

librogame's LAND MAGAZINE

11

ANNO XVIII
(191)
dicembre
2023



DOPO QUASI 20 ANNI UN'OPERA A BIVI DEDICATA AL BASKET

LA EL TORNA AL LG!



MAGO SPACCA DETECTIVE PRIVATO
Con Zamanni e Rotelli
tra iperlibri e videogiochi

AUT LA NEWSLETTER INTERATTIVA
Ersilia Rappazzo ci racconta
l'idea del fumettista Lorenzo Ghetti

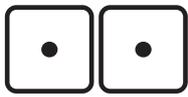
Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net



A maggio 2024 uscirà il primo librogame della casa triestina dopo 15 anni

EL RITORNA MA SOTTO CANESTRO!

di Alberto Orsini

Gli appassionati di librogame si ritrovano un magnifico e inatteso regalo sotto l'albero di Natale: l'annuncio del ritorno di Edizioni EL nel mercato dei libri a bivi, dopo un'assenza che durava dal 2009 per le ristampe e dal 2000 per gli inediti. Nel mese di maggio 2024 è infatti prevista l'uscita di un volume tutto nuovo intitolato eloquentemente "Basket - Tutti a canestro" (128 pagine, 12,50 euro) e pubblicato da parte della casa editrice triestina, che riporta in copertina il primo e originale logo "librogame". La ® simbolo del marchio registrato bene in evidenza, a ricordarci che, se è vero che questa parola ha finito - con l'uso - per definire un intero genere, rimane comunque una proprietà intellettuale molto precisa. Il formato annunciato, tra l'altro, 12,9 x 19,6 centimetri, è curiosamente appena più grosso dello

storico tascabile nato proprio in quel di Trieste. La notizia ha... fermato le "rotative" di Lgl Magazine quando il numero di fine anno era a un passo dalla chiusura. Decisi a non ignorare la roboante novità, abbiamo così rivolto alcune domande last minute all'autore di questa nuova pubblicazione, in attesa, poi, di approfondire il progetto anche con l'editore nei mesi che verranno.

Lo scrittore in questione è Luca Tebaldi, 38 anni, nato a Roma dove vive e lavora. Scrive libri per ragazzi, in particolare i Mystery Game che gli sono già valsi un ingaggio proprio da EL. È un insegnante di basket e minibasket - peculiarità particolarmente utile nell'opera che ci accingiamo a scoprire - e organizza eventi ludici per bambini e adulti di diverso genere, tra i quali cene con delitto, cacce al tesoro e compleanni a

tema escape room, racconta Tebaldi di sé. Nel tempo libero adora vedere film, leggere libri e andare a teatro.

Cominciamo necessariamente dalla notizia più inattesa e sorprendente ci puoi raccontare come è nata questa incredibile opportunità?

Ciao e grazie per avermi concesso questa intervista. Vivendo nel mondo della pallacanestro da quando sono piccolo ed essendo un grande appassionato dei librigame, l'idea di scrivere una storia a bivi con protagonisti il lettore e i suoi compagni di squadra mi ha sempre entusiasmato tantissimo. Una volta ultimato il progetto l'ho sottoposto alla EL che ha deciso di pubblicarlo. Non smetterò mai di ringraziarli abbastanza per questa fantastica opportunità. Sono grato e felice proprio come un bambino.

Ci sveli tutto quanto ti è possibile sulla trama?

Il lettore e i suoi compagni, tutti ragazzini, parteciperanno a un torneo per maschietti e femminucce composto da sedici squadre. Tutti gli incontri saranno a eliminazione diretta e già nel primo incontro saranno chiamati a sfidare avversari eccezionali capaci di giocare incredibili. Spesso il lettore dovrà compiere delle scelte e saranno proprio le decisioni che prenderà a portare al trionfo o meno il suo team.

Come funzionerà, invece, il sistema di gioco?

Più scelte corrette il lettore farà e maggiore sarà lo scarto dei punti finale in suo favore. Ogni volta che termina un incontro, il lettore potrà riportare lo scarto dei punti in una tabella specifica e quando il suo torneo sarà finito potrà sommare e/o sottrarre i diversi scarti e scoprire che tipo di giocatore è. Se



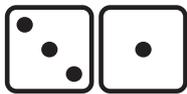
Luca Tebaldi

riuscirà a intraprendere il percorso perfetto sarà addirittura una leggenda del basket!

Nei materiali promozionali si legge che l'ultima sfida sarà contro l'autore stesso del libro, ci puoi anticipare qualcosa su questo punto?

Non voglio svelarvi troppo per non rovinarvi la sorpresa. Posso solo dirvi che, proprio come in una partita di basket, io e il lettore ci sfideremo in quattro tempi e ogni frazione sarà caratterizzata da un gioco diverso che consentirà al lettore stesso di ottenere un determinato numero di punti. Chissà alla fine chi la spunterà...

Un approfondimento sulle dinamiche ludiche: in alcuni librogame del passato si riusciva a rendere giocabili una decina di azioni al massimo di una partita di calcio, cifra non troppo lontana dalla realtà di alcuni match; nella pallacanestro



le azioni sono molte di più e un'eccessiva sintesi potrebbe rendere un po' artificiosa l'esperienza di gioco. Sei d'accordo e, se sì, come hai affrontato questo problema?

Questo è stato sicuramente un punto delicato da affrontare. Considerando il fatto che questo librogame sarà rivolto ai bambini dagli 8 anni, ho cercato di creare una dinamica ludica non troppo complessa e facilmente intuitiva. Oltre all'aspetto ludico prettamente caratterizzato dalle scelte che il lettore sarà chiamato a compiere, ho tentato di dare una maggiore profondità alla storia con diversi dialoghi tra personaggi e altri espedienti che spero potranno far appassionare i giovani lettori a questo volume.

Quanto peso avrà il comparto illustrativo affidato ad Alberto Orso?

Le illustrazioni di Alberto Orso avranno il compito di creare nel giovane lettore quella sana tensione che si respira durante una partita - e, più in generale, nel corso di un torneo - proprio come se stesse vivendo veramente l'incontro in quel preciso momento. Alberto è davvero un artista eccezionale e sono sicuro che riuscirà nell'intento.

I tuoi precedenti lavori sono i Mystery Game, romanzi in qualche modo interattivi ma non veri e propri librogame. Ce ne parli brevemente?

