

ANNO

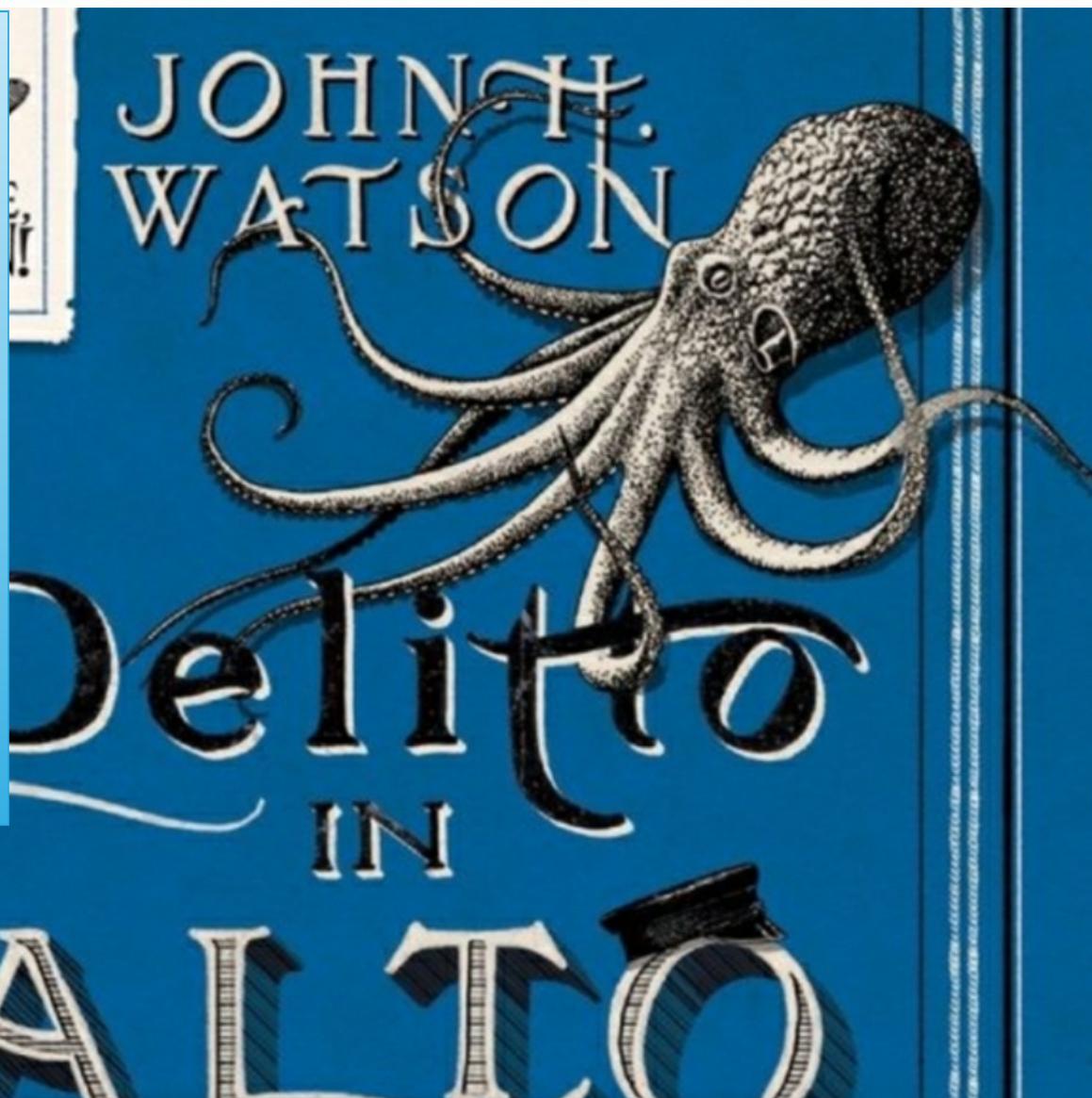
XIV

1

(136)

Direttore

Francesco Di Lazzaro



John Watson a bivi

Davide Morosinotto ci racconta la nuova collana Mondadori

Sulle tracce di Abiura

Alla scoperta di Valerio Amadei e del suo romanzo interattivo

Articoli di

Francesco Di Lazzaro

Aldo Rovagnati

Impaginazione a cura di

Francesco Di Lazzaro

*Scegli la tua avventura
e risolvi il mistero*

ELEMENTARE WATSON!

Mondadori riparte con i libri -gioco dopo quasi 30 anni

Di Francesco Di Lazzaro

2018, l'anno in cui la narrativa interattiva è ripartita in grandissimo stile, almeno nella nostra penisola.

Sono arrivati nuovi prodotti da parte di piccole, medie e grandi case editrici: inediti, traduzioni di volumi storici, ibridi tra giochi di ruolo e librogame, commistioni con board game.

Insomma gli appassionati di scelte multiple hanno avuto di che sbizzarrirsi. Ma non sono ancora sazi, se è vero che proprio in occasione di Lucca Comics & Games, nel mese di Novembre dell'anno appena terminato, un colosso dell'editoria come Mondadori, e nello specifico la diramazione Mondadori Ragazzi della casa editrice di Segrate, ha deciso, dopo molti anni di assenza, di riabbracciare il genere, proponendo una nuova collana di libri-gioco: *Elementare Watson!* (con tanto di punto esclamativo).



Il titolo lascia pochi dubbi sulle tematiche di fondo che contraddistinguono la serie. Mondadori mancava dal panorama interattivo dall'inizio degli anni '90, quando la sezione libri-gioco della casa editrice (che annoverava tra i titoli proposti veri capisaldi del genere come gli Scegli la tua Avventura, Falcon o il mitico Tunnel & Troll) chiuse i battenti.

Torna in pista riprendendo il filo del discorso esattamente dove lo aveva lasciato: con una proposta destinata al pubblico giovane, curioso di conoscere un modo di costruire libri più dinamico e paradossalmente moderno e che fino agli ultimi mesi i nati nell'ultima decade (o poco prima) non avevano avuto grandi possibilità di assaporare.

Sul sito della casa editrice il primo titolo del progetto, *Il Fantasma di Lord Byron* (di cui potete trovare la recensione approfondita a questo link <http://www.librogame.net/index.php/recensioni/rece nsioni-libri?view=recedetail&rid=466>) viene presentato come ottimale addirittura per un

range di età compreso tra gli 8 e i 10 anni, quindi bambini che frequentano le scuole elementari.

