

Librogame's LAND MAGAZINE

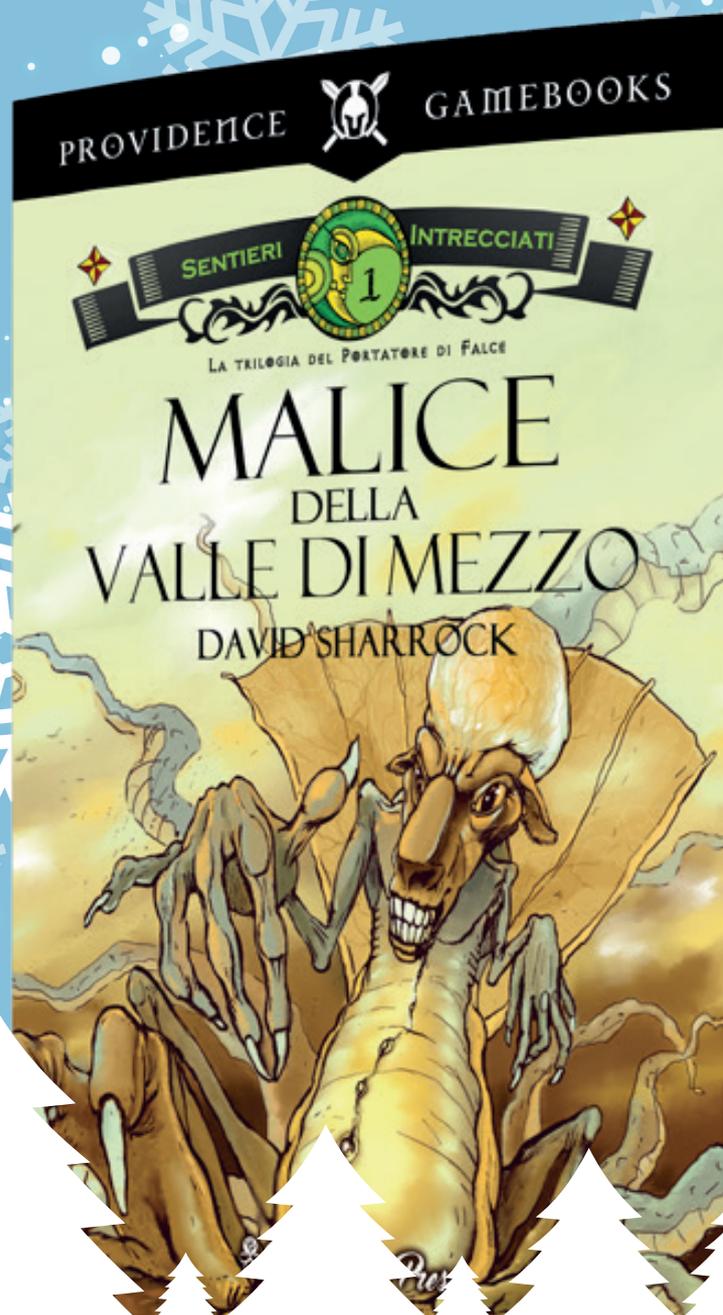
11

ANNO XIV
(146)
dicembre
2019



MALICE, IL NUOVO LG DI PROVIDENCE PRESS

Gianfranco
Calvitti ci
parla dei
suoi progetti
interattivi



I GAMEBOOK
PER RAGAZZI:
INTERVISTA
A ELISABETTA
MAUTI

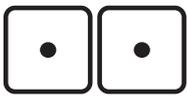
GUIDA AGLI
ACQUISTI DI
NATALE UNDER 12

UNA GIORNATA
IN UNA SCUOLA
DI ROMA

Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Articoli a cura di
LA REDAZIONE DI LGL MAGAZINE

Impaginazione e progetto grafico
LUCA ROVELLI



Arriva Malice della Valle di Mezzo,
ambizioso progetto interattivo

I BIVI DI PROVIDENCE

INTERVISTA A GIANFRANCO CALVITTI

di Francesco Di Lazzaro

Continua la crescita della narrativa interattiva e continua la diffusione del libro-gioco. Il fenomeno riguarda case editrici di ogni latitudine, diffuso su territorio nazionale e capillare ai più vari livelli, dal grande editore che distribuisce nelle librerie più famose a quello più piccolo che diffonde i suoi lavori tramite canali differenti.

A quest'ultima categoria appartiene Providence Press, casa editrice fondata e gestita da Gianfranco Calvitti che si è lanciato nel mondo della narrativa stampata con un obiettivo particolare e interessante: offrire

prodotti di qualità (talvolta in edizione molto limitata) ricorrendo al solo sito della casa editrice (<http://www.providencepress.it/>) come strumento per raggiungere il pubblico e distribuire i titoli in catalogo.

Catalogo che, al momento in cui scriviamo questo pezzo, si sta per arricchire del primo librogame della storia della giovane impresa editoriale: Malice della Valle di Mezzo, opera di David Sharrock piuttosto massiccia (si parla di 452 pagine e 650 paragrafi in una versione brossurata che sarà in vendita prima di Natale 2019 al costo di 19,90 euro)