Sono dei gialli interattivi che consentono al lettore di calarsi nei panni del detective e cercare di risolvere dei misteri. Ogni Mystery Game è diviso in cinque capitoli più un epilogo. Al termine di ciascun capitolo il lettore dovrà rispondere a dei quiz che, oltre a fargli ottenere dei punti, gli potrebbero far guadagnare anche degli indizi preziosi. Prima di giungere all'epilogo, il nostro detective dovrà rispondere a cinque domande fondamentali (chi è l'assassino? qual è l'arma del delitto?

eccetera) poi leggerà il finale e scoprirà se avrà indovinato oppure no. Attenzione, intuito e memoria saranno gli ingredienti fondamentali per tentare di risolvere i casi.

Come ti sei deciso a questo step ulteriore?

Il desiderio di provare a cimentarmi in un librogame sul basket per bambini è sempre stato forte in me e quella del librogame mi è sembrata la soluzione migliore. A proposito di decisioni da prendere, spero vivamente di aver fatto una scelta vincente.

Essere anche un allenatore di questo sport ti avrà ovviamente favorito nella stesura di questo prodotto, quali valori e sensazioni hai voluto trasporre sulla carta?

Mi ha favorito notevolmente. Per quanto riguarda i valori che ho cercato di far emergere nel testo ci sono sicuramente il gioco di squadra, la sportività e il rispetto dell'avversario. Per quanto concerne le sensazioni, invece, ho cercato di far prevalere lo svago e il puro divertimento. Così facendo spero di riuscire ad avvicinare alla lettura anche quei bambini che non amano particolarmente leggere o che non conoscono appieno questo bellissimo sport.

A tal proposito, il tuo lavoro ti porta necessariamente a contatto con giovanissime generazioni: credi che ci sia in loro ancora voglia di leggere e quindi un futuro per la lettura, prima ancora che per la lettura a bivi?

Stando a contatto con le nuove generazioni posso dire che la voglia di leggere sicuramente c'è, ma a volte mancano gli stimoli giusti. I librogame, così come alcuni librogioco, potrebbero essere dei mezzi efficaci in grado di appassionare e avvicinare i giovani alla lettura perché personalmente li ritengo libri vivaci e mai noiosi.

Edizioni EL | NARRATIVA

Edizioni EL | NARRATIVA

Librogame® Basket**Tutti a canestro!**

Luca Tebaldi • Illustrazioni di Alberto Orso

- Dopo il successo della serie *Mystery Game*, una nuova storia di Luca Tebaldi: un Librogame® sulla pallacanestro.
- Un racconto appassionante che coinvolge attivamente il lettore, perfetto per immergersi completamente nel gioco.
- Scendi in campo insieme ai tuoi amici e gioca partite mozzafiato contro avversari formidabili in questo Librogame® ricco di vicende che porteranno tutti a canestro!



Gioco
Diversimento
Basket

Il protagonista di questo libro sei tu! Preparati a disputare un super torneo di basket per giovani promesse con i tuoi compagni di squadra. Affronterai tantissimi giocatori eccezionali e dovrai compiere un sacco di scelte. Saranno proprio le decisioni che prenderai a portare al trionfo o meno il tuo team. Al termine della competizione ti attende una sfida speciale contro un ultimo avversario: l'autore stesso del libro!



Librogame®

GIOCA LA

TUA PARTITA!



Luca Tebaldi è un organizzatore di eventi ludici per adulti, ragazzi e bambini ed è anche un educatore e insegnante di basket e minibasket. Nel nostro catalogo ha pubblicato i titoli della serie di successo *Mystery Game*.



Alberto Orso, nato a Napoli nel 1993, si è diplomato come grafico pubblicitario. Illustra storie per svariati magazine e da diversi anni collabora come illustratore per agenzie pubblicitarie e per case editrici.

8+ • maggio 2024 • € 12,50
cm 12,9 x 19,6 • pp. 128 illustrate in b/n • brossura
Collana: Narrativa n. 159
ISBN: 9788847741690

Librogame è un marchio di proprietà di EL ma anche una parola che ha definito un genere: ci si sente una responsabilità in più a vederlo scritto in bella mostra sulla copertina?

La risposta a questa domanda è un bel Sì in maiuscolo. È anche una bella soddisfazione e motivo di orgoglio.

Leggevi i librogame EL negli anni Ottanta e Novanta? Se sì, quali i preferiti? E conosci la scena del "Rinascimento" del genere attraverso altri editori in corso, ormai, da quasi un decennio?

Da bambino erano i miei preferiti. C'era un periodo che leggevo praticamente soltanto librigame e Piccoli Brividi. Tante case editrici ormai pubblicano volumi interattivi di questo genere e mi piace leggerne di tutti i tipi perché mi diverto in modo pazzesco.

Ciò che più mi intriga è studiare le meccaniche di gioco dei vari libri: a volte così simili tra loro, ma al tempo stesso molto distanti.

Possiamo ipotizzare che nei prossimi anni usciranno altri librogame EL, magari legati ad altri sport? Tuoi o di altri autori?

Sarebbe fantastico! Personalmente credo che i librigame sugli sport rivolti ai bambini possano funzionare. Inoltre sono del parere che, se questo librogame dovesse piacere, non è escluso che la casa editrice possa pensare di farne altri anche di sport diversi scritti da vari autori. Io, nel caso, mi prenoto per scrivere il seguito di questo librogame sul basket. Ho già alcune idee niente male che mi frullano per la mente e che non vedo l'ora di mettere su carta. Teniamo le dita incrociate!



Una nuova autoproduzione a bivi targata
Marco Zamanni e Pietro Rotelli

MAGO SPACCA DETECTIVE PRIVATO

di Francesco Di Lazzaro

Marco Zamanni lo ha fatto ancora. Dopo Fortezza Europa – Londra (da solo) e Cupe Vampe e altre biblioteche (in collaborazione con Luca Lorenzon) il nostro inesauribile autore di librogame si lancia in una nuova creazione autoprodotta, stavolta in coppia con Pietro Rotelli, che gli appassionati di librogame conoscono bene per alcune sue precedenti performance di genere, nel ruolo di disegnatore (Jekyll e Hyde, sempre in combutta con Zamanni, Moriarty il Napoleone del Crimine, Sherlock Holmes Prima con Delitto ed Eracle: Nascita di un Eroe). Parliamo di Mago Spacca Detective Privato, avventura ironico-investigativa che ci vedrà vestire i panni appunto di un detective, alle prese con un caso assai singolare.

