

Lo storico direttore di Zzap! svela il suo nuovo progetto di "Ipernarrativa"

I talenti del signor Bonaventura

di Francesco
"Prodo" Di Lazzaro

Chi, come me, è cresciuto a pane e Commodore 64 non può non essersi imbattuto in una mitica rivista che tra la fine degli anni '80 e l'inizio dei '90 divenne un punto di riferimento per tutti gli appassionati di videogiochi. Il periodico in questione rispondeva al nome di Zzap!, e nel momento del suo massimo splendore a curarne la stesura, nelle vesti di direttore esecutivo, fu Bonaventura Di Bello, versatile creatore di avventure testuali che si trovò catapultato in un'attività per lui fino a quel momento inedita, riuscendo a espletarla nel migliore dei modi.

Il nostro Bdb fu talmente bravo nel suo lavoro che ancora oggi, a distanza di quasi 30 anni, chi ha amato Zzap! si ricorda di lui come l'uomo che più di ogni altro ha saputo arricchirlo e nobilitarlo, facendogli raggiungere livelli qualitativi mai più eguagliati in seguito. Forse non tutti sanno che Bonaventura è una persona estremamente poliedrica, impegnata da sempre in moltissime attività, e grande amante delle avventure testuali, che come già accennato ha programmato per diverso tempo proprio negli anni d'oro dei computer 8 bit. Oggi quella passione di allora si rinnova in un progetto ambizioso, dal promettente nome di Ipernarrativa. Tale progetto sta assumendo i suoi contorni proprio in questo periodo, e i punti che lo avvi-

cinano alla letteratura interattiva, e lo accomunano con i nostri amati librogame, sono molti e stimolanti.

Da persona squisita quale è sempre stata, ha accettato di concederci un'intervista, deciso a soddisfare le nostre curiosità di appassionati riguardo al suo freschissimo progetto, ma non tirandosi indietro neanche di fronte alle domande nostalgiche: chi scrive non ha resistito e l'ha invitato a rivangare con Lgl Mag il passato, in cui Spectrum, Amstrad Cpc e Commodore 64 la facevano da padroni e in cui un giorno la colorata e confezionata quasi interamente da adolescenti costituiva, ogni mese nell'edicola vicino casa, un appuntamento imperdibile per migliaia di videogiochi a loro volta adolescenti...

Partiamo da Zzap!, e ci scuserai per la banalità dell'argomento, perché chissà quanta gente in questi anni ti avrà fatto domande su quei tempi d'oro. Raccontaci come iniziò la tua avventura nella rivista dedicata agli 8 bit più famosa di

tutti i tempi e come ti trovasti a fare da guida per quella banda scatenata.

È proprio il caso di dire 'avventura'. All'epoca mi trovavo a Milano per lavorare alle due riviste su cassetta Viking ed Explorer, che ospitavano i miei giochi d'avventura nelle varie versioni per gli home computer del periodo, e l'editore di Zzap! mi offrì di lavorare alla rivista proprio nel periodo in

cui il fenomeno delle avventure per edicola andava esaurendosi e le due riviste si avviavano alla chiusura, proba-

bilmente anche a causa della saturazione provocata dalla

pubblicazione di troppi giochi al mese, visto che si trattava di giochi che richiedevano anche settimane per essere risolti singolarmente. L'editore di Zzap! si ritrovò, in quel periodo, alle prese con l'abbandono da parte del team esterno che si occupava della rivista, il famoso Studio Vit, e pensò bene di chiedermi se me la sentivo di lavorare a una rivista. Puoi immaginare come io, appena uscito da un'esperienza di