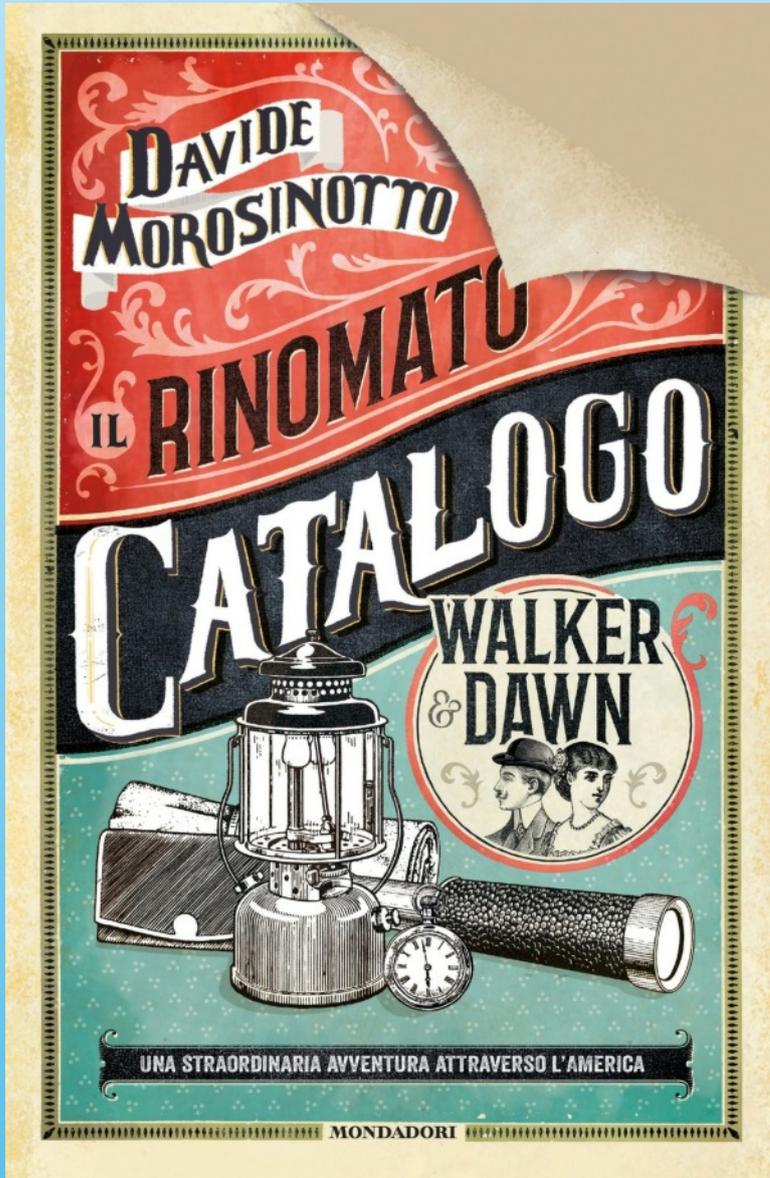
Avendo testato il volume in prima persona posso dire che la struttura della storia, la sua “complessità” e il contesto che fa da pretesto allo svilupparsi dell’avventura (vestiamo i panni di un giovane John Watson appena giunto in Inghilterra dall’Australia e alle prese con i suoi primi giorni nel collegio di Harrow, ubicato nei pressi di Londra) mi sembrano, sebbene tendenzialmente lineari, abbastanza articolati da poter suscitare interesse anche in lettori più grandicelli.

Parlando con Barbara Gozzi di Book on a Tree (l’agenzia che ha ideato e realizzato il libro) abbiamo saputo che la collana andrà avanti e a fine Gennaio (il 28 per la precisione, quindi dovrete trovarlo negli store in contemporanea con il rilascio di questo Magazine) è prevista l’uscita del secondo capitolo, *Delitto in Alto Mare*, in cui troveremo i primi accenni a una tematica, quella della vita “marinaresca” che tornerà in più occasioni anche negli scritti dell’autore di Sherlock Holmes, Arthur Conan Doyle.



Per saperne di più abbiamo deciso di chiedere a Davide Morosinotto, che segue il progetto in prima persona e ha alle spalle un solidissimo curriculum nelle vesti di scrittore per ragazzi. Davide ha conquistato numerosi riconoscimenti negli ultimi anni dedicati alla letteratura per ragazzi e ha all’attivo opere di pregio (tra cui *Il Rinomato Catalogo Walker & Down* che ha vinto il premio Frignano 2016): nel caso specifico però il suo ruolo non è quello di autore dei volumi, quanto più quello di ideatore della collana.

Morosinotto, con grande disponibilità, ha accettato di rispondere ad alcune nostre domande e di raccontarci qualcosa di più sullo sviluppo dell'opera e in generale sui futuri progetti interattivi della casa editrice.



- Ciao Davide, grazie per la tua cortesia. Ci racconti come è nata l'idea in Mondadori di riabbracciare la narrativa interattiva dopo tanti anni di silenzio? Perché adesso e perché con una collana dedicata a un pubblico di preadolescenti?

Si tratta di un'intuizione di Marta Mazza, la editor-in-chief di Mondadori Ragazzi. Erano passati da poco i giorni del Lucca Comics (edizione 2017, se non sbaglio) e tutti quanti avevamo notato una grande vitalità nel settore degli amanti librogame... Che però erano rimasti un po' ignorati dagli editori di grandi dimensioni. Marta ha deciso di fare una scommessa e ne ha parlato con noi creativi di Book on a Tree, che ovviamente ci siamo subito entusiasmati.

- Tu che sei nato nel 1980 e hai lavorato anche con la casa editrice EL avrai una vasta conoscenza del fenomeno librogame. Credi che sia un tipo di media che può avere diffusione e seguito ai

giorni nostri? Che ne pensi di questa rinnovata età dell'oro?

Negli anni '80, quando eravamo ragazzi, l'accesso ai videogame era molto limitato: bisognava andare in sala giochi (ma per esempio i miei non volevano, avevano fama di luoghi malfamati) o procurarsi aggeggi che oggi fanno sorridere come i mitici Gig Tiger. I librogame allora erano un'occasione di giocare con le storie, di viverle da protagonisti, sopperendo con carta e parole e dadi ai limiti tecnologici dell'informatica. Erano, almeno per me, un videogioco nascosto in un libro.

