



**unige**  
UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI GENOVA



Scuola di Scienze sociali  
**Dipartimento di**  
**Scienze politiche (DISPO)**

Università degli Studi di Genova

DIPARTIMENTO DI SCIENZE POLITICHE

Corso di Laurea Magistrale in Informazione ed Editoria

**LA NARRAZIONE INTERATTIVA:  
DAI LIBROGAME A BANDERSNATCH**

Teorie della comunicazione

Relatore: Prof. Carlo PENCO

Correlatore: Prof. Paolo ZUBLENA

Candidato: Alessandro RIO

Anno Accademico 2019/2020

**Sommario:** Il presente elaborato tratta di narrazione interattiva (*interactive storytelling*): una particolare forma di narrazione che prevede il coinvolgimento attivo del fruitore, al quale tutte le forme classiche di narrazione attribuiscono un ruolo meramente passivo. Le opere interattive, al contrario di quelle tradizionali, richiedono quindi una qualche forma di interazione tra l'utente (lettore/spettatore/ascoltatore) e l'opera stessa. Questa modalità di *storytelling* ha trovato applicazione in tutti i campi artistici che presentano un carattere narrativo (inclusi cinema e teatro), ma ha raggiunto l'apice del successo con la letteratura interattiva degli anni Ottanta del Novecento, che ha dato origine al fenomeno dei "librogame" (o "librigioco"), cioè prodotti letterari che offrono al lettore la possibilità di direzionare la storia a suo piacimento, mediante bivi narrativi posti in determinati punti del testo ("nodi") che gli consentono di scegliere tra diversi sviluppi possibili della trama. La letteratura partecipativa ha affrontato altalenanti vicende editoriali che hanno portato il genere narrativo-interattivo dalla massima espansione degli anni Ottanta alla pesante crisi dei Duemila, fino all'odierna rinascita editoriale che ha riportato in auge il settore. Grazie anche al contributo di due esperti di *interactive storytelling*, Andrea Angiolino e Francesco Di Lazzaro, si cercherà di dimostrare quanto la narrazione interattiva abbia ancora da offrire a un mercato editoriale che necessita di forme innovative, in grado di conquistare nuove generazioni di lettori sempre più restie ad accostarsi all'oggetto-libro. Inoltre, l'interattività applicata alla narrazione stimola una riflessione teorica sul ruolo dell'autore, non più considerato l'unico responsabile del processo creativo perché coadiuvato dall'azione del fruitore, ed evidenzia alcune delle funzionalità tipiche dello *storytelling* canonico. In particolare, nella trattazione si pone l'accento sulla funzione pedagogica della narrazione interattiva, agevolata proprio dal carattere partecipativo delle opere che vi fanno ricorso.

**Abstract:** The following dissertation is about interactive storytelling: a specific type of storytelling which involves the participation of the user, to whom all the classical forms of storytelling ascribe a merely passive role. Interactive artworks, as opposed to traditional ones, therefore require some form of interaction between the user (reader/spectator/listener) and the work itself. This type of storytelling has found application in all the artistic fields with a narrative nature (including cinema and theatre), but has reached the peak of success with the interactive literature of the Eighties, which gave rise to the phenomenon of the "gamebooks". These interactive books are literary products that offer the reader the opportunity to direct the story at his will, by means of narrative crossroads placed at certain points of the text, that allow him to choose between different possible plotlines. The gamebooks market has faced fluctuations that have brought the interactive genre from the greatest expansion of the Eighties to the heavy crisis of the Naughties, until today's revival that brought the genre back in vogue. Thanks to the contribution of two experts of interactive storytelling, Andrea Angiolino and Francesco Di Lazzaro, we will try to show how much interactive storytelling has yet to offer to a publishing market that needs innovative forms, able to conquer new generations of readers increasingly reluctant to approach the book-object. Moreover, the application of interactivity to storytelling stimulates a theoretical discussion on the role of the author, no longer considered the sole responsible for the creative process, because of the active role of the user, and highlights some of the typical functions of classical storytelling. Particularly, the dissertation focuses on the pedagogical function of interactive storytelling, facilitated by the participatory nature of the artworks that adopt it.

# INDICE

QUANDO PROTAGONISTA È IL LETTORE	3
1. ORIGINI DELLA NARRATIVA INTERATTIVA	7
1.1 <i>Fine della narrazione lineare</i>	7
1.2 <i>Le sperimentazioni dell'OuLiPo</i>	11
1.3 <i>Bivi narrativi</i>	13
1.4 <i>Dalle storie a bivi ai librogame</i>	16
1.5 <i>Hyperfiction</i>	18
1.6 <i>Oltre l'ipertesto. L'ultima frontiera della narrazione interattiva</i>	22
2. NELL'UNIVERSO DEI LIBROGAME	24
2.1 <i>Tre pilastri della narrativa interattiva</i>	25
2.2 <i>Punti di vista</i>	27
2.3 <i>Gameplay</i>	29
2.4 <i>Struttura narrativa e organizzazione dei paragrafi</i>	32
2.5 <i>Il kit del "librogamer"</i>	34
2.6 <i>Generi interattivi</i>	37
2.7 <i>Funzioni della narrazione interattiva</i>	39
3. IL MERCATO DELL'INTERATTIVITÀ	43
3.1 <i>La Golden Age della narrativa interattiva</i>	43
3.2 <i>Il Medioevo dei librigioco</i>	46
3.3 <i>Il Rinascimento dei librogame</i>	48
3.4 <i>La situazione odierna</i>	50
3.5 <i>Parola all'esperto: Francesco Di Lazzaro</i>	55

3.6 <i>Parola all'esperto: Andrea Angiolino</i>	59
4. ALTRE FORME DI NARRAZIONE INTERATTIVA	66
4.1 <i>L'interazione nella musica e nell'arte</i>	67
4.2 <i>Esperienze di teatro interattivo</i>	70
4.3 <i>Cinema interattivo: la rivincita dello spettatore</i>	75
4.4 <i>Il caso Bandersnatch</i>	79
CONCLUSIONI	82
<i>Il mondo delle possibilità</i>	82
<i>Pedagogia interattiva</i>	86
NOTA BIBLIOGRAFICA	88

## QUANDO PROTAGONISTA È IL LETTORE

Prima di Internet, prima degli sms, prima delle automobili, prima della scrittura e prima delle città... prima di tutto questo, già esistevano le storie. Era il principio e l'umanità trovava nella narrazione e nel racconto uno dei modi più autentici per incontrare altre persone [...]. Nelle storie raccontate attorno al fuoco venivano mescolate la narrazione orale, l'interpretazione dei ruoli, il gioco di mimesi, il divertimento condiviso, il coinvolgimento degli uditori che da semplice pubblico diventavano protagonisti attivi della storia [...]. Noi oggi vogliamo proseguire questa tradizione. Vogliamo raccontare storie grazie a un mezzo contemporaneamente antico e nuovo come il gioco di narrazione e interpretazione. Vogliamo divertire e divertirci, nella consapevolezza che le nostre proposte hanno un senso solo se ci permettono di metterci in relazione con altre persone; non spettatori passivi, ma protagonisti nello sviluppo di una storia sempre nuova, una storia viva perché partecipata.<sup>1</sup>

La narrazione è un'attività che prevede essenzialmente due componenti, una attiva e una passiva: un narratore (oratore, scrittore, artista, dispositivo narrante) e un fruitore (ascoltatore, lettore, spettatore). Tradizionalmente, questi due "attori" della narrazione danno luogo a una trasmissione di informazioni caratterizzata da una direzione precisa: dal narratore al fruitore, dalla componente attiva a quella passiva, meramente ricettiva. Così, il cantore narra e il pubblico ascolta, il romanziere scrive e il lettore legge, l'attore recita e lo spettatore guarda. Ma cosa succede quando questo schema viene infranto? Quando la direzionalità della trasmissione non è univoca, e il fruitore diventa parte attiva della narrazione? Come sostengono i redattori del manifesto sopra riportato, nella maggior parte dei casi la narrazione ci guadagna, l'immersione nella finzione narrativa è più efficace e la fusione dei ruoli svela nuove potenzialità del racconto. Il presente elaborato riguarda tutte le forme di narrazione che rompono lo schema, rifiutano la linearità dello *storytelling* canonico e prevedono il coinvolgimento del fruitore nell'atto della narrazione.

Innanzitutto, che cosa significa "narrare"? «Esporre o rappresentare, a viva voce o con scritti o altri mezzi, vicende, situazioni, fatti storici e reali, oppure fantastici, vissuti o, più spesso, non vissuti in prima persona, riferendoli in modo ampio e accurato e nel loro svolgimento temporale»<sup>2</sup>. C'è una narrazione ogniqualevolta un narratore utilizza un mezzo di espressione (la propria voce, un libro, un film, una recita) per raccontare una storia ad un pubblico, costituito da uno o più destinatari del racconto. Le forme di

---

<sup>1</sup> Dal manifesto del "Flying Circus", una comunità italiana di giocatori, autori e appassionati di giochi di ruolo, narrazione e interpretazione ([http://www.flyingcircus.it/?page\\_id=2](http://www.flyingcircus.it/?page_id=2)).

<sup>2</sup> Treccani, vocabolario online (<https://www.treccani.it/vocabolario/narrare/>).

narrazione classiche, come i racconti orali o scritti, le opere cinematografiche e gli spettacoli teatrali, assegnano al pubblico un ruolo ricettivo: esso recepisce e assorbe le informazioni, le filtra, le interpreta e attribuisce un senso al racconto. Nella storia della narrazione, tuttavia, questa dicotomia emittente-destinatario non è sempre stata così netta; nel corso dei secoli la separazione dei ruoli è andata sempre più affievolendosi, le due componenti (narratore e fruitore) si sono avvicinate, sovrapposte, fuse, interscambiate, rendendo talvolta impossibile distinguere il mittente dal ricevente. Questo processo ha dato origine alle cosiddette “opere interattive”<sup>3</sup>, oggetto di questa tesi: narrazioni che richiedono, per essere apprezzate e portate a termine, un intervento attivo da parte del fruitore.

Occorre subito porre l’attenzione su una distinzione fondamentale. Qualsiasi forma di narrazione esige una risposta da parte del suo pubblico, almeno nel senso di un’interpretazione e di un’attribuzione di significato; pertanto nessun’opera prevede una fruizione completamente passiva:

Il lettore di un testo sa che ogni frase, ogni figura, è aperta su una multiformità di significati che egli deve scoprire; anzi, a seconda della sua disposizione d’animo egli sceglierà la chiave di lettura che più gli appare esemplare, e userà l’opera nel significato voluto.<sup>4</sup>

In tal senso, ogni testo (ma il discorso può essere esteso a qualsiasi tipologia di artefatto) prevede un certo grado di partecipazione del lettore. Il fruitore ha sempre un ruolo nella composizione dell’opera: nel *Sofista*, Platone fa notare come i pittori dipingano le proporzioni non secondo una convenienza oggettiva, ma in relazione all’angolo in cui l’opera verrà ammirata dall’osservatore. Nel libro-saggio *Opera aperta*, Umberto Eco evidenzia che «ogni fruizione è una *interpretazione* ed una *esecuzione*, poiché in ogni fruizione l’opera rivive in una prospettiva originale»<sup>5</sup>; alcune opere, in particolare, si presentano intenzionalmente ambigue, polivalenti, e dunque “aperte” alla libera interpretazione del fruitore, suscitando una sua reazione. «L’apertura, intesa come ambiguità fondamentale del messaggio artistico, è una costante di ogni opera in ogni tempo»<sup>6</sup>. Questo però non significa che tutte le opere d’arte possano essere definite interattive: se è vero che tutte le opere presentano «un’apertura *teoretica, mentale*, del fruitore, che deve liberamente interpretare un fatto d’arte *già prodotto*, già organizzato

---

<sup>3</sup> Così chiamate perché il fruitore ha la possibilità di interagire con l’opera, attraverso dei *feedback* che vengono recepiti e tenuti in considerazione da quest’ultima.

<sup>4</sup> U. Eco, *Opera aperta*, Bompiani, Milano 1962, p. 29 (corsivo dell’autore).

<sup>5</sup> *Ivi*, p. 26 (corsivi dell’autore).

<sup>6</sup> *Ivi*, p. 9.

secondo una sua compiutezza strutturale»<sup>7</sup>, ve ne sono però alcune che propongono un'apertura meno metaforica e più tangibile, opere “non finite” che richiedono la partecipazione del fruitore per essere portate a termine. È a questo ristretto gruppo di prodotti che ci si riferisce con l'espressione “narrazione interattiva”<sup>8</sup>.

L'autore offre al fruitore un'opera da finire: non sa esattamente in qual modo l'opera potrà essere portata a termine, ma sa che l'opera portata a termine sarà pur sempre la sua opera, non un'altra, e che alla fine del dialogo interpretativo si sarà concretata una forma che è la sua forma, anche se organizzata da un altro in un modo che egli non poteva completamente prevedere: poiché egli in sostanza aveva proposto delle possibilità già razionalmente organizzate, orientate e dotate di esigenze organiche di sviluppo.<sup>9</sup>

In ambito letterario, come esempio di narrazione interattiva, Eco fa riferimento al celebre *Livre* di Mallarmé, in realtà mai ultimato. Si tratta del tentativo di realizzare un libro nel quale l'ordine delle pagine non fosse prestabilito, ma a discrezione del lettore: nel progetto del poeta, l'opera avrebbe dovuto comprendere una serie di fascicoli indipendenti, e la prima e l'ultima pagina di ogni fascicolo avrebbero dovuto essere scritte su uno stesso grande foglio piegato in due, che segnasse l'inizio e la fine del fascicolo; all'interno di ciascun fascicolo sarebbero stati inseriti, in ordine sparso, le diverse pagine isolate, scritte da Mallarmé in modo che qualsiasi disposizione dei fogli garantisse un senso compiuto alla narrazione. Lo stesso Eco, in realtà, avanza qualche dubbio sull'effettiva possibilità di riuscita dell'esperimento, che definisce un'«utopistica impresa»<sup>10</sup> figlia di tendenze mistiche ed esoteriche. Ma il filosofo di Alessandria non poteva immaginare che il percorso della letteratura interattiva, di cui il *Livre* di Mallarmé rappresenta un illustre precursore, sarebbe stato ancora lungo, e che il grado di interazione sarebbe cresciuto fino a fare del lettore il vero protagonista delle opere interattive.

Dopo aver ripercorso nel Capitolo 1 le tappe salienti di questa “corsa verso l'interattività” in ambito letterario (dai romanzi a struttura combinatoria alle storie a bivi, dai librogame agli ipertesti letterari), si procederà, nel Capitolo 2, ad un'analisi più approfondita del prodotto editoriale che prende il nome di “librogame”, che rappresenta ancora oggi la forma più diffusa e apprezzata di narrazione interattiva. Il Capitolo 3 sarà sede di un'indagine sulla situazione del mercato della letteratura interattiva: si prenderà

---

<sup>7</sup> *Ivi*, p. 37 (corsivi dell'autore).

<sup>8</sup> Nel testo citato, Umberto Eco chiama questa categoria di prodotti “opere in movimento”, distinguendole dalle opere definite genericamente “aperte”, che non richiedono il coinvolgimento del fruitore pur essendo liberamente interpretabili.

<sup>9</sup> U. Eco, *Opera aperta*, p. 51.

<sup>10</sup> *Ivi*, p. 41.

in considerazione il decorso editoriale delle opere di narrativa interattiva e si cercherà di individuare, anche grazie al contributo di alcuni tra i massimi esperti italiani del settore, le cause del rinnovato interesse dimostrato dal mercato librario nei confronti di questa forma di narrazione. Infine, nel Capitolo 4, saranno passate in rassegna tutte le altre forme di narrazione interattiva, forme “minori” non per importanza ma per diffusione e notorietà: il cinema interattivo, il teatro interattivo, le pratiche di arte partecipativa. La riflessione finale, contenuta nelle Conclusioni, sarà suddivisa in due punti e rivolta, da un lato, al dibattito teorico che investe la figura dell’autore di opere interattive, dall’altro, all’analisi del funzionamento delle opere interattive in relazione alle funzioni del linguaggio espressivo, con particolare attenzione alle potenzialità pedagogiche della narrazione interattiva.

## 1. ORIGINI DELLA NARRATIVA INTERATTIVA

Si è soliti parlare di ipertesti e di interattività come di concetti estremamente moderni, associati al web e alla diffusione dei personal computer. L'interattività, in realtà, è un concetto molto più ampio che, come si cercherà di dimostrare nel presente capitolo, ha radici profonde e antiche quanto la narrazione stessa. Applicata alla narrativa – genere letterario che mira all'esposizione di fatti reali o storie fantastiche – l'interattività ha dato vita, nel corso dei secoli, a un gran numero di prodotti letterari che rientrano sotto l'etichetta di “letteratura partecipativa”, così chiamata perché comporta la partecipazione del lettore. Nella breve panoramica storica presentata in questo capitolo introduttivo, ciascuno dei paragrafi sarà dedicato ad una delle principali tappe evolutive della narrazione interattiva in ambito editoriale (letteratura combinatoria, storie a bivi, librogame, ipertesti ecc.), con uno sguardo alle potenzialità della narrativa interattiva applicata all'informatica.

### 1.1 *Fine della narrazione lineare*

Il libro è il primo mezzo di comunicazione interattivo: l'autore scrive qualcosa che viene congelato sulle pagine e il lettore ha la facoltà di fruire di questo contenuto come meglio crede; può rileggere un paragrafo che non ha compreso, saltare un capitolo che non reputa interessante, tornare indietro a soffermarsi su una pagina già letta. È l'unico *medium* in cui il fruitore ha il totale controllo dell'ordine con cui accede ai contenuti e del ritmo con cui ne dispone. Il passaggio dal *volumen* arrotolato al *codex*<sup>11</sup> rilegato, nel IV secolo d.C., avviene proprio per consentire al lettore del “libro analogico” di spezzare la linearità del testo, seguendo percorsi di lettura non sequenziali. In questo senso, la lettura di un testo scritto acquisisce un primo basilare elemento di interattività, intesa come la facoltà dell'utente di intervenire sul *medium* di cui usufruisce. Attraverso passaggi gradualmente, questa caratteristica di interazione tra *medium* e fruitore assume una dimensione sempre più rilevante all'interno dei prodotti editoriali: si pensi alle note a piè di pagina, che interrompono la linearità della lettura offrendo all'utente la possibilità di approfondire un tema o la provenienza di una citazione, ma soprattutto ai rimandi che costituiscono il meccanismo portante dell'enciclopedia. Nel *Discorso preliminare* che apre l'*Encyclopédie* di Diderot e d'Alembert, quest'ultimo evidenzia la molteplicità dei

---

<sup>11</sup> Il *volumen* era costituito da una serie di fogli arrotolati; il *codex* presenta la classica rilegatura del libro moderno, con le pagine da sfogliare e non più da srotolare.

percorsi possibili nello studio dello scibile umano, e di conseguenza anche all'interno dell'opera enciclopedica che lo compendia:

[L'enciclopedia] è una specie di mappamondo che deve mostrare i principali paesi, la loro posizione e mutua dipendenza [...]. Ma come nelle carte generali del globo che abitiamo gli oggetti sono più o meno ravvicinati e presentano aspetti diversi a seconda della prospettiva prescelta dal geografo che costruisce la carta, così pure la forma dell'albero enciclopedico dipenderà dal punto di vista in cui ci si pone per esaminare l'universo letterario. Si possono dunque immaginare tanti sistemi della conoscenza umana quanti sono i mappamondi che si possono costruire secondo differenti proiezioni.<sup>12</sup>

Presentando gli argomenti secondo un ordine alfabetico del tutto arbitrario, l'*Encyclopédie* obbliga il lettore a una fruizione non sequenziale e alla costruzione di percorsi di lettura personalizzati. I *link* tipici dell'odierno ipertesto informatico, dunque, sono già presenti in forma primitiva in un libro analogico come l'enciclopedia, dove assumono la forma di rimandi da una voce all'altra.

Principali eredi di questa modalità divulgativa non sequenziale sono i cosiddetti "*scrambled books*" ("libri strapazzati") dello psicologo americano Norman Allison Crowder, che nei suoi manuali spezza la linearità delle spiegazioni inserendo domande a scelta multipla che rimandano, in caso di risposta esatta, alla trattazione di nuovi concetti, in caso di risposta errata, alla spiegazione approfondita dell'argomento. Questa metodologia di autoapprendimento, che prende il nome di "programmazione intrinseca", trova applicazione a partire dagli anni Cinquanta del Novecento nella collana dei TutorText pubblicata dalla casa editrice Doubleday di New York, che prosegue fino agli anni Settanta con uscite che spaziano dalla genetica alla poetica di Shakespeare, dalla costituzione statunitense al gioco del bridge.

Se l'Enciclopedia e i TutorText rompono la tradizionale sequenzialità della lettura in ambito divulgativo-informativo, in ambito artistico ci sono opere letterarie che compiono un'analoga operazione rivoluzionaria. L'esempio più noto è un'opera di Laurence Sterne, *Vita e opinioni di Tristram Shandy, gentiluomo*, che spezza la linearità della narrazione propugnando un coinvolgimento del lettore:

Scrivere, quando è fatto a dovere, [...] non è che un altro nome per conversare. E come nessuno, che sappia che cosa significhi stare in compagnia di persone per bene, oserebbe dir tutto lui; così un autore che conosca i limiti della decenza e della buona educazione non si permetterebbe di pensar

---

<sup>12</sup> J. B. d'Alembert, *Enciclopedia, o Dizionario ragionato delle scienze, delle arti e dei mestieri ordinato da Diderot e d'Alembert*, Editori Laterza, Bari 1968, pp. 37-38.

tutto lui. Il più sincero omaggio che possiate rendere all'intelligenza del lettore è di spartire il lavoro in due, amichevolmente, e di lasciare ch'egli inventi la sua parte, come voi la vostra.<sup>13</sup>

Sulla base di questa premessa, il romanzo<sup>14</sup> racconta le vicende biografiche del protagonista sotto forma di un costante dialogo tra narratore e lettore, il quale viene interpellato a più riprese con richieste di pareri o giudizi sugli avvenimenti raccontati. A livello strutturale, l'interattività del romanzo si manifesta con la possibilità, esplicitamente offerta al lettore, di saltare alcune parti della storia, evitando i paragrafi dedicati alle digressioni storiche o alle vicende dei personaggi secondari. Un ulteriore elemento di sollecitazione del lettore è l'omissione di alcuni dettagli, come i nomi di alcuni personaggi, nell'intento di coinvolgere il fruitore nell'ideazione dell'opera.

Già a metà del XVIII secolo, dunque, Sterne scardina il principio della linearità della narrazione classica, dando origine a un filone narrativo fortemente rivoluzionario, costituito da opere che impongono una fruizione non sequenziale tramite salti e randomizzazioni. Proprio a *Tristram Shandy* si ispira il metaromanzo filosofico di Denis Diderot, *Jacques il fatalista e il suo padrone* (1796), che presenta la possibilità di seguire varie vicende interne all'intreccio man mano che i protagonisti intraprendono strade diverse, per poi concludersi, in base alle scelte compiute dal lettore, con uno dei tre finali proposti dall'autore.

