

librogame's LAND MAGAZINE

10

ANNO XIV
(156)
ottobre
2020



Raven/Vincent Books presentano L'Altra Porta,
raccolta di racconti prescelti dal nostro storico concorso

I CORTI DI LGL IN LIBRERIA CON DEDALO!

LGL AWARD TERZA EDIZIONE
NEL CAMP FIRE
Torna lo storico concorso di LGL
insieme al Trofeo Teseo

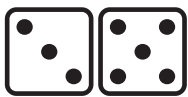
ATTRICE, AUTRICE
E SCRITTRICE A BIVI
Miriam Prevati e il suo romanzo
interattivo La Nuvola e l'Albero

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI



In un anno difficile 60 volumi alle stampe, i migliori saranno premiati con i partner Lucca Comics e Tambù

TERZO LGL AWARD E IL PRIMO PREMIO TESEO

di Alberto Orsini

Sessanta pubblicazioni in dodici mesi: questi i numeri da capogiro dello scenario libro-giochistico italiano. Statistiche significative, specialmente se paragonate ai decenni di assenza totale dagli scaffali che pure sono stati attraversati nella storia recente. Una salute di ferro del comparto, sebbene chiamato ad affrontare, come del resto l'industria editoriale nel suo complesso, le asperità imposte e le sfide poste dalla prima e dalla - ormai conclamata - seconda fase della pandemia Covid-19: nel mezzo prima il lockdown, che tanti effetti positivi ha avuto sulla creatività di autori e il-




lustratori quanti quelli negativi sul tessuto economico e produttivo degli editori, e poi la fin troppo breve parentesi estiva. In questo scenario mutevole e dalle prospettive, inutile nascondersi, fin troppo preoccupanti, Librogame's Land non molla la presa sulla sua attività di promozione del fenomeno e, anzi, rilancia. In particolare, si rafforza il rapporto a doppio filo con la principale manifestazione italiana di gioco, editoria e narrativa, **Lucca Comics & Games**, che per questa specifica edizione ha assunto il nome di Lucca Changes. Un legame ribadito ancor più in questa fase

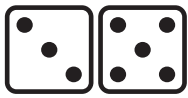
caotica e mutevole con l'organizzazione del premio, giunto ormai alla terza edizione, che decreta i migliori prodotti di narrativa a bivi dell'anno editoriale da poco in archivio. Stiamo parlando del già noto **"Lgl Award - Gran Premio del Librogame"**, riservato alle opere date alle stampe nel periodo compreso tra il 1° settembre 2019 e il 31 agosto 2020. Se Lucca Comics si conferma partner affiatato nel ruolo di promotore dell'evento, la novità di quest'anno è l'affiancamento da parte di **Tambù**, start-up brianzola che si occupa di gioco e narrativa e che ha aderito all'iniziativa organizzando fisicamente la premiazione. Il vernissage si terrà **domenica 1° novembre 2020 dalle ore 12.30 presso "Il Labirinto di Bollate"**, storico punto di riferimento degli appassionati di giochi e letture interattive del Milanese. La truppa di LGL, LC&G e Tambù, oltre agli appassionati, verrà ospitata nell'accogliente sala giochi-conferenze in via Don Vincenzo Donadeo numero 7 appunto a Bollate (Milano). Per coloro che non potessero raggiungere la Lombardia, ma intenzionati comunque a seguire l'evento, la diretta integrale verrà trasmessa in streaming attraverso Lucca Changes nell'ambito del programma Camp Fire che coinvolge il Labirinto e vedrà la partecipazione di diversi addetti ai lavori e professionisti del settore. La registrazione sarà poi resa reperibile successivamente nell'archivio video.

Ma veniamo ai riconoscimenti che vedono, come nella seconda edizione, una serie di novità e una giuria totalmente rivoluzionata. Verranno assegnati quattro premi da una squadra che, patrocinata da LGL, coinvolge quest'anno ben tre differenti testate del settore con i loro esperti chiamati a giudicare i migliori titoli dell'anno: specchio di un concorso che si evolve di edizione in edizione in modo sempre più trasversale. I giurati in campo sono **Pino Galvagno, fondatore di**

Migliori Giochi (www.migliorigiochi.eu); **Matteo Boca, responsabile di Recensioni Minute** (www.facebook.com/Recensioni-Minute/); **Jonny Fontana, redattore libro-game di Cultura Pop per Tom's Hardware** (www.tomshw.it/culturapop/). Quanto ai riconoscimenti, le quattro targhe griffate Lgl Award 2020 verranno consegnate alle opere votate come **"Miglior librogioco italiano"**, **"Miglior librogioco straniero"**, **"Migliore edizione"** e per finire non mancherà il **"Premio della critica"**.

Ai titoli canonici si aggiunge, quest'anno, il primo Trofeo Teseo, un riconoscimento che vedrà in lizza i migliori racconti brevi (massimo 15 mila battute, minimo 20 paragrafi) di aspiranti autori interattivi da tutta Italia. Il nuovo concorso verrà presentato in occasione proprio della terza edizione di Lgl Award. In palio la pubblicazione dell'elaborato in un volumetto condiviso tra gli Editori presenti all'interno della Giuria, che sarà diffuso in 500 copie. Promosso da Tambù, il Trofeo Teseo vede la collaborazione di Acheron Books, Edizioni Aristeia, Edizioni Librarsi, MS Edizioni e Watson Edizioni, e la partecipazione di Officina Meningi, Librogame's Land e del Gruppo Facebook "Scrivi la tua Avventura!". 





Vincent/Books Raven prossima al lancio della sua raccolta di racconti interattivi

COSA SI NASCONDE DIETRO L'ALTRA PORTA?

a cura della **Redazione di LGL**

Un sodalizio che affonda le radici in un'idea di qualche anno fa, nata da una delle lunghe chiacchierate sul tema librogame tra lo staff di LGL e **Stefano Rossini**, allora curatore della collana Dedalo per Tombolini Editore. Come questa idea si sia trasformata in pratica lo leggerete tra poche righe, prima è bene ricordare le tappe che hanno portato alla nascita dell'attuale Dedalo, per certi versi differente da quella pensata all'inizio. Una serie/contenitore di libri autoconclusivi che era nata con idee innovative e un approccio aggressivo al mondo dei librogame. La collana doveva essere contraddistinta da un elenco di libri giocabili in ogni luogo, anche tramite dispositivi multimediale o ebook

reader (la principale caratteristica era infatti il formato digitale di diffusione), caratterizzati da regolamenti snelli e rinuncia a "orpelli" che avrebbero reso difficoltoso il gioco lontano da casa (leggi dadi, registri, matite, gomme ecc.).

Purtroppo le cose con Tombolini non andarono come tutti gli appassionati si auguravano e il progetto fu chiuso dopo circa un anno. Ma come spesso accade quando di serra una porta si apre un portone, ed ecco che la collana **Dedalo** passò armi e bagagli sotto l'egida di un editore molto più impegnato nel settore dei gamebook, uno dei principali della scena che da anni allietta le nostre ore di lettura con i suoi prodotti.

Raven/Vincent Books ha avuto il merito, di concerto con Rossini, di ripensare la collana, convertirla in cartaceo, e corredarla di ottimi titoli. I primi due del nuovo corso, *Il Sabba Nero* di Lorenzo Trenti e *Cryan* di Cristiano Brignola si sono distinti come due tra i migliori prodotti dell'ultimo anno, in grado, con l'inserimento di pochi elementi ludici (la filosofia di fondo è rimasta quella della semplicità e della facilità di utilizzo), di offrire esperienze di lettura e gioco e di prim'ordine.

