

librogame's LAND MAGAZINE

1

ANNO XIV
(147)
gennaio
2020



LA MARCIA DEGLI ESCAPE BOOK

Un genere affine
ai LG classici
sempre più
diffuso

Chi si nasconde
dietro Leonardo
Lupo? Scopriamolo

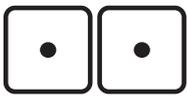
Roberta De Tomi
ci racconta i suoi libri
interattivi



Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Articoli a cura di
MARCO ZAMANNI

Impaginazione e progetto grafico
LUCA ROVELLI



Un collettivo di autori si propone
come punto di riferimento del genere in Italia

GLI ESCAPE BOOK DEL LUPO

di Marco Zamanni

Ciao Leonardo, o per meglio dire Simone, Pier Mauro e Fabrizio.... Forse è meglio lasciare a voi la parola per spiegare chi è Leonardo Lupo e come è nato questo progetto! Chi ha avuto l'idea di creare un Escape Book? Che ispirazione avete avuto in tal senso? Conoscevatelo già il mondo dei librigame e della narrativa interattiva in generale?

L'idea di un Escape Book è stata della casa editrice Piemme, con cui Simone sta già collaborando per la saga fantasy Gli eroi perduti. Ci hanno proposto di creare un libro che restituisse l'esperienza di un'escape room e noi non ce lo siamo fatto ripetere due volte: siamo tutti e tre fan dei librigame fin da ragazzini. Li avevamo tutti, da quelli di Uno sguardo nel buio alla serie Grecia Antica, da Misteri D'Oriente a Sherlock Holmes, senza ovviamente dimenticare Lupo Solitario che dà il cognome al nostro pseudonimo. Insomma, quando eravamo ancora troppo piccoli

per i GdR abbiamo spazzato via tutto quello che c'era sugli scaffali.

Oggi le escape room sono molto popolari e altrettanto lo sono i giochi da tavolo che simulano la loro esperienza. Deckscape, Unlock, Exit... Nei vostri libri ho trovato punti in comune soprattutto con la serie francese Unlock, ma anche con i librigame della serie Iperlibri. Conoscete le opere in questione? Si tratta di un caso o sono state fonte di ispirazione?

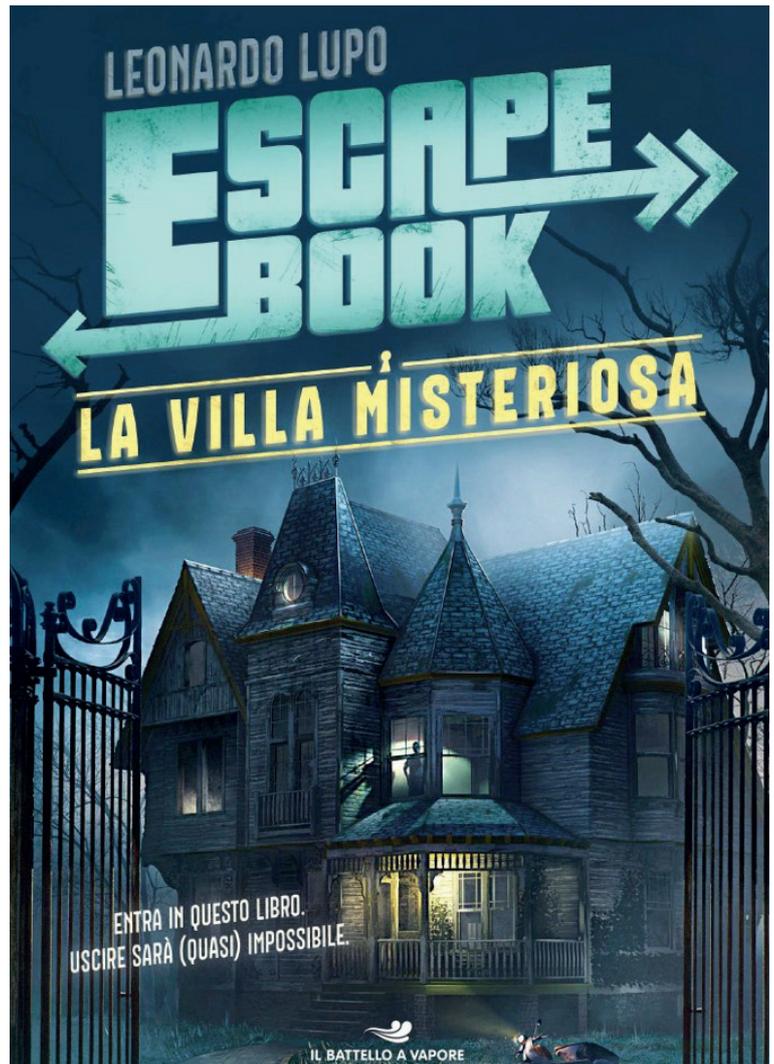
Naturalmente prima di metterci al lavoro abbiamo studiato quello che c'era sul mercato. Quello a cui avevamo già giocato era Exit, ed è stato naturale partire da lì nel costruire il formato (numero e difficoltà degli enigmi, flow del gioco). E poi sì, dici bene, anche Unlock è stato molto utile per arricchire alcune dinamiche di gioco, in particolare l'idea di utilizzare gli oggetti come modificatori dei



numeri di paragrafo. Una cosa non abbiamo trovato nei giochi da tavola, però, è un time lock che non fosse semplicemente far partire un cronometro. Ci sembra che leggere un libro avendo una, due o tre ore di tempo fosse davvero troppo strano, e così, per conservare la corsa contro il tempo dell'escape room, abbiamo avuto l'idea di assimilare i suggerimenti al tempo che passa, inquadrandoli come "zoom": ovvero il lettore può scegliere di soffermarsi su alcune cose per raccogliere più informazioni (in pratica ottenere un suggerimento) ma così facendo perde del tempo prezioso.

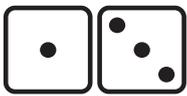
C'è chi ritiene che gli escape book e i libri-game classici siano tutto sommato coincidenti, e che "escape book" sia solo un termine più moderno per riferirsi al genere. La mia opinione è che invece tra le due tipologie di opere ci siano profonde differenze. Voi come la pensate a riguardo?