Prima di addentrarsi in una disamina più approfondita del titolo è bene soffermarsi un i-

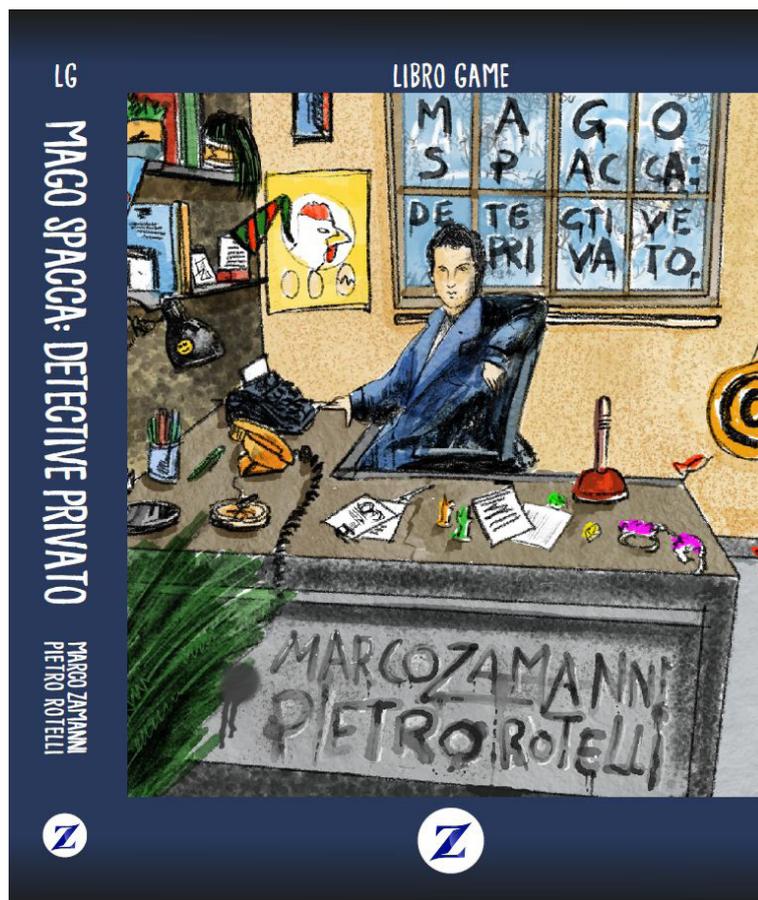
stante su quella che ne è la caratteristica “editoriale” principale, l’autoproduzione: i nostri non hanno collaborato con alcuna casa editrice per arrivare alla pubblicazione, ma hanno provveduto autonomamente attraverso due canali, il Kindle Direct Publishing che distribuisce l’opera direttamente su Amazon, e Lulu, la tipografia internazionale su cui si appoggiano anche i LibriNostri. Questo seconda via è stata strettamente collegata a Librogame’s Land: infatti esiste una versione variant del tomo, in cui la copertina è modificata e ha toni decisamente più “natalizi”. Tale versione è disponibile sia in formato deluxe rigido che nel classico pocket a copertina morbida: la cosa più importante da sottolineare è che si tratta di incarnazioni pensate appositamente per gli amici di LGL e saranno disponibili per l’ordine, esclusi-

vamente tramite il portale, fino al 7 gennaio 2024 e non oltre.

La vicenda di Mago Spacca, narrata sotto forma di ricordo dal protagonista, inizia nel suo ufficio. Edwina, la tipica infermiera tedesca da casa di riposo, secondo il più classico dei cliché, chiama il nostro eroe affermando che uno degli ospiti del suddetto istituto, molto anziano, chiede insistentemente di lui. Dopo qualche esitazione il detective si lascia convincere a visitare quello che a tutta prima sembra uno sconosciuto. Inutile dire che l'uomo dietro il suo apparente stato confusionale nasconde ben di più, ma prima di raggiungerlo dovremo dare un'occhiata al nostro studio.

Esattamente in questo momento entra in gioco l'interfaccia L.A.I.D.O. (che sta per Libero Arbitrio In Diagramma Organizzato), che sarà alla base di tutte le azioni e le scelte del protagonista. Il sistema accosta idealmente il libro a un'avventura grafica old school, ed è stato creato ispirandosi fortemente agli Iperlibri di Tommaso Percivale. In pratica quando potremo interagire con un oggetto, un luogo o una persona essi saranno identificati da una lettera. Andando a controllare tale lettera su un'apposita tabella si noteranno accanto delle icone che identificano specifiche azioni (mano se vuoi toccare, bocca se vuoi parlare). Questo approccio ci consentirà di lanciarci automaticamente in una lunga serie di interazioni. Il sistema di per sé non aggiunge particolari possibilità rispetto a una normale struttura a bivi, ma aumenta enormemente il senso di libertà che si prova esplorando gli ambienti del libro, facendo provare al lettore in pieno la sensazione di trovarsi in un contesto aperto e quasi completamente esplorabile, esattamente come accade nei videogiochi, o almeno in una certa tipologia di essi.

Sarà possibile inoltre, durante le esplorazioni,



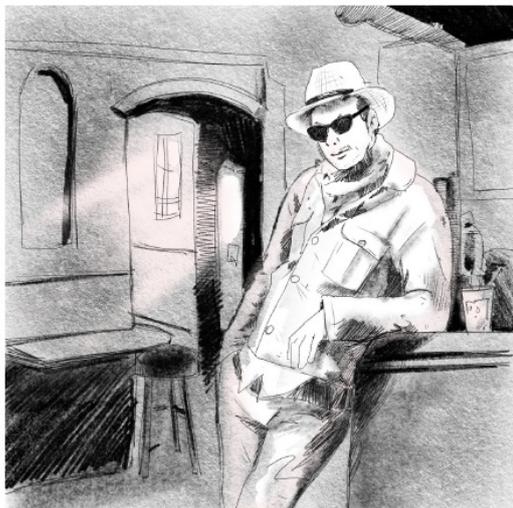
scovare un gran numero di oggetti, contrassegnati a loro volta da una coppia di lettera. Tali utensili potranno essere utilizzati liberamente ogni qual volta ci imbattemo in uno dei diagrammi L.A.I.D.O., confrontando il codice che li identifica e recandosi al paragrafo indicato. Ovviamente non sempre gli oggetti avranno un reale impiego, quindi l'approccio del "provare tutto in ogni circostanza" non darà grandi risultati, perché usare materiale senza criterio spesso ci porterà a imbatteci in malus di vario tipo.