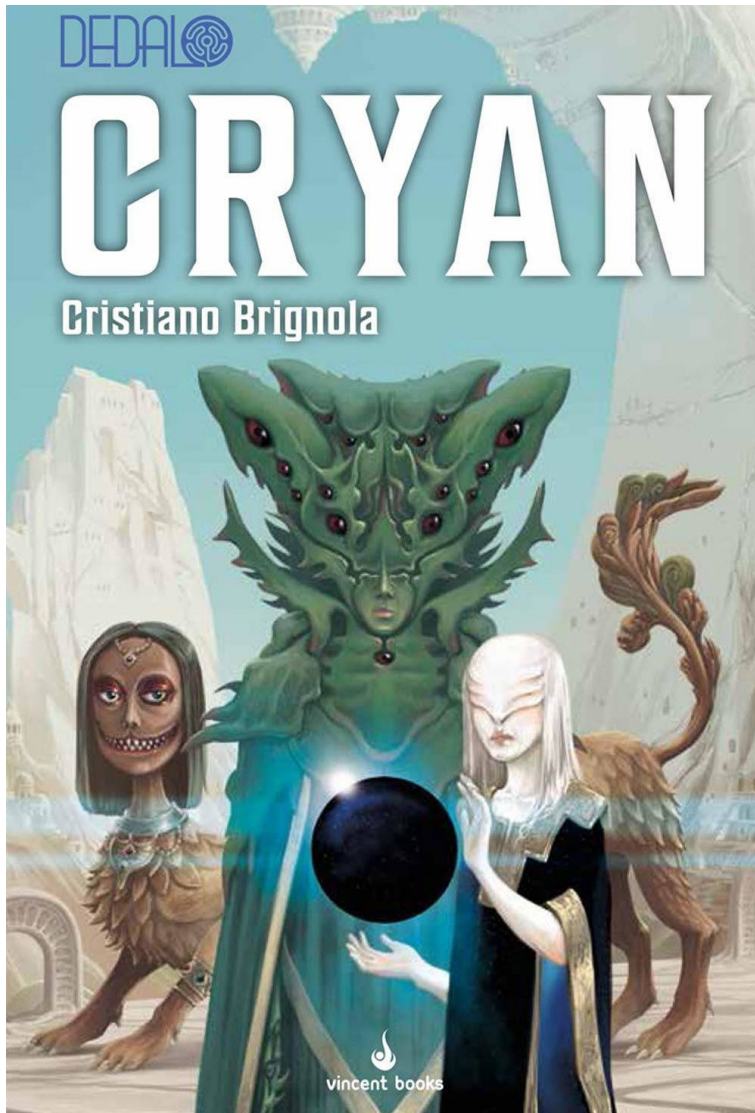
Dello stesso livello si preannuncia essere il terzo volume della serie, *L'Altra Porta*, innovativo già nella composizione. Si tratta infatti di una raccolta di racconti, selezionati dalle ultime edizioni dello storico concorso I Corti di LGL che quest'anno festeggerà il suo dodicesimo anno di esistenza.

Da sempre fucina di idee e palestra di apprendimento e di confronto per aspiranti autori, negli ultimi anni si è trasformata anche in vetrina da cui nascono e si concretizzano progetti editoriali anche corposi, sia legati a realtà editoriali affermate che a iniziative in autoproduzione.

Il dinamico duo **Stefano Rossini/Francesco Mattioli** ha seguito con attenzione l'evoluzione del concorso negli ultimi anni e ha deciso di puntare su alcuni dei migliori racconti sfornati, coinvolgendo autori che poi, a vari livelli, hanno intrapreso apprezzati percorsi professionali nel settore interattivo. Ecco allora che nel pacchetto troviamo **Matteo Cresci** (che abbiamo letto in *Dopo Tutankhamon* di Aristeia), **Dario Leccacorvi** (ideatore della apprezzata serie *Fra Tenebra e Abisso* e patron della stessa casa editrice Aristeia), **Luca Lorenzon** (che molti di voi conosceranno meglio come GGigassi, prolifico scrittore, tra i più presenti nelle varie edizioni del concorso, e coautore insieme a Marco Zamanni del volume autoprodotta *Cupe Vampe*) e **Silvano Oracolo** (che oltre a essere scrittore è anche



promotore di diversi progetti ludici-digitali). Il volume che sarà disponibile sui consueti canali di distribuzione Raven (*Dragonstore*, lo storico shop virtuale della casa editrice all'indirizzo www.dragonstore.it, librerie del circuito distributivo e, in un secondo tempo, Amazon) a partire dal mese di Novembre (data esatta ancora da definire) al prezzo di 12,90 euro, leggermente più economico rispetto ai predecessori della stessa collana. Il formato è quello già consolidato del paperback, come accaduto già in precedenza, con carta di buona qualità, ma piuttosto contenuto di dimensioni e leggero, in modo da poter essere portato in giro e letto con facilità un po' dappertutto. Il comparto grafico è stato



affidato, come di consueto nella collana, a Francesco Mattioli, che si è occupato anche della copertina, un puzzle di vari elementi che compongono i racconti ospitati che contribuisce a donare all'opera un tocco onirico molto intrigante.

L'elenco dei titoli contenuti nella raccolta è davvero interessante: si parte da **L'Agone degli Erranti**, racconto di Dario Ieccacorvi che partecipò all'edizione 2016 raccogliendo molti consensi sia dalla giuria di merito che da quella "popolare". Altrettanto ben valutati furono i due corti di Luca Lorenzon presenti nella raccolta, **Il Palazzinaro** dall'edizione 2017 e **Sopravvivere Sottoterra**, con titolo che cita espressamente gli Svegliati della tua Av-

ventura a cui si ispira, che ben figurò nell'edizione 2019. Sempre nel concorso del 2017 ha visto la luce **Il Senza Pietà**, racconto fuori dagli schemi ed estremamente avvincente, vincitore dell'edizione di quell'anno. Per concludere poi un corto bonus, una chicca molto breve ma altrettanto divertente: **Il Dungeon!**, di Silvano Oracolo, fra i racconti più apprezzati nel concorso Foglio Game dedicato a lavori brevissimi e svoltosi in occasione dell'edizione 2019 della kermesse Play Modena, sempre con il patrocinio di LGL. Insomma un piatto ricco e invitante che vale la pena di essere approfondito e gustato più a fondo. Per saperne di più abbiamo deciso di rivolgere qualche domanda al curatore storico della collana, Stefano Rossini, e agli autori coinvolti, tutti utenti consolidati di LGL che sono già comparsi in passato sulle nostre pagine e sul Magazine.

INTERVISTA A STEFANO ROSSINI

Buongiorno Stefano, è un piacere riaverti sulle pagine del nostro Magazine. A beneficio dei lettori più inesperti ci racconti come è nato il progetto Dedalo e come è arrivato al sodalizio con Vincent Books e Raven?

Ciao Francesco, grazie a te per l'invito. Torneo qui molto volentieri! La storia di Dedalo nasce nel 2017 dalla mia passione per la narrativa, i librigame e da una opportunità che ho avuto. In quegli anni collaboravo con Antonio Tombolini Editore, un editore specializzato in ebook aperto a sperimentazioni e progetti.

Parlando con amici ho pensato che l'ebook, con relativi link e ipertesti potessero essere un media interessante per la narrativa a bivi, che si articola a salti e non secondo la lettura lineare. Purtroppo il progetto è naufragato dopo 3 (belle) uscite: Catusia, di Mauro Longo, una Voce dal passato, di Antonio Costantini e Progetto Moebius, di Francesco Mattio-

li. Due sono i motivi che hanno portato al fallimento: il primo è stata l'accoglienza tiepida da parte dei lettori ancora molto attaccati al libro cartaceo e poco inclini – purtroppo – a leggere in altri formati nonostante la comodità, soprattutto in questo caso. In secondo luogo Tombolini ha preferito concentrarsi sul catalogo e limitare le nuove uscite.

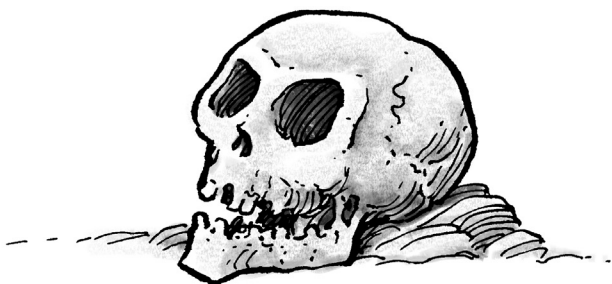
Ma non tutto è andato perduto! Francesco Mattioli, autore del terzo testo e amico di vecchia data, lavorando per Raven Vincent Books, ha pensato che valesse la pena portare il progetto Dedalo all'interno della storica casa di Lupo Solitario, in modo da aprire una collana dedicata agli autori italiani e a una nuova narrativa curiosa di sperimentare modalità di regole e approccio diverse.

Così Dedalo è sbarcata su Raven, con due uscite che sono andate molto bene, una terza in procinto di arrivare sugli scaffali, e un piano di uscite nutrito e molto interessante.

Il nuovo corso ha già presentato due volumi molto interessanti, il Sabba Nero di Lorenzo Trenti e Cryan di Cristiano Brignola. Ce ne parli?

Entrambi i libri erano in programma già per l'edizione digitale di Dedalo. Abbiamo quindi dovuto ripensarli per il cartaceo.

