

# Manga, delitti celebri e videogame

## La voglia di giocare diventa città

Modena nei giorni di "Play": una ludoteca globale a cielo aperto



La fantasia  
al potere

Il "popolo dei players" occupa strade e piazze. Un tuffo nella storia e incursioni nel futuro



di LUCA SOLIANI

MODENA

**DADI** a venti facce lanciati invocando divinità arcane; ragazzi che sostengono di essere maghi erranti o sommi arcanisti, ma anche signori paludati e adolescenti membri della «élite del Flagello dei Draghi», che parlano dell'attraversamento del continente di Tamingazin, mentre altri raccontano di guerre nel piano del multiverso Equilor, o si fregiano del titolo di "master" in quanto demiurghi di piccoli mondi da tavolo. Sembra di essere in un'altra dimensione, a Modena, e forse è così.

Difficile trovare una miglior *location* per un evento totale come "Play", un Festival all'ottava edizione e in perfetta salute e con tutti i parametri in crescita costante. Modena, con il suo reticolo di antiche vie porticate, non sembra la plancia - pardon, il board - di un gioco di strategia? E la sua storia non è scandita da centinaia di scenari bellici? E il Duomo, con le figurine grottesche scolpite, gli altorilievi medievali e i suoi millenari leoni furibondi, non è l'antenato litico dei bestiarî fantasy che popolano i giochi di ruolo?

**UNA CITTÀ** trasformata in ludoteca, i cui luoghi più suggestivi diventano set per rievocazioni/invenzioni di leggende fiabesche e tenebrose; puntellata da arene per sfi-

de in singolar tenzone tra novelli cavalieri teutonici e samurai fanta-

**SORPRENDENTE**  
È caccia all'assassino del capitano napoleonico Parata stile Guerre stellari

scientifici; palcoscenico per sfilate di cosplayer travestiti (o meglio, metamorfizzati alla perfezione) in eroi fumettistici o delle saghe *science-fiction* più amate. Così non è difficile trovare in un caffè Luke Skywalker che fa colazione con un algido soldato dell'Impero stellare, mentre tra i banchi del mercato Albinelli passeggia Harry Potter insieme a sexy eroine manga.

Dalla metafisica del Festival che trasfigura ogni anno Modena in capitale europea della Filosofia ai voli sfrenati della fantasia di "Play" il passo è breve quanto il battere di ali di un ippogrifo. L'epicentro di questo evento - iniziato venerdì con il fuorisalone, e che si concluderà stasera con le premiazioni di contest e tornei -, il vero portale dimensionale che conduce al mondo parallelo e fantastico dei giochi è collocato alle Fiere, i cui padiglioni ospitano centinaia di tavoli per sfide tra campioni da tutt'Italia, migliaia di visitatori/giocatori di ogni età, arene per sfilate e scontri.

**IMPRESSIONANTE** l'area-stand con tutte le novità di un settore del mercato editoriale che da quarant'anni conosce una crescita senza sosta, e che anzi i videogames e i giochi online (ben rappresentati alla kermesse, anche nelle versioni 3D) hanno implementato senza sosta. Miliardi d'individui nella storia hanno giocato (le prime scacchiere sono state scoperte in tombe egizie e sumere), hanno mosso pedine e si sono calati in personaggi inventati, in teatri della fantasia normati da regole arbitrarie.

**L'ESPANSIONE**  
Carte e calcio balilla convivono con il 3D e la realtà virtuale. E il mercato cresce da 40 anni

E' un'esigenza antica come la civiltà umana. Milioni d'individui nel mondo oggi giocano: insieme attorno allo stesso tavolo ma anche in mondi virtuali; una qualificata rappresentanza di questi "players" in questo fine settimana è a Modena. Tra gli espositori non mancano disegnatori di carte e sceneggiatori di giochi applauditi in tutto il pianeta, scultori specializzati in orchi ed elfi di resina, ma anche cultori del modellismo e delle miniature militari, che con l'abilità di un amanuense dipingono ussari di piombo e armi identiche a quelle estensi esposte nei musei modenesi.

**I MUSEI**, già. La kermesse li ha trasformati nello perfetto scenario per i "murder party". E allora in quello del Duomo è caccia all'assassino del capitano delle truppe napoleoniche; nel lapidario romano dei Civici si rivivono le ombre di Modena ai tempi dell'antica Roma e si cerca di risolvere il delitto di Rubrio Stabilio; ai piani alti della Ghirlandina una mano ignota ha fatto fuori il campanaro e il pubblico deve individuarla ascoltando Alessandro Tassoni recitare la "sua" Secchia rapita.

"Play" è però anche giochi tradizionali, di carte e di biglie, di scacchiera e di talloncini di cartoncino dipinti a mano, giochi dell'oca e calcio-balilla. Perché anche Modena è un prisma dalle molte facce. Dal Festival Filosofia il territorio ha appreso non solo a volare alto ma anche a fare sistema: per questo "Play" non trattiene il suo fiume coloratissimo di appassionati nel 'dungeon' delle Fiere ma lo riversa nelle strade e nelle piazze, dove anche bar e ristoranti propongono menù ludici studiati da noti creativi. Perché l'Emilia non è solo laboriosa e rossa ma anche rilandiana e godereccia, incline alle fantasie.

Luca Lombroso, non per nulla, studia nuvole e tempeste da un Osservatorio non lontano da dove l'alchimista Bottura ha inventato la spuma di mortadella e da dove l'orda degli orchi è partita alla conquista di Palazzo ducale.



I soldati dell'Impero del Male, direttamente dalla saga di "Guerre stellari", sfilano lungo la via Emilia nel cuore di Modena. Sotto, il gioco sposa la tecnologia con la realtà virtuale



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

Codice abbonamento: 071160

A tutto divertimento



**Facce e scene da "Play": fra la Fiera e le strade e i musei della città, passato e presente dell'eterna voglia di giocare**

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.