

Prima piazza al visionario "Alla Luce del Buio" che vince con buon margine CORTI 2011, PREVALE LA SPERIMENTAZIONE

Un'edizione con ben 5 esordienti su 8, trame curiose e originali favorite dal tema a "immagini"

a cura di Francesco Di Lazzaro
(Prodo)

Aprile e maggio sono stati mesi proficui per tutti gli amanti della narrativa a bivi: in questo periodo si è infatti svolta la terza edizione del Concorso "I Corti di LibroGame's Land", ideato da Giovanni "gpet74" Pettinotti e Alberto "SevenLegion" Donda e diventato ormai un *must* per tutti gli appassionati del settore.

Ogni settimana è stato rivelato e valutato un *raccontogame* precedentemente scritto e inviato dagli otto autori che si sono sfidati in questo gioco. Il tema di questo anno ha spiazzato molti concorrenti, richiedendo non la scelta fra diversi incipit, né fra differenti generi narrativi, bensì quella di una fra le tre immagini proposte: la sagoma di un fungo atomico in una città, un figuro incappucciato sullo sfondo di una torre merlata in una notte di luna e un consesso di uomini in uniforme radunati attorno a un tavolo.



Il protagonista della prima illustrazione proposta come tema di fondo per il concorso: un'oscuro figura fluttuante che infesta gli spalti di un altrettanto tetro maniero...

Confermate le dimensioni fa media con quello dei limite dei racconti già viste singoli giurati, che nell'edizione 2009-2010: quest'anno sono stati un massimo di 40 Raffaele "BenKenobi" A-paragrafi deve trovare quilone, Luca "Lucky" posto in non più di 18 Melinu e Giovanni "Yanez" pagine. Anche la modalità Lelli.

di votazione rimane Il primo Corto in gara, inalterata: il giudizio po- **Alla luce del buio** di polare degli utenti del sito Davide "Apologeta" Bon-(che hanno votato i Corti vicini, ha lasciato stupiti pubblicati in forma anoni- molti giurati per le ma direttamente sul forum tematiche trattate, inequi-

vocabilmente *adulte*: la storia di un ragazzo in fin di vita, che vaga nella sua mente alla ricerca di una via d'uscita... da se stesso! L'immagine utilizzata è stata quella dell'esplosione, applicabile a entrambi i paragrafi finali. Nonostante alcune perplessità sul tono utilizzato, sulla complessità simbolica e sulla difficoltà della parte ludica, il racconto viene apprezzato per il sistema regolamentare e la struttura, ottenendo un voto complessivo superiore al 7,5: a sorpresa, sarà sufficiente per ottenere la vittoria finale.

Con il secondo Corto si ritorna ad atmosfere tipiche dei librogame classici: Mauro "Mornon" Longo, già vincitore della prima edizione, confeziona il suo **La luna degli assassini** con estrema perizia. Come è facile intuire dal titolo, è stata utilizzata l'immagine numero 2. Siamo qui protagonisti dell'incursione notturna del migliore ladro della zona nella torre del ricchissimo mercante Prothias Vermeeth: in questo *raccontogame* a mappa, dal regolamento snello e impreziosito dall'assenza del fattore caso, si sono raggiunti picchi di giocabilità eccellenti. La valutazione complessiva ha risentito delle critiche rivolte agli aspetti stilistici, all'utilizzo di alcuni oggetti e all'ambientazione meno originale: il voto (che si assesta oltre il 6,5) garantirà comunque l'ulti-

mo gradino del podio all'autore.

Il terzo racconto ha suscitato vivaci commenti: Tommaso "Lamello" Sguanci, con il suo **Le Metamorfosi**, è riuscito a creare una storia ibrida fra il fantasy e il giallo con un'eccellente rigiocabilità, frutto dell'ottima trovata di finali alternativi a seconda del grado di consapevolezza raggiunto dal protagonista. Infatti, iniziamo questa storia in una cella di prigione senza ricordare nulla del nostro passato, e saranno le nostre scelte a completare o meno i nostri ricordi e - quindi - ad avere una conclusione diversa. Purtroppo, l'enorme complessità della vicenda, alcuni limiti nella parte regolamentare e, soprattutto, una revisione stilistica non accurata hanno abbassato notevolmente i giudizi, facendo ottenere un voto non superiore a 5,5 che vale la penultima posizione finale.

Rockstage - tour esplosivo è la fatica di Alessio "Adisc" Contorni. Un racconto spumeggiante, infarcito di spunti umoristici, citazioni rock e - soprattutto - enigmisticamente stupendi, ma che hanno lasciato alcuni giurati con l'amaro in bocca per l'estrema difficoltà degli stessi. In questo Corto siamo un semplice *roadie* (l'aiutante che, nei complessi musicali, si occupa degli strumenti e degli aspetti organizzativi spiccioli) con

magazine

Direttore

Alberto Orsini
(Dragan)
dragan@librogame.net

Condirettore

Francesco Di Lazzaro
(prodocevano)
prodocevano@librogame.net

Testata in attesa di registrazione

la curiosa particolarità di poter parlare esclusivamente con toni di chitarra elettrica: dovremo aiutare la nostra band a raggiungere il luogo del concerto evitando gli intralci che troveremo seminati sul nostro percorso dai nostri concorrenti, intenzionati a rubarci la scena. Il regolamento brilla per originalità: prevede cinque valori numerici corrispondenti ai diversi sensi più uno complessivo del nostro stato di salute; il gioco è inframezzato da check in cui possiamo essere perfino penalizzati dalla eccessiva sensibilità in uno di questi ambiti. Il responso numerico premia il racconto, assegnandogli un voto superiore al 7 che gli varrà il secondo posto finale.