L'intero tomo è illustrato da Pietro Rotelli, che non ha abbandonato il suo primigenio ruolo di disegnatore. L'avventura fin dall'inizio mette in chiaro la sua pretesa di "non serietà": battute, frecciate, freddure, passaggi comici abbondano, e a inizio libro è presente addirittura in disclaimer in cui viene specificato che alcune categorie di persone verranno prese in giro, il tutto ovviamente con spirito



303

«Oooh, Spadina! Carissima, è una gioia rivederti!» dice un tizio ingiaccato, insciarpato e incappellato, facendo roteare tra le dita una bacchetta da batterista. Saluta Spadina con educati baci sulle guance, poi chiede: «Chi sono questi due gentiluomini? Clienti? Fornitori? Galeotti in cerca di redenzione? Non vi crucciate! C'è posto per tutti al pub dell'Anarchaos, succursale del Bar XO a Genova.»



«Sono musicisti, amico Orso» ci introduce Spadina, usando il diminutivo classico con cui Enrico Corso è conosciuto. «Voglio partecipare al Versus insieme a noi! Pensi di avere il tempo per

bonario e fortemente ironico. Non mancano inoltre orpelli ed elementi di costume, che si riallacciano fortemente a epoche passate della storia italiana: un esempio forte lo si scova fin dalle prime pagine, con il disegno degli occhiali a raggi X per vedere attraverso i vestiti, un pezzo forte delle vendite per corrispondenza nostrane, su ogni genere di periodico, una quarantina di anni fa.

Il volume, composto da 895 paragrafi e quasi 500 pagine, è ordinabile tramite Amazon (solo lo standard) e Lulu: la versione basica al costo di 17,68 euro, quella variant a copertina morbida a 19,32 euro e quella deluxe hardcover a 28,02 euro.

Come altre volte in passato abbiamo la fortuna di poter ospitare gli autori sulle pagine del Magazine: facciamoci raccontare da loro i segreti di questa nuova e promettente proposta.

INTERVISTA A MARCO ZAMANNI E PIETRO ROTELLI

Ciao Marco e ciao Pietro, bentornati su LGL Magazine. Ci raccontate come è nata l'idea di Mago Spacca e come avete deciso di realizzare l'opera?

M: Ciao Francesco, innanzitutto grazie come sempre per lo spazio che LGL mi concede. Mago Spacca: Detective Privato nasce dalla voglia di trasportare su carta il mondo delle avventure grafiche per PC, con una demo realizzata nel 2020, in piena pandemia ma sull'onda dell'entusiasmo per il successo di Fortezza Europa – Londra. Si è trattato di un periodo negativo sotto tanti punti di vista ma non quello delle idee, forse anche per il fatto di non poter seguire la mia attività lavorativa principale. Negli stessi mesi sono nati anche La Luna del Raccolto e altri progetti che usciranno più avanti.

Fin dalle primissime pagine di Mago Spacca si percepisce una forte ironia di fondo dall'aria vagamente old school, e dei rimandi a oggetti e vicende del secolo scorso. Come vi è venuta l'idea di un taglio simile? Questo identifica automaticamente il pubblico di riferimento del libro?

M: È stata una scelta dettata innanzitutto dal materiale di riferimento, ossia le avventure grafiche LucasArts, sia per quanto riguarda il taglio ironico sia per l'ambientazione, tipicamente anni '90 / inizio 2000. Anzi, potremmo dire che se non fosse per la menzione a un certo punto di uno "smartphone" l'avventura potrebbe essere tranquillamente ambientata nel 1998, durante i miei anni di liceo.

Anche questo non è un caso, visto che il personaggio di Mago Spacca nasce proprio in quel periodo, come protagonista di

una serie di racconti demenziali, molti dei quali sono stati “inseriti” come eventi in quest’avventura. Anche il target del libro è stato regolato di conseguenza, con molte battute e citazioni che solo il pubblico tra i trenta e i cinquant’anni potrà cogliere.

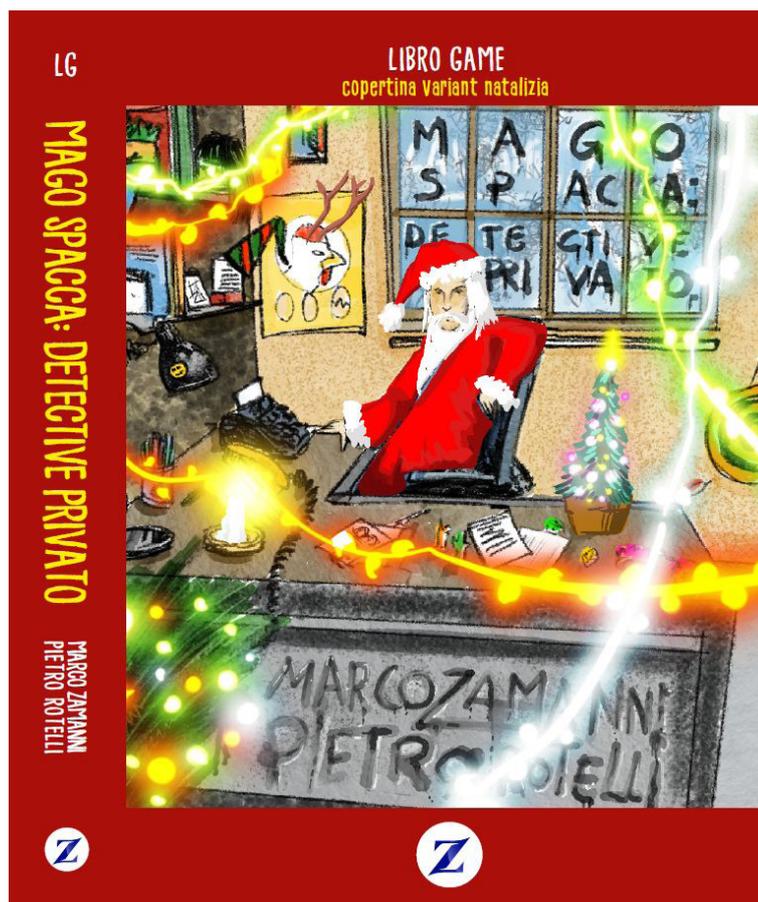
Ci raccontate, senza spoilerare troppo, la trama del volume e cosa ci aspetta quando decideremo di vestire i panni del detective?