sviluppo di giochi d'avventura, possa avere accolto una proposta del genere. Così su due piedi rimasi un tantino disorientato, ma dato che ho sempre amato scoprire ed esplorare nuovi mondi oltre che crearli, mi documentai sul fenomeno del Dtp (desktop publishing) allora emergente, mi studiai un po' di numeri già pubblicati della rivista e i corrispondenti numeri originali inglesi, e dissi all'editore che, se mi avessero dato qualche settimana e l'attrezzatura giusta (che scelsi io, ovviamente), sarei stato in grado di "lavorare alla rivista". E così fu, mi rinchiuse in un ufficio con uno dei primissimi Mac, una LaserWriter in bianco e nero e il software di grafica e impaginazione (allora molto limitato) e imparai a impaginare la versione italiana della rivista, riproducendo la struttura e lo stile grafico, compreso il font Revue dei titoli di cui ricordo ancora il nome, in modo da poter poi fornire al fotolitista il materiale e le istruzioni per tirarne fuori le pellicole in quadricromia per la stampa a colori. Il resto del "lavoro" sarebbe stato quello di tradurre alcuni dei contenuti inglesi e scriverne di nuovi in italiano, cosa che la mia già ottima conoscenza dell'inglese di allora, unita all'esperienza di lettore delle diverse riviste di videogiochi britanniche e statunitensi dell'epoca, mi permisero di fare in totale autonomia per molto tempo. In sostanza i primi numeri di Zzap! di cui



sono stato "direttore esecutivo" erano realizzati totalmente da me, dai contenuti (tradotti o scritti) fino al materiale da fornire per la pellicolazione e successiva stampa. Dopo un po' di tempo, tuttavia, le esigenze di creare molti più contenuti in italiano rispetto all'edizione originale resero necessario il 'reclutamento' di redattori, necessità che feci presente all'editore ottenendo ovviamente l'ok da parte sua. Fu così che cominciai a costruire pian piano la mitica redazione di Zzap! con persone che ancora oggi rappresentano una cerchia di amici cui mi lega un profondo e inossidabile affetto. Solo dopo diversi anni, quando ormai avevo lasciato il settore per motivi familiari, venni a sapere che c'era un vero e proprio team a realizzare la rivista prima che fosse affidata e me... E che percepiva un compenso esponenziale rispetto alla sorta di stipendio impiegatizio che fatturavo io.

Qualcuno all'epoca diceva che era assurdo che un gruppo di ragazzini influenzasse le vendite del mercato videoludico con delle

recensioni arbitrarie. In effetti tu eri una voce più adulta in mezzo a tanti adolescenti. Questo fatto ti ha mai creato problemi? Era davvero così difficile gestire l'esuberanza e l'incoscienza di collaboratori tanto giovani?

Nonostante ci fosse quasi un decennio a separare la mia età da quella della maggior parte dei redattori, li ho sempre sentiti molto 'vicini' anche perché avevamo, in fondo, la stessa passione e lo stesso entusiasmo. Più che un rapporto di subordinazione c'era un forte cameratismo e non si respirava affatto l'atmosfera 'redazionale' o addirittura da 'ufficio', come del resto credo sia stato anche negli anni successivi con i caporedattori che mi hanno succeduto nel corso del tempo.

La goliardia era una delle caratteristiche principali che si ritrovava nelle pagine di Zzap!, e forse proprio questa impostazione giocosa e allo stesso tempo professionale la rendeva una rivista più accattivante rispetto alla concorrenza. A

tu modo di vedere è ancora possibile approcciare una tematica come quella dei videogiochi con lo stesso spirito, a livello professionale, o il mondo dell'intrattenimento videoludico è definitivamente cambiato?

