

EXHIBITIONS  
MUSEUMS  
CONCERTS  
THEATRES  
FILMS&SERIES  
CLUBS  
FOOD&DRINKS

268-269 OCTOBER-NOVEMBER 2022  
venicecityguide

Mensile di cultura e spettacolo - n° 384 - 999 - anno 38 - Distribuzione novembre 2022 - riproduzione in A.P. 40% art. 2 comma 20/B - legge 65/96 - DC 4/E

Al Weiwei, La Commedia Umana - Memingto Mori  
courtesy Fondazione Barenghi, Photo Evaristo Smith



NEWS

:venews

*In the name*  
**OF ART**

BIENNALE ARTE FINISSAGE SPECIAL

ENGLISH INSIDE

€ 3,00

ISSN 2612-2669



8 052879 280252



## A lezione di fantasia

Intervista **Leo Colovini**

Anche gli adulti amano giocare e lo fanno da sempre. Pare che il gioco più antico abbia 4.500 anni e sia stato inventato dai Sumeri. Oggi uno dei più grandi creatori al mondo di giochi da tavolo è un veneziano, Leo Colovini.

È lui che ha inventato "Inkognito", "Lex Arcana", "Cartagena", "Carolus Magnus" e "Clans", diffusissimi a livello internazionale tanto che alcuni di questi giochi sono arrivati a quasi un milione di copie vendute. Il prossimo anno Colovini raggiungerà un traguardo davvero invidiabile: uscirà il suo centesimo gioco, coronando un successo planetario frutto di grandi capacità, fantasia, creatività e talento. È socio fondatore della studiogiochi di Venezia, società leader in Italia che si occupa di giochi da tavolo e di editoria enigmistica, oltre a pubblicare libri e a organizzare eventi, tra cui il Premio Archimede, un concorso internazionale dedicato a giochi inediti che richiama centinaia di partecipanti in ogni sua edizione.

Colovini ha iniziato ad essere attratto da questo mondo mentre frequentava le scuole medie: aveva solo 12 anni quando incontrò l'americano Alex Randolph, geniale creatore di giochi, che negli anni '70 si era trasferito a Venezia. Lo conobbe giocando a scacchi al Circolo Esteban Canal, rimanendo immediatamente folgorato da quello che sarà per sempre il suo Maestro, colui il quale saprà scoprire ed esaltare le sue capacità, il suo talento. Proprio dal sodalizio con Randolph nel 1988 nasce "Inkognito", un successo travolgente. Il primo gioco di Colovini come unico autore è "Die Magische Sieben". Lascia presto il lavoro in banca, si laurea in Storia e si dedica pienamente alla sua grande passione, che gli dona un enorme riscontro di critica e di pubblico. La sua carriera è costellata di premi vinti e di libri pubblicati.

**In un mondo digitale, dove tutto è veloce, lei non propone nulla di elettronico, ma lavora con carta, dadi, pedine, tabelloni per un intrattenimento che unisce la famiglia, il gruppo di amici, in controtendenza con l'individualismo dei videogiochi. Crede ci sarà sempre spazio per i giochi da tavolo?**

Il gioco da tavolo e i videogiochi hanno in comune solo la parola "gioco". In realtà si tratta di due settori nettamente distinti sia per pubblico, che soprattutto per modalità di creazione e di produzione. Il gioco da tavolo è rivolto alle famiglie, agli amici, a persone che amano trascorrere il loro tempo in compagnia di altre persone, impegnandosi in un'attività stimolante e prevalentemente intellettuale. I videogiochi sono fruiti in maggior parte da persone che amano trascorrere il loro tempo da soli, davanti al computer, impegnandosi in

attività che stimolano più che altro la loro capacità di reazione, abilità manuali e più raramente intellettuali.

Dal punto di vista creativo siamo due pianeti diversi: il gioco da tavolo è prevalentemente un lavoro di una o due persone, con l'aiuto di qualche playtester occasionale, dal budget sostanzialmente irrilevante. I videogame sono imprese che impegnano decine di persone con budget sostanziosi. Possiamo paragonare i giochi da tavolo ai libri e i videogame al cinema.