Oggi il mondo è completamente cambiato, i ragazzi videogiocano tutti i giorni con piattaforme super-sofisticate. Secondo me allora bisogna fare il lavoro opposto: scrivere

libri nascosti nei giochi. La struttura di Watson è stata tutta pensata in quest'ottica... Ad esempio, i capitoli sono molto più lunghi e articolati di quelli dei librogame tradizionali, per lasciare spazio alla parola e al piacere della lettura.

Questi libri faranno innamorare i ragazzi come hanno fatto innamorare me a suo tempo? Non ne ho idea. Diciamo che ci spero.

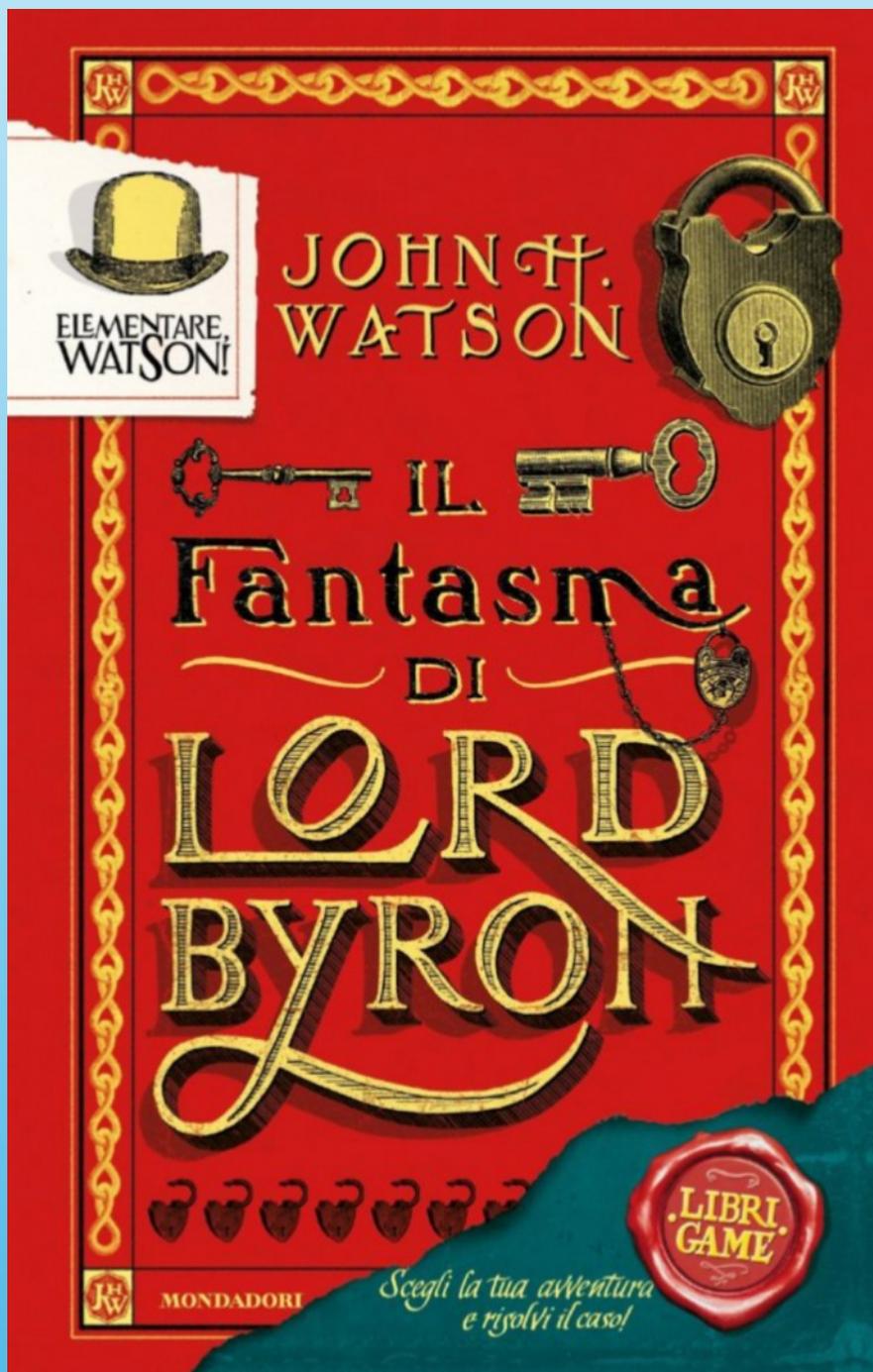
- Perché siete arrivati a scegliere il mondo di Sherlock Holmes come tema di fondo per la nuova serie?

È stata un'altra intuizione, e decisione, di Mondadori. Per rilanciare il librogame con i numeri e la "potenza di fuoco" necessari per la casa editrice, occorre un personaggio di fama e di richiamo... e la loro scelta è caduta sul meraviglioso universo di Conan Doyle.

