

ANNO
XIV
2
(137)

Direttore

Francesco Di Lazzaro

LUPO SOLITARIO

JOE DEVER

VINCENT LAZZARI

MORTE NELL'ABISSO

Il futuro di Lupo Solitario

Vincent Lazzari e Ben Dever ci parlano dei progetti in divenire

Il fenomeno Bandersnatch

Da Netflix il primo "vero" film a scelte multiple

Articoli di
Alberto Orsini
Francesco Di Lazzaro



Impaginazione a cura di
Francesco Di Lazzaro

LUPO SOLITARIO, FUTURO ALLA “BANDERSNATCH”

Ma prima verranno ultimati i librogame

Di Alberto Orsini

Un film interattivo su Lupo Solitario, alla maniera di “Bandersnatch” dell’universo Black Mirror che ha costituito un caso mondiale. È, questa, solo una delle possibili, suggestive evoluzioni del mondo della saga Ramas che trapela da un’intervista con i due attuali curatori della serie: Vincent Lazzari, divenuto colonna portante del progetto, e Ben De Vere, erede spirituale e di penna del defunto Joe, il creatore di tutto.

Sviluppi futuribili nuovi e intriganti che, tuttavia, spiega Ben qui più nel ruolo di imprenditore, passano prima dalla conclusione della storica successione di librogame, rilasciando il volume 31 e 32. E prenderanno le mosse da una gestione più “rigida” e, appunto, imprenditoriale, delle opere del passato, con particolare riferimento al materiale fin qui libero e gratuito pubblicato su Project Aon. Un sito che, riconoscono i due, è stato basilare per la sopravvivenza del “culto” nel periodo peggiore e ora, pure a fronte di cambiamenti di un certo impatto, dovrà essere ricompensato. Un ragionamento che si può estendere anche a Lgl, di cui per esempio Lazzari si dimostra un lettore interessato del topic “vs Dever” che lo riguarda da molto vicino.

L’intervista diventa anche l’occasione per un punto della situazione ora che le acque si sono un po’ calmate dopo l’uscita del trentesimo volume “Morte nell’abisso”. Un bilancio positivo, per De Vere e Lazzari, che svelano anche alcuni importanti retroscena del processo di creazione della base di lavoro per concludere l’epopea con i volumi 31 e 32. Ben affida a queste pagine anche alcuni dettagli toccanti degli ultimi giorni di vita di Joe, dei suoi sentimenti e un inedito retroscena sull’orazione funebre che ha dovuto pronunciare nel giorno del funerale di suo padre.



Non ultime, le notizie sulla possibile conclusione delle trilogie di romanzi lineari dedicate a Lencia e Telchos, e il progetto di una nuova e inedita serie di librigioco secondari e successivi a Lupo Solitario ma sempre ambientati nel Magnamund.

Adesso che è passato un po' di tempo dall'uscita del 30, parliamone a freddo. Qual è la sensazione umana e professionale a vedere sulle librerie quello che, al di là dei lasciti,

sarà l'ultimo libro di Joe Dever?

VL: Bene, secondo me *Dead in the Deep* non è l'ultimo libro a cui Joe avrà contribuito. Ha lasciato scenari, materiale, idee e grandi sorprese per altri due libri, esattamente come per il trentesimo, con forse solo meno dettagli, lo ammetto.



Meriterebbe, comunque, di essere accreditato nei volumi 31 e 32 allo stesso modo di questo. Se consideriamo l'uscita di *Morte nell'abisso*, i miei sentimenti si sono mescolati quando ho visto per la prima volta i libri stampati allo stand di Raven, con i fan italiani smaniosi di ottenere le loro copie. Da un lato, mi sentivo incredibilmente triste nel vedere quel volume pubblicato senza la presenza di Joe che firmasse. Ho partecipato a Lucca Comics & Games in sei occasioni, ma stavolta non era più qui per dare il benvenuto ai suoi ammiratori. Quel momento mi ha fatto davvero capire che qualcosa era decisamente cambiato.

Nei primi minuti mi vergognavo un po' a prendere il suo posto, ma noi (Ben e io) dovevamo firmare quei libri, era parte dei nostri nuovi compiti, e non posso dire di non essere stato felice di incontrare di nuovo gli amici conosciuti negli anni precedenti! Il loro supporto è stato fondamentale. A livello professionale, devo ammettere che, dopo tutto il tempo dedicatoci, l'uscita per me ha rappresentato un enorme sollievo: semplicemente, ce l'abbiamo fatta. Grazie a tutto l'incredibile aiuto ricevuto dal gruppo di lavoro che chiamo "Wolf Pack", siamo riusciti a scrivere uno dei 3 libri che avevamo promesso di fare. In effetti, è una delle prime cose che ci siamo detti l'un l'altro con Ben dopo aver firmato le nostre prime copie. È un risultato meraviglioso ed è stato un piacere e un onore lavorare con Ben in questo progetto. È un ragazzo così gentile e divertente con cui lavorare!

BD: Grazie Vincent! Il sentimento è reciproco. Quando mio padre mi ha chiesto di fare

questa cosa, mi sembrava un compito improponibile, e senza l'aiuto di Vincent sarebbe stato davvero impossibile. In effetti, circa una quindicina di persone ha contribuito in qualche modo al volume, attraverso la correzione di bozze, il playtesting, il montaggio eccetera. È diventato un vero lavoro di equipe, che è una cosa meravigliosa. Vedere la pubblicazione sugli scaffali è stata una sensazione davvero incredibile.

