

# librogame's LAND



ANNO

XI

11

(112)

Direttore

Francesco Di Lazzaro

in questo numero...**abissi di paura**

**Soli nelle tenebre**

Articoli di

**Francesco di Lazzaro**

Impaginazione a cura di

**Gabriele Simionato**

# ARKHAM LEGACY: L'AVVENTO DEL METALIBRO

di Francesco "Prodo" Di Lazzaro:

Ivan Braidì e Marco Mancini sono due autori di Pesaro, amici d'infanzia e lettori voraci, da sempre animati dalla curiosità e dall'amore per l'avventura ed il mistero. Sono ora al lavoro sul progetto **Arkham Legacy**, il cui primo volume s'intitola "**Soli, nelle tenebre**". In esso mistero, avventura e perturbanti atmosfere lovecraftiane si intrecciano con filosofia, alchimia e pressanti riflessioni introspettive.

Siamo nel 1957 e tutto ciò che si leggerà è frutto di un'accurata ricerca storica inerente gli oggetti, le mode, i mezzi di trasporto, gli avvenimenti, le innovazioni tecnologiche, le conoscenze scientifiche. Insomma, tutto ciò che riguarda il periodo in cui si vivrà l'esperienza.

Particolare accento è stato dato alla meccanica di gioco, che non segue le classiche dinamiche da librogame, con regole, dadi o tabelle, ma è estremamente focalizzata sulle scelte e sull'immedesimazione del lettore, non solo in termini spaziali e di percorso, ma anche di prospettive di pensiero. Per questo è presente un solo parametro all'interno della narrazione, la *Ragione*.

In buona sostanza si tratta di un romanzo adulto, dove la possibilità della narrazione interattiva non è mero divertimento, ma strumento fondamentale al servizio del racconto. Inoltre altro obiettivo primario è quello di veicolare informazioni letterarie, scientifiche, storiche e filosofiche per spiegare ciò che viene narrato e che magari il lettore non conosce o può, in seguito allo spunto ricevuto, desiderare approfondire. Ecco perché i paragrafi sono arricchiti da un ampio corpo di note a margine.

Concludendo, questo è il concetto di metalibro, che riassume e unisce quelli di romanzo, librogame e saggio, dando vita ad un'opera certamente più complessa, ma notevolmente più appagante per chi avrà la voglia e la curiosità di assaporarla in tutte le sue numerose sfaccettature.

Ivan e Marco hanno accettato di concederci un'intervista per spiegarci meglio in cosa consiste il loro progetto e quali ne sono le principali caratteristiche.



[www.arkhamlegacy.com](http://www.arkhamlegacy.com)

[www.facebook.com/ArkhamLegacy](https://www.facebook.com/ArkhamLegacy)

[www.facebook.com/ivan.braidì](https://www.facebook.com/ivan.braidì)

[www.facebook.com/Navar77](https://www.facebook.com/Navar77)



1. **Raccontateci di voi: come mai avete deciso di lavorare insieme e dove nasce Arkham Legacy? È vero che il suo antenato è un librogame che avete scritto a quattro mani più di 25 anni fa?**

**Ivan:** Io e Marco siamo amici d'infanzia, ci siamo conosciuti alle medie e sin da subito è nato un sodalizio molto forte. La cosa fantastica tra noi due è che siamo convergenti nei gusti e complementari nella scrittura. Nelle tematiche io sono il braccio armato, Marco è la mente sognatrice, così come nello scrivere Marco è vulcanico, io sono riflessivo. Insomma i gusti e le aspirazioni ci legano, le complementarietà caratteriali ci equilibrano, compensano e spronano. Credo che nulla sintetizzi meglio di questo l'origine primaria di **Arkham Legacy**.

A settembre del 2015 decisi di dare una nuova forma al mio percorso di vita e tra gli obiettivi che mi posi ci fu quello di chiudere tutti i cerchi che nella malsana vita "standard" dell'era moderna, in cui la maggior parte del nostro tempo è dedicato a cose che non concorrono alla nostra autentica felicità, rimangono aperti e abbandonati nella speranza di una disponibilità di tempo futura che poi non arriverà mai.

