

# librogame's LAND

ANNO

XIII

6

(128)

Direttore

Francesco Di Lazzaro

APRILE

10<sup>^</sup> Edizione!

ModenaFiere

PLAY

festivaldelgioco

6-7-8  
APRILE

## La Rinascita dei Libri-Gioco

La conferenza a Modena Play 2018 e tutto quello che c'è da sapere sulla 3 giorni di fiera

PLAY  
festivaldelgioco

Articoli di

Francesco Di Lazzaro

Impaginazione a cura di  
Francesco Di Lazzaro

# Play 2018, trionfa la narrativa interattiva

Cronaca di due giorni di fiera, tra novità, incontri e la conferenza

*Di Francesco Di Lazzaro*

Edizione della Fiera di Modena ricca come non mai, sia a livello numerico che di contenuti. Un discorso generale che vale per tutti gli ambiti trattati quest'anno dall'evento e anche (e soprattutto dal nostro punto di vista) per quello interattivo, a noi tanto caro.

Presenti tutti gli addetti ai lavori alla conferenza La Rinascita dei Libri-Gioco, di cui parleremo nel dettaglio più avanti, il successo di vendite e pubblico è stato eccellente, come mi è stato confermato dai 3 editori che hanno aderito con il loro stand commerciale a questa Play 2018: nello specifico Edizioni Librarsi, Raven/Vincent Books e GG Studio.

A questi si è aggiunto Andrea Angiolino, che in veste di autore si è unito allo postazione Io Gioco, Sabato alle 14, e ha presentato Alla Ricerca di Angelica, un racconto interattivo di cui abbiamo ampiamente parlato nel nostro Magazine di carnevale (che potete trovare navigando sul nostro sito a questo indirizzo: <http://www.librogame.net/index.php/lglmag/lglmagarch/annata-2018/1074-feb2018spec>).

Il mio approccio con Modena città è stato alquanto traumatico. Arrivato con il treno verso le 14 di Venerdì, dopo aver mollato il mio scarno bagaglio al b&b di riferimento mi sono precipitato in zona fiera, prendendo il temibile bus 9 dall'autostazione. Il caso ha voluto che gli studenti di tutte le scuole di Piazza Aldo Moro e dintorni terminassero esattamente a quell'ora le lezioni e prendessero in massa il suddetto bus 9.

Il risultato che ne è scaturito: 25 minuti di viaggio fino alla fermata Virgilio compresso in mezzo ad altre 500 persone, con serie difficoltà per riuscire a inalare la quantità d'aria necessaria alla sopravvivenza!

Per fortuna arrivato in fiera sono riuscito a godermi le opportunità ludiche nella loro totalità: i padiglioni infatti, visto anche il contesto feriale, erano insolitamente

sgombri, ed è stato molto semplice per me rintracciare gli stand che più mi interessavano.



Quello Librarsi, che, spinto probabilmente da una sorta di sesto senso interattivo, ho individuato completamente a caso dopo a v e r percorso i miei primi 50 metri in fiera e dove ho incontrato

Claudio Di Vincenzo ed Erika Visone, già in posizione da “combattimento” e intenti a disporre i volumi in vendita nell’occasione modenese: tirature per l’occasione, con circa 200 pezzi di Bloodsword 1, la vera novità interattiva di Play 2018, e qualcosa meno di Terre Leggendarie. Oltre a questo una serie di gadget decisamente interessanti.

La mappa a colori di Midagard, in omaggio per chi acquistava in fiera, in anteprima, Il Labirinto di Krarth, quella delle terre de Il Regno Lacerato, regolarmente in vendita, il poster della cover di Bloodsword 1 e alcuni altri ammennicoli per collezionisti, tra cui un portaoggetti confezionato riprendendo l’ottimo disegno di copertina dell’opera di Dave Morris realizzato da Federico Musetti. Lo stesso Musetti si è prestato poi, nella giornata di Sabato, a un’intensa sessione di dediche sui volumi acquistati in loco, che certamente avrà reso felice più di un appassionato.

Lì vicino la postazione di Mondiversi, lo storico, negozio torinese specializzato in giochi di ruolo che da sempre però ha riservato un occhio di riguardo per i libri-gioco. Anche stavolta tra le sue dotazioni non ha mancato di proporre alcuni classici del genere interattivo, in particolare una selezione di volumi editi tra fine anni ’80 e inizio anni ’90 dalla storica casa editrice EL di Trieste.