Questo trentesimo volume ribalta gli scenari dei libri 21-29 e ci consegna una nuova trama orizzontale: possiamo confermare che, assieme al 31 e al 32, costituirà una sorta di trilogia a sé stante?



VL: Joe ci ha dato tutte le specifiche in modo che gli ultimi tre libri costruiscano il grande climax che ha pianificato per la sua saga. Quindi la risposta è semplicemente sì. Come avete visto, gli eventi finali in Morte nell'Abisso (e forse uno, o due, o tre o più eventi collaterali!) hanno annunciato qualcosa di più grande per i prossimi libri. Bene, questa sensazione potrebbe essere vera e molto altro dovrà venire.

BD: È davvero la conclusione di così tante istanze diverse, e le svolte e le sorprese che mio papà ha preparato per noi sono davvero intelligenti, inaspettate e soddisfacenti. È il culmine del lavoro di una vita. I libri hanno sempre avuto un ritmo meraviglioso per conto loro, ma mentre la saga si avvicina alla fine c'è così tanta azione da superare che penso che gli ultimi due saranno davvero emozionanti.

Parliamo, allora, del volume 31. Di quanto si ridurrà l'apporto di Joe e come avete intenzione di riempire i vuoti maggiori che inevitabilmente ci saranno?

VL: Abbiamo tutti i suoi appunti e le sue istruzioni a voce, e faremo del nostro meglio per assicurarci che tutto sia reso bene. Per gli spazi vuoti, faremo esattamente come abbiamo fatto nell'ultimo, se può consolare. Nei forum di Librogame's Land sono stato

felice di leggere, nel topic “Lazzari VS Dever”, che alcuni fan si sono divertiti a ritrovare diversi personaggi di ritorno dai libri precedenti. Ebbene, per alcuni di questi personaggi era proprio il nostro lavoro, li abbiamo aggiunti alla storia sulla base dei dati che abbiamo trovato nel materiale esistente.

E dato che i lettori sembrano aver apprezzato, faremo lo stesso nei prossimi libri: c'è molto spazio per diversi protagonisti, ambientazioni e trame da riproporre, oltre a quello che Joe ci ha specificamente chiesto di far tornare ovviamente. Per ogni situazione, ogni personaggio, ogni aspetto di sfondo, controlliamo accuratamente tutte le pubblicazioni di Lupo Solitario già esistenti al fine di evitare incongruenze e continueremo a farlo.

BD: Lo scheletro principale della storia esiste e siamo stati molto fortunati ad averlo. Non solo le note, ma il tempo trascorso in ospedale nelle ultime due settimane della vita di Joe, al fine di prendere appunti dettagliati e registrare un sacco di disposizioni.



Personalmente, era anche bello avere qualcosa su cui lavorare durante quel periodo difficile. Qualcosa su cui concentrarmi. Mi ha aiutato ad andare avanti, credo. E sembrava che dopo averci fornito queste informazioni, mio padre si fosse tolto un grande peso e fosse pronto per andare.

Ma Vincent ha ragione, ci sono ancora molte lacune e dettagli da riempire. Questa rappresenta una grande opportunità e un mezzo per noi per mettere un po' di noi stessi nei libri. Hai bisogno di metterti nella scrittura, altrimenti non è giusto avere il tuo nome sulla copertina! Ma prendere piccoli pezzi di prosa di libri precedenti, e certi giri di parole usati da mio padre, per dare alla scrittura la sua voce, è stata un'esperienza interessante. C'è, in particolare, un dettaglio che assume una rilevanza speciale. Nel prologo di *Dead in the Deep*, al funerale di Falco Nero e Spada Veloce, Lupo Solitario

dà un breve elogio di entrambi. Le ultime parole di questo discorso sono le stesse che ho usato parlando di mio padre, al suo funerale. Ma non sono stati scritte da me: sono sue. Erano le ultime parole del discorso che fece per sua madre, mia nonna, alla sua cerimonia funebre. Le parole di Lupo Solitario erano in realtà di mio padre.

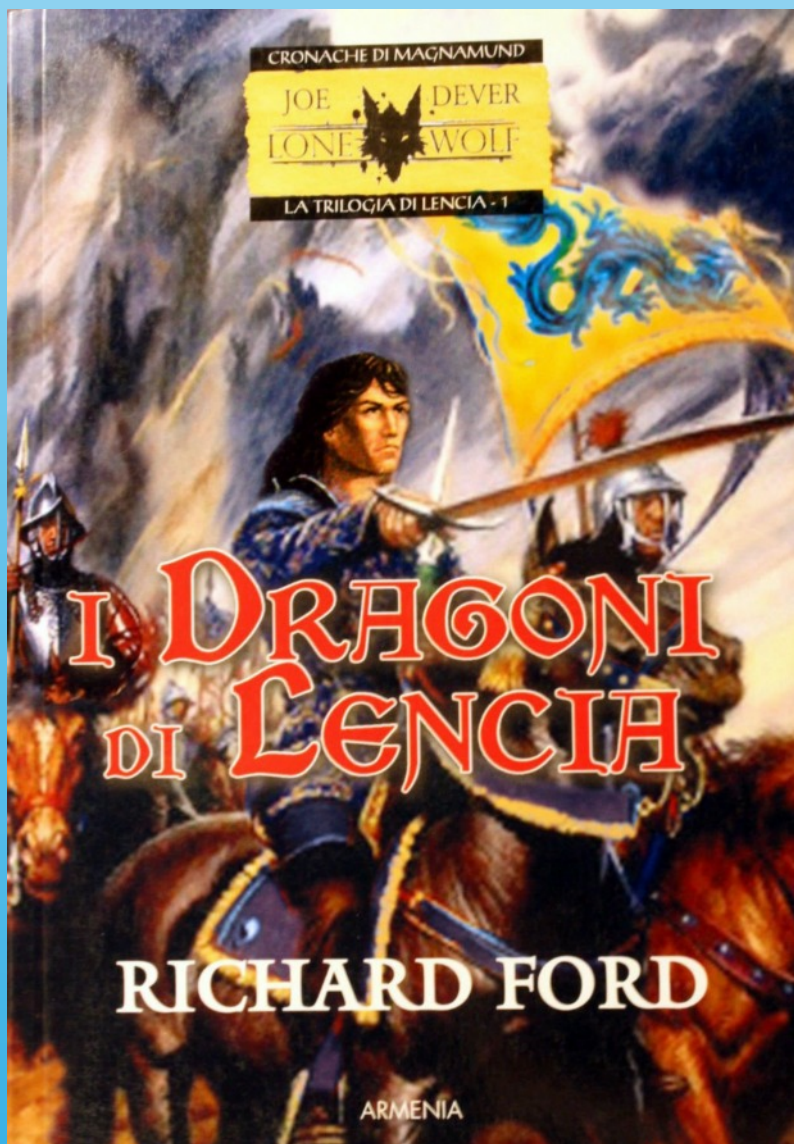
L'editore italiano si è augurato di avere il manoscritto entro maggio per poterlo pubblicare in occasione della prossima edizione di Lucca Comics & Games: pensate di poterci riuscire?