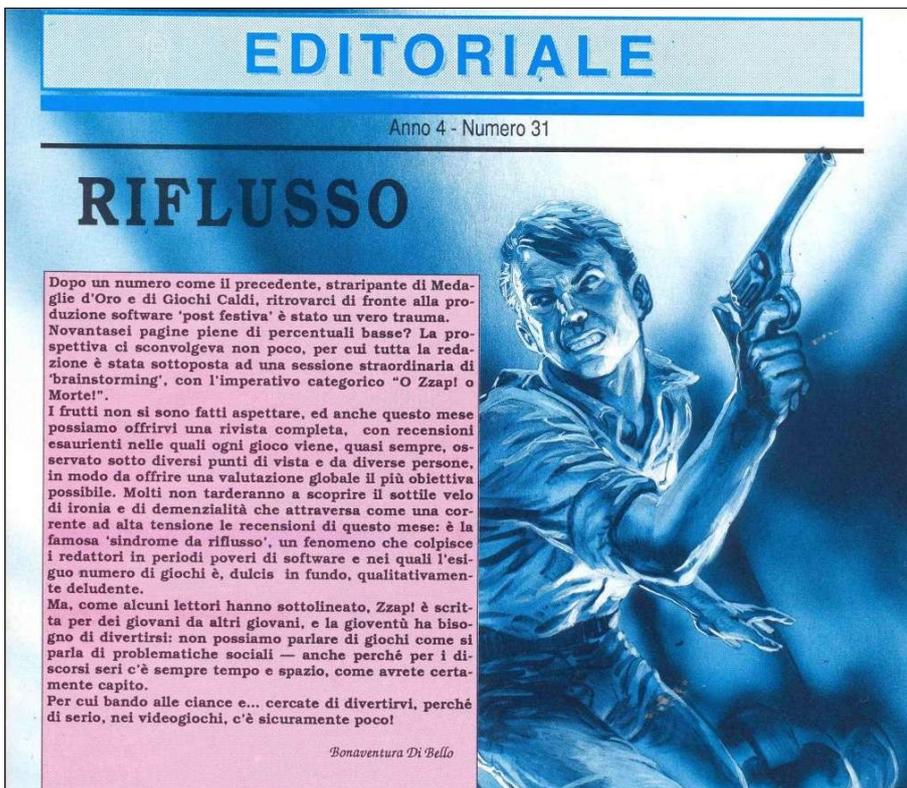
Credo che qualsiasi argomento possa essere approcciato in più modi e con atteggiamenti diversi, senza per questo compromettere la professionalità dei risultati. Il settore dei videogiochi, e soprattutto quello di allora, peraltro, è legato a un pubblico giovane e, di conseguenza, non necessariamente propenso a sentir parlare dell'argomento con un taglio *n e c e s s a r i a m e n t e* 'giornalistico'. Oggi, rispetto ad allora, i videogiocatori fanno parte di un pubblico molto più eterogeneo e suddiviso in fasce d'età e con approcci diversi ai diversi generi videoludici e alla loro rispettiva fruizione, ma sono certo che nessuno si scandalizzerebbe di fronte a 'recensioni' scritte con lo stesso spirito di allora, a meno di non volersela tirare e giocare agli intellettuali a

tutti i costi. Dopotutto, l'ironia è ancora presente in molti canali di comunicazione web e non solo, quando si parla di videogiochi o di molti altri temi. Sono più che mai convinto che non bisogna mai prendersi troppo sul serio, altrimenti si invecchia.

Cosa avevano in più gli 8 bit rispetto agli odierni dispositivi di intrattenimento videoludico? Eravamo diversi noi o, al di là dei limiti tecnici, c'era davvero qualche caratteristica unica che l'evoluzione successiva dell'hardware ha progressivamente fatto scomparire?

È una domanda che mi sono posto più volte, arrivando alla considerazione che il fatto di essere più giovani non costituisce necessariamente l'unica ragione per la 'magia' che ha accompagnato gli anni Ottanta e gli 8 bit in generale. È un caso se ancora oggi si ascolta tanto la musica di quel periodo, per esempio? Ed è un caso che il retrogaming e il retrocomputing siano legati soprattutto a quel periodo, e il precedente, e non ai decenni immediatamente successivi? Ciò che l'evoluzione informatica e tecnologica ha fatto sparire è proprio il 'senso di meraviglia' che i cambiamenti e le novità di allora suscitavano in noi. Quando si arriva al punto di non distinguere più un videogioco da un film, e l'evoluzione del software rimane indissolubilmente legata a quella dell'hardware e non, piuttosto, agli sforzi spesso geniali dei programmatori per superare i limiti del secondo... Beh, per farti capire come la vedo, ti basti sapere che volendo fare un parallelo con le epoche storiche ho paragonato spesso gli anni 70-80 informatici al medioevo, con tutte le sue leggende di maghi, cavalieri e draghi. Poi è arrivato il Rinascimento, e così via, ma nessuna delle epoche successive ha mai più avuto gli ingredienti leggendari e avvincenti di quell'epoca.