Dopo un quarto d'ora di chiacchiere con l'editore milanese mi sono avventurato lungo il padiglione, e ho individuato lo stand Raven: moltissimo spazio riservato alla dotazione ludica e solo un angolo, quello all'estrema sinistra guardando la postazione, dove erano sistemati i libri interattivi.

Ho cercato Francesco Mattioli, ma mi è stato detto che sarebbe arrivato in fiera solo Sabato. Ho provveduto allora a controllare che il parco titoli Raven/Vincent Books fosse completamente disponibile all'evento emiliano, trovandone conferma. L'intero set di Lupo Solitario, dal volume 1 a quello 12, più il 29, faceva mostra di sé, accompagnato nello scaffale accanto dai 4 volumi Freeway Warrior e dal numero 1 di Oberon. A questo proposito mi è stato assicurato dallo stesso editore che gli attesi volumi 13 di Lone Wolf (I Signori della Peste di Ruel) e 2 di Oberon sono in dirittura di arrivo. Si era pensato di portarli addirittura in fiera, ma poi uno strascico di quegli stessi problemi che stanno condizionando la diffusione fin da dopo la morte di Joe Dever si è palesato anche in questi ultimi due mesi e l'uscita dei libri è stata ulteriormente rimandata.

Lo stesso Mattioli però mi ha confermato che ormai si tratta di una questione di poco e che i titoli vedranno la loro commercializzazione certamente entro la fine del 2018, conferma che dovrebbe tranquillizzare chi cominciava a sospettare che dietro il prolungato stop ci fosse la precisa volontà di sospendere le collane.



Il colpo d'occhio di tutti i volumi Raven/Vincent Books riuniti insieme si è confermato comunque impressionante. Poco oltre, quasi all'angolo del padiglione A, ricco di titoli e di

curiosi ecco comparire lo stand GG Studio. Mi sono fermato quasi un'ora a chiacchierare con Umberto Pignatelli, autore insieme a Francesca Baerald della serie di libri-gioco Kata Kumbas, ed è stato uno scambio proficuo e piacevolissimo.



Abbiamo parlato dei libri di Umberto, ma anche della situazione in generale della narrativa interattiva e del mondo editoriale. È stato un dialogo ricco di spunti e uno confronto di idee oltre-

modo interessante. Ne ho approfittato per prendere Il Cavaliere della Porta, che colpevolmente non avevo ancora inserito nella mia collezione; Umberto mi ha dato poi appuntamento per il giorno dopo, quando in fiera sarebbe intervenuta anche Francesca Baerald e avrei potuto approfittarne per farmi “marchiare” il libro anche a lei, nonché per partecipare alla “Cerca del Sarchiapone”, un simpatico gioco concorso ideato in occasione di Play che metteva in palio addirittura la prima copia del terzo volume della collana Kata Kumbas, in uscita a Lucca 2018. Ho saputo poi successivamente che l’iniziativa si è rivelata un successo, con molta partecipazione e diverse decine di “concorrenti” che si sono cimentati nella caccia alla mitica creatura.

Finalmente ho potuto dedicarmi un po’ alla fiera: incrocio Marco, “Zakimos” su LGL, e insieme ci rechiamo a provare un gioco da tavolo che simula una corsa automobilistica caratterizzata dall’impiego di vetture V3, che chiunque abbia amato le Micro Machines non può non conoscere. Regolamento adeguato, azione coinvolgente, forse un po’ pesante alla lunga, ma complessivamente divertente. Un piacevole intermezzo che fa risalire in me l’antico fomento per i board game, tanto da spingermi in uno dei tanti outlet del gioco presenti nei padiglioni e acquistare ben 3 prodotti, fomentato dall’atmosfera, dal furore e dal fatto che fossero lì, a disposizione, a soli 10 euro al pezzo (Swordfish, Jerusalem ed Elysium per chi fosse

interessato ai particolari del mio shopping folle).

Distrutto e pieno di buste, dopo un'altra serrata discussione con Marco e Claudio Di Vincenzo allo stand Librarsi, e dopo aver finalmente incrociato Mauro Longo, che mi aveva assicurato la sua presenza in fiera alle 17 e 30 per poi presentarsi alle 19 e 30, guadagno la via della città stanco ma felice. Il resto della serata trascorre tra una cena pantagruelica in una trattoria tipica con Aldo dello staff del sito, la di lui compagna Barbara e il Tuorlo, presentatosi trafelato e senza essere preavvisato come consuetudine ormai di qualsiasi evento in cui LGL organizza una conferenza, e un patetico tentativo di apprendere le regole di Elysium e giocarci, ebbri e stanchi, con la mezzanotte ormai prossima. Tentativo ovviamente miseramente fallito.