Sono due libri che amo molto, per ragioni diverse, e che hanno avuto un'ottima accoglienza di pubblico, nonostante quello di Cristiano abbia avuto la sfortuna di uscire in piena pandemia, perdendo così la possibilità di godere della spinta di fiere, presentazioni, etc.



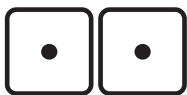
**Stefano Rossini,
Il curatore
di Dedalo
si rilassa al
mare senza
rinunciare
alla
mascherina!**



Lorenzo Trenti non ha bisogno di presentazioni, oltre che un caro amico e un bravo scrittore, bazzica nel mondo dei giochi da praticamente tutta la vita. La sua grande passione per l'inquisitore di Valerio Evangelisti – e la sua amicizia con l'autore – lo ha spinto a scrivere una storia che per narrazione, sviluppo e attenzione ai dettagli storici entra di diritto, anche se in modo eretico (ahia!) nel canone del frate domenicano in lotta contro i nemici della chiesa.

Il libro, pur nella sua semplicità di meccaniche (ma, attenzione, non ne è privo), dà vita ad una storia entusiasmante, ben calibrata, rigiocabile, e soprattutto non mancano percorsi segreti e difficoltà capaci di mettere a dura prova anche i giocatori più scafati.

Cristiano invece l'ho conosciuto quando ho cominciato a contattare gli autori. La storia e il mondo che mi ha proposto mi hanno subito conquistato: ha dato vita ad un mondo fantasy originalissimo, contaminato, e soprattutto molto adulto. Per lavoro mi occupo di tematiche legate al sociale, per cui l'idea di avere sottomano la storia di come una società prova a gestire l'accoglienza o il rifiuto di un gruppo di migranti, trattata senza retorica, ingenuità o infantilismi, mi è sembrata davvero adatta a questi tempi.



In questo librogame l'ago della bilancia pende più verso la narrazione che sulla parte ludica, che comunque non è assente. Cristiano è riuscito a dare vita ad un sistema senza statistiche e punti ma in cui, giocando la storia principale, si costruisce anche la biografia del personaggio. In base alle scelte fatte si arriva a un ampio ventaglio di finali.

Come è nata l'idea di collaborare con LGL e pubblicare alcuni dei Corti che partecipano allo storico concorso?

Quando ho deciso di cominciare con Deda-lo, ho subito contattato Mauro Longo e Francesco di Lazzaro. Da anni curano il portale dedicato agli appassionati di questo mondo

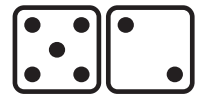
e mi sembrava fosse il primo passo per adde-ntrarmi in modo professionale ai librogame. Essendo alla ricerca di un gruppo di autori che comprendesse sia nomi storici della narrativa a bivi che esordienti, ho pensato che tenere sott'occhio i racconti e i romanzi che arrivavano a LGL potesse essere un buon punto di partenza. E così, discutendo con Francesco è nata l'idea di rilanciare i vincitori del concorso i Corti anche su Deda-lo. Purtroppo anche in questo caso le vicen-de tomboliniane hanno fatto slittare l'idea, e anche la quarantena ci ha messo del suo. Ma non abbiamo mollato. E adesso ci siamo!

La scelta delle opere è stata difficile? Ci racconti come avete agito tue Francesco Mattioli, storico curatore delle altre collane interattive Raven/Vincent Books, e come siete arrivati alla selezione?

La scelta non è stata facile per una serie di motivi. Il primo è che essendo il concorso te-matico, i racconti di ogni giravano tutti attor-no ad un argomento. Cosa di per sé non pro-blematica, ma più difficile da gestire in una antologia che vuole presentare uno spaccato variegato della produzione narrativa.

La qualità dei lavori invece non ha creato grossi problemi. Come in tutti i concorsi a fronte di opere meno d'impatto non manca-vano lavori originali, alcuni più sperimentali, altri forse troppo, ma sicuramente interes-santi. Non sempre facilissimo il rapporto con gli autori che, in questo momento di buon mercato per i LG e di autoproduzioni, spes-so hanno preferito tenere per loro il racconto mandato, avendo altri progetti (libri autono-mi, espansione del racconto in romanzo, al-tre raccolte, etc.)

Quali sono le caratteristiche che ti hanno maggiormente colpito in ognuno dei rac-conti scelti?



Abbiamo selezionato quelli che ci hanno divertito e abbiamo giocato e letto volentieri. Ma in particolar modo nella selezione abbiamo cercato di dar vita ad una serie di racconti che stesero bene in gruppo, scegliendo quindi quello più nostalgico, quello più narrativo, quello per giocatori che amano i regolamenti complessi e quelli più sperimentali.

Siete la prima casa editrice, in questa nuova fase di espansione del fenomeno libro-game, a pubblicare una raccolta di corti. Pensi che il format possa avere successo e un futuro, con altre opere? Quali sono i pregi e quali i difetti rispetto al canonico libro a storia singola?

È una domanda a cui non so dare una risposta precisa. Bisognerebbe parlare con gli editori! Nell'editoria "canonica" i romanzi sono preferiti ai racconti, secondo il mercato vendono meglio. Nel mondo dei libro-game un romanzo permette sicuramente di dare vita a storie più profonde e il romanzo ha più rigiocabilità del racconto.

Però i racconti permettono grande sperimentazione di sistema, di narrazione e anche di approccio. Mi piacerebbe dire che le antologie non si chiuderanno con questa prima uscita, ma è presto per parlare. Vediamo anche l'accoglienza del pubblico.

Ci dai qualche anteprima? Cosa ci riserva il futuro in casa Dedalo, quali saranno le prossime uscite?

La prossima uscita, ovvero Dedalo 4, sarà la riedizione in formato cartaceo del libro di Antonio Costantini, "Una voce dal passato". In futuro anche quello di Francesco Mattioli potrebbe arrivare su carta, mentre il libro di Mauro Longo ha preso un'altra strada.

Per il resto abbiamo parecchi autori che stanno lavorando alle prossime uscite. Alcuni sono firme storiche del settore, ma non

mancano scrittori che si cimentano per la prima volta nella narrativa a bivi.

Non posso fare nomi e titoli, ma sappiate che se la pandemia non scartabella ancora i nostri piani abbiamo almeno altri 6 titoli uno diverso dall'altro per genere, tipologia e regolamento, che aspettano di essere finiti, corretti e mandati in stampa!

Per finire, stiamo vivendo una fase storica senza precedenti, che ha creato molti problemi al mondo editoriale. Da addetto ai lavori, pensi che la narrativa interattiva possa risentirne? Che prospettive vedi per il mondo dei libro-game nei prossimi anni?

La pandemia è stata un colpo molto duro per tutti gli editori. Se i lettori di libro-game sono un pubblico fedele che ha sempre voglia di nuove uscite e quindi questo mette un po' in tranquillità gli addetti ai lavori, dall'altra parte è però un pubblico abituato a fare i grossi acquisti alle fiere, e in questo periodo purtroppo la maggior parte delle ferie salta per motivi sicurezza.

Penso che molti editori abbiano le spalle larghe per sopportare qualche altro scricchiolio e rallentamento, ma è certo che se la situazione dovesse trascinarsi in difficoltà per troppo tempo qualcuno potrebbe non farcela.

INTERVISTA A MATTEO CRESCI

Ciao Matteo, bentornato sul Magazine. Ci racconti come è nato e a che edizione del concorso I Corti di LGL ha partecipato il racconto incluso nella raccolta?

Un caro saluto a te, Francesco, e a tutti i membri della nostra comunità. Per me è sempre un onore partecipare attivamente alla vita della comunità di Libro-game's Land, senza la quale, oso dire, non ci sarebbe stato un Rinascimento della narrativa interattiva in questi ultimi anni. Dico ciò non



Matteo Cresci da sempre grande appassionato di giochi e librogame

per adulazione ma con cognizione di causa perché l'iniziale mole di vendite si basava su un frammento di mercato (lo zoccolo duro di appassionati) che chiedeva librogame... e non c'è mercato senza richiesta, ovviamente. Questo zoccolo duro di appassionati è rimasto attivo negli "anni bui" soprattutto grazie a LGL. Nella fucina del sito mi sono ritrovato coinvolto anch'io, nel corso degli anni e, con mia somma gioia, ho partecipato a 7 edizioni dei Corti, di cui 5 come autore in gara. Il mio racconto, *Il Senza Pietà*, è nato nella mia testa in poco tempo dopo aver saputo il tema della nona edizione dei Corti, nel 2017. In quell'anno furono proposti infatti tre temi: il cattivo, l'invasione e la conquista dell'Europa. Mi buttai senza indugio sui primi due temi accorpandoli in un'unica storia. A dire il vero, già da anni avevo in mente di scrivere un racconto con protagonista un carismatico personaggio votato al Male e quando c'è stata l'occasione, nel 2017, ho

preso la palla al balzo. Seguire le linee guida del Bando corrente e rimanere attinente al tema è sempre stata una delle parti più emozionanti, per quanto mi riguarda, e nel 2017 vestire i panni di un protagonista malvagio era un'assoluta novità nel mondo della narrativa interattiva. Fu così che costruii un Corto di cui vado particolarmente fiero e che mi ha dato anche la gioia del 1° posto e una bellissima medaglietta targata LGL.