Providence Press



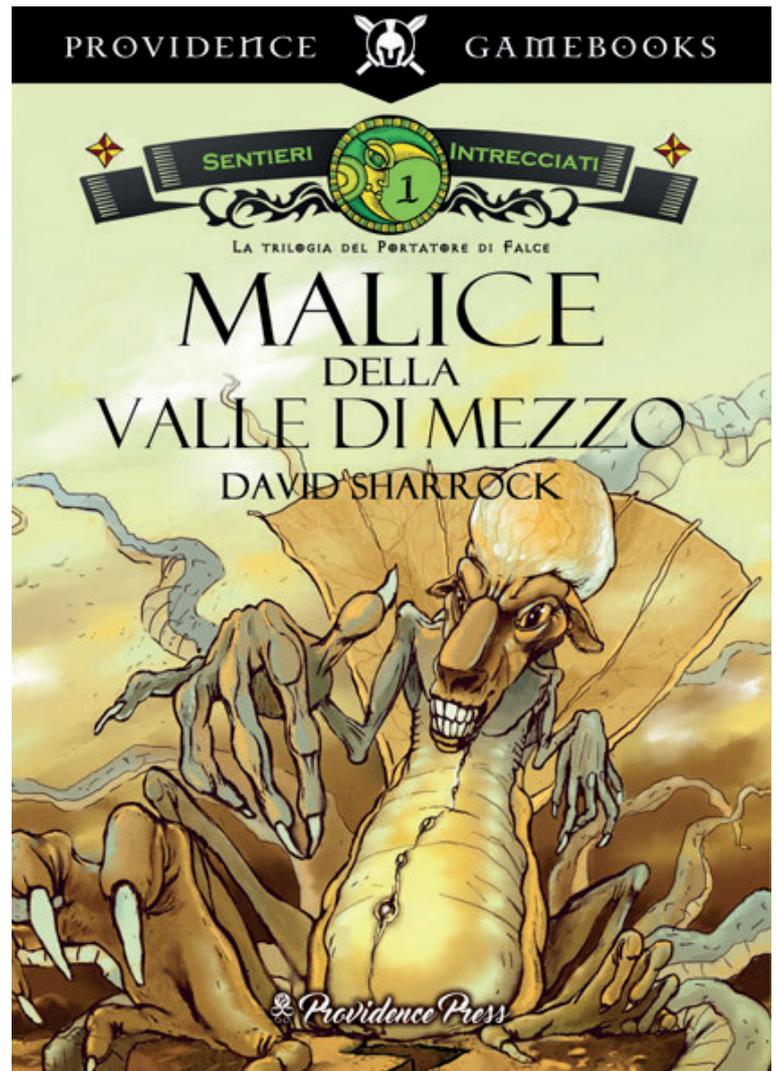
che unisce elementi classici, tipici dei gamebook "storici" (scheda di gioco, caratteristiche, dadi) ad alcune meccaniche sembrano, usiamo il condizionale perché non abbiamo ancora avuto modo di leggere il libro, particolarmente innovative, in particolare quella degli Argomenti, che andranno annotati e che condizioneranno l'evoluzione dell'avventura.

La storia ha un'ambientazione post-apocalittica: il mondo tecnologico contemporaneo è finito dopo un distruttivo olocausto e quello che sta risorgendo si avvicina, come ambientazioni e caratteristiche dei personaggi, a contesti medievali e fantasy che abbiamo conosciuto in tanta letteratura di genere.

Il protagonista è il Portatore di Falce, così chiamato perché in possesso dell'unica arma disponibile nella fattoria dove vive ed è cresciuto. La missione a cui sarà chiamato lo condurrà lontano dal tranquillo luogo natio dove è abituato a trascorrere le sue giornate e che riesce a trasmettergli quel senso di sicurezza e protezione così poco diffuso nel regno dell'Angle.

Il nostro dovrà conoscere il mondo e scontrarsi con creature malvage che vogliono portare il caos e la distruzione, impedendo all'umanità di dedicarsi al faticoso processo di ricostruzione che molti volenterosi stanno cercando di concretizzare.

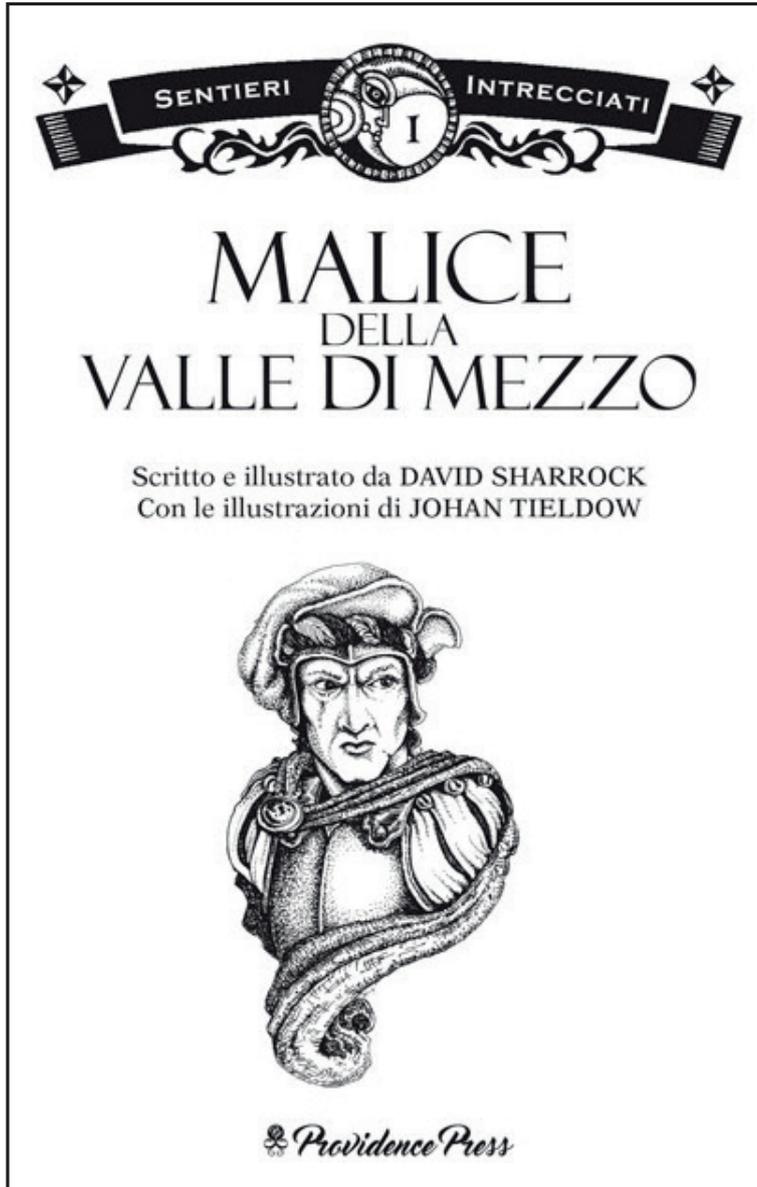
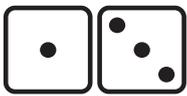
Providence Press, come si può facilmente dedurre dal nome, omaggia le opere di H. P. Lovecraft e presenta agli appassionati un catalogo in cui orrore, fantastico e tematiche lontane dal realismo non difettano: in un'offerta simile non poteva mancare un libro-gioco. *Malice* si presenta come il primo di una trilogia che dovrebbe veder uscire il successivo secondo capitolo a dicembre 2020 e a data da destinarsi il terzo, che deve ancora essere scritto. Ma come spesso accade in progetti di questo tipo il seguito dell'opera-



