

Vince "La Notte di Yig" di Federico Righi, fanno discutere "Collector's Item" e "Io sto in crisi" Corti, sipario su un'edizione coi "botti"

di Raffaele Aquilone (BenKenobi)

Dopo il successo della prima edizione, è tornato nell'anno 2009/10 il concorso "I Corti di Lgl" con una nuova giuria, un nuovo regolamento e nuovi partecipanti, tornando a far discutere e partecipare gli utenti della nostra comunità di appassionati di librogame.

Per chi non ne fosse ancora a conoscenza, si tratta del primo concorso di scrittura ideato dalla community e rivolto a tutti gli utenti che desiderano calarsi nei panni di un autore di librogame, misurandosi in una amichevole ma serrata competizione. In palio non soltanto la gloria, ma anche un volume contenente la raccolta completa degli elaborati in concorso e l'ambita cerimonia di premiazione al Lucca Comics & Games alla presenza di una leggenda vivente come Joe Dever... E scusate se è poco!

La sfida non consiste solo nel comporre un librogame: esso deve rispettare una serie di vincoli riguardanti sia il numero di paragrafi e la lunghezza dell'elaborato, sia aspetti come tema ed ambientazione del medesimo. La competizione è decisa con votazione da parte sia del forum nella sua totalità, sia di una giuria scelta composta quest'anno da tre elementi: Giovanni "Gpet74" Pettinotti, uno dei padri fondatori del concorso; Mauro "Mornon" Longo, vincitore della prima edizione; ed infine Raffaele "BenKenobi" Aquilone.

Oltre alla votazione, i giurati hanno avuto il compito di redigere il nuovo regolamento, con l'obiettivo di spronare più utenti alla scrittura e di migliorare il concorso rispetto al primo anno. Come conseguenza sono stati rilassati alcuni vincoli riguardanti la lunghezza dell'elaborato, composto adesso da un numero massimo di 40 paragrafi, ed è stata abbandonata



Nella foto, in anteprima la cover della raccolta dei Corti che andrà come premio al vincitore, Federico Righi

la formula degli incipit, usata nel primo anno (il bando specificava tre incipit a disposizione degli scrittori, che erano obbligati a sviluppare il racconto a partire da uno di questi) in favore della scelta di un "tema" e una "ambientazione" da rispettare. Ogni scrittore è stato obbligato a incentrare il proprio racconto su un "tema" a scelta fra: "la caccia", "la luna" e "la vendetta" e inoltre l'elaborato avrebbe dovuto rispettare i canoni di un particolare genere, con una "ambientazione" selezionabile tra "gotico", "fantascienza" e "steampunk".

Il primo racconto a essere giudicato è stato "Golem" di Stefano "Skarntaskai" Morandi, un'opera dall'ambientazione cabalistica ed esoterica, che prende le mosse a partire da un'idea originale quanto discussa: chiamare il lettore a impersonare non uno, ma due personaggi avversi che si danno la caccia l'un l'altro, muovendosi

all'interno di un librogame con struttura a mappa. Trattasi di librogame in cui ciascun paragrafo rappresenta non un evento temporale, bensì una locazione da visitare, e che consente di attraversare lo stesso paragrafo anche più di una volta. Una scelta che dona una notevole longevità a un librogame di soli 40 paragrafi, ma che viene viziata dall'effetto "giocare a scacchi da soli" che inevitabilmente limita il divertimento e il coinvolgimento del lettore. Il giudizio del forum è stato abbastanza omogeneo e l'opera ha ottenuto un punteggio di poco superiore alla sufficienza.

Il secondo elaborato in gioco è stato "La Notte di Yig" di Federico "Kingfede" Righi, un librogame che ha riscosso unanimi consensi. Centrando in pieno il tema della "luna" con ambientazione "gotica", l'autore ha saputo costruire un librogame lineare (classico librogame in cui è possibile passare per un paragrafo una e una sola volta) con struttura "ad alcova" (lungo il percorso principale sono distribuite sezioni opzionali che il lettore può visitare o meno) reso non banale dal fatto che, per concludere l'avventura con successo, il lettore deve scegliere il percorso ottimo sulla base dell'allineamento del proprio personaggio (che può essere un seguace del "Lato Chiaro" o del "Lato Oscuro") e di un numero casuale estratto all'inizio della lettura. In base a quest'ultimo, infatti, cambia la natura dei vari eventi opzionali che è possibile incontrare lungo il percorso, aggiungendo in tal modo una certa dose di rigiocabilità all'opera. Il risultato finale ha soddisfatto tutti i palati, tant'è vero che non sono stati lesinati giudizi generosi da parte del forum che hanno condotto il voto sopra la soglia dell'8 e l'opera alla vittoria finale.