Ce ne sveli le caratteristiche? Di cosa parla e come si sviluppa?

Il lettore vestirà i panni di Re Lunix Alba, un despota malvagio che si è messo in testa di conquistare, una dopo l'altra, tutte le nazioni del proprio pianeta. Nel mio racconto la storia inizia alla vigilia dell'invasione dell'ultimo stato libero (e appartenente al Bene) rimasto: il Regno di Nerveret. Oltre a compiere le scelte come singolo personaggio, dovremmo anche letteralmente gestire il Nembarat, l'esercito, e il Governo delle Ombre, costituito dai nostri più fidati consiglieri. Quindi, oltre alla novità del personaggio malvagio, ci sarà da controllare un vero e proprio gestionale delle forze dell'Oscurità, situazione unica nel mondo dei Corti e con poche altre analogie nel mondo dei librogame.

Secondo te quali sono i punti di forza e quelli deboli del tuo lavoro? E in generale che differenza c'è tra scrivere un racconto breve e scrivere un'opera lunga come un librogame?

Il maggior punto di forza che, a mio avviso, traspare dal mio racconto è la profondità che sono riuscito a dare alla storia nonostante il racconto in sé sia brevissimo, compreso in 94 paragrafi. Per rimanere dentro il Bando ho dovuto limare tantissimo dal punto di vista narrativo ma grazie, soprattutto, all'ambientazione credo di essere riuscito a impostare

una storia credibile. Le terre in cui si svolge l'avventura sono terre nordiche, glaciali, ammantate di neve e freddo e battute da venti gelidi. In questo scenario monotematico dobbiamo far muovere il nostro esercito alla volta della Roccaforte di Nerveret, ostacolati dalle forze della Luce, alleate sotto un unico stendardo e guidate da un personaggio carismatico come noi stessi: il cavaliere dorato. Il secondo punto di forza che posso riscontrare con una certa obiettività risiede nella giocabilità, caratterizzata, come già detto, dalla gestione dell'esercito e dei consiglieri che costituiscono il Governo delle Ombre. All'interno di questo sistema (sempre basato su scelte ragionate, spesso di carattere militare) ho cercato di mettere in luce il salto di paragrafo senza rimando. Ogni volta che si giunge in un paragrafo scritto con il numero in grassetto, si può gestire uno a scelta dei membri del Governo delle Ombre andando avanti del numero di riferimento del suddetto membro. Per esempio, se giungo al paragrafo 50 e il 50 è in grassetto, ho l'opportunità di interpellare i membri del Governo delle Ombre. Se scelgo di interpellare Lady Naxia (maga di corte, alchimista ecc...), il cui numero di riferimento è sempre 11, potrò farlo andando al paragrafo 61 e proseguire la storia da lì. Tra i punti deboli del racconto non posso non citare l'estrema stringatezza del testo e la semplificazione del sistema gestionale dell'esercito.

Sulla tua ultima domanda invece il discorso si amplia. Ricordo molto bene l'apprensione che ebbi quando mi avvicinai per la prima volta alla stesura di un librogame canonico (poi concluso con ben 520 paragrafi). Alla base del mio timore c'era, infatti, la consapevolezza che quando scrivi un Corto hai ben delineata tutta la storia e tutti i passaggi i quali, essendo limitati come numero, stanno tutti racchiusi nella tua testa permet-

Re Lunix Alba
Il Senza Pietà

Oscurità 10

Arma Speciale

- CUORE D'INVERNO
- LANCIA ALBA
- DIO DELL'URAGANO

Oggetti e Note

Governo delle Ombre

	Lady Naxia	11		Lord Ialos	3
	Generale Zugar'rash	9		Sukrontek	6

tendoti di vedere sia il finale che il quadro completo mentre quando ti avvicini a un LG classico non puoi tenere tutto sotto controllo e l'unica cosa da fare è procedere per parti, con calma. Non dico che non si sappia dove si vada a parare, per esempio potresti anche scrivere per primo il finale della storia e poi l'inizio, ma, per forza di cose (a causa della lunghezza del testo), bisogna per forza procedere alla costruzione per fasi e rimodellare il tutto continuamente, dando logica ai collegamenti tra le varie parti. Un altro passaggio molto delicato, che differenzia i due tipi di testi, è la gestione della tensione narrativa e ludica. Un buon Corto dovrebbe sempre avere un'altissima esplosività. La storia è per



forza di cose compressa e quindi deve essere compattata anche dal punto di vista emotivo. Non c'è spazio per dilungarsi e quindi i dettagli, comunque importanti, devono essere messi in evidenza nei punti giusti e nei momenti giusti. Nel canonico LG lungo tra i 350 e i 500 paragrafi invece bisogna saper diluire la trama, integrando alle descrizioni e agli eventi i momenti di maggior tensione. Leggermente più simile al romanzo, diciamo.

Hai letto gli altri corti inclusi nella raccolta? Che idea ti sei fatto e come li giudichi?

Certo! Gli ho letti e giudicati "in diretta" durante i relativi Concorsi assegnando a tutti e tre un ottimo 7,5. All'Agone degli Erranti, nel 2016, diedi appunto 7,5 e ne parlai benissimo definendo l'idea di base "eccellente" e l'ambientazione "cupa e tenebrosa, ci trasporta nel racconto e siamo ansiosi di scoprire dove si va a parare". Dissi anche che l'autore scriveva benissimo, e infatti il comparto narrativo è uno dei migliori mai visti ai Corti. Nel 2017 invece definii Il Palazzinaro "uno dei migliori Corti che abbia mai letto dal punto di vista narrativo", direi un ottimo biglietto da visita...

Nel 2019, come Organizzatore del Concorso, valutai Sopravvivere Sottoterra con queste parole: "Si legge e si gioca velocemente ma si capisce più lentamente, quindi davvero "bravo!" all'autore da questo punto di vista perché raggiungere questo risultato in un Corto, opera che richiede un concentrato ben equilibrato di esplosività e profondità, non è mai facile" Quindi, posso sostenere che Il Senza Pietà è in buona compagnia.

Pensi che un libro basato su una raccolta di corti possa suscitare l'interesse degli appassionati? È un esperimento interessante, ma fuori dagli schemi. Ritieni possa attirare quanto un librogame canonico?

Absolutamente sì! Può suscitare benissimo l'interesse degli appassionati e attirare l'attenzione tanto quanto un librogame canonico. Anzi, a volte penso che l'allargamento della platea di appassionati al di fuori dello zoccolo duro abbia portato con sé una ricerca della semplicità. Ora il mondo dei LG non è più circoscritto agli appassionati di lunga data nati tra la fine degli anni '70 e i primi anni '80. Questa generazione, che non ha mai smesso di leggere librogame, è andata via via sviluppandosi verso una maggiore complessità, sia del comparto ludico che di quello narrativo e la palestra del Concorso dei Corti è stata emblematica in questo senso. Le nuove generazioni, invece, in un certo senso è come se partissero da zero, non essendo allenate alle strutture a bivi. Per non parlare dei lettori casuali, ai quali va anche spiegato cos'è un librogame. Quindi, forse, si cercano opere senza l'uso di dadi, senza regolamenti complessi, ecc... I Corti dunque si inseriscono benissimo in questo solco perché sono racconti brevissimi e non particolarmente difficili. Tenete conto che, ovviamente, il mio discorso tende a generalizzare un po' quando invece sappiamo che ogni singola persona ragiona con la propria testa e ha la propria sensibilità al riguardo. Quindi è possibilissimo che un ragazzo giovane della nuova generazione si trovi a proprio agio con librogame altamente complessi.

Ultimamente il tuo Dopo Tutankhamon ha avuto un buon successo ed è stato molto apprezzato. Hai altri lavori interattivi in rampa di lancio? Ti vedremo di nuovo all'opera come autore di corti o di librogame canonici?

