

Librogame's LAND MAGAZINE

7

ANNO XXI
(220)
luglio
2026



FIERA, EVENTI, PREMI IL RESOCONTO

COMICON BERGAMO 2026

I CORTI DI LGL 2026!

La premiazione ufficiale a Comicon con
Morris e Thomson

L'APPENDICE A ROMA

Il miglior esordiente premiato
all'EUR



Direttore
FRANCESCO DI LAZZARO

Fondatore
ALBERTO ORSINI

Articoli a cura della
REDAZIONE DI LGL

Progetto grafico e impaginazione
LUCA ROVELLI

www.librogame.net

Bergamo si candida a terzo polo della narrativa interattiva

UN COMICON DA B(R)IVI(DI)

di Francesco Di Lazzaro

Per noi appassionati di libri-gioco di vecchia data, abituati da anni a perlustrare fiere su fiere a caccia di novità, varcare le soglie del Comicon Bergamo 2026 ha rappresentato una piacevolissima conferma: il Rinascimento del nostro settore non accenna a fermarsi e, sebbene stia vivendo un momento di contrazione, come abbiamo più volte sottolineato nei nostri articoli, non rinuncia a cercare nuovi territori da esplorare, garantendo sempre importanti segnali di vitalità.

La kermesse orobica, che ha aperto i battenti alle 15:00 di venerdì 26 giugno per concludersi alle 19:00 di domenica 28, si è rivelata una solida oasi per i lettori a bivi, un concentrato di alcune nuove uscite editoriali, ospiti internazionali e incontri di spessore che ha riempito le nostre agende e alleggerito,



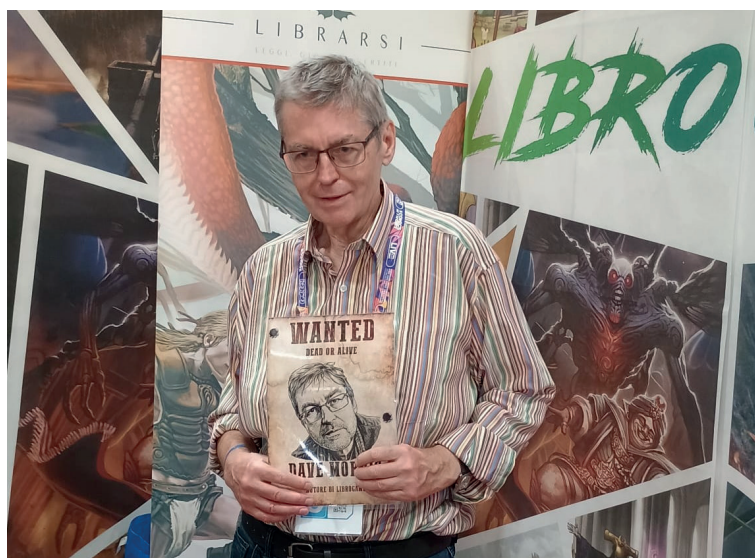
come sempre accade in queste occasioni, i nostri portafogli.

Chi ha deciso di arrancare tra uno stand e l'altro, facendosi largo tra cosplayer e semplici curiosi, ha trovato il grosso della proposta interattiva concentrato principalmente in

tre grandi realtà editoriali, strategicamente posizionate nei padiglioni della fiera. E possiamo dire senza timore di smentita che il menu offerto, seppure non molto ricco numericamente, era adatto ai palati più fini.

Nel cuore del Padiglione A campeggiava lo stand di Librarsi, una realtà ormai imprescindibile per ogni collezionista e giocatore che si rispetti. Il tavolo della casa editrice era un autentico bengodi, dominato da quattro novità di assoluto rilievo. In prima linea, acclamatissimo dai fan storici, c'era finalmente il sesto volume della saga di Terre Leggendarie: I Signori del Sole Nascente, capolavoro firmato dalla storica coppia Dave Morris e Jamie Thomson, proposto a 17,90 €. In attesa della vociferata e mastodontica prosecuzione della serie, nella speranza mai sopita di arrivare fino all'agognato volume 12, questo capitolo è stato reso disponibile nell'elegante edizione classica con sovraccoperta a cui l'editore ci ha abituato. Un tomo impreziosito dalle evocative illustrazioni interne dell'indimenticabile Russ Nicholson, da una copertina di Mattia Simone che cattura subito l'occhio e dall'immane e certosino lavoro di editing portato avanti da Ludovico Incidenza e Marco Zamanni, un'accoppiata che è più di una garanzia.