Molto differenti, anzi: come si fa a sostenere una cosa del genere? Per quanto ci riguarda la differenza più importante tra librogame classico ed escape book risiede nel differente modo di navigazione. In genere la storia di un librogame procede da punto a punto offrendo diverse diramazioni, ma è in ogni caso lineare. Nel nostro escape book (non sempre negli altri) invece si può esplorare la stanza andando avanti e indietro. Sono più d'una (in genere una introduttiva, una principale e una segreta con la sfida finale, ma stiamo complessificando lo schema) ma sono pur sempre stanze, e quindi è fondamentale per ricreare l'esperienza che ciascuno di questi ambienti sia navigabile in modo non lineare: una piccola sandbox in cui aggirarsi in cerca degli enigmi, fino a quando non si trova l'uscita. Anche il modo di navigare tra le pagine è diverso: se nei librogame si procede principalmente per scelte a bivi, qui



l'avanzamento prevede la continua risoluzione di enigmi che hanno sempre come risultato un numero di quattro cifre. Da qui nasce il sistema numerico del libro, che invece di procedere da 1 in avanti come nei librogame, va da 0001 a 9999.

Ho letto la tua opinione e sono felice di scoprire che i nostri libri lavorino per andare oltre alcuni dei limiti che trovi negli escape: ad esempio la vicenda di contorno. Rispetto a giochi come Exit ci siamo sforzati di dare vita allo sfondo, di creare un vicenda che andasse oltre il semplice "uno psicopatico ci ha rinchiusi qui". Certo, gli enigmi sono il motivo per cui il lettore apre il libro, ma poi trova anche una backstory complessa. E in base a quanto riesce a ricostruirla si sbloccano diversi finali



più o meno soddisfacenti. Il terzo escape ne ha ben sei, otto se consideriamo anche i fallimenti totali, ovvero i paragrafi a cui il lettore va se finisce il tempo a disposizione.

Gli Escape book sono la vostra prima opera "ludica"? Volete raccontarci che percorso avete seguito per gestire e realizzare dei libri così complessi?

Tutti e tre lavoriamo da anni nel collettivo La Buoncostume insieme a Carlo Bassetti, e una delle nostre attività di "fine giornata" preferite è giocare. In più Fabrizio ha creato diversi prototipi di giochi ed è un vero appassionato di game design. Dopo averlo visto all'opera come "ideatore" anche Simone si è cimentato in un paio di creazioni sue, mentre Pier

ha resistito a questa tentazione ma è sempre stato tentato, come autore, dal mondo delle storie interattive. Ricevuta la sfida da Piemme ci siamo subito messi al lavoro domandandoci: cosa rendere tale l'esperienza "escape"? E abbiamo cercato di tradurla il meglio possibile tra la pagine, nonostante i tanti limiti che il libro pone. Il percorso è stato lungo ma divertente: abbiamo giocato molto, a escape room vere come a quelle da tavolo, e poi abbiamo cercato una nostra sintesi.

Una cosa che mi ha colpito di "La Villa Misteriosa" (non ho ancora provato La Prigione degli Orrori purtroppo) è stato il livello qualitativo degli enigmi, veramente elevato - così come anche il livello di difficoltà. Ammetto che, visto che l'editore è specializzato in narrativa per giovani, mi ero aspettato qualcosa di molto più semplice e abbordabile. Avete scelto consapevolmente di tarare la difficoltà verso l'alto? Se sì, come mai?

È stato un continuo dialogo con la casa editrice. Noi tendevamo a scrivere enigmi che andassero bene anche per adulti come noi, in base a quella naturale tendenza a creare prodotti che tu stesso comprenderesti. L'editore invece avrebbe preferito una diversa targettizzazione. Alla fine ci siamo accordati per un livello che potesse accontentare un ragazzino appassionato di giochi come un adulto più smaliziato, facendo affidamento sul sistema di aiuti per permettere a tutti di giocare.

A proposito di aiuti, ammetto che non mi sono bastati per superare l'enigma degli orologi: ho dovuto barare per risolverlo, anche perché non è stato possibile avere riscontro dell'editore su quali fossero le risposte corrette. Avere le soluzioni in fondo mi avrebbe permesso di proseguire; qualcun altro vi ha segnalato di aver avuto problemi a comple-



tare uno dei vostri libri onestamente? Ritenete che sia un problema irrisolvibile per questo tipo di volumi?

Eravamo ben consapevoli che l'enigma degli orologi fosse molto difficile, e infatti abbiamo inserito ben quattro aiuti (alcuni più utili, altri meno) per aiutare nella sua soluzione. Col senno di poi, forse con l'enigma degli orologi abbiamo un po' esagerato e infatti nel volume successivo non sono presenti enigmi così difficili. Con il terzo, Incubo al luna park, che sta per uscire, crediamo di aver trovato il livello di difficoltà ideale. Per quanto riguarda l'editore, non credo sia possibile contattarlo per ottenere le risposte corrette e no, non credo che abbiamo neanche considerato l'idea di inserire le soluzioni alla fine: la tentazione sarebbe stata troppa!

Una cosa curiosa che ho notato è che negli ultimi anni il settore dei librigioco sta attraversando un vero e proprio rinascimento, che tuttavia è legato soprattutto al mondo dei giochi da tavolo (i librigame sono distribuiti e apprezzati soprattutto in quel settore). Parallelamente, mi sembra stia nascendo un nuovo interesse per il medium anche nella narrativa per ragazzi, ma legato soprattutto alle escape book che sono paradossalmente opere più ludiche e meno narrative. I due settori non sono in comunicazione tra loro: come mai secondo voi si è creata questa divisione tra i due mondi?

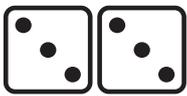
Può darsi che gli escape book, cavalcando l'onda delle escape room, attirino un pubblico più mainstream, i famosi casual gamers, mentre i librigame continuino ad essere percepiti come "roba parecchio nerd" dal pubblico più mainstream. Non sapremmo dire. Essendo noi stesso "parecchio nerd" per noi giocare è bello sempre, se il gioco è ben congegnato.