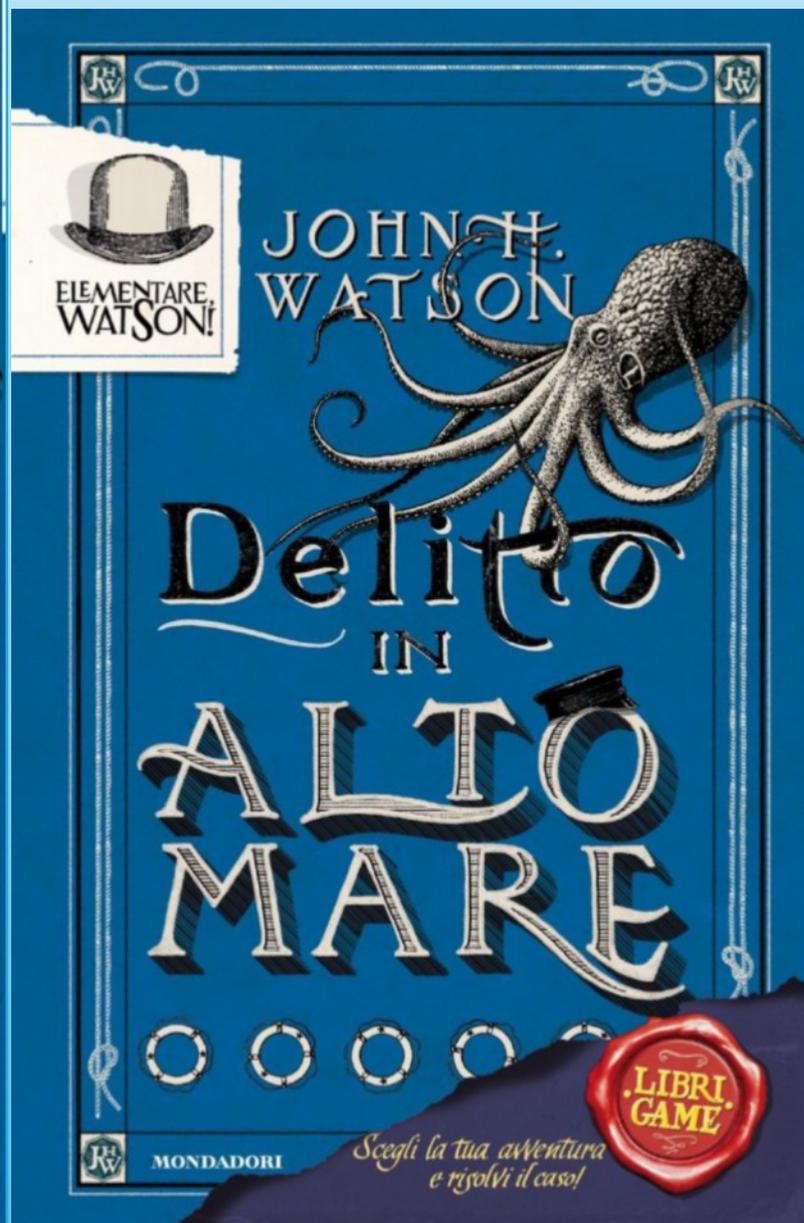
- L'idea di far vestire ai lettori i panni di un giovane John Watson l'ho trovata geniale. Avete cercato in questo modo di favorire l'immedesimazione dei ragazzi con gli ambienti e le tematiche raccontate? Magari vi siete anche

ispirati a Piramide di Paura, mitico film di Barry Levinson del 1985 in cui gli spettatori assistevano alle vicende giovanili di Holmes e del suo fido collaboratore...

L'idea di Mondadori di ricorrere al mondo di Sherlock (che condividevo), aveva però un grosso problema di base. Proprio perché molto popolare, è un universo narrativo anche molto sfruttato, in tutte le salse. Bisognava trovare il modo di renderlo nuovo e fresco, scovando una dimensione ancora inesplorata. Io e Pierdomenico Baccalario, mio caro amico e socio in Book on a Tree, ci siamo messi al lavoro, e quando ci siamo resi conto che la soluzione era sotto i nostri occhi abbiamo detto: "Elementare, Watson".



Ed è diventato il titolo della serie. Non avevo mai pensato a Piramide di Paura, fino a questo istante, ma grazie di avermelo ricordato, è un film che avrò visto cinquanta volte... mi metteva addosso davvero una gran paura.



- Nella pubblicità della collana diffusa sul web ho notato una frasetta messa lì quasi per caso: Scegli la tua Avventura. Un segnale di continuità tra la vecchia, storica collana importata in Italia da Mondadori e i nuovi progetti interattivi?

Esatto!

- Ne Il Fantasma di Lord Byron il lettore deve raccogliere indizi e risolvere il caso. Le note di Watson scritte in corsivo aiutano il lettore a superare le difficoltà. Perché questa scelta così atipica e informale?

Nell'ottica di cui parlavo sopra, di "libri travestiti da videogiochi", abbiamo deciso di tentare una serie di soluzioni nuove, sia nella meccanica di gioco che nello stile. Ad esempio, volevamo far parlare Watson in prima persona. Dopo qualche prova ci siamo resi conto che questo innalzava enormemente il tasso di difficoltà del gioco, a causa della prospettiva limitata e ristretta del

narratore. E però, sulla pagina l'effetto ci piaceva. Allora abbiamo pensato all'aggiunta delle note di Watson adulto... che tra l'altro ci sembravano molto belle da "vedere" sulla pagina.

- Gli indizi non vanno collegati dal lettore: una volta scoperti i passaggi chiave Watson li ricorderà e procederà nella storia dandoli per acquisiti. Lo avete fatto per rendere il libro più semplice da giocare? Questo taglio rimarrà inalterato anche nei prossimi volumi o ci saranno possibilità di lanciarsi in deduzioni?

Nel secondo libro, Delitto in alto mare, il sistema di gioco e di scrittura è uguale. Al

momento non sono previsti ulteriori titoli... Se Mondadori deciderà di farli, raccoglieremo tutto il feedback dei lettori per migliorare il sistema. Si fa sempre così!

- Diversi lettori ci hanno detto di aver trovato confusionario il sistema dei rimandi, che puntano al capitolo e non alla pagina: diventa un po' farraginoso proseguire con la lettura. I prossimi volumi avranno questa stessa gestione dei bivi?

Come sopra, per ora sì. Grazie per la segnalazione comunque, ci penseremo... Bisogna sempre cercare di migliorarsi!

- Ci puoi dare qualche anticipazione sulle prossime uscite? Quale sarà la vicenda alla base di Delitto in Alto Mare?

Conan Doyle racconta che John Watson nasce in Inghilterra, ma trascorre tutta l'infanzia in un ranch a Melbourne, in Australia, e ritorna in patria solo a tredici anni per iscriversi a una public school (che è la scuola dove è ambientato il primo libro). Delitto in Alto Mare è un prequel rispetto al Fantasma di Lord Byron: vede Watson costretto a lasciare la sua amata Australia e a imbarcarsi per tornare in una terra che dovrebbe amare, ma in realtà non ha mai visto. Il viaggio, che è molto lungo e faticoso, sarà reso più inquietante da un delitto, e il ragazzo si darà da fare per scovare il colpevole...

- E dopo? Quali altri volumi sono in arrivo? Quante uscite sono previste nel 2019 per Elementare Watson e più o meno con che scadenza?

Come dicevo prima, al momento non sono previsti altri volumi.

- Da quello che sai e puoi dirci, Mondadori ha in preparazione altri progetti interattivi? Vedremo nuove collane di libri-gioco nascere e crescere nei prossimi mesi?