Ebbene, tra questi c'era proprio quel librogame iniziato con Marco in prima media su un block-notes e poi terminato in Works su un glorioso IBM 8088 (che ancora custodisco gelosamente, perfettamente funzionante), di cui purtroppo andò tutto inspiegabilmente perso. Mi sono detto: non c'è progetto migliore con cui dare inizio a questa nuova vita, così ho contattato Marco, gli ho illustrato la mia idea e lui ne è stato sin da subito entusiasta. Da lì, il passo è stato breve: con un efficacissimo brainstorming avvenuto a colazione il 13 gennaio di quest'anno, il progetto **Arkham Legacy** è ufficialmente partito e abbiamo dato forma al romanzo "**Soli, nelle tenebre**".

*N.B. Ho un piccolo "scoop" per i lettori di LGL: circa un mese fa, riordinando il mio studio e svuotando un cassetto che non aprivo da almeno 15 anni, in fondo ho ritrovato il block-notes originale. La coincidenza è indubbiamente sorprendente e devo confessare che l'emozione di sfogliare di nuovo quelle pagine è stata fortissima. Se è vero che le cose non accadono mai per caso, questo è il miglior segno del destino che il nostro progetto potesse auspiciare!*

**Marco:** Ricordo che eravamo entrambi affascinati dal mistero e dall'avventura. Perciò spesso ci lanciavamo in misteriose imprese, per lo più di fantasia. Tuttavia non eravamo degli sprovveduti. Quando esploravamo luoghi abbandonati, nella speranza di trovarli stregati, facevamo ricerche sulle strutture che avremmo visitato. Ci documentavamo anche sulla letteratura paranormale, scientifica e mitologica. Insomma eravamo dei ragazzi con interessi particolari e di certo inconsueti.

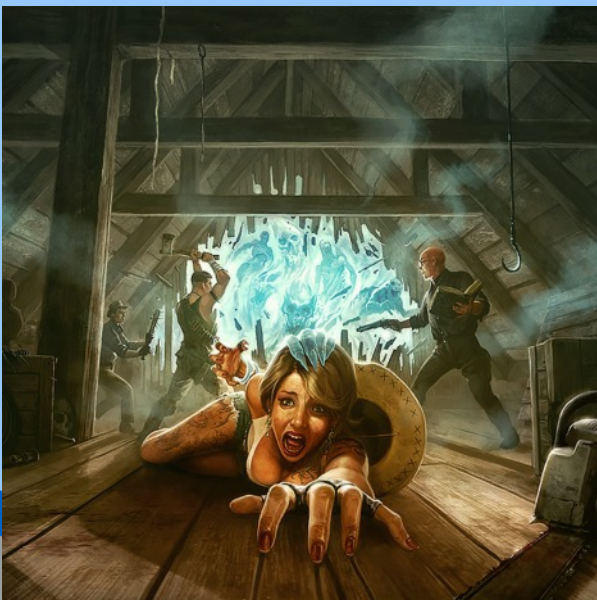
Erano gli anni dei librogame e, tra i tanti libri che acquistavamo, c'erano anche loro. L'idea che li muoveva era sensazionale: dare al lettore la capacità di scegliere il corso della storia, rendendola tante storie, qualcosa di magicamente eccezionale. Purtroppo, però, non sempre ci si trovava tra le mani un prodotto ben confezionato. Alcuni albi erano piuttosto deludenti e credo che sia stato proprio questo aspetto a far scattare in noi il desiderio di creare un librogame capace di lasciare il segno, come aveva fatto il compianto Joe Dever col suo leggendario "Lupo Solitario".