Ma le chicche di Librarsi non si fermavano qui. Accanto al sesto capitolo faceva bella mostra di sé Terre Leggendarie Quest 1: Il Signore dei Lich (15,90 €), un'operazione di recupero filologico davvero notevole. Si tratta infatti di un'avventura "extra", derivante da uno storico volume della serie Fighting Fantasy poi riadattato in corso d'opera dagli stessi autori inglesi per essere incastonato a perfezione nella continuity di Terre Leggendarie. Anche qui troviamo l'edizione classica con sovraccoperta, forte di una nuova e scoppiettante traduzione di Efrem Orizzonte (il nostro Ego di LGL, uno dei massimi esperti



Dave Morris



Jamie Thomson

italiani di librogame, nonostante lui non ami le luci della ribalta), delle illustrazioni di Leo Hartas e di una copertina firmata da Kevin Jenkins. Spostandoci verso lidi più fantascientifici, la neonata collana SciFi di Librarsi – che fino a oggi vantava il solo Il Cronomante di Alex Calvi – ha accolto un'edizione va-



riant di Cuore di Ghiaccio (16,00 €), sempre a firma Dave Morris. Sebbene il contenuto sia identico all'edizione classica inclusa nella serie Critical IF, l'estetica è stata completamente stravolta: veste tipografica rinnovata e una nuova immagine di copertina pensate appositamente come chicca per i collezionisti più feticisti e per i nostalgici dell'epoca d'oro (si tratta infatti della copertina della prima edizione originale). A chiudere il poker di novità c'era Passione Nera, limited 2 del duo Zamanni e Fortino (19,90 €). Dopo il successo della primissima versione limited con custodia vintage in plastica rigida, esaurita sul sito Librarsi in soli 24 minuti, l'opera torna in una veste altrettanto affascinante: un'edizione limitata racchiusa in una custodia in cartoncino stile videocassetta anni '80 di stampo "economico". Una tiratura ben più ampia della precedente, ma pur sempre calibrata per esaurirsi rapidamente.

Sempre nel Padiglione A, posizionato a braccetto proprio accanto a Librarsi, c'era l'avamposto di Officina Meningi. Pur non offrendo novità specifiche rilasciate appo-

sitamente per la fiera di Bergamo, il catalogo portato in fiera dal vulcanico patron Valentino Sergi è sempre una garanzia. Con il consueto e magnetico entusiasmo, Valentino si è concesso per una lunga e interessante chiacchierata con noi, svelandoci qualche retroscena e, soprattutto, gettando benzina sul fuoco dell'hype. Nei prossimi mesi, e, in almeno un caso, prima della fine dell'anno, infatti, Officina Meningi sgancerà due bombe: la prima è La Regina della Costa Nera, attesissimo seguito de Il Sangue del Barbaro. Si tratterà di una nuova e massiccia raccolta di racconti a bivi, un'antologia scritta da una selezione di autori d'eccezione (Mauro Longo, Umberto Pignatelli, Malaspina, Daniele Daccò e lo stesso Valentino) che si muoverà ancora una volta sulla falsariga delle atmosfere pulp e sanguigne tipiche della saga di Conan il Barbaro. La seconda bomba è la conferma che presto vedremo il seguito di Horror Gamebook, quello che a conti fatti è il vero e proprio peso massimo della casa editrice, il volume che ha macinato vendite e consensi unanimi; una notizia che farà la fe-

licità di chi adora perdersi in atmosfere cupe e terrorizzanti.