M: In puro stile avventura grafica, Mago Spacca e la sua spalla Eziomaria Renza sono detective in senso lato, perché la loro missione consisterà più che altro nel passare da una situazione ridicola all’altra, cercando di recuperare il parente anziano del protagonista in un crescendo di disagi e disastri. Senza spoilerare troppo, posso dire che i nostri eroi si troveranno ad affrontare ristoratori scorbutici, a giocare di ruolo, a suonare a un concerto, a corrompere poliziotti, a lanciarsi in battaglie rap freestyle e perfino a leggere librogame. La parola d’ordine sarà sorprendere e divertirsi!

Gli appassionati coglieranno immediatamente, nel sistema di gioco prescelto, un forte rimando agli Iperlibri: come vi è venuta questa idea e come l’avete adattata alle vostre esigenze?

M: Potremmo dire che senza gli Iperlibri Mago Spacca: Detective Privato non sarebbe mai nato. L’idea di creare una vera avventura grafica su carta mi è venuta proprio leggendo quei volumi, e chiedendomi cosa si potesse fare per affiancare all’ottimo sistema di uso oggetti i “verbi” tipici di quei giochi per computer.

In quello stesso periodo Pietro mi aveva proposto di realizzare qualcosa insieme, e da cosa è nata cosa. Tutto questo ovviamente non sarebbe stato possibile senza Tomma-



so Percivale e Alberto Morena, che ringrazio nuovamente per averci dato subito il loro benestare.

All’epoca della sua uscita il progetto Iperlibri non ebbe grande successo, sia per il periodo storico non particolarmente propizio, sia perché qualcuno riteneva il sistema proposto un po’ complesso. Siete d’accordo o ritenete che il L.A.I.D.O. possa essere agevolmente gestito da ogni genere di lettore?

M: Indubbiamente l’interfaccia L.A.I.D.O., così come gli Iperlibri ha una barriera d’ingresso che può essere difficile da superare per un neofita. Ne sono perfettamente consapevole e la mia volontà è stata proprio quella di creare Mago Spacca come se fosse una demo, per vedere quanto potevo spingermi verso la fruibilità senza perdere la sensazione di libertà assoluta, necessaria



468 ← Porta Scena par. 20 Retro → 336

INTERFACCIA L.A.I.D.O.

[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]	[]
[A]	143	-	[C]	665	122	[E]	681	242
[B]	772	190	[D]	196	-	-	-	-

USO OGGETTI

DE	NI	EH	OH	CN	RW	XD	LR	PJ	BR
150	720	49	711	351	556	114	335	559	893

S 20 S

Ah, il mio studio! Quanti ricordi (non tutti positivi, va detto). In questa parte della stanza si trova la vecchia scrivania [A], su cui poggiano il telefono [B] e un posacenere [C] consumato. Gli scaffali [D], carichi di libri che non leggerò mai, lambiscono la finestra [E] che dà sulla strada.

Da qui posso spostarmi a destra, nella seconda parte dello studio (vai al 336), oppure interagire con la porta d'uscita, per andarmene (vai al 468). Ma soprattutto posso usare la mitica interfaccia L.A.I.D.O.!

21

Forse lo hai già notato, ma è meglio comunque spiegarlo: le illustrazioni di questo libro non hanno solo una (pregevole) funzione estetica. Alcuni rimandi possono essere nascosti nelle immagini! Se vedi un numero in un'illustrazione collegata alla scena che stai leggendo, potrai andare al paragrafo corrispondente, dove troverai una riga di conferma. Non preoccuparti se detesti usare il colpo d'occhio nei librogame: nessun rimando nascosto è necessario per concludere l'avventura. Ricorda inoltre che i rimandi da scovare in questo modo saranno nascosti solo nelle illustrazioni associate alle scene, mai nel testo, nella copertina o in qualunque altra diavoleria ti venga in mente. Non sono cattivo come pensi! E a tal proposito: in coda al volume troverai due ulteriori Appendici, oltre alle regole, dedicate una ai Suggerimenti su come superare una scena, e una alle Soluzioni, nel caso tu non sappia proprio che pesci pigliare.

Adesso la scelta è tua: puoi andare al 13 e cercare il rimando nascosto nell'immagine (se non lo hai già trovato), oppure andare al 471 e concludere definitivamente il tutorial.

in questo tipo di opere. L'iniziale interfaccia L.A.I.D.O. 1.0, condivisa gratuitamente sui social network, è quindi diventata l'attuale 2.0, ma vi posso dire che la 3.0 è già realtà e che quindi...

Fin dal lancio del volume avete battuto molto sulla similitudine tra l'opera e un videogioco. A quale categoria di videogame si ispira di più Mago Spacca? Siete entrambi videogiocatori, quindi immagino che abbiate avuto precise fonti di ispirazione...

M: Le classiche avventure punta e clicca LucasArts, più che quelle Sierra, sono state le principali fonti di ispirazione. Se devo citare un titolo in particolare, direi Sam and Max: Hit the Road, che non a caso iniziava nello studio dei protagonisti, con un "buco del topo".

La stessa interfaccia L.A.I.D.O., che starebbe per "Liberio Arbitrio In Diagramma Organizzato", ha in realtà un nome senza senso

che cita il famoso S.C.U.M.M. (feccia, lurido in inglese).

Le illustrazioni avranno un ruolo puramente "decorativo" o si potrà interagire con esse, nel senso che nasconderanno indizi, rimandi o addirittura paragrafi celati?

M: Il motivo per cui ho voluto inserire Pietro come co-autore in copertina è stato proprio quello: le immagini in Mago Spacca hanno un ruolo fondamentale, visto che nascondono sia indizi che rimandi nascosti. Inoltre la loro importanza per far immergere il lettore nella sensazione di trovarsi di fronte a uno schermo da cliccare è stata immensa. Questo volume non avrebbe potuto esistere senza l'aiuto di Pietro, è evidente.