Ricordo perfettamente - e con molto piacere - che il nostro protolibrogame iniziava dalla mia cameretta, proprio lì dove lo stavo scrivendo: una ragazza dai capelli rossi, proveniente da un altro mondo, ci avrebbe condotti in un'avventura fantastica. Ricordo anche che Ivan considerò che avremmo dovuto rendere particolare il suo aspetto, affinché fosse subito chiara la sua provenienza da un altro mondo. Fu così che la descrivemmo con meravigliosi e ipnotici occhi arancioni. Nel nuovo progetto, in cui il librogame di ieri si è fatto metalibro, abbiamo voluto mantenere il cameo di quegli'occhi.

L'idea di tornare a scrivere insieme è stata di Ivan, che me l'ha presentata come un'opportunità per chiudere quel cerchio aperto un quarto di secolo prima. A questo genere d'offerte non si può rispondere di no.

2. Nella presentazione del vostro lavoro su Facebook parlate di metalibro. Negli anni di progetti innovativi in ambito interattivo ne ho visti molti, ma pochi sono stati davvero capaci di evolvere il

**Ivan:** Su questo punto sarò molto sintetico ma, confido, efficace. La differenza fondamentale è concettuale: il nostro obiettivo non è scrivere un librogame. Il nostro obiettivo è scrivere un romanzo che utilizza l'espedito dei bivi narrativi come perfetta metafora su carta della vita, in cui non passa istante in cui non siamo posti dinanzi a delle scelte, dalle più futili e banali, a quelle decisive per il nostro stesso destino. Ecco, a mio avviso, il nodo gordiano: esso non risiede tanto nell'oggetto *libro* e nelle sue meccaniche, quanto, in prima istanza, nella mente e nella visione di chi lo scrive e, in seguito, in quelle di chi lo leggerà, nell'approccio filosoficamente realistico con cui si immergerà nella narrazione. A questo si aggiungono poi tutta una serie di spunti di riflessione - attraverso gli occhi dei protagonisti e degli antagonisti - e il corpo di note a margine, che ci piace immaginare riusciranno a stimolare nel lettore sensibile un autentico e duraturo desiderio di non smettere mai di conoscere, approfondire, scoprire cose nuove.



**Marco:** Quando Ivan mi propose di tornare a scrivere assieme, avevo appena ultimato il saggio "In ludo veritas" dove ho illustrato alcune possibili metodologie ludiche d'apprendimento che hanno per fondamento il gioco di ruolo ed il gioco di carte collezionabili. Nel saggio prende forma un pensiero filosofico che riconosce il gioco come l'essenza della vita stessa. Ecco che il librogame si sarebbe prestato perfettamente a veicolare, nella pratica, la teoria espressa nel saggio. Quando Ivan lo lesse non solo condivise il mio pensiero, ma fu galvanizzato dalla prospettiva di creare un libro capace d'essere non solo uno strumento di svago, ma anche di riflessione, un metalibro appunto.

Nella scrittura di "**Soli, nelle tenebre**", ci siamo spesso stupiti di come le cose siano inequivocabilmente concatenate tra loro. Credo non sapremo mai se sia merito delle nostre uniche capacità o della serendipità che trasforma un evento casuale in uno causale. Ci piace però pensare che sia la seconda, che ci sia un senso di predestinazione che rafforza la valenza del nostro lavoro, che ci confermi ancora una volta come questo fosse il momento giusto ed il posto giusto per realizzare il progetto. Crede, sempre!





### 3. Quali sono le differenze e quali i punti in comune tra librogame e metalibro?

**Ivan:** Questa è una domanda insidiosa. Nel senso che in buona parte si sovrappone alla precedente, ma può anche trarre in inganno. Mi spiego meglio: se uno apre a caso "**Soli, nelle tenebre**" e si limita a scorrerne le pagine, vedrà dei bivi. Quindi si troverà in presenza di un librogame, nel più comune e ormai assodato senso del termine. Ma se poi andrà oltre lo sguardo, comincerà la lettura e si immergerà autenticamente nella narrazione, ecco che si accorgerà di una sottile ma potentissima magia. Non starà più leggendo, sfogliando pagine, ma starà vivendo, decidendo quale universo visitare.