Il secondo giorno è stato certamente il più gustoso, per me come per tutti gli appassionati interattivi. Era prevista infatti, alle 11, la conferenza dedicata alla Rinascita dei Libri-Gioco, dove sono intervenuti tutti i principali editori del settore.

Il sottoscritto nei panni del moderatore ha progressivamente passato la "palla" ai vari partecipanti, in una sala che, seppure non molto grande, è risultata gremita di pubblico, tanto da costringerci a recuperare parecchie sedie dagli ambienti limitrofi (e diverse persone



sono comunque rimaste in piedi) e a lasciare la porta aperta per riuscire a sistemare le varie postazioni dei relatori, un po' sacrificati nello stretto spazio a disposizione.

Dopo una rapida introduzione ho passato la parola a Stefano Rossini della collana Dedalo, di Tombolini, che ha raccontato i punti salienti che stanno caratterizzando l'avventura editoriale della casa editrice da lui rappresentata.

Una collana basata su autori italiani, sei volumi inediti previsti per il 2018 (tra cui, attenzione, anche quello de I Corti di LGL, che raccoglierà le tre opere vincitrici del concorso di quest'anno), altre opere in rampa di lancio per il 2019, approccio digital first, anche se non sono escluse eventuali versioni cartacee dei volumi di maggior successo, assenza di dadi e regolamenti complessi, un occhio alla leggibilità dei racconti anche in ambienti poco adatti alla gestione di registri di guerra o tabelle varie (per esempio in bagno o sull'autobus).



In quest'ottica sono state sviluppate, o sono in via di sviluppo, tutte le opere commissionate fino a oggi; di una ci ha parlato l'autore Antonio Costantini (Ubik sul forum di LGL), che ci ha raccontato come è arrivato a realizzare il suo

volume "Una Voce dal Passato". Un libro dal taglio spiccatamente femminile, che strizza l'occhio al pubblico muliebre, di solito non molto vicino al genere interattivo, e che ci mette nei panni di Amanda, una donna che, a seguito di un incidente automobilistico, si trova catapultata nel suo corpo di sedicenne, tre giorni prima rispetto alla data in cui la sua migliore amica dell'epoca è scomparsa nel nulla. La protagonista ha tutti i ricordi della sua vita adulta e 72 ore per impedire che Beatrix svanisca nuovamente. Ma sarà effettivamente questa la cosa giusta da fare?

L'opera rispecchia esattamente le caratteristiche del libro tipico della collana e sarà probabilmente, insieme al lavoro di Mauro Longo, Il Consiglio dei Topi, quella inaugurale del progetto Dedalo.

Umberto Pignatelli ha parlato in rappresentanza di GG Studio, presentandoci tutti i

prodotti compresi nel nutrito catalogo della casa editrice fondata da Gionata Dal Farra, a cominciare dai due volumi della collana Kata Kumbas, a cui si aggiungerà, lanciato a Lucca Comics 2018, il terzo, di cui Umberto ha svelato in anteprima, in conferenza, il titolo: La Magia della Baldera. Il personaggio della Baldera riprende per aspetto e caratteristiche quello della coautrice della collana, la disegnatrice Francesca Baerald, che con le sue opere artistiche condiziona l'evoluzione della storia e può donare anche dei bonus al lettore-protagonista.

Pignatelli ha giocato con tale risvolto, già presente nei primi due volumi, estremizzandolo, e facendo in modo che questa interazione diventasse capitale nel terzo libro, che dovrebbe essere il penultimo della collana. Un approccio estremamente fantasioso e stimolante che genera un certo hype tra gli appassionati, in attesa del nuovo lavoro del dinamico duo.

A seguire ha preso la parola Francesco Mattioli, di Raven/Vincent Books. Oltre a

illustrare le caratteristiche dei ben noti volumi della casa editrice di Lugo, di cui abbiamo già parlato, il nostro ci ha fornito un'anteprima importante, relativa ai futuri lavori interattivi in itinere. Ne sono in programma due: mantenendo il riserbo sul



primo della coppia, che però, siamo riusciti a carpire, avrà un taglio immediato e sarà pensato per i più giovani, ha svelato che presto sarà lanciato in Italia il mastodontico libro-gioco Rider of the Black Sun: una massiccia opera di più di 1000 paragrafi caratterizzata da una quantità smodata di enigmi e prove da risolvere, necessari per accedere alle sezioni successive.