Per trovare l'ultimo grande baluardo editoriale dovevamo spostarci nel Padiglione B, dove Tora Edizioni aveva allestito uno stand di prim'ordine. Oltre a presentare quasi per intero il suo nutrito e variegato catalogo, l'editore ha portato al Comicon un'anteprima assoluta: *Il Sentiero Oscuro*. Presentato con l'intrigante dicitura di "Game Novel" e nato dalla matita e dalla penna di Luigi "Bigio" Cecchi, è il primo capitolo di una promettente trilogia dai toni dark fantasy. La premessa è di quelle che ti agganciano subito: il nostro compito è recuperare la famigerata strega di Lombrosa dalle umide segrete di Corona per scortarla, sana e salva, fino alla cattedrale di Sant'Eraldo, dove la Santa Inquisizione la giudicherà per i suoi innumerevoli peccati. Una passeggiata di salute, in teoria, se non fosse che il viaggio dura la bellezza di sette giorni e la strega in questione è nota anche come la Concubina del Caduto.

Aggirandoci tra gli stand non potevamo non fare un salto da Mondiversi, il generalissimo



certa cautela nei confronti del nostro amato media: il suo stand offriva quasi esclusivamente le immancabili ristampe di Lupo Solitario targate Vincent Books e poco altro di inerente alla narrativa a bivi. Tuttavia, l'assenza di vaste proposte interattive è stata ampiamente compensata dalla presenza fisica dello stesso Amos. Pons infatti mi ha letteralmente perseguitato per tutti i tre giorni. Spuntava dal nulla nei momenti più impen-sati, mi ha braccato allo stand per chiedermi un autografo su un segnalibro e, colmo dei





colmi, la sera me lo sono ritrovato a pernottare nel mio stesso identico hotel! Un'ombra costante, una stalkerata in piena regola che ci ha fatto fare grasse risate!

Ma veniamo a quello che è stato il vero e incontrastato piatto forte di questo Comicon Bergamo, perlomeno per noi fanatici della letteratura a bivi: la presenza di Dave Morris e Jamie Thomson. Avere come ospiti questi due autentici totem della narrativa interattiva, uomini che hanno plasmato il nostro immaginario giovanile con opere leggendarie come Bloodsword, Critical If, Falcon, Ninja e la stessa Terre Leggendarie, è stato un privilegio raro. Cordiali, simpatici e alla mano ben oltre ogni più rosea aspettativa, Dave e Jamie ci hanno accompagnato per tutta la durata della fiera. Hanno condiviso per ore con il sottoscritto lo slot degli autori allo stand Librarsi, firmando montagne di autografi senza mai negare un sorriso, scam-

biando battute con il pubblico e cenando con noi nella sera di sabato, in un evento in cui i formalismi da fiera hanno lasciato il passo a un'atmosfera di amicizia e condivisione, tra sonore risate e alcuni momenti introspettivi e toccanti, il tutto all'insegna del buon cibo, delle risate e di un pizzico di genuina goliardia che non guasta mai tra addetti ai lavori. Oltre a dominare il firmacopie, Morris e Thomson sono stati i mattatori indiscussi del fitto programma di conferenze dedicato al mondo interattivo, un ciclo di incontri che ha impreziosito notevolmente la proposta culturale della fiera.

Le danze si sono aperte venerdì alle 18:45 con il panel "Il futuro ha ancora dei bivi: librogame, autori e intelligenza artificiale". Un tema caldissimo, in cui il sottoscritto ha avuto l'onore di intervistare i due maestri inglesi e Gianmario Marrelli, autore nostrano di opere del calibro de Il Corriere di Camelot, Il Famiglio di Camelot e Lupin Il Palazzo delle Illusioni. La chiacchierata è stata lunga e densa di spunti. C'è stata una sincera convergenza nel riconoscere all'Intelligenza Artificiale un'effettiva utilità pratica: è uno strumento fenomenale per snellire passaggi meccanici e logoranti, come la caccia certosina ai refusi, la verifica dei famigerati buchi nella consecutio dei paragrafi o la gestione delle complesse liste di oggetti e variabili ambientali. Tuttavia, è emerso con altrettanta forza un avvertimento cruciale: lasciare a un'IA il ruolo di reale protagonista del processo creativo, senza un ferreo controllo umano e senza impartire indicazioni chirurgiche, è una ricetta per il disastro. Il rischio concreto è il confezionamento di prodotti senz'anima, piattissimi, che diventano non solo insufficienti sul piano qualitativo, ma addirittura nocivi per la credibilità dell'intero settore. Morris e Thomson hanno ribadito con forza come il loro personale e collauda-