Sull'esempio di questi celebri capisaldi della produzione narrativo-interattiva, si sviluppa, a partire dalla metà del XX secolo, un nutrito filone di epigoni altrettanto interessanti, che innalzano gradualmente il livello di partecipazione richiesto al lettore. Un esempio eclatante è il romanzo di Marc Saporta, *Composition numéro 1* (1962), composto da 150 pagine non numerate, che si presentano come fogli sciolti da mescolare come un mazzo di carte prima di cominciare la lettura. Ogni pagina contiene un capitolo autoconclusivo, ma legato indissolubilmente alla vicenda complessiva, e l'ordine con cui i capitoli vengono letti può determinare differenze rilevanti nell'interpretazione degli episodi narrati. Grazie a questo meccanismo combinatorio, affidato all'azione del fruitore ma basato essenzialmente sul caso, ciascun lettore avrà tra le mani un libro diverso, un romanzo personale da lui stesso prodotto tramite il mescolamento iniziale; sulla fascetta che tiene insieme le pagine si legge: «Tanti romanzi per quanti sono i lettori. L'ordine delle pagine è casuale: mescolandole, a ciascuno il "suo" romanzo». Nel 1964, lo

---

<sup>13</sup> L. Sterne, *La vita e le opinioni di Tristram Shandy, gentiluomo*, Giulio Einaudi editore, Torino 1990, p. 100.

<sup>14</sup> L'opera completa consta di nove volumi, pubblicati a puntate tra il 1759 e il 1767, per un totale di 645 pagine.

spagnolo Max Aub scrive *Juego de cartas*, un romanzo frammentario pubblicato sotto forma di un mazzo di 106 carte, che vanno mescolate, lette e interpretate in sequenze casuali; ogni carta è una lettera dell'epistolario di un defunto e assume sfumature di significato diverse a seconda delle altre a cui viene accostata<sup>15</sup>. Allo stesso modo funziona *In balia di una sorte avversa* (1969) dell'inglese Bryan Stanley Johnson, un romanzo sperimentale che vuole riprodurre la frammentarietà dei processi mentali attraverso la casualità della struttura narrativa. Anche nel *Dizionario dei Chazari* (1987) di Milorad Pavic il lettore è invitato ad "assemblarsi" il libro da solo, «come in una partita di domino o di carte», ma Pavic fa un passo in più rispetto alle opere puramente combinatorie, perché recupera il meccanismo dei rimandi espliciti tipico dei dizionari e delle enciclopedie.

Il grado di partecipazione del fruitore nei romanzi di Saporta, Aub e Pavic è ancora minimale, si limita a un'operazione di mescolamento dei capitoli che compongono le opere. Un livello di partecipazione leggermente superiore è richiesto da Julio Cortàzar nel romanzo *Rayuela* (1963), pubblicato in Italia col titolo *Il gioco del mondo*. Nella "Tavola d'orientamento" introduttiva l'autore propone due differenti modalità di fruizione dell'opera, due possibili percorsi di lettura: una lettura classica, sequenziale, che segue l'ordine dei capitoli dall'1 al 56, e una fruizione non sequenziale prestabilita dall'autore, che parte dal capitolo 73 e si conclude in un *loop* tra gli ultimi due capitoli, che rimandano l'uno all'altro senza offrire una reale conclusione al romanzo.

A suo modo questo libro è molti libri, ma soprattutto è due libri. Il primo lo si legge come abitualmente si leggono i libri, e finisce con il capitolo 56. [...] Il secondo, lo si legge cominciando dal capitolo 73 e seguendo l'ordine indicato a piè di pagina d'ogni capitolo.<sup>16</sup>

Cortàzar introduce l'elemento della scelta, essenziale nel filone della narrazione interattiva: il lettore ha la facoltà di selezionare una delle modalità fruibili proposte dall'autore; il suo apporto all'opera comincia a essere determinante, non limitato a un'operazione interpretativa o alla composizione casuale di un percorso di lettura.

Ma una spinta ancor più decisa in direzione di una letteratura sempre più partecipativa è data dall'italiano Edoardo Sanguineti, che nel 1967 dà alle stampe *Il giuoco dell'oca*,

---

<sup>15</sup> La procedura di lettura proposta da Aub in *Juego de Cartas* è esattamente la stessa utilizzata da Italo Calvino per la composizione dei romanzi brevi *Il castello dei destini incrociati* (1969) e *La taverna dei destini incrociati* (1973): la redazione dei racconti che compongono queste due opere scaturisce dall'accostamento casuale di alcune carte dei tarocchi; le diverse sequenze di tarocchi suggeriscono a Calvino altrettante storie, che l'autore trasforma in racconti intrecciati tra loro. Si tratta di un perfetto esempio di letteratura combinatoria ma, a differenza del libro di Aub, non ha nulla di interattivo, poiché il lettore non prende parte alla costruzione dell'opera.

<sup>16</sup> J. Cortàzar, *Rayuela. Il gioco del mondo*, Giulio Einaudi editore, Torino 2015, tavola d'orientamento.

un romanzo suddiviso in 111 capitoletti corrispondenti ad altrettante “stazioni” di un ipotetico gioco dell’oca. La lettura del romanzo avviene servendosi di due dadi a sei facce, come nel tradizionale gioco da tavolo, con l’obiettivo di arrivare all’ultimo capitolo, ma Sanguineti invita il lettore a muoversi a piacimento all’interno dell’opera, anche discontinuamente, praticando una sorta di *zapping* letterario fra i capitoli-stazione. Nel *Gioco dell’oca* l’idea del romanzo a struttura combinatoria è ormai sorpassata, e inizia a delinearsi un’autentica interazione ludica tra il lettore e l’opera, suggellata dall’utilizzo di uno strumento esterno al testo (i dadi numerati) grazie al quale il lettore-giocatore interagisce concretamente col libro.

### 1.2 Le sperimentazioni dell’OuLiPo

Alla base di queste innovative modalità di fruizione delle opere letterarie c’è la sperimentazione linguistica dell’Ouvroir de Littérature Potentielle (OuLiPo), ovvero “Opificio di Letteratura Potenziale”, che dagli anni Sessanta del XX secolo avvia un percorso di ricerca teorica basato sul concetto di “letteratura potenziale”: una letteratura «ancora inesistente, ancora da farsi, da scoprire in opere già esistenti o da inventare attraverso l’uso di nuove procedure linguistiche»<sup>17</sup>. Insomma, l’OuLiPo è un gruppo letterario che si prefigge il compito di esplicitare tutte le potenzialità del testo scritto, smontandolo e rimontandolo con spirito giocoso. Il club viene fondato a Parigi nel 1960, e ne fanno parte intellettuali e artisti di ogni campo, da Marcel Duchamp a Italo Calvino, da Georges Perec a Jacques Roubaud<sup>18</sup>. Ma le due personalità più incisive nell’ambito della letteratura interattiva sono i fondatori dell’Opificio, François Le Lionnais e Raymond Queneau. Il primo teorizza il meccanismo della “narrazione a bivi ripetuti” durante la 79ª riunione dell’OuLiPo, facendo riferimento a un ipotetico racconto giallo che si interrompe poco dopo l’inizio per far decidere al lettore quale connotazione attribuire alla narrazione: poliziesca, thriller, brutale e così via. La prima applicazione pratica di questa proposta è un’opera di Raymond Queneau, *Un racconto a modo vostro*<sup>19</sup>, presentata all’83ª riunione dell’Opificio e pubblicata nel 1967 sulla rivista «Les Lettres Nouvelles». Il testo, dichiaratamente ispirato ai manuali di autoapprendimento (sul modello dei TutorText di cui si è parlato in apertura di capitolo), si sviluppa secondo una

---

<sup>17</sup> P. Albani, “La letteratura come gioco combinatorio” (conferenza tenuta in data 17 ottobre 2015 all’Auditorium di Palazzo Montani a Pesaro, nell’ambito della manifestazione “Lingua e parola”).

<sup>18</sup> Per un approfondimento sull’OuLiPo si veda Y. Hersant e R. Campagnoli (a cura di), *Oulipo. La letteratura potenziale (Creazioni Ri-creazioni Riecreazioni)*, Biblioteca Clueb, Bologna 1985.

<sup>19</sup> Oggi consultabile liberamente al link <https://roberto-marcolin.canoprof.fr/eleve/Un%20racconto%20a%20modo%20vostro%20di%20Raymond%20Queneau.html>.

struttura a grafo<sup>20</sup>, con una serie di nodi che rappresentano i punti del testo in cui il lettore ha la possibilità di modificare la direzione della storia. Si tratta di un breve racconto ironico, costituito da una ventina di paragrafi numerati, che si concludono con la richiesta al lettore di esprimere una preferenza sul prosieguo della storia. Ad esempio:

Se volete conoscere subito l'interpretazione di questo sogno, passate al n. 15.

Se invece desiderate conoscere le reazioni degli altri due, passate al n. 13.

Oppure:

Se volete sapere il seguito, passate al n. 20.

Se non lo volete sapere, passate al n. 21.

In realtà Queneau aveva già contribuito allo sviluppo della narrazione interattiva nel 1961, con un esperimento di poesia combinatoria partecipativa intitolato *Cent Mille Millions de Poèmes* (“Centomila miliardi di poesie”): un volume contenente dieci sonetti, uno per pagina, ciascuna divisa in quattordici bande orizzontali (con un verso su ogni banda), in modo che il lettore potesse comporre la poesia prelevando i versi da uno qualsiasi dei dieci sonetti, che sono scritti con rime e metrica tali da essere intercambiabili tra loro (si veda la *Figura 1* nella pagina seguente). Le poesie che si possono comporre con questa procedura ammontano alla cifra di dieci elevato alla quattordicesima, cioè centomila miliardi, come annunciato dall'autore nella prefazione:

Questo librettino permette a chiunque di comporre a piacimento centomila miliardi di sonetti; tutti regolari, s'intende. Perché questa è, dopo tutto, nient'altro che una sorta di macchina per la produzione di poesie.<sup>21</sup>

Quelle dell'OuLiPo, e poi del corrispettivo italiano OpLePo (Opificio di Letteratura Potenziale, fondato nel 1990 a Capri), sono provocazioni intellettuali che si incrociano alla perfezione con quelle dello scrittore argentino Jorge Luis Borges, che nel racconto *Il giardino dei sentieri che si biforcano* (1941) immagina un romanzo-labirinto in cui uno scrittore sviluppa contemporaneamente tutti i possibili “futuri” della storia raccontata:

In tutte le opere narrative, ogni volta che s'è di fronte a diverse alternative, ci si decide per una e si eliminano le altre; in quella del quasi inestricabile Ts'ui Pên, ci si decide simultaneamente per tutte.

---

<sup>20</sup> Una sorta di diagramma di flusso che permette di raffigurare graficamente le diverse sequenze di una procedura, generalmente impiegata nella scrittura di programmi per computer.

<sup>21</sup> R. Queneau, *Cent Mille Millions de Poèmes*, tr. it. in *Segni, cifre e lettere e altri saggi*, Giulio Einaudi editore, Torino 1981, p. 51.



Figura 1. Una copia delle Cent Mille Milliards de Poèmes di Queneau

Si creano, così, diversi futuri, diversi tempi, che a loro volta proliferano e si biforcano.<sup>22</sup>

Anche in *Esame dell'opera di Herbert Quain* (1941), dello stesso Borges, si fa riferimento a un racconto in cui vengono esposti tre possibili antefatti, ciascuno dei quali si dirama in altre tre strade, per un totale di nove possibili percorsi. Non c'è nulla di interattivo in queste supposizioni, ma si può pensare alla sperimentazione dell'OuLiPo come alla messa in pratica di queste fantasie, che rende effettivamente percorribile quel romanzo-labirinto ipotizzato da Borges.

L'opportunità di contemplare tutti i molteplici futuri possibili di una stessa storia è alla base della fortuna delle cosiddette "storie a bivi", trattate nel prossimo paragrafo.

### 1.3 Bivi narrativi

Fin qui sono state analizzate opere letterarie che prevedono un'interazione limitata tra il *medium* cartaceo e il fruitore dell'opera. L'interazione proposta, nella maggior parte dei casi, consiste nel determinare l'ordine di lettura delle pagine o nell'assemblare l'opera accostando "pezzi" di materiale letterario forniti dall'autore in ordine sparso (come nel caso della poesia combinatoria di Queneau). In nessuno di questi prodotti il lettore ha la facoltà di direzionare a piacimento la diegesi, scegliendo tra sviluppi alternativi della storia che sta leggendo. Questo meccanismo, che sta alla base della narrazione interattiva per come la conosciamo oggi, è il fondamento delle cosiddette "storie a bivi", in cui l'elemento di interazione è rappresentato proprio dalle scelte da compiere tramite i rimandi presenti nel testo, che conducono a differenti paragrafi del libro. È il lettore a decidere come procede la storia, scegliendo tra le alternative proposte dall'autore e assumendo così un ruolo centrale nella determinazione degli sviluppi diegetici. Graficamente, le storie a bivi (altrimenti dette "romanzi a decisione") possono essere rappresentate attraverso una struttura ad albero (Figura 2), dove il tronco centrale rappresenta la trama impostata dallo scrittore e i rami sono le diverse possibilità di sviluppo del racconto, che scaturiscono dai bivi posizionati in determinati punti del testo;

<sup>22</sup> J. L. Borges, *Finzioni: la biblioteca di Babele*, Giulio Einaudi editore, Torino 1974, p. 87.

nell'ambito della letteratura interattiva, questi bivi assumono il nome di “nodi”. Il punto forte di questo meccanismo è che non occorre scartare determinate idee di sviluppo della storia per portare avanti una trama lineare, poiché ciascuna delle idee dell'autore può essere sviluppata generando un diverso ramo dell'albero.

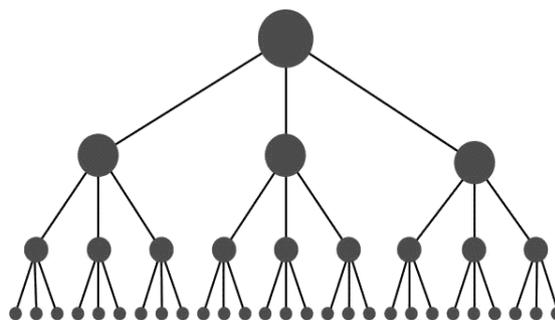


Figura 2. Struttura semplificata di una tipica storia a bivi

Molte storie a bivi si basano semplicemente sull'esplorazione dei molteplici percorsi di una storia e delle sue diverse conclusioni possibili, senza che vi sia una distinzione gerarchica tra percorsi vittoriosi e percorsi fallimentari; altri titoli introducono una discriminazione tra finali di vittoria, a cui il lettore-giocatore deve mirare, e finali di sconfitta, che dovrebbero essere evitati. Nel primo caso, il fruitore esplora il testo per il piacere di scoprire i diversi sviluppi immaginati dall'autore; nel secondo caso, l'obiettivo è quello di trovare il percorso vincente in mezzo ai tanti percorsi fallimentari, introducendo un fattore-sfida che accresce l'elemento ludico del prodotto. L'esempio più classico di questa tipologia di storia a bivi è la serie *Choose Your Own Adventure*, una collana di racconti a bivi per ragazzi ideata da Edward Packard per la Bantam Books di New York; Packard è anche autore di molti dei 184 volumetti che compongono la collana, che in America arriva a vendere oltre duecentocinquanta milioni di copie tra il 1979 e il 1998, con titoli che spaziano dalla fantascienza al racconto d'avventura, dal fantasy al giallo. Secondo quanto riferito da Packard, l'idea della serie gli venne mentre raccontava una favola alle proprie figlie:

I had a character named Pete and I usually had him encountering all these different adventures on an isolated island. But that night I was running out of things for Pete to do, so I just asked what they would do. What really struck me was the natural enthusiasm they had for the idea. And I thought: "Could I write this down?"<sup>23</sup>

In Italia, la serie viene pubblicata da Mondadori a partire dal 1986 con il titolo *Scegli la tua avventura* (Figura 3), ma si interrompe due anni più tardi con la quarantaduesima uscita per il poco successo ottenuto presso il pubblico. Tra le cause del fallimento c'è probabilmente la scelta di distribuire i libretti esclusivamente nelle edicole, ma anche la

<sup>23</sup> S. Scaffetti, *Interactive Fiction*, in «The Beaver County Times» (30 marzo 1986).

contemporanea uscita dei più complessi “librogame”, che saranno approfonditi più avanti nel corso dell’elaborato<sup>24</sup>.

Nella famiglia delle storie a bivi più semplici, in cui il *gameplay* consiste essenzialmente nel conoscere i finali multipli della storia e nel confrontarli tra loro, rientrano invece le *Tante storie per giocare* di Gianni Rodari: una raccolta di fiabe a bivi che presentano tre possibili finali, a scelta del lettore. Il libro, pubblicato da Editori Riuniti nel 1971, è in realtà la trasposizione su carta di un gioco radiofonico condotto dallo scrittore e basato sul voto dei giovani ascoltatori.



Figura 3. La prima e la quarta di copertina del decimo volume di Scegli la tua avventura, pubblicato da Arnoldo Mondadori Editore nel 1987.

Questi esperimenti narrativi (riusciti soprattutto in America e Gran Bretagna) aprono la strada, negli anni Ottanta e Novanta, a imitazioni e iniziative analoghe: storie a bivi illustrate per bambini, fumetti a bivi e molte altre interessanti varianti. Tra gli esempi degni di nota c'è la serie statunitense *Endless Quest*, che esordisce nel 1982, o l'inglese *Lucky Les: The Adventures of a Cat of Five Tales*, la storia di un gatto le cui vicende vengono manovrate dal lettore. In Italia, sempre per un pubblico di giovanissimi, escono i libri della collana *Intrepida Game*, caratterizzati da una struttura molto semplice che prevede non più di quattro scelte in tutto il racconto e conduce il lettore a immedesimarsi in coetanei provenienti dai luoghi più remoti (Polinesia, India, Arabia, Cina). Ai bambini

<sup>24</sup> Si veda il paragrafo 1.4 di questo capitolo per una panoramica generale e il Capitolo 2 per un approfondimento.

che hanno appena imparato a leggere sono indirizzate le favole a bivi di Paola Sacchi, che riscrive in forma interattiva le fiabe di Cenerentola, del Gatto con gli stivali e del Soldatino di piombo. In alcuni volumi per bambini il testo si riduce a poche righe per far spazio alle illustrazioni, che talvolta contengono giochi ed enigmi la cui soluzione condiziona il rimando alla pagina successiva: alcuni esempi sono *La giungla dei pericoli* di Patrick Burston e *Sapresti vivere da lontra?* di Roger Tabor<sup>25</sup>. Per quanto riguarda i fumetti a bivi, cioè storie a bivi con vignette o tavole disegnate al posto dei paragrafi di testo, in Italia l'esempio più noto sono le storie interattive di *Topolino*<sup>26</sup>, che hanno sperimentato diverse soluzioni grafiche nei rimandi e diverse tipologie di *gameplay*, ma dal 2017 un altro importante editore di fumetti, Sergio Bonelli Editore, si è interessato a questo genere proponendo l'albo a bivi *A passeggio per Roma*.

Come suggerisce Umberto Eco nel saggio *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, in qualunque testo narrativo, anche se non ci sono biforcazioni, il lettore partecipa emotivamente alle avventure del protagonista: anticipa le sue scelte, si chiede quali saranno le sue prossime mosse, spera che si comporti in un certo modo e si dispera quando non lo fa<sup>27</sup>. Le storie a bivi realizzano il sogno di ogni lettore, perché gli consentono di sostituirsi al protagonista e di trasformare in scelte concrete tutti gli impulsi suscitati dalla narrazione.

#### 1.4 Dalle storie a bivi ai librogame

Come si è accennato in precedenza, uno dei motivi dello scarso successo delle storie a bivi sul mercato italiano è la contemporanea comparsa dei più avvincenti librogame (detti anche “gamebook” o “librigioco”): mentre in Italia cominciano a uscire i racconti di *Scegli la tua avventura*, in Gran Bretagna nascono i librogame di *Fighting Fantasy*, e i più semplici libri a bivi vengono declassati a “passatempo per bambini”. Come una storia a bivi, un librogame è un libro suddiviso in diverse unità narrative (paragrafi di testo, pagine o vignette), che presenta al proprio interno una componente interattiva; l'interattività, però, non si riduce alle decisioni da prendere a fine paragrafo, ma si realizza anche attraverso enigmi da risolvere, prove da superare e codici da decifrare. In molti

---

<sup>25</sup> Per una breve analisi di tutti i racconti a bivi citati in questo paragrafo, si veda A. Angiolino, *Costruire i libri-gioco. Come scriverli e utilizzarli per la didattica, la scrittura collettiva e il teatro interattivo*, Edizioni Sonda, Casale Monferrato 2004.

<sup>26</sup> La prima avventura a bivi è *Topolino e il segreto del castello* di Bruno Concina, che compare nel numero 1565 del novembre 1985, la cui copertina avverte: “Una storia, sei finali! Per la prima volta al mondo!”.

<sup>27</sup> Si veda U. Eco, *Sei passeggiate nei boschi narrativi: Harvard University, Norton Lectures 1992-1993*, Bompiani, Milano 1994.

casi, per poter essere fruiti compiutamente, i librogame utilizzano meccanismi aleatori (ad esempio il lancio di dadi) e altri elementi extradiegetici (come schede, carte o tabelle di vario genere). Alla parte “decisionale” tipica delle storie a bivi si aggiunge quindi una componente ludica, regolamentata generalmente da una serie di istruzioni che spiegano al lettore come combattere, usare dei poteri, eseguire delle prove, gestire il proprio equipaggiamento. Pertanto, una definizione di librogame potrebbe essere la seguente: un librogame è un ipertesto narrativo la cui natura interattiva è basata su una commistione di elementi ludici (le prove da superare) e decisionali (le scelte da compiere a fine paragrafo). Si fa riferimento al concetto di ipertesto perché l’idea è quella di un testo costruito secondo una logica non lineare, caratterizzato da rimandi interni che permettono un’ esplorazione libera dai vincoli della sequenzialità.

