

Non solo carta: guardare avanti per infondere una nuova vita al testo interattivo

I librogame nell'era degli e-book

di Yanez Servadei
(Monpracem)

L'INELUTTABILE PARABOLA DISCENDENTE

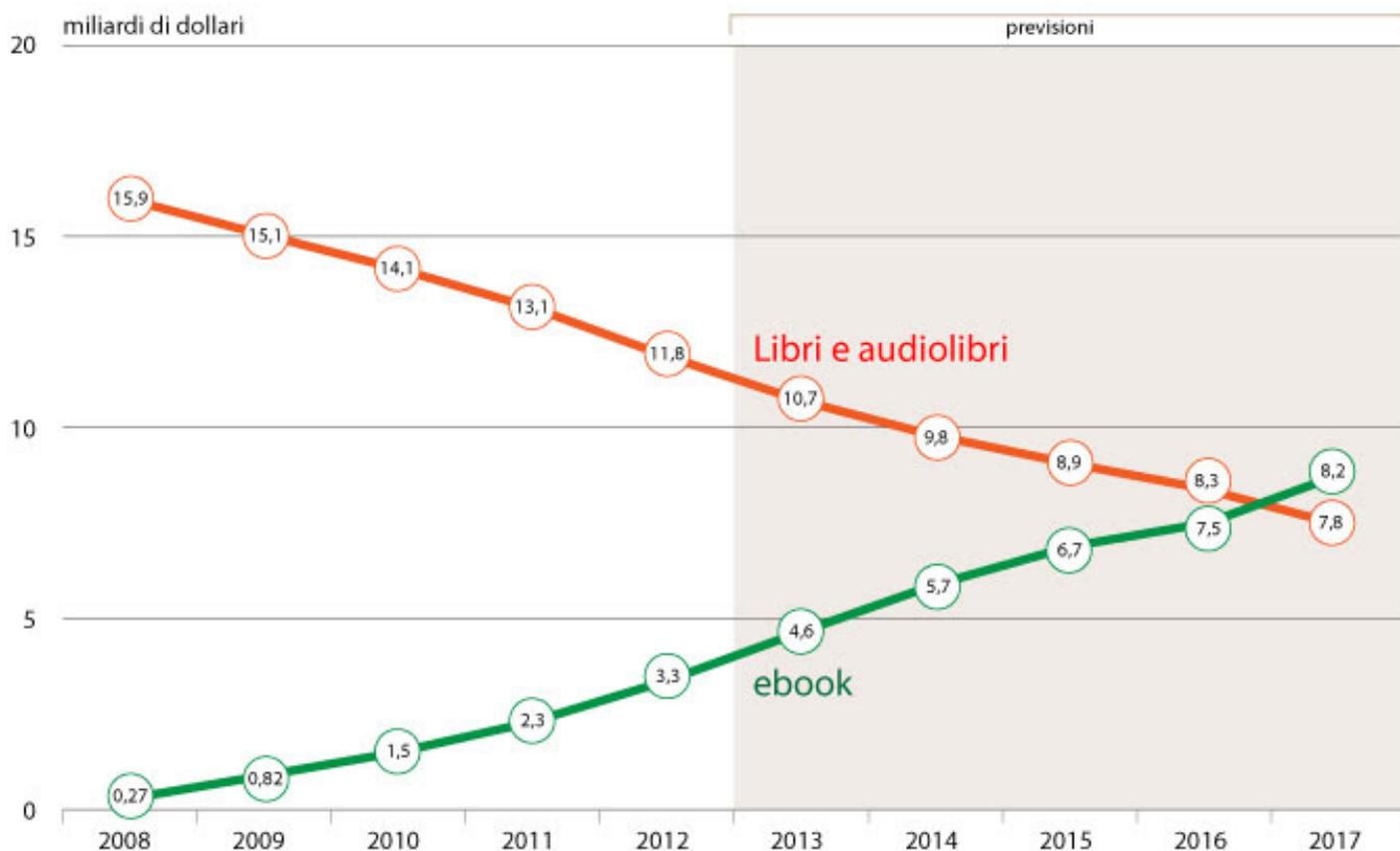
A distanza di trent'anni dall'epoca d'oro dei librigame, la scrittura interattiva continua a solleticare l'interesse dell'industria e del

pubblico. Sebbene internazionalmente non abbia mai cessato di farsi valere, in Italia ha perso forza fino a rimanere un fenomeno di nicchia, senza mai morire del tutto. Sia in Italia che all'estero, ormai da anni, regna lo sconforto nell'ambiente degli editori e scrittori legati al fenomeno, tanto che

basta dare una occhiata all'attuale catalogo EL per rendersi conto che si tratta di un ricordo del passato. Certo, è l'Italia il buco nero dei librigame. Dall'estero giungono notizie più confortanti, come le recenti pubblicazioni di librigame spagnoli tra i quali quelli dello scrittore Jose Luis Lopez Morales.