Quindi, rispondendo alla sua domanda, penso ci sarà sempre spazio per i giochi da tavolo, sì, perché ci saranno sempre persone che ameranno stare in compagnia per mettere alla prova le proprie capacità intellettuali e strategiche o anche semplicemente per divertirsi assieme in modo più stimolante di quanto non sia stare semplicemente seduti attorno a un tavolo a bere qualcosa e chiacchierare.

**Lavorare con i giochi suona quasi come un ossimoro. Qual è la dote più importante per chi fa il suo lavoro?**

Fantasia e creatività e, come in tutti i lavori, anche un bel po' di "mestiere". Bisogna sapere come mettere in pratica le proprie idee creative costruendo un meccanismo di gioco che funzioni e che valorizzi appieno l'idea. Gli autori principianti tendono, ad esempio, a coprire le loro idee, magari bellissime, con sovrastrutture troppo complesse e inutili.

**Tra tutte le sue 'creature', di quale gioco è più orgoglioso?**

Domanda a cui è davvero difficile rispondere, come chiedere a quale figlio si vuole più bene. Tuttavia, se proprio dovessi scegliere, direi probabilmente "Cartagena".

**La sua società, studiogiochi, ha istituito un concorso internazionale. Come è nata l'idea del Premio Archimede?**

Il Premio Archimede nasce come rassegna dimostrativa nel 1992 durante il Festival dei Giochi a Gradara. Fu un'intuizione del mio socio, Dario De Toffoli, che capì che esistevano moltissime persone con delle buone idee di giochi, ma prive sia di mestiere per svilupparle che di agganci utili per provare a trovare editori interessati al loro lavoro. Il Premio ora è diventato una realtà davvero importante a livello internazionale, tanto che sono gli editori stessi a sponsorizzarlo, perché sanno che quando arriveranno a Venezia a provare i giochi selezionati potranno trovare dei potenziali grandi successi. L'ultima edizione, che avrebbe dovuto svolgersi nel 2020 ed è stata rinviata al 2021, comunque senza pubblico per via della pandemia,

Il gioco, come la pittura, la scultura e la musica, è inutile, ma necessario, e quindi si tratta di una forma d'arte

**Alex Randolph**

è stata un grandissimo successo: 236 prototipi e ben 7 giochi tra i finalisti hanno trovato un editore. I primi giochi, tra cui il vincitore "Overbooking", verranno già presentati alla prossima fiera di Essen a inizio ottobre.

Alla nuova edizione, la cui finale si terrà nel 2023, si sono già iscritti una ventina di partecipanti. Per un autore di giochi è una vetrina di altissimo livello perché i membri della giuria finale sono i redattori dei principali editori di tutto il mondo, dagli USA alla Corea, dall'Olanda alla Germania, dalla Francia all'Austria e ovviamente all'Italia.

**Dove trova ancora la fantasia per inventare sempre nuovi giochi?**

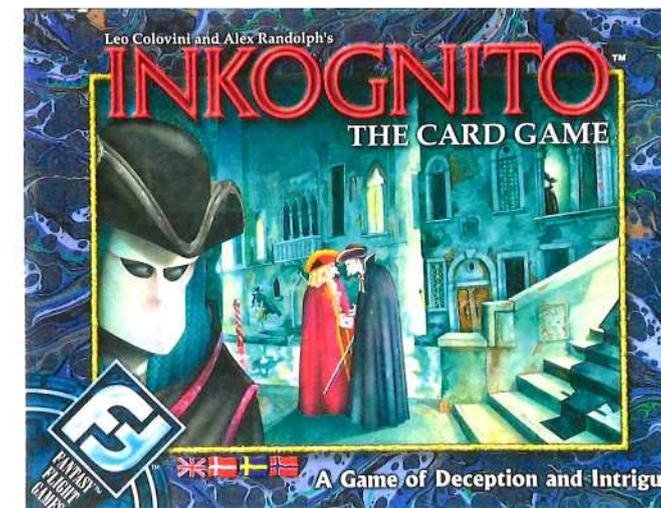
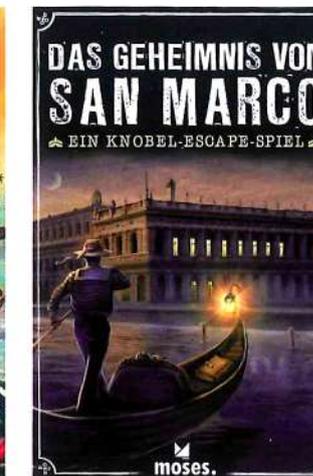
Le idee vengono in modo naturale. Tuttavia se con il passare degli anni diventa sempre più difficile avere idee fresche e originali, aumenta in compenso l'esperienza e la capacità di discernere tra le idee buone e quelle meno, tra quelle realizzabili e quelle che difficilmente lo sono.

