

Manga, delitti celebri e videogame La voglia di giocare diventa città

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



**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 bestieri 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 Albinielli 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 Stabillio; 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



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.