VL: Lo vedremo con l'editore italiano, merita di essere il primo a saperlo.

BD: Ci sono ancora molti libri da pubblicare prima che la serie possa essere completata. Piacerebbe anche a me che il libro fosse consegnato entro maggio, ma non vogliamo correre. Sono sicuro che Raven e Vincent faranno un annuncio su questo a un certo punto.

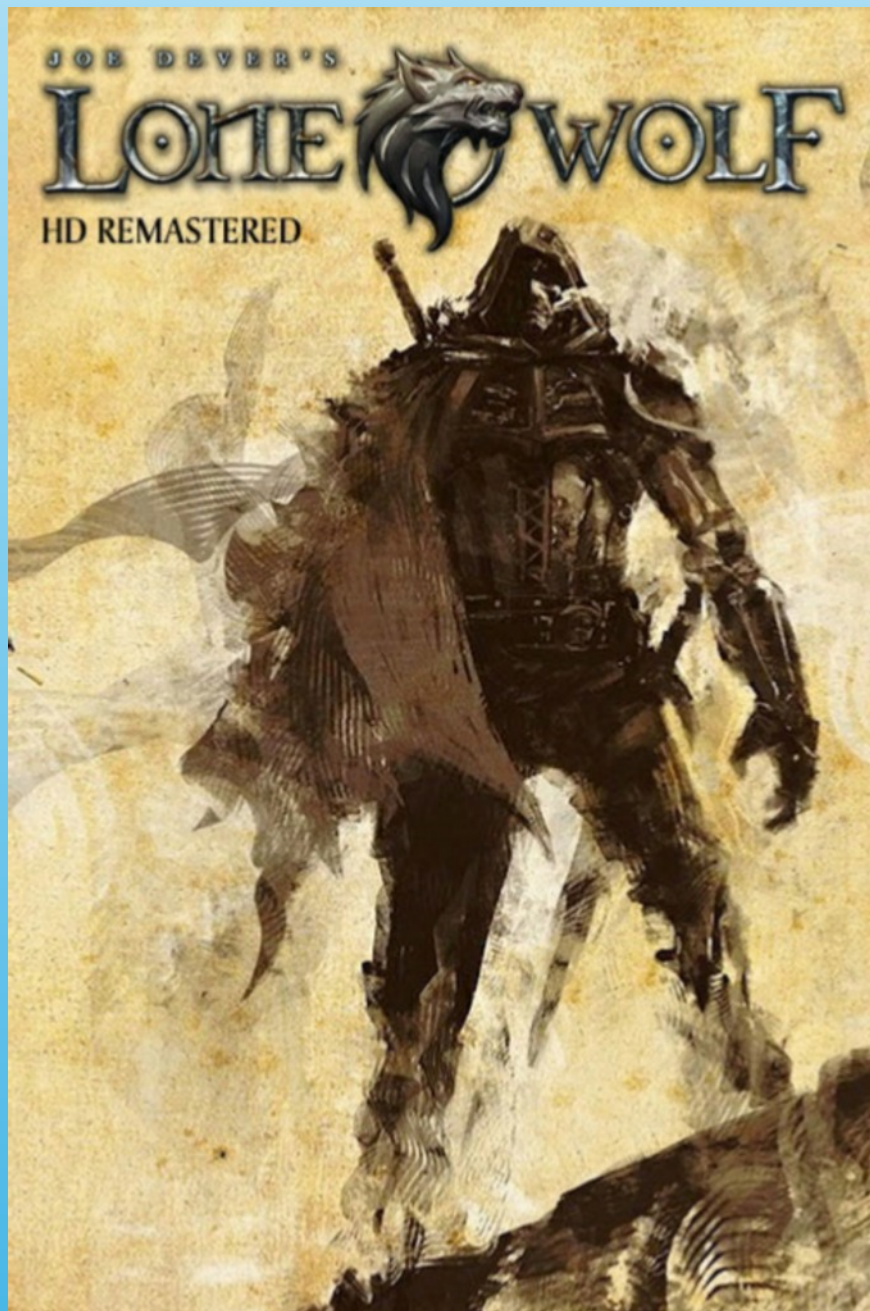
Su queste pagine abbiamo intervistato August Hahn e Richard Ford, entrambi collaboratori in epoche e mezzi diversi di Lupo Solitario. Entrambi, oltretutto, hanno lasciato incompiute due trilogie di racconti lineari su eventi e territori della serie mai esplorati prima. Ci sono i margini per poter riprendere e concludere questi due lavori?