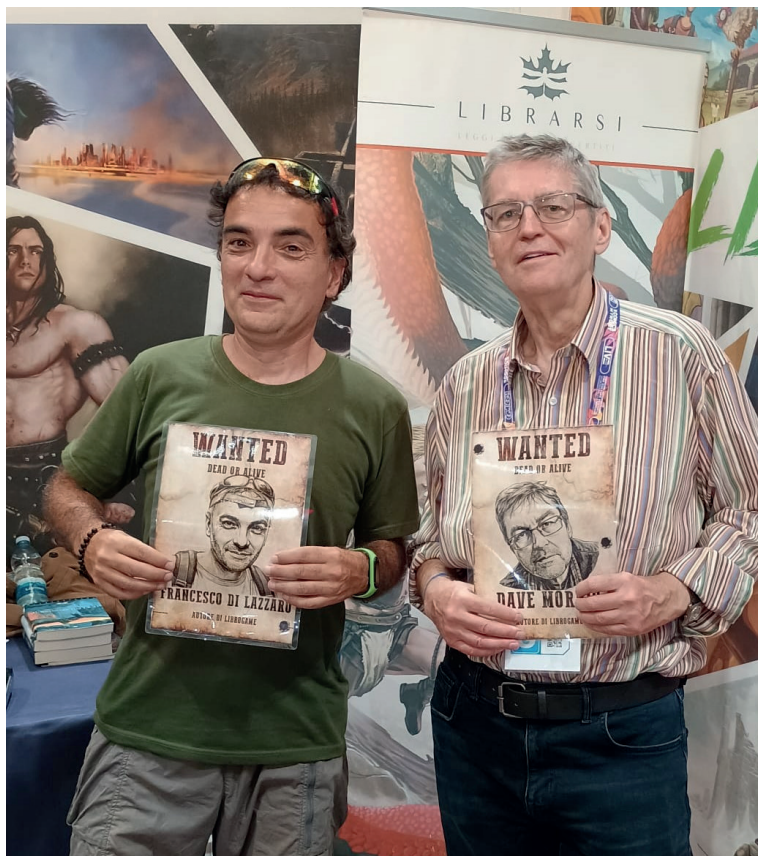


to metodo di scrittura non sia minimamente mutato con l'avvento di queste tecnologie, preferendo affidarsi alle collaudate tecniche old style di gestione del tutto, e affidandosi a OpenAI, Gemini, Claude e compagnia solo in rari casi specifici e solo come supporto gestionale e mai come “collega” creativo. Marrelli, portando la sua esperienza quotidiana di insegnante, ha invece allargato il campo, fornendo esempi luminosi di come l'IA possa essere domata e sfruttata a scopo didattico per strutturare test, prove e persino spunti capaci di avvicinare i giovanissimi alla lettura tradizionale.

Il secondo incontro, intitolato “Narrativa inte-

rattiva e trent'anni di libro game italiano”, mi ha visto dialogare con Gianluca Devoto, editore di Tora Edizioni, e con l'autore e illustratore Luigi “Bigio” Cecchi. Il focus principale è stato tracciare l'evoluzione del libro-gioco nel nostro Paese, rimarcando il suo ruolo formidabile – e per troppo tempo ingiustamente snobbato dai salotti buoni della letteratura – nell'agganciare le nuove generazioni, fungendo da ponte naturale tra il linguaggio frenetico dei videogiochi e quello più riflessivo della narrativa. Gran parte del dibattito si è però concentrato su *Il Sentiero Oscuro* e sul concetto di “Game Novel”. I due ospiti hanno spiegato al pubblico come





questo formato integri in maniera massiccia la componente testuale con quella illustrata, quasi ribaltando i ruoli canonici: al disegno è affidato il compito capitale di descrivere i personaggi, i dettagli e le atmosfere degli ambienti, mentre il testo scende in trincea dedicandosi nudo e crudo all'azione e ai dialoghi serrati. È emersa un'interessante riflessione sul delicato rapporto tra autore ed editore: Devoto è intervenuto spiegando il suo metodo di lavoro "in punta di piedi", di come talvolta dispensi consigli o proponga un'idea senza mai imporsi. Anche durante la stesura di quest'ultimo lavoro è accaduto, con la proposta di introdurre un lupo mannaro ad arricchire l'avventura; è toccato poi a Bigio il compito di assimilare e implementare la trovata, che alla fine ha conquistato una collocazione molto diversa e articolata rispetto a quanto balenato nel barlume iniziale. Una commistione complementare che, a detta dello stesso autore, ha giovato