Purtroppo non posso rispondere a questa domanda, non ho informazioni sui piani editoriali di Mondadori. Da lettore e fan, posso solo dire: speriamo!

- Siamo alla fine dell'intervista: vuoi dire qualcosa ai nostri lettori su un argomento che non abbiamo toccato o rispondere a una domanda che non ti ho fatto?

Finisco con una domanda, mia, per i lettori. Avete letto Watson? Vi è piaciuto? Non vi è piaciuto? Pensate che potremmo migliorare? Scrivete per favore alla redazione di Mondadori o a noi di Book on a Tree per raccontarci cosa ne pensate... Siamo curiosissimi!

A META' TRA LIBROGAME E NARRATIVA

Valerio Amadei ci parla di Abiura e del concetto di romanzo interattivo

Di Aldo Rovagnati

I sensi umani sono incredibili. Un correlazione ignota e inspiegabile tra i nostri organi sensoriali e le sinapsi del nostro cervello. Cosa ci spinge, vedendo una scena 'che ci sembra nota', ad avere una fortissima sensazione di déjà-vu, a esclamare "Questa cosa l'ho già vissuta!"?

Cosa ci spinge, annusando un odore particolare o gustando un determinato cibo, a ricordare qualche episodio della nostra infanzia o della nostra adolescenza? Per esempio quando mangio polenta e gorgonzola (piatto della tradizione lombarda, se non lo avete mai assaggiato consiglio di porvi rimedio) non posso fare a meno di tornare con la mente a mia nonna, che mi viziava ogni domenica con siffatto delizioso manicaretto.

Forse, cari amici lettori, sto leggermente divagando e deviando per la tangente. Certo, una vita senza buon cibo sarebbe una tristezza assoluta, ne converrete, ma questo è un magazine sulla narrativa interattiva e non sulla nouvelle cuisine, quindi mi vedo obbligato a rientrare nei ranghi.

Però... C'è sempre un però. Non parlavamo di sensi poc'anzi? Esattamente. Vediamo perché sono importanti.

Caliamoci nella celeberrima Lucca Comics, padiglione Carducci. Avete presente l'atollo incontaminato di Malè, alle Maldive, con la sua aura di pace e serenità? Ecco, non c'entra un tubo. L'area Games di Lucca assomiglia di più all'inferno dantesco; una folla oceanica di nerd, cosplayer, famiglie con bambini e animali, venditori, autori, disegnatori, giocatori. Cosa spinge quindi un compratore compulsivo come il sottoscritto a fermarsi a quella particolare bancarella, per dare un'occhiata a quello specifico prodotto? Il caso, ovviamente. Ma anche i sensi, che, se sotto pressione, a volte tirano fuori capacità inimmaginabili.

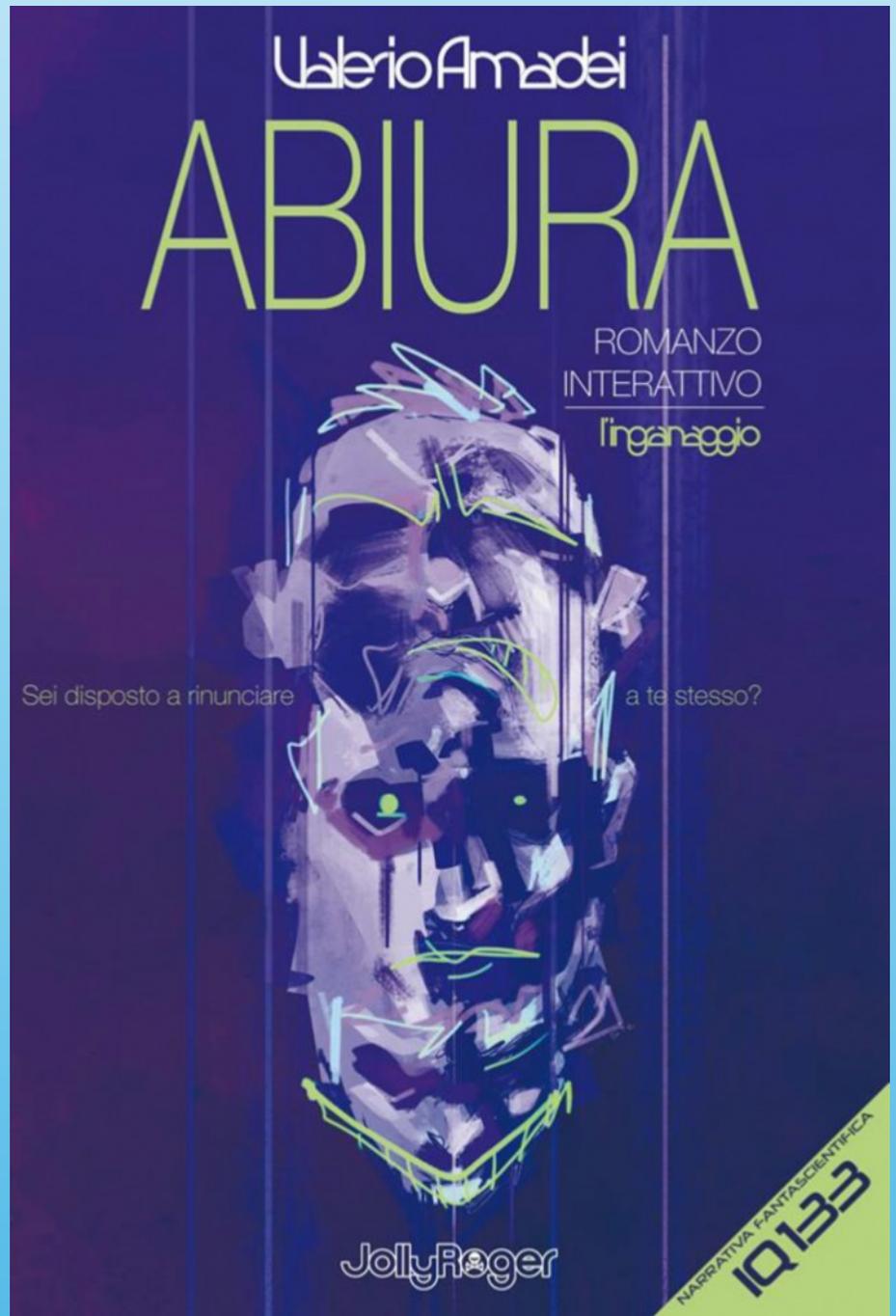
Due parole. "Romanzo". Interattivo". Stampate su una cover colorata, quasi anonime, impercettibili in mezzo a quel via vai di gente. Ma io le vedo, quasi da lontano ne sento l'odore, novello segugio di letteratura a bivi. E allora mi incuriosisco e mi fermo, sfoglio il libercolo, scambio quattro chiacchiere con l'autore e mi dico: "Hey, questa roba è carina, un qualcosa di diverso, vale la pena approfondire".