Così come le storie a bivi possono assumere l’aspetto di libri di testo, fumetti, albi illustrati e ipertesti digitali, anche l’universo dei librogame ha sperimentato svariate forme. Esistono librogame molto semplici, che non necessitano di un regolamento dettagliato perché adottano meccaniche di gioco elementari e fanno un uso limitato di accessori come schede e dadi; in questa tipologia di prodotto, l’ago della bilancia tra narrativa e gioco (le due componenti fondamentali di un librogame) è solo leggermente spostato verso quest’ultimo elemento, e la parte testuale svolge ancora un ruolo predominante. Ci sono poi librogame più complicati, con meccaniche molto dettagliate spiegate in regolamenti lunghi e articolati; veri e propri “libri da giocare” in cui l’aspetto ludico è prevalente su quello narrativo, che necessitano spesso di speciali strumenti per risolvere le dinamiche di gioco (dadi, carte, matite, monete, mappe ecc.). Con il termine “fumettogame” si indicano gli albi illustrati che adottano le strategie di interazione appena elencate; tra fumetto a bivi e fumettogame intercorre la stessa differenza che c’è tra romanzo a decisione e librogame: nei primi non ci sono regole da seguire ma solo percorsi e rimandi, nei secondi si trovano meccaniche di gioco più o meno complesse che richiedono al lettore di effettuare delle operazioni con il materiale a sua disposizione. Infine, si possono distinguere i librogame visuali (o “visual gamebook”), libretti cartacei in cui i paragrafi sono sostituiti (o prevalentemente occupati) da tavole illustrate, spesso con rimandi grafici anziché testuali; si distinguono dai fumettogame per la minor rilevanza dell’elemento testuale, che passa nettamente in secondo piano.

Una precisazione terminologica: talvolta con il termine “librogame” (o “libro-gioco”) si usa indicare anche quelle pubblicazioni per bambini costituite da parti che si muovono, suonano, si sollevano e così via, libri-puzzle o libri pop-up con cui i bambini giocano e

apprendono. Questo tipo di prodotti, che sarebbe più corretto chiamare “libri-giocattolo”, non è trattato dal presente elaborato, poiché l’interazione non avviene attraverso il testo o la vignetta, né vi sono scelte da compiere.

I librogame rappresentano la più diffusa tipologia di narrazione interattiva, tanto da costituire un vero e proprio genere letterario con suddivisioni interne, filoni secondari e *fanzine*<sup>28</sup> dedicate. Per questo si è ritenuto opportuno approfondire l’argomento nel Capitolo 2, espressamente dedicato all’universo dei librogame.

### 1.5 *Hyperfiction*

Negli anni Duemila gli sviluppi dell’informatica permettono ai teorici dell’*interactive storytelling* di progettare nuove modalità di fruizione, ancora più immersive dei librogame, che si basano sul concetto di ipertesto informatico. Il primo a usare il termine “*hypertext*” è stato il filosofo e sociologo statunitense Theodor Holm Nelson, che nel 1965 descrive l’ipertesto come

scrittura non sequenziale, testo che si dirama e consente al lettore di scegliere; qualcosa che si fruisce al meglio davanti a uno schermo interattivo. Così come è comunemente inteso, un ipertesto è una serie di brani di testo tra cui sono definiti legami che consentono al lettore differenti cammini.<sup>29</sup>

Tale definizione è perfettamente applicabile a tutti gli esempi di letteratura non sequenziale visti dal paragrafo 1.1 in avanti. L’ipertesto, infatti, non è un concetto intrinsecamente legato alla tecnologia informatica: è una forma di organizzazione del testo che può essere veicolata efficacemente sia digitalmente sia su carta. Da questo punto di vista, *Tristram Shandy* è già un ipertesto, i librigioco di *Scegli la tua avventura* non sono altro che un caso particolare di ipertesto cartaceo in cui si racconta una storia. Ma Nelson, nella sua definizione, specifica anche che l’ipertesto è «qualcosa che si fruisce al meglio davanti a uno schermo interattivo», e poco più tardi George Landow offre una definizione leggermente diversa, secondo cui l’ipertesto è

una forma di testo composta da blocchi di “scrittura” e immagini collegati da link, che permette una lettura multilineare: non una lettura non lineare o non sequenziale, ma una lettura multisequenziale.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> Pubblicazioni non professionali e non ufficiali, prodotte da comunità di appassionati di un determinato fenomeno culturale. Nel caso dei librogame, la comunità più prolifica in Italia è Librogame’s Land (LGL), che dal 2006 pubblica il mensile «LGL Magazine», diretto da Francesco Di Lazzaro.

<sup>29</sup> T. H. Nelson, *Literary machines 90.1. Il progetto Xanadu*, Franco Muzzio Editore, Padova 1992, pp. 1-2.

<sup>30</sup> Mediamente Rai-Educational (a cura di), *La grande potenza del testo quando diventa ipertesto* (intervista a George Paul Landow pubblicata su Repubblica.it al link: <https://www.repubblica.it/online/internet/mediamente/george/george.html#:~:text=Se%20dovessi%20definire%20l%27ipertesto,%2C%20ma%20una%20lettura%20multisequenziale%22.>).

La precisazione di Nelson e la definizione di Landow suggeriscono che tra la struttura dei librogame e l'ipertesto informatico esista una sottile differenza, che rende il secondo maggiormente esplorabile rispetto al primo. A livello logico, un ipertesto è organizzato secondo unità relativamente autonome chiamate "nodi", collegate tra loro mediante dei *link*, cioè collegamenti diretti che permettono di accedere ad altri nodi dell'ipertesto. I rimandi presenti nei librogame possono essere considerati come l'esatto equivalente su carta dei *link* ipertestuali: la differenza fondamentale è che, in genere, in un ipertesto si può navigare da un *link* all'altro con estrema libertà, sulla base di suggestioni e accostamenti di idee, mentre nei librogame occorre che ogni percorso possibile mantenga una trama coerente, perciò il numero di rimandi per ogni paragrafo dev'essere limitato e adeguato alle finalità narrative. In sostanza, se la struttura dei librogame e delle storie a bivi è rappresentabile tramite un grafo ad albero, quella degli ipertesti informatici si può raffigurare sotto forma di rete o di mappa, in cui ogni nodo è connesso simultaneamente con molti altri: ciascun nodo può essere il successivo di tanti altri, e contemporaneamente fungere da punto di partenza per altrettanti nodi. Giulio Lughì offre un esempio pratico di questa differenza:

Se bisogna memorizzare i nominativi degli studenti di una classe, si userà una struttura lineare, e cioè una lista, un elenco [...]. Se invece vogliamo memorizzare un albero genealogico, sarà necessario usare una struttura gerarchica, che consentirà di individuare non solo i singoli elementi dell'albero, ma anche le loro relazioni di dipendenza. Nel caso infine che si debbano rappresentare i dati presenti su una carta stradale, occorrerà tener conto del fatto che i vari elementi (le città, i paesi) sono collegati da più strade diverse: per andare da Venezia a Genova si passa per Milano, però si può anche prendere per Firenze e poi La Spezia; quindi per rappresentare tutte le relazioni che collegano i vari elementi bisognerà usare una struttura a rete.<sup>31</sup>

Lughì insiste sul concetto di rete, ma propone anche un'altra raffigurazione dell'ipertesto:

Negli ipertesti prendono corpo antiche ossessioni da sempre presenti nelle opere letterarie: l'idea del testo come *labirinto*, l'idea che sotto l'uniformità lineare della scrittura si nascondano più strati, più dimensioni, più testi, e che sia privilegio e fatica del lettore portare alla luce questa variegata molteplicità.<sup>32</sup>

Viene introdotto il concetto di labirinto, che rimanda alla moltiplicazione delle possibilità di scelta, al gusto dell'esplorazione e all'ansia dello smarrimento: il fruitore si smarrisce nel labirinto ipertestuale, perde l'orientamento tra gli infiniti percorsi che si presentano man mano che procede nell'esplorazione. Come suggerisce Franco Carlini, «lo

---

<sup>31</sup> G. Lughì, *Ipertesti letterari e labirinti narrativi*, in «Igitur», n. 2 (1993), p. 9.

<sup>32</sup> *Ivi*, p. 1 (corsivo mio).

smarrimento può essere una sensazione positiva, poiché corrisponde a uno stato d'animo di ricerca e di felice girovagare»<sup>33</sup>, ma può anche essere fonte di perplessità: «Non è infrequente terminare la lettura ipertestuale con uno stato d'animo di insoddisfazione»<sup>34</sup>, chiedendosi se si è riusciti a leggere tutto, o almeno le cose più importanti<sup>35</sup>.

Che sia rappresentato sotto forma di rete o di labirinto, l'ipertesto è dunque caratterizzato da una totale destrutturazione dell'impianto narrativo, dall'assenza di linee guida e dalla scomparsa anche di quel minimo di direzionalità che si riscontra nei testi a ordinamento gerarchico come le storie a bivi. La modalità fruitiva diventa esplorativa e nomade, come ben suggerisce il verbo inglese utilizzato per indicare la navigazione su Internet, *to browse*, che significa letteralmente “gironzolare, curiosare, esplorare”: leggere un'opera narrativa tradizionale è come seguire un percorso tracciato; giocare con un librogame è come percorrere un sentiero che si dirama di tanto in tanto; ma fruire di un ipertesto è come essere paracadutati di notte nell'intrico di una metropoli sconosciuta.

In realtà la struttura a rete, dal punto di vista teorico, include in sé anche la struttura lineare (tipica dei testi tradizionali) e la struttura ad albero (propria delle storie a bivi e dei librogame), in quanto realizza la forma più aperta di organizzazione dei dati: partendo da una struttura reticolare e operando restrizioni progressive è possibile ottenere diverse strutture ad albero e tantissime strutture lineari. Ne consegue che i dispositivi informatici, adatti alla gestione delle strutture a rete, possono ospitare anche le strutture ad albero e quelle lineari, mentre i testi cartacei sono adatti esclusivamente alle ultime due modalità di fruizione. È solo grazie all'elaboratore elettronico che i legami tra i nodi dell'ipertesto (*link*) diventano immediatamente attivabili dal lettore. Il libro è per definizione chiuso e compatto, con dei confini evidenti stabiliti dall'autore (l'inizio e la fine); l'ipertesto infrange tali bordi, annullando l'idea di stabilità e fissità garantita dalla carta, che viene sostituita da una sensazione di fluidità e libertà di movimento. Come ha sottolineato il filosofo francese Pierre Lévy, «la rete [Internet] non sta nello spazio, essa è lo spazio»<sup>36</sup>, perciò la navigazione ipertestuale non può che essere un'esperienza immersiva.

Oltre che sulle reti informatiche come il *World Wide Web* (l'ipertesto per antonomasia), gli ipertesti trovano spazio soprattutto sui CD-Rom, *compact disc* in cui i

---

<sup>33</sup> F. Carlini, *Lo stile del web. Parole e immagini nella comunicazione di rete*, Giulio Einaudi editore, Torino 1999, p. 57.

<sup>34</sup> *Ibidem*.

<sup>35</sup> Molti ipertesti vengono incontro al lettore smarrito offrendogli alcuni strumenti di orientamento, come un comando (di solito chiamato “*history*”) che permette di rivedere il percorso compiuto fino a quel momento, o un'opzione che consente di tornare indietro all'ultimo nodo visitato.

<sup>36</sup> P. Lévy, *Le tecnologie dell'intelligenza. L'avvenire del pensiero nell'era informatica*, Synergon, Bologna 1992, p. 73.

dati registrati (testi, suoni, immagini, filmati ecc.) sono visualizzabili ma non modificabili dall'utente. Sono questi dischi a permettere la diffusione, sul finire degli anni Ottanta, degli ipertesti narrativi, prodotto dell'applicazione delle dinamiche ipertestuali in campo propriamente letterario. Esistono principalmente due tipi di quella che viene chiamata "hyperfiction", cioè narrativa ipertestuale: gli ipertesti didattico-critici su opere letterarie esistenti e gli ipertesti narrativi originali, concepiti e scritti espressamente come ipertesti. Nella prima categoria rientrano alcune "edizioni ipertestuali" di opere classiche della letteratura: durante la fruizione dell'opera in questione il fruitore può consultare del materiale di contorno (abbozzi preparatori, indicazioni sulle fonti, biografie, bibliografie, materiale iconografico) a cui si accede dal testo principale secondo le modalità ipertestuali. Un esempio è l'*Hyperwake*, ipertesto didattico-critico sul *Finnegans Wake* di James Joyce: nell'ipertesto multimediale, elaborato da Fritz Senn della Zurich James Joyce Foundation, si può spaziare dal testo del romanzo all'ascolto delle ballate popolari a cui Joyce si è ispirato, alla lettura dei passi biblici o danteschi da cui traggono origine certi giochi di parole, all'ascolto del testo letto da diversi attori e così via. Si tratta dunque di un'opera interattiva composta da un testo principale e un apparato di materiale multimediale accessibile grazie ai *link* ipertestuali.

Per quanto riguarda i testi narrativi progettati già in forma di ipertesto, uno dei pionieri è Michael Joyce, che nel 1987 presenta un'opera elettronica ipertestuale intitolata *Afternoon, a story*, composta da un complicato intreccio di frammenti narrativi e fruibile attraverso un apposito software sviluppato dallo stesso autore. In Italia, il primo esempio di narrativa ipertestuale è *Radio* (1993) di Lorenzo Miglioli, leggibile su floppy disk in ambienti DOS e MacOS. Con gli ipertesti narrativi, il testo diventa concretamente accessibile e percorribile: negli Stati Uniti, presso la Brown University di Providence, si è tenuto un corso sperimentale di scrittura creativa in cui i partecipanti hanno collaborato alla costruzione di un romanzo collettivo a struttura reticolare, intitolato *Hotel*, entro cui è possibile muoversi liberamente, costruire nuove "stanze", aprire o chiudere "corridoi" e così via, ridefinendo continuamente l'universo narrativo in cui ci si muove<sup>37</sup>.

---

<sup>37</sup> Per ulteriori informazioni sugli ipertesti citati in questo paragrafo si veda G. Lughì, *Ipertesti letterari e labirinti narrativi*.

### 1.6 Oltre l'ipertesto. L'ultima frontiera della narrazione interattiva

Si potrebbe pensare che la storia della narrazione interattiva abbia raggiunto l'apice con l'*hyperfiction*, che consente al lettore di muoversi a piacimento all'interno del testo. Invece negli ultimi anni si è sviluppato un meccanismo interattivo ancora più avanzato, che si concentra sulla componente algoritmica della narrazione. Viene chiamato "*interactive storytelling* computazionale", e si basa su un motore logico che in base agli input dell'utente elabora le dinamiche narrative e restituisce gli output per i passi successivi. Nel 1989, in un articolo dal titolo *I giochi narrativi e l'arte del racconto*, Mario Barenghi scriveva:

Presto saranno messi a disposizione [...] programmi in grado di prevedere per ogni mossa migliaia e migliaia di possibilità diverse, e di accettare come decisioni dell'operatore (ordini, richieste, risposte e così via) delle frasi sintatticamente complesse, che non avranno quasi più nulla di convenzionale. In linea di principio tutto rimarrà sempre deterministicamente previsto. Ma le combinazioni possibili diverranno praticamente infinite [...], e il lettore-giocatore avrà davvero l'impressione di muoversi liberamente in un mondo immaginario, inventandosi a piacere storie sempre nuove.<sup>38</sup>

L'*interactive storytelling* computazionale è la realizzazione di questa previsione. Una forma di esperienza digitale interattiva in cui l'utente determina o influenza fortemente la narrazione tramite le sue azioni, assumendo il ruolo di un personaggio all'interno del mondo virtuale o manipolando direttamente il mondo finzionale. Lo scopo è quello di immergere il fruitore in un ambiente virtuale, con la consapevolezza di essere parte integrante della narrazione e con la responsabilità di prendere decisioni cariche di conseguenze. Questa forma di narrativa è concepita originariamente con una funzione di intrattenimento, ma può anche essere applicata in ambito educativo e formativo.

Il progetto VICTEC (*Virtual ICT with Emphatic Charaters*), sponsorizzato dall'Unione Europea nell'ambito di un programma educativo anti-bullismo, si basa sull'instaurazione di un rapporto empatico tra un giovane utente e un personaggio virtuale nel contesto di un "*virtual drama*", cioè uno spettacolo virtuale che mette in scena episodi di bullismo tra personaggi fittizi, in cui l'utente deve intervenire per cercare di aiutare la vittima, consigliandole di volta in volta come comportarsi. In tal modo, la storia emerge non dalla volontà dell'autore ma dall'interazione tra agenti intelligenti, riducendo al minimo il ruolo della trama preimpostata. Affinché si sviluppi empatia tra i due personaggi, quello reale e quello virtuale, occorre che l'utente creda intimamente che

---

<sup>38</sup> M. Barenghi, *I giochi narrativi e l'arte del racconto*, in «Belfagor», vol. 44, n. 5 (30 settembre 1989), p. 490.

l'esperienza sia realistica e verosimile, convincendosi di avere il potere di stabilire la direzione della narrazione. Questo tipo di situazione non può essere costruita attraverso una forma narrativa classica, perciò il progetto VICTEC ha fatto ricorso alle tecniche dell'*interactive storytelling* computazionale, rendendo possibile una narrazione che si adatta alle azioni e alle decisioni dell'utente<sup>39</sup>.

Nell'articolo di Barenghi citato in precedenza, l'autore avanza una piccola critica allo *storytelling* computazionale, secondo cui esso

non ha molto a che vedere con quello che siamo usi chiamare "letteratura": si ha l'impressione che, quanto più aumentassero le combinazioni, le variabili, le alternative possibili [...], tanto più questo tipo di gioco narrativo computerizzato si avvicinerebbe a una mimesi del mondo fenomenico, allontanandosi nello stesso tempo dalla narrativa artistica. [...] Un romanzo è una costruzione molto più chiusa.<sup>40</sup>

In effetti, un'esperienza immersiva come quella del progetto VICTEC si avvicina molto più all'ambito dei videogiochi in Realtà Virtuale che non a quello letterario. Tuttavia, questo elaborato non si occupa direttamente dell'ambito videoludico, che presenta degli elementi di forte interattività ma non sempre ha finalità espressamente narrative, pertanto si è scelto di trattare lo *storytelling* computazionale in chiusura di capitolo per porre l'attenzione sulle enormi potenzialità della narrazione interattiva (non solo a livello narrativo, ma anche didattico e pedagogico). La narrazione di storie è parte integrante dell'esperienza umana; gli esseri umani comunicano attraverso le storie, ma le usano anche per intrattenere ed educare. I sistemi interattivi immersivi costituiscono una risorsa molto promettente per coinvolgere gli utenti in entrambi gli utilizzi dello *storytelling*.

---

<sup>39</sup> Per una trattazione più approfondita sul progetto VICTEC, si veda S. Louchart e R. Aylett, *Narrative theory and emergent interactive narrative*, in «International Journal of Continuing Engineering Education and Life-Long Learning», vol. 14, n. 6 (2004).

<sup>40</sup> M. Barenghi, *I giochi narrativi e l'arte del racconto*, p. 491.

## 2. NELL'UNIVERSO DEI LIBROGAME

Dopo la presentazione introduttiva che si è data del fenomeno librogiocistico nel paragrafo 1.4, è doveroso dedicare un capitolo di approfondimento a questa particolare forma editoriale, considerata da molti l'anello mancante tra libro e videogame, tanto che si parla dei librogame come di "videogiochi su carta". Secondo Luca Gallarini, infatti, la forma di narrativa ludica che ha avuto tanta fortuna tra la metà degli anni Ottanta e l'inizio del decennio successivo non trae origine tanto dalla sperimentazione letteraria di Borges o Queneau, ma deve piuttosto il suo successo «alle attese suscitate all'epoca dai primi rudimentali videogame, che lasciavano sì intuire mirabolanti orizzonti ludici, ma in realtà promettevano più di quanto potessero mantenere»<sup>1</sup>. Questa tesi è supportata dal già citato Giulio Lughì, docente di Sociologia ed esperto di nuovi media, che dal 1985 al 2007 ha diretto la collana "Librogame" della casa editrice Edizioni E. Elle (oggi Edizioni EL) di Trieste, principale artefice della diffusione dei librogame in Italia. In un'intervista rilasciata a «LGL Magazine», Lughì spiega:

Negli anni del boom i librigioco appagavano un desiderio di interattività insoddisfatto dai videogiochi, che erano basati o sulla reattività, come gli sparatutto, oppure erano interattivi ma testuali e dai contenuti molto banali.<sup>2</sup>

In tal modo si spiega anche la crisi che ha colpito il settore a partire dagli anni Novanta: «Una volta che i videogame assunsero un carattere cinematografico e televisivo [...], i librogame furono pian piano abbandonati»<sup>3</sup>. Ma i librigioco sono spesso paragonati alla fenice che rinasce dalle proprie ceneri, oppure ad un fiume carsico che risorga violentemente dopo un lungo tragitto percorso sottoterra, perché dopo il collasso di vendite di cui parla Lughì hanno saputo rialzarsi e ritagliarsi nuove fette di pubblico, sempre più consistenti e fedeli, al punto che oggi stanno tornando prepotentemente sul mercato con forme rinnovate nello stile e nei contenuti. Di tutto questo e di molto altro si parlerà nel presente capitolo, dedicato alla classificazione, alle forme e alle strategie comunicative dei principali librogame che hanno fatto la storia del genere narrativo-interattivo.

---

<sup>1</sup> L. Gallarini, *Librigame, il protagonista sei tu*, in V. Spinazzola (a cura di), *Tirature '14. Videogiochi e altri racconti*, il Saggiatore, Milano 2014, p. 50 (versione ebook).

<sup>2</sup> A. Orsini, *Nel web il futuro dei librogame*, in «LGL Magazine», I, n. 1 (settembre 2006).

<sup>3</sup> *Ibidem*.

## 2.1 *Tre pilastri della narrativa interattiva*

Il primo vero librogame della storia è *The Warlock of the Firetop Mountain*, un prodotto ludico-editoriale dotato di un regolamento più complesso rispetto alle semplici storie a bivi, che prevede l'utilizzo di uno specifico set di strumenti: due dadi a sei facce, matita, gomma e una scheda-personaggio che permette di gestire le abilità e l'equipaggiamento. Gli autori sono Steve Jackson e Ian Livingstone, due padri fondatori della narrativa interattiva che nel 1982 commissionano alla britannica Puffin Books la pubblicazione del libro, che ha il merito di portare una ventata di novità in tutto il panorama ludico occidentale, al punto da diventare il capostipite di una fortunata serie di volumi analoghi, i *Fighting Fantasy*. Nasce così la prima collana di librogame, tradotta in più di venti lingue ed esportata anche in Italia dal 1985 (con la denominazione di *Dimensione avventura*), a cominciare proprio dalla versione italiana della creazione di Jackson-Livingstone, *Lo stregone della montagna infuocata*. I volumi della collana, sebbene diversi per genere, ambientazione e protagonisti, hanno un regolamento simile e una struttura facilmente riconoscibile: i numerosi paragrafi sono spesso intervallati da illustrazioni a tutta pagina che talvolta nascondono indizi necessari a risolvere gli enigmi disseminati nel libro. I *Fighting Fantasy* inaugurano un nuovo settore ludico, capace di interessare una nicchia corposa di scrittori, disegnatori, case editrici e soprattutto lettori, perlopiù adolescenti; la collana si arricchisce di numerosi titoli (l'ultimo è il cinquantanovesimo, *Curse of the Mummy*, pubblicato in Gran Bretagna nel 1995) e genera diverse serie parallele, traduzioni, riedizioni e ristampe. Nonostante l'enorme successo dell'edizione inglese, *Lo stregone della montagna infuocata* non riesce ad affermarsi in Italia, forse per la marginalità della casa editrice locale, Supernova Edizioni, che infatti abbandona subito il progetto di *Dimensione avventura*, portato avanti fino alla dodicesima uscita da Edizioni E. Elle, prima di essere ripreso dalla Scholastic nel 2017. A partire dalla metà degli anni Novanta, anche nel Paese d'origine la serie affronta un declino di vendite, che sancisce di fatto la fine del periodo d'oro della narrativa interattiva.