Il bivio non è il semplice "trucco" per poter dare più percorsi da visitare, quanto una reale e precisa metafora del concetto di scelta razionale, esattamente come accade nella realtà. Riassumendo: nel librogame la narrazione è ancella del meccanismo a bivi, nel metalibro la narrazione è regina e la scelta è la naturale estensione dei suoi nodi focali.

**Marco:** Del librogame condivide l'opportunità dei bivi di scelta, ma non le meccaniche. Oltre a questo, non v'è altro in comune. Abbiamo preso a prestito la modalità del librogame perché affine alle tematiche trattate nel metalibro, ma per metalibro intendiamo tutt'altro.

Esso non è un libro come tanti. Indubbiamente, la differenza consiste in un valore aggiunto, non certo in una riduzione. Senza cavillare attorno alle differenti sfaccettature che, nel corso dei tempi, ha assunto il termine greco *meta* («con, dopo») si dirà che il significato che gli riconosciamo, attribuendolo alla parola *libro*, è quello di «andare oltre». Quindi il metalibro si spinge oltre i confini stabiliti dal libro, divenendo esso stesso qualcosa di molto di più di un libro.

Esistono molti esempi di metalibro e sono decisamente diversi tra loro, vediamo alcuni. La "*Bibbia*" assurge ad essere molto più che un libro, per le ovvie implicazioni religiose. Dicotomicamente, il "*Viaggio di un naturalista intorno al mondo*" di Darwin è, al contempo, un romanzo di storia vissuta, ma anche un testo scientifico che ha contribuito alla classificazione di nuove specie e, soprattutto, a far nascere l'ancora valida teoria evolutivista. Esistono, poi, metalibri che non sono mai esistiti. Si tratta dei famosi pseudobiblii, il cui rappresentante più noto è sicuramente il "*Necronomicon*" di Lovecraft. Persino la "*Storia infinita*" di Ende è un metalibro.

Dunque, che cos'è allora il metalibro? È quel libro che continua a viaggiare di bocca in bocca, evolvendosi del pensiero di tutti coloro che, in un modo o nell'altro, ne sono venuti in contatto e, inequivocabilmente, ne sono entrati a far parte.

Concludendo, nel nostro piccolo e senza scomodare mostri sacri, per noi il concetto di metalibro riassume e unisce quelli di romanzo, librogame e saggio, dando vita ad un libro certamente più complesso, ma notevolmente più appagante per chi avrà la voglia e la curiosità di assaporarlo in tutte le sue numerose sfaccettature.



4. Una delle vostre affermazioni più frequenti sottolinea come il metalibro superi i confini angusti del librogame. Ci spiegate esattamente come questo possa avvenire e in che modo il metalibro risulti più ampio e poliedrico?

Oltre ai concetti che abbiamo già esposto nelle risposte precedenti, vogliamo aggiungere che nel librogame un bivio implica una scelta, una pausa più lunga in un determinato luogo o il suo abbandono per raggiungere un luogo differente. Nel metalibro oltre alle opzioni di movimento in termini spaziali, si avrà anche l'opportunità di attardarsi in introspezioni capaci di presentare diverse prospettive. Quindi attraverso l'attribuzione di senso la storia diviene più storie. Dovrebbe essere chiaro a tutti che un'azione non è mai oggettiva e ciò che è male per alcuni può benissimo essere bene per altri.



5. Il metalibro si basa su un approccio adulto al genere librogiocistico. È necessario possedere un certo background culturale per poterlo gustare appieno? Il pubblico più giovane ne sarà inevitabilmente escluso?

Certamente nel corso del libro si incontreranno argomenti e riflessioni filosofiche che potranno essere maggiormente apprezzate con un minimo background culturale, ma considerando che il nostro intento è - oltre a quello scontato di avvincere e intrattenere il lettore con la narrazione - proprio quello di incuriosire e invogliare ad apprendere cose nuove, abbiamo studiato il tutto affinché questo sia un valore aggiunto e non un limite.

Ecco perché ogni passaggio che abbiamo reputato potenzialmente meno conosciuto è sempre arricchito da una nota esplicativa che permette, a prescindere dalle conoscenze del lettore, di comprendere appieno i concetti ed, eventualmente, approfondirli in autonomia.