Abiura non è il classico racconto interattivo, niente regolamento (ci credo, è un romanzo)

ma neppure niente cari e assicuranti bivi come intendiamo noi amanti del genere.

Scelgo di fare A oppure scelgo di fare B? No, nulla di tutto questo. “Tinte emozionali” sono le parole chiave utilizzate da Valerio durante la nostra seppur breve conversazione. Sì bene, ma cosa significa? Ce lo spiegherà lo stesso autore nell’intervista, ovviamente.

Indubbiamente il 2018 è stato un anno estremamente florido per la narrativa interattiva. Hanno visto la luce un sacco di lavori inediti (Italia patria di poeti, viaggiatori e... scrittori di librogame, a quanto pare!) e riedizioni di grandi classici (non possiamo non pensare ai prodotti Fighting Fantasy Salani, ai Bloodsword e Terre Leggendarie di Librarsi, etc.). Anche ‘superbig’ dell’editoria si sono recentemente approcciati al nostro genere preferito, ovvero Panini con Deadpool e Mondadori col suo Dottor Watson. E chi più ne ha più ne metta!



Ma le novità non sono arrivate solo dalla carta stampata. Possiamo permetterci di non considerare Black Mirror – Bandersnatch come un prodotto interattivo con tutti i crismi del caso? Ovviamente no. E se anche Netflix inizia a muovere i primi passi in questa direzione...

Abiura, come Bandersnatch a mio avviso, è un esperimento. Un tentativo di fare qualcosa di diverso in un settore in nuova ascesa rinascimentale dopo i fasti degli anni ‘80/’90 e il buio dei 2000. Solo che invece del video, c’è il ‘romanzo’ in senso stretto. Un’idea interessante, sicuramente molto originale. Scopriamone di più.

- Ciao Valerio, benvenuto su LGL Magazine e grazie per la tua disponibilità. Inizierei chiedendoti di raccontarci un po' di te, del tuo background e delle tue produzioni letterarie.

Ciao e grazie per l'invito. Parlare di me non mi entusiasma troppo, tant'è che sono arrivato a scrivere un libro in seconda persona proprio perché preferisco sempre e comunque parlare di TE, ma ci proverò. La prima cosa da dire, riferita al background, è che sono un jack of all trades, master of none. Ho iniziato mille cose e non ne ho mai finita una, tra cui l'università, che però mi ha dato quello che cercavo: quando in quarta o quinta ginnasio lessi il ciclo di Dune di Frank Herbert decisi che avrei voluto incentrare i miei studi sul worldbuilding (che allora, ovviamente, per me era semplicemente "imparare a costruire mondi").



Quattro anni dopo, senza avere la più pallida idea di cosa fare da grande (cosa che tuttora sto cercando di farmi venire in mente), mi iscrissi a Studi Internazionali. Grossomodo, ho imparato le basi per costruire i mondi: si parte dal clima e dalle caratteristiche fisiche del pianeta, si immagina la specie o le specie dominanti (io sono un grande fan degli umani), si procede con l'evoluzione sociale, mistica, quindi politica economica e via a salire; oppure ci si infila in un punto X di un percorso già fatto, tipo la Terra del 2018, si scatta una bella fotografia e poi si va avanti da lì. Ma ovviamente sto divagando.

Comunque, dopo aver scribacchiato raccontini coltivando sogni di gloria editoriale, saldamente radicati nel futuro, per tutta la carriera liceale e universitaria (ben lunga, peraltro), e combinando cose qua e là di cui non vale la pena di parlare al momento,

quando nell'incipiente estate del 2015 ho finalmente deciso (vigorosamente spintonato da gente ben più salda e pragmatica di me) di scrivere un libro vero, mi sono subito tuffato in un worldbuilding degno di questo nome, ed è nato l'Ingranaggio. Ho iniziato quindi a definire gli accadimenti e le trasformazioni del mondo dal 2018 (allora remoto futuro) al 2070-2080 e, una volta ottenuto un ambiente narrativo coerente, ad abbozzare la scaletta del romanzo.

Il mio editore di allora (che allora ancora non era il mio editore) mi propose di uscire, intanto, con qualcosa di meno impegnativo, che facesse da rompighiaccio. Così iniziai a lavorare a La carne, l'acciaio e il vapore. Poi, mentre guidavo un attempato, titanico e urlante camper a noleggio su per il Brennero alla volta di Norimberga, mi telefonò per chiedermi se non volessimo pubblicare un rompighiaccio del rompighiaccio, così nel marzo del 2016 vide la luce la raccolta di racconti Sogni infranti e rincollati, che non ha nulla a che vedere con l'Ingranaggio. Poi ad aprile uscì La carne, l'acciaio e il vapore, il primo volume, che potremmo considerare un “prequel uscito prima” de L'Ingranaggio, al pari de Il respiro della macchina, pubblicato esattamente un anno dopo. Finalmente, a ottobre 2017, va in stampa anche L'Ingranaggio, quello vero, quello a cui stavo lavorando quando è iniziata la matrioska di rompighiaccio e prequel. E poi è stata la volta di Abiura.

- i cosa parla il tuo ultimo libro ‘Abiura. L'Ingranaggio’? Dove è ambientato e chi sono i personaggi principali? Svelaci qualcosa della trama, senza spoilerare nulla ovviamente!