**Spesso i suoi giochi sono caratterizzati da temi storici, da ambientazioni che vanno dai tempi di Alessandro Magno a quelli di Carlo Magno. Non a caso lei è laureato in Storia. Qual è il suo periodo storico preferito? Pensa che perderebbe fascino un gioco che attingesse solo dalla realtà, dal presente?**

La storia offre spunti sempre molto interessanti e di grande fascino. Va anche detto che i giochi che creiamo noi fanno parte del genere "European games", quindi non sono giochi di simulazione e l'ambientazione è nella maggior parte dei casi un vestito per rendere più accattivante il meccanismo di gioco.

L'ambientazione storica più facile e affascinante è quasi sempre quella medioevale. Castelli, guerrieri, mura, commerci, esplorazione, magia, sono tutti elementi di grandissimo fascino, ma al tempo stesso sono familiari a tutti. Fanno viaggiare con la fantasia in mondi incantati con maggior immediatezza. Altre ambientazioni come la fantascienza, o altri periodi storici meno noti, sono più difficili da far digerire al grande pubblico. Lo stesso vale per gli argomenti di attualità o troppo legati alla realtà: quando gioco mi piace pensare di essere l'imperatore del mondo, non un esattore delle tasse, un grande esploratore, non un postino (con tutto il rispetto per il postino).

**Si dice che "Inkognito" sia ispirato al Carnevale. Ma ci sono anche altri titoli, come "Doge" o "Marco Polo", che mostrano come Venezia sia spesso la protagonista delle sue creazioni. La Serenissima rimane sempre una grande fonte di ispirazione? Crede che sarebbe stato diverso l'esito della sua carriera se non fosse nato e vissuto in questa città davvero unica?**



Venezia è un'opera d'arte unica al mondo e come tale non può non ispirare qualsiasi artista, compresi noi cultori di questa particolare forma d'arte che è la creazione di giochi. Non vorrei sembrare presuntuoso nel definirmi 'artista', ma, come diceva Alex Randolph, «il gioco, come la pittura, la scultura e la musica, è inutile, ma necessario, e quindi si tratta di una forma d'arte». E non è quindi un caso se Randolph scelse Venezia come sua dimora, dopo aver vissuto in giro un po' per tutto il mondo. E non è tantomeno un caso se studiogiochi ha sede a Venezia e se, sempre a Venezia, abitano altri due autori di giochi conosciuti in tutto il mondo come Francesco Nepitello e Marco Maggi.

Come ambientazione per un gioco poi è una città perfetta: ha una storia millenaria, è misteriosa, le sue strade sono un piano di gioco naturale, anzi, le vie di terra e di mare sono due labirinti sovrapposti. Inoltre è conosciuta e amata da chiunque nel mondo. Uscirà a breve per un editore tedesco un mio nuovo gioco ambientato a Venezia, una sorta di "escape room" tascabile, basato proprio sui luoghi e i personaggi della storia di Venezia. Il gioco successivo della serie era stato pensato e costruito basandosi sui bellissimi musei di Berlino. L'editore però ha preferito mantenersi sul generico, senza ambientare davvero il gioco nella Capitale tedesca, perché Berlino non è Venezia! E l'editore, sottolineo, è tedesco. Questo per dire che cosa susciti questa città irripetibile nell'immaginazione di chiunque spenda il suo impegno, il suo lavoro sul terreno della creatività. **Elisabetta Gardin**