Se i *Fighting Fantasy* faticano ad affermarsi presso il pubblico italiano, negli stessi anni c'è un altro marchio che conquista indistintamente i lettori di tutto il mondo: *Lone Wolf (Lupo Solitario)* dell'inglese Joe Dever. Si tratta senza dubbio della saga più amata di sempre nel mondo della narrativa interattiva, colonna portante della produzione librogiochistica che ha ispirato moltissimi *spin-off*, videogame, romanzi e giochi di ruolo. Il primo volume, *Flight from the Dark (I signori delle tenebre)*, esce a Londra nel 1984 e raggiunge l'Italia già nel 1985 grazie alla Edizioni E. Elle, che prende in carico la serie

fino al ventottesimo volume, rilasciato nel 1998, anno in cui la collana viene interrotta anche nel mondo anglosassone a causa della crisi editoriale del genere ludico. Al contrario dei *Fighting Fantasy*, i volumi di *Lupo Solitario* sono incentrati su un unico filone narrativo, riuscendo a fidelizzare un vasto pubblico di appassionati grazie all'ambientazione sempre riconoscibile e a personaggi ricorrenti ai quali il lettore è portato a legarsi emotivamente. La trama è tipica del genere fantasy-avventuristico per ragazzi:

Un attacco devastante dei Signori delle Tenebre ha distrutto il monastero dove stavi apprendendo le antiche arti dei Maestri Kai. Sei l'unico sopravvissuto. E hai giurato vendetta. Ma prima che tu possa compierla, dovrai sopravvivere alle orde dell'oscurità che hanno invaso il Sommerlund. La tua sarà una corsa contro il tempo per arrivare alla capitale Holmgard e avvertire il Re del male che minaccia il regno. Dovrai scegliere attentamente come muoverti e di chi ti potrai fidare, cercando di portare a termine il viaggio più fantastico e terrificante della tua vita.<sup>4</sup>

Il piano dell'opera prevedeva originariamente trentadue volumi, e né la crisi del settore né la prematura scomparsa di Joe Dever nel 2016 sono riuscite a bloccare definitivamente la pubblicazione. Grazie soprattutto al supporto e all'affetto degli appassionati (in particolare italiani), nel 2015 Dever ha ripreso in mano la sua creazione e dato alle stampe il ventinovesimo episodio della saga, *Le tempeste del Chai*, mentre le ultime avventure di *Lupo Solitario* sono state affidate dall'autore scomparso a un *team* di fedeli collaboratori guidato dal figlio di Joe, Ben Dever, che ha già provveduto alla pubblicazione postuma di due volumi<sup>5</sup>, mentre l'uscita dell'ultimo capitolo è prevista per il 2022.

A metà anni Ottanta c'è spazio almeno per un altro pilastro della produzione narrativo-interattiva: nel 1985, dopo aver constatato la fortuna delle storie a bivi, la statunitense Tactical Studies Rules (TSR) dà il via alla serie *Super Endless Quest*, che ben presto cambia nome in *Advanced Dungeons & Dragons Adventure Gamebooks*. Come suggerisce il titolo, la collana è strettamente collegata al gioco di ruolo<sup>6</sup> *Dungeons & Dragons*, edito dalla stessa TSR: i diciotto volumi sono quasi tutti indipendenti tra loro (esiste un'unica miniserie interna), ma i lettori-giocatori vi ritrovano sempre un'atmosfera nota, con personaggi e situazioni ripresi direttamente dal gioco di ruolo. La serie conta

---

<sup>4</sup> J. Dever, *Lupo Solitario. I signori delle tenebre*, Vincent Books, Reggio Emilia 2013, quarta di copertina.

<sup>5</sup> *Morte nell'abisso* (n.30), uscito in Italia in anteprima mondiale nel 2018, e *Il crepuscolo della notte eterna* (n.31), in libreria da dicembre 2020. Il *team* di collaboratori di Joe Dever ha potuto basarsi sul materiale testuale e audiovisivo che l'autore originale di *Lupo Solitario* ha lasciato in eredità al gruppo di lavoro.

<sup>6</sup> Il gioco di ruolo (*role-play game*, spesso abbreviato in RPG) è un'attività ludica collettiva in cui i partecipanti, sotto la guida di un capogioco (*game master*), assumono il ruolo di specifici personaggi in situazioni o mondi immaginari o simulati, seguendo un sistema definito di regole che lasciano però ampio spazio all'iniziativa personale. (Treccani)

diverse edizioni non americane (come quella italiana della solita E. Elle), ma viene chiusa nel 1988 per fare spazio a una nuova saga che non ottiene lo stesso successo. *Advanced Dungeons & Dragons Adventure Gamebooks* non è l'unico esempio di librogame ispirato a un gioco di ruolo; anzi, le cosiddette "avventure in solitario per gioco di ruolo" rappresentano un vero e proprio sottogenere della produzione narrativo-interattiva. Si tratta di scenari tipici del gioco di ruolo di riferimento, da giocare però in solitaria, senza *game master*, il quale viene sostituito dalle istruzioni riportate nei volumi, che si rifanno ai regolamenti dei giochi originali. Il primo esperimento di *solo adventure* per gioco di ruolo risale al 1976, quando la casa di produzione Flying Buffalo pubblica l'avventura *Buffalo Castle*, ispirata all'universo del gioco di ruolo *Tunnels & Trolls*.

Con queste tre serie "pilota" già avviate e ben distribuite, il mondo dei librogame si espande a dismisura per qualche anno, con una sfilza di collane provenienti in larga parte dal mondo anglosassone. Tra gli esempi più significativi si annoverano la scanzonata *Grailquest (Alla corte di Re Artù)*, la fantascientifica *Star Challenge (Avventure stellari)*, *Blood Sword* (id.) e *Sagas of the Demonspawn (Fire\*Wolf)*, incentrate sul fantasy, e ancora *Cretan Chronicles (Grecia antica)* e *Freeway Warrior (Guerrieri della strada)*, creata dall'autore di *Lupo Solitario*, Joe Dever.

## 2.2 Punti di vista

In quanto punto d'incontro tra narrativa e gioco, in ogni paragrafo di un librogame si possono riconoscere due parti distinte: la parte diegetica, ovvero il testo narrativo vero e proprio in cui si racconta cosa accade al protagonista della storia, e la parte extradiegetica, ovvero le istruzioni di gioco che si rivolgono direttamente al giocatore (rimandi, richiami alle regole da applicare, meccanismi ludici da seguire). Questa compresenza pone il problema della distinzione tra eroe e giocatore: l'eroe è il protagonista del racconto, nel quale il lettore è portato a immedesimarsi grazie alla narrazione in soggettiva; il giocatore è il fruitore del librogioco, colui al quale si rivolge la sezione extradiegetica dei paragrafi. Si prenda ad esempio il seguente paragrafo, tratto da *Le fatiche di Autolico*, primo volume della saga *Hellas Heroes* firmata da Francesco Di Lazzaro e Mauro Longo:

La navigazione attraverso l'arcipelago prosegue priva di intoppi, perlomeno all'inizio. All'alba del quarto giorno di viaggio, tuttavia, quando ormai sai di essere vicino alla meta, avverti un canto remoto nell'aria, proveniente da chissà quale nume del mare. Il misterioso incantesimo ti irretisce del tutto e ti trascina via su rotte sconosciute, ammaliandoti e facendoti avanzare in una sorta di vigile delirio che dura forse una settimana, forse più. Quando la febbre scema, non sapresti dire come hai fatto ad arrivare dove ti trovi.

*Lancia un dado, aggiungi 4 al risultato e controlla sulla mappa a quale punto del viaggio corrisponde tra quelli segnati con numeri da 5 a 10. Poi vai al paragrafo 5 e raggiungi la destinazione corrispondente.*<sup>7</sup>

La parte in corsivo è la sezione extradiegetica del paragrafo, che si rivolge al fruitore del librogame dettandogli le mosse da compiere per procedere nell'avventura; la sezione diegetica sovrastante, invece, racconta quello che succede all'eroe, descrivendo la situazione con gli occhi del protagonista. Non sempre la distinzione tra le sezioni è così netta, ed esistono paragrafi contenenti esclusivamente descrizioni diegetiche (ad esempio i paragrafi finali di fallimento o di vittoria) o composti solo da istruzioni per il giocatore (i paragrafi di combattimento), ma in linea di massima in tutti i paragrafi è possibile discernere la parte intradiegetica, in cui il narratore racconta le vicende dell'eroe, da quella extradiegetica, in cui l'autore del librogiooco si rivolge al lettore-giocatore.

In un libro tradizionale il protagonista è il catalizzatore di tutta la vicenda, colui che determina il punto di vista da cui sono raccontati i fatti e con le sue azioni permette all'intreccio di svilupparsi e infine sciogliersi. In un gioco da tavolo i personaggi sono pedine mosse dall'esterno dai giocatori, che assumono in questo caso il ruolo di "burattinai" onniscienti. In un librogiooco il giocatore deve porsi all'incrocio tra questi due punti di vista: grazie alle sue decisioni sarà in grado di determinare le mosse del protagonista, come se fosse un'entità esterna alla vicenda, ma nella parte narrativa sarà lui stesso, grazie alla narrazione in seconda persona, a vivere l'avventura, diventando protagonista dell'azione. La pedina inanimata diventa un personaggio narrativo:

La messa a fuoco del destinatario elettivo [...] assume particolare rilievo in un genere in cui il personaggio narrato viene a coincidere con l'io leggente. Il narratore definisce la silhouette del tu (sei un mago / cavaliere / guerriero della strada), descrive a grandi linee lo scenario romanzesco e poi si fa semplice cronista dell'azione.<sup>8</sup>

Non a caso le frasi di lancio delle principali serie interattive sono slogan del tipo "In questa storia il protagonista sei TU!" (*Dimensione avventura*) o "Scegli la tua avventura e risolvi il caso!" (*Elementare Watson!*).

Nella maggior parte dei titoli in commercio il lettore deve immedesimarsi nel protagonista, calarsi nel testo per vivere personalmente l'avventura: sa tutto e soltanto quello di cui il protagonista è a conoscenza, il testo gli si rivolge dandogli del "tu" e lo chiama continuamente in causa. Gli autori dei librigiooco mettono in atto delle strategie

---

<sup>7</sup> F. Di Lazzaro e M. Longo, *Hellas Heroes 1: Le fatiche di Autolico*, Edizioni Librarsi, Milano 2019, \$230.

<sup>8</sup> L. Gallarini, *Librigame, il protagonista sei tu*, p. 51 (versione ebook).

per facilitare questo tipo di immedesimazione: nei primi libri di *Fighting Fantasy* il protagonista è un avventuriero senza nome e senza un *background* biografico noto, semplicemente una pedina priva di personalità propria. Il punto di vista è totalmente neutrale, non condizionato dalla storia o dal modo di pensare del personaggio, perciò il giocatore immagina di essere egli stesso il protagonista dell'avventura (esattamente come recita lo slogan pubblicitario della collana). In *Lupo Solitario* la pedina diventa un personaggio narrativo vero e proprio: il protagonista ha una storia alle spalle, un carattere definito, affronta un percorso di crescita interiore. In un racconto di questo tipo il lettore deve imparare a pensare come il protagonista, perché le scelte corrette in termini di immedesimazione portano generalmente a sviluppi della storia positivi per il personaggio. I casi di *Fighting Fantasy* e *Lupo Solitario* sono probabilmente i più famosi, ma esistono espedienti narrativi altrettanto validi in collane minori come *Alla corte di Re Artù* e *Kata Kumbas*, dove la finzione narrativa prevede che il lettore-giocatore, attraverso la fruizione del librogame, venga teletrasportato dalla sua epoca all'interno del mondo diegetico, incarnandosi in un personaggio ben caratterizzato, con le sue idee e la sua storia.

I libri-gioco scritti in seconda persona singolare (all'indicativo presente) sono la maggioranza, ma non mancano le eccezioni. Non si pone problemi di immedesimazione la serie interattiva di *Fire\*Wolf*, dove le azioni del protagonista sono descritte in terza persona e determinate dalla volontà del lettore, che gestisce il personaggio dall'esterno come se fosse una pedina. Ci sono poi dei casi isolati che sperimentano la prima persona singolare (*Frankenstein* di Dave Morris) o si riferiscono a più giocatori, dandogli del "voi" (*Faccia a faccia* e *Blood Sword*) o del "loro": quest'ultima forma è la più diffusa nei fumettogame e nei fumetti a bivi, come quelli di *Topolino* e *Asterix*.

### 2.3 *Gameplay*

Ma cosa significa in concreto leggere (o "leggigiocare", dalla crasi tra "leggere" e "giocare" inventata dai redattori di «LGL Magazine») un librogame? Non tutti i libri-gioco si fruiscono allo stesso modo. Quello che più di tutto differenzia un titolo da un altro è il *gameplay*, ovvero la modalità con cui il giocatore interagisce col librogame, cosa fa esattamente mentre lo legge. La tipologia di *gameplay* permette di operare una prima classificazione dei titoli in commercio, che comprende tutte le possibili modalità di fruizione dei testi interattivi. La formula di *gameplay* più semplice è quella che Mauro

Longo<sup>9</sup> definisce “Mille Storie”, basata su un approccio prevalentemente narrativo: il “gioco” consiste essenzialmente nel piacere della lettura e della scoperta dei diversi finali possibili. Si gioca per esplorare i percorsi e gli sviluppi alternativi della storia, non ci sono obiettivi da raggiungere o missioni da compiere, pertanto questa tipologia di *gameplay* si adatta soprattutto alle storie a bivi semplici, senza strumenti da utilizzare o complicati regolamenti da applicare.

Diverso è il caso del *gameplay* denominato “Missione”, in cui lo scopo è raggiungere il finale di vittoria cercando di evitare i percorsi fallimentari. Il lettore gioca quasi in competizione col libro, cercando di superare le sfide proposte al suo interno per portare a termine la sua missione, indicata di solito nel prologo del librogame. Si tratta del *gameplay* più comune, molto diffuso sia nei librigioco sia nelle storie a bivi, ma anche nella maggior parte delle *solo adventure* per gioco di ruolo e nei fumettogame. Un sottogenere della modalità “Missione” è il “True Path”, in cui la sfida posta al lettore consiste nel trovare l’unico percorso corretto che dal primo paragrafo conduce al finale di vittoria. C’è pochissimo margine di errore per il lettore-giocatore (il *true path* può prevedere piccole deviazioni e varianti di percorso), perciò occorre che il fruitore sia preparato ad affrontare un librogame di difficoltà elevata, che richiede una certa esperienza pregressa; per questo motivo è un tipo di *gameplay* poco diffuso.

Se il “True Path” può risultare frustrante per il giocatore che non riesce a trovare il percorso corretto, il *gameplay* “A punti” viene invece incontro alle esigenze ricreative dell’utente meno esperto, poiché non prevede finali di fallimento ma conduce sempre il lettore dal paragrafo iniziale a quello finale. L’elemento ludico è rappresentato da un punteggio che si va accumulando durante la lettura in base alle scelte compiute e alle sfide affrontate, dunque lo scopo è quello di ottenere il miglior punteggio possibile, fino ad arrivare al risultato perfetto (che rappresenterebbe il *true path* del librogame).

Continuando a seguire la catalogazione proposta da Longo, si trova il *gameplay* “Open World”, tra i più complessi in termini di progettazione, poiché è organizzato per permettere al lettore di giocare virtualmente all’infinito, navigando avanti e indietro tra i paragrafi nell’intento di esplorare tutti i meandri del mondo diegetico. La mancanza di una trama portante è compensata dalla grande libertà di esplorazione e dalle diverse missioni da portare a termine: *Fabled Lands (Terre leggendarie)* è la serie più celebre a utilizzare questo tipo di *gameplay*.

---

<sup>9</sup> Si veda M. Longo e M. Spina, *Scrivi la tua avventura! Dalle storie a bivi ai librogame*, pubblicazione indipendente, Torino 2019.

Infine, alcuni librogame propongono un'esperienza di gioco particolare, che prevede la compartecipazione di più giocatori. Fin qui, infatti, si sono considerati libri-gioco da fruire in solitaria, ma alcuni titoli sono progettati espressamente per essere giocati in modalità multiplayer: *Blood Sword*, *Faccia a faccia*, *Partita a quattro*, *Combat Heroes* e la più recente *Stregoneria rusticana!* sono alcune delle più famose saghe da giocare in coppia o in gruppo. Il *gameplay* di questi volumi può essere di due tipi: “Sfida” o “Alleanza”. In modalità “Sfida”, generalmente, due lettori si fronteggiano su due libri distinti, cercando di sconfiggere il proprio avversario: in *Sfida per il trono*, primo volume della collana *Faccia a faccia*, i due giocatori hanno lo stesso obiettivo, trovare la gemma che li renderà re dell'immaginata Gundobad, ma solo uno dei due potrà salire sul trono. Al contrario, nella modalità “Alleanza” i giocatori devono collaborare per raggiungere un obiettivo comune: la saga di *Blood Sword* utilizza un unico volume che permette ai partecipanti (da uno a quattro) di cooperare per il raggiungimento della meta finale<sup>10</sup>.

Queste sono le principali formule di *gameplay* utilizzate dalla narrativa interattiva, ma non esauriscono tutte le possibili modalità di fruizione dei librogame; vi sono sempre delle eccezioni, delle sperimentazioni, dei libri-gioco che presentano *gameplay* unici e innovativi: in un librogame australiano dal titolo *The lost gold of Captain Quicksilver*, ad esempio, l'eroe è in possesso di una macchina del tempo miniaturizzata che consente al lettore-giocatore di tornare indietro ai paragrafi visitati in precedenza per evitare la sconfitta, ma lo obbliga a completare la missione in un massimo di 50 paragrafi. La tabella riportata di seguito propone uno schema riassuntivo dei principali tipi di *gameplay* utilizzati nei librogame classici.

GAMEPLAY	SCOPO	ESEMPIO
Mille Storie	scoprire tutti i percorsi e i finali del libro	<i>Tante storie per giocare</i>
Missione	raggiungere il finale di vittoria	<i>Lupo Solitario</i>
A punti	arrivare in fondo al libro con il punteggio più alto possibile	<i>Avventure stellari</i>
Open World	esplorare tutti i paragrafi del librogame per completare le missioni	<i>Terre leggendarie</i>
Multiplayer (Sfida o Alleanza)	sconfiggere l'avversario o raggiungere l'obiettivo comune	<i>Faccia a faccia</i>
Sperimentale	variabile	<i>The lost gold of Captain Quicksilver</i>

<sup>10</sup> Per altri esempi di libri-gioco multigiocatore si veda A. Angiolino, *Costruire i libri-gioco. Come scriverli e utilizzarli per la didattica, la scrittura collettiva e il teatro interattivo*.

Il *gameplay* influenza la longevità di un librogioco. Con “longevità” si intende la possibilità di rigiocare più volte un librogame senza mai ripetere la stessa esperienza di gioco. I librogame sono progettati per essere letti e riletti, studiati, esplorati, scoperti gradualmente; quasi mai un libro interattivo viene letto e accantonato sullo scaffale come un testo tradizionale. In un librogioco con modalità “Mille Storie”, la longevità si esaurisce quando il lettore ha scoperto tutti i percorsi e i finali possibili (più alto è il numero di percorsi, maggiore sarà la longevità del testo); in un librogame “True Path”, tutta la longevità del testo si basa sui molteplici tentativi del lettore di scoprire l’unico percorso corretto (se il *true path* è troppo facile da trovare e il lettore ci riesce al primo tentativo, il librogame esaurisce il suo “ciclo di vita” già dopo la prima lettura). Qualunque sia il *gameplay* di un librogioco, esistono diversi accorgimenti che permettono agli autori di aumentarne la longevità, rendendoli giocabili virtualmente all’infinito: inserire una personalizzazione iniziale delle caratteristiche dell’eroe o dell’attrezzatura in suo possesso permette al giocatore di affrontare il testo più volte con personaggi del tutto diversi; un altro trucco può essere quello di inserire obiettivi secondari o poteri speciali che si sbloccano solo una volta arrivati in fondo al libro e hanno una qualche influenza sulle partite successive.

#### 2.4 *Struttura narrativa e organizzazione dei paragrafi*

Non esiste un numero prefissato di paragrafi per la costruzione di un librogame: per un racconto-game possono essere sufficienti 100 paragrafi, che potranno impegnare il lettore dai dieci ai trenta minuti, mentre un librogame che arriva a 300 paragrafi garantisce un paio d’ore di intrattenimento; il grosso dei librogioco comprende dai 300 ai 500 paragrafi, con “partite” che durano tre-quattro ore, ma i titoli più impegnativi possono oltrepassare i 500 paragrafi<sup>11</sup>. Per fare qualche esempio pratico, un classico volumetto della collana *Scegli la tua avventura* ha poco più di 100 paragrafi, i libri di *Lupo Solitario* si aggirano sui 350, un’avventura di *Fighting Fantasy* arriva generalmente a 400 e uno scenario di *Terre leggendarie* viaggia sempre sopra i 700 paragrafi.

I paragrafi dei librogame non sono organizzati sempre allo stesso modo, e non sempre un numero maggiore di paragrafi corrisponde a un’esperienza di gioco più lunga, poiché la durata della lettura dipende in larga parte dalla struttura del librogioco. Oltre che per le

---

<sup>11</sup> Il record del librogame più lungo è detenuto da *1789. Qui seriez-vous? Que feriez-vous?* di Patrick Cothias, con ben 2450 paragrafi: un grosso volume del 1989 che celebra il bicentenario della Rivoluzione Francese consentendo al lettore di riviverne gli eventi scegliendo tra dieci diversi personaggi in cui immedesimarsi.

modalità di *gameplay*, infatti, i librogame si differenziano per l'organizzazione strutturale del testo, cioè l'ordine con cui i paragrafi si presentano al lettore, le relazioni tra i capitoli e la "configurazione" generale del librogioco. Dalla struttura dipende la possibilità di ripercorrere più volte uno stesso paragrafo, ritornare sui propri passi o intraprendere percorsi secondari per ottenere qualche ricompensa.