Per quella che è la mia visione del mondo interattivo in Italia (una nicchia molto solida, ma pur sempre una nicchia), il mio librogame Dopo Tutankhamon ha avuto un suc-

cesso straordinario, ben oltre le aspettative, e per questo non finirò mai di ringraziare il mio editore Dario Leccacorvi (Dario III su Librogame's Land) e tutto lo staff Aristeia, casa editrice piccola ma operosa, seria e sempre presente accanto all'autore. Abbiamo ottenuto un grande successo sia come vendite che, soprattutto, come giudizio qualitativo dell'opera (il che non dipende solo dall'autore ma dallo staff tutto, dai revisori alla consulenza egittologica della professoressa Marta Valerio del Museo Egizio di Torino). Grazie alla perseveranza di Dario, Dopo Tutankhamon è addirittura esposto nello shop del Museo Egizio di Torino! Il tutto in un periodo non certo facile per il settore, visto il blocco delle fiere causa Covid-19. Io, e lo dico sinceramente, sono talmente contento di tutto ciò da sentirmi appagato per il resto della vita. Anche se mi piacerebbe proporre a Dario altre idee che mi frullano in testa, sempre in ambito storico, il poco tempo a disposizione mi blocca. Lavoro 6 giorni su 7 in farmacia con la sola domenica libera, sono un pendolare e ho una figlia piccola e una moglie. Ammiro tantissimo gli autori italiani di LG (alcuni dei quali ho l'onore di conoscere) che riescono a scrivere nonostante anch'essi abbiano una vita piena come la mia. Davvero li ammiro e sono contento per il loro meritato successo, ma per me è, almeno per il momento, impossibile scrivere ancora.

INTERVISTA A DARIO LECCACORVI

Ciao Dario, bentornato sul Magazine. Ci racconti come è nato e a che edizione del concorso I Corti di LGL ha partecipato il racconto incluso nella raccolta?

Ciao! Dunque, dunque, era l'edizione del 2016. Ricordo che avevo scritto il Marchio già da qualche anno (si lavorava per farne una app), e che desideravo cimentarmi di nuovo con la scrittura interattiva. Come let-



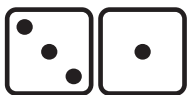
Dario Leccacorvi in uno scatto che sottolinea la sua passione per le trovate psichedeliche!

tore seguivo ormai da qualche anno il concorso dei Corti ed esso mi parve la cornice ideale per buttarmi nella mischia. Da qui è nato l'Agone degli Erranti.

Ce ne sveli le caratteristiche? Di cosa parla e come si sviluppa?

Si tratta di una quest onirica di genere fantasy. L'Agone è un mondo spirituale (virtuale, diremmo oggi) cui si accede per via alchemica; qui alcuni intrepidi (o incoscienti), detti appunto Erranti, si cimentano in varie avventure, chi per necessità, chi per avidità, chi per semplice noia. Il protagonista è incaricato di cercare una ragazza, Sakjin, rampolla di una potente famiglia di maggiorenti, che si è 'persa' nell'Agone.

Punto saliente del Corto è la struttura combinatoria: esso è diviso in una serie di Stanze, abbinata agli Arcani Maggiori dei tarocchi; a



ogni Quadrivio il giocatore ne pesca alcuni e sceglie tra essi in quale Stanza cercare la ragazza e, di conseguenza, quale avventura vivere (0, in certi casi, rivivere). Una struttura che deve molto da una parte ad alcune avventure in solitario di Tunnel & Troll (che qua e là cito espressamente), dall'altra, scusate se è poco!, al Castello dei destini incrociati di Calvino.

Secondo te quali sono i punti di forza e quelli deboli del tuo lavoro? E in generale che differenza c'è tra scrivere un racconto breve e scrivere un'opera lunga come un librogame?

Scusa l'immodestia, ma per me l'Agone è un ottimo Corto! Potrei forse dire che il motore è un po' grande rispetto alla strada da fare, ma resta il fatto che, con la sua struttura molto particolare, se non unica, l'Agone permette giocate lunghe e avvincenti. Vi si combinano alcune delle virtù che personalmente apprezzo di più in un librogame: longevità,

ritmo, divertimento, il tutto con una sua specifica atmosfera, onirica e affascinante. Riguardo alla domanda più generale, be', penso che intercorrano grossomodo le stesse analogie e differenze esistenti tra romanzo e racconto: per un racconto (o un Corto) di spessore occorre un'idea ottima, ben sviluppata; per un romanzo (o un librogame) occorre un nutrito gruppo di buone idee (non tutte necessariamente ottime, in realtà), ottimamente sviluppate.

Hai letto gli altri corti inclusi nella raccolta? Che idea ti sei fatto e come li giudichi?

Sì, credo di aver letto quasi tutte le opere presentate ai Corti di LGL. Matteo e Luca sono semplicemente dei geni. Di Luca sono incredibili la versatilità e la padronanza assoluta che dimostra nel saltare da un genere all'altro, sia a livello di contenuti sia a livello di struttura, condite da un pizzico di ironia nel trattare la materia. Matteo, be', è Matteo! Quanta profondità, quanta cura, quanto amore mette in quello che scrive! Da sempre è uno dei miei autori italiani preferiti.

Autori molto diversi, per opere molto diverse: un mix molto sensato, se si vuole incuriosire il pubblico.

Pensi che un libro basato su una raccolta di corti possa suscitare l'interesse degli



appassionati? È un esperimento interessante, ma fuori dagli schemi. Ritieni possa attirare quanto un librogame canonico?

Perché no? Un'antologia di opere ben scelte e ben confezionate può interessare gli appassionati esattamente come i librogame canonici; inoltre, può risultare più abbordabile da chi voglia approcciare la letteratura interattiva con una lettura più rapida, o magari è un po' indeciso sul genere con cui cominciare; e ciò a maggior ragione se le raccolte comprendono, come in questo caso, opere di tipo diverso, adatte a intercettare gusti diversi.

Per finire, stiamo vivendo una fase storica senza precedenti, che ha creato molti problemi al mondo editoriale. Da addetto ai lavori, pensi che la narrativa interattiva possa risentirne? Che prospettive vedi per il mondo dei librogame nei prossimi anni?

Già 'prima' temevo che il settore non potesse espandersi all'infinito; e oggi certo si sono aggiunte gravi difficoltà, soprattutto per gli editori piccoli e medi, che dipendevano maggiormente dal momento fieristico; capisco quindi che la tentazione per loro sia tirare i remi in barca e aspettare che passi la nottata. La domanda però è: passerà davvero questa nottata? Quando? Come? E che si lascerà alle spalle? Io quindi credo che oggi occorra piuttosto tirare fuori energia, coraggio e idee, esplorare nuove strade e gettare il cuore oltre l'ostacolo, continuando a pubblicare, come sta facendo Vicent Books con L'altra porta. Chissà che poi non si abbia qualche sorpresa inaspettata!

INTERVISTA A LUCA LORENZON

Ciao Luca, bentornato sul Magazine. Ci racconti come è nato e a che edizione del concorso I Corti di LGL ha partecipato il racconto incluso nella raccolta?



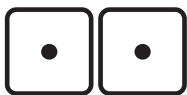
Luca Lorenzon tra PC e librogame...

Ciao Francesco, ben ritrovato. Dunque, io sono presente con due racconti: il primo, Il Palazzinaro, partecipò all'edizione 2017; il secondo, Sopravvivere Sottoterra, a quella 2019. Nel primo caso provai a fare un protagonista "cattivo" (uno dei temi di quel concorso) che non fosse il solito negromante fantasy, il secondo è un omaggio agli Scegli la Tua Avventura.

Ce ne sveli le caratteristiche? Di cosa parlano e come si sviluppano?

Senza spoilerare troppo, Il Palazzinaro è una rapidissima carrellata su una cinquantina d'anni di storia italiana vista dagli occhi di un simil-Alberto Sordi intrallazzone e paraculo, con una vaghissima iniezione fantastica; Sopravvivere Sottoterra ricorda anche nella struttura gli SLTA quindi le scelte possono modificare la storia "ex post". Nessuno ha delle regole o usa dadi, entrambi presentano un paragrafo nascosto.