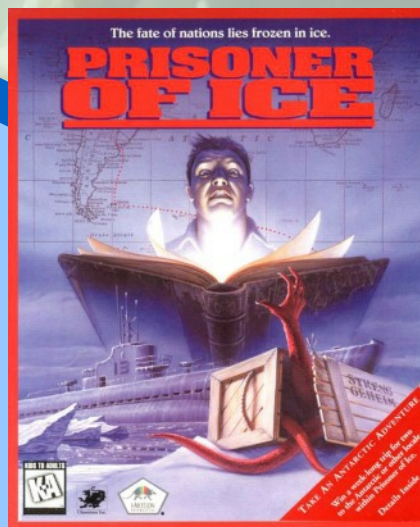
Detto ciò vogliamo ribadire che **"Soli, nelle tenebre"** è in primo luogo un romanzo che, per definizione, ha lo scopo di avvincere, turbare, divertire il lettore, spingendolo a non smettere di leggere ed esplorare, sfogliando pagina dopo pagina, sino all'ultimo paragrafo.

Non vediamo invece alcun limite all'età dei lettori, chiunque sarà autenticamente curioso potrà godere appieno degli avvenimenti narrati in **"Soli, nelle tenebre"**. Vorremmo però proporre una riflessione al riguardo: spesso accade che l'adulto tratti il giovane non da uomo in evoluzione, ma da incapace. Le inutili smancerie che l'adulto rivolge al bambino, si trasformano in leggerezze nei confronti del ragazzo che attraversa la pubertà. L'adulto non si comporta da pari col giovane perché gli viene insegnato che crescere implica stabilire delle distanze. Questo ha il triste risultato di associare il divenire adulti con il trattare i giovani con superiorità e distacco. Non ci si deve a quel punto stupire se esiste poi una spaccatura sostanziale tra il nuovo ed il vecchio.

Ad esempio definire un libro come "letteratura per ragazzi" implica l'immediata presa di distanza da parte di un pubblico adulto che si reputa maturo. Ebbene, **Arkham Legacy** si offre tanto agli adulti quanto ai giovani, che ritiene ugualmente dotati e pronti.

6. Questa sorta di “elitarismo” non potrebbe frenare in qualche modo la diffusione del vostro lavoro? Non pensate che nel 2016 un progetto con queste caratteristiche potrebbe rischiare di rimanere di nicchia?

**Ivan:** Onestamente ritengo che se un libro è avvincente e ben scritto, il fatto di contenere anche alcuni concetti “alti” - come potrebbe essere una riflessione filosofica - non sia affatto elitario, men che meno un limite commerciale. Voglio essere ancora più chiaro: il nostro intento è proprio l'opposto, ovvero quello di incuriosire e invogliare più lettori possibile che troveranno in **“Soli, nelle tenebre”** più contenuti e più strati da gustare. Vorrei infine sottolineare ancora il fatto che è la narrazione la protagonista del romanzo, arricchita poi da tutta una serie di contenuti e approfondimenti che ne aumentano il valore potenziale.



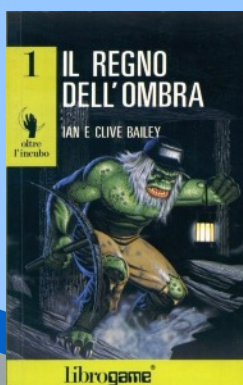
**Marco:** Voglio essere provocatorio: sarebbe una fortuna se rimanesse di nicchia. Sono le opere migliori che vengono apprezzate da pochi perché trattasi di prodotti decisamente audaci, particolarmente illuminanti o essenzialmente innovativi. Se invece dovesse esplodere in un successo di vendite dimostrerebbe, al contrario, d'essere un prodotto necessario e per troppo tempo mancante. In effetti, comunque vada, **Arkham Legacy** cadrebbe in piedi.