zione sarà strettamente legato all'accoglienza che avrà il primo volume della collana e che livello di interesse riuscirà a suscitare. Personalmente ci ha molto incuriositi e non ci siamo fatti sfuggire l'occasione di intervistare Gianfranco, per saperne di più sia sulla sua persona che sul suo progetto editoriale, che oltre ai gamebook ha molto altro di interessante e stimolante da offrire...

Ciao Gianfranco, grazie per esser qui con noi sulle pagine del nostro mensile. Vorrei che i nostri lettori ti conoscessero meglio: ci racconti qualcosa di te?

Ciao Francesco, e grazie per l'opportunità che mi offri di presentare *Malice della Valle*



di Mezzo e Providence Press. Per quanto mi riguarda, ho lavorato per dieci anni in case editrici specializzate in animazione giapponese e manga, quindi sono passato a occuparmi di grafica e web design in altri ambiti. Poi, un venerdì 13, quasi fosse uno scherzo del destino, è nata Providence Press.

Come ti è venuta l'idea di fondare una casa editrice e come è nata Providence Press?

Avendo la passione per un certo tipo di letteratura, accarezzavo da tanto tempo l'idea di proporre storie (soprattutto racconti) che in

Italia non si erano mai viste. Poi un giorno, di fronte a uno di quei bivi che la vita ti mette di fronte all'improvviso, mi sono detto che era giunto il momento di farlo.

Che tipo di titoli sono presenti nel tuo catalogo? Immagino, visto il nome, che horror e avventure sui generis non mancheranno...

Providence Press nasce per presentare opere pubblicate tra la seconda metà dell'Ottocento e i primi anni Trenta del Novecento, abbracciando quel periodo che comprende la Golden Age dell'horror, del fantastico e del weird fino ad arrivare agli anni d'oro della narrativa pulp. Il pezzo forte del nostro catalogo è sicuramente IO SONO PROVIDENCE di S.T. Joshi, la biografia definitiva di H.P. Lovecraft. È un lavoro monumentale che sarà proposto in tre volumi di circa 600 pagine l'uno, dove saranno trattati la vita, il pensiero e l'opera del Sognatore di Providence. Poi, stiamo presentando gli inediti di Robert E. Howard (il creatore di Conan il Barbaro), gioielli sconosciuti dell'avventura pulp. Pubblichiamo anche Providence Tales, la rivista dei racconti fantastici, horror, weird e pulp, che vuole essere il nostro omaggio a Weird Tales, la madre di tutte le riviste pulp, se mi passi il termine. Ma c'è molto altro, e invito i lettori a dare un'occhiata al nostro sito per scoprire tutte le nostre pubblicazioni.

Mi ha incuriosito molto la scelta di usare il solo sito web per gestire la diffusione e la vendita di tutti i tuoi volumi. Ci spieghi come hai elaborato questa decisione e quali vantaggi garantisce?

La decisione nasce dopo aver visto come funzionano i meccanismi atroci e infami della distribuzione libraria in Italia. Il vantaggio è sicuramente a lungo termine, cioè maggiore diventa il numero dei lettori, più basso può diventare il prezzo dei libri. (Questo perché



un distributore può arrivare a trattenere fino al 65% del prezzo di copertina, e questo è uno dei fattori per cui i prezzi dei volumi sono alti. Ma una discussione sull'argomento sarebbe molto lunga e non è questo il luogo). Il rovescio della medaglia è che questo tipo di vendita impedisce di raggiungere il lettore occasionale o tutti coloro che si lasciano catturare dal libro sfogliandolo.

Sei un esperto di librogame, li hai letti-giocati nella tua vita? Ci sono serie e autori che conservi nel cuore e che ti servono come fonte di ispirazione?

Sono cresciuto in Molise e, quando uscirono i librogame in Italia, dalle mie parti non arrivavano. Io e mio fratello ci imbarcammo in un Falcon, e quello fu il mio primo impatto con questo mondo. Quel libro venne ripetutamente letto e giocato e lo conservo ancora con affetto. La mia serie preferita resta, però, Marvel Super Heroes perché sono un Marvel Zombie nel cuore. Adoro Lupo Solitario, gli AD&D e Sherlock Holmes, anche se ho potuto giocarci in ma-

SENTIERI		INTRECCIATI	
SCHEDA PERSONAGGIO PAGINA 1			
#	CARATTERISTICA	VI	VM
1	AGILITÀ & DESTREZZA	3	3 + 1
2	FORZA & FORMA	4	5 + 2