VL: Sono un fan assoluto dei due primi romanzi di queste trilogie, Glory and Greed e Dragons of Lencia, a mio avviso sono tra i migliori libri scritti sul Magnamund: il loro contributo all'universo è sorprendente, di fatto hanno plasmato il Magnamund per i 4 libri gioco finali e gli eventi in crescendo che ci saranno. Quindi spero davvero che saremo in grado di pubblicare i sequel nel prossimo futuro. Lavoro a stretto contatto con August Hahn in molti progetti di Lupo Solitario e so che ha in serbo il secondo romanzo pronto per la pubblicazione, quindi aspetta e spera.



BD: Sono d'accordo. Una volta che i libri saranno scritti e pronti per la stampa, faremo un annuncio.

“Neve rosso sangue” ha già qualche anno, ma continua a entusiasmare molti appassionati. È lecito attendersi altre uscite in questo ambito? Si potrebbe pensare al volume finale 32 pubblicato anche in forma di librogame-videogame?



VL: Sono anche un grande fan di Blood on the Snow e non solo perché ho aiutato a controllare lo scenario: è stato un piacere lavorare con Samuele Perseo a questo progetto. Ne ammiro ancora il gameplay e la sua atmosfera oscura, è davvero niente di meno che un nuovo episodio di Lupo Solitario, peraltro quello che Joe voleva che fosse. Tanto che suggerisco a tutti i fan di scoprirlo e giocarlo prima di leggere il libro 4. Mentre scrivo non c'è, purtroppo, nessun nuovo progetto in questo ambito.

BD: Nulla in questo ambito, al momento. Ma abbiamo altri progetti su altre piattaforme in fase di sviluppo e non vedo l'ora di poterli discutere.

In costruzione risulta il sito www.magnamund.com. Di che genere di pagina si tratterà?

BD: Per cominciare, un web store molto semplice. Sarà il negozio di stampa on demand di Holmgard, dove le edizioni inglesi saranno rese disponibili per l'acquisto.

Venderemo anche alcune stampe artistiche in edizione limitata e avremo un collegamento con altri progetti come Lone Wolf AR, il gioco di ruolo in realtà aumentata per dispositivi mobili.

Vi siete interrogati già sul futuro di Lupo Solitario dopo il volume 32? La storia verrà portata avanti in altri modi o sarà tempo di far calare il sipario in via definitiva?

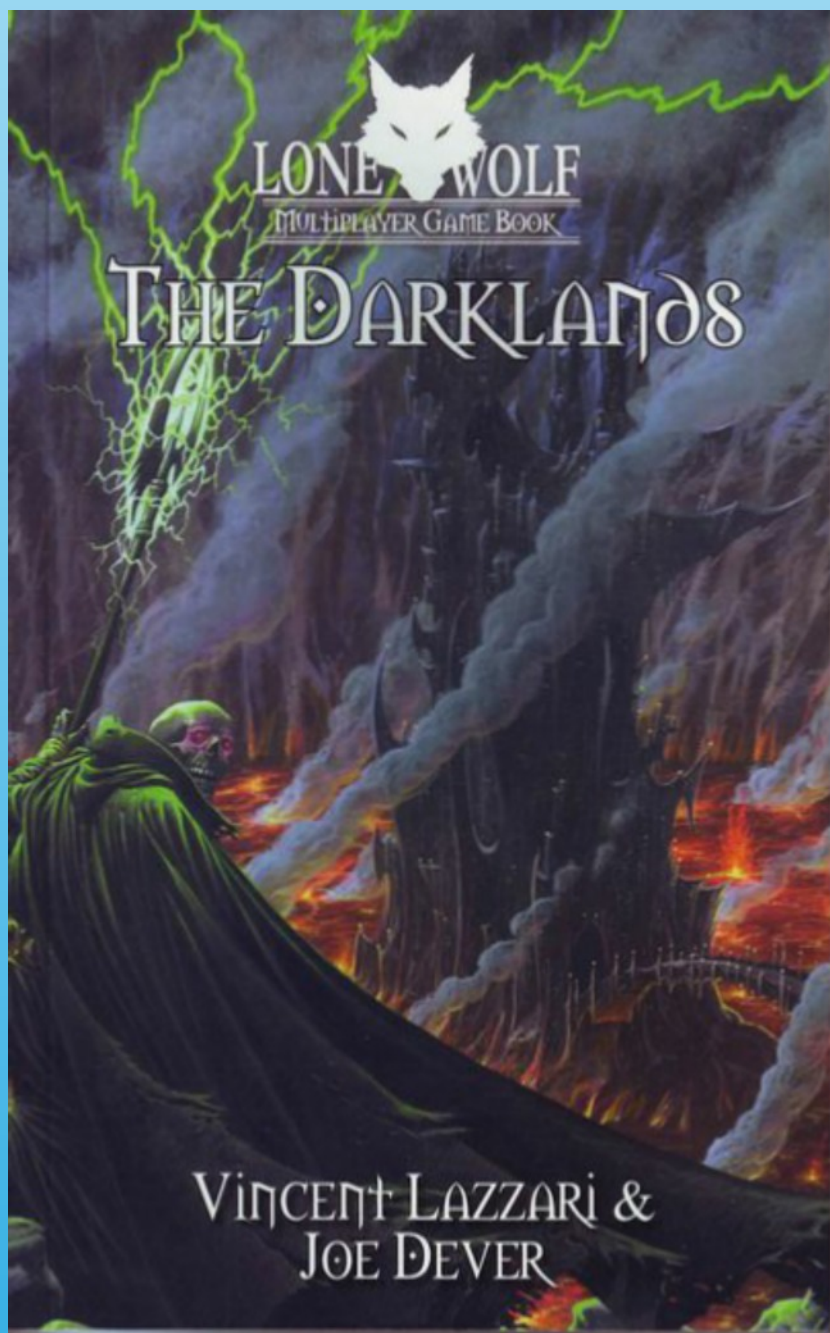
VL: Joe ha sempre affermato che il libro 32 sarà la conclusione della saga di Lone Wolf e certamente non lo cambieremo. Questo, tuttavia, non significa che non ci saranno nuove avventure nel Magnamund. Purtroppo che non posso aggiungere altri dettagli senza spoilerare il finale del volume 32!