Onestamente non so come potrebbe andare, ma posso dire che se avessi trovato un libro del genere quand'ero ragazzo non me lo sarei certo lasciato sfuggire. E poi, siamo onesti, se dovesse rimanere di nicchia assumerebbe il fascino misterioso della copia rara e perduta, dove non è



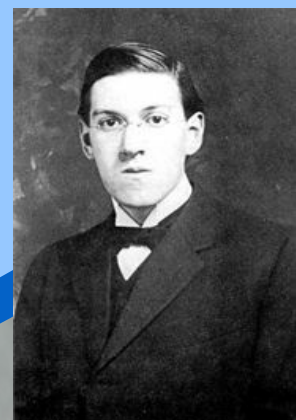
7. Ci sono serie di libri-gioco che hanno influenzato il vostro lavoro? Quali autori, interattivi o meno, considerate i vostri padri putativi a livello di ispirazione per questo progetto?

**Ivan:** Personalmente ho una predilezione naturale per il *weird*, il disturbante, il grottesco, l'orrore psicologico, la suggestione, il decadente. Tutto ciò che crea un senso di rottura con il materno, rassicurante abbraccio della consuetudine. Quella noia sorniona che ci fa tanto lamentare ma, al contempo, anche stare bene, in pigiama, a sonnecchiare sul divano. Sin da bambino - e non ringrazierò mai abbastanza i miei genitori, la loro immensa biblioteca e il loro amore per la cultura - fui subito un avido lettore e presto, guidato da pulsioni molto naturali, presi la strada di King, poi Lovecraft (che, udite udite, conobbi grazie alla serie "Oltre l'Incubo"), Poe, Chambers, Blatty, Barker, i maestri del gotico e del fantasy. Credo che le influenze di "**Soli, nelle tenebre**" siano un mix di tutto questo, del gioco SOMA - che amo alla follia e che mi ha emozionato profondamente - e, in un senso più filosofico, dell'estrema *weirdness* delle creazioni dell'artista digitale David Firth.



**Marco:** Non sento di far discendere **Arkham Legacy** da alcun progenitore appartenente alle serie dei librogame, dato che la serie non si svilupperà unicamente in questa forma. Il primo volume utilizza l'espedito della narrazione a bivi perché particolarmente adatto alla storia ed ai contenuti che vogliamo veicolare. **Arkham Legacy** è un'opera a tutto tondo, ove nulla è lasciato al caso. Ogni sua componente, dalla forma divulgativa a quella stilistica, è stata studiata al fine di proporre un'avventura formativa che sia una reale esperienza di vita.

Personalmente, mi sono ispirato a Lovecraft, Huizinga, Marcuse, Darwin, Freud e ai tanti altri ricercatori e pensatori che hanno condotto l'uomo ai nostri giorni. Devo dire, inoltre, che anche uomini come Hitler e i suoi tirapiedi hanno ispirato questo scritto. È inevitabile che, essendo un ricettacolo, l'anima umana subisca sì le influenze di tutto ciò che illumina (il sapere), ma anche di ciò che oscura (l'ignoranza).





8. Le ambientazioni della vostra opera sembrano piuttosto oscure e angoscianti. Sono state ispirate dalla vostra passione per la letteratura horror o avete preso spunto dall'inquietante normalità della realtà che ci circonda? Pupi Avati ci insegna come la quotidianità della provincia possa essere terribile e spaventosa...

**Ivan:** Sono d'accordo con te, Avati è un autentico maestro nel dipingere il grottesco orrore dell'*everyday life*, ma per quanto riguarda "**Soli, nelle tenebre**" non potremmo essere più lontani. Posto che tutto ciò che un autore scrive è sempre il risultato di un complesso mix che comprende, ovviamente, anche le esperienze quotidiane, l'ambientazione di questo romanzo è molto specifica - la narrazione si svolge nel 1957 - e calata in quel preciso periodo storico. Per cui mi sento di affermare che l'ispirazione sia primariamente letteraria e storica, pur se profondamente amalgamata con tutto ciò che sentiamo più intimamente vicino alle nostre corde interiori, come autori e come uomini.