enormemente alla sintesi finale dell'opera. Il Sentiero Oscuro si nutre di influenze palesi che arrivano dall'oriente e dal mondo digitale: si ispira alle Light Novel (i popolarissimi e agili romanzi seriali giapponesi arricchiti da illustrazioni stile manga) e, soprattutto per quanto riguarda le scelte e i ritmi, guarda al florido mercato delle Visual Novel, quelle particolari avventure grafiche videoludiche fortemente incentrate sulla lettura di testi a schermo accompagnati da disegni statici e suggestivi.

Particolarmente scoppiettante è stato il terzo appuntamento: "Costruire un bivio: scrivere un librogame davanti al pubblico". Un vero e proprio workshop performativo moderato dall'impeccabile Marco Zamanni, che ha chiamato me, Dave e Jamie a sporcarci le mani in diretta. L'idea di base proposta da Marco era geniale: partire da un classico come *Il Visconte Dimezzato* di Italo Calvino (di cui ha rapidamente riassunto la trama, con il povero nobiluomo spaccato a metà da una palla di cannone) e costruire da zero lo scheletro di una breve avventura a bivi. L'assunto fondamentale emerso fin da subito è stato il monito a non perdersi mai in preamboli narrativi sterminati: in un librogame è molto più funzionale e incisivo scaraventare subito il lettore di fronte a una scelta. Da lì, ognuno ha proposto la propria visione architettonica della storia. Zamanni ha suggerito di dividere fisicamente il visconte nelle sue due metà, la buona e la cattiva, strutturando la vicenda su due filoni paralleli governati da una barra di bilanciamento, così da costringere il giocatore a non sfociare nell'eccesso – né di buonismo né di malvagità – per poter puntare al finale perfetto in cui le metà si ricongiungono. Morris ha preso questa base e l'ha subito espansa con geniali intuizioni e diramazioni impreviste. Io e Thomson, invece, abbiamo ragionato su una struttura a

triplice linea narrativa: abbiamo ipotizzato un filone inedito in cui il visconte schiva del tutto la palla di cannone e vive un'avventura da uomo "normale", grigio e fallibile, da affiancare ad altri due filoni disperati in cui le due metà estreme lottano per sopravvivere alla loro stessa incontenibile bontà o malvagità, cercando di giungere al termine della vicenda senza finire autodistrutte dal proprio stesso estremismo etico.

A chiudere il cerchio, domenica mattina, c'è stato l'appuntamento con "I Corti di LGL: premiare il futuro del librogame italiano", con me, Morris, Thomson e Claudio Di Vincenzo sul palco. Ma per la cronaca dettagliata di questa gloriosa e seguitissima premiazione, che per la prima volta sbarca in un palcoscenico importante come il Comicon Bergamo, vi rimando all'ottimo articolo di approfondimento scritto da Marco Zamanni, che troverete sfogliando le pagine successive di questo stesso Magazine.

Tirando le somme, quando domenica pomeriggio sono uscito dai padiglioni per fare ritorno a casa, il bilancio di questa prima edizione bergamasca aperta alla narrativa interattiva è stato ampiamente positivo. I prodromi per un futuro solido, sempre non dimenticando la nicchia a cui si rivolge il media e il periodo storico che stiamo attraversando, ed