Veniamo ora a un argomento spinoso: si sa che creare un gioco assolutamente perfetto non è facile. Gli editori ludici sono pertanto attrezzati per venire incontro a ogni segnalazione dei lettori a proposito di problemi alla parte gioco, condividendo sulle loro pagine eventuali correzioni. Con gli editori tradizionali purtroppo non è così: ad esempio, è ormai noto che "In trappola... dentro casa mia" di Geronimo Stilton ha un bug (al paragrafo 44 bisogna andare al 63 e non al 61, che non è raggiungibile in alcun modo), ma quando ho segnalato il problema all'help desk l'editore non era attrezzato per raccogliere una segnalazione simile. Come autori, vivete questo aspetto come un problema? Si dice che anche la Prigione degli Orrori abbia un bug (è impossibile arrivare al paragrafo 7437, relativo alla ciotola dei cani).

Ahinoi è proprio vero, è un bug ed è anche grave, perché impedisce al lettore di proseguire. Questi escape sono libri molto complessi e può capitare che qualcosa sfugga ai tanti passaggi di testimone della preparazione di un libro. In questo caso manca il numero relativo a un item della stanza finale, ma ce ne siamo accorti quando il libro era ormai in stampa. C'era poco da fare, certo non era possibile ritirare l'intera tiratura. L'editore si è naturalmente impegnato a correggere l'errore se dovesse esserci una ristampa. Intanto non possiamo fare altro che assicurare che i prossimi libri saranno a prova di bomba e naturalmente spargere la voce: quando vedete la ciotola dei cani, andate al paragrafo 7437!

Che consigli daresti a un autore che vuole approcciarsi alla creazione di un Escape Book?

Quello che consigliamo è prima di tutto godersi l'esperienza di una vera escape room. Poi giocare ai molti giochi da tavolo a tema



escape room che sono stati pubblicati negli ultimi anni, ce n'è davvero per tutti i gusti: Exit, Unlock, Escape the Room, Deckscape, Escape Tales... E poi domandarsi: cosa manca a questi giochi? Cosa può dare in più il mio escape game, che sia libro, gioco da tavola o la prossima variante escape che inventeranno in futuro?

Domanda "tecnica", da autore ad autore: chi ha avuto l'idea delle pagine ribaltate per ridurre gli spoiler? L'ho trovata geniale.

In generale il tema del lettore che bara è stato fondamentale nello scrivere un libro fatto di enigmi concatenati tra loro. Giocando la settimana enigmistica non è indispensabile finire un cruciverba per attaccare il successivo, ma se fosse così quanti sarebbero tentati di sbir-

ciare le soluzioni? Da qui alcuni accorgimenti, come quello di ribaltare le pagine. Inizialmente volevamo fare anche pagine ruotate di novanta gradi, con font modificati e tante altre forme di "rumore" ma poi ci siamo accontentati del ribaltamento!

Possiamo aspettarci altre opere ludiche da parte vostra? Puoi darci qualche anticipazione in tal senso?

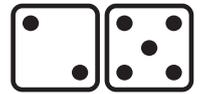
È in fase di impaginazione il terzo escape, che vedrà tre fratelli alle prese con un luna park da incubo, mentre ci stiamo mettendo al lavoro sul quarto, che si ambienterà in una piramide (e per mettendo al lavoro intendo litigare furiosamente su quali geroglifici usare). Si parla di un quinto ambientato a bordo di un'astronave, ma vediamo prima come andranno i prossimi. Certo sono così divertenti da scrivere che non ci fermeremmo mai :D

CONTATTI

Simone Laudiero
simonelaudio@gmail.com
<http://www.labuoncostume.it/>

Siamo giunti alla fine di questa intervista. Avete qualcosa da dire alla comunità di LGL?

Grazie dell'attenzione e speriamo che i prossimi Escape vi piacciono come e più di quelli già usciti! 



Focus sugli escape book, genere letterario in ascesa

QUASI LIBROGAME, MA NON PROPRIO...

di Marco Zamanni

Librogame ed escape book sono la stessa cosa? Non esattamente.

Da qualche anno stanno uscendo libri interattivi che si autodefiniscono “escape book”, richiamando quindi le escape room e i giochi da tavolo che simulano la loro esperienza. Esattamente come i librogame, per funzionare questi volumi sono strutturati a paragrafi/pagine rimescolate a cui giungere attraverso un meccanismo di rimandi palesi o nascosti.

Escape book è quindi un modo più moderno per riferirsi a un librogame? Ora che sono uscite abbastanza opere da codificare il genere, posso dire che le due tipologie di libro hanno molto in comune ma allo stesso tempo anche tante differenze.

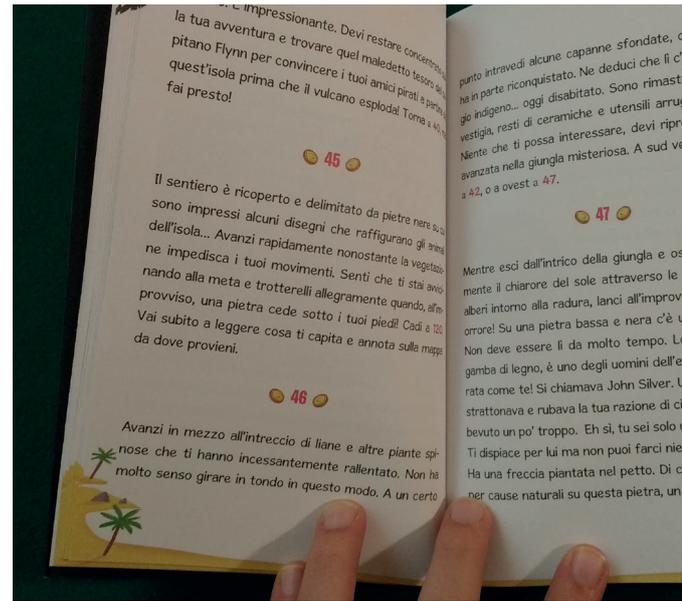
Innanzitutto chiariamo, per chi non lo sapesse, che ciò che chiamiamo comunemente librogame non è altro che una tipologia più specifica nell’insieme della “narrativa interattiva”. In questo macro-genere possiamo trovare esempi diversissimi tra loro, da esperimenti come “Rayuela” di Cortazar a “Tante





storie per giocare” di Rodari, passando per i gialli con questionario finale delle serie “Enigmi” o “Sfida al lettore”, oltre a tutte le altre opere narrative che hanno cercato di coinvolgere le persone in qualcosa che andasse oltre la semplice lettura.