Il volume è stato lanciato in tre versioni, standard, variant e deluxe hardcover. Che differenze ci sono?

M: A parte la copertina radicalmente diversa,

le differenze contenutistiche tra standard e variant sono minime, ma è stata comunque inserita qualche piccola chicca nei testi per “omaggiare” chi ha voluto acquistare la versione più costosa. Per lo stesso motivo, nella versione hardcover (che ha la stessa copertina natalizia della variant) è contenuto un vero e proprio regalo extra.

Marco, è il terzo volume che lanci in forma di autoproduzione. Quali sono i vantaggi e gli svantaggi di questo approccio rispetto a un percorso con un editore? Perché per Mago Spacca hai voluto imboccare questa strada?

M: Mi verrebbe spontaneo richiamarmi all'articolo che ho realizzato per il Magazine di LGL sull'autoproduzione nel lontano maggio 2020... ma la verità è che da allora è cambiato tutto. Oggi come oggi, con il mercato dei librogame fortemente contrattosi, i bassi volumi di vendita dell'autoproduzione sono ancora minori e non più tali da potere essere giustificati dal guadagno molto maggiore sulle singole copie. È una strada che mi sentirei di consigliare solo ed esclusivamente a chi punta a vendere non più di 100 copie di un volume, giusto per “togliersi una soddisfazione”. Per il resto ha solo svantaggi. Ho scelto la via dell'autoproduzione solo perché un progetto come questo non poteva, giustamente, interessare ad alcun editore: troppo estremo, troppo embrionale e fuori formato per i LibriNostri. È stata quindi una scelta obbligata ma che sono contento di avere fatto, perché comunque ha già permesso a me e a Pietro di rientrare nei costi e di metterci alla prova in prospettiva di lavori più “morigerati” e pubblicabili.

Una domanda per Pietro: noi appassionati di LG ti conosciamo per le tue doti di disegnatore, è la prima volta che ti

leggiamo come autore interattivo, almeno in un'opera così grande e complessa.

Come ti sei trovato nel ruolo? Ci sono punti in comune tra l'attività di illustratore e quella di scrittore?

P: Nel mio percorso di creativo compulsivo mi sono anche misurato a volte con la scrittura. Ma qui un ruolo fondamentale lo ha coperto Marco al quale mi sono affidato per indirizzare, correggere, calibrare anche ciò che facevo. Sono uno che produce un milione di idee e spunti al secondo, ma ho bisogno di chi tiene ben saldo il timone in mano mentre io mi lancio da una vella all'altra. Marco in questo (e non solo in questo) è stato fondamentale. Per le differenze io non ne vedo, nel senso che che si tratti di una singola illustrazione o di un racconto visivo lo scopo è comunque quello di raccontare qualcosa.

Siamo alla fine dell'intervista: ci sono domande che non vi sono state fatte a cui volete rispondere, o avete qualcosa da aggiungere?

M: Vorrei ringraziare dal profondo del cuore tutti gli utenti di LGL che hanno acquistato il libro su Lulu approfittando del Black Friday. Siete stati molti di più di quanto mi aspettassi e avete voluto dare spazio nel vostro carrello a un'opera stranissima e sperimentale, dandoci fiducia. Lo ripeto spesso, ma è necessario: è solo grazie a persone come voi che continuo a mettere su carta le mie turbe mentali. Grazie!

P: anche io ringrazio quanti giocheranno l'avventura, avendola acquistata e avendoci dato fiducia. È sempre meraviglioso vedere che c'è chi apprezza il proprio lavoro. Grazie Marco per insegnarmi ogni giorno come si fa a raccontare una storia interattiva. Apprezzo l'impegno. E grazie LGL perché è tre volte che mi intervistate e mi sembra d'essere un creativo serio. 



La proposta sperimentale
del fumettista Lorenzo Ghetti

PROGETTO AUT NEWSLETTER INTERATTIVA

di Ersilia Rappazzo

Era l'inizio del 2019. Avevo conosciuto Lorenzo al Lucca Comics dell'anno prima, ma lo seguivo già da qualche anno, da quando aveva creato il webcomic To Be Continued. Quando lessi il suo nome al firmacopie della Coconino feci letteralmente un balzo verso la scrivania dove erano impilate le copie del suo nuovo fumetto, questa volta cartaceo, Dove non sei tu. Chiacchierammo, ci scambiammo i contatti, iniziai a seguirlo su Facebook. All'inizio del 2019 Lorenzo scrisse un post in cui ci invitava a prendere parte a un "progetto di responsabilità collettiva". Bastava iscriversi a una mailing list. Il tutto era abbastanza oscuro e parco di dettagli, ma avendo apprezzato i precedenti progetti di Lorenzo e conoscendone lo stile mi sono subito attivata: click.

Ricevo una mail: Hai completato l'iscrizione al progetto A U T.

Il giorno dopo, alle 7:59, ricevo un'altra mail:



Un progetto di responsabilità collettiva

1.

Credo siano cinque minuti buoni che sto stesa sul lettino senza avere la più pallida idea di come sono finita all'ospedale.

Dettagli sparsi: ho i capelli rasati quasi a zero, e una garza poco rassicurante alla tempia sinistra (se la tocco fa male); sono svestita sotto le lenzuola, il che è fastidioso, ma almeno gli arti rispondono ai comandi; la stanza è arredata in modo troppo figo perché questo sia un ospedale normale e una sigla poco informativa è stampata sulla porta a vetri; è giorno, ma non so quale giorno.

[...]

Qualcosa vibra dentro il comodino e mi fa venire un colpo.

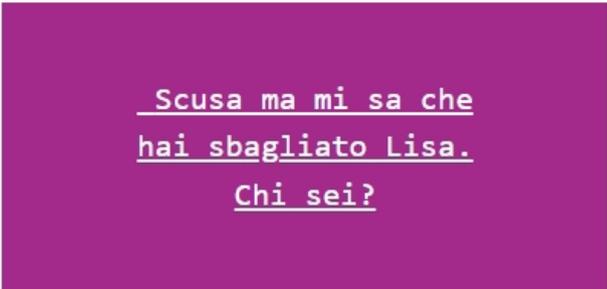
Il mio cellulare. Nel cassetto.