Qual è il momento che ri-



cordi con maggior soddisfazione del tuo trascorso come direttore esecutivo di Zzap!? C'è stato un attimo in cui, in quel ruolo, ti sei sentito perfettamente reallizzato professionalmente?

Credo sia stato quello in cui convinsi l'editore a prendere anche i diritti di The Games Machine, con il mondo dei 16 bit che si affianca a quello degli 8 bit senza tuttavia sposterlo, anzi arricchendolo di nuovi stimoli e possibilità, e tutto sembrava potesse durare ancora per molto tempo. Peccato che per me, a causa di una mia stessa scelta di vita dettata dalle esigenze familiari cui accennavo prima, quel mondo in incredibile espansione si sarebbe disintegrato per lasciare il posto ad altre attività professionali che mi avrebbero poi allontanato quasi del tutto dal mondo dei videogiochi.

C'è ancora moltissima gente che ti ringrazia e ti fa i complimenti per il lavoro che hai fatto allora su Zzap! Anche all'epoca, nella turbolenta rubrica della posta della rivista, dove non mancavano lettere di critica anche "feroce", tu risultavi sempre una delle figure più apprezzate. Che cosa significa per te, a distanza di anni, constatare che il tuo lavoro di allora non è stato dimenticato e che più in generale ancora così tanti appassionati si ricordano con nostalgia di Zzap! e di Bdb?

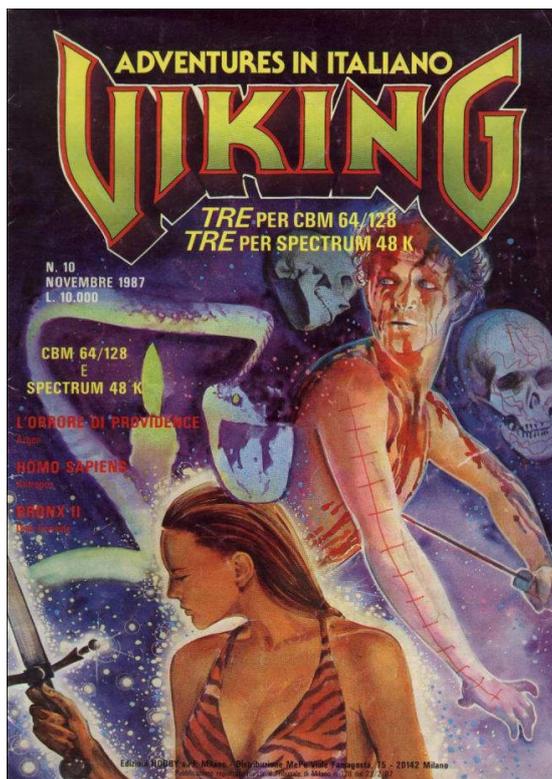
È un'emozione che oggi percepisco ancora più viva, perché in fondo all'epoca attraversavo quel mondo tumultuoso come un capitano sulla sua goletta mentre solca i mari, tutto preso dalla responsabilità di tenere saldo il timone e proseguire verso le rotte prefissate o, comunque, lasciarsi portare dal vento favorevole, potendo godere perciò solo in parte del viaggio in sé e dell'equipaggio con cui lo si divideva. Tutto veniva realizzato in poche settimane, e anche se c'era il tempo per qualche goliardata