Oggi però quando parliamo di “libri gioco” e in particolare di “librogame” - che è un marchio volgarizzato, ma non complichiamoci troppo la vita - ci riferiamo tendenzialmente a solo due tipologie di libri interattivi: le storie a bivi, come gli “Scegli la Tua Avventura” (oppure quelle di Topolino), e gli pseudo giochi di ruolo da giocare in solitaria, nati sulla scia del



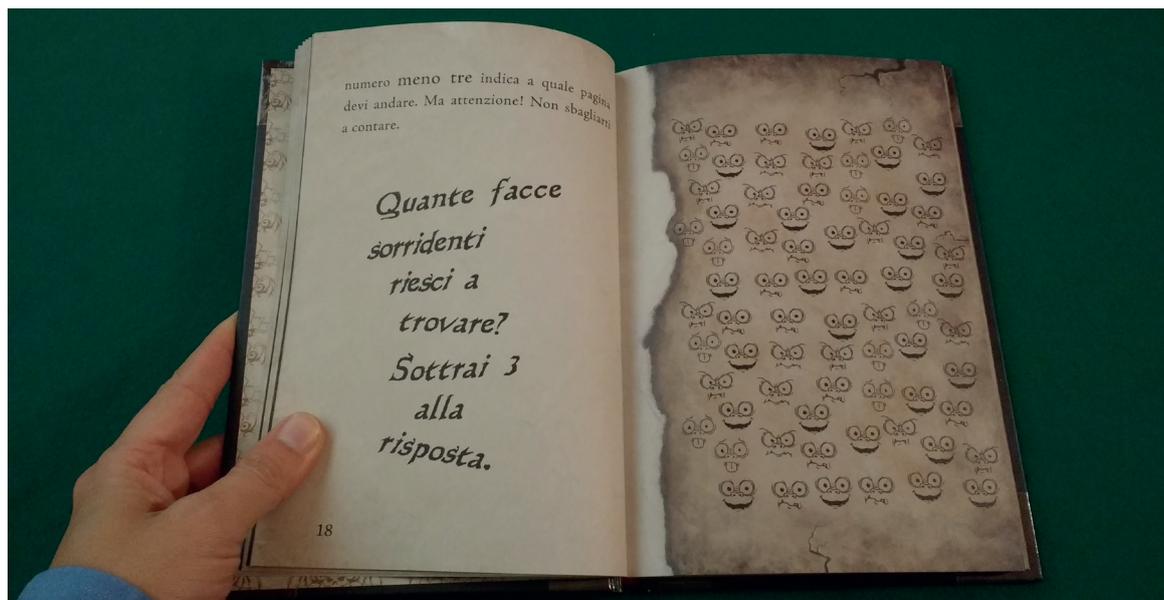
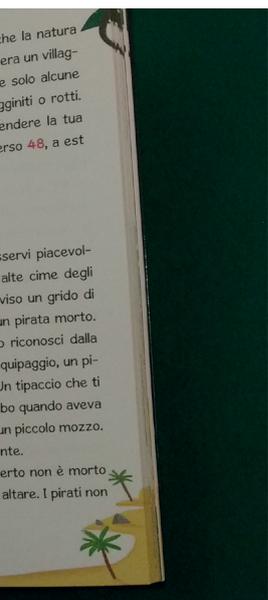
successo de “Lo Stregone della Montagna Infuocata” e da non confondersi con i GDR in solo veri e propri.

Semplificando molto, una storia a bivi è caratterizzata da una moltitudine di rimandi e finali multipli, anche incoerenti tra loro, con una grande enfasi sulla narrazione.

Uno pseudo GDR in solitaria è una sfida lanciata da un master (l'autore) a un giocatore (il lettore) in una partita giocata in remoto, in cui il master prevede in anticipo le mosse del giocatore fornendogli a ogni cimento una possibilità di scelta tra più opzioni, fino alla sconfitta o alla risoluzione dell'impresa.

Gli escape book non hanno niente di tutto ciò. In particolare:

- 1) presentano un'unica storia priva di diramazione e con un solo finale, da raggiungere scoprendo i rimandi tra le varie pagine/paragrafi nascosti attraverso enigmi, che però portano sempre in una sola direzione, senza variazioni di sorta;
- 2) non permettono al lettore di scegliere che reazioni e comportamenti avere, ma solo quale oggetto usare e in che occasione – solitamente attraverso un meccanismo di combinazione tra oggetto e paragrafo o due oggetti tra loro;



- 3) generalmente parlando, non danno peso alla storia ma solo alle meccaniche di gioco, senza preoccuparsi di amalgamarle più di tanto nella narrazione, né di caricare il lettore con eccessive informazioni e calcoli, o di sfondare la quarta parete;
- 4) avendo un'unica strada da percorrere, una volta completati non sono in alcun modo rigiocabili.

Ovviamente esistono gradazioni per ogni punto soprastante.

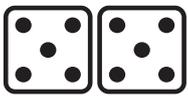
“La Cantina dei Segreti”, escape book della serie Exit, è un normalissimo romanzo che in una decina di occasioni chiede al lettore di trovare la pagina per proseguire attraverso degli enigmi. Condivide la stessa identica struttura “Il Piccolo Libro Cattivo” della Editrice Il Castoro, che però in copertina si definisce “libro game”. La serie “Escape Book” edita da Electa Junior ha tutte le caratteristiche sopra citate, ma il suo movimento libero attraverso una mappa ricorda moltissimo ciò che avviene in librigame di alcune serie come “Alla Corte di Re Artù”.

Al contrario, esistono escape room da tavolo come la serie “Escape Tales” che presentano più bivi e scelte da compiere della media degli escape book, e addirittura rispetto ad

alcuni librigame di basso livello – a tal proposito, si potrebbe sostenere che alcuni librigame di Stephen Thraves siano così incentrati sulla ricerca della “giusta via” per vincere da integrare involontariamente gli estremi di un escape book.

Al netto delle varie differenze e dei casi limite, ci sono a mio avviso abbastanza elementi per poter riconoscere oggi gli escape book come un genere a sé stante, distinto dalle storie a bivi e dagli pseudo giochi di ruolo in solitaria – ossia ciò che, per abitudine, siamo abituati a definire “librigame” – e ciò sia dal punto di vista strutturale sia per le somiglianze che si possono riscontrare oggi tra i vari prodotti, quale l'uso di alette come materiali di gioco (anche qui Stephen Thraves fu anticipatore) e di tabelle o sistemi numerici per combinare gli oggetti tra loro.