Prima di tutto, come accennavo sopra, parla di TE. È anche lui ambientato nel mondo dell'Ingranaggio, un futuro postapocalittico che qualcuno ha definito Necropunk. Per farla il più breve possibile, dal famoso 2018 ha avuto luogo un inesorabile crollo demografico che ha portato in pochi decenni al collasso completo dell'intera società globale. In una Firenze ritornata alla dimensione feudale, alla fine degli anni '50 un'élite scientifica con le spalle al muro combina le uniche scienze rimaste – che hanno fatto, anzi, passi da giganti – ovvero biologia da un lato e meccanica di precisione e termoidraulica dall'altro, per riamare i cadaveri come automi programmabili, scongiurando così la carestia alimentata dalla carenza di forza lavoro che stava rischiando di sterminare i pochi superstiti stremati. È l'inizio dell'era dei costrutti. Vent'anni dopo, Firenze è una tecnocrazia governata dagli scienziati, le mura sono di nuovo in piedi e una divisione dell'esercito in armatura a vapore cerca di recuperare il controllo di un mondo oltre le porte della città diventato ormai un'ostile e ignota terra di nessuno. E questo è l'Ingranaggio in generale.

Venendo ad Abiura, ti troverai nei panni di un miliziano che rinuncerà alla propria identità e al proprio passato per indagare sul più tremendo mistero criminale che abbia

afflitto la città da decenni: una serie di sparizioni. Basta tenere conto del fatto che in una realtà dove la morte è impazzita e colpisce troppo e a caso una specie umana che si sta estinguendo, e dove i cadaveri sono la primaria fonte di forza lavoro e su di loro si basa la società intera, far sparire delle persone è la cosa peggiore in assoluto.

Ti troverai così a infiltrarti in un sottomondo violento e criminale di cui mai avresti sospettato l'esistenza e a fare scelte che metteranno a dura prova la tua morale e la tua stessa percezione del sé.

- **Abiura: romanzo interattivo.** Ti confesso che in occasione del nostro incontro a Lucca Comics quella parolina, "interattivo", ha per deformazione professionale attirato la mia attenzione. Cosa deve intendersi per romanzo interattivo, ed eventualmente in cosa il tuo libro assomiglia e in cosa differisce da un librogame canonico?

Eccoci al punto. "Romanzo interattivo" è il nome che ho dato a questa nuova tipologia di romanzo dopo averci pensato a lungo e non averne trovato uno ancora più figo. Ha ovviamente vari aspetti in comune col librogame, primo fra tutti l'essere

narrato in seconda persona e quindi il porre il lettore nei panni del protagonista. Altra affinità, che è poi la base dell'interazione, è la possibilità che il lettore ha di influenzare la propria esperienza di lettura operando delle scelte. Qui però iniziano le differenze. Se nel librogame il lettore prende le redini degli eventi, modificando la storia in modo anche radicale in base alle decisioni prese e alle abilità scelte (e, spesso, alla fortuna o al caso), nel romanzo interattivo la storia non cambia, è sempre la stessa. A cambiare sono le tinte emotive.

Alla fine di ogni capitolo, il lettore si troverà di fronte a una lista di stati d'animo (di



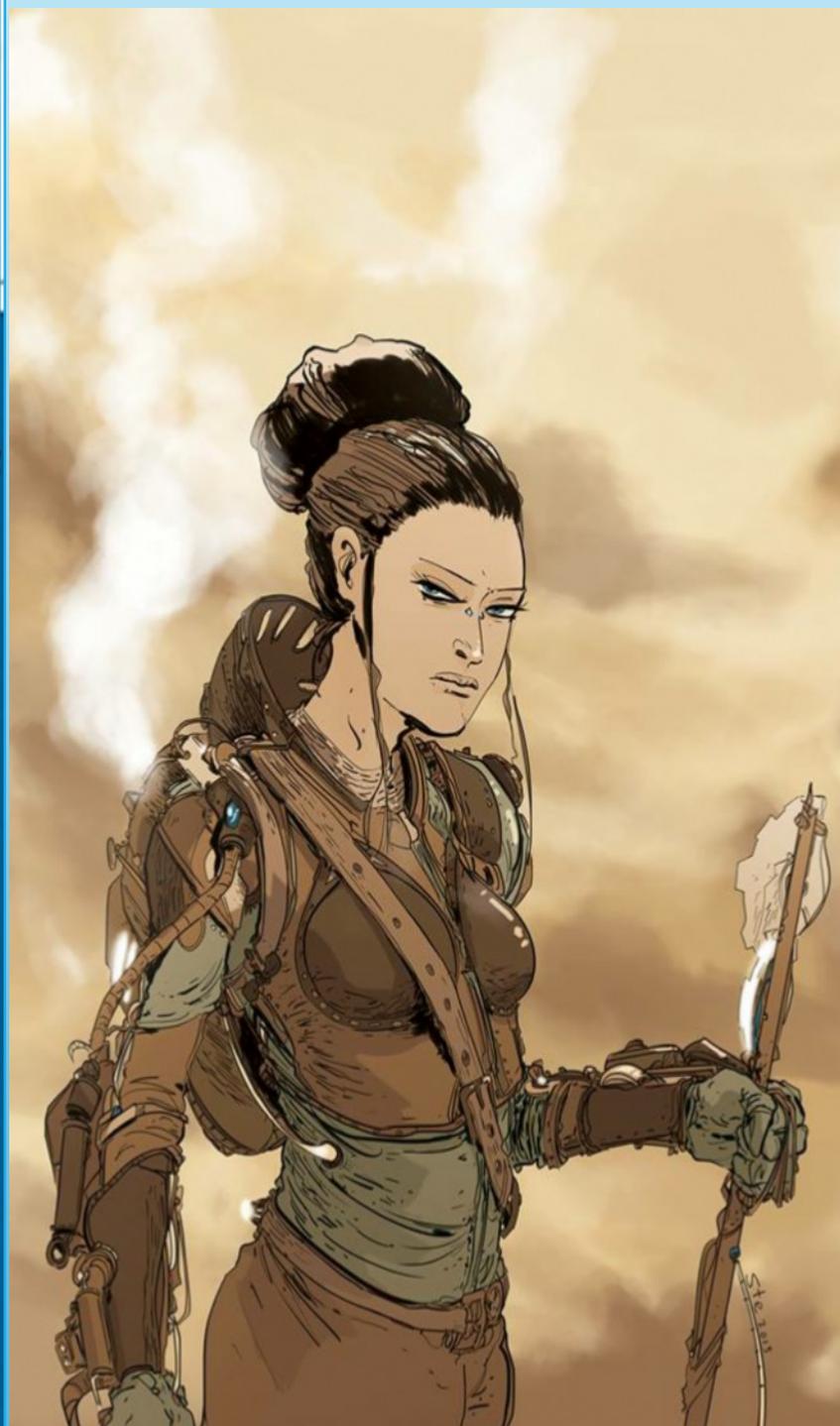
solito tre) completamente diversi tra loro ma coerenti con quel che ha appena vissuto. In base allo stato d'animo che sceglierà di provare, verrà reindirizzato alla variante del

capitolo successivo declinata per quell'emozione. In tutte le varianti di un dato capitolo accadranno le stesse identiche cose, ma cambieranno le descrizioni, le riflessioni, i monologhi interiori e, talvolta, qualche dettaglio dei dialoghi e delle interazioni, facendo sì che, da un punto di vista emotivo, l'esperienza risulti completamente diversa.