Dopo il giro di boa, ecco **La danza delle ombre** di "Gittes": con questo racconto torniamo a un'ambientazione classica, dove prenderemo l'identità un ladro impegnato ad affrontare un malvagio stregone che gli aveva commissionato il furto di una gemma dotata di poteri magici. La vicenda è molto semplice, e dopo alcuni paragrafi introduttivi dove potremo recuperare alcuni utili oggetti, ci troveremo davanti il *villain* del caso in una sfida ben strutturata. Il regolamento ricalca elementi classici: tre classi di personaggi, punteggi, lanci di dado e combattimenti. Il sesto posto finale (il voto si ferma poco sopra al 5,5) risente dello stile meno curato e della "normalità" della vicenda - almeno per lettori scafati come la giuria di LibroGame's Land!

Ne **Il forestiero** di Lorenzo "LordAxim" Trucco facciamo un bel salto nel tempo fino alla Lucca medioevale, dove impersoniamo un ragazzino che si trova ad inseguire una figura misteriosa (quella della seconda immagine) in u-

na notte... speciale. La vicenda in realtà è molto breve e poco complessa, anche se sono presenti rimandi storici davvero accurati. Il regolamento è semplice e lo stile perfettibile, ma l'ottima caratterizzazione dello ambiente ha ben impressionato tutti i giurati, invogliando i più ad approfondire la conoscenza della città toscana o della figura che origina l'intero Corto: il racconto ha mancato il podio per un soffio, assestandosi poco sotto il 6,5.

Il settimo Corto è **L'albero di fuoco** di Efrem "EGO" Orizzonte, già medaglia di bronzo nell'edizione precedente: una storia priva di regolamento e di finali negativi, dove al lettore è richiesto come modulare il racconto di un nonno al nipotino sul viaggio di un loro antenato. La splendida ambientazione fiabesca, arricchita da riferimenti simbolici dei pellerossa, la reinterpretazione spiazzante dei classici canoni dei *librogame* e l'ottimo stile di scrittura sono stati però posti in secondo piano dalla giuria: a causa dell'interattività limitata e di un enigma non compreso, interpretato come un grave rifiuto, il voto si ferma appena sotto la soglia della sufficienza.

L'ultimo *raccontogame* ci fa volare nel mondo dei cartoon giapponesi degli anni '80: Federico "djmahyem" Bianchini ci porta alla guida di robot giganti che nel suo **Muteki Chojin Hype- rion** devono difendere il paese del Sol Levante dall'attacco di perfidi alieni invasori.

Il regolamento è strutturato e innovativo, sebbene non perfettamente implementato, e lo stile adatto alla sto-

ria narrata; il Corto, nel computo numerico, si pone però in fondo alla classifica. I gravi errori di editing, con paragrafi irraggiungibili e rimandi inesistenti, lo mettono un gradino sotto tutti gli altri.

In conclusione abbiamo assistito a un'edizione in cui se da un lato la qualità media dei racconti è risultata leggermente più bassa rispetto a quanto visto ne *I Corti di LGL* degli anni precedenti, dall'altra le note positive e migliorative non sono mancate: continua a essere stabile il numero dei partecipanti, il forum ha risposto massicciamente all'invito alla lettura e alla votazione delle varie opere, si sono registrati parecchi esordi, come già accennato, di autori fino a oggi mai impegnatisi direttamente nella scrittura di un racconto per la partecipazione al concorso; in alcuni casi gli scrittori sono entrati a far parte della community addirittura allo scopo di proporre il loro titolo.

Tutto sommato positivo poi si è rivelato l'esperimento della tematica per immagini, che aveva sollevato più di un dubbio, e qualche critica, nel momento in cui era stato presentato. Si temeva che un incipit fornito in questo modo potesse risultare di ostica interpretazione, finendo per allontanare i potenziali autori dall'idea di realizzare un corto, e, d'altro canto, consentendo a qualcuno di impiegare una delle immagini proposte per il perfezionamento di un lavoro non proprio in linea con la struttura della selezione.

Tutto ciò non solo non è avvenuto, ma l'introduzione di questo nuovo modo di fornire lo "spunto" ha contribuito certamente ad aumentare l'originalità di molte delle opere scritte.

Non ci rimane che invitare tutti a Lucca, per la premiazione ufficiale del vincitore, e avvertire gli aspiranti scrittori che presto ci sarà una nuova edizione de *I Corti*, ricca di sorprese...



In alto a destra, le altre due immagini che hanno fatto da spunto al concorso: un'esplosione atomica che distrugge completamente una città e una riunione di persone abbigliate con vesti futuristiche...