Non so rispondere invece su quanto senso abbia dal punto di vista commerciale definire un testo in un modo invece di un altro. So però che il possibile equivoco rischierà di scontentare un gran numero di acquirenti, soprattutto se interessati a un “librogame” classico, quando si troveranno tra le mani qualcosa privo delle caratteristiche che hanno reso il genere così amato. 



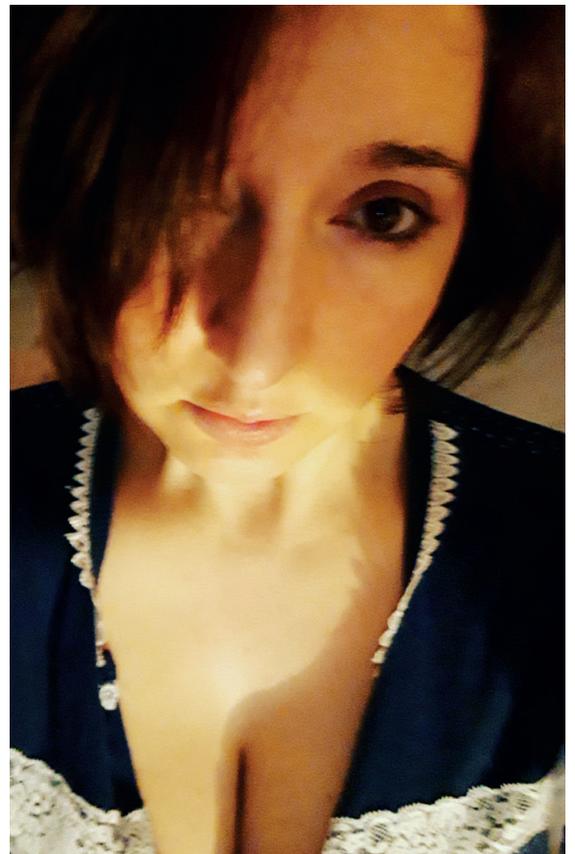
Faccia a Faccia con Roberta De Tomi, scrittrice a tutto tondo che si confronta con il genere interattivo

ALICE, IL LABIRINTO E I LIBROGAME

di Marco Zamanni

Ciao Roberta, grazie per avere accettato di essere intervistata da Librogame's Land. Ho scoperto per puro caso la tua opera tramite Instagram e al suo sistema di argomenti. Ma prima di parlare di "Alice Nel Labirinto", ossia il libro per cui ti ho contattata, mi piacerebbe che ci dicessi qualcosa su di te, come persona e come autrice.

Ciao a tutti/e! Ho un percorso molto articolato che cercherò di raccontare senza dilungarmi troppo. Sono nata e cresciuta nella Bassa modenese e ho sempre coltivato la lettura e la scrittura con grande passione. Dopo gli studi linguistici e la laurea al DAMS, ho iniziato a collaborare con alcune testate giornalistiche locali, firmando articoli di cronaca, politica e cultura. Contemporaneamente ho iniziato a scrivere racconti di vario genere, con cui ho avuto buoni piazzamenti presso alcuni concorsi letterari locali e nazionali. Inoltre ho



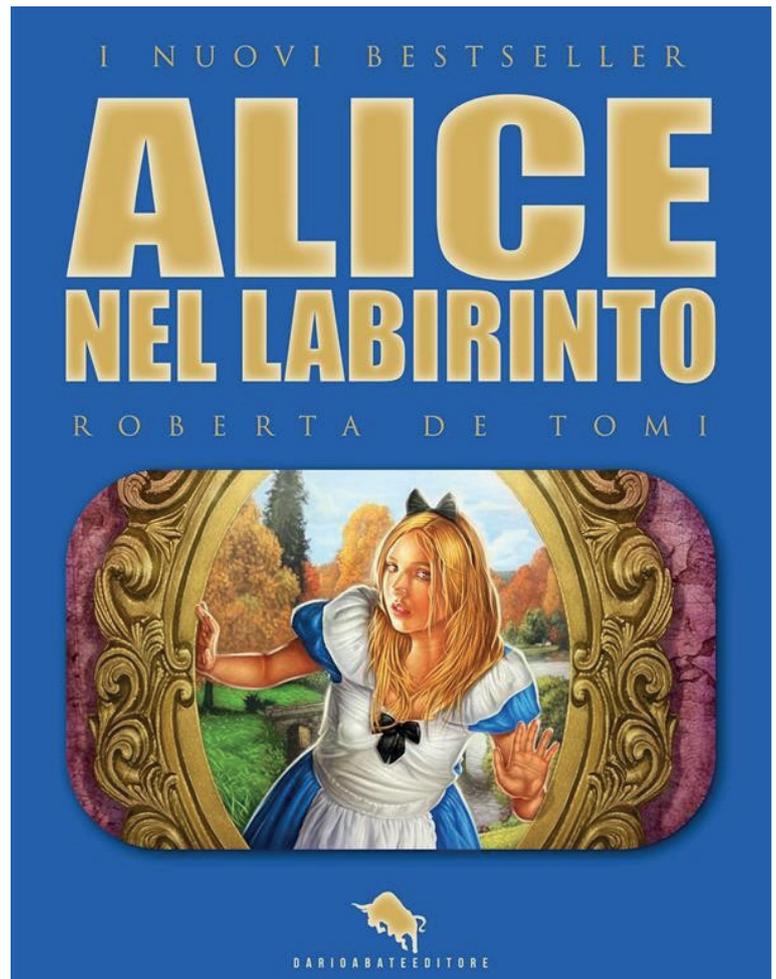


curato diversi blog e ho collaborato con siti occupandomi di recensioni di libri e interviste a scrittori.