BD: I librigioco di Lupo Solitario sono il fondamento di tutto il mondo, ma ci sono tanti modi per esplorare Magnamund e sto lavorando su una serie di nuovi modi di raccontare quell'universo. Queste cose richiedono, naturalmente, tempo e denaro, ma il Wolfpack è un gruppo paziente!

Ben ci ha preso gusto e magari scriverà altri librogame? E Vince?

VL: Morte nell'abisso non è stata la mia prima avventura di narrativa a bivi, e spero davvero che i fan italiani scopriranno un giorno le 5 avventure bonus che ho co-scritto per i volumi 8, 20, 22, 23 e 29! Ma certo questa è stata molto più grande e più importante. Devo dire che mi piace semplicemente scrivere i librogame nell'ambientazione del Magnamund.

Per il futuro? Bene, io e Joe avevamo in progetto una serie di librigioco ambientata durante la Guerra delle Terre Oscure, tra i capitoli 11 e 12. Ha lo scopo di mostrare come i Freeland resistessero agli eserciti delle Terre Oscure mentre Lupo Solitario era intrappolato nel Daziarn: 8 anni per resistere all'ira dei Signori delle Tenebre! Come sono riusciti a farcela? Dovrebbe concentrarsi su nuovi personaggi, ma anche su personaggi secondari come Banedon, Nolrim, Melhan dall'avventura bonus di Ls 20...



Spero davvero che riuscirò a svilupparlo una volta che i 3 libri della serie principale saranno finiti. Ma il mio obiettivo e la mia dedizione sono solo per Lupo Solitario. Nessun progetto per altri universi e nessun universo mio.

BD: Vincent è il protagonista creativo dell'universo e, per quanto mi sia piaciuto scrivere, il mio compito è quello di occuparmi del business in modo che tutte le sue idee e le idee di tutti i nostri fantastici collaboratori possano essere concretizzate.

Proprio come Christopher Tolkien, il mio ruolo è quello di salvaguardare il lavoro di mio padre, portarlo a un nuovo pubblico e a nuovi mezzi di comunicazione, e con l'aiuto di Vincent fare in modo che la qualità sia sempre elevata e che gli appassionati siano soddisfatti.

Compie vent'anni Project Aon, che su concessione di Joe ha portato avanti il testimone di Lupo Solitario nell'epoca di maggior insuccesso dei librogame. Che intenzione avete per il futuro di questo sito?



Flight from the Dark

Joe Dever and Gary Chalk

You are Lone Wolf. In a devastating attack the Darklords have destroyed the monastery where you were learning the skills of the Kai Lords. You are the sole survivor.

In **Flight from the Dark**, you swear revenge. But first you must reach Holmgard to warn the King of the gathering evil. Relentlessly the servants of darkness hunt you across your country and every turn of the page presents a new challenge. Choose your skills and your weapons carefully—for they can help you succeed in the most fantastic and terrifying journey of your life.

Joe Dever, the creator of the bestselling Lone Wolf adventure books and novels, has achieved world-wide recognition in three creative fields—as an award-winning author of international renown, as an acclaimed musician and composer, and as a games designer specialising in role-playing games.

On graduating from college in 1974, Joe Dever became a professional musician, and for several years, he worked in the music industry in Europe and the United States.

While working in Los Angeles in 1977 he discovered a then little-known game called 'Dungeons & Dragons'. Although the game was in its infancy, Joe at once realised its huge potential and began designing his own role-playing games along similar conceptual lines. These first games were to form the basis of a fantasy world called Magnamund, which later became the setting for the Lone Wolf books.

Five years later, in 1982 at the Origins Game Fair, Joe won the Advanced Dungeons & Dragons World Championships in Baltimore, an event held before 16,000 people. Inspired and encouraged by his success at Origins, Joe decided to quit the music business and devote his time to writing and games design.

VL: Ha contribuito pesantemente a salvare l'universo di Lone Wolf durante la crisi del librogioco, per consentire ai fan di continuare a godere dei volumi di Joe e scoprire quelli che non avevano mai letto. Hanno anche realizzato un'opera di editing sorprendente, che ha notevolmente aiutato tutte le ristampe recenti. A mio parere, il loro contributo è inestimabile, e i loro revisori hanno persino dato una mano importante a verificare il manoscritto del trentesimo volume. Voglio ringraziarli ancora qui.