- Durante la nostra chiacchierata allo stand in fiera mi ricordo un particolare: mi hai detto che, per *Abiura*, all'inizio avevi intenzione di scrivere un librogame, ma poi hai virato sul romanzo interattivo nella sua accezione che ci hai presentato in precedenza. Puoi raccontarci la gestazione dell'opera, e le motivazioni del tuo cambio di rotta?

Inizialmente, dopo quattro romanzi di cui tre de L'Ingranaggio, tanto più che la vetrina di presentazione era il Lucca C&G, volevo realizzare qualcosa di più interattivo, ludico; volevo creare col lettore un rapporto maggiormente a doppio senso.

Le motivazioni del cambio di rotta sono presto dette: per prima cosa, ho realizzato di non avere abbastanza esperienza di librogame per poter offrire un gameplay che aggiungesse qualcosa e che, da un punto di vista ludico, potesse rendere l'opera degna di essere giocata; per seconda cosa, mi sono accorto che non era quello che cercavo. Io volevo scrivere un romanzo. Non volevo far entrare il lettore nelle meccaniche di decisione della trama. Volevo invece evocare forti emozioni e volevo che fosse il lettore a sceglierne il sapore. E qui vi rivelo un dietro le quinte: c'è una sorta di metatesto che emerge se leggi tutte le varianti dei vari capitoli



e il senso, grossomodo, è che la vita puoi passarla ridendo o piangendo, prendendola di petto o rannicchiato a tremare; sarà comunque la stessa. Tanto vale sia tu a sceglierne il sapore che più ti piace, no?

- Sei un appassionato di librogame? Quali sono le tue serie classiche o recenti preferite?

Su questa domanda glisso perché non è opportuno scoperchiare tali abissi di ignoranza, che se no poi mi ritrovo qualcuno sotto casa col passamontagna e la chiave inglese da 80. Però, da autore punk e postapo, non posso non menzionare Freeway Warrior.

- Mai come nell'ultimo anno abbiamo assistito a una vera e propria rinascita del librogame e della narrativa interattiva, con numerose uscite anche di elevata qualità. Cosa ne pensi, si tratta di una bolla di sapone, della riscoperta di un prodotto vintage che però è destinata a spegnersi, oppure il futuro della letteratura interattiva è roseo e duraturo?

Come si evince dalla domanda precedente, non mi ritengo qualificato per rispondere, però la mia idea è che non si tratti di una bolla di sapone, né di un ritorno di fiamma.

Credo che sia la direzione in cui la letteratura, anzi, la narrazione in generale, stia andando, e ci sta andando perché è la società che ci sta andando. È tutto più rapido, connesso, multimediale, sensorialmente stimolante. Bisogna combattere all'ultimo sangue per guadagnare l'attenzione del pubblico, occorrono contenuti shock immediati o si viene scrollati via. L'interazione è uno dei primi e più efficaci sistemi per ravvivare l'attenzione. Inoltre, sempre più le tecnologie ce lo consentono, anche solo a livello di schema di pensiero (sono abituato a cose interattive, mi viene in mente di scrivere qualcosa di interattivo, e lo faccio senza troppe paure perché so che anche il mio pubblico, ormai, è abituato a cose interattive).

Immaginate se solo si volesse e ci fosse un po' di collaborazione a monte, cosa



potrebbero fare un'autore di narrativa interattiva e una piattaforma di e-book insieme. Ma poi non è che occorra tanta fantasia: pensate a Bandersnatch. Credo però che, se si vuole evitare il rischio bolla di sapone/ritorno di fiamma, occorra ammodernare parecchio il medium, sia nella forma sia nella profondità della sostanza.

Ma probabilmente è qualcosa che già sta avvenendo a mia insaputa, il che, data la mia iperbolica ignoranza, è quanto di meno strano.

- Quali sono i tuoi progetti futuri? Lavorerai su qualche altra opera a tinte interattive come *Abiura*?

*Sicuramente sì. In lista ci sono un paio di romanzi "canonici", un urban fantasy interattivo e un paio di giochi. Per il momento, in cima alla lista c'è il gioco di ruolo de *L'Ingranaggio* che, se gli dei mi saranno propizi, potrebbe uscire per il prossimo *Modena Play*.*

- Ci sono margini in futuro per la scrittura, da parte tua, di un librogame vero e proprio? Se lo dovessi scrivere, che storia ti piacerebbe raccontare e con quale struttura di gioco?

Sì, non lo escludo. Soprattutto se e quando avrò maturato maggiori skills nel gamedesign. Al momento non ho idea di che forma potrebbe avere ma sicuramente mi piacerebbe molto giocare sul metatesto e, se non bucare la quarta parete, quanto meno assottigliarla al punto da lasciar intravedere ai protagonisti le sagome opache del lettore e dell'autore (e lasciar così intravedere al lettore la sagoma di un lettore o di un autore oltre la quarta parete del nostro piano).

Quanto alla storia, chissà... Avevo in mente quella di un programmatore di videogame negli anni '80 che sbrocca programmando un gioco basato su un librogame, ma pare qualcuno mi abbia battuto sul tempo... Scherzo ovviamente. La cosa più probabile è qualcosa tra l'urban fantasy e il realismo magico.

- Grazie ancora per la disponibilità, ti aspettiamo sui canali della nostra pagina web librogame.net, sul nostro forum o più semplicemente sui canali social Facebook, Twitter e Instagram di *Librogame's Land*. A presto!

Grazie mille a voi per la disponibilità e per l'opportunità.

È stato un grande piacere incontrarvi a Lucca e avere l'occasione di fare questa chiacchierata. In bocca al lupo per tutto e... difendete la narrativa interattiva!

Non mancheremo di farlo Valerio, non mancheremo di farlo...