[...]

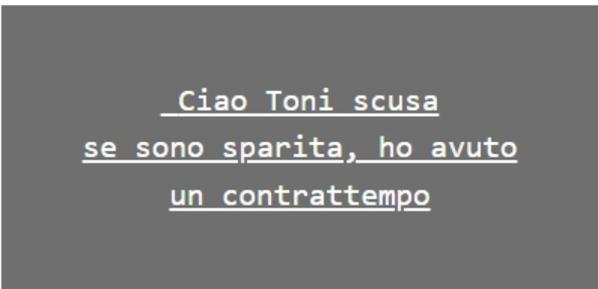
Numero sconosciuto:

“Lisa, sono Toni. Che fine hai fatto? È andato tutto come previsto?”

Il testo continua per un po' con le considerazioni della protagonista, fino a interrompersi davanti a due quadrati colorati:



Scusa ma mi sa che
hai sbagliato Lisa.
Chi sei?



Ciao Toni scusa
se sono sparita, ho avuto
un contrattempo

In fondo alla mail, la scritta:

Hai 48 ore per decidere.
Tra sette giorni arriverà la prossima mail,
influenzata dalla scelta della maggioranza.

E così ero dentro. Dentro AUT, questo progetto di responsabilità collettiva che altro non era se non una newsletter interattiva in cui la protagonista si muoveva in base al voto dei partecipanti. Bastava cliccare sulla scelta che si preferiva e il sistema registrava il risultato, i dati venivano conteggiati e la settimana successiva un altro capitolo della storia usciva in base alla maggioranza delle risposte.



Il secondo capitolo, infatti, iniziava così:

[66% dei voti] Scusa ma mi sa che hai sbagliato Lisa. Chi sei?

AUT è andato avanti da febbraio ad agosto 2019 per un totale di 21 capitoli (fino al 17 potete leggerli qui: progettoaut.wordpress.com). La storia è di Lorenzo Ghetti e Elisabetta Mongardi, le foto e le scelte musicali di Emanuele Rosso (queste ultime comparivano sulla pagina che si apriva dopo aver effettuato il voto).

In nessun librogame che ho letto mi è mai capitato di sperimentare un livello di coinvolgimento tale, che vi confesso invece essere molto simile a quello che ho provato giocando di ruolo. In questa newsletter interattiva, infatti, chi leggeva diventava a tutti gli effetti parte della trama. Cerco di spiegarvi come, ma per farlo devo fare qualche SPOILER: nel cervello di Lisa era stato impiantato un dispositivo che permetteva di influenzarne le scelte, e l'esperimento riguardava il modo in cui noi partecipanti avremmo deciso di guidarla. Unica condizione: il Soggetto doveva essere ignaro di essere pilotato. Condizione che però cadrà poco più tardi nella storia, con un perfetto climax narrativo. A un certo punto, infatti, Lisa scopre che c'è qualcosa, qualcuno, che prende le scelte al suo posto. E indovinate cosa fa? Ci scrive una mail.

Il progetto AUT non è finito. Posta in arrivo x



Lisa Larias lisalarias@gmail.com tramite@gmail.com mcs.v.net
a me ▾

ven 24 mag 2019, 08:59

Ciao,

se stai leggendo questa mail è perché un paio di mesi fa ti sei iscritto ad un progetto chiamato AUT, e ogni settimana ti veniva richiesto di votare le decisioni di un Soggetto, una certa Lisa Larias.

Ciao. Sono io. Sono Lisa.

È la finzione che entra prepotentemente nel reale come un pugno nello stomaco. Tutti e 151 iscritti alla mailing list ricevono questa mail, ma evidentemente nessuno di noi sa cosa farcene, vuoi perché pensa che faccia parte del gioco, vuoi perché è troppo spiazzato per reagire, vuoi perché non sa come comportarsi. Fatto sta che nel capitolo successivo (il 12) ci troviamo di fronte una Lisa che medita tra sé e sé:

Ancora non gli ho detto che ho scritto ai partecipanti. Non che sia servito a qualcosa, nessuno di loro mi ha risposto.

In quel momento, un brivido mi ha percorso la schiena, e ho sentito un impeto dentro di me che mi spingeva ad agire. Ricordo ancora l'emozione quando, nel capitolo successivo, mentre Lisa in preda al panico cercava il...

... Telefono. Dov'è il telefono? Lo trovo sotto il letto mentre Iato sta ancora lottando con gli ultimi dispositivi per farli entrare tutti in un'unica valigia. Sto per metterlo in tasca quando vedo la notifica... una mail.

RE: Il progetto AUT non è finito.

È la mail che ho mandato... qualcuno mi ha risposto. Quando? Com'è possibile che non l'abbia vista?

Ciao Lisa

sono una partecipante del progetto AUT.

Come probabilmente avrete intuito, quella partecipante ero io.

La storia dunque prosegue, ma da adesso in poi si svolge su un doppio binario: pubblico e privato. Da un lato c'è la newsletter che continua ad arrivarci, intramezzata dai messaggi dell'organizzazione, che ci rassicura riguardo agli sviluppi dell'esperimento e ammonisce quanti di noi sono entrati in contatto col Soggetto; dall'altro ci sono le mail che scambiamo privatamente con i personaggi, informandoli dei pericoli in agguato, mettendoli in guardia...

Non sono stata l'unica ad avere scritto a Lisa. Nel capitolo 17, disponibile online, c'è una sfilza di bellissimi estratti inviati al suo indirizzo email dagli altri partecipanti, che Lisa legge tutto d'un fiato. Il resto di questi scambi resta custodito, come un piccolo tesoro, nelle nostre personali caselle di posta. Ghetti, che ha un passato (e un presente) da giocatore di ruolo, sa che quando un giocatore inizia a scrivere a un personaggio che sa essere inesistente, manifestando preoccupazione per le sue sorti, quello è il massimo del coinvolgimento a cui un autore potrebbe aspirare... e sa anche che è una cosa affatto banale da realizzare.