Esplorarne tutti i risvolti e riuscire a sviscerarlo in ogni sua evoluzione è un'impresa



di rara difficoltà. Il libro perciò si presenta come titolo dal taglio decisamente adulto, pensato per i lettori appassionati ed esperti del genere, un po' in controtendenza rispetto alle risoluzioni prese da Marco Figini di Adriano Salani Editore, che ci ha presentato in anteprima la nuova traduzione italiana della collana Fighting Fantasy.

I volumi mostrati durante la conferenza sono ancora quelli Scholastic, prodotti dalla "casa madre" inglese, ma graficamente e a livello di illustrazioni saranno piuttosto simili alle controparti italiane, che vedranno la luce a livello di distribuzione tra il 17 e il 23 Maggio.

Marco ha ribadito che l'obiettivo della Salani è quello di presentare una serie che possa avere appeal sui giovani e giovanissimi lettori, e che quindi unisca alle storie classiche che tutti noi abbiamo imparato ad apprezzare nel corso dei lustri, una struttura che possa suscitare interesse e sostegno anche da parte di chi non ha mai sentito parlare prima di narrativa interattiva.

I colori sgargianti e i disegni rifatti e resi più rotondi e meno truci sono un emblema chiaro di questo intento. Tutte le informazioni relative alle prime quattro uscite e a chi ha collaborato alla realizzazione dell'opera sono reperibili su LGL Magazine di Febbraio, interamente dedicato all'argomento, consultabile nell'omonima sezione di LGL (<http://www.librogame.net/index.php/lglmag/lglmagarch/annata-2018/1071-feb2018>).



Claudio Di Vincenzo ha preso la parola subito dopo, e ci ha raccontato alcuni particolari relativi al nuovissimo Il Labirinto di Krarth, riedizione riveduta e corretta del primo volume di Bloodsword, che arriva quasi 30 anni dopo rispetto alla storica EL.

Il nostro ha chiarito la sua idea di riproposizione moderna del fenomeno della narrativa interattiva: cercare prodotti

complessi, dal taglio adulto, che possano in qualche modo interessare i lettori 35-40enni, appassionati del genere fin da bambini e oggi più che mai determinati a far sì che lo stesso possa vivere negli anni attuali una rinnovata primavera. Un

approccio diverso, sottolineato anche dalle altre opere presenti nel portfolio di Librarsi (Terre Leggendarie, di cui vedremo probabilmente a Lucca il secondo volume, che si affiancherà al già pubblicato Il Regno Lacerato, e il da poco annunciato Dangerous Worlds di Marc Wilson, di cui abbiamo parlato diffusamente nel Magazine di Aprile (<http://www.librogame.net/index.php/lgmag/lgmagarch/annata-2018/1093-apr2018>)).

E' interessante notare come ogni addetto ai lavori dia la sua interpretazione del fenomeno e come le teorie elaborate siano molto divergenti, e a volte contrastanti tra di loro. Una situazione che, a mio modo di vedere, dimostra una volta di più come il fenomeno sia vivo e si presti a trasmettere questa sua vitalità percorrendo strade molto differenti, che non necessariamente si escludono a vicenda.

Ultimi interventi: Mauro Longo ci ha raccontato qualcosa sulla sua collana Ultima Forsan, la famosa trilogia di Civetta che proprio a Modena, giusto un anno fa, vide la presentazione del suo volume conclusivo, Il Giorno della Civetta (dopo i predecessori Il Tesoro della Regina e Si Muore solo Due Volte). Ha citato inoltre Origami Edizioni, non presente con un suo rappresentante alla conferenza ma idealmente tra di noi e in grado di fornire il suo apporto interattivo alla fiera grazie alla ristampa (del 2014 ma ancora disponibile) di In Cerca di Fortuna, primo librogioco italiano mai scritto, opera dell'inesauribile Andrea Angiolino.

Marco Zamanni, del blog dedicato ai giochi da tavolo Le Recensioni di Chiara, nonché membro attivo e prezioso di Librogame's Land, oltre ad aiutarmi nell'opera di moderazione della conferenza ci ha parlato della commistione tra narrativa interattiva e board game, introducendoci un paio di esempi in cui i due generi si toccano e si contaminano a vicenda: il classico Sherlock Holmes Consulente Investigativo, che alcuni considerano un vero e proprio libro-gioco con paragrafi nascosti, da scovare utilizzando supporti esterni come mappe, indirizzari e quotidiani, e il nuovissimo Near and Far, in cui gli avventurieri protagonisti esplorano antiche rovine, tra strategia, gestione di risorse e composizione del gruppo di avventura.