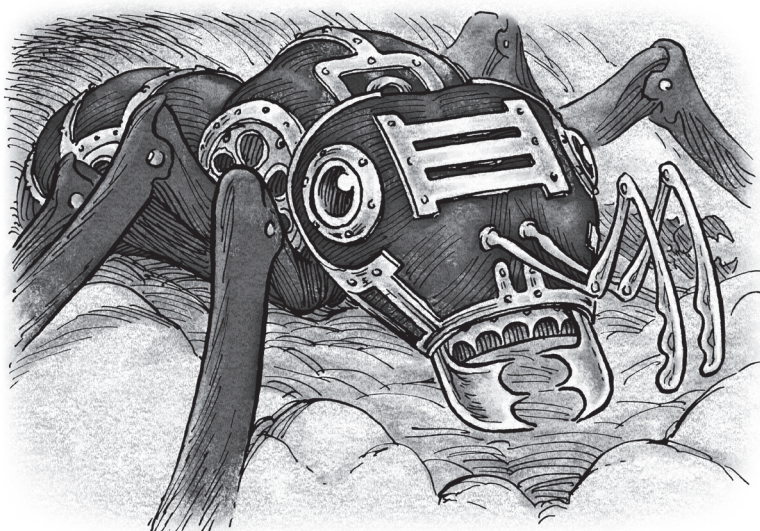
Secondo te quali sono i punti di forza e quelli deboli del tuo lavoro? E in generale



che differenza c'è tra scrivere un racconto breve e scrivere un'opera lunga come un librogame?

Il Palazzinaro cita abbondantemente elementi (attori, situazioni, aneddoti) della Commedia all'Italiana mentre Sopravvivere Sottoterra cerca di essere il più possibile uno SLTA, anche con citazioni dirette di alcuni libri della collana Mondadori. Entrambe le cose furono apprezzate dai votanti dei rispettivi concorsi se non ricordo male.

Passando ai difetti, Il Palazzinaro avrebbe probabilmente tratto beneficio da una lunghezza maggiore per sviluppare o chiarire certi passaggi, ma lo spazio era quello. Sopravvivere Sottoterra aveva invece delle illustrazioni tremende che dovetti fare la



mattina stessa prima di presentarlo, anche se qualche "studio" lo avevo già abbozzato prima. Per la salvaguardia del gusto estetico dei lettori e della mia dignità non saranno presenti in questa edizione.

Non ho mai scritto un librogame lungo quindi non so come rispondere alla seconda domanda!

Hai letto gli altri corti inclusi nella raccolta? Che idea ti sei fatto e come li giudichi?

Certo che li ho letti. Anche qua cerco di non spoilerare nulla. L'Agone degli Erranti mi ha ricordato molto certe avventure in solitario di Tunnel & Troll. Il Senza Pietà è molto complesso, com'è nelle corde di Anima di Lupo, si basa su molti meccanismi di cui tenere conto e poi c'è quell'inghippo finale che... ma ho detto troppo. Non ne sono sicuro al 100% ma credo di aver dato almeno 8 a entrambi quando parteciparono al concorso dei Corti.

Pensi che un libro basato su una raccolta di corti possa suscitare l'interesse degli appassionati? È un esperimento interessante, ma fuori dagli schemi. Ritieni possa attirare quanto un librogame canonico? Tu attualmente sei "sulla piazza" anche con Cupe Vampe, proposta non dissimile uscita in autoproduzione.

Non conosco i numeri dei librogame con un'unica storia lunga quindi mi è difficile dare una risposta precisa a questa domanda. Quelli di Cupe Vampe comunque sono decisamente incoraggianti.

Tu sei uno dei più prolifici e continui autori di corti del panorama interattivo, non ti sei perso una edizione dei Corti di LGL da un certo punto in poi e hai partecipato anche con più opere a ogni edizione. La domanda nasce spontanea: ti vedremo mai alle pre-

se con un librogame lungo?

Se la metti così sembra che io sia una delle colonne del concorso! In realtà sono pochi anni che partecipo: ormai siamo arrivati all'edizione 12 o 13 e io sono salito a bordo solo nel 2017.

Un librogame lungo non è nei miei progetti, ma non si può mai dire.

INTERVISTA A SILVANO ORACOLO

Ciao Silvano, benvenuto sul Magazine. Ci racconti come è nato e a che concorso ha partecipato il tuo racconto incluso nella raccolta?

Il racconto pubblicato in realtà era un "fogliogame", uno dei due con cui avevo partecipato al concorso Foglio-game di LGL. L'ho elaborato appositamente per il concorso.

Ce ne sveli le caratteristiche? Di cosa parla e come si sviluppa?

È fondamentalmente un labirinto da attraversare, composto da molte stanze collegate da porte. Il giocatore ha un personaggio, come in un gioco di ruolo, con abilità e punti Vita. Il labirinto ha molti possibili percorsi da seguire, non ce n'è uno più giusto, ma bisogna trovare la via più adatta alle proprie abilità. Quasi ogni stanza ha una "sfida" da superare, come trappole o nemici. Per superare questi incontri bisogna effettuare dei test sulle poche abilità del personaggio, che possono essere modificate dai set di equipaggiamento da indossare. L'obiettivo è attraversare il dungeon, trovare uno dei Tesori Leggendarie e tornare all'uscita.

Secondo te quali sono i punti di forza e quelli deboli del tuo lavoro? E in generale che differenza c'è tra scrivere un racconto breve e scrivere un'opera lunga come un librogame?

Il punto debole penso che sia che è piuttosto



Silvano Oracolo in versione Star Wars!

difficile da finire, e oltre alla strategia richiede anche fortuna con il dado. Il punto forte è...suppongo lo stesso. Se affrontato con lo spirito giusto può essere divertente, come certi puzzle che ti fanno andare fuori di testa ma alla fine danno soddisfazione. Venendo alla seconda parte della domanda, un racconto breve deve riuscire ad interessare e appassionare in poche scelte, ma si scrive e legge in poco tempo. Un librogame da 350 paragrafi ha più respiro narrativo ma richiede più lavoro. Un Foglio-game non narrativo come il mio invece non è altro che un labirinto con test, più simile ad un gioco da tavolo che ad un Librogame.



Hai letto gli altri corti inclusi nella raccolta? Che idea ti sei fatto e come li giudichi?

Non ho avuto modo di leggere gli altri lavori, ma quando uscirà la raccolta li leggerò di sicuro.


Pensi che un libro basato su una raccolta di corti possa suscitare l'interesse degli appassionati? È un esperimento interessante, ma fuori dagli schemi. Ritieni possa attirare quanto un librogame canonico?

A me le sperimentazioni interessano molto e non vedo l'ora di scoprire se anche gli altri lettori la pensano così. Spero di sì, perché la narrativa interattiva potrebbe ancora scoprire nuovi orizzonti finora impensabili e solo la sperimentazione "coraggiosa" ce li farà scoprire.

Forse tra i quattro autori di questa antologia tu sei quello che a oggi, in campo librogame, è stato meno "attivo". So che oltre a essere scrittore sei promotore di altre iniziative nel campo ludico e digitale. Ce ne parli? Ti vedremo di nuovo all'opera come autore interattivo?

In realtà io da quando ero ragazzino ho scritto decine di Librogame, solo che la maggior parte non erano un granché e non ho mai avuto il coraggio di pubblicarli, né, spesso, la costanza di finire di scriverli. Ho iniziato a promuovere il concetto di Librogame Di-

gitale solo pochi anni fa, quando il fenomeno digitale era esclusivamente in lingua inglese (o spagnola, che però non capisco). Leggevo quei Librogame stupendi, come quelli della Choice of Games e Delight Games e mi sembrava assurdo che non se ne trovassero in italiano. Ho

provato a scrivere qualcosa, ma più che altro per far capire agli altri appassionati italiani che valeva la pena guardare oltre al tradizionale cartaceo, sia per rinnovare il genere che per raggiungere le nuove generazioni. Poi sono cambiate tante cose: la morte di Joe Dever, con la conseguente rinascita del genere, e l'arrivo dei primi prodotti digitalizzati in italiano, come Fra Tenebra e Abisso, che però riuscivano a combinare sia il cartaceo che il digitale. A quel punto ho cominciato a seguire principalmente le produzioni italiane, riavvicinandomi dopo decenni anche ai Librogame cartacei che, confesso, tempo fa consideravo obsoleti. Oggi non sento più l'impulso di pubblicizzare i Librogame Digitali, perché ormai hanno preso piede. Invece da quando ho sperimentato proprio con il concorso dei Foglio-game la possibilità di scrivere Librogame di ridotte dimensioni ho deciso di scoprire fino a che punto si può tirare questa corda, cioè se si può creare una grande avventura che si legga per ore, rimanendo però nell'alveo dei 50 paragrafi e delle 5 pagine. Partecipo al concorso Teseo con un cortogame, ma sto anche riscrivendo uno dei miei precedenti librogame digitali dividendolo in episodi che rispecchino questi limiti. Chissà forse nei prossimi mesi o anni sentirete parlare ancora di me, in veste di autore finalmente, come sognavo fin da bambino! 

