

“LA MASCHERA DI CELESTINO V”: CON IL LIBROGAME DI ORSINI E DE NICOLA LA PERDONANZA E' INTERATTIVA

3 Agosto 2022



L'AQUILA - Un “librogame” investigativo, un romanzo interattivo dalla trama che cambia a seconda delle scelte del lettore, con possibili diversi finali, per vivere una misteriosa avventura ambientata nei giorni della visita del Papa alla Perdonanza Celestiniana dell'Aquila, l'annuale giubileo Patrimonio Culturale Immateriale dell'Umanità Unesco dal 2019.

Così, alla presenza del sindaco del capoluogo, Pierluigi Biondi, è stato presentato il volume, intitolato “La Maschera di Celestino V”, scritto dai giornalisti aquilani Angelo De Nicola e Alberto Orsini, in un incontro con la stampa presso la sala “Riviera” del Municipio di Palazzo Fibbioni.

Il libro è pubblicato da One Group Edizioni, consta di 200 paragrafi per 256 pagine, diviso in due parti, con sei diversi finali raggiungibili. Il prezzo di copertina sarà di 15 euro, in vendita nelle librerie e sui canali online. Le illustrazioni interne sono di Antonella Rotellini, l'impaginazione di Roberta Guida che ha anche curato la composizione della evocativa copertina.

Il librogioco catapulte il lettore indietro all'edizione 2005 della Perdonanza, che viene sconvolta da una notizia inaspettata: per la prima volta ad aprire la Porta Santa non sarà un cardinale delegato, ma il Papa in persona. E qui la narrativa si intreccia con la cronaca: come noto, nel mondo reale, infatti, Papa Francesco ha annunciato che sarà proprio lui a celebrare il Giubileo aquilano il prossimo 28 agosto.

“L’aspetto importante di questa pubblicazione è che, sulla base di un testo di approfondimento scientifico come quello che Angelo scrisse nel 2005, Alberto ha applicato questa forma di libro gioco, di narrativa interattiva, in base al quale la trama si snoda su vari percorsi e rimanda a diversi finali, anche attraverso enigmi, punteggi e sfide al lettore – ha rimarcato il primo cittadino – È una scrittura molto innovativa per promuovere la conoscenza di Celestino anche tra i più giovani e avvicinarli a una delle figure più importanti della storia dell’Aquila”.

Orsini ha evidenziato che “si tratta del primo librogame ambientato all’Aquila, non si rivolge solo ai giovani ma a un pubblico diverso, fuori dalle mura cittadine e dai confini abruzzesi. L’opera si presta senz’altro a un pubblico giovane, che può incoraggiare alla lettura – ha poi aggiunto – ma è godibile anche per adulti; non è un libro enigmistico ma rivolto a tutti, ogni tipo di lettore può arrivare alla fine. Mantiene, del romanzo di Angelo, la fibra divulgativa, c’è rigore storico. Sarà importante diffonderlo a una nuova fascia di pubblico aquilano e non, perché in Italia c’è un mercato importante”.

“Se questa scommessa sarà vinta il merito sarà degli editori e di Alberto che ha creduto nella mia provocazione – ha concluso De Nicola – La mia soddisfazione è quella di aver pubblicato, 17 anni fa, un romanzo con la trama che il Papa veniva ad aprire la Porta Santa, che oggi è diventata cronaca, e un testo con dentro anagrammi, enigmi e sfide al lettore che oggi assumono la forma specialistica del librogame – ha concluso De Nicola – Il messaggio di Celestino è conosciuto, ma la Perdonanza no e occorrono operazioni come questa per cercare di divulgare a pubblici diversi”.

Nella fiction il lettore interpreterà il ruolo di Giacomo, agente di un imprecisato servizio segreto chiamato a garantire la sicurezza di Sua Santità. Accompagnato dal fidato e informatissimo sovrintendente della manifestazione, il lettore dovrà investigare tra i misteri della città e i segreti di Celestino e cogliere gli indizi giusti, riuscendo così a prevenire eventuali rischi per il pontefice agendo in anticipo rispetto ai tuoi antagonisti. Personaggi ed eventi illustrati in questo volume sono di fantasia, ma del tutto verosimili e coerenti con l’ambientazione e i reali avvenimenti.

La prima parte è tutta collocata in Abruzzo, dove la posta in gioco andrà via via crescendo con l’avvicinarsi del momento decisivo dell’apertura della Porta e non sono esclusi, nel percorso, accadimenti clamorosi. Seguirà una seconda parte più breve e intensa, di pura azione, peraltro suddivisa in tre distinte subquest per garantire ampia rigiocabilità, che porterà i personaggi a misurarsi con sconosciute insidie nel monastero intitolato proprio a Celestino V nel cuore dell’Africa.

Il protagonista avrà tempo, risorse e possibilità limitate per risolvere il mistero: queste difficoltà sono rappresentate da un Punteggio di Perdonanza, che scenderà o salirà a secondo delle indicazioni del testo. L’esaurimento dei punti di Perdonanza condurrà alla fine anticipata e negativa dell’avventura: in quel caso, le regole impongono di ricominciare daccapo ma, eccezionalmente, confidando nella Benevolenza di Celestino, verrà permesso di tornare sui propri passi al paragrafo precedente e cambiare la scelta nefasta che ha condotto alla fine.