Mauro Longo individua almeno sette tipologie di struttura, a cominciare da quella "Ad albero", tipica delle storie a bivi con *gameplay* "Mille Storie": è caratterizzata da numerose diramazioni che rimandano a percorsi diversi che non si ricongiungono mai e terminano in tanti differenti finali. Nel caso della struttura "A checkpoint", invece, il librogioco appare scandito in blocchi narrativi che si susseguono uno dopo l'altro; ogni blocco si sviluppa in una ristretta gamma di scelte e rimandi, ma tutti i percorsi si ricongiungono a un certo punto in un unico paragrafo obbligatorio, chiamato "checkpoint". Il secondo volume di *Lupo Solitario, Traversata infernale*, presenta questa struttura, che ha il vantaggio di garantire un perfetto controllo della trama e dei ritmi narrativi, evitando la proliferazione esagerata dei percorsi, ma può correre il rischio di risultare ripetitiva nelle eventuali riletture. Un'estremizzazione di questa configurazione è la cosiddetta struttura "A railroad", costituita da un unico percorso lungo il quale si trovano delle deviazioni minime che non cambiano la direzione generale della storia. È una struttura funzionale al *gameplay* "A punti": la trama è sempre la stessa, ma possono esserci delle scelte sbagliate che fanno abbassare il punteggio con cui il giocatore arriverà in fondo al libro. Nella struttura "A tronconi" esistono diversi percorsi principali (in genere due o tre) che divergono all'inizio del libro e si ricongiungono verso la fine; ciascuno di questi percorsi può avere i propri *checkpoint* o le proprie diramazioni ad albero. I librogame definiti "A trama portante" prevedono una serie di avventure obbligatorie, che il giocatore deve affrontare per proseguire la storia, e altre avventure opzionali, che si possono intraprendere o meno (una sorta di missioni secondarie); dedicarsi a questi incarichi supplementari può essere rischioso, ma garantisce dei vantaggi che saranno utili nel prosieguo dell'avventura principale. Nel caso di un *gameplay* "Open World", come quello di *Terre leggendarie*, la struttura ideale è quella "A mappa", che permette al lettore di vagare nel testo per esplorare i vari ambienti in cui si svolge vicenda; la struttura a mappa può essere "pura" (cioè senza vincoli di movimento per il lettore), "ibrida" (con un elemento che mette fretta al lettore e gli impedisce di esplorare in totale libertà) o "indirizzata" (l'eroe è spinto sempre verso una certa direzione e non può tornare indietro). I librogame con struttura a mappa richiedono degli accorgimenti particolari per

garantire la verosimiglianza dell'esperienza di gioco: ad esempio, se il lettore decide di far passare l'eroe più volte dalla stessa stanza, i nemici sconfitti in precedenza dovranno risultare assenti o stesi per terra, e non nuovamente pronti a combattere; ciò comporta lo sdoppiamento e la proliferazione dei paragrafi, che spiega in parte le dimensioni dei libri-gioco che adottano questa struttura. Infine, come il *gameplay*, anche la struttura può essere "Mista", risultato dell'ibridazione di differenti configurazioni strutturali. La tabella che segue riassume le principali tipologie di organizzazione strutturale adottate dai testi interattivi.

STRUTTURA	DESCRIZIONE
Ad albero	percorsi indipendenti che terminano con differenti finali
A checkpoint	blocchi narrativi che si ricongiungono in un paragrafo comune prima della fine
A railroad	percorso unico con piccole deviazioni
A tronconi	diversi percorsi principali che si ricongiungono alla fine del libro
A trama portante	un percorso principale con diverse deviazioni opzionali
A mappa	struttura molto ramificata che permette di muoversi liberamente tra i paragrafi
Mista	ibridazione di diverse configurazioni strutturali

### 2.5 Il kit del "librogamer"

Non basta un *gameplay* funzionale e un'organizzazione ordinata dei paragrafi per dare vita a un libro-gioco efficace. Un ruolo fondamentale è svolto dal regolamento, che disciplina non solo il funzionamento dei rimandi, ma anche la scelta delle caratteristiche durante la costruzione del personaggio e la gestione delle prove che l'eroe dovrà affrontare nel corso della vicenda. La maggior parte dei regolamenti dei libri interattivi prevede l'utilizzo di uno specifico set di strumenti atto a rendere "giocabile" il librogame, una sorta di "cassetta degli attrezzi" indispensabile per intraprendere l'avventura interattiva.

Molti librogame consentono al lettore-giocatore di modificare alcuni tratti dell'eroe protagonista prima di iniziare la lettura vera e propria. Queste caratteristiche, contraddistinte di solito da valori numerici, avranno una qualche influenza sulle situazioni che si presenteranno nel corso della narrazione e potranno determinare il successo o il fallimento dell'avventura; per tenere traccia di queste variabili, il giocatore avrà bisogno prima di tutto di una "scheda-personaggio" (o "registro di gioco", o "foglio d'avventura") su cui appuntare le abilità, i talenti, gli attributi e gli strumenti dell'eroe protagonista. Nel

librogame italiano *Il Presidente del consiglio sei... tu*, ad esempio, il lettore interpreta un aspirante politico e deve scegliere cinque tra le dieci doti che gli sembrano più appropriate per diventare capo del governo (astuzia, carisma, intelligenza, spregiudicatezza e così via); queste caratteristiche devono essere appuntate dal giocatore nella scheda-personaggio, e tenute in considerazione ogni volta che il gioco lo prevede. In altri casi, la preparazione iniziale del personaggio riguarda l'equipaggiamento che l'eroe avrà con sé durante il viaggio: nel racconto-gioco *La luna degli assassini* di Mauro Longo, prima di iniziare a giocare bisogna scegliere sei oggetti tra gli undici proposti (tra cui lanterna, spranga, pugnale, corda, rampino ecc.), mentre altri strumenti possono essere acquisiti durante l'avventura. Il registro di gioco garantisce al lettore una gestione ordinata di tutti gli oggetti, le abilità e le caratteristiche (ricchezza, energia, salute) di cui è necessario tenere traccia, come risulta chiaramente dalla scheda-personaggio di *Blood Sword* (Edizioni Librarsi) riportata in *Figura 4*.

SCHEDA PERSONAGGIO

NOME:	<input type="text"/>	RUOLO:	<input type="text"/>
COMBATTIVITÀ:	<input type="text"/>	RANGO:	<input type="text"/>
PSICHE:	<input type="text"/>	RESISTENZA:	<input type="text"/>
INTELLIGENZA:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
DANNO:	<input type="text"/>		
PROTEZIONE:	<input type="text"/>		
OGGETTI:	<input type="text"/>		
		NOTE:	<input type="text"/>

*Figura 4. Scheda-personaggio utilizzata nella collana Blood Sword, pubblicata in Italia da Edizioni Librarsi.*

Assieme al registro di gioco, uno strumento indispensabile in molti libri-gioco con *gameplay* “Open-World” è la mappa, da consultare per orientarsi nell’esplorazione della *location* di gioco. Può essere la cartina geografica della regione, la pianta di una città o addirittura una mappa stellare su cui il giocatore può seguire i movimenti del proprio personaggio e, in base alla sua posizione, programmare le mosse successive. Nella collana *Middle Earth Quest*, ambientata nella Terra di Mezzo dei romanzi di Tolkien e mai

tradotta in italiano, la mappa è costituita da una griglia esagonata che permette al lettore di spostarsi in ogni momento dalla casella in cui si trova a una qualsiasi delle sei adiacenti, garantendo grande libertà di movimento.

Gran parte dell'attività ludica all'interno di un librogame consiste nel superare delle "prove", sfide logiche o scontri con altri personaggi, da cui l'eroe potrà uscire avvantaggiato o svantaggiato, vittorioso o sconfitto. L'esito delle prove dipende dalle abilità e dagli strumenti in possesso dell'eroe, dall'intuito e dalla strategia del lettore, ma anche dalla fortuna. Ogni librogame, infatti, prevede almeno un elemento aleatorio che serve a garantire anche al giocatore che affronta la sfida in condizioni svantaggiose una minima possibilità di successo, e viceversa al lettore più abile la possibilità di un esito negativo. Un certo grado di indeterminatezza e di rischio aumenta il coinvolgimento ludico del lettore e garantisce la variabilità e la verosimiglianza dell'esperienza di gioco. In quasi tutti i testi interattivi l'elemento aleatorio è rappresentato dal lancio di dadi (di solito due dadi a sei facce, che assicurano un'ampia gamma probabilistica, ma anche un unico dado a dieci facce), più raramente dal lancio di una moneta (che limita gli esiti possibili a due); non mancano però eccezioni che scelgono di utilizzare come elemento aleatorio l'orario, il numero di pagina, il valore di una carta e altri sistemi più creativi. Per simulare la funzione del dado a dieci facce senza costringere il giocatore a procurarsene uno, Joe Dever ha proposto, nei suoi *Lupo Solitario*, *Oberon* e *Guerrieri della strada*, una "Tabella del Destino" stampata nelle ultime pagine del librogame (Figura 5). Il giocatore chiude gli occhi, punta la matita sulla tabella in maniera casuale e considera come valore aleatorio il numero indicato. Il risultato è lo stesso di un lancio di dado, ma la possibilità di integrare la componente aleatoria direttamente nel testo permette al giocatore di leggere il librogame anche senza un piano d'appoggio su cui gettare i dadi.

1	3	9	3	2	7	5	0	2	5
5	6	2	5	1	3	8	4	3	5
7	6	7	8	1	4	3	1	4	5
4	0	8	7	3	0	8	7	2	5
7	4	0	0	9	6	2	0	8	1
1	6	7	9	6	9	0	3	3	9
8	9	2	8	1	3	4	9	7	1
6	3	0	7	5	0	5	4	6	6
7	2	1	4	2	9	6	4	2	6
0	9	6	4	8	2	8	5	8	3

Figura 5. La "Tabella del Destino" ideata da Joe Dever e utilizzata nei suoi librogame.

L'occorrente minimo di cui un "librogame" dovrebbe disporre per affrontare la lettura di un testo interattivo cartaceo è quindi molto variabile, dipende dal *gameplay*, dal regolamento di gioco e da altri fattori contingenti, ma in genere include carta, matita e gomma per prendere note e gestire la scheda-personaggio, oltre a uno strumento che funga

da elemento randomico, capace di garantire un certo grado di indeterminazione durante l'esperienza di gioco.

## 2.6 Generi interattivi

Il fantasy è indubbiamente il genere preferito dalla narrativa interattiva. Quasi tutti i titoli fin qui citati, a cominciare dalle tre serie pilota di cui si è parlato nel paragrafo 2.1, rientrano nel filone del fantastico e si rivolgono prevalentemente a un pubblico adolescente. Le ragioni di questa preferenza sono da ricercare, in *primis*, proprio nel target di riferimento: i librogame nascono con l'intento di avvicinare i giovani alla lettura, proponendo un prodotto innovativo in grado non solo di suscitare il loro interesse ma anche di sollecitare la loro partecipazione attiva. Il ragazzo che legge di draghi e streghe in un libro fantasy tradizionale immagina di affrontare in prima persona quelle avventure mozzafiato; un librogame gli dà la possibilità di soddisfare questa fantasia. In secondo luogo, le "prove" che il giocatore deve affrontare durante la lettura di un librogame si adattano perfettamente al genere e all'ambientazione fantasy: combattimenti con creature mostruose, duelli di magia, sfide cavalleresche, mondi da salvare e così via; nessun altro genere offre una tale varietà di situazioni avvincenti da cui attingere.

Se il fantasy gioca un ruolo da protagonista nella narrativa interattiva degli anni Ottanta e Novanta, un altro genere molto popolare in quel periodo è la fantascienza: viaggi nel tempo e avventure intergalattiche offrono abbondante materiale narrativo agli autori dei librogame, che si rifanno alla fantascienza classica degli anni Cinquanta e alla tradizione di scrittori come Isaac Asimov e Philip Dick. L'applicazione delle meccaniche interattive a questo genere intramontabile dà origine a collane di grande successo come l'inglese *Star Challenge*, i cui primi cinque volumi vengono portati in Italia dalla E. Elle (*Avventure stellari*); altri esempi eccellenti vengono dalle saghe di *Scegli la tua avventura* e *Fighting Fantasy* (che propone i volumi fantascientifici *I viaggiatori dello spazio* e *Missione nei cieli*).

Anche nel filone dell'horror si annoverano titoli di rilievo che rievocano i grandi narratori del passato, da H. P. Lovecraft a Edgar Allan Poe. Uno dei primi titoli a prendere in prestito le atmosfere cupe e grottesche di questi maestri della letteratura è *Il regno dell'ombra*, primo volume della collana *Oltre l'incubo*, edita dalla E. Elle a partire dal 1987 ma ambientata proprio all'epoca di Lovecraft, gli anni Venti del Novecento: il lettore è calato nei panni di un "investigatore dell'occulto" con la passione per il macabro e il paranormale, e l'indagine si svolge in un'atmosfera ansiogena che mette

costantemente a rischio la sanità mentale dell'eroe. Si rifanno ai grandi classici anche due volumi redatti dall'irlandese Herbie Brennan, *Il conte Dracula* e *Frankenstein*, anch'essi portati in Italia dalla E. Elle nel 1987: in entrambi i librogame il lettore ha la facoltà di scegliere quale personaggio interpretare (il vampiro o il cacciatore nel primo caso, il dottore o il mostro nel secondo) semplicemente partendo da un paragrafo piuttosto che da un altro. Già sul finire degli anni Ottanta, quindi, il filone interattivo dell'horror costituisce una valida alternativa ai librogame fantasy; un filone che arriva fino ai giorni nostri, con collane che sfruttano i racconti di Lovecraft non protetti da *copyright* per riproporre una versione “a bivi” delle sue opere, a cominciare dal celebre *Necronomicon*<sup>12</sup>.

Con la serie *Oltre l'incubo* si è già al confine con un altro genere letterario che si adatta facilmente ai meccanismi della narrativa interattiva, seppur con caratteristiche diverse da quelle dei librigioco classici: il giallo. I librogame polizieschi vantano un precursore illustre: i gialli di Ellery Queen, giovane investigatore che aiuta il padre poliziotto a risolvere i casi più intricati, nonché pseudonimo utilizzato dai due autori dei romanzi che vedono protagonista questo emblematico personaggio, i cugini americani Frederic Dannay e Manfred Bennington Lee. La coppia di scrittori ha prodotto, nell'arco di cinque decenni<sup>13</sup>, più di trenta romanzi gialli con protagonista Ellery Queen, in grado di appassionare milioni di lettori (anche in Italia, dove la Mondadori detiene ancora oggi i diritti della saga) ma soprattutto di distinguersi dal mercato del giallo tradizionale grazie a una trovata vincente: la “Sfida al lettore”. In quasi tutti i lavori che hanno per protagonista Ellery Queen, a un certo punto della storia la narrazione viene interrotta e il lettore è invitato a risolvere il caso utilizzando tutti gli indizi fin lì raccolti; una volta elaborata la soluzione, è poi possibile confrontarla con quella effettiva, inserita in appendice al libro. Questo espediente interattivo ha reso celebre la serie di romanzi, ed è stato riproposto e implementato da innumerevoli pubblicazioni dello stesso genere. Negli anni Ottanta la Mondadori rilancia la serie di Ellery Queen enfatizzando la componente ludica: la soluzione del caso è conservata in una busta sigillata, che il lettore deve aprire solo dopo aver tratto le proprie conclusioni. Riprendendo l'esperimento di un autore tedesco, Wolfgang Ecke, nel 1986 la E. Elle di Trieste inaugura la serie *Enigmi*, quattro

---

<sup>12</sup> Si vedano le saghe *The Necronomicon Gamebook* della Officina Meningi (2018-2019) e *Always Choose Cthulhu* di Edward T. Riker, Giny Valrís e Victor Conde (2019-2020).

<sup>13</sup> Nel 1929 esce il primo romanzo targato Ellery Queen, *The Roman Hat Mystery* (*La poltrona n. 30*), e nel 1972, poco dopo la morte di uno dei due autori, viene pubblicata l'ultima avventura dell'investigatore, *A Fine and Private Place* (*La prova del nove*).

volumetti antologici che racchiudono una ventina di brevi storie a sfondo giallo; ogni racconto è catalogato a seconda della difficoltà, e la risoluzione dei casi attribuisce al lettore un punteggio tanto più alto quanto maggiore è la complessità degli enigmi. Indagini e misteri sono al centro di molte altre serie interattive di successo, non solo della E. Elle (che si distingue anche per le collane *Detective Club* e *Sherlock Holmes*) ma anche di Mursia, che nel 1988 vara la serie per ragazzi *I fantastici cinque - gioca l'avventura*, in cui l'investigazione è arricchita da cifrari, mappe segrete e altri elementi accessori che contribuiscono a creare un'efficace atmosfera poliziesca.

Tra gli altri generi letterari esplorati dalla narrativa interattiva figurano il romanzo rosa, il genere supereroistico, il racconto umoristico e perfino l'erotico, ma un'importanza particolare nella produzione librogiochistica è rivestita dal romanzo storico. Dal mito greco all'epopea dei gladiatori, dall'Antico Egitto alle guerre mondiali, quasi tutte le epoche storiche sono diventate scenario di avventure letterarie a bivi. Due esempi su tutti sono il librogame italiano *I misteri delle catacombe* di Andrea Angiolino, Domenico Di Giorgio e Francesca Garello, ambientato nella Roma del terzo secolo dopo Cristo, e la recentissima saga avviata da Francesco Di Lazzaro e Mauro Longo, *Hellas Heroes*, che affronta storia e leggende dell'Antica Grecia. La rilevanza di questi titoli è data dalla loro capacità di fondere insieme le due funzioni principali della narrativa ludica, quella ricreativa e quella didattica, in virtù della natura interattiva dei testi in questione.

### 2.7 Funzioni della narrazione interattiva

Leggere un librogame è divertente, ma non riposante. Come si evince dai paragrafi precedenti, la fruizione di un librogame richiede una serie di azioni da parte del lettore (lancio di dadi, risoluzione di enigmi, annotazione di eventi) che non facilitano una lettura passiva e svogliata, superficiale o parziale, ma al contrario esigono attenzione e partecipazione, poiché senza l'apporto del lettore la storia non può procedere.

Il meccanismo stesso del gioco coinvolge il lettore impedendogli distrazioni, lo obbliga a leggere e soprattutto a capire, perché solo dopo aver capito quanto vede scritto [...] potrà operare quelle scelte che gli permetteranno di proseguire nel gioco. Non si può fruire il librogame in maniera casuale, distratta: [esso] esige sempre delle risposte, sia sotto forma di scelte [...] sia sotto forma di risoluzioni a problemi.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> S. Dini, L. Ferlino, M. Tavella, *Librogame: leggere per capire, ma anche leggere per imparare a leggere*, in «Didattica '93. Informatica per la didattica» (aprile 1993), p. 286.

Questa caratteristica ha un forte valore iniziatico, di avvicinamento alla lettura per un pubblico di giovanissimi che, messi di fronte a un libro tradizionale, spesso trovano insopportabile l'idea di sorbirsi pagine e pagine di narrazione lineare senza poter "fare" niente:

Il librogame propone un'attività di gioco educativo che, pur rimanendo concettualmente integrata nella storia, consente brevi stacchi dall'attività di lettura. L'introduzione del gioco ha volutamente una funzione distraente e diversificante, ma anche vivacizzante rispetto alla storia e all'attività richiesta.<sup>15</sup>

Accanto all'intrattenimento, quindi, una delle principali funzioni della narrativa interattiva è quella di invogliare alla lettura, alla frequentazione di biblioteche e librerie, all'apprendimento attraverso un *medium* diverso dai tradizionali libri di testo scolastici. I librogame, infatti, si prestano facilmente a un utilizzo didattico, hanno una forte potenzialità divulgativa e stimolano l'apprendimento senza vincolare a schemi di lavoro rigidi e prefissati, favorendo un primo approccio positivo con l'oggetto-libro. Per questo motivo, i librogame a sfondo storico di cui si è parlato nel paragrafo precedente acquistano una rilevanza particolare, poiché permettono di applicare la tecnica di autoapprendimento sviluppata da Crowder e ripresa dai TutorText<sup>16</sup>, trasladandola dall'ambito meramente didattico a quello ricreativo: se il lettore sa come andarono le cose nel periodo storico in cui è ambientata la vicenda avrà un'alta probabilità di completare le sfide proposte nel testo interattivo, se non lo sa avrà la possibilità di impararlo giocando.

Andrea Angiolino, tra i massimi esperti italiani di librigioco e tra i più prolifici autori di letteratura a bivi, pone l'accento sulle potenzialità della narrativa interattiva come strumento di scrittura collettiva in ambito educativo (scuole, corsi di scrittura creativa, associazioni letterarie):

Lavorare con i compagni è uno stimolo e una validissima occasione di confronto e supporto reciproco nella negoziazione e costruzione del testo condiviso [...]: ha importanti ripercussioni a livello sia individuale che relazionale.<sup>17</sup>

Gli esperimenti di scrittura collaborativa sono diffusi in ambito didattico-educativo poiché rappresentano un ottimo esercizio di democrazia: garantiscono lo sviluppo del

---

<sup>15</sup> *Ivi*, p. 280.

<sup>16</sup> Si veda il paragrafo 1.1 di questo elaborato.

<sup>17</sup> A. Angiolino, *Costruire i libri-gioco. Come scriverli e utilizzarli per la didattica, la scrittura collettiva e il teatro interattivo*, p. 152.

pensiero critico, delle competenze relazionali e del rispetto reciproco, favorendo apertura mentale e spirito di collaborazione. Ma, come spiega Angiolino, per scrivere collettivamente un racconto tradizionale occorre selezionare di volta in volta una delle tante idee proposte dai partecipanti, mentre la progettazione di gruppo di un librogame o di un racconto a bivi consente di recepire diversi spunti e di svilupparli contemporaneamente, senza dover scartare alcun potenziale sviluppo della trama. A supporto di questa argomentazione, nel suo manuale *Costruire i librigioco*, Angiolino presenta alcuni esempi di attività di scrittura collettiva che hanno dato buoni risultati. Cita la pionieristica iniziativa di Annamaria Di Giovanni e Stefania Fabri, che nel giugno del 1991 hanno organizzato un “Club del Librogame” presso la Biblioteca Centrale per Ragazzi di Roma: «Nell’arco di quattro incontri pomeridiani i partecipanti hanno potuto conoscere i librigioco o approfondire la propria familiarità con essi, esplorarne i meccanismi e infine scriverne uno»<sup>18</sup>. Il progetto è riuscito anche grazie alla sponsorizzazione della E. Elle, la casa editrice italiana tradizionalmente più interessata alla narrativa interattiva. Un altro racconto-gioco esemplare è quello ideato collettivamente dagli studenti di prima elementare della scuola Europa di Roma (classe I VB) durante l’anno accademico 1998-1999, in occasione della terza edizione del concorso “Stop al vandalismo grafico” organizzato dall’Assessorato alle Politiche Educative. Il progetto aveva lo scopo di sollecitare i bambini a produrre materiale di sensibilizzazione sul problema delle scritte vandaliche su muri e monumenti: la prima edizione aveva richiesto la creazione di un poster, la seconda di un fumetto, e per la terza edizione si è optato per la produzione di un racconto a bivi. Dopo qualche lezione dedicata alla conoscenza dei librigioco, i ragazzi della I VB, guidati dalla maestra Cristiana Zambon, hanno eseguito un *brainstorming* per stabilire lo stile, il luogo, l’epoca e le caratteristiche del protagonista del racconto; divisi in gruppi, hanno poi sviluppato le diverse idee emerse durante il dibattito collegandole in una struttura ad albero, che ha dato origine al racconto *La città in pericolo*, classificatosi secondo al concorso comunale.