Miriam Prevati ci racconta
la storia del suo romanzo a bivi

IL SOGNO INTERATTIVO DI UN'ATTRICE

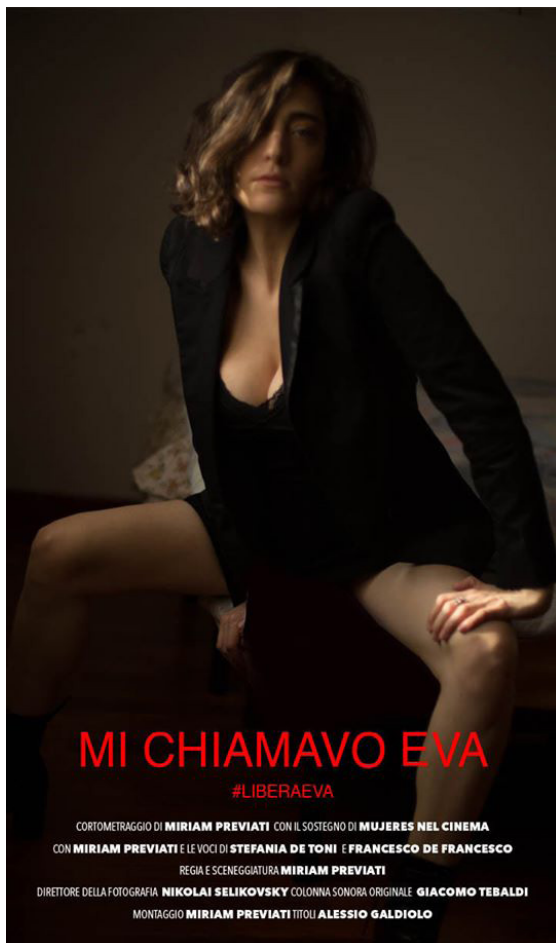
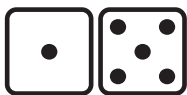
di Marco Zamanni

Instagram e il suo sistema di hashtag mi mostra spesso opere a bivi particolari e poco conosciute. Spesso si tratta di romanzi interattivi scritti in anni precedenti e tornati “alla ribalta” adesso grazie all’hashtag #librogame, oggi molto più seguito. È il caso di “La nuvola e l’albero” di Miriam Prevati, opera prima del 2018 di un’autrice (e attrice!) italiana che ha voluto utilizzare la struttura tipica di un librogame per riflettere insieme al lettore su una pagina della propria vita. Ma vediamo più nel dettaglio in cosa consiste “La nuvola e l’albero” parlandone con la sua creatrice.

Buongiorno Miriam, grazie per avere accettato di essere intervistata da Librogame’s Land. È la prima volta che ospitiamo un’attrice - oltre che autrice – su queste pagine: ti abbiamo vista in televisione e anche in



Miriam Prevati attrice e
scrittrice interattiva



un film di Marco Bellocchio! Vuoi parlarci un po' di te prima di cominciare?

Certo! Sono nata a Ferrara, città che amo e dove torno spesso e volentieri. Sono diplomata in grafica pubblicitaria ma fin da bambina sono stata attratta dalla recitazione, dalla scrittura e dalla comunicazione in tutte le sue forme... Tutte attività che mi permettono di condividere, che è la cosa che più amo fare al mondo. Lo scambio di emozioni, idee, morali, storie, tempo, vita con le altre persone mi fa sentire viva e felice.

Vale lo stesso anche per "La nuvola e l'albero"? Se Internet non sbaglia direi che è uscito nel 2018 e che si tratta della tua prima (e al momento unica) esperienza come scrittrice. Confermi?

Esattamente. È stato un esordio completa-

mente inaspettato, un po' perché non doveva diventare un libro, un po' perché nonostante scriva e archivi racconti da quando ho imparato a scrivere non avevo mai pensato di pubblicare qualcosa.

Il libro è stato pubblicato tramite il crowdfunding, come sempre più spesso accade, soprattutto all'estero. Cosa puoi dirci di quell'esperienza?

Posso sicuramente dire che, nonostante credo moltissimo nei crowdfunding, purtroppo ho scoperto che gli italiani non sono ancora pronti per questo tipo di supporto economico. Non so se sia un problema di egoismo (tutti troppo impegnati a pensare al proprio orticello per poter pensare di innaffiare un poco anche quello degli altri) o se semplicemente le persone vanno istruite e formate meglio a questa forma di collaborazione. Sicuramente per me è stato molto difficile portarlo a compimento, nonostante io sia riuscita a concludere con 204/200 prenotazioni la mia raccolta. Sinceramente non credo vorrei ripetere l'esperienza!

Veniamo ore al cuore dell'intervista! "La nuvola e l'albero" è ciò che noi definiamo un "romanzo interattivo": è narrato in terza persona, come un classico romanzo / fiaba, ma contiene svariati bivi al suo interno che fanno proseguire la storia in modo differente a ogni lettura, fino a raggiungere ben quattordici finali diversi. Dicci qualcosa sulla genesi dell'opera e su cosa ti ha spinto a strutturarla in maniera non lineare. La nuvola e l'albero non è nato con lo scopo di diventare un libro, bensì una "lettera" per una persona che mi aveva completamente chiusa fuori dalla sua vita, senza alcuna spiegazione. Praticamente, un esorcismo di dolore! Il fatto di non poter avere risposte e di non potere fare domande mi ave-

va completamente destabilizzata, quindi ho immaginato i vari scenari che potevano susseguirsi nel caso in cui questa persona mi avesse dato un giorno la possibilità di parlare, e nel mio cervello le strade hanno cominciato a moltiplicarsi. Continuavo a chiedermi “ma perché è andata così, quando poteva andare così, o così, o così...” e ho iniziato a scrivere. Ho fatto leggere l’opera alle mie amiche più care, che mi hanno spinto a editarlo come racconto perché poteva essere di aiuto a molte altre persone... ed eccoci qua!