Quando recentemente l'ho contattato perché volevo scrivere questo pezzo, abbiamo parlato a lungo dei retroscena di AUT. Il titolo, mi ha spiegato, voleva riprendere l'espressione "aut aut" e alludere quindi al trovarsi di fronte a un'alternativa ed essere costretti a fare una scelta. E di scelte obbligate, durante questo bellissimo gioco, ne abbiamo dovute fare parecchie. Fin quando

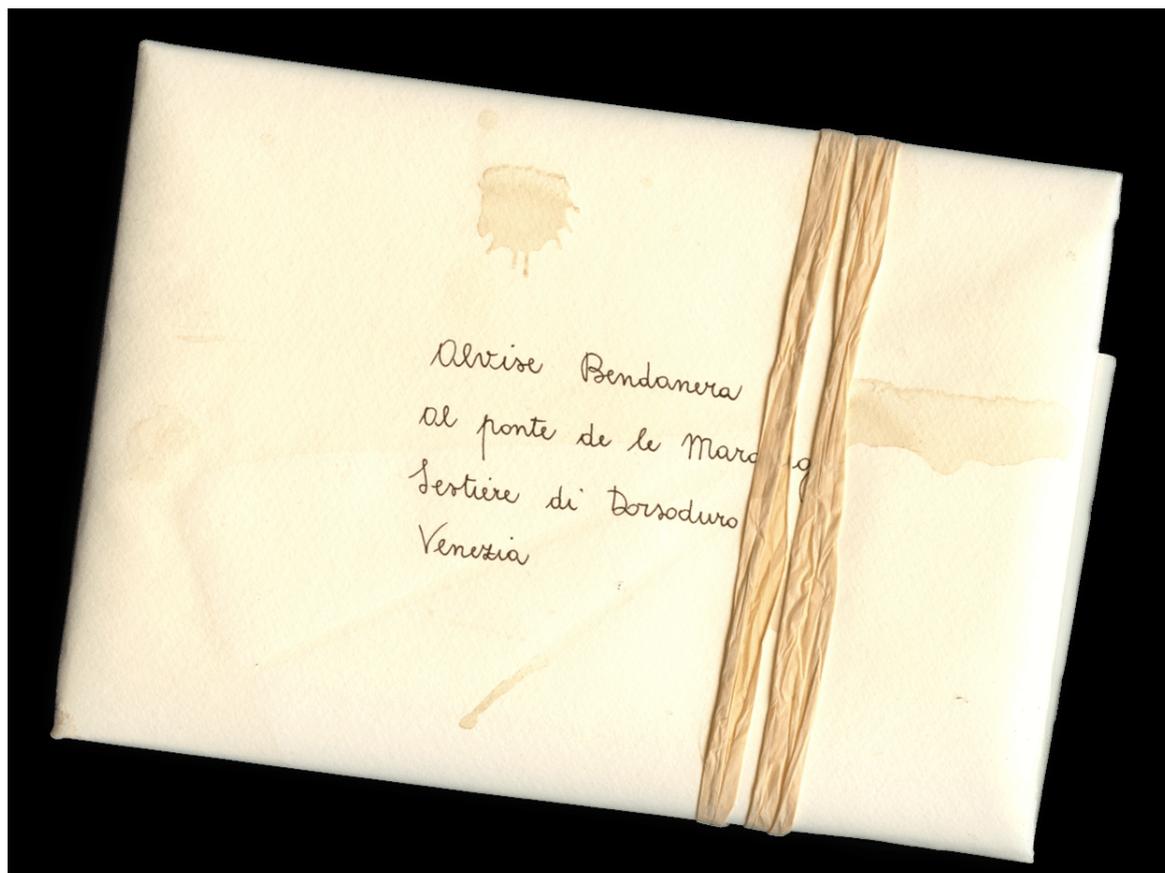
rifiutarsi di fare una scelta è diventata una scelta a sua volta.

Ma parliamo di numeri: a fronte dei circa 150 iscritti alla mailing list, i partecipanti che hanno risposto e interagito costantemente sono stati una quindicina, mentre quelli che hanno preso parte alle votazioni sono stati una cinquantina. A un certo punto, a partire dal capitolo 17, la percentuale di voto della scelta "vincente" è stata sostituita dal numero totale di partecipanti e il numero di voti (totali e a favore). Lorenzo mi ha spiegato di aver voluto rendere trasparenti questi dati per i lettori che selezionavano la scelta "perdente".

Insomma, mese dopo mese AUT si trasformava, sotto i nostri occhi di lettori e partecipanti, da storia letta passivamente a esperienza vissuta attivamente e collettivamente. Qualcosa a metà tra librogame e GDR.

A differenza di un librogame, però, quest'avventura non era rigiocabile, perché non era stata scritta a priori, ma veniva creata man mano. Si trattava quindi di qualcosa di unico, capace di prendere una forma diversa a seconda delle scelte dei giocatori, e sono convinta che le identità e le sensibilità dei partecipanti abbiano avuto anche un ruolo di fondamentale importanza.

Lorenzo mi ha raccontato che nel realizzare AUT si era ispirato soprattutto ai GDR Play-by-Chat, ma questi presentavano una problematica da non sottovalutare: il coinvolgimento del giocatore. Ghetti sapeva che doveva creare qualcosa che permettesse alle persone di entrare nella narrazione, starci



dentro per un tempo limitato e poi uscirne, il tutto nell'arco di uno scambio di mail. E ci è riuscito.

Un altro suo progetto, APRI ([apri.website](#)), ancora in corso, ha ambizioni simili: si tratta dell'invio di racconti per corrispondenza, lettere reali ma al tempo stesso di finzione, che gli abbonati ricevono ogni due mesi per posta (quella vera). Apri, leggi, entri in un mondo. Chiudi, esci dal mondo, ti scordi. Fino all'arrivo della prossima lettera.

Tanto APRI quanto AUT sono progetti d'animo pionieristico che aprono a nuovi scenari

narrativi. In futuro, Ghetti vorrebbe riprendere il format di AUT e svilupparlo in modo che i partecipanti abbiano un ruolo ancora più principale e interno alla trama. Me ne ha parlato, ma per ora è solo un prototipo e non mi sento di svelare altro, se non che l'ambientazione sarà fantasy.

Vi terremo aggiornati sugli sviluppi di questo ed eventuali altri progetti in ambito interattivo e librogameistico.

Nel frattempo, se vi è piaciuto AUT e volete conoscere meglio l'autore potete seguire Lorenzo Ghetti sui suoi canali. 