BONUS ARMATURA
2
-DANNI

spada arrugginita

armatura a cotta di maglia

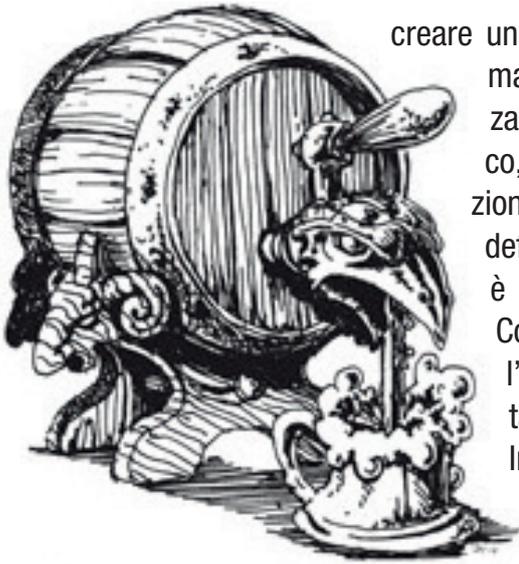
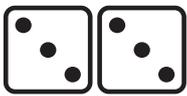
niera frammentaria, proprio perché quei libri erano più difficili da trovare del Graal. Ma ho recuperato più avanti.

Come sei arrivato a decidere di includere un librogame nel tuo catalogo? Perché hai deciso di partire con Malice?

In realtà avrei voluto fare un librogame fin dall'inizio, ma ho poi ho deciso di posticipare il progetto perché avevamo già tre collane in fase di decollo. Malice mi ha conquistato subito perché ho trovato la storia avvincente, un grande world-building da parte di Dave e dei personaggi assolutamente accattivanti. A questo aggiungiamo il Prologo della saga che ricorda l'inizio di Sentieri Selvaggi (o del primo Guerre Stellari, se preferisci), ed è stato amore a prima vista. Per tanti lettori il meccanismo di gioco è importante, ma per me è stato fondamentale scegliere un'avventura scritta bene e coinvolgente.

Ci racconti qualcosa di più sul libro? Ambientazione, personaggi, e caratteristiche: in particolare queste ultime in cosa rendono simile l'opera ai classici del genere e in cosa la differenziano?

David Sharrock ha creato un mondo pieno di sfaccettature, partendo dalla mitologia del mondo di Yarnia fino alle dispute politiche e storiche dei vari regni. Giocare Malice porterà il lettore a scoprire tutti questi dettagli che, non servono soltanto a



creare un'atmosfera che faccia maggiormente apprezzare l'esperienza di gioco, ma sono anche funzionali alla trama, perché definiranno quello che è il main plot di base. Come hai scritto tu, l'ambientazione è fantasy-medioevale. In questo mondo, oltre a una miriade di regni, ognuno con la sua genesi e la sua storia, esistono i mostri Fell, creature nate dall'immaginazione e dalla paura di Gungin, il Dio di tutto (ma, anche se sono mostri, non tutti sono malvagi). Ci saranno spesso scontri con queste creature che, quando muoiono, si trasformano in Pietre dell'Anima. Queste gemme possono essere usate (ma non soltanto) per evocare incantesimi. Il Portatore di Falce incontrerà una miriade di personaggi, tutti importanti al fine del raggiungimento dell'obiettivo finale. Ha sei Caratteristiche (che verranno create all'inizio dell'avventura) da utilizzare nei combattimenti e in particolari momenti dell'epopea. Inoltre, il protagonista dovrà annotare gli Argomenti e il loro Valore e saranno fondamentali per la risoluzione dell'avventura. Questo Valore permette l'accesso a particolari paragrafi (ai quali non si può altrimenti arrivare), oppure permetterà di portare a termine determinate azioni, oppure stabilirà quante volte è possibile eseguire determinati passaggi. Se ti piace tirare dadi, qui avrai modo di farlo in maniera assidua. Altrimenti, potrai giocare dando per scontato di aver vinto tutti i combattimenti e le varie challenge

sulle Caratteristiche, e procedendo soltanto compiendo le scelte ai bivi. Dovrai sempre e comunque annotare gli Argomenti e il loro Valore: da quelli non si può prescindere. Personalmente, tra le pagine di Malice ho trovato quell'atmosfera di scoperta che sentivo quando giocavo ai vecchi adventure sul Commodore 64 o sull'Amiga, che poi sono le stesse sensazioni che ho provato durante le prime sessioni con Lupo Solitario o AD&D. Questa atmosfera rende Malice simile ai classici degli anni '80, con una maggior profondità nella narrazione della vicenda, vista la dimensione di questo libro. Andrea Gibertoni, che si è occupato della revisione della traduzione, sostiene che alcuni momenti della vicenda siano "liserzici", per usare le sue parole. Sicuramente, accompagnare il Portatore di Falce nella sua quest sarà un compito arduo e una dura prova per il lettore, anche perché arrivare in fondo non sarà facile.

La copertina del libro è molto bella. Ci saranno illustrazioni e mappe all'interno? Chi si è occupato del comparto grafico e quali sorprese ci dobbiamo aspettare in questo senso?

Ci saranno delle illustrazioni (non molte) e anche le mappe. Queste ultime non saranno funzionali per il gioco in sé ma mostrano quanto sia dettagliato il mondo in cui si muove il Portatore di Falce. Le illustrazioni sono di Johan Tieldow, Jeffrey Thompson, e dello stesso David Sharrock. Ne potete gustare qualcuna già su queste pagine.

So che Malice della Valle di Mezzo è il primo volume di una trilogia. Come proseguirà il progetto editoriale? Hai già accordi con l'autore per future pubblicazioni?

David ha completato il secondo volume



della Trilogia (che sarà anche più corposo del primo). Per questioni strettamente legate agli impegni del suo lavoro, Dave ha deciso di non portare avanti il progetto su Kickstarter dove Malice è nato e noi (cercando di non sforare con i tempi e, logicamente, vendite permettendo) contiamo di presentarla alla fine del 2020. Il terzo volume deve essere ancora scritto, ma Dave ci ha confermato che lo farà, anche se non è ancora in grado di definire i tempi. Ovviamente contiamo di presentare anche questo libro a tempo debito.