La terza opera passata in rassegna

è stata "Collector's Item" di Efre "Ego" Orizzonte, il primo racconto a spezzare l'omogeneità dei giudizi e a generare pareri discordanti. Di certo molti lettori si sono ritrovati spiazzati da un librogame in cui il protagonista è, come loro, proprio uno sfegatato collezionista di librogame impegnato in un'affannosa ricerca ambientata in un futuro fantascientifico dove la comicità e l'ironia camminano sul filo del demenziale. La verve comica del racconto e l'autoreferenzialità all'universo dei librogame, con tanto di esilaranti riferimenti a membri stessi del forum, hanno dato vita a voti fortemente oscillanti, con un giudizio medio che infine è risultato essere buono e superiore alla soglia del 6,5: quanto basta per conquistare il terzo posto del podio del concorso.

Il quarto lavoro esaminato è stato "Faro d'Argento" di Jonny "Firebead_elvenhair" Fontana, un librogame con struttura lineare, regolamento semplice e ambientazione accademico/fantascientifica che mette al centro della storia l'elemento "luna" in maniera alquanto originale: il protagonista si ritrova a dover sventare un perfido piano che mira proprio alla distruzione dell'unico satellite del nostro pianeta. I difetti dell'opera vengono ravvisati sia dal voto popolare che dalla giuria: non tutte le potenzialità dell'antefatto sono sfruttate adeguatamente, la trama non è sviluppata abbastanza e soprattutto alcuni notevoli difetti nella narrazione portano a un giudizio finale sotto la sufficienza.

Il quinto librogame in gara è stato oggetto di un singolare dibattito. "Io sto in crisi" ha certamente sorpreso tutti, ma proprio tutti, trattandosi di un brevissimo racconto dallo stile provocatorio che sfugge a ogni tentativo di classificazione. Nato come parodia del regolamento stesso del concorso, è riuscito a far parlare di

sé portando un numero record di utenti del forum alla votazione, ottenendo però alla fine un giudizio largamente insufficiente.

Il sesto racconto è stato "La Lettera" di Dario "Sileno" Arzilli e Andrea Falaschi, un librogame dalla concezione indubbiamente molto originale. L'ambientazione è di tipo gotico dichiaratamente lovecraftiano, che rimanda direttamente alle atmosfere di videogiochi come "Alone in the Dark" scegliendo la classica "villa maledetta" come scenario per un racconto che mostra soltanto nel finale il tema attorno a cui ruota tutto l'impianto narrativo: la vendetta. Sfruttando una struttura a mappa, il racconto ci presenta sin dall'inizio una vera e propria mappa dei locali da visitare, a ognuno dei quali è associato il numero di un paragrafo. Il gioco si riduce alla risoluzione di enigmi che consentono di avanzare nell'esplorazione della casa, con due modi diversi per giungere al finale. Il voto finale è stato superiore alla sufficienza e di poco inferiore a quello assegnato a "Collector's Item", mancando il podio per un soffio.

L'ultimo librogame in gioco è stato "L'orrenda discesa di Beowulf" di Gabriele "Jegriva" Riva. L'opera è una gradevole rielaborazione del poema epico di Beowulf, realizzata con molta cura e fedeltà nei confronti dell'originale; ne è nato un librogame lineare che si contraddistingue per l'assoluta assenza del caso nel determinare l'esito dell'avventura, proprio in linea con la filosofia germanica del protagonista. Originale anche la scelta di narrare in flashback la prima metà dell'opera, presentando il regolamento al lettore nel bel mezzo del racconto stesso, e col tempo presente la seconda metà dell'avventura. L'opera ha soddisfatto tutti, e ha ottenuto un giudizio finale ampiamente superiore al 7 e il secondo posto in classifica.

magazine

Direttore

Alberto Orsini
(Dragan)
dragan@librogame.net

Ha collaborato:

Raffaele Aquilone
(BenKenobi)
aquiloneraf@gmail.com

Testata in attesa di registrazione
magazine@librogame.net

50

Fa una certa impressione a leggere questo numero, 50. Una cifra tonda, 50 uscite mensili (più una manciata di edizioni speciali o straordinarie) di un periodico tutto dedicato ai librogame.

È partito come un esperimento, il magazine. "Vediamo se funziona, se poi non abbiamo i pezzi lo chiudiamo, amen". Invece è andato avanti, numero dopo numero, articolo dopo articolo, approfondimento dopo approfondimento.

In cinque anni (diavolo, volano), da queste pagine sono uscite notizie insperate, annunci inattesi, promesse disattese e mantenute, perfino qualche pezzo di cronaca.

Chi scrive è affezionato particolarmente al numero di aprile 2009, quello listato a lutto per quanto era

successo nella sua città, realizzato in un albergo lontano dalle comodità. Ma sarebbero tanti i volumi da ricordare. Per fortuna, sono tutti archiviati su Lgl, basta avere solo la pazienza e la curiosità di andarseli a guardare.

L'aspetto è cambiato più di una volta, anche la testata ha subito parecchi lifting, l'ultimo di recente. Quello che non è cambiato è lo spirito, la voglia di informare su quanto accade, su quel poco che accade, non nascondiamoci, nel mondo dei libri a bivi, in Italia e all'estero.

Accanto al cinque c'è lo zero. Cinquanta numeri dopo, è proprio da lì che ripartiamo. Con la stessa voglia di sempre di informarci e informarvi. Seguiteci. Buona lettura. (alb.or.)