evitando voli pindarici eccessivi e irrealistici, mi sembra ci siano tutti. Tuttavia, per far sì che il Comicon Bergamo si affermi definitivamente e venga riconosciuto come la terza e inamovibile costola fieristica italiana dedicata ai librogame (accanto ai mostri sacri di Lucca e Bologna), serve un passo ulteriore. È necessario che in futuro partecipino più editori per allargare l'offerta, e che il grande pubblico degli appassionati lo elegga a tappa imprescindibile del proprio calendario. Il sostegno non è mancato, sia chiaro: è stato bellissimo incontrare tra i padiglioni grandi amici di vecchia data di LGL e insostituibili addetti ai lavori, volti storici come il traduttore Efrem Orizzonte e l'immane Andrea Liverani. La loro presenza è il termometro di una passione che brucia ancora forte. Tuttavia la percezione che Bergamo sia ancora considerata, dai lettori di librogame, come una tappa interessante ma non irrinunciabile c'è stata. Per far sì che questa curiosità un po' distaccata si trasformi in presenza fissa ed entusiastica bisognerà continuare a lavorare, curandosi di ampliare e approfondire il solco appena tracciato. La direzione è comunque quella giusta e le prospettive ci invitano a sfogliare con fiducia le pagine di domani. Avanti così Comicon, sempre rigorosamente a bivi. 





Premiazione al Comicon di Bergamo

I CORTI DI LGL LA PREMIAZIONE

di Marco Zamanni

L'appuntamento fisso con la premiazione dal vivo del Concorso dei Corti di LGL si è spostato quest'anno da Bologna a Bergamo, dando così ai partecipanti l'occasione per essere premiati da Dave Morris e Jamie Thomson in persona. In una sala ben organizzata, con tanto di maxischermo e con l'ausilio di un'eccezionale traduttrice simultanea, la simpatica e professionale Giulia Brugnetti che ringraziamo, si è svolta una consegna dei premi più emozionata ed emozionante rispetto al solito, grazie agli interventi sempre puntuali e interessanti dei due ospiti, che hanno impreziosito ogni momento con la loro estrema cultura, gentilezza e l'immane humor britannico.

Sul palco, oltre a loro e alla traduttrice, erano presenti "l'immortale" Francesco Di Lazza-

ro e Claudio Di Vincenzo di Edizioni Librarsi, coinvolto in prima persona grazie al premio più desiderato del concorso, ossia la pubblicazione di un corto nella amatissima collana Minigame.

Le danze si sono aperte con la consegna del premio per la migliore copertina, che è andata a Leghorn Hustle di Davide Toccafondi, splendidamente disegnata da Cristina Calvagno. Calvagno è un nome noto tra gli appassionati di librogame, essendo stata illustratrice di alcuni volumi interattivi editi da Tora Edizioni, ivi compreso "i Cacciatori del Crepuscolo", scritto proprio da Toccafondi. A ritirare il premio è stato Gianluca Devoto, patron di Tora, che ha rimarcato l'importanza del comparto grafico nei LG della sua casa editrice, dettaglio confermato anche dal fatto



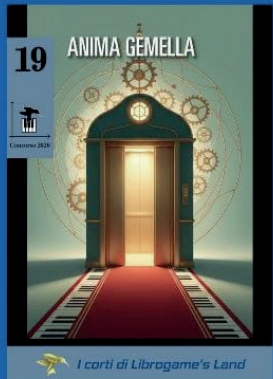
che gli illustratori sono sempre accreditati in copertina accanto agli autori, una prassi ormai costante nel mondo dei giochi da tavolo ma ancora troppo rara nel nostro settore, e che personalmente ritengo corretta e ammirevole. Morris e Thomson hanno avuto quindi l'occasione di raccontare alcuni dettagli sulla realizzazione di immagini e copertine durante gli anni d'oro del genere, con inevitabile menzione del loro storico collaboratore e amico Russ Nicholson, alla cui memoria è andato un lungo applauso.

In collegamento da remoto erano intanto presenti Roberto "Powerbob" Bucciarelli e Luca Santarelli, dettaglio che lasciava intendere abbastanza facilmente l'assegnazione dei successivi premi. Bucciarelli è stato infatti insignito del premio come corto vincitore dell'edizione 2026 del Concorso dei Corti di LGL con il suo "Incubo in Diesis", seguito a ruota da "L'oro della Repubblica" di Mattia Piol, presente tra il pubblico, e (ex-aequo) "The Boogie Man" di Matteo Borghesi, anch'egli presente, nonché "Fate Piano!" di appunto Luca Santarelli.

