

“Calvino in gioco” Tra indizi ed enigmi un viaggio nell’opera del grande autore

Un'escape room al Liceo Virgilio: al centro dell'esperienza il romanzo "Se una notte d'inverno un viaggiatore"

Nell'ambito delle iniziative che celebrano in tutto il mondo il centenario della nascita di Italo Calvino, il Festival propone “Calvino in gioco” con al centro “Se una notte d'inverno un viaggiatore”, romanzo che più di ogni altro svela i meccanismi della creazione narrativa e riproduce l'esperienza di lettura.

Il gioco di logica, messo a punto dal collettivo di game designer We Are Muèslì, si chiama “Ludmilla”, come la protagonista, insieme al lettore, del romanzo. Chiusi dentro l'escape room Ludmilla, una

stanza allestita tutti i giorni fino al 10 settembre al liceo Virgilio, i partecipanti si cimentano con dieci incipit di romanzi inafferrabili come quelli di “Se una notte d'inverno un viaggiatore”, cercando una via di fuga, risolvendo enigmi e indovinelli.

“Calvino in gioco” comprende anche due incontri gratuiti sotto la tenda in piazza Leon Battista Alberti: a ripercorrere i romanzi, i racconti e gli scritti critici di Calvino e a illustrarne le “regole”, in dialogo con Greta Gribaudo venerdì 8 settembre alle 19 intervengono Marco Belpoliti (sguardo, come

chiave di lettura) e Francesca Rubini (avventura), e sabato 9 settembre alle 19 Silvio Perrella (sospesa) e Domenico Scarpa (intercapedine). Al liceo Virgi-

lio, a fianco della stanza Ludmilla, i giocatori e il pubblico trovano la “sala di atterraggio” dedicata a Calvino - nata dalla collaborazione con il Laboratorio Calvino, la Fondazione Alberto e Arnoldo Mondadori e altri archivi e istituzioni culturali -, aperta gratuitamente tutti i giorni fino a sabato 9 settembre dalle 10 alle 23, e domenica 10 dicembre dalle 10 alle 18: qui sono esposte le recensioni pubblicate sui giorna-

li all'uscita del romanzo, le copertine di tutte le traduzioni, nonché la riproduzione di altri documenti legati a “Se una notte d'inverno un viaggiatore”. Nella sala è allestita anche una piccola biblioteca e un'area dove nel corso della giornata vengono proiettati spezzoni di programmi televisivi e interviste a Calvino. Il gioco - iniziato già il 2 settembre, prosegue durante il Festival per concludersi il 10 settembre - è un'avventura nel romanzo che indaga il rapporto di scambio e rispecchiamento tra lettore e autore nel dispiegarsi della letteratura, un'avventura nelle atmosfere del “romanzo sul piacere di leggere romanzi”, che prende idealmente il via nel momento in cui il lettore spegne la luce nell'ultima pagina. Come nel libro, i giocatori si trovano di fronte a dieci incipit collegati ad alcuni enigmi, grazie alla soluzione dei quali - pagina dopo pagina - arriveranno, forse, a concludere questa esperienza ludico-letteraria straordinaria. Cosa resta nella testa del

lettore? Come si trasformano, nei sogni, i libri letti, le storie vissute? L'escape room Ludmilla mette in scena in forma di gioco l'esperienza di queste domande, immergendo i partecipanti in un ideale viaggio onirico all'interno della mente del lettore, il protagonista di “Se una notte d'inverno un viaggiatore”. Seguendo la voce e gli indizi di Ludmilla, la multiforme

coprotagonista del romanzo, chi gioca esplora il sofisticato incastro dei 10 libri-nel-libro di Calvino, tra enigmi analogici ed esperienze digitali, nel tentativo di ridare loro forma prima che suoni la sveglia, e il sogno abbia fine.

La stanza Ludmilla è aperta al liceo Virgilio tutti i giorni del Festival con i seguenti turni di gioco: 10, 10.30, 11.30, 12, 13, 13.30, 14.30, 15, 16, 16.30, 17.30, 18, 19, 19.30, 20.30, 21, 22 e 22.30 (domenica 10 settembre l'ultimo turno inizierà alle 18). Ogni sessione di gioco dura circa un'ora.

Al gioco si partecipa in gruppi composti da un minimo di due a un massimo di sei giocatori. Il costo del biglietto (60 euro) si riferisce alla sessione di gioco (e dunque al gruppo) e non al costo per il singolo gio-



catore. Si richiede di presentarsi sul luogo dell'escape room almeno dieci minuti prima dell'inizio della partita. Al termine dell'esperienza di *Ludmilla*, i giocatori e in generale tutte le persone presenti al Festival potranno entrare nella "sala di atterraggio" adiacente all'escape room, per fare un ulteriore passo all'interno dell'universo di "Se una notte d'inverno un viaggiatore" e del suo autore. Italo Calvino, uno dei più grandi scrittori del Novecento, nato a Cuba il 15 ottobre 1923, è morto a Siena il 19 settembre 1985. —

GILBERTO SCUDERI



In alto il logo della escape room e le finte copertine ciascuna delle quali sarà una delle prove o enigmi da risolvere. Sotto Italo Calvino.