Certo, mi piacerebbe che questo sito continuasse le

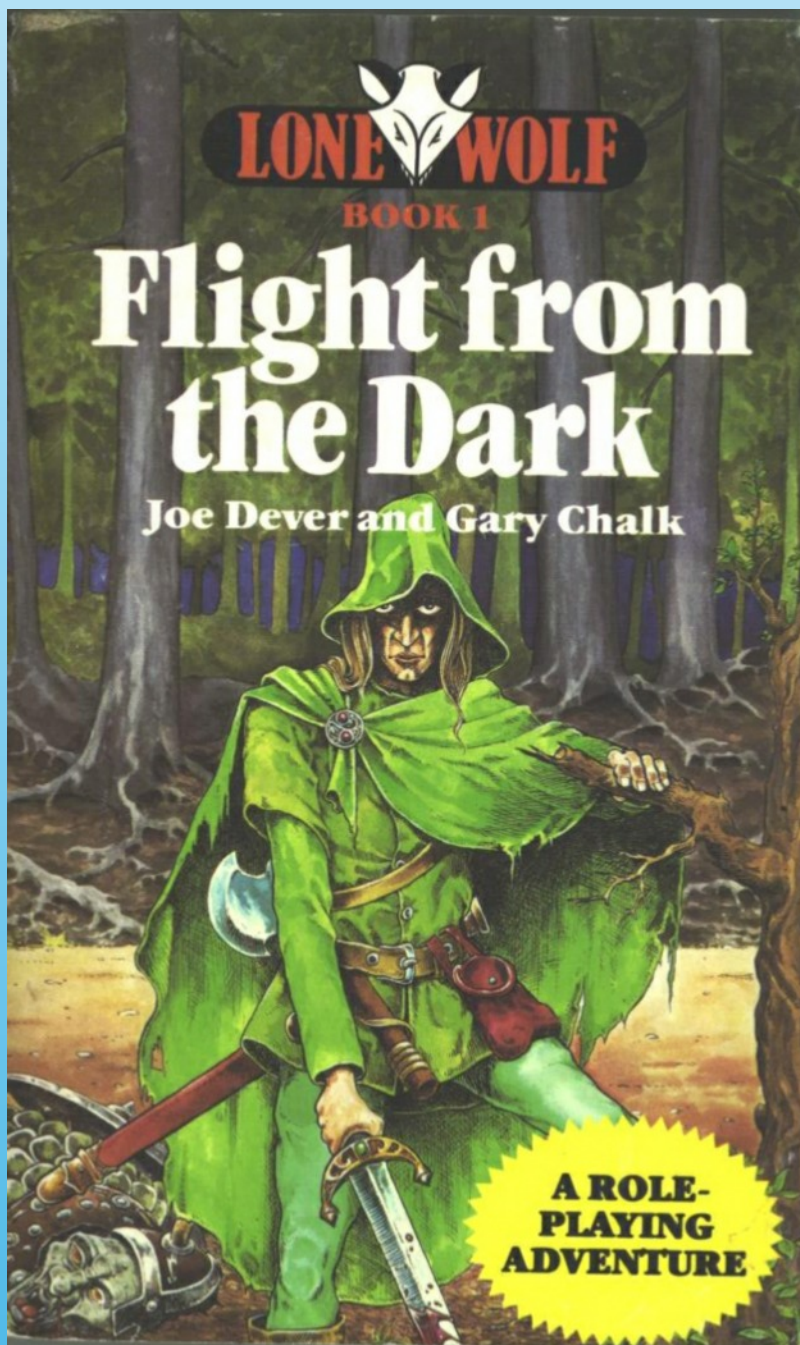
sue attività in futuro, ma con più interazioni con www.magnamund.com.

BD: Sono d'accordo. È indiscutibile che, senza Project Aon, Lupo Solitario non sarebbe stato in grado di godere di un simile risorgimento. Mio padre non pensava che avesse un futuro quando fece il suo 'regalo di fine millennio', ma questo accadde prima che la stampa on demand e l'auto-produzione diventassero più facili grazie a Internet.

La licenza di Project Aon è stata scritta prima che l'Internet mobile diventasse onnipresente, e prima che i libri tornassero di nuovo popolari, e non è possibile costruire una nuova casa editrice e nuovi prodotti se tutto il lavoro è già disponibile gratuitamente!

Sono stato in contatto con Project Aon, con tutti i nostri collaboratori, e anche con i fan che hanno creato le app gratuite, per renderli tutti consapevoli del fatto che, se tutti vogliamo che Lupo Solitario raggiunga il suo pieno potenziale, libri, giochi, app, audio interattivo, TV interattiva, film interattivo, se vogliamo che torni ancora, allora abbiamo bisogno di rendere più rigido il modo in cui il lavoro viene distribuito. Ma non prenderei mai alcuna decisione senza assicurarmi che tutti siano consultati. Project Aon continuerà a svolgere un ruolo importante, e continuerà a essere il forum principale per i fan e a ospitare i libri in qualche modo, ma dobbiamo anche assicurarci che non ci impedisca di realizzare tutte le cose che abbiamo in programma.

Vorrò anche assicurarmi che, in qualche modo, il team di Project Aon sia adeguatamente ricompensato per tutti gli anni di duro lavoro. Qualunque cosa accada, farò in modo che tutti siano il più felici possibile!