Il nostro Powerbob dunque, ormai colonna

portante del settore librogamistico italiano da molti anni, ha rotto così la "maledizione" del secondo posto che lo aveva afflitto in molte tornate precedenti e si è portato a casa una meritata vittoria, con un'opera sperimentale la cui struttura ha incuriosito perfino Morris

I corti di
IgL VINCITORI

Leghorn Hustle  I corti di Librogame's Land MIGLIOR COPERTINA	Anima Gemella  I corti di Librogame's Land MIGLIOR ESORDIENTE
---	--



e Thomson – i quali hanno addirittura chiesto se fosse possibile leggerne una versione tradotta! Il premio è stato ritirato da Matteo Borghesi, che ne ha anche approfittato per raccontare al pubblico qualcosa sul suo corto, sulla sua passione per la musica di New Orleans e sulle juke joint.

Il premio per il miglior esordiente è stato invece assegnato a Luca Cecchi con il corto “Anima Gemella”, forse l’unico quest’anno a essere stato esplicitamente rivolto ai lettori più piccoli, e per questo particolarmente interessante. Cecchi ha ritirato in seguito la

targa dalle mani di Di Lazzaro a Roma, città in cui entrambi abitano, e ha manifestato tutta la sua riconoscenza ed entusiasmo (caratteristiche che, in un settore come il nostro, valgono sempre più di ogni altra cosa, vi rimandiamo all’articolo dedicato a questo “mini-evento” per approfondirne i dettagli). Venendo infine al premio Librarsi, è stato quindi Santarelli ad aggiudicarselo con il suo corto “Fate Piano!”, un interessante esperimento ibrido tra il genere “grafomantesco” inventato da Bucciarelli e i librogame con prove dal vivo tentati in precedenza da autori come Matteo Tolari e Beniamino Sidoti. La spiegazione sulla nascita del racconto ha dovuto purtroppo interrompersi anzitempo per il limite di durata della videoconferenza, ma anche in questo caso Morris e Thomson hanno sottolineato la loro sorpresa nel vedere tanta innovazione nel settore LG a distanza di anni dalla sua nascita. Thomson addirittura, da buon “signore oscuro” qual è (mi riferisco ovviamente alla sua serie umoristica Dark Lord, insignita dieci anni fa del Rold Dahl Funny Prize), ha decretato che sia Bucciarelli che Santarelli avrebbero dovuto “morire”, giacché è inaccettabile che la loro inventiva possa oscurare quella dei giganti del settore!

Su queste note allegre e oscure Claudio Di Vincenzo ha spiegato le ragioni della scelta di “Fate Piano!” per la collana Minigame, e in particolare l’importanza di trovare il giusto titolo per colmare specifiche necessità e richieste in un’offerta editoriale.

L’appuntamento è stato quindi aggiornato all’anno prossimo, durante il quale non mancherà un nuovo Concorso dei Corti con un nuovo gruppo di organizzatori, che andrà a sostituire quello composto, oltre ai nomi già citati, da Gabriele Luccioni e Lorenzo Fossetti, triade il cui lavoro è stato come sempre fondamentale. 

Il miglior esordiente ritira il suo premio direttamente all'Eur

I CORTI DI LGL MIGLIOR ESORDIENTE

a cura della **Redazione di LGL**

Oggi il nostro admin Francesco Di Lazzaro si è recato di fronte a un magazzino di un celebre marchio di vestiario in Via dell'Oceano Atlantico, in pieno quartiere Eur a Roma, per consegnare il premio come Miglior Esordiente relativo al concorso dei Corti di Librogame's Land. Come i nostri lettori sanno bene, la premiazione ufficiale dell'edizione 2026 ha avuto luogo a Bergamo durante il Comicon, tenutosi dal 26 al 28 giugno di quest'anno.