La funzione propedeutica al rilancio della lettura tra i giovani e la capacità di veicolare contenuti educativi non sono le uniche utilità della narrativa ludica. L’efficacia con cui il librogame riesce a immergere il lettore nella storia che racconta, rendendolo protagonista dell’opera, evidenzia un’altra grande potenzialità della narrazione interattiva: la possibilità di promuovere comportamenti sociali positivi, appartenenti a un sistema etico

---

<sup>18</sup> *Ivi*, p. 142.

funzionale alla convivenza civile. In alcuni librogame, se vuole avanzare nella narrazione e completare il libro, il lettore deve aderire a un determinato codice morale:

In *Avventure al campo* il lettore è premiato se, immedesimandosi in un lupetto che aspira a diventare caposestiglia, effettua scelte in sintonia con la morale scout. Analogamente, il lettore pilota de *Il gobbo maledetto* [...] riceverà una Medaglia al Valore solo se tale valore lo dimostrerà nel gioco, effettuando al momento giusto scelte coraggiose e altruistiche.<sup>19</sup>

Naturalmente, l'inserimento di un sistema etico premiante è del tutto opzionale, dipende dal tema e dall'ambientazione del racconto, e può risultare inutile o addirittura fastidioso se usato nel modo sbagliato. Nel numero di ottobre 2009, i redattori della rivista «LGL Magazine» criticano aspramente «lo sforzo di ammantare di un'aura di maturità e problematica sociale un tipo di narrativa che da sempre è accostata a un pubblico infantile»<sup>20</sup>; l'articolo si riferisce in particolare ad alcuni volumi della serie *Virtual Reality (Realtà Virtuale)* di Mark Smith e Dave Morris, nei quali l'intento di inserire nella narrazione riflessioni sociali che suscitino nel lettore una presa di coscienza è reso vano, secondo la rivista, da errori di veridicità storica e da una moralità spicciola. La bocciatura, tuttavia, non investe tutte le sei uscite della collana: «Nel quinto volume, *Cuore di ghiaccio*, il tema dell'invivibilità del pianeta, conseguenza del suo sfruttamento sconsiderato, è introdotto con garbo e perfettamente funzionale all'economia della storia»<sup>21</sup>. Viene citato anche il quinto titolo della collana *Time Machine* (id.), *Missione a Varsavia*, in cui un accurato studio del contesto storico permette agli autori (Susan Nanus e Marc Kornblatt) di calare il lettore nel contesto della Polonia occupata dai nazisti, proponendo «una descrizione mai pesante ma molto suggestiva e penetrante degli eventi che ci si trova a vivere»<sup>22</sup>. Insomma, trasformare il librogame in uno strumento di educazione morale e sociale è possibile, anche se può risultare rischioso: non bisogna trascurare le enormi potenzialità pedagogiche che la narrativa interattiva può offrire.

---

<sup>19</sup> *Ivi*, p. 123. Entrambi i testi citati sono scritti dallo stesso Andrea Angiolino, rispettivamente nel 1996 (insieme a Gregory Alegi) e nel 1993 (insieme a Pier Giorgio Paglia).

<sup>20</sup> F. Di Lazzaro, *Le tematiche sociali in Realtà Virtuale*, in «LGL Magazine», IV, n. 10 (ottobre 2009).

<sup>21</sup> *Ibidem*.

<sup>22</sup> *Ibidem*.

### 3. IL MERCATO DELL'INTERATTIVITÀ

Nei paragrafi che seguono verrà ripercorsa la parabola editoriale della narrativa interattiva, dall'epoca di massima espansione alla rinascita editoriale che ha caratterizzato gli ultimi anni, con un'attenzione particolare al mercato librario italiano. Alla luce di questa ricostruzione storica, saranno interrogati due dei massimi esperti di librogame in Italia, in una doppia intervista che verterà soprattutto sulle prospettive future di questa peculiare forma letteraria, anche in considerazione dell'attuale crisi generalizzata che ha colpito il mondo della cultura a seguito delle restrizioni imposte dal governo italiano per far fronte all'emergenza sanitaria da nuovo coronavirus SARS CoV-2. Restrizioni che rischiano di vanificare gli sforzi compiuti dall'industria dei librogame per risollevare il genere ludico dal baratro editoriale in cui si trovava fino alla metà degli anni Dieci.

#### 3.1 *La Golden Age della narrativa interattiva*

La pubblicazione quasi contemporanea delle collane di *Fighting Fantasy* e *Lupo Solitario*<sup>1</sup> segna l'inizio di un periodo di florida espansione dei librogame a livello mondiale. Mentre in Gran Bretagna nascono decine di collane interattive appartenenti ai generi più disparati, la Francia e gli Stati Uniti cominciano a produrre serie analoghe, sulla scia del successo delle iniziative britanniche. In America, patria delle storie a bivi del marchio *Scegli la tua avventura*, nascono diverse saghe che fanno riferimento ai mondi narrativi resi famosi dalla televisione: si pubblicano librogame dedicati a Sherlock Holmes, Indiana Jones, James Bond, Doctor Who, o ambientati in *location* cinematografiche come la Terra di Mezzo e Narnia. Ma la collana statunitense di maggior successo cavalca la notorietà di un gioco di ruolo di ispirazione fantasy, *Dungeons & Dragons*, diffusissimo tra gli adolescenti americani appassionati di *role-playing*: si tratta di *Advanced Dungeons & Dragons Adventure Gamebooks*, il terzo grande colosso della narrativa interattiva degli anni Ottanta e Novanta, di cui si è già parlato diffusamente nel paragrafo 2.1.

Al di fuori del mondo anglosassone, il Paese più prolifico nella produzione di librigioco originali è la Francia, dove *La Saga du Prêtre Jean (Misteri D'Oriente* nell'edizione italiana della E. Elle), con i suoi cinque volumi editi da Hachette tra il 1986 e il 1987, diffonde la passione per la narrativa interattiva tra i ragazzi d'oltralpe. In Asia spicca la produzione giapponese, che dilaga sul mercato con le serie interattive *Tokyo*

---

<sup>1</sup> Si veda il paragrafo 2.1 del presente elaborato.

*Sogensha's Super Adventure Game* e *Futabasha's Bouken Gamebook*. La popolarità dei librogame raggiunge gradualmente tutte le piazze librerie del mondo occidentale, e all'inizio degli anni Novanta la narrativa interattiva fa il suo ingresso anche in Polonia, in Bulgaria e nei Paesi dell'ex Unione Sovietica, dove si espande soprattutto grazie alle traduzioni delle saghe inglesi e americane.

Il mercato italiano viene presto saturato dalla Edizioni E. Elle di Trieste, che acquisisce i diritti di oltre trenta serie inglesi, americane e francesi, profilandosi come il soggetto di riferimento del settore. È la E. Elle a creare il marchio "Librogame", che connota tutte le pubblicazioni interattive della casa editrice (anche se a volte si tratta di semplici avventure a bivi) e nel giro di qualche anno si volgarizza, trasformandosi nel termine colloquiale con cui si indica qualsiasi prodotto di narrativa partecipativa. Il primo libro interattivo apparso in Italia, tuttavia, viene pubblicato dalle Nuove Edizioni Romane nel 1982: si tratta di *Avventure nell'isola* di Edward Packard, un racconto a bivi molto semplice che si rivolge ai ragazzini in età da scuola elementare. I bambini restano in un primo momento il pubblico di riferimento degli editori italiani: compaiono coloratissime collane interattive in cui il testo si riduce a poche righe per fare spazio a variopinte illustrazioni che contengono semplici labirinti, enigmi e indovinelli indispensabili per determinare il rimando al paragrafo successivo. Un esempio per tutti è *La giungla dei pericoli* di Patrick Burston, tradotto da Editrice Piccoli nel 1985. Presto c'è chi pensa di alzare il target, rivolgendosi a un pubblico più adulto e in particolare agli adolescenti, che in quel periodo si dimostrano interessati all'universo dei giochi di ruolo. Arriva dunque *Lo stregone della montagna infuocata*<sup>2</sup>, edito da Supernova Edizioni, che inaugura il filone fantasy in Italia pur non ottenendo il successo auspicato. È a questo punto che entra prepotentemente in scena la casa editrice triestina diretta da Orietta Fatucci, con l'edizione italiana di *Lupo Solitario* che determina l'affermazione della narrativa ludica sul mercato di massa. I ragazzi di fine anni Ottanta collezionano, si prestano e si scambiano i volumi interattivi della E. Elle, fortemente riconoscibili grazie alle bande colorate e ai simboli sul dorso che caratterizzano ciascuna delle 34 serie contenute nella collana "Librogame" (Figura 6) guidata da Giulio Lughì a partire dall'anno di nascita 1985, che diventa la forza trainante dell'intera casa editrice con oltre 180 volumi pubblicati entro il 1999. Altre case editrici cercano di competere con la E. Elle, come la Mondadori che pubblica, tra l'altro, alcuni volumi di *Scegli la tua avventura, Tunnels &*

---

<sup>2</sup> Si veda il paragrafo 2.1.

*Trolls* e *Falcon*, ma il predominio dell'editore triestino in ambito interattivo rimane pressoché incontrastato fino alla decadenza del settore.

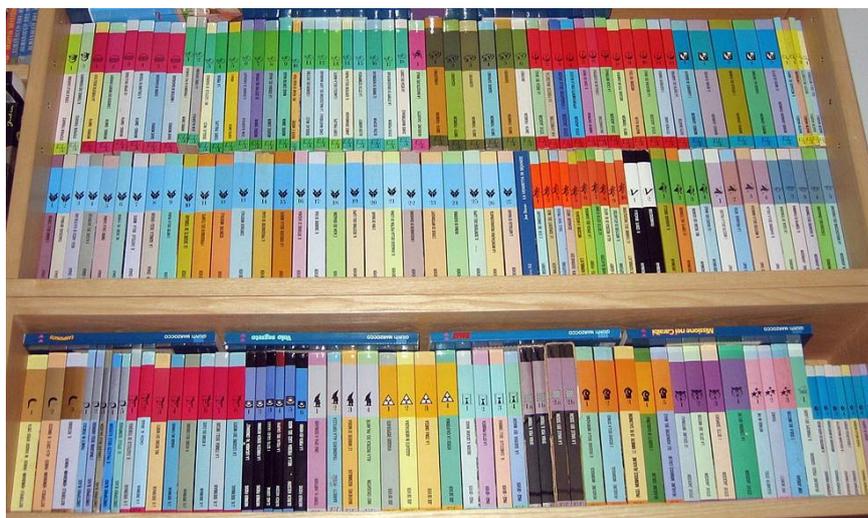


Figura 6. Una collezione di librogame E. Elle, riconoscibile per la banda colorata sul dorso dei volumi che identifica la saga di appartenenza.

Nei primi anni di attività, il successo della casa editrice è basato esclusivamente sulle traduzioni: non soltanto di *Lone Wolf (Lupo Solitario)*, ma anche di *Fighting Fantasy (Dimensione avventura)*, *Grailquest (Alla corte di re Artù)*, *Star Challenge (Avventure stellari)*, *Blood Sword* (id.) e molte altre saghe che in quegli anni spopolano sul mercato anglosassone. Nel 1987, però, gli autori italiani si accorgono finalmente di questo settore in piena espansione, e contribuiscono ad infoltire le fila delle pubblicazioni interattive con i primi librogame italiani della storia: nel giro di poche settimane escono *In cerca di fortuna* di Andrea Angiolino (edito dalla salernitana Ripostes e riproposto l'anno successivo in forma di ipertesto digitale dalla Soft Publishing) e *Il Presidente del consiglio sei... tu* dei misteriosi G&L (pubblicato nella collana "Oscar" di Mondadori). Il mercato dei libri-giochi è ormai solido e di massa, e molti altri editori iniziano ad affacciarvisi con sempre maggior interesse: la Black Out di Modena si rivolge a un pubblico adulto, traducendo i romanzi interattivi di ambientazione storica scritti da Simon Farrell e Jon Sutherland (*Madama ghigliottina*, *L'ultima invasione 1066*, *Bandiere al vento* e soprattutto *Angoscia*, un libro-gioco sul terrorismo nell'Inghilterra contemporanea); Mursia sceglie un target più giovane, con la serie *I fantastici cinque - gioca l'avventura* pubblicata dal 1988; Emme Petrini, La Scuola, Edi Ragazzi e Giunti Marzocco sono alcuni degli editori che si concentrano sulla narrativa interattiva per bambini (in particolare la Giunti, con le collane *Intrepida Game*, *Tattica Game* e *Fantastica Game*). È sempre la Giunti a portare i librogame a un nuovo pubblico, non

avvezzo alla frequentazione di librerie e biblioteche, allegandoli alla rivista *Storia e Dossier* nei mesi di agosto 1991, 1992 e 1993<sup>3</sup>. A metà degli anni Novanta escono *I Giochi del Duemila*, collana della Qualitygame contenente giochi di ruolo e librigioco in formato tascabile a prezzo economico, ma si è già nel periodo di declino editoriale del genere interattivo, e i dati di vendita sono poco incoraggianti.

### 3.2 Il Medioevo dei librigioco

La saturazione del mercato e il conseguente tracollo di vendite avvengono in maniera generalizzata nella prima metà degli anni Novanta. L'ondata principale dei *Fighting Fantasy* si esaurisce nel 1995 e *Lupo Solitario* raggiunge il volume 28 nel 1998, per poi rimanere in stand-by per quasi vent'anni. Le ragioni di questo declino sono presto dette: sostituiti dai più eccitanti videogame, ormai diffusi capillarmente nella società occidentale, i librogame sembrano perdere ragione di esistere, e sopravvivono solo in collane minori e con sistemi di gioco rivisitati. In questa fase sembra che

i librigioco abbiano esaurito la loro funzione come prodotti editoriali. In effetti le modalità di narrazione non lineare hanno trovato altre strade, soprattutto perché i loro principali destinatari (i ragazzi tra gli 8 e i 13 anni) sono attratti da apparecchiature elettroniche più sofisticate del libro, benché molto più povere sul piano immaginativo.<sup>4</sup>

Nei vent'anni di decadenza del settore (dal 1995 al 2014 circa) il genere interattivo non scompare mai del tutto. In tutto il mondo si registrano esperimenti e *revival* di vario genere: ristampe, riedizioni e un vivace mercato dell'usato mantengono vivo un settore che appare agonizzante, con tirature che rasentano numeri a due cifre. Esperimenti interessanti, come i *Compact Adventure Gamebooks* (in Italia *Compact*) e la serie *Fabled Lands* (mai importata in Italia fino al 2017, quando Edizioni Librarsi la traduce come *Terre leggendarie*) non riescono a rivitalizzare il genere ludico e rimangono incompiuti.

Alcuni dei marchi più famosi tentano di sopravvivere approdando nel mondo dei giochi di ruolo: *Lupo Solitario* presenta nel 2004 il primo *role-play game* ambientato nel mondo ideato da Joe Dever, pubblicato dalla britannica Mongoose Publishing e importato in Italia grazie a Editori Folli; migliori risultati ottiene il secondo esperimento della Mongoose, che nel 2010 propone un secondo gioco di ruolo, *Lone Wolf Multiplayer Game Book*, caratterizzato da una grafica più curata e da un'aderenza completa al regolamento

---

<sup>3</sup> I tre titoli proposti sono *Il mistero del corvo d'argento* (agosto 1991), *Il toro sul Nilo* (agosto 1992) e *Nome in codice Assad* (agosto 1993), tutti di autori italiani.

<sup>4</sup> L. Giuliano, *Fiction, narrazione e gioco*, in L. Giuliano (a cura di), *Il teatro della mente. Giochi di ruolo e narrazione ipertestuale*, Edizioni Angelo Guerini e Associati, Milano 2006, p. 22.

dei librigioco. Anche l'universo dei *Fighting Fantasy* trova nuova vita in un gioco di ruolo, la cui prima edizione risale addirittura al 1984: le versioni successive, *Advanced Fighting Fantasy* (1989), *Fighting Fantasy D20* (2003) e *Advanced Fighting Fantasy 2* (2011), integrano il prodotto con un sistema di gioco più avanzato che garantisce una grande velocità di gioco pur mantenendosi fedele alla saga originale. Un'altra collana di librogame che cerca sollievo dal calo di vendite trasformandosi in un *role-play game* è *Blood Sword*, in una sorta di ritorno alle origini: la serie scritta da Dave Morris e Oliver Johnson a partire dal 1987, infatti, prende spunto dalle meccaniche e dall'ambientazione di un gioco di ruolo del 1985, *Dragon Warriors*, che viene riportato in auge nel 2008 con una seconda edizione edita dalla Mongoose Publishing<sup>5</sup>.

È in questa fase di difficoltà del settore che le comunità di appassionati e le riviste amatoriali svolgono un ruolo fondamentale nel preservare la memoria storica della narrativa interattiva. In Italia, l'esempio più significativo è costituito dalla piattaforma online "Librogame's Land" (LGL), sulla quale una comunità di appassionati, gestita dal fondatore Francesco Di Lazzaro, porta avanti dal 2003 la tradizione librogiochistica con recensioni, catalogazioni, informazioni, guide e riferimenti bibliografici su gran parte del materiale interattivo comparso in Italia e all'estero. Dal 2006, alla missione enciclopedica della comunità si affianca una zelante attività produttiva, con la traduzione di volumi mai pubblicati in Italia (tra cui alcuni numeri di *Golden Dragon*, *Fighting Fantasy* e *Sagard the Barbarian*), la diffusione di un periodico digitale interamente dedicato alla narrazione interattiva (il mensile «Librogame's Land Magazine», che ancora oggi rappresenta uno dei principali canali d'informazione del settore), l'organizzazione di raduni e *contest* dedicati ai librigioco amatoriali e la produzione di opere interattive inedite contenute nella sezione "LibriNostri" del portale, da cui sono liberamente scaricabili. Durante il "Medioevo" della produzione narrativo-interattiva, dunque, la comunità di LGL svolge un indispensabile compito di conservazione e promozione, «nel tentativo di ridare slancio al fenomeno soffiando sulle ceneri al tempo quasi del tutto sopite per far scoccare nuovamente una scintilla»<sup>6</sup>, riuscendo ad aggregare una fedele comunità di appassionati che oggi conta migliaia di utenti, tra nostalgici dei librogame classici, giovani curiosi e aspiranti autori interattivi. Se "Librogame's Land" rappresenta l'enciclopedia dei

---

<sup>5</sup> Per una panoramica completa di tutti i giochi di ruolo ispirati ai librogame si veda M. Longo e M. Spina, *Scrivi la tua avventura! Dalle storie a bivi ai librogame*.

<sup>6</sup> Dalla presentazione del progetto di Librogame's Land redatta dal direttivo della piattaforma (<http://www.librogame.net/index.php/chi-siamo>).

libri-gioco nel nostro Paese<sup>7</sup>, la britannica “Fighting Fantazine” è la comunità più attiva a livello internazionale, con centinaia di recensioni, chicche per appassionati e un forum di discussione molto frequentato.

### 3.3 Il Rinascimento dei librogame

Anche grazie all’instancabile attività di queste comunità di appassionati, a partire dal 2013 si avverte una graduale ma sostanziale ripresa del settore narrativo-interattivo, con sempre più case editrici medie e piccole che si interessano ai prodotti di narrativa ludica. La manifestazione annuale Lucca Comics & Games, da sempre considerata cartina di tornasole per valutare lo stato di salute del mercato dei libri-gioco, vede crescere progressivamente il numero di titoli interattivi proposti sugli *stand* degli editori, e soprattutto i dati di vendita di questi prodotti.

Secondo l’autore Mauro Longo<sup>8</sup>, il rinnovato interesse del pubblico e degli editori nei confronti della narrativa interattiva è da attribuire alla concorrenza di diversi fattori. In primo luogo, un semplice fattore anagrafico: gli adolescenti degli anni Ottanta, avidi consumatori di librogame, sono ormai quarantenni nostalgici, disposti ad acquistare nuovamente i titoli classici che li hanno accompagnati durante la giovinezza, per rivivere quella passione e magari tramandarla ai propri figli. Analogamente, molti degli autori classici sono giunti a fine carriera, e potrebbero aver trovato del tempo libero per tornare a dedicarsi alla scrittura di librogame. Un’altra ragione del cosiddetto “Rinascimento interattivo” è costituita dalle possibilità offerte dall’autopubblicazione e dal *print on demand*: quello che è mancato maggiormente nel periodo buio del mercato librogiochistico non sono gli autori, ma degli editori disposti a pubblicare le loro opere interattive; l’autoedizione ha permesso agli scrittori di bypassare questo passaggio, e i risultati di vendita hanno evidenziato che i librogame hanno ancora un mercato. Infine, un ruolo essenziale in questa rinascita è svolto dall’avvento del digitale, che offre nuove opportunità di fruizione delle opere interattive: applicazioni per smartphone, *ebook*, ipertesti multimediali e così via. Gli strumenti informatici diventano un prezioso alleato della narrativa ludica, poiché consentono una navigazione dell’ipertesto più immediata e meno macchinosa: il lettore non deve perdere tempo a cercare la pagina giusta, ma si limita a cliccare sul *link* che lo collega immediatamente al paragrafo successivo. La fruizione del librogame si fa più fluida e coinvolgente grazie alle prerogative dei mezzi

---

<sup>7</sup> Vale la pena citare almeno un altro sito italiano dedicato alla narrativa interattiva, “Il Mondo dei LibroGames” (<http://www.librogame.com/>), la cui *tagline* recita: “In questo sito il protagonista sei tu”.

<sup>8</sup> Si veda M. Longo e M. Spina, *Scrivi la tua avventura! Dalle storie a bivi ai librogame*.

digitali, che permettono di aggiungere effetti sonori, animazioni, mappe interattive e schede-personaggio che si aggiornano automaticamente, garantendo un'esperienza di gioco più simile a quella di un videogame. Sono innumerevoli gli esempi di librogiochi classici trasformati in applicazioni interattive (come gli *Sherlock Holmes* della Appendix LLC<sup>9</sup> e la serie *Sorcery!* riproposta in digitale da Inkle Studios) o di librogame progettati già sotto forma di ipertesti digitali (grande successo ha ottenuto il librogiochi-app *Fra tenebra e abisso: il Marchio* del team TEAsoft, che può vantare centinaia di migliaia di download<sup>10</sup>).