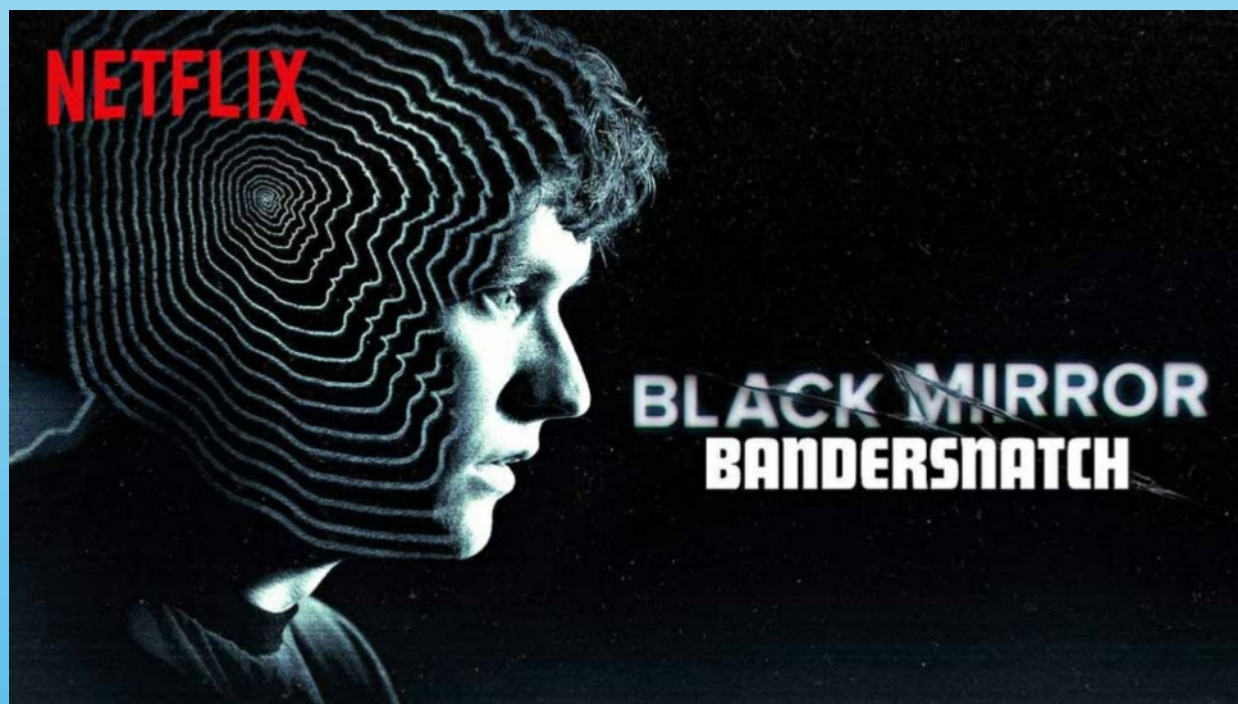


BANDERSNATCH, IL FILM INTERATTIVO

Da Netflix arriva una nuova rivoluzione video. Con quali risultati?

Di Francesco Di Lazzaro

Una novità dietro l'altra in questo periodo florido come non accadeva da anni per il contesto interattivo. Si accoda al rinascimento e contribuisce alla causa anche il colosso Netflix, che propone un prodotto, *Bandersnatch*, in grado di cavalcare il prolifico filone di rilancio della "magia anni '80", che abbiamo visto già ampiamente sviscerato in produzioni come *Stranger Things* e *Dark*.



La differenza stavolta però è capitale: in *Bandersnatch* infatti sarà lo spettatore a pilotare gli accadimenti, condizionando, grazie all'impiego di appositi dispositivi (va bene qualsiasi PC

o Smartphone, ma anche Tablet e Smart TV sono impiegabili purché non troppo antichi e in grado di supportare le componenti interattive della piattaforma californiana) l'evoluzione della vicenda.

La struttura del film a bivi è quanto di più basico si possa immaginare: ogni 5 o 6 minuti di girato comparirà sulla parte bassa dello schermo un'opzione di scelta. Lo spettatore avrà a quel punto una ventina di secondi per decidere quale diramazione preferire. La scelta condizionerà la storia, talvolta per aspetti minimali, talaltra pesantemente.

Esistono più filoni di ogni percorso e la produzione si è preoccupata di garantire una certa "rivisionabilità" dell'episodio. Selezionando cioè un'evoluzione accade spesso di perdere eventi che avvengono in un'altra.

Se il nostro obiettivo è pertanto quello di sviscerare la vicenda in ogni suo più minuto

aspetto saremo costretti a rivederla più e più volte.

In alcuni casi sarà lo stesso sistema a consentirci di tornare indietro e variare una scelta tra le ultime che abbiamo fatto (questo accade quando raggiungiamo un epilogo, soprattutto se insoddisfacente). Se però abbiamo perso qualche elemento o imboccato un bivio non particolarmente soddisfacente in fasi molto precedenti della puntata saremo costretti a riavviarla da capo e riviverla provvedendo a variare alla bisogna le nostre decisioni.

Per arricchire un po' la dinamica di gioco sono stati inseriti alcuni piccoli enigmi, basati più che altro sul concetto di "osserva un particolare in una scena al minuto 15 e ricordalo in un'altra al minuto 30 per riuscire a compiere la scelta giusta".

Una sfida abbastanza stimolante alle capacità mnemoniche e allo spirito di osservazione dello spettatore, anche se la presenza di questi segreti nascosti finisce complessivamente per non aggiungere granché all'esperienza interattiva.

Va detto però che non c'erano molte alternative utili per arricchire la narrazione, soprattutto se si voleva centrare l'obiettivo di rendere il prodotto intrigante e piacevole anche per lo spettatore occasionale, magari appassionato di fantascienza e novità, ma allo stesso tempo non avvezzo, e nemmeno particolarmente interessato, a spendere il proprio tempo in intrattenimenti a scelta multipla arricchiti di situazioni eccessivamente complesse.