Ho iniziato a pubblicare in maniera sistematica nel 2014, quando è uscito il manuale in e-book “Come sedurre le donne” (HOW 2 Edizioni), libro che ha avuto ottimi riscontri in termini di vendite e che ancora oggi incuriosisce e mi sta dando soddisfazioni, malgrado alcune critiche controverse... purché se ne parli! Nello stesso anno è uscito “Magnitudo apparente” (Lettere Animate). Nel 2015 è la volta de “Il maledetto residuo nel cuore” (Rupe Mutevole Edizioni), nel 2016 di “Chick-Girl. Azalee per Veridiana” (Delos Digital), nel 2017 “Alice nel labirinto” (DAE) e nel 2019 l’auto-prodotto “Laura nella stanza” un esperimento che presenta un’edizione “Senza Finale”. Inoltre sono ghostwriter... ma non posso dire troppo. Aggiungo che lavoro come docente di scrittura creativa, ambito che mi ha sempre affascinato. Tra novembre e dicembre del 2019 ho tenuto un corso in un Comune della mia zona: gli allievi dovevano essere dieci, ma sono arrivati a quota sedici! Un risultato inatteso e un bellissimo gruppo! Chiudo qui dicendo che gestisco il blog: lapennasognante.blogspot.com. Qui pubblico recensioni, interviste e articoli legati alla scrittura creativa.

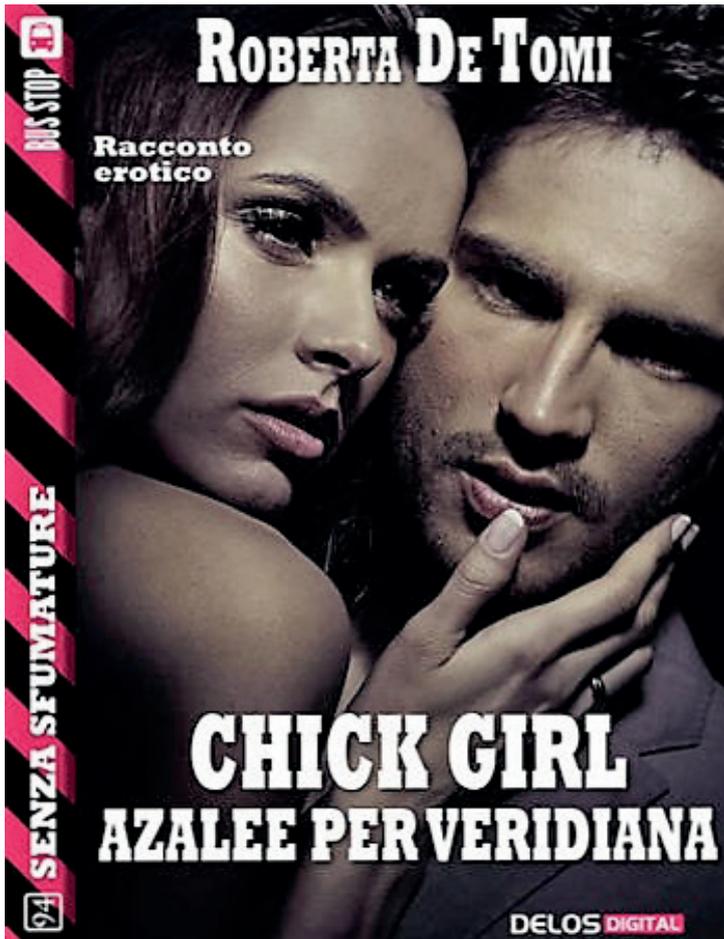
A proposito di “Alice Nel Labirinto”, mi confermi quindi ciò che ho scoperto tramite una ricerca sul web, ossia che si tratta di un’opera del 2017! Tuttavia, correggimi se sbaglio, soltanto adesso hai deciso di pubblicizzarla associandola a quell’hashtag “libro-game” che l’ha portata alla mia attenzione. Come mai questa scelta? Sei a conoscenza del fatto che la narrativa interattiva stia vivendo una seconda giovinezza o è stato un puro caso?

Dare un seguito a un mondo articolato quale quello creato da Lewis Carroll, è stato il primo



oggetto di notizia e curiosità ed è quello su cui prima di tutto in tanti (tra lettori e blogger) si sono focalizzati all’inizio. “Alice nel labirinto” è il frutto di un lavoro di ricerca e linguistico attraverso cui ho cercato di restituire lo spirito dell’opera del grande autore inglese: questo, diciamo, è il primo elemento che è emerso, anche se la parte librogame è stata evidenziata nelle comunicazioni. Le cose sono cambiate con le prime recensioni sui Blog letterari, a partire dalla metà del 2018: alcune blogger sono rimaste molto colpite e incuriosite dalla componente librogame; c’è chi l’ha trovata divertente, chi molto originale, qualcuno (addirittura) innovativa considerando l’impianto del romanzo.

Come mai questa scelta? Nasce da una mia intuizione, sempre riflettendo sulla materia



trattata. Faccio un inciso: il romanzo è uscito nel 2017, ma io l'ho scritto tra la fine del 2015 e l'inizio del 2017, quindi ci sono state fasi di sedimentazioni, di riscrittura come accade per tutte le opere. Questa intuizione si basa su mie conoscenze pregresse dei librogame: in quel periodo ho rispolverato un po' di letture e fatto qualche ricerca. Ho pensato che in un'opera che si basa linguisticamente su nonsense e giochi di parole, e concettualmente sulle scelte che Alice si trova a fare (Bevimi, Mangiami che troviamo sono un piccolo esempio), introdurre la componente game avrebbe portato un valore aggiunto.

Consideriamo infine (ma non in ultima istanza) che l'interattività è un concetto in fieri da anni, e la rinascita del librogame dal 2017 lo conferma in pieno. Alcuni colleghi scrittori/sceneggiatori stanno sviluppando dei librogame su commissione... essendo lavori work

in prog, non posso dire nulla, né fare nomi, ma ho avuto dei confronti in tal senso e mi hanno confermato che l'interesse verso i librogame si sta allargando. Mi hanno confermato che scrivere dei librogame è una bella "sfida" in termini di progettazione, ma sicuramente molto stimolante!

Aggiungo che "Alice nel labirinto" è pensato in termini cross-mediali e questo è un altro aspetto interattivo centrale per me.

Oltre ad averlo presentato in giro anche in forma di reading, c'è un booktrailer musicale, che potete guardare qui: <https://www.youtube.com/watch?v=PSdkiVUcBg>.

Il brano "I'm a prisoner" è dei NovelToy, gruppo elettro-pop di notevole spessore ed esperienza musicali; la regia di Giulio Manicardi, un regista giovane ma già dal robusto mestiere, che ha ottenuto importanti riconoscimenti internazionali con il suo primo cortometraggio, "Like". I partecipanti sono artisti della Bassa. Devo dire che il 2018 è stato un anno un po' difficile per questioni lavorative e personali che esulano dalla scrittura e che hanno rallentato una parte del lavoro di promozione di "Alice nel labirinto".