Oltre a Sentieri Intrecciati avete in serbo qualche altra novità per noi appassionati di letteratura a bivi? Ci saranno ulteriori libri o collane?

La voglia di fare altri librogame c'è, eccome. Ne abbiamo adocchiati già alcuni e, al momento, la probabilità di poterne presentare almeno un altro entro il 2020 c'è. Incrociamo le dita.

Come probabilmente già sai i librogame negli ultimi due o tre anni hanno vissuto una profonda ascesa e ci sono decine di titoli in circolazione: solo nell'ultima Lucca Comics & Games ne sono usciti 22. Che ne pensi di questo Rinascimento? Secondo te ci sarà spazio in futuro per una produzione stabile e numericamente importante di narrativa interattiva?

Non posso che essere contento di questo nuovo Rinascimento, anche perché sta generando titoli molto potenti dal punto di vista narrativo. Ma, oltre a sperare che questa nuova ondata duri anche più della precedente, mi piacerebbe che essa aiuti a formare una nuova generazione di lettori e che porti nuova linfa anche a quei generi che, pur non essendo interattivi, sono comunque affini alle atmosfere dei librogame.

SENTIERI		INTRECCIATI	
SCHEDA PERSONAGGIO PAGINA 1			
#	CARATTERISTICA	VI	VM
1	& AGILITÀ & DESTREZZA		+
2	& FORZA & FORMA		+
3	& MENTE & MEMORIA		+
4	& PERCEZIONE & COMPASSIONE		+
5	& BUONA SORTE & FORTUNA		+
6	& ENERGIA & RESISTENZA		+

BONUS ARMATURA
-DANNI

PUNTI FERITA

TALISMANO

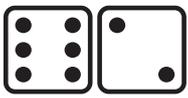
ESSENZA **PIETRE DELL'ANIMA**

VERDI ROSSE NERE

ENERGIA DELL'ANIMA VERDE = +5 ESSENZA OPPURE PF = ESSENZA OPPURE VM = VI
ROSSA = +1 VALORE MODIFICATO DI UNA CARATTERISTICA A SCELTA

Siamo alla fine dell'intervista: vuoi aggiungere qualcosa o salutare in modo "particolare" i nostri lettori?

Soprattutto vorrei ringraziarli per la pazienza con la quale hanno sopportato i miei vaneggiamenti. Spero che vorranno accompagnare il Portatore di Falce lungo la sua lunga e cruenta strada (non ve ne pentirete) e vorrei invitarli a sostenere tutte le piccole realtà editoriali per i grandi gioielli (talvolta misconosciuti) che cercano di offrire al proprio pubblico.



Cosa fare se i ragazzi litigano?
Comprate un libro-gioco e regalateglielo!

LA DOTTORESSA E I LG

INTERVISTA A ELISABETTA MAUTI, *PSICOLOGA E AUTRICE INTERATTIVA*

di Marco Zamanni

Ciao Elisabetta. Innanzitutto grazie per avere accettato di essere intervistata da Librogame's Land. Ci parli un po' di te?
Volentieri: ho 52 anni, sono psicologa e mamma di due ragazze adolescenti. Da anni scrivo per i bambini, libri ma anche spettacoli per il teatro, che trovo un mondo affascinante.

Un background davvero interessante per un'autrice. Fa capire molte cose di "Ha cominciato lui!", edito da Erickson. Personalmente sono rimasto molto colpito da quest'opera, che vuole coniugare l'intrattenimento per i più piccoli con un strumento per stimolare la discussione sulle dinamiche di conflitto in famiglia. Si tratta della tua prima opera a bivi? Cosa ti ha spinto a strutturare il volume in quel modo?

Sì, è stata la prima volta in cui mi sono ci-



mentata in un lavoro a bivi: impresa non semplice, devo dire.

L'idea che ho da sempre è quella di far partecipare i bambini nel racconto delle



storie: anni fa avevo scritto un libro che si intitolava “Cosa mi racconti oggi?” e parlava delle avventure di una piccola protagonista, Miagolina; alla fine di ogni storia si chiedeva al lettore di parlare della sua esperienza: a lui succedevano le stesse cose? Anche lui - come Miagolina - aveva paura di cadere nel buco della vasca, quando faceva il bagno? Odiava anche lui asciugarsi i capelli col phon o farsi tagliare le unghie? E così via.

Ovviamente le risposte restavano tra adulto e bambino, “fuori” dal libro: invece in una storia a bivi, le parole del bambino possono entrare in una storia e modificarla. Ma questo tu lo sai bene!

Effettivamente il poter coinvolgere i più piccoli durante la lettura è il grosso punto di forza della narrativa a bivi. A tal proposito, quando si parla di librigioco per l'infanzia il pensiero di noi appassionati corre subito a Stefania Fabri e ai suoi Fiabagame, capolavori degli anni 90 usciti recentemente in una nuova edizione per Giunti. Conosci i librigioco in questione? Ti hanno in qualche modo influenzata durante la stesura? Oppure l'ispirazione ti è giunta da tutt'altro?

Devo confessare che non li conosco: ma grazie dello spunto. Vado a cercarli...

In realtà l'ispirazione è venuta da Erickson che è la casa editrice con cui collaboro da tanti anni e che voleva lanciare un progetto a bivi: era una bella sfida per me e l'unica esperienza che avevo era quella di giovane lettrice, quando i libri gioco li leggevo io.

Mi fa piacere saperlo, anche perché Erickson molti anni fa l'editore si lanciò in un progetto di traduzione di sette libri gioco (i Libri di Facile Lettura), a cui però non ne seguirono altri. Rispetto agli ultimi anni



oggi 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, soprattutto da parte di piccoli editori. I due mondi tuttavia al momento non sembrano comunicanti. Come mai secondo te c'è questa divisione così netta tra l'editoria a bivi “ludica” e quella più “tradizionale”?