e un po' di spensieratezza, le mie responsabilità professionali e familiari non mi permettevano di godermi appieno l'esperienza che, tutto sommato, stavo vivendo e che per chi mi ha seguito è stata in fondo più serena e ha lasciato lo spazio per godersi tanti aspetti, fra cui i press tour all'estero, che a me erano ancora preclusi. Ma riuscivo comunque a riversare in quelle pagine tutta l'esperienza e l'abilità di scrittura che avevo maturato nel corso dell'adolescenza, e a lasciarmi coinvolgere dal quel mondo magico e catturarlo per poi rifletterlo in ciò che scrivevo. Pensa che mi capita spesso di andare a rileggere soprattutto gli editoriali dei numeri di Zzap! di allora, e ritrovarmi a scorrerne le righe come se fosse stato qualcun altro a scriverli, meravigliandomi per lo spirito che riuscivo a infondere in quelle pagine pur essendo così giovane e in un certo senso inesperto nel mio iniziale cammino giornalistico. Lo stesso vale per le storie che sviluppavo per le mie

avventure, anche quelle realizzate sotto la stessa pressione dei ristrettissimi tempi e ritmi editoriali e quasi sempre 'in solitario', mentre i miei colleghi europei e statunitensi potevano permettersi di lavorare su un gioco per volta e pubblicarlo a prezzo pieno, peraltro con guadagni esponenzialmente maggiori.

Poi gli 8 bit sono andati incontro alla naturale decadenza legata al trascorrere degli anni. Tu sei passato ad altro lavoro, e Zzap! Piano piano si è dapprima "contratto" e poi è morto. Una domanda da vero nostalgico: possibile che nessuno abbia pensato a riciclarlo in qualche modo? In fin dei conti The Games Machine esiste da quasi 30 anni e ha cambiato sistema di riferimento un numero enorme di volte...

Si trattava di una rivista legata a quel mondo di cui ti parlavo prima, svanito insieme agli ingredienti che ne facevano parte e che sono rimasti unici e irripetibili, per lasciare



il posto a tecnologie e forme di comunicazione sempre più sofisticate e spesso più 'fredde' e in grado soprattutto di 'imitare' più che di 'innovare'. Lo so che parlo come un vecchio cavaliere medioevale proiettato da un mondo fantasy all'epoca moderna con un viaggio nel tempo, ma credimi, la sensazione è proprio quella, e nonostante io abbia avuto modo di vivere tutte le fasi successive conservando il mio ruolo di autore, divulgatore e giornalista alla fine non mi è stato più possibile ritrovare quell'atmosfera e quello spirito che allora dava linfa vitale a Zzap! e suscitava l'entusiasmo dei lettori. Forse avrebbe potuto rivivere in parte in una rivista di retrogaming, ma come abbiamo visto non c'è stato abbastanza terreno fertile né qui in Italia né all'estero perché un fenomeno del genere potesse realmente rivivere, così ci accontentiamo dei blog, dei gruppi social e dei forum per conservare un po' di quella magia, nostalgicamente, prima che venga del tutto dimenticata e sepolta sotto il freddo marmo dell'inarrestabile evoluzione digitale.

Già all'epoca la tua predilezione per le avventure era evidente: vestivi i panni del Mago/Arlecchino e curavi rubriche dedicate al fantasy e all'adventure, oltre alla tua precedente attività di programmatore nel settore. C'è una certa continuità tra le tue passioni di allora e quello che realizzi adesso nell'ambito del progetto dedicato all'ipernarrativa: credi che questo filo conduttore ci sia? E che i tuoi lavori attuali siano figli diretti di quello che creavi, giocavi, analizzavi e recensivi allora?