Inoltre è stato necessario scendere a compromessi con la natura stessa di Netflix: piattaforma c o n t e n i t o r e incentrata su film e

The image shows the Netflix logo, which consists of the word "NETFLIX" in a bold, red, sans-serif font. The letters are slightly irregular and have a 3D effect, with the 'N' and 'X' being particularly prominent. The logo is set against a dark, textured background that appears to be a close-up of a surface.

serie tv, deve essere facilmente usufruibile anche con dispositivi più basilari di un computer. Combinare queste esigenze di semplicità con le caratteristiche di un episodio interattivo doveva condurre inevitabilmente a dei compromessi. Si può tranquillamente ritenere, vista anche la funzione di episodio "pilota" e capostipite per quanto riguarda iniziative simili, che il livello di complessità e sfida offerto da Bandersnatch sia adeguato.

La trama è piuttosto accattivante di per sé, soprattutto per i nostalgici dell'età d'oro degli home computer e le console casalinghe. A quell'epoca, parliamo di inizio anni '80, tutta

la produzione strizza l'occhio, non solo per le tematiche trattate, ma anche per le ambientazioni, le situazioni sociali (abbondano mode, vestiti, pettinature del periodo), il contesto musicale, le abitudini dei teen ager. E anche per le caratteristiche che contribuiscono a formare il protagonista, Stefan Butler, un ragazzo che ha il pallino dei videogiochi e anche le conoscenze tecniche per realizzarne uno suo, innovativo e rivoluzionario, almeno sulla carta.

Si capisce fin dalle prime battute che Stefan è reduce da un trauma: è un giovane fragile, con pochi o nessun amico, che ha trascorso un'infanzia non felice. Vive solo con il padre, con cui ha un rapporto difficile e da cui a volte è guardato quasi con sospetto.

Nei videogiochi e in certi tipi di letture trova la sua ancora di salvezza e anche quelle poche speranze nel futuro che ancora gli consentono di guardare al domani con un minimo di fiducia.

Una definizione del personaggio che ripercorre perfettamente i cliché del nerd "genialoide" tipici del periodo: poca capacità di interagire con gli altri, grande padronanza del mezzo tecnologico, affetti blandi, molta solitudine, preponderanti problemi psicologici ed emotivi.

Allo stesso tempo però la convinzione di potersi affrancare da una vita grigia grazie alle proprie capacità informatiche. Tutto questo in un periodo in cui, effettivamente, era ancora possibile avere un'idea superlativa, nel settore dei videogame, e portarla a compimento in assoluta solitudine, diventando una sorta di icona della categoria e mito vivente, almeno per la nutrita cerchia del popolo dei giocatori elettronici.

A questo incipit tutto sommato abbastanza lineare si aggiungono, nel corso della narrazione, elementi sempre

più oscuri e particolari. La vicenda si può evolvere in tante direzioni e a seconda di quello che riusciremo a scoprire, e degli indizi che saremo in grado di mettere insieme, sveleremo, o meno, retroscena e dipaneremo il mistero che sta alla base della nostra



stessa vita in modo pienamente, parzialmente o per nulla soddisfacente.

I progressi poi saranno valutati, nella maggior parte degli epiloghi, da una recensione del nostro gioco, fatta da un programma dedicato alla tecnologia e trasmesso da un'emittente televisiva dell'epoca. I voti saranno espressi in "stellette" (da una a cinque) e la massima valutazione ci sarà accordata dal solerte esperto televisivo solo se saremo in grado di conquistare un preciso finale (in una sorta di true path che molto probabilmente costringerà gli spettatori, o almeno quelli interessati a scoprire tutti o quasi i segreti di Banderbitch, a molteplici sessioni di visione).

Va aggiunto che l'episodio è stato inserito nella serie contenitore Black Mirror, fantascientifica e futuristica, che fa della tendenza ad

assecondare ed esaltare le nuove tecnologie e le trovate innovative il suo punto saliente. Considerando poi che tutti gli episodi della suddetta serie sono autoconclusivi e slegati tra loro, il primo esperimento di telefilm interattivo targato Netflix non poteva che essere ricompreso in tale ambito.

In conclusione: Black Mirror Banderbitch vale la pena? Come iniziale esperimento interattivo e tentativo di arricchire e modernizzare il concetto di serial televisivo e la stessa proposta di Netflix sicuramente sì. È un primo passo, è interessante, spinge a rivedere il girato più volte, alla ricerca di particolari sfuggiti e rimandi ignorati (o persi) in prima battuta, e certamente desta curiosità.

Se lo analizziamo con occhio più critico, dal punto di vista di noi appassionati di vecchia data del genere interattivo, non possiamo fare a meno di accorgerci che ci troviamo di fronte a un'idea carina, piena di promesse e gravida di aspettative che però, alla fine della fiera, è in grado di offrire molto meno di quello che si poteva ipotizzare in prima battuta. La storia non è particolarmente interessante, i personaggi sono debolucci e le tanto sbandierate possibilità di scelta e di variazione veramente ridotte ai minimi termini. Alla fine diventa addirittura difficile seguire la trama, che tende a trasformarsi in un guazzabuglio comprensivo degli elementi più disparati, e non si ha mai la reale impressione di aver condizionato effettivamente l'evoluzione della vicenda.

Lo ripetiamo, si tratta di un primo passo e per ora ci si può accontentare: ma ci aspettiamo molto di più da Netflix, su questo stesso tema, nel prossimo futuro.