Sai, a volte ci sembra che ci sia un disegno, laddove magari è solo un tema legato alla distribuzione o ai target di mercato. Di sicuro possiamo dirci che il mondo del gioco è accattivante: forse le formule nuove o miste



Ciao, sono Tito! Ho sette anni e fino a ieri ero un litigatore dilettante. Tra me, Rocco e Maria era una discussione continua, ma quel trambusto non portava mai a nulla di buono. Come quella volta che, rientrato da scuola, ho trovato il mio giocattolo preferito rotto!

Secondo te, cosa ho fatto?

Ho provato ad aggiustarlo da solo

Ho dato subito la colpa a mio fratello Rocco

Sono corso a piangere dalla mamma



sono il terreno di sperimentazione più adatto per gli editori più piccoli e flessibili.

Nel nostro settore abbiamo tanti autori che si dedicano al pubblico adulto o adolescenziale, ma pochissimi autori di librogame per bambini. Hai trovato più difficoltà a scrivere una storia a bivi rispetto a una normale? Che consigli daresti a un autore che vuole approcciarsi alla narrativa interattiva per quel tipo di pubblico?

Io mi trovo molto “a casa” con i bambini piccoli: forse una parte di me rifiuta di maturare o forse perché un certo sguardo insolito sul mondo te lo trasmettono solo loro.

Certo scrivere una storia a bivi non è banale: io ho dovuto abbandonare word per aprire un file excel su cui ho lavorato a lungo: non è semplice prevedere possibili scenari, risposte multiple ed essere sicuri di non commettere errori.

Una storia lineare, soprattutto scritta per i più piccoli, è molto semplice; quando invece costruisci alternative devi stare attento a che i lettori abbiano tutte le informazioni e che la coerenza del disegno non si perda.

Credo che il lettore meriti sempre una grande attenzione, ma se è un bambino ne merita ancora di più.

Questo per me è molto importante: i bambini chiedono ai libri (e ai grandi che li scrivono) di stare attenti!

Io da bambina – quando leggevo una storia – restavo male se c’era una svista o un’incongruenza tra un dettaglio e l’immagine che lo illustrava, tu no?

Concordo pienamente con la precisione che i bambini pretendono dai libri e mi dispiace quando vedo poca cura in tal senso da parte degli editori. In quello, la cura messa in “Ha Cominciato lui!”, con addirittura frecce a indicare i percorsi e i rimandi



esplicitati a inizio pagina, è stata davvero encomiabile. Perdonami però una domanda un po' "tecnica", da autore ad autrice: ho notato che "Ha cominciato lui!" è strutturato in modo tale da ricondurre ogni scelta a un percorso comune, senza finali alternativi, negativi o positivi che siano. È stata una scelta consapevole da parte tua?

Si vede che sei un esperto: hai ragione, in questa storia c'è un unico flusso narrativo all'interno del quale al lettore è richiesto di mettersi nei panni di uno dei 3 personaggi principali: può restare "incollato" al suo personaggio per tutta la storia o saltare avanti e indietro, ora nei panni di uno, ora dell'altro.

Il mio sforzo è stato quello di presentare un percorso narrativo, arricchito di strade parallele e scorciatoie che però confluissero in un unico finale. La ragione è semplice: uno degli scopi della storia è proprio quello di esplorare gli effetti delle scelte dei personaggi: che succede se mi vendico? E se invece me ne vado? Se chiedo aiuto?

L'idea è offrire al bambino un modo per esplorare le sue azioni. L'adulto ha più esperienza, ma il bambino tende spesso a ripetere i suoi schemi di comportamento: se ne sperimenta di nuovi, nei panni di Tito o di Maria, due dei nostri protagonisti, potrebbe fare lo stesso anche nella vita di tutti i giorni. A me pare che è così che impariamo nella vita reale: facciamo una cosa in un modo nuovo e poi stiamo a vedere che succede...

Personalmente l'ho trovata una scelta coerente con le premesse del libro, ossia che si possa giungere alla stessa conclusione attraverso approcci completamente diversi ma vivendo il conflitto in maniera più o meno serena nel frattempo. Possiamo aspettarci altre opere ludiche a tema pedagogico da parte tua? Puoi darci qualche anticipazione in tal senso?



L'autrice in procinto di salire sul treno che conduce a Macchu Picchu: che gli Incas abbiano contribuito a ispirare le sue creazioni interattive?

Mi sono divertita molto a scrivere questo libro: vediamo come va. Quello che posso dirti è per il momento sto lavorando a una storia lunga, per adolescenti, che si svolge su una nave pirata nell'Oceano Atlantico... Se diventa un libro, te lo mando.

Volentieri. E grazie per la tua disponibilità! 

CONTATTI

Elisabetta Mauti

e.mauti@libero.it

www.dilloconfiaba.blogspot.com



Una lezione presso uno storico istituto di Roma

I LIBROGAME E LE NUOVE GENERAZIONI

di Francesco Di Lazzaro

Essere chiamati per parlare alle nuove generazioni delle proprie passioni è sempre un enorme piacere, principalmente per due motivi. Perché l'idea di essere identificati come "punti di riferimento" di un movimento (in ottima compagnia) riempie di orgoglio e regala senso agli anni trascorsi a portare avanti messaggi e iniziative che sembravano non essere di alcun interesse per i più. E perché da 40enni o giù di lì quali siamo ci capita sovente di chiederci "i librogame piaceranno ai ragazzi del 2020?" senza saper dare una risposta precisa.

Quale miglior occasione per cercare di superare il dubbio che andare a parlare per un paio d'ore di narrativa interattiva in un posto dove i ragazzi sono la forza di maggioranza, come l'istituto Massimiliano Massimo dell'EUR, conosciuto come uno dei migliori della Capitale e capace di offrire ai suoi studenti iniziative decisamente stimolanti e fuori dalle righe.