Il primo marchio interattivo a vivere una seconda giovinezza è *Lupo Solitario*: al Lucca Comics & Games del 2006 l'autore della saga, Joe Dever, annuncia l'intenzione di completare la collana con l'uscita degli ultimi quattro volumi previsti nel piano editoriale, oltre al progetto di realizzare un videogame ispirato al personaggio di Lupo Solitario<sup>11</sup>. In un'intervista rilasciata alla redazione di «LGL Magazine», l'autore commenta così il rinnovato interesse del pubblico nei confronti delle sue creazioni:

Credo che il motivo [di questo ritorno di popolarità] sia che la generazione che è cresciuta con i miei libri abbia iniziato a creare delle famiglie proprie [...], ha un interesse nostalgico nei libri con cui è cresciuta e vuole presentarli anche ai familiari [...]. Ma c'è anche una nuova generazione che scopre *Lupo Solitario* per conto suo, e credo che questo sia dovuto al fatto che il libro permette una profondità maggiore rispetto ai videogame e ai film che sono disponibili attualmente; il mondo narrativo è più dettagliato e alla gente piace quel livello di dettaglio.<sup>12</sup>

Nel 2013 la Vincent Books prende in carico la riedizione della saga in versione *deluxe*, e dà il via alla produzione di volumi pensati per un pubblico moderno, con nuove illustrazioni, traduzioni rivedute e copertine di grande pregio. Nel 2015 Dever, mantenendo fede alla sua promessa, dà alle stampe il capitolo 29, *Le tempeste del Chai*, accolto con entusiasmo soprattutto dal pubblico italiano.

Sull'esempio di *Lupo Solitario*, sono molti i marchi tradizionali che si rilanciano negli anni Dieci del Duemila con riedizioni aggiornate e corrette: dalle altre due serie targate Joe Dever (*Oberon* e *Freeway Warrior*) ai *Fighting Fantasy* riproposti da Adriano Salani

---

<sup>9</sup> Si veda A. Orsini, *Sherlock Holmes torna, è sull'App Store*, in «LGL Magazine», VII, n. 6 (novembre 2012).

<sup>10</sup> Si veda D. Leccacorvi, *Dal Marchio alla Megera*, in «LGL Magazine», XIII, n. 9 (luglio-agosto 2018).

<sup>11</sup> Dopo una tormentata storia produttiva pluriennale, con il passaggio a diverse case di produzione, il videogioco vede la luce nel 2013, grazie al lavoro dello studio italiano Forge Reply; *Joe Dever's Lone Wolf* è l'adattamento in chiave videoludica dei librogame di Joe Dever, il quale ha collaborato in prima persona allo sviluppo del videogame. Nel 2018, nell'ambito del Lucca Comics & Games viene presentato un altro videogame dedicato alla saga, *Lone Wolf Augmented Reality*, acclamato come il primo videogioco di ruolo in realtà aumentata della storia.

<sup>12</sup> L. Deganello, «Stavolta sul film di LS sono ottimista», in «LGL Magazine», IV, n. 11 (novembre 2009).

Editore, da *Blood Sword* (della Edizioni Librarsi) all'italiano *In cerca di fortuna* (Origami Edizioni), fino alla saga francese *Misteri d'Oriente* (rispolverata nel 2019 dalla casa editrice MS Edizioni). Ma altrettanto numerosi sono i titoli inediti, gli autori che sperimentano per la prima volta la scrittura interattiva e i nuovi editori che si buttano nel mercato dei librogame: a titolo esemplificativo, citiamo le serie tutte italiane di *Kata Kumbas* e *Ultima Forsan* (pubblicate da GG Studio) e il fumettogame *Mercurio Loi - A passeggio per Roma*, che rappresenta l'esordio di Sergio Bonelli Editore nel campo della narrativa interattiva.

### 3.4 La situazione odierna

Nel contesto di una ritrovata vitalità della narrativa interattiva, che di anno in anno sembra allargare sempre più il proprio bacino di lettori e soprattutto di editori disposti a sperimentare in questa direzione, emerge però una serie di criticità e di sfide che il genere ludico-narrativo deve affrontare all'alba degli anni Venti, per non rischiare di vanificare gli sforzi compiuti e i risultati ottenuti a partire dal 2013, anno simbolico in cui la "fenice" librogame è risorta dalle proprie ceneri grazie all'affetto mai tramontato delle comunità di appassionati. In primo luogo, è evidente che sul mercato interattivo pesa fortemente la tradizione degli anni Ottanta e Novanta del Novecento: i librigioco che oggi ottengono più successo sono quelli che ripropongono lo stile e l'estetica dei grandi classici, e in molti casi sono gli stessi librogame classici ripubblicati in forma aggiornata. Persino titoli molto recenti che non hanno collegamenti con la classicità interattiva, come *Tu sei Deadpool* e *Il barbaro grigio*, entrambi del 2018, imitano visibilmente l'estetica delle collane E. Elle degli anni Ottanta, come appare evidente dalla *Figura 7*. Ciò significa che il nucleo di lettori del genere ludico è costituito in prevalenza dai nostalgici dei librogame classici, attratti dalle stesse forme che li hanno conquistati quasi quarant'anni fa. «Per tornare davvero in auge e ritrovare un degno posto nel mercato editoriale moderno, il librigioco non può non staccarsi da questa eredità e cercare nuove vie, nuove idee, nuove ibridazioni»<sup>13</sup> è l'oculata analisi di Mauro Longo. Secondo Dave Morris, storico autore di *Blood Sword*, *Fabled Lands* e molti altri baluardi del genere interattivo, i moderni librigioco dovrebbero mirare ad amplificare e valorizzare la propria componente narrativa, a discapito di quella prettamente ludica. Se negli anni Ottanta i librogame erano perfetti per colmare le esigenze di gioco degli adolescenti, oggi la situazione è completamente diversa, il mercato abbonda di videogame, giochi da tavolo e di gruppo,

---

<sup>13</sup> M. Longo e M. Spina, *Scrivi la tua avventura! Dalle storie a bivi ai librogame*, p. 61.

e quello che può far distinguere un librogioco torna ad essere la “storia”: «vicende appassionanti, dilemmi etici, eroi in cui immedesimarsi [...], una trama mozzafiato in cui poter fare scelte importanti, subordinando alla vicenda e alle decisioni del lettore l’importanza di dadi, punteggi e prove»<sup>14</sup>.



Figura 7. Tu sei Deadpool (Panini Comics, 2018) e il barbaro grigio (No Lands Comics, 2018), due librogame moderni che riprendono l’estetica delle collane E. Elle degli anni Ottanta.

Il mondo dei librogame richiede dunque un’evoluzione. I nuovi prodotti non possono essere semplicemente la riproposizione di quelli vecchi; semmai, la conoscenza dei titoli del passato dev’essere sfruttata per creare qualcosa di innovativo e rivoluzionario. È il caso di un recente librogame molto particolare, *Il peso della cultura* di Matteo Tolari e Gianmario Silesu, presentato al Lucca Comics & Games 2017 come «il primo librogioco di ruolo dal vivo», in cui il lettore è *davvero* il protagonista dell’avventura: il fruitore dell’opera, secondo gli autori, non si limita a lanciare dadi o compilare registri di gioco, ma deve compiere azioni reali nella propria realtà quotidiana<sup>15</sup>. Senza raggiungere questo livello di eccentricità, un’idea emergente per il rinnovamento dei librogioco è quella di introdurre un sistema di *checkpoint* che elimini l’eventualità della morte definitiva dell’eroe, che costringe il giocatore a ripartire dall’inizio: tutti i videogiochi possiedono un sistema di salvataggio che permette, in caso di fallimento, di sfruttare i progressi compiuti fino a quel momento; il pubblico di oggi è abituato ad avere sempre una seconda

<sup>14</sup> Ivi, p. 62.

<sup>15</sup> Si vedano M. Longo, *Lucca 2017: revival dei librogame?*, in «LGL Magazine», XII, n. 8 (ottobre 2017) e M. Shardana, *Lo strano caso del librogioco di ruolo dal vivo*, in M. Longo e M. Spina, *Scrivi la tua avventura! Dalle storie a bivi ai librogame*.

possibilità, perciò rendere le sconfitte parte del gioco può essere un ottimo *escamotage* per ridurre la frustrazione del lettore-giocatore ed evitare che questa lo spinga a cercare di barare (ad esempio controllando in anticipo gli effetti di una scelta rischiosa).

Un'altra ventata di novità potrebbe arrivare dalla contaminazione con altre forme di intrattenimento. Il librogame è un prodotto editoriale da sempre legato al mondo dei giochi di ruolo<sup>16</sup>, e in misura minore a quello dei *board game* (giochi da tavolo) e dei giochi di carte: dall'incontro con il *board game* sono nati giochi con una forte componente narrativa e testuale, basati in parte sulle scelte compiute dai partecipanti, come nel caso del gioco da tavolo italiano *Tales of Evil*. Recentemente, un'ibridazione ancora più proficua sembra essere quella con gli *escape game*, derivati a loro volta dal fenomeno delle *escape room*, che negli ultimi anni ha raggiunto un grado di popolarità molto elevato<sup>17</sup>. Così come un *escape game* è un gioco da tavolo che simula i meccanismi di un'*escape room* in ambiente domestico, proponendo enigmi logici da risolvere attraverso gli accessori contenuti nella scatola di gioco (mappe, cifrari, buste, documenti e così via), un *escape book* è un libro che restituisce su carta l'esperienza di un'*escape room*. Esattamente come i librigioco, questi volumi sono strutturati secondo paragrafi rimescolati ai quali si giunge attraverso un meccanismo di rimandi, ma nel caso degli *escape book* l'avanzamento nella lettura è subordinato alla risoluzione di enigmi grafici o deduzioni logiche. La navigazione del testo dev'essere molto più libera rispetto a un librogame classico, perché il giocatore ha spesso la necessità di esplorare i vari ambienti della vicenda in cerca di indizi, proprio come nella corrispondente esperienza dal vivo. Nonostante gli *escape book* siano opere più ludiche e meno narrative dei librigioco classici, possono avvicinare una grossa fetta di pubblico all'ambito della narrativa interattiva, cavalcando l'onda delle *escape room* per far conoscere i librogame ad una generazione che altrimenti rischia di considerarli troppo antiquati per essere presi in considerazione. Il numero di questi prodotti ibridi tra librogame ed *escape game* è in continua crescita, ma i titoli che più si avvicinano alle meccaniche delle storie a bivi sono probabilmente la serie *Maths Quest*, pubblicata dalla casa editrice di National Geographic e rivolta a un pubblico giovanile, e il marchio *Escape Tales*, che applica le dinamiche dei librigioco all'esperienza del gioco da tavolo investigativo<sup>18</sup>.

---

<sup>16</sup> Si veda il paragrafo 2.1 del presente elaborato, dove si parla di "avventure in solitario per gioco di ruolo".

<sup>17</sup> Un'*escape room*, o gioco di fuga dal vivo, è un gioco di logica nel quale i concorrenti, fisicamente rinchiusi in una stanza o edificio allestiti a tema, devono cercare una via d'uscita entro un tempo limite prestabilito, utilizzando ogni elemento utile della struttura e risolvendo enigmi, rompicapo e indovinelli.

<sup>18</sup> Per ulteriori informazioni sugli *escape book* si veda M. Zamanni, *La marcia degli escape book*, in «LGL Magazine», XV, n. 1 (gennaio 2020).

La spinta propulsiva del mercato interattivo è tale che, già dalla metà degli anni Dieci, sono comparse sul web diverse piattaforme digitali che hanno lo scopo di guidare l'aspirante autore di librigioco nella costruzione della sua opera interattiva. La difficoltà più grande nella redazione di un librogame è l'organizzazione della struttura, che deve garantire la coerenza dei rimandi e il corretto posizionamento delle ramificazioni. Grazie ai software di scrittura come LibroGameCreator (LGC), l'autore è sollevato da questa incombenza e può concentrarsi sulle fasi di progettazione e stesura delle linee narrative. LibroGameCreator è il *tool* editoriale per librigioco più diffuso in Italia; ideato nel 2007 da Matteo Poropat e costantemente aggiornato fino all'odierna versione (LGC3) compatibile con qualsiasi sistema operativo<sup>19</sup>, il programma mette a disposizione una serie di funzioni che facilitano il lavoro dello scrittore, come il mescolamento automatico dei paragrafi, la creazione di mappe grafiche della struttura narrativa, la connessione automatica tra i paragrafi, la verifica della struttura del libro e l'esportazione del progetto in vari formati, tra cui HTML e RTF. LibroGameCreator non è l'unico software dedicato espressamente agli autori di librogame: altri esempi sono Gamebook Creator (lanciato nel 2012 dall'italiana Divine Games), Twine (disponibile anche in una versione online indicata per la scrittura di brevi racconti interattivi), Squiffy (collegato a una vivace *community* inglese) e Choicescript (ideale per la progettazione di librigioco-app).

Le piattaforme di scrittura non sono gli unici strumenti di cui i novelli scrittori interattivi possono servirsi per progettare le loro opere. Sono in commercio delle vere e proprie guide alla scrittura di librogame, ad opera di appassionati "*librogamer*" della prima ora, oggi esperti di editoria ludica. I manuali più completi e di facile reperibilità sono *Costruire i libri-gioco* di Andrea Angiolino, che risale al 2004, e il più aggiornato *Scrivi la tua avventura!* di Mauro Longo, scritto nel 2019 con la collaborazione di Mala Spina e Matteo Poropat. Questi prontuari di scrittura interattiva insegnano come dosare in maniera equilibrata le necessità principali della narratologia con gli aspetti fondamentali del *game design*, ottimizzando la "giocabilità" del testo, intesa come il «parametro che determina la facilità e la rapidità di comprensione delle regole del gioco, la semplicità e il grado di controllo della loro applicazione durante la lettura, la soddisfazione o la frustrazione nell'usarle»<sup>20</sup>. A questo proposito è utile osservare che, analogamente a quanto rilevato precedentemente sulla "morte definitiva" dell'eroe, i

---

<sup>19</sup> LibroGameCreator 3 è scaricabile gratuitamente dal link <http://www.matteoporopat.com/librogame/libro-game-creator-3/>.

<sup>20</sup> M. Longo e M. Spina, *Scrivi la tua avventura! Dalle storie a bivi ai librogame*, p. 132.

videogiochi hanno modificato le attitudini dei lettori di librogame: la mole di regole che un lettore-giocatore è disposto a imparare e applicare durante la fruizione si fa sempre più esigua, dato che ormai anche le meccaniche più complesse sono gestite automaticamente dai videogame e dalle applicazioni digitali. Il testo di Longo ha anche il vantaggio di elencare tutti gli editori che negli ultimi anni si sono interessati al fenomeno della narrativa interattiva, investendo in un prodotto editoriale che, anche se oggi sembra vivere una seconda giovinezza, è ancora lontano dal ritagliarsi una posizione stabile nel panorama librario italiano. Questi manuali di scrittura per librigioco, insomma, forniscono una guida agli aspiranti scrittori di storie interattive, per aiutarli a muoversi in un settore in cui è particolarmente difficile orientarsi, tanto più che gli autori odierni hanno l'arduo compito di cercare un punto di equilibrio tra la ricerca di una nuova *audience*, attratta da forme agili e moderne, e l'appagamento dei fan storici, che pretendono libri più complessi che affrontino tematiche "adulte".

Un altro segnale inequivocabile del "Rinascimento interattivo" è il graduale ritorno dei grandi editori sul mercato dei librogame. Si è già detto delle prime esplorazioni in ambito interattivo da parte di case editrici rinomate come Salani, che ha deciso di puntare sulla riedizione dei *Fighting Fantasy*, Panini e Bonelli per quanto riguarda il settore dei fumetti. Ma il ritorno più significativo è senza dubbio quello di Mondadori, che dopo le esperienze degli anni Novanta<sup>21</sup> ha deciso di riabbracciare il genere interattivo proponendo una nuova collana a sfondo giallo, *Elementare Watson!*, che si rivolge ai bambini dai sei anni in su. A questo rinnovato interesse da parte dei colossi dell'editoria si aggiungano le numerose attività che ruotano intorno al mondo dei librogame (tra concorsi a premi, *webinar* di scrittura interattiva, canali YouTube<sup>22</sup> e conferenze dedicate) e si avrà un quadro rappresentativo dell'attuale stato di salute del settore interattivo, che si trova oggi ad affrontare, come l'intero mondo editoriale e culturale in generale, l'enorme sfida posta dall'emergenza sanitaria diffusa a livello mondiale, che influisce inevitabilmente sui canali di distribuzione dei prodotti librari<sup>23</sup>. Anche questo aspetto verrà approfondito nelle due interviste che seguono, in cui Francesco Di Lazzaro e Andrea Angiolino saranno interpellati in merito alla situazione attuale e alle prospettive future del genere interattivo.

---

<sup>21</sup> La casa editrice di Segrate aveva pubblicato alcuni titoli di *Scegli la tua avventura*, *Falcon* e *Tunnels & Trolls*.

<sup>22</sup> Il canale più attivo è "Scrivi la tua avventura!", gestito da Mauro Longo (<https://www.youtube.com/channel/UCxWY2a1cQV4OpI5j4sST0jg>).

<sup>23</sup> Per una disamina delle conseguenze della crisi sanitaria sul mercato dei librogame si veda M. Longo, *Il virus minaccia il «Rinascimento»*, in «LGL Magazine», XV, n. 4. (aprile 2020).

### 3.5 Parola all'esperto: Francesco Di Lazzaro

Dopo aver raccontato tutte le tappe del percorso parabolico del fenomeno librogame in Italia, fino all'odierna situazione di stallo provocata dall'emergenza sanitaria da COVID-19, è giunto il momento di chiederne una lettura specialistica ad alcuni dei massimi esperti italiani di letteratura interattiva.

Si comincerà con un'intervista a Francesco Di Lazzaro<sup>24</sup>, fondatore della più vasta comunità italiana di appassionati di librigioco, Librogame's Land (LGL), nonché direttore dell'unico canale d'informazione espressamente dedicato alla narrativa interattiva, «LGL Magazine», nato proprio in seno alla *community*. Ma Di Lazzaro parlerà anche in qualità di autore di librogame, tra i più prolifici degli ultimi anni, avendo all'attivo quattro pubblicazioni interattive: i primi due capitoli della saga *Hellas Heroes* (*Le fatiche di Autolico e L'audace colpo del vello d'oro*) scritti in collaborazione con Mauro Longo per Edizioni Librarsi, un librogame di stampo giornalistico-investigativo (*Fresco di stampa*) co-firmato da Alberto Orsini e pubblicato da Plesio Editore, e il recentissimo *Carmilla. Il bacio del vampiro*, edito da Watson Edizioni.

#### **Come nasce Librogame's Land? In origine vuole essere un'operazione puramente nostalgica o ha già l'ambizione (o la speranza) di riportare in auge la narrativa interattiva, che in quella fase vive un momento di forte difficoltà?**

«Il portale di Librogame's Land nasce nel 2003 con l'idea di creare un punto di riferimento per gli appassionati di librogame (all'epoca c'era solo un altro portale sul tema, che poi con gli anni è naufragato). Non c'era l'ambizione di riportare in auge la narrativa interattiva; era un'operazione che mirava a reperire tutte le pubblicazioni interattive uscite in Italia e a radunare un gruppo di appassionati intorno a questo fenomeno. Quando ho fondato LGL, i librogame della E. Elle avevano smesso di essere prodotti (salvo *Lupo Solitario*) da sette-otto anni, non era ancora del tutto superata la vecchia fase e si pensava che i librogame potessero recuperare la propria centralità nel giro di qualche tempo. L'evoluzione di LGL è cominciata quando abbiamo capito che gli appassionati erano ancora tanti, che c'era gente che voleva scriverne di nuovi, e quindi abbiamo creato la sezione "LibriNostri", dove gli appassionati potevano scrivere la loro opera. Da lì è partita un'operazione quasi editoriale, in cui Librogame's Land ha iniziato a proporre nuove opere senza mai cercare un guadagno: nella prima fase le opere erano prodotte in formato digitale, liberamente scaricabile iscrivendosi al sito, mentre oggi si

---

<sup>24</sup> L'intervista telefonica a Francesco Di Lazzaro è stata realizzata nei giorni 27 e 30 ottobre 2020.

può ordinare anche il formato cartaceo dei LibriNostri pagando esclusivamente le spese di stampa e di spedizione. Poi la cosa si è ingigantita e sono comparse tutte le iniziative attualmente in corso: il magazine, il nostro concorso annuale [“I Corti di LGL”, n.d.r.], un enorme archivio con centinaia di recensioni di librogame italiani e stranieri di ogni epoca, collaborazioni con tutte le principali case editrici del settore e via discorrendo.»

**Come vedi il futuro dei librogame? La “nuova giovinezza” editoriale a cui stiamo assistendo sarà un fenomeno duraturo o è destinata a spegnersi improvvisamente com’è cominciata? Cosa si può fare per evitare questa seconda eventualità?**

«Secondo me questa nuova “età dell’oro” dei librogame si differenzia in maniera sostanziale da quella di fine anni Ottanta, perché non è basata su una crescita esponenziale ma è figlia di un percorso lungo diversi anni, che ha portato il fenomeno da uno stato di semi-abbandono a risalire gradatamente fino a ritrovare degli sbocchi editoriali abbastanza importanti. Questi sbocchi, però, non sono paragonabili a quelli dell’epoca della E. Elle: per i volumi di punta all’epoca si raggiungevano numeri pazzeschi, che non sono neanche lontanamente avvicinati da quelli del mercato attuale, però proprio questa crescita progressiva rende il mercato più sostenibile. Chiaramente, con la pandemia è subentrata una variabile che porterà delle conseguenze, ma credo che ci siano ottime possibilità di mantenere il mercato sempre a un livello discreto. Di fatto il librogame non è mai scomparso del tutto, è qualcosa che esiste ormai da cinquant’anni, è entrato a far parte del fenomeno narrativo generalmente inteso e secondo me non scomparirà mai del tutto. Naturalmente potrebbero esserci nuove fasi in cui le vendite caleranno; questo si può evitare cercando di offrire prodotti che, oltre a piacere al pubblico che con i librogame è cresciuto (una fetta importante che non va trascurata), attirino l’attenzione delle nuove generazioni. Frequentando spesso le fiere del settore, mi rendo conto che questo sta avvenendo: ci sono sempre più ragazzi di 20-25 anni che si interessano al fenomeno, e se continuerà a esserci attenzione da parte di autori ed editori ci sarà sempre un futuro per i librogame.»

**Quali sono i vantaggi della narrativa interattiva rispetto a quella tradizionale? A tuo parere, un libro a bivi è in grado di veicolare più efficacemente determinati contenuti? È un prodotto al quale i ragazzi si avvicinano più facilmente, rispetto a un classico libro sequenziale?**

«Sicuramente sì. È un modo di veicolare la narrativa che può funzionare da elemento catalizzatore verso l'amore per la lettura, soprattutto se riesce a essere trasmesso ai giovani e ai giovanissimi. Il libro in sé, per molti bambini o ragazzi, è un oggetto ostico, perché viene visto come un impegno, associato ai compiti e alla scuola; invece un libro che ha componenti ludiche si presenta molto meglio ai loro occhi. Questo ragionamento è particolarmente calzante per il boom degli anni Ottanta e Novanta, perché c'era meno concorrenza a livello di possibilità di interazione ludica: c'erano delle *console*, ma non erano paragonabili a tutto il meccanismo multimediale di adesso. Ma il discorso è valido anche oggi: un bambino che non ha una particolare passione per la lettura può trovare divertente e appassionante un librogame, soprattutto se non corredato da testi particolarmente lunghi o impegnativi. Se invece ci si rivolge a un pubblico di adulti, lettori navigati e appassionati di vecchia data, la parte narrativa dev'essere all'altezza di un libro canonico, altrimenti il titolo finisce per non essere apprezzato.»

