere sovrappeso! Ma sei un cazzo!". "Un cazzo, certamente" – replica l'essere penico. "Ma un cazzo pulito, ordinato e rispettabile». Il Cazzo di Holmgard si sistema il colletto e aggiunge: «Non bevo alcolici, odio i cicorioni, non frequento taverne di dubbio gusto, combatto il mercinomio e non tollero la sporcizia. Mi lavo quotidianamente con acqua tiepida e sapone neutro. Desidero fermamente prendere le distanze dalla tua condotta alimentare e dalle tue abitudini igieniche». Mentre cerco di metabolizzare la presenza di questo gigantesco organo aristocratico, a quanto pare mio clone deviato, il Cazzo di Holmgard mi invita a un tè pomeridiano. "Gradisci un infuso di camomilla, betulla e finocchio?". AAAHHHHRRR! Devo scappare da questo luogo infernale!

Colto da un lampo di genio mi dirigo verso il luogo lucchese preferito da Di Lazzaro, i cessi chimici del parcheggio della stazione, e lì trovo proprio il fondatore di LGL, o un suo clone?, che tutto tronfio mi invita a seguirlo in una di quelle porte che danno su altri mondi pisciati e pericolosi! AAAHHHRRR! Mi lancio nel vortice a spron battuto con la mannaja sollevata e, dopo un viaggio psichedelico attraverso zaini, focaccioni e Di Lazzari infiniti, mi ritrovo di nuovo nella vera Lucca, di fianco alla mia fecale Multipla. Mi rialzo, mi spolvero la tunica lorda e intravedo accanto alla macchina un gigantesco zaino da trekking himalayano. Una delle cerniere si apre lentamente e dall'interno emerge una mano, che mi allunga un biglietto: "Caro Pazzo, grazie per aver partecipato a Lecca Comics & Games. Ti ricordiamo che il tuo biglietto non è rimborsabile. Lavati che fai schifo. Cordiali saluti, l'organizzazione". AAAHHHRRR!!!

(Aldo Rovagnati)