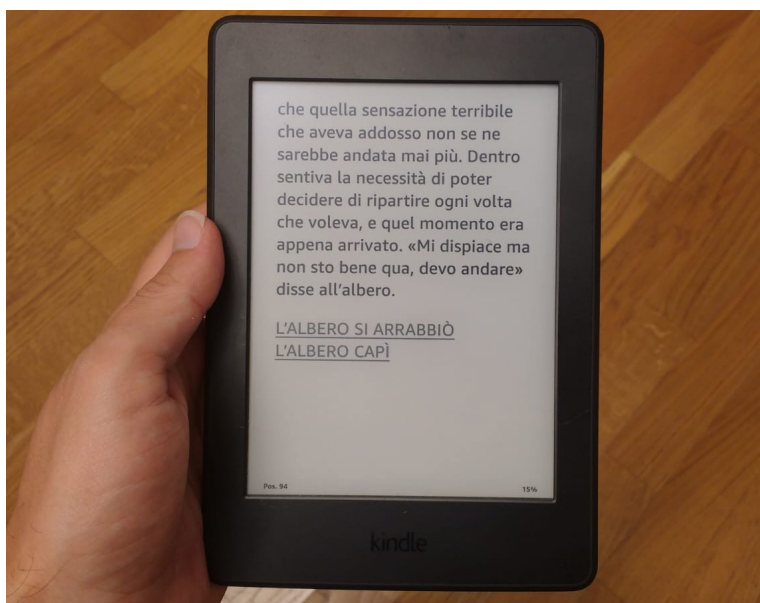
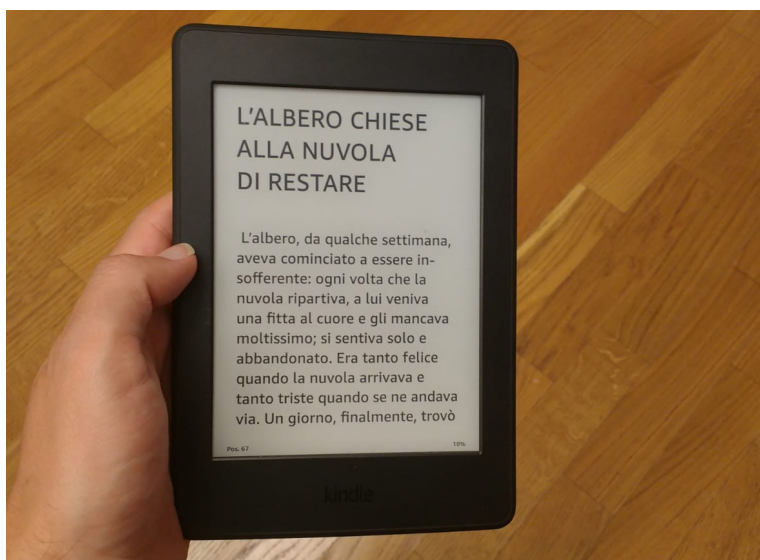
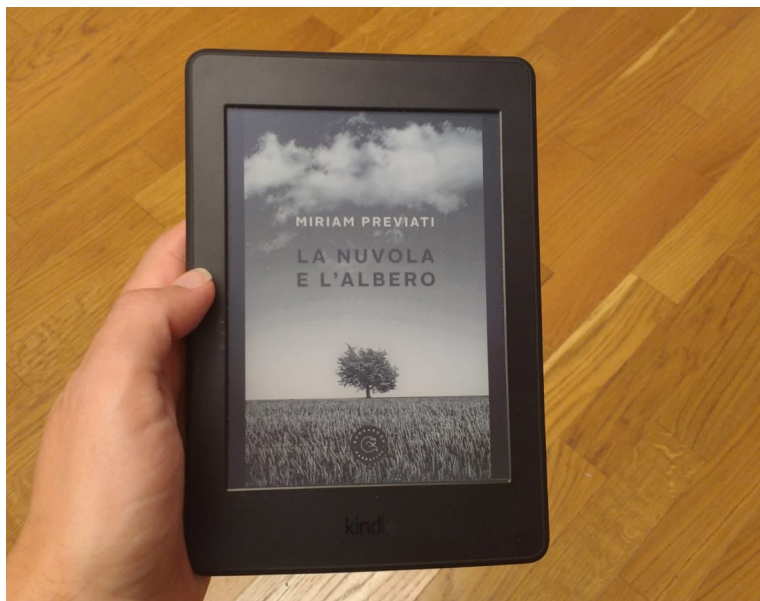
Quando si parla di libri a bivi in Italia il pensiero corre subito a Lupo Solitario, alla collana “Scegli la tua Avventura” della Mondadori e alle storie a bivi di Topolino. In realtà il genere ha antesignani molto più antichi: il primo romanzo definibile come “gamebook” vero e proprio, “Consider the Consequences”, è del 1930 e l’esistenza di un libro che racchiude più storie al suo interno è stata teorizzata perfino da Jorge Luis Borges. In Italia, poi, non possiamo dimenticare le “Tante storie per giocare” di Gianni Rodari. L’ispirazione per il tuo libro è venuta da uno o più delle opere summenzionate? O magari da qualcosa di totalmente diverso?

C’è da dire che da bambina ho giocato a qualcuna di queste avventure e sicuramente il bel ricordo di divertimento mi ha condizionata... e che sono molto attratta dal gioco in generale. Pochi anni fa ho portato in giro per l’Italia un tour di Cluedo Vivente che ha avuto molta fortuna, non si trattava di bivi ma la struttura prevedeva molta apertura mentale e logica e molte dinamiche ludiche. Ho portato anche a Tedx Genova il tema “il gioco come chiave di accesso alle emozioni”, insomma... giocare è una parola magica per me!



Nel 2018 il cosiddetto “rinascimento del librogioco” in Italia stava appena cominciando a esplodere, per cui possiamo escludere che l’ispirazione sia arrivata dalle recenti opere a bivi pubblicate nel nostro paese. Sei a conoscenza del fatto che oggi la lettura interattiva stia tornando di moda?

Quando ho letto questa domanda la prima volta sono rimasta sorpresa e stupita e capisco il perché nell’ultimo periodo ci sia stata una impennata di vendite de “La nuvola e l’albero” e soprattutto ho cominciato a trovare articoli e recensioni del mio libro su spazi web dedicati proprio alla scrittura interattiva. WOW!!! è ora che mi attivi subito



per una ri-pubblicazione esteticamente più stimolante! (unica critica letta su questi siti!)

Come autrice, che rapporto ha avuto con il mettere il lettore al centro dell'attenzione? In un romanzo a bivi come "La nuvola e l'albero" il lettore non è il protagonista, come accade nella collana librogame della E.Elle, ma veste i panni del regista / sceneggiatore, un ruolo altrettanto importante. Sbaglio a vedere in questa scelta un rimando alla cinematografia? È stato difficile strutturare l'opera in modo che ogni percorso fosse ugualmente interessante?

Sicuramente il mio occhio registico e cinematografico ha influito, ma c'è da dire che quando ho strutturato il racconto ho voluto lasciare libero il lettore di mettersi nei panni della nuvola o dell'albero a proprio piacimento, a propria identificazione. Certo, poteva diventare una prima scelta (sei nuvola o sei albero?) e potevo proseguire il testo in prima persona ma non essendoci nulla di studiato in questo libro ho proseguito come mi indicava il cuore.

Anche i percorsi da seguire sono venuti in modo molto naturale, ripercorrendo un po' con la memoria le situazioni amoroze della mia vita o di quelle sentite raccontare, ed aggiungendo anche della sana fantasia!

"La nuvola e l'albero" può sembrare a prima vista una semplice fiaba, ma contiene un messaggio molto poetico al suo interno. Ritieni che la struttura a bivi dell'opera aiuti a evidenziare quel messaggio, facendolo percepire più chiaramente?

Sicuramente la struttura evidenzia l'importanza di prendere una scelta ed accettarne le conseguenze, e decidere di cambiare strada o tornare indietro se il finale non piace. Così come nel libro, spesso si può fare anche nella vita... questo è anche l'intento del mio

racconto: ragionare sulle proprie relazioni e capire cosa è possibile cambiare in quelle finite male!

Pensi che sperimentare nuove forme di narrazione, come la scrittura a bivi, possa essere utile anche a livello di marketing?

Potrebbe essere, ma ad oggi non saprei proprio sbilanciarmi in questa risposta! Di certo il gioco è qualcosa di molto leggero che spesso e volentieri attrae più dei “mattoni letterari” che si sta perdendo l’abitudine di leggere. Oggi sono tutti troppo stressati per riuscire a focalizzarsi su parole complesse e romanzi impegnativi. I librogame potranno forse aumentare le linee di vendita, ma per le linee della cultura sarà difficile sostituire i veterani della letteratura!



Concludiamo con una domanda che si ricollega al mondo del cinema e della TV: avrai sicuramente sentito parlare di Bandersnatch, il cortometraggio a bivi presentato su Netflix, che ha contribuito a espandere l’interesse per la narrazione non lineare in tutto il mondo. Ti piacerebbe recitare in un’opera simile?

Pensa che avevano paragonato questo film al mio libro e sinceramente mi sono un po’ offesa, perché in Bandersnatch se prendi una direzione che non è quella predefinita non puoi fare altro che tornare indietro e percorrere la “sorella”. Nel mio libro invece vai avanti e convivi con le conseguenze, che possono modificarsi solo con una successiva scelta, ma niente è mai sbagliato: solo più o meno complesso da portare avanti.

Rispondendo alla domanda: ho già realizzato qualcosa del genere quando ero ragazzina, trasponendo l’opera “Sogno di una notte di mezza estate” per un campo estivo agli Scout, come spettacolo dal vivo. È stato molto divertente! Ma per il cinema realizzare

qualcosa del genere (come lo immaginerei) sarebbe troppo costoso (ecco la scelta di Netflix, probabilmente!). Sarebbe comunque molto, molto figo essere all’interno di un progetto del genere!

Ti ringrazio per le tue risposte. Possiamo aspettarci altre opere con elementi interattivi da parte tua?

Al momento ho qualcosa in elaborazione ma non è interattivo. Originale sicuramente... ma non interattivo! Però questa intervista e le recenti recensioni sul web mi hanno molto stimolata quindi... chissà...!

Vuoi lasciare un saluto per i lettori del Magazine di LGL?

È stato un piacere farmi leggere da voi, spero di potervi ringraziare presto mille volte ancora su questo sito. E se “La nuvola e l’albero” vi è piaciuto non solo per la parte di gioco ma anche nello stile e nel significato... spero di ritrovarvi tra i lettori anche per il mio nuovo progetto. Ciao! 