Non ho mai veramente smesso di interessarmi a quel mondo, tanto è vero che tentai addirittura di ricreare il parser su Amiga usando Amos Basic, e in seguito scrissi alcuni articoli

sull'argomento anche su GigaByte, la mia prima rivista 'informatica'. Quando arrivarono i Pda (detti anche palmari), seguiti dagli smartphone e poi dai tablet, e infine dai lettori di ebook basati su inchiostro elettronico, percepii le nuove potenzialità che il genere avrebbe avuto su dispositivi mobili invece che sui tradizionali computer, affiancando la lettura occasionale con una forma di interazione narrativa di cui fruire persino durante i noiosi viaggi in treno o in metropolitana, o le file agli uffici, cosa che in effetti è stata anche grazie agli emulatori e interpreti con cui dai primi Pda si tornò a giocare ad alcuni titoli famosi e poi si cominciò a giocare a quelli amatoriali nati successivamente per riproporre e perpetuare quel mondo. Devo anche confessare che l'esperienza e gli skill maturati dallo sviluppo intensivo (spesso ai limiti della resistenza umana) dei giochi d'avventura negli anni Ottanta mi hanno permesso in seguito di affinare altre doti che si sono rivelate preziose, per esempio, nella Seo, ovvero nel valutare e prevedere le parole chiave che gli utenti avrebbero utilizzato per le loro ricerche su Google e su-

gli altri motori, e posizionare così con successo molti siti web dando loro visibilità. Insomma, non c'è stato mai un vero e proprio 'vuoto' ma piuttosto una continuità in cui alegggiava, spesso, la volontà di sviluppare l'ipernarrativa, finché i tempi non sono stati davvero 'maturi', e la diffusione capillare dei lettori dei due formati principali di ebook e di idonei strumenti di sviluppo non mi hanno permesso di riprendere in maniera più intensiva e concreta il lavoro di ricerca e sviluppo, che sto appunto rivelando gradualmente sul nuovo blog.

Ci spieghi esattamente cosa intendi quando parli di ipernarrativa? Come ti è venuta l'idea di sviluppare progetti in un ambito tanto complesso e con potenzialità espressive di fatto quasi illimitate?

Si tratta di uno step che è seguito a un progetto originario (si chiamava Adventure 2.0) dove le At prendevano forma attraverso le diverse facce del web e di Internet (anche in real time), idea che ebbi modo di presentare anni fa alla sede di Twitter a San Francisco, anche perché

sfruttava per l'interazione anche la loro piattaforma (insieme a Google Maps, ad altri social e persino al mondo offline). Nell'ottica del lavoro che è seguito a quel progetto iniziale (forse un po' troppo complesso e ancora anacronistico), invece, l'ipernarrativa è una combinazione ideale fra contenuti letterari e narrazione 'a bivi' basata su ipertesto, ovvero un'evoluzione dei librogame piuttosto che delle avventure testuali. Come ben dici, le potenzialità quasi illimitate offerte dal medium digitale rispetto alla carta e l'allargarsi di un pubblico sempre più abituato a leggere sui dispositivi a inchiostro elettronico oltre che su smartphone e tablet oggi più che mai permettono la diffusione di un genere iper-letterario che può avere aspetti e risvolti davvero interessanti, a patto che non ci si lasci prendere la mano dimenticando che, tutto sommato, lo stile e i contenuti contano più degli artifici tecnici, e che l'ipernarrativa è pur sempre figlia della narrativa tradizionale, dove le schifezze saltano subito agli occhi così come i capolavori, e fra le prime e i secondi c'è un vasto territorio che offre molto spazio a

quegli autori che sapranno creare una commistione ideale fra elementi narrativi e interattivi di qualità in grado di coinvolgere i lettori in una forma di 'ludonarrativa' (non ci riesco, ogni tanto devo inventare qualche neologismo).

Siamo un sito di appassionati di librogame e narrativa interattiva in tutte le sue forme. La domanda quindi nasce spontanea: quali sono i punti di contatto tra Librogame e Ipernarrativa? Quali invece le differenze, alla luce dell'approccio che tu stai dando ai tuoi lavori attuali?