Il 2019 è stato un anno di cambiamento e rinascita: è stato anche quello in cui il romanzo si è piazzato al secondo posto ex-aequo del Trofeo Cittadella 2019, conferito al miglior romanzo fantasy. Da lì sono stata coinvolta in alcune iniziative promozionali. Insomma, con 2019 sono "ripartita da Alice". Il resto è un percorso da costruire.

Quali elementi ha "Alice nel Labirinto" tali da poterlo definire un librogame?

Al termine di alcuni capitoli il narratore interviene proponendo due alternative: il lettore può saltare uno o più capitoli andando a quello che viene indicato di volta in volta, oppure può continuare la lettura. È evidente che in base alle scelte, deriveranno nuove possibilità



e nasceranno modalità di fruizione della storia differenti. La difficoltà per chi scrive - quindi per me - è cercare di mantenere la coerenza narrativa e far sì che i fili si annodino correttamente tenendo conto delle scelte che farà il lettore. La formula si avvicina insomma al racconto a bivio, anche se è decisamente più soft.

Una blogger ha avvicinato questa componente game a quella di Borges, di cui cito “Il giardino dei sentieri che si biforcano”. Ovviamente parliamo dei precursori, ma il concetto di interattività era già presente ai tempi, salvo poi svilupparsi successivamente in ambito didattico e poi nelle modalità che conosciamo. Cito un'altra mia reference: “Tante storie per giocare” di Gianni Rodari (1971) con la scelta del finale.

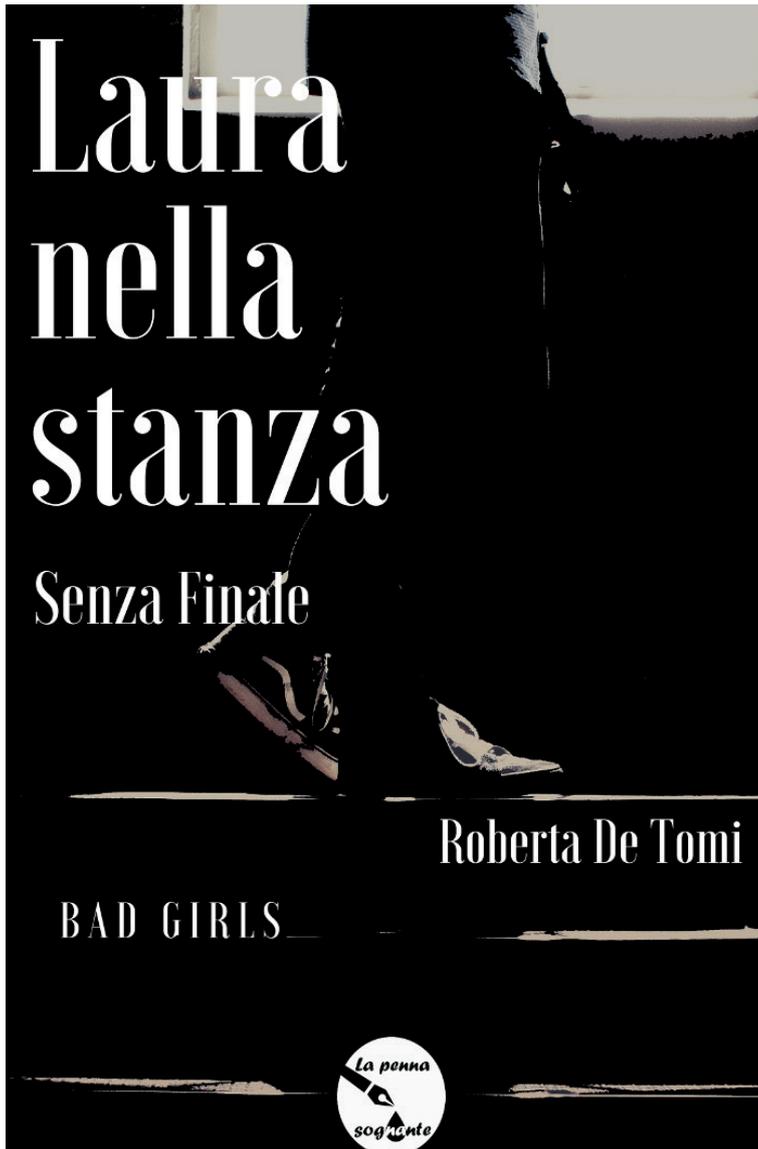
Direi quindi che potrebbe definirsi un romanzo interattivo, una tipologia di opere che non è mai stata sfruttata in tutto il suo potenziale, dai primi esperimenti come Rayuela in poi, e che anche oggi conta poche opere inquadabili nel genere: di moderno mi vengono in mente giusto il fumetto «A passeggio per Roma» di Mercurio Loi e il romanzo a bivi “Steam Romance” di Acheron Books. Come autrice, che rapporto hai con il mettere il lettore al centro dell'attenzione, giocando con lui?

Premetto che l'idea del “librogame” mi è venuta in corso d'opera ed è stata subito approvata dall'editor di DAE, Daniele Corradi. Tutto è nato riflettendo sui Social... okay prevale la caccia ai like, ma c'è anche la voglia di condividere contenuti creati ad hoc e notizie che toccano il cuore e la testa (soprattutto il cuore). Si tratta di dinamiche attive che stanno cambiando la nostra modalità di fruizione. È ormai comprovato e assodato che la nostra soglia di attenzione è nettamente diminuita; si è meno attenti a leggere, ad ascoltare un



interlocutore o un brano, a guardare un film, complici anche gli occhi su display vari ed eventuali! Credo che portare il lettore al centro della storia coinvolgendolo in maniera interattiva possa essere un ottimo modo per interessarlo alla lettura su un arco temporale più lungo rispetto a quello indicato dalle statistiche odierne. Senza contare che l'interazione è sempre più importante: lo vediamo sui Social, ma anche con i larp, ad esempio. Con Alice, il lettore e la lettrice diventano protagonisti del processo creativo: la forma del librogame è uno stimolo all'immaginazione. Questo senza mai dimenticare che, anche in una forma tradizionale, il lettore e la lettrice non sono mai fruitori passivi (o almeno non dovrebbero esserlo!)

