

## “SULLE TRACCE DEL DRAGO”: L’AQUILA E IL FANTASY, UNA STORIA CHE AFFONDA LE RADICI NEGLI ANNI OTTANTA

3 Settembre 2019



L’AQUILA - Cinque edizioni prima del sisma, altrettante dopo per raccogliere un’eredità di oltre quarant’anni di iniziative nel mondo del fantasy, tra cosplay, comix, rievocazioni storiche e giochi di ruolo. Una tradizione che all’Aquila è stata declinata in varie realtà associative, confluite poi in eventi come “Sulle tracce del Drago” al via nel week-end.

La manifestazione, organizzata da “L’Aquila che Rinasce” e “Startup L’Aquila”, è **in programma il 6, il 7 e l’8 settembre** ed è nel progetto “Semi di Rinascita”. Un format ideato alla fine degli anni Novanta da **Salvatore Santangelo**, da sempre appassionato di giochi strategici.



“Sulle tracce del Drago”, spiega Santangelo a *Virtù Quotidiane*, “raccolge un fermento di giovani che tra la fine degli anni Ottanta e l’inizio degli anni Novanta riempivano appartamenti, scantinati, cortili e locali cittadini”.

Erano gli anni degli anime giapponesi e di Dungeons and Dragons, il celebre gioco di ruolo fantasy creato da **Gary Gygax** e **Dave Arneson**.

Publicato per la prima volta nel gennaio 1974, proprio negli anni Ottanta aveva conosciuto un periodo di grande diffusione in tutto il globo.

Non solo, “all’Aquila – ricorda ancora Santangelo – c’erano delle realtà associative importanti come il circolo Pegasus di **Mario Villani** e poi la Società aquilana di Studi storico strategici (Sasss), fondata da **Walter Cavalieri**. Quest’ultima realtà era più orientata sulle rievocazioni storiche e sui giochi ambientati in situazioni militari”.

## **Santangelo, come si è arrivati a “Sulle tracce del drago?”**

In un’edizione della Perdonanza, all’inizio degli anni Novanta, venne organizzata una convention proprio su queste realtà. Si arrivò poi a un evento dal titolo “I draghi sotto le stelle”, nel 1993, che faceva riferimento al cortile della scuola De Amicis a San Bernardino. La seconda edizione riuscì a coinvolgere realtà importanti e si arrivò ai primi contatti con la Società tolkeniana italiana. “Sulle tracce del Drago”, così come la conosciamo, prende forma nel 1997 dal tentativo di un gruppo di persone, tra cui il sottoscritto, di comunicare la propria passione per il fantastico e la tradizione, narrata da autori proprio come **J.R.R. Tolkien**. Punto di riferimento, oltre alla De Amicis, sede delle prime edizioni, è stata anche la Casa di **Jacopo Notar Nanni**, prima di arrivare al palazzetto dei Nobili.

## **Quale spirito si respirava all’inizio?**

L’intento era ed è quello di ricreare l’autentico spirito della festa, cioè evocare un’atmosfera speciale di divertimento ma anche di approfondimento culturale. Da qui, abbiamo cercato di fondere grafica, giochi di ruolo e giochi di società.

## **La musica ha sempre giocato un ruolo importante...**

In particolari i generi di folk music. Solo più di recente, c’è stata un’attenzione maggiore alle canzoni dei cartoni animati. Domenica, ad esempio, abbiamo Cristina D’Avena tra gli ospiti e oggi si moltiplicano le band che fanno cover di sigle.

## **Arriviamo alle edizioni recenti, come si è tornati alle Tracce del Drago?**

Qualche anno fa, a Strange Office – lo spazio di Coworking in via Roma – avevamo concepito una prima iniziativa a tema, chiamandola Fantasy Fest. Il week-end è talmente riuscito che ci è stato proposto di riportare qualcosa nell’ambito della Perdonanza, si è tornati così alle

“Tracce del Drago”. Sono tante le collaborazioni in campo, con pilastri storici della kermesse, come **Paolo Orsini** (esperto di giochi), **Andrea Tozzi**, della compagnia Rosso d’aquila, che contribuisce alle rievocazioni storiche. Ci tengo a ricordare anche appassionati che non ci sono più come **Lorenzo Mancinotti**, a cui è stato dedicato un memorial.

## **Quali sono le nuove tendenze tra cosplay e giochi di ruolo?**

Si sta chiudendo un cerchio in questi ultimi tempi: mi spiego, l’avvento dei computer aveva spinto a una prospettiva di gioco più individuale ma adesso si cerca più che altro un ritorno al gioco d’insieme. Molto, degli orientamenti attuali, lo si deve alle serie tv, come Game of Thrones, Stranger things e poi avventure virtuali per computer ispirate a Dungeons and Dragons.





*In posa in una delle prime edizioni*





*Un'edizione recente, nella foto anche Alessandra Santangelo*



*Lorenzo Mancinotti*