Ci sono molti punti di contatto fra il librogame e l'ipernarrativa, ma quest'ultima tende a superare gli schemi quasi innati del primo, che si tende a conservare spesso per una sorta di rispetto reverenziale nei confronti del medium, dando spazio a nuove possibilità che soltanto l'ipertesto e il digitale possono consentire. Se, quindi, da una parte ritroviamo la struttura a bivi tipica del librogame anche nell'ipernarrativa, si tende con il tempo a fare di questa possibilità un aspetto meno accentuato e amalgamarlo in modo più armonioso con la struttura narrativa vera e propria. Sarà proprio questa forma di evoluzione che presenterò sia con i miei lavori sia con gli appunti e gli articoli pubblicati sul blog.

Sei un lettore di Librogame? Hai delle serie preferite, dei personaggi che hai amato particolarmente, dei libri che hanno lasciato un segno dentro di te?

Ho potuto leggere e 'giocare' alcuni dei titoli che andavano per la maggiore qui in Italia così come nel mondo anglosassone, ai tempi, ma confesso che non sono mai riuscito a farmi 'catturare' veramente dal genere, così come non mi è stato possibile vivere appieno il mondo del D&D e dei giochi di ruolo, tanto tradizionali quanto digitali.

IperNarrativa
Narrativa Iperestuale

ARTICOLI RECENTI

Dalle avventure testuali all'ipernarrativa: sfide e opportunità

Il lettore È il protagonista

Perché "ipernarrativa"

L'unità narrativa (scena?)

Interactive Fiction o Libri-Game?

PERLE DI SAGGEZZA...

“L'immaginazione è più importante della conoscenza.”
Albert Einstein

CHI SONO

IN EVIDENZA

non-lineare
ipernarrativa
iperromanzo

zo-iperestuale
interactive-fiction
letteratura-digitale
web-fiction

avventure-testuali
electronic-literature
hypernarrative

Perché "ipernarrativa"

Basta un piccolo giro di perlustrazione sul Web per scoprire che sulle forme di narrazione interattiva o semplicemente 'iperestuale' è stato scritto tanto, forse anche troppo. I termini romanzo iperestuale e iperromanzo trovano spazio anche fra le definizioni dell'immane Wikipedia, derivate dai termini inglesi originali corrispondenti, web fiction e hypertext fiction e, e accompagnati da altre definizioni legate a forme diverse di narrazione interattiva o interattiva come le avventure testuali (interactive fiction) o la più generica e prettamente digitale letteratura elettronica (electronic literature). Le citazioni e i dibattiti si sprecano, nel



Sarà che la maggior parte delle volte si trattava di ambientazioni fantasy, e quest'ultimo è un genere cui ho sempre preferito la fantascienza, nelle mie letture anche giovanili.

Sei un autore prolificissimo: sul tuo blog www.ipernarrativa.it parli di decine e decine di avventure testuali già scritte, al ritmo di 5 o 6 al mese. C'è qualcuna delle tue opere a cui sei più legato e di cui vorresti parlarci in maniera maggiormente approfondita?

Sì, ci sono dei personaggi e delle storie che, essendo in gran parte stati creati prima che i ritmi di produzione dettati dall'editore mi trascinassero in un vortice in cui diventava a volte difficile combinare logica e creatività in maniera ideale, sono rimasti più impressi tanto nella mia memoria di autore quanto in quella dei lettori/giocatori di allora. Direi perciò che tutte le storie che rientrano nella prima dozzina di storie da me sviluppate godono di uno spazio affettivo più marcato nella mia memoria, in particolare Roy Norton e le sue investigazioni sul mistero, ma anche gli altri personaggi e storie che apparvero in contemporanea. Nonostante mi sia ritrovato a scrivere e sviluppare narrativa interattiva basata sui generi più diversi (spionaggio, fantascienza, bellico, western, fantasy, horror, ecc.) ogni volta prevaleva l'entusiasmo di creare dei mondi, dei personaggi,

delle situazioni e degli enigmi tali da mettere spesso a dura prova la deduzione e soprattutto la tenacia dei giocatori. Ciò mi ha fatto comunque affezionare a ognuna delle storie, con l'unico rimpianto di non aver potuto svilupparne lo schema narrativo e la struttura generale con più tempo a disposizione, come sicuramente meritavano.