Come il laboratorio bilingue di scrittura crea-

tiva ideato e portato avanti dai professori Daniele Ceccarelli, Steffy Brunelli e Francesco Proietti. Un terzetto giovane, pieno di iniziativa e di idee nuove che non assomiglia per niente allo stereotipo del docente vecchio stampo che ci diceva, quando gli adolescenti eravamo noi e imboscavamo sapientemente qualche gamebook sotto il banco, che con quella roba perdavamo tempo e che la vera "cultura" era ben altra.

Il mondo si evolve e il concetto di cultura con il mondo: capirlo e saper proporre ai ragazzi un messaggio al passo con i tempi e allo stesso tempo in grado di arricchirli non è facile, ma quando ci si riesce, come sono stati in grado di fare questi insegnanti, si può a ragione essere orgogliosi del proprio lavoro. Conscio di queste premesse sono entrato, con Claudio Di Vincenzo di Librarsi e Ivan Alemanno di Watson, nella sala Crostarosa con l'idea di raccontare ai ragazzi come siamo arrivati a fare della nostra passione per i gamebook una professione (seppur non la



nostra unica professione, con l'eccezione di Ivan) e di "insegnare" ai più interessati qualche trucco per cominciare a scrivere il proprio personale librogame.

È stato illuminante e soddisfacente confrontarsi con gli studenti: perché non solo si sono dimostrati interessati e attivi per tutta la durata dell'incontro (e due ore non sono poche a parlare di qualsiasi argomento), ma hanno risposto prontamente e con intelligenza alle mie domande (ebbene sì, non ho resistito, la lezione è stata un po' interattiva) e hanno saputo individuare ed elencare quasi da soli i punti chiave, gli elementi fondamentali, le caratteristiche imprescindibili e gli errori da non commettere quando si pianifica e si scrive un libro-gioco.

Ma non basta: senza distinzione di genere e di età ci hanno interrogati con curiosità e acume su tutti gli aspetti della nostra attività, ponendo quesiti puntuali e in tema tanto su quello che può fare lo scrittore quanto sugli elementi che caratterizzano il duro e a volte poco conosciuto lavoro dell'editore (che qualcuno tendeva a confondere con il tipografo).

Si notava quanto fossero stati avvicinati al tema dai loro professori e quanto alcuni di loro se ne fossero appassionati al punto di



Professori dell'Istituto Massimo e addetti ai lavori interattivi: da sinistra Daniele Ceccarelli, Steffy Brunelli, Claudio Di Vincenzo, Francesco Proietti, Francesco Di Lazzaro e Ivan Alemanno

conoscerne già molte sfaccettature. Ma al di là di questo si coglieva senza sforzi il genuino entusiasmo intorno al fenomeno, entusiasmo che si è poi trasformato in atto pratico alla fine dell'incontro, quando le richieste di libri da acquistare sono state numerose, come anche quelle relative ai posti, reali e virtuali, dove trovarne di nuovi e in maggior numero.

Ho scoperto con piacere che alcuni ragazzi stanno anche lavorando per partecipare al concorso dei Cortissimi 2020, e mi hanno chiesto consigli e imbeccate per migliorare il loro lavoro e inserire elementi funzionali per alleggerirne la struttura e rientrare così negli stringenti limiti imposti dal bando dell'edizio-

ne attuale.

L'evento doveva finire alle 16 e 30 e si è protratto fino alle 17 tante erano le curiosità, i dubbi, le richieste, le proposte che i ragazzi avevano in serbo per noi. È stato un momento di incontro, confronto e reciproca scoperta che per me è stato illuminante e che dovrebbe essere proposto più spesso in un maggior numero di istituti, considerando che spesso iniziative simili nascono e si concretizzano non per una vera conoscenza del genere e delle dinamiche da parte di chi gestisce le nostre scuole, ma grazie alla volontà e all'intraprendenza di professori che conoscono i librogame, magari fin da quando erano ragazzi, e sanno quanto possano essere formativi e arricchenti per chi si lascia coinvolgere e sedurre dal loro richiamo.

Ci siamo lasciati con qualche rimpianto: c'era ancora tanto da dire e tanto da scoprire insieme. Tanto da imparare, prima di tutto per noi addetti ai lavori che talvolta conosciamo poco le nuove generazioni. Quello che rimane: la consapevolezza che un primo passo è stato compiuto e che il presunto disinteresse dei ragazzi per la letteratura in generale e per quella interattiva in particolare è un po' una favola. Non pensano solo ai videogiochi e agli smart-phone, non vivono connessi tra di loro e fuori dal mondo reale. Sono spugne pronte ad apprendere e infervorarsi se adeguatamente stimolate, se interessate e coinvolte nel modo giusto. Sta a noi come professori, scrittori, editori, addetti ai lavori saper usare i corretti strumenti per trasmettere loro quella passione e quell'entusiasmo per il genere che quando avevamo quell'età tanto ci animava.

leri abbiamo tenuto una lezione, ma al tirar delle somme, non possiamo non prendere atto che una grande e preziosa lezione, gli studenti del Massimo, ce l'hanno data. Ne faremo tesoro, spero, per il futuro. 



Arriva Natale, periodo di acquisti interattivi

GUIDA AI LG UNDER 12

FESTEGGIAMO E DONIAMO A BIVI

di Marco Zamanni

Si avvicinano le feste di Natale: quale occasione migliore per regalare a un piccolo lettore o a una piccola lettrice un librogame? Se avete deciso di provarci, probabilmente avrete affrontato un problema: capire se un'opera possa essere o meno adatta a una certa fascia d'età. Non è infatti un mistero che l'attuale rinascimento del genere sia legato soprattutto a prodotti dedicati agli adulti, o comunque a persone con una certa propensione al gioco e alla gestione di regole, calcoli, eccezioni etc.