**Marco:** Pennac descrisse i passanti come feroci pecore dalla risata carnivora e dai mille denti. È qui presente quel graffio cattivo, come anche in Avati, capace di smascherare l'ipocrisia. A nostro modo, ma con tinte ben più oscure, dipaniamo le omologazioni alle quali siamo abituati per scrutare nelle dinamiche che s'incatenano in una mente provata da atroci visioni ultraterrene.

Il mondo è uno, eppure, diverso per ognuno. Una via, magari la via di casa che per alcuni è dolcemente familiare, per altri può apparire lugubre perché buia e silenziosa. Con le parole definiamo soggettivamente qualunque cosa. A seconda di come ci esprimiamo riveliamo molto di noi e del nostro personalissimo modo di vedere le cose. Quindi, per quanto il mondo di **Arkham Legacy** sia lo stesso del lettore, si avrà modo di sondare diversi punti di vista.



9. La scena della narrazione interattiva, pur se numericamente meno popolosa di un tempo, è ancora molto coesa e produttiva. Avete potuto trarre degli spunti per il vostro lavoro dal rapporto diretto con tanti utenti, come quelli di LGL, che vi seguono e possono aiutarvi/consigliarvi?

**Ivan:** Al momento stiamo ultimando la scrittura della prima stesura per cui, anche se abbiamo iniziato a gestire la pagina ufficiale del progetto e a creare un po' di "hype" - passateci l'abusato termine ormai modaiolo -, non abbiamo ancora avuto un reale confronto con tester o fan, se escludiamo un primo beta test parziale interno (con due amici) che svolgemmo a giugno. È indubbio che nel momento in cui termineremo la prima stesura e procederemo alla revisione, non potremo esimerci da un confronto e un test più allargato.

Ovviamente io e Marco abbiamo una visione molto chiara, oserei dire cristallina e severissima, di quali criteri, obiettivi e standard qualitativi vogliamo che rispetti la nostra opera. Ma non possiamo dimenticare che noi siamo i genitori e che il romanzo è il nostro pargolo. Per quanto crediamo di essere obiettivi, non lo saremo mai al 100%. Avremo quindi bisogno di "contaminarci" con l'esterno per completare il quadro e raggiungere il traguardo finale.

**Marco:** Nulla si può dare alla vita se si è "soli", o meglio, non se si è "abbandonati a sé stessi". Tuttavia nell'accezione di "pochi" allora si può fare ogni cosa, basta esserne in grado. Ma allora cosa serve? Perché un libro veda la luce non ci vuole la sola mano che lo scrive, ma anche che qualcuno sia in grado di divulgarlo, affinché possa essere reso fruibile.

Il supporto di quanti credono in un progetto è di vitale importanza. Parlarne, incuriosendo e stuzzicando, è d'imprescindibile importanza affinché il lettore possa coltivare il desiderio di possedere un'opera che sia inequivocabilmente pregevole sotto ogni aspetto.

Ci piace fare le cose alla luce del sole, ammettendo i nostri propositi. Inoltre non ultimeremmo **Arkham Legacy** se questi propositi non venissero perfettamente raggiunti. Io ed Ivan siamo giudici molto severi e, prima di ogni altro, la nostra opera deve convincere noi stessi.

10. **Avete avuto dei contatti per la produzione di Arkham Legacy? Ci sono delle prospettive di vederlo pubblicato in tempi accettabilmente brevi? Ci sarà un'evoluzione commerciale?**

Il manuale del bravo scrittore "impone" di completare la prima stesura il più velocemente possibile, per poi passare alla revisione. La nostra pianificazione conta di concludere la stesura con il 2016 e di dedicare poi alla revisione sicuramente il primo trimestre 2017, considerando che quasi certamente useremo comunque anche il secondo.

Detto ciò, se tutto va secondo i piani (e come Murphy ben ci insegna, quasi mai questo accade) comunque nel secondo trimestre 2017 inizieremo a interagire con le case editrici per arrivare alla pubblicazione nel corso del secondo semestre 2017 (con una forbice che potrebbe partire dall'occasione di un evento importante, come ad esempio il Lucca Comics & Games, e finire a Natale).