In particolare, nella giornata di domenica 28 giugno, sono stati assegnati gli altri riconoscimenti (Miglior Corto, Migliore Illustrazione e il Premio Speciale Pubblicazione con Librarsi Edizioni) in una conferenza che ha visto come ospiti d'onore due grandi autori, Dave Morris e Jamie Thompson, presentata e moderata dallo stesso Francesco. Purtroppo, a quell'evento mancava proprio il vincitore del premio come Miglior Esordiente, Luca Cecchi. Essendo entrambi romani, i due hanno organizzato una premiazione estemporanea, con Luca che ha raggiunto il nostro



Prodo in questa sede capitolina "improvvisata", dall'atmosfera spartana e simpatica, per ritirare il trofeo e rispondere a qualche domanda! Accompagnato dalla simpatica moglie Giulia che, abbiamo scoperto durante la chiacchierata aver spronato un esitante Luca a partecipare al concorso, il nostro ha accettato di concederci una rapida intervista, per raccontarsi meglio ai lettori del Magazine!

Ciao Luca, piacere di averti qui. Ci racconti come ti sei appassionato ai librogame e come ti è venuto in mente di partecipare al concorso dei Corti?

Piacere mio! La passione per i librogame nasce grazie a mio fratello, che ha otto anni più di me. Quando ho raggiunto l'età per poterli leggere, lui aveva già in casa tutte le serie canoniche che conosciamo bene: Lupo Solitario, Advanced Dungeons & Dragons, Uno Sguardo nel Buio e così via. Da lì ho iniziato e ho sempre seguito questo mondo come potevo; con l'ultimo revival del genere che c'è stato in Italia ho ripreso a leggere tutte le nuove uscite. La partecipazione al concorso, invece, deriva da un incontro con Luca (Santarelli, uno degli organizzatori dei Corti di quest'anno nonché colonna portante di LGL da almeno un lustro NDR) a un Romics. Lavoro nella formazione con i ragazzi e, quasi per gioco, avevo creato per loro una sorta di librogame. Parlando del più e del meno di questo progetto, mi ha suggerito: "Perché non partecipi al concorso?". E quindi eccomi qui.

Come ti è venuta l'idea di Anima Gemella e come hai pensato di strutturare il corto in questo modo, dandogli un taglio onirico e giocando sul dualismo tra il piano umano e quello degli strumenti musicali?

L'idea è nata un pezzo alla volta, non è stata un'intuizione geniale del momento. Deriva in gran parte dall'abitudine che ho di dare un nome agli oggetti e di animarli quando lavoro con i ragazzi. Invento storie su tutto ciò che ci circonda, che sia un sasso, un albero o, in questo caso, un pianoforte. Inoltre, volevo creare qualcosa con uno stile che rispondesse ai desideri e alle necessità dei più giovani, che sono poi il mio campo di studio. Ho scelto quindi la strada di un oggetto dotato di un'anima, che persegue un obiettivo buono e aiuta il proprio umano: un racconto in cui dalla collaborazione nasce qualcosa di migliore.

Cosa hai imparato da questa tua esperienza d'esordio nei Corti? Quali elementi del tuo racconto ti hanno convinto al punto da volerli conservare per un'opera futura (magari più lunga) e cosa, invece, ti sei accorto che non ha funzionato e rifaresti diversamente?

Una cosa che sicuramente manterrei, scusate il gioco

di parole, è proprio "l'anima" che c'è dietro, la volontà di creare qualcosa che trasmetta un sentimento, che lasci il segno e riesca a toccare le persone. L'aspetto che invece rivedrei è quello un po' naïf del corto. Essendo rivolto ai ragazzi, forse ha peccato di eccessiva semplicità. Mi è stato fatto notare, infatti, che una volta compreso il meccanismo dietro alle scelte, le opzioni a disposizione del lettore si dimezzavano. Questo è sicuramente un dettaglio migliorabile in futuro.

Un'ultima domanda: parteciperai di nuovo ai Corti? È un'esperienza che ti è piaciuta e vorresti ripetere? E ti vedi, in futuro, come un autore professionista nel campo dei librogame, magari portando nella scrittura anche il tono didattico della tua professione?

Assolutamente sì, parteciperò alla prossima e magari anche alle future edizioni dei Corti. Il sogno di diventare un autore professionista c'è; chiaramente non sono io a dover dire l'ultima parola in merito, ma ho sicuramente qualche progetto nel cassetto. Tenterò di svilupparlo facendo tesoro di tutto ciò che ho imparato dalle recensioni del mio corto. È senza dubbio una strada che proverò a percorrere. 