Tra il pubblico da notare la presenza di Andrea Antigone Barbera, che è intervenuto a fine conferenza con una domanda sul digitale e riallacciandosi all'opera Fra Tenebra e Abisso, di cui è uno degli autori. Si tratta di una app interattiva che ha raggiunto cifre di diffusione eccezionali (si parla di più di 150.000 download in ambiente Android) e di cui abbiamo parlato nel dettaglio nel Magazine di Settembre (<http://www.librogame.net/index.php/lgmag/lgmagarch/annata-2017/1018-sett2017>). Il secondo capitolo dell'avventura è previsto per l'inizio dell'estate ed è già in programma un numero del nostro periodico in cui ne approfondiremo la conoscenza.

Altri appuntamenti offerti dalla fiera: l'intervista a Mauro Longo e Riccardo Savoia sulla nuova era florida dei libri-gioco, direttamente nello stand Gioconomicon (che potete tranquillamente rivedere sulla pagina facebook della stessa Gioconomicon e che risulta decisamente interessante) e il secondo incontro del workgroup Scrivi La Tua Avventura, dedicato alla composizione e all'insegnamento delle tecniche di realizzazione di un libro interattivo, che fa seguito a quello già organizzato in occasione di Lucca Comics and Games alcuni mesi fa.

Chi fosse interessato può saperne di più visitando la pagina facebook <https://www.facebook.com/groups/scrivilatuaavventura/>. Si tratta di un gruppo chiuso riservato agli addetti ai lavori e agli esperti del genere: se fate parte della categoria e siete attratti dall'iniziativa potete fare richiesta di iscrizione.

La mia personalissima fiera si è conclusa, dopo un brainstorming con i principali editori tra saluti, commenti sulla conferenza e strategie per l'immediato futuro, con un salto allo stand GG Studio, a trovare Francesca Baerald. La bravissima disegnatrice era impegnata a tracciare la mappa di Chiaralandia e a nascondere il Sarchiapone al suo interno, secondo quanto previsto dalla cerca.

Nonostante ciò è stata gentilissima: abbiamo fatto una chiacchierata e l'ho "costretta" a disegnare un drago combattente sulla seconda di copertina de *Il Cavaliere della Porta*, lavoro che ha decisamente impreziosito il volume in mio possesso. Ultimo passaggio prima di prendere la via della stazione e di casa.

Una manifestazione ricca di eventi, fermenti e in grado di elargire a tutti noi appassionati un'adeguata dose di ottimismo e soddisfazione; ideale preludio a quella che si preannuncia come una stagione interattiva ricca come mai negli ultimi anni.



## I + e i - di Modena Play

### *Lati positivi:*

- + Grande partecipazione di pubblico e molte novità a tutti i livelli
- + Spazio adeguato, organizzato con sapienza, frutto dell'esperienza accumulata negli anni
- + Mantenimento del taglio ludico dell'evento, con la possibilità di provare giochi e novità in prima persona, in molte postazioni diverse disseminate ovunque, indipendentemente dall'acquisto degli stessi
- + Possibilità di trovare molti prodotti a prezzo stracciato, nei numerosi outlet ubicati nei padiglioni
- + Presenza massiccia, finalmente, dopo anni di fiera, di diversi titoli interattivi e di quasi tutti gli editori del settore
- + Presenza di pubblico stimolato e invogliato all'acquisto e allo sviluppo di libri-gioco o ibridi board-libro game
- + Grande disponibilità di Andrea Ligabue e il suo staff nel supportarci e concederci gli spazi per organizzare eventi riservati al fenomeno della narrativa interattiva, nonostante lo scarso preavviso
- + Possibilità di parcheggiare, anche nei giorni di massima affluenza, a pochi minuti di cammino dall'ingresso

### *Lati Negativi*

- Poca pubblicità da parte dell'organizzazione degli eventi autorizzati, sia a livello di poster che di comunicazioni in fiera (è stato impossibile convincere la segretaria ad annunciare, tramite altoparlanti, l'inizio dell'evento riservato ai libri-gioco ma anche altre iniziative, come per esempio la sessione di autografi di Musetti presso lo stand Librarsi)
- Spazi dedicati a conferenze e iniziative un po'angusti, con poche sedie e insufficienti per il pubblico intervenuto
- Un approccio su certe dinamiche ancora legato all'idea che Modena sia un evento di nicchia: la fiera in pochi anni è cresciuta tantissimo, ormai richiama migliaia di appassionati da tutta Italia. Non è più possibile pensare di gestirla senza pianificare tutte le possibili eventualità nel dettaglio e in anticipo