11. **Arkham Legacy è un'opera unica o state pensando di idearne e scriverne diversi capitoli? Avete già in mente dei seguiti o vi dedicherete a nuovi e differenti progetti (se ci sono è il momento giusto per dettagliarli e parlarne un po')?**

**Arkham Legacy** è un progetto ampio, che inizia con "**Soli, nelle tenebre**" ma di certo con esso non si esaurisce. Dato che ci è stato già chiesto, vogliamo sgombrare il campo da ogni possibile dubbio al riguardo: "**Soli, nelle tenebre**" è un romanzo autoconclusivo - quindi godibilissimo come opera a sé stante - ma che si incastona nell'universo narrativo di **Arkham Legacy** che via via andremo delineando. I nostri brainstorming - così come il sonno della ragione - generano mostri, ma nulla di troppo stringente è ancora stato deciso per ciò che accadrà dopo.

La cosa certa è che noi vogliamo ardentemente continuare questa inebriante avventura e, perché questo accada, tutti voi avete un grande potere.

12. **Secondo voi la narrazione interattiva ha un futuro? E se sì in quali forme e modalità? C'è ancora spazio per il libro di carta o ci aspetta un mondo in cui la lettura sarà solo digitale?**

**Ivan:** Dopo un iniziale trend positivo del digitale - come troppo spesso accade con le mode per le novità - la carta ha recuperato ed è tornata ad essere predominante, come è giusto che sia. La tecnologia è imprescindibile, e ve lo dico io che sono anche un informatico, ma ogni cosa deve avere la sua corretta collocazione.

Vi spiego il motivo per cui, ad oggi, il digitale non potrà mai soppiantare la carta: la lettura digitale dà 0 emozioni e questo la condanna inesorabilmente, perché l'essere umano vive, esige, anela emozioni. Quando si tiene in mano un libro tutto di esso, la grana della carta, il profumo, il rumore delle pagine sfogliate, il peso stesso, concorre a generare un'emozione materica potentissima a 360°, che coinvolge tutti i sensi. Sul lettore digitale l'unico senso stimolato è la vista, peraltro su un oggetto di norma decisamente anonimo. Credo non sia necessario io aggiunga altro.

Il mercato infatti rispecchia esattamente tutto questo. L'unico vero utilizzo che ad oggi ha la lettura digitale è la portabilità, in viaggio o nel tragitto casa-lavoro, dove insomma non voglio o non posso caricarmi del peso e dell'ingombro del libro.

Detto ciò, pur dando precedenza alla carta, avremo le versioni digitali di "**Soli, nelle tenebre**" ed exploreremo orizzonti più interattivi ed interessanti (orientati esplicitamente al mobile e al desktop) con piattaforme come "Twine" o "ChoiceScript", che permettono di spingere ancor più nella direzione del gaming puro la natura intrinsecamente interattiva e dinamica del metalibro.

**Marco:** Mi piace pensare che il supporto cartaceo non faccia la fine dell'audiocassetta o della videocassetta. Auspico piuttosto una sorte simile a quella del vinile, ben più carismatico ed affatto tramontato, in un nuovo e vivace revival.

Le pagine, col loro fruscio ed il loro accumularsi da destra a sinistra con la lettura, ricordano suggestivamente lo scorrere del tempo in una clessidra. Il libro è uno strumento magico, tangibile. La lettura digitale invece, pur essendo un mondo altrettanto magico, di tangibile ha solo la parvenza. Perché possa sostituire il libro, ben più antico, dovrà perfezionarsi ancora parecchio. Ovviamente, ciò non significa che non utilizzeremo anche questa neonata prospettiva.

*Grazie a LGL per l'intervista: per noi è stata una sorta di esperienza extracorporea, avendoci permesso di riordinare, nero su bianco, tutti i concetti fondativi del progetto e di osservarli da una prospettiva più distaccata, diversa dal solito. È stata indubbiamente una preziosa quanto interessante presa di coscienza.*