Che rapporto hai con il medium dei libri interattivi? Hai letto in passato le classiche



collane dell'editore EL o gli Scegli la tua Avventura Mondadori? Se sì, ce n'è qualcuna che ti ha influenzato come scrittrice?

Sono nata negli anni Ottanta in un'area di provincia in cui i librogame sono arrivati un pochino più tardi – come tanti altri prodotti... effetto dell'era dell'analogico! - e quindi nella mia zona hanno avuto un boom effettivo negli anni Novanta e hanno continuato a essere seguiti fino alla fine della decade/inizio Duemila, quando il loro successo si era esaurito a livello globale da tre-quattro anni. Mi sono avvicinata a questi libri durante l'adolescenza, a partire dalle passioni per la mitologia e per il fantastico considerando che sono una

lettrice forte ma disordinata (lo ammetto!). Per EL mi sono rimasti impressi i libri di Grecia Antica (il viaggio a Creta mi ha affascinato e poi amo molto la mitologia greca e l'idea del labirinto non è un caso!), Realtà&Fantasia, Alla corte di re Artù (cui mi sono avvicinata dopo aver letto i fantasy di Mario Zimmer Bradley), Misteri d'Oriente. I must "Lupo solitario" ma soprattutto "Advanced Dungeons&Dragons" ai tempi sono stati oggetto di conoscenza, ma ammetto che mi hanno appassionato maggiormente quelli che ho citato in precedenza in quanto legati a mie passioni personali. A proposito di Dungeon & Dragons: alcuni amici giocavano al gioco di ruolo e ho seguito alcune "puntate" da "spettatrice". Per Scegli la tua Avventura Mondadori: "Il trono di Giove" ma anche "Iperspazio", "Il segreto delle piramidi", "Il castello proibito". La serie di Indiana Jones non mi ha attratta, ma si tratta di un mio gusto personale: pur avendo visto i film, non mi sono mai appassionata. Per curiosità e perché amo le fiabe, anche se per bambini, le "Fiaba Game". "Fantastica Game" è un altro riferimento: "Volà con Peter Pan" e "La sfida dei maghi" in particolare.

Si dice che il mercato dei libri stia morendo e che la parabola discendente delle vendite e del numero dei lettori sia irreversibile. Si diceva anche, negli anni 80, che legare la lettura al gioco e alla sorpresa potesse stimolare i più giovani a gettarsi tra le pagine di una storia. Il problema è che, a mio modesto avviso, si dicono anche un sacco di sciocchezze, ma una cosa è certa: il mercato della narrativa è sovraffollato ed è difficile catturare l'attenzione di qualcuno quando l'offerta è così sovrabbondante. Pensi che sperimentare nuove forme di narrazione possa essere utile a livello di marketing, così come per narrare una storia?

Il mercato è sovraffollato e saturo: questo è



vero. Ci sono tantissime proposte uguali ad altre e purtroppo – mi dispiace dirlo – la diffusa convinzione di avere scritto un’opera originale e unica. Si tratta di un atteggiamento legato a una non effettiva conoscenza del mercato. Detto questo: l’originalità è però proporzionale alla capacità di reinventarsi e necessita di tanta consapevolezza.

Di certo nuove forme di narrazione aiutano il marketing, ma credo che a volte si tratti dell’idea e del libro giusto che arriva nel momento giusto. Creare un personaggio che faccia innamorare i lettori; essere artefici di un mondo possibile che attragga il pubblico; un modo di narrare coinvolgente; una scrittura empatica... seguono altri elementi. Poi a volte certi successi non si spiegano (o sembrano non spiegarsi). Forse il segreto sta nella penna che sa darci qualcosa di cui abbiamo bisogno come lettori e lettrici.

Il mondo di Lewis Carroll si presta molto bene al gioco e alla sperimentazione. Possiamo dire che anche lui a suo modo giocasse con i suoi lettori?

Lewis Carroll era un matematico, un inventore, un fotografo... ed era anche un giocherellone. Per essere dei giocherelloni bisogna anche essere molto seri: i bambini ce lo insegnano! “Alice nel paese delle meraviglie” e “Attraverso lo specchio” sono grandi esperimenti narrativi e linguistici. Sono indicati come libri per bambini, in realtà si tratta di un abile travestimento. Il Paese delle Meraviglie con i suoi bizzarri personaggi, i numerosi nonsense e i giochi di parole presenti, portano il lettore e la lettrice ad andare oltre la fruizione classica. Ogni volta che leggiamo i due romanzi, scopriamo qualcosa di nuovo. Ci avete mai fatto caso?

Ti ringrazio per le tue risposte. Possiamo aspettarci altre opere con elementi interattivi

da parte tua? Puoi darci qualche anticipazione in tal senso?

Ho accennato al racconto lungo “Laura nella stanza” un thriller erotico con una forte componente psicologica che si presenta in un’edizione “Senza finale”. Il lettore è invitato a scriverlo e a inviarlo a lapennasognante@gmail.com. E lo dico qui: i finali potranno essere pubblicati sul blog! Naturalmente esiste la versione completa di “Laura nella stanza”, in digitale e in cartaceo. Per il futuro: ho delle idee in merito, sul filone di “Laura nella stanza”, proponendo una serie di racconti lunghi senza finale con il logo de La Penna Sognante. Sul fronte di ulteriori progetti: sono all’opera su due romanzi ma non in formato librogame. Non escludo però la possibilità di scrivere un librogame a tutti gli effetti. Anche su commissione. Sarebbe una bella sfida.

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

Ringrazio i lettori e lettrici di Magazine LGL per l’attenzione! Vi mando un grande abbraccio e un invito a continuare a giocare con le storie e con la lettura. Potete scrivermi e seguirmi su Instagram, Facebook e sul mio blog (*nel box a fine intervista trovate tutti i riferimenti*). Un grazie a LGL per questa bella intervista e per lo spazio dedicato! 

CONTATTI

Roberta De Tomi

lapennasognante@gmail.com

lapennasognante.blogspot.com

Instagram: [aliceinthelabyrinth](https://www.instagram.com/aliceinthelabyrinth)

Instagram blog: [lapennasognante](https://www.instagram.com/lapennasognante)

Facebook autore: **Roberta De Tomi**

Facebook profilo: **Roberta Mab De Tomi**