Come non citare anche Dave Morris, l'ottimo lavoro che svolge con Fabled Lands e i grandi risultati ottenuti nel tentativo di modernizzare, per quanto possibile, il genere. Nonostante questo, per quanti tentativi si siano fatti, nessun librogame ha più raggiunto le vendite di un

Quote di mercato di libri ed e-book nel comparto trade Usa tra il 2008 e il 2017



Fonte: PwC, "Global Entertainment & Media Outlook 2013-2017"

tempo. Sebbene ancora oggi possiamo trovare in vendita da Feltrinelli titoli come "La vita è gioco. Il libro game sull'animazione teatrale" o addentrarci in una avventurosa saga interattiva come DestinyQuest, la morsa dell'obsolescenza sembra gravare su questo genere letterario fin da poco dopo la sua nascita. Ci rattrista scoprire, infatti, che proprio la citata saga di Destiny Quest, ha chiuso temporaneamente i battenti quest'anno, probabilmente a causa delle poche vendite, e che il volume 4 forse non vedrà mai la luce.

L'ASCESA DELL'E-BOOK

Eppure, dopo una discesa parabolica, l'indice di gradimento torna a sorridere alla cara vecchia narrativa interattiva. Ci avviciniamo, infatti, a un periodo di transizione per il mercato editoriale, che lentamente sostituirà le produzioni cartacee con quelle elettroniche. Si stima che entro il 2017 (almeno negli Usa) si investiranno più soldi sugli e-book che sulla carta stampata, stima confermata dagli attuali trend di mercato. Come conseguenza di questo cambiamento, anche i costi fissi dell'editoria sono crollati e crolleranno sempre più.

Questo non significa per forza che carta e l'inchiostro rimarranno appannaggio dei collezionisti e degli estimatori, così come è successo in questi anni con la pellicola cinematografica, ma semplicemente che occorre iniziare a guardare avanti per infondere nuova vita alla narrativa interattiva. Mai come ora è esistito il bisogno di tale forma di comunicazione, che ben s'adatta ai nuovi mezzi a nostra disposizione.

Ce lo dimostrano iniziative come Pubcoder, interessante concorso indetto quest'anno per stimolare la produzione di e-book interattivi, con premi in denaro pari a 10 mila euro e tra i cui sponsor troviamo anche De Agostini Libri. Che dire, inol-

tre, dell'imbarazzante collana Mondadori Flipback, presentata come la "novità dell'anno", che cerca disperatamente di attirare i lettori giovani verso la carta stampata, iniziativa lodevole, cercando di rendere "cool" un libro tascabile fatto di carta scadente? Una genialata o la mossa disperata di chi "se la sta vedendo brutta"?

PROFUMO DI CARTA

Volendo considerare veritiero il fatto che non si può essere più realisti del re, c'è da notare che anche le grandi icone del genere (Dever, Jackson) hanno ceduto volentieri alle prospettive offerte dalle nuove tecnologie; un esempio? Perché non vi fate una partitina alla nuova edizione di Sorcery?

Il primo passo è quindi vin-

cere la repulsione/timore che si possa avere nei confronti dell'e-book o, se vogliamo, smettere di pretendere che un librogame abbia per forza il profumo della carta. Purtroppo non si tratta di una alternativa, ma di una realtà che sta prendendo e prenderà sempre più piede.

Non si parla di dimenticare la carta, ma di imparare a maneggiare le nuove tecnologie, o affiancarsi a persone che lo sappiano fare, per concepire, produrre e terminare opere che ne sfruttino le caratteristiche di interattività, multimedialità e gestione delle variabili. In poche parole: fondere librogame, videogame e narrativa interattiva. C'è chi lo sta già facendo, anche sfruttando piattaforme globali come GooglePlay e iTunes.

METTERSI ALLA PROVA

Se sei uno di quelli a cui piace scrivere librogame, oltre che leggerli, il miglior palco sul quale mettersi alla prova, oltre ai portali dedicati come The Incipit o l'anglofono Interactive Narratives, è quello dei concorsi.

Purtroppo si può dire che la situazione su quel versante è tutt'altro che rosea, soprattutto in Italia dove abbiamo visto in passato concorsi con due soli partecipanti, come il CAT2010, oltre a tanti altri concorsi ormai sepolti come il Concorso per la miglior opera di letteratura interattiva "Gloria Sadun" (inattivo dal 2008) o il Premio Avventura dell'Anno (inattivo dal 2003). Attualmente il concorso più importante del settore della narrativa interattiva internazionale è l'I-

FComp, concorso che offre ai vincitori un pool di premi donati dalla community. Per quanto riguarda i librogame in senso classico c'è il Windhammer Prize, concorso in lingua inglese che si tiene ogni anno e che offre un modesto premio in denaro al vincitore. Per l'Italia invece, il concorso dei Corti di Lgl è l'unica vera alternativa, sebbene non offra alcun premio oltre al riconoscimento informale e al confronto con la più grande community italiana del settore. Se poi ci si sente pronti a fare un passo avanti, si può cercare di proporre il proprio lavoro a editori come Delos books, Quintadycopertina o Origami Edizioni.