Ipernarrativa, librogame, giochi di ruolo, videogiochi: filoni apparentemente diversi che hanno però un sottile e solido filo conduttore che li lega indissolubilmente. Quanto ha pesato nella tua formazione e nel tuo lavoro la contaminazione tra i vari campi in cui ti sei trovato a lavorare, o semplicemente che hai seguito da appassionato?

Comunque li si guardi, tutti questi fenomeni hanno in comune gli stessi ingredienti che da sempre abbiamo apprezzato nella narrativa tradizionale e che ci hanno accompagnato e coinvolto anche nel mondo dei fumetti e del cinema: storie, ambienti, trame, personaggi, sfide ed enigmi. Nel corso degli anni non ho fatto altro che ritrovare, rivisitare, rivivere e rimodellare quegli elementi nelle diverse forme che hanno assunto grazie alla fantasia e alla bravura dei diversi autori e sviluppatori, tanto nell'intrattenimento tradizionale e 'fisico' (giochi da tavolo, D&D, librogame) quanto in quello elettronico e digitale. Ho avuto la fortuna di poterne far parte tanto come pro-

tagonista quanto come testimone e 'cronista', attraversando i decenni più significativi in cui si sono manifestati e diffusi, e credo che la passione sia stata e sia inevitabilmente un ingrediente di quest'esperienza che probabilmente segnerà ancora gran parte della mia vita.

Che cosa prevedi per il futuro? Ritieni che per iniziative come la tua, e per la letteratura interattiva in generale ci sarà ancora spazio? I tempi d'oro del genere librogiocistico sembrano essere definitivamente tramontati, nonostante il mezzo informatico nelle sue più recenti evoluzioni si sposi piuttosto bene a livello concettuale con questo tipo di approccio letterario. A tuo modo di vedere perché non si riesce davvero a entrare in una nuova epoca d'oro della narrativa interattiva?

Finché non si darà modo alla narrativa interattiva di riacquistare il suo valore letterario oltre che di esplorare le potenzialità intrinseche proprio in questo aspetto, difficilmente assisteremo a una vera manifestazione e diffusione dell'ipernarrativa. Nel corso degli anni ci sono stati esperimenti interessanti, ma a mio parere ancora troppo legati a schemi e limiti che non hanno più motivo di esistere e che riescono a volte a 'castrare' le possibilità intrinseche e ormai sempre più evidenti che il nuovo medium ci mette a disposizione. Personalmente vedo un futuro

dove qualcosa riuscirà a emergere dando vita a nuove forme di letteratura interattiva che dettino uno standard, e ho la pretesa di sperare di far parte, ancora una volta, dei protagonisti di questa rivoluzione oltre che degli spettatori che vi assisteranno.

Hai un sogno nel cassetto professionale che non hai ancora realizzato? Cosa dobbiamo aspettarci nei prossimi mesi (o anni) dal progetto Ipernarrativa? Cosa ha in serbo per noi appassionati del genere l'inesauribile Bdb?

Tutti dettagli fondamentali del progetto saranno rivelati nel corso delle prossime settimane e dei prossimi mesi, tanto sul blog quanto sui social e su altri canali di comunicazione. Al momento sto predisponendo i contenuti che mi permetteranno di affinare e portare avanti la parte finale del lavoro in modo che diventi possibilmente uno standard e permetta anche ad altri autori di ripercorrerne i passi e adottarne le metodologie, ognuno col proprio stile e le proprie idee. Più che un sogno nel cassetto è un'ossessione che trova finalmente la sua concreta materializzazione, anche se utilizzare questo termine in un modo virtuale fatto di bit è quasi un paradosso. La velocità con cui tutto prenderà forma dipende dal sostegno che il progetto troverà fra il pubblico e i potenziali futuri autori, ma tutto sarà rivelato presto, restate sintonizzati!