Al rinascimento che ben conosciamo, tuttavia, si sta affiancando negli ultimi anni una seconda fascia di prodotti "mass market" dedicati soprattutto ai giovanissimi, che – a dispetto degli stereotipi – in Italia sono molto più disposti a prendere un volume in mano di quanto lo siano in proporzione i loro genitori e nonni (lascio fuori da questo schema semplicistico gli adolescenti, pubblico difficile qualunque cosa si proponga, per definizione).





Prima di citare queste opere, però, ritengo giusto iniziare con "Shelby" di Francesco Mattioli, curatore e cartografo in forza a Vincent Books per Raven Distribution. La serie è giocabile anche dai 3 anni insieme a un adulto, ed è composta da due volumi reperibili solo su Amazon in formato "print on demand". Nessun testo, numeri molto grandi e illustrazioni attraenti sono i punti di forza di questi libri che fanno da ponte tra il mondo degli appassionati e quello "di massa", essendo state scritte da un autore che conosce molto bene i librogame – e si sente.

In ambito prettamente "mass market" potreste invece imbattervi nella collana "IdeAli" della Il Castello Editore (giocabili da 4 anni con un adulto e da 5/6 da soli) e nei titoli "Principe Azzurro dove sei?" e "Ahuuu! Che verso spaventoso!" Mentre in Shelby mancano i testi, in questo caso non ci sono i numeri: i rimandi tra una pagina e l'altra sono dati da icone affiancate sulla destra di ogni pagina (stile "agenda del telefono", per i più anziani). Una volta trovato il bivio, il bambino sceglie tra due icone, la afferra, gira la pagina e arriva così a quella successiva.



Per la stessa fascia d'età, ma con molta più riserva, vi segnalo la serie del "Cavaliere Coraggio" edita da Franco Cosimo Panini, e composta dal volume omonimo e da "La Principessa Attacco", "Orient Express" e "Missione Marte". Si tratta di libri cartonati bellissimi da vedere ma molto frustranti da giocare: esiste una sola strada per vincere, non facile da individuare, inframmezzata da giochi ed enigmi visivi che ricordano molto la serie "Libriavventura". A mio avviso, un bambino di oggi potrebbe trovarli eccessivamente frustranti.





Consigliati per i 4/5 anni in su, e molto più moderni, sono invece i libri della serie “La mia prima avventura”, editi da DV Giochi, dai titoli “Alla ricerca del drago” e “Il tesoro di Atlantide”. Anche in questo caso si tratta di libri di grandi dimensioni, fatti ad anelli e con una struttura molto particolare che rende la copertina stessa parte del gioco. Sono prodotti francesi, negli ultimi anni all’avanguardia nel campo della narrativa a bivi per l’infanzia.



Arriviamo ora a una serie di libri che amo molto: una serie classica edita da Giunti, di nuovo sul mercato in una nuova veste ma con i medesimi contenuti: si tratta dei librigame di Stefania Fabri conosciuti negli anni 90 come “Fiabagame” – un nome a mio avviso molto adatto, perché si tratta di vere e proprie fiabe in cui il bambino è il protagonista. Assolutamente consigliati, anche perché la nuova edizione è davvero economica e maneggevole.



Salendo d’età e arrivando agli 8/9 anni, si raggiunge un periodo difficile in cui la differenza tra un bambino e l’altro comincia a farsi marcata – e in cui diventano astrattamente consigliabili anche i classici rieditati come Lupo Solitario, Oberon e Blood Sword. Restando su prodotti più semplici e alla portata di chiunque, è meritevole di attenzione il libro “Ha cominciato lui!” di Elisabetta

Mauti, edito da Erickson Edizioni. Si tratta di un libro a bivi tutto italiano che è anche uno strumento pedagogico perché, oltre a raccontare una storia, insegna al bambino come gestire le dinamiche di conflitto

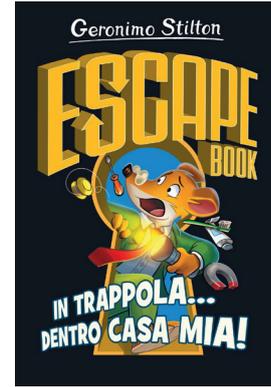


Una menzione speciale merita il volume “Il Caimano d’Argento” di Salvatore Mascaro, edito da Tomolo Edizioni.

Si tratta di un libro estremamente particolare, ambientato nella Foresta Amazzonica ma in realtà surreale, spesso oltre i limiti dell’assurdo, con una storia che sembra uscita proprio dalla fantasia fervida di un bambino. L’acquisto è consigliato anche perché parte del ricavato verrà devoluto alla difesa del grande polmone verde dell’umanità, scelta quanto mai apprezzabile da parte di autore e casa editrice.



In questa fascia di età si inseriscono anche alcuni libri che non sono propriamente dei librogame, quanto raccolte di giochi o escape book – un nuovo genere che simula su carta l'esperienza di una escape room. Ne sono uscite due di Geronimo Stilton: “In trappola dentro al museo” e “In trappola dentro casa mia” (afflitto da un bug facilmente correggibile), oltre a “Fai la scelta giusta, Geronimord!”, che presenta bivi ma è strutturato soprattutto a minigiochi. Non è facilissimo distinguere tra i due generi: ad esempio, “Il Piccolo Libro Cattivo” (Il Castoro) si autodefinisce “libro game” in copertina, ma in realtà presenta un'unica storia inframezzata da qualche enigma – quindi molto più simile a un escape book – mentre gli Escape Book della Electa Junior “Il Tempio Maledetto” e “L'Isola Misteriosa” (opere francesi) permettono un movimento libero all'interno dei paragrafi come un classico librogame su mappa.



Per ragioni di spazio mi trovo costretto a concludere qui la disamina, lasciando fuori altre opere come gli Escape Book di Leonardo Lupo e le serie “Endless Quest”, “Elementare Watson!” e “Caso Chiuso”, dedicate ai lettori dai 10/11 anni in su e tutte reperibili in libreria. Insomma: si può dire che per Natale 2019 avete davvero l'imbarazzo della scelta! 