**A maggio è uscito *Carmilla. Il bacio del vampiro*, la tua prima collaborazione con Watson Edizioni. In una fase di crisi sanitaria, con i principali eventi fieristici annullati o rimandati, su quali canali di distribuzione ha puntato l'editore? I dati di vendita del libro hanno risentito del *lockdown* e delle restrizioni imposte al mondo della cultura?**

«Fortunatamente Watson Edizioni ha un'ottima rete distributiva, arriva in tutte le principali librerie dedicate al gioco e al fumetto, ma anche nel *mainstream* delle librerie e dei canali online. Il primo mese è andato benissimo, il libro ha venduto tantissimo, poi con l'estate le vendite sono calate, com'è normale che sia nei mesi di luglio e agosto. L'onda lunga della contrazione la stiamo vedendo adesso: il fatto che a settembre e ottobre le vendite siano così basse è sicuramente uno strascico della situazione attuale. Probabilmente durante il primo *lockdown* la gente ha continuato a comprare libri, anche per distrarsi e non pensare tutto il giorno alla pandemia, confidando sul fatto che fosse una situazione momentanea e superabile. Con la seconda ondata invece ci si è resi conto che la situazione è più grave, e probabilmente qualcuno ha cominciato a pensare che non è più il caso di spendere soldi per cose non strettamente necessarie. Quando succede

questo il mondo della cultura ne risente tantissimo. Nonostante questo, i dati di vendita di *Carmilla* sono ancora buoni, grazie alle vendite del primo periodo, ma se la prospettiva è di andare avanti così altri dieci-dodici mesi la situazione potrebbe diventare tragica, perché a quel punto la mancanza delle fiere diventerebbe davvero pesante, la rete di distribuzione andrebbe a incepparsi, la vendita nei negozi fisici diventerebbe sempre più deficitaria e si dovrebbe contare solo sulla vendita online, che da sola non riesce a sostenere le necessità di una casa editrice di medio livello.»

**Si sta tenendo proprio in questi giorni l'edizione 2020 di Lucca Comics & Games<sup>25</sup>, che quest'anno prende il nome di Lucca Changes e si svolge quasi interamente in streaming. Che situazione hai trovato? Ci sono nuovi titoli e nuovi editori che si affacciano per la prima volta nel panorama interattivo? La modalità di fruizione in remoto è più un problema o un vantaggio, dato che permette la partecipazione da qualsiasi parte del mondo?**

«La situazione di Lucca è disastrosa rispetto agli anni passati. I titoli che escono ufficialmente alla fiera sono due o tre, mentre l'anno scorso erano più di venti (addirittura troppi, tanto che era difficile riuscire a star dietro a tutto). Nuovi editori che si affacciano non ce ne sono, e tanti vecchi editori (come Watson Edizioni) hanno deciso di spostare più avanti la loro uscita autunnale. Le uniche due case editrici del settore che hanno portato qualcosa a Lucca sono Edizioni Librarsi, che ha portato *La confraternita*, ed Edizioni Aristeia, che ha portato *Hong Kong Hustle*. Quindi dal punto di vista delle uscite e dei nuovi editori è un'annata decisamente in tono minore.

La digitalizzazione della fiera ha portato numeri molto bassi. In generale le fiere digitali hanno numeri estremamente inferiori rispetto alle fiere fisiche; inoltre Lucca è una fiera che fa della fisicità uno dei suoi punti di forza, perché ha un fortissimo seguito di curiosi, *cosplayer*<sup>26</sup> e gente attratta non tanto dai prodotti ma dall'enorme fenomeno di costume che la fiera rappresenta. Se viene meno questa fisicità la fiera non può che risentirne molto. Ora come ora la digitalizzazione non si è dimostrata un vantaggio, ma non è detto che non possa succedere in futuro, con una maggiore abitudine a eventi di questo tipo. Ad esempio, tra qualche anno, quando la tecnologia sarà più raffinata, la Realtà Virtuale

---

<sup>25</sup> La fiera si è svolta dal 29 ottobre all'1 novembre 2020.

<sup>26</sup> Il *cosplay* è un passatempo consistente nel travestirsi da personaggi di videogiochi, fumetti, cartoni animati, film o letteratura fantasy, per ritrovarsi in occasioni pubbliche come raduni, convegni e festival, insieme ad altri appassionati. (Oxford Languages)

potrebbe essere usata per consentire un paio d'ore di passeggiata in una fiera virtuale con degli scaffali virtuali.»

**Il recente avvicinamento o riavvicinamento di tanti editori, anche molto importanti, al settore della narrativa interattiva rappresenta solo un vantaggio, o nel lungo periodo rischia di generare una selva disordinata in cui è difficile tenere traccia di tutte le novità? Sarebbe forse più utile che un'unica casa editrice sistematizzasse l'intera offerta librogiochistica tramite un sistema di collane diversificate in base alla saga e al genere di appartenenza, come ha fatto la E. Elle nell'epoca d'oro dei librogame?**

«I troppi titoli sono sicuramente un rischio. Ci sono già stati dei momenti in cui le uscite si sono accavallate, e inevitabilmente quando ci sono tanti titoli in circolazione la qualità tende a scemare. Ma il mercato si autoregola: in un mercato ancora abbastanza di nicchia come quello dei librogame, i prodotti che non sono all'altezza tendono ad essere messi in secondo piano da una selezione interna. Il rischio della sovrapproduzione c'è; è necessario che gli editori immettano sul mercato solo i libri per cui c'è effettiva richiesta, altrimenti si rischia di saturare il mercato e di pagarne lo scotto, come è successo ai tempi della E. Elle. Ma l'ipotesi di un unico editore non è la soluzione, perché un'unica casa editrice impedirebbe lo sviluppo di progetti che hanno stimoli e contaminazioni vicendevoli, che è una cosa importantissima. Ogni autore sviluppa un proprio stile e un proprio approccio, e porta il suo modo di intendere i librogame presso un editore che gli dà fiducia. Se ci fosse un'unica casa editrice questo non sarebbe possibile, perché si finirebbe per creare uno staff che orbita intorno a questo editore e ci sarebbero sempre gli stessi scrittori in circolazione.»

### 3.6 Parola all'esperto: Andrea Angiolino

Le domande che seguono sono invece rivolte ad Andrea Angiolino<sup>27</sup>, già più volte nominato nel corso di questa trattazione per il fondamentale contributo che ha fornito alla produzione librogiochistica italiana. È infatti autore del primo librogame in lingua italiana, *In cerca di fortuna* (1987), e di innumerevoli altre pubblicazioni interattive, che includono racconti a bivi per riviste specializzate come «Kaos» e «Pergioco»,

---

<sup>27</sup> L'intervista ad Andrea Angiolino è stata realizzata via mail nel periodo compreso tra il 10 novembre e il 9 dicembre 2020.

sceneggiature-gioco per esperimenti di teatro interattivo<sup>28</sup> e cartoni animati interattivi<sup>29</sup>, nonché molti altri librigioco di genere e target sempre diverso (tra cui *Il gobbo maledetto*, *Avventure al campo*, *I misteri delle catacombe* e *Il Mischiastorie*). Ma la carriera di Angiolino è dedicata al mondo del gioco nella sua accezione più ampia: nel curriculum vanta la creazione di innumerevoli *wargame*<sup>30</sup>, giochi di ruolo, *board game* e giochi per computer, al punto da essere scelto, nel 1999, come consulente del Ministero della pubblica istruzione per l'utilizzo dei giochi con finalità didattiche. Una tale esperienza in ambito ludico ha portato anche alla pubblicazione di podcast, manuali e articoli di giornale dedicati ad ogni tipo di gioco; si vedano ad esempio il *Dizionario dei giochi* e *Mille giochi con le parole*, oltre al manuale *Costruire i libri-gioco*, fondamentale per la stesura di questo elaborato, e il podcast "Il librogame", registrato per Rai Radio Play nel 2018.

**Il tuo *In cerca di fortuna* è uno dei primi librigioco scritti da un autore italiano. Come nacque l'idea di scrivere un libro a bivi? Perché lo preferisti a un testo tradizionale? E quali erano i tuoi punti di riferimento interattivi all'epoca?**

«È nato come una sfida con me stesso. Mi piaceva sperimentare ed ero affascinato dalla scrittura a bivi. Dal 1980 avevo iniziato a giocare simulazioni su mappa esagonata, *wargame* tridimensionali con figurini e giochi di ruolo. Avevo anche preso a realizzare *fanzine* e poi a tenere la prima rubrica italiana di giochi di ruolo sul mensile «Perggioco». In quel momento avevo già da anni avuto in regalo il primo librogioco tradotto in italiano, *Avventure nell'isola*, che però era basato su semplici scelte senza schede-personaggio o regole aggiuntive. Ma a metà anni Ottanta i giocatori di giochi di ruolo leggevano molto i librogame della E. Elle, che invece erano fortemente influenzati dal gioco di ruolo e ne avevano assimilato alcune meccaniche per la creazione del personaggio, i combattimenti e gli incantesimi. Incuriosito, me ne sono fatto prestare uno, tratto da *Advanced Dungeons & Dragons*, e ho cominciato a giocarlo. A un certo punto della storia, il protagonista è nel cortile di un castello e il lettore deve scegliere fra due torri da esplorare, una alla propria sinistra e una alla propria destra. Sono entrato in una torre e ho trovato delle statue che ingenuamente il mio personaggio ha toccato: con sua sorpresa si sono animate e ho

---

<sup>28</sup> Si veda il paragrafo 4.2.

<sup>29</sup> Si veda il paragrafo 4.3.

<sup>30</sup> Il *wargame* (letteralmente "gioco di guerra") è un gioco consistente nella ricostruzione di azioni belliche del passato o nell'invenzione di battaglie di fantasia, usando plastici o tavolieri che riproducono scenari reali sui quali si muovono pedine di cartone o riproduzioni in miniatura di soldati, armi e mezzi bellici. (Treccani)

dovuto combattere distruggendole. Nel resto della torre non c'era alcunché di interessante e sono tornato nel cortile. Il gioco non teneva conto che c'ero già stato: il paragrafo era lo stesso di prima, e avevo dunque di nuovo la scelta fra le due torri. Per sperimentare il funzionamento del libro ho volutamente scelto la stessa opzione della volta precedente. E così sono entrato, il mio personaggio ha ritrovato le statue intatte, le ha toccate, si è sorpreso, ha combattuto. Ora, andava bene che le statue si fossero ricomposte magicamente: andava assai meno bene che il mio personaggio le toccasse di nuovo e si stupisse a vedere che si animavano. Mi sono detto che potevo fare sicuramente di meglio: ho messo via quel libro e ho cercato di scrivere io stesso dei racconti-gioco in cui se il lettore torna negli stessi luoghi possono accadere cose diverse, a seconda di ciò che gli è accaduto prima. Ho fatto un raccontino-gioco per la mia rivista universitaria, in parte ricollegandomi a certi racconti-gioco basati su mappe che apparivano sulla rivista francese «Jeux et Strategie» e che successivamente sono state tradotte su testate italiane come «Giochi Magazine». E poi ho scritto *In cerca di fortuna*, un librogioco che non è fatto ad albero ma a rete di anelli e dove è possibile, anzi quasi necessario, tornare più volte negli stessi luoghi. Ma le cose che vi succedono cambiano a seconda delle esperienze precedenti, con meccanismi di cui il lettore non ha l'esatta percezione. Per farlo ho usato una serie di variabili che il lettore deve segnare su una scheda, cercando però di non fargli percepire quali di esse siano davvero utili, quali inutili, quali dannose, e a quali eventi scatenanti siano collegate: il tutto per assecondare l'immedesimazione e frustrare chi volesse giocare ragionando invece in termini di meccanismi e di variabili da "raccoliere". I racconti di «Jeux et Strategie» sono stati sicuramente un modello che avevo ben presente. Come avevo presente le traduzioni E. Elle di quel libro di *Advanced Dungeons & Dragons...* ma come modello negativo.»

**Quali sono i vantaggi della narrativa interattiva? A tuo parere, un librogioco è in grado di veicolare più efficacemente determinati contenuti rispetto a un testo tradizionale?**

«La parola gioco è la chiave di tutto. Per Roger Caillois il gioco è un'attività libera, separata, fittizia, regolata, e che vive nell'incertezza. Un normale libro lineare non ha regole e non è incerto. Già i libri hanno una loro attrattiva, ma un librogioco ha una marcia in più: è anche gioco, e i giochi attraggono e divertono perché coinvolgono maggiormente. I librogioco lo hanno ampiamente dimostrato, nel periodo d'oro che è iniziato a metà degli anni Ottanta ed è durato parecchi anni. Ragazzini restii alla lettura li

hanno apprezzati parecchio. Grazie ad essi hanno conosciuto l'oggetto-libro, hanno frequentato luoghi a loro prima estranei come le librerie e le biblioteche, si sono incuriositi delle atmosfere medievali e fantasy. Sono passati a quel punto a leggere romanzi con le stesse ambientazioni, libri sulla vita quotidiana nel Medioevo e altro ancora. Per questo le biblioteche pubbliche e scolastiche hanno creato sezioni di librigioco, i bibliotecari hanno proposto attività con i librogame, gli insegnanti hanno utilizzato i librigioco nella didattica. A Roma ci sono state bellissime esperienze con la Biblioteca Centrale dei Ragazzi, che ha creato un Club del Librogame con l'approvazione della E. Elle. Ha funzionato assai bene: una delle bibliotecarie che l'ha organizzata, Stefania Fabri, è poi diventata una affermata autrice di librigioco. La lettura di librigioco è inoltre particolarmente efficace nel veicolare nozioni storiche, atmosfere letterarie e altro ancora: basti pensare all'utilità didattica di librigioco fotografici che negli anni Ottanta chiedevano di immedesimarsi in un cervo, in una lontra, in una volpe, in uno scoiattolo... Nell'ambiente protetto del gioco si vivono situazioni in prima persona, che restano molto più impresse. E si fanno scelte di cui si imparano le conseguenze, nel bene e nel male, senza però sperimentarle davvero nella vita reale. Nei giochi in generale e così anche nei librigioco.»

**Hai potuto constatare di persona gli effetti della scrittura collettiva di librogame in una classe di scuola elementare. Quali sono state le reazioni e le competenze che quest'attività ha sviluppato nei bambini? Ritieni che l'esperienza di scrittura collettiva potrebbe essere proposta con altrettanto successo in un gruppo di ragazzi più grandi?**

«In realtà sì, è adatto anche a età maggiori: posso dirlo anche perché con il tempo ho potuto io stesso effettuarla con ragazzi di scuola secondaria inferiore e superiore. E anche in qualche corso di specializzazione professionale per adulti. Innanzitutto, è un'attività molto coinvolgente. Anche più di quanto non sembri. In una classe difficile di un istituto tecnico romano, mi è capitato di effettuarla accompagnandola con una serie di giochi di parole e di narrazione, proprio per coinvolgere ragazzi del primo anno che avevano un atteggiamento di rifiuto verso le lezioni di lettere. Ha funzionato bene: all'inizio hanno espresso il loro rifiuto proponendo provocatoriamente come trama quella di una classe che si dà appuntamento al parco per marinare la lezione, ma alla fine si sono impegnati molto e anche parecchio divertiti, arrivando a stampare e rilegare una copia ciascuno del libretto-gioco da loro scritto e illustrato. L'attività è variegata e ha carattere

interdisciplinare, se lo si vuole. Si allenano fantasia e creatività nell'inventare una trama e nell'immaginarne i possibili sviluppi. Poi nella storia si possono inserire enigmi linguistici e matematici, nonché scelte che si basino su conoscenze di varie materie come storia e scienze. Si esercita la scrittura, ma si può anche far illustrare il racconto inserendo così competenze artistiche. Si può far impaginare e rilegare il libretto, con competenze tecniche in gioco. Lo si può far tradurre in altre lingue e mettere in rete, esercitando ulteriori competenze linguistiche e informatiche. È davvero un'esperienza molto ricca e variegata.»

**Quali sono, secondo te, i motivi principali della “rinascita” dei librogame avvenuta negli ultimi anni? È tutto merito dei cosiddetti “quarantenni nostalgici” che cercano nel mercato odierno i prodotti a cui si sono affezionati durante l’adolescenza, oppure gli editori sono stati in grado di conquistare un nuovo pubblico di giovani amanti della narrativa a bivi?**

«Direi che entrambe le cose sono vere. Da un lato c'è una generazione di lettori degli anni Ottanta e Novanta che è cresciuta: molti di loro chiedono librigioco per figli propri e degli amici e parenti. Alcuni di loro sono addirittura diventati autori o editori, e quindi approfittano del momento per proporre nuove opere in una situazione in cui anche grandi nomi come *Lupo Solitario*, *Fighting Fantasy*, *Topolino* e Bonelli propongono ristampe o nuovi titoli. Il collezionismo dei nostalgici non è mai morto, ed è stato proprio questo inesauribile affetto che ha spinto Joe Dever a riprendere la propria attività e completare il ciclo di *Lupo Solitario*, anni or sono. Poi la disponibilità di libri “freschi” su canali diversi, dalla libreria alle fiere alle edicole, ha incontrato anche un pubblico vergine. Credo che gli appassionati di un tempo siano stati il volano iniziale della ripresa, il nuovo pubblico una gradita conseguenza. Questo periodo di successo ha anche fatto sì che ai corsi di *game design* per giochi da tavolo, già diffusi da anni, si siano recentemente affiancati anche corsi di scrittura per librigioco che hanno avuto un bel riscontro di pubblico. Quest'anno ho iniziato a insegnare Game Culture alla NABA, la Nuova Accademia di Belle Arti, e ho scoperto che i miei studenti hanno fatto attività di scrittura di librigioco in un altro corso. Così presto avremo un'ulteriore offerta di autori e opere. Tutto questo non si esaurirà facilmente.»

**Negli ultimi anni abbiamo assistito a una contaminazione tra il genere narrativo-interattivo e altre forme di intrattenimento, come i giochi da tavolo e gli *escape game*. È la direzione giusta per l'espansione dei librogame? Rinunciare alla forma classica che ha avuto tanto successo negli anni Ottanta e puntare sulle nuove tendenze, può essere una strategia vincente?**

«Anche in questo caso credo che le due tendenze possano convivere. In realtà le contaminazioni ci sono sempre state. Il librogiooco stesso ha un successo enorme quando il racconto a bivi si ibrida con i giochi di ruolo. E già nel periodo classico uscivano librogiooco dove ci si muove su una mappa che è quasi il tabellone di un gioco da tavolo, e giochi da tavolo che usano il meccanismo dei librogiooco come *Tales of the Arabian Night*, *Consulting Detective* e *Ambush*. O prodotti originali che hanno preso strade nuove come i libretti *Ace of Aces* e *Lost Worlds*, e il mio *Mischiastorie* che innesta i meccanismi del domino sulle storie a bivi per andare incontro a chi non sa leggere. Così come vi sono state da subito contaminazioni con filoni non ludici: da decenni abbiamo fumetti-gioco, film-gioco, cartoni-gioco e altro ancora. L'ibridazione è una buona cosa e fa bene al settore, ma si può benissimo affiancare al librogiooco classico.»

**Quest'anno hai avuto un ruolo organizzativo all'interno della manifestazione Lucca Comics & Games, un appuntamento fondamentale per gli appassionati di librogame. Perché il nome di questa edizione è stato cambiato in Lucca Changes? Come è stata organizzata la fiera? Gli eventi si sono svolti totalmente in remoto? I librogiooco erano presenti alla manifestazione, come da tradizione?**

«È cambiato il nome per riflettere il cambiamento epocale di una fiera che viaggia solitamente sui 250mila biglietti venduti e sulle 800mila presenze in poco più di un fine settimana e all'improvviso si è trovata costretta a diventare virtuale. Nel progetto era virtuale in buona parte ma con qualche *stand* espositivo, le consuete mostre, alcuni eventi in teatri e sale alla presenza di un pubblico ridotto. Il decreto arrivato pochi giorni prima dell'inaugurazione ha causato un'ulteriore modifica dei piani e il passaggio di tutto a remoto, in totale assenza di pubblico. Io, come molti altri operatori del settore, sono stato chiamato a dare il mio contributo: un documentario sulla storia e l'attualità dei giochi da tavolo in collaborazione con la Rai, una serie di incontri e dibattiti trasmessi in diretta e talvolta anche con l'interazione del pubblico. Un nuovo patrimonio per la fiera è costituito proprio dalle sinergie con la Rai, ben più profonde che in passato, e dalla capacità di rendere virtuali una serie di eventi che sono stati seguiti da molte più persone di quelle che

vi avrebbero assistito in una fiera tradizionale, con l'ulteriore vantaggio che ora possono essere fruiti anche in differita. Credo che questo resterà come un valore anche quando la fiera tornerà alla normalità. Come sempre da parecchi anni a questa parte, i librigioco hanno avuto una bella rilevanza nel programma, con diversi eventi a loro dedicati.»

#### 4. ALTRE FORME DI NARRAZIONE INTERATTIVA

Sviscerato il mondo dei librogame ed esaminate le altalenanti vicende editoriali della letteratura interattiva, è il momento di occuparsi, senza alcuna pretesa di esaustività, di tutte le altre declinazioni della narrazione interattiva, che abbiamo definito come il racconto o la rappresentazione di una storia che prevede il coinvolgimento del fruitore, ovvero una qualche forma di partecipazione attiva da parte del destinatario della narrazione. Ad oggi tutte le modalità canoniche di *storytelling* hanno sperimentato qualche forma di interazione con il pubblico: la letteratura, come ampiamente discusso nei capitoli dedicati alla narrativa interattiva; la narrazione cinematografica, con il fenomeno dei film interattivi che ha recentemente raggiunto un pubblico di massa; la rappresentazione teatrale, con le sperimentazioni del teatro interattivo; i videogiochi, il cui funzionamento è incentrato sulla componente ludica e quindi partecipativa; persino la musica e l'arte figurativa, che hanno esplorato diverse forme di interazione con il pubblico.

La carrellata sulle tecniche di narrazione interattiva comincerà proprio dalle ultime due forme d'arte citate, che per il loro carattere non verbale hanno una potenzialità narrativa limitata: è indubbio che musica e pittura, scultura e video-arte possano "raccontare" delle storie, comunicare delle emozioni e veicolare dei messaggi, ma per evidenti caratteristiche intrinseche possono essere considerate tecniche di narrazione solo in senso lato e figurato. Non ci si soffermerà invece sui videogiochi: l'interazione rappresenta l'essenza del *medium* videoludico e non dà origine ad una variante dell'esperienza fruitiva canonica, come nel caso delle altre forme narrative considerate. Descrivere l'interazione all'interno dei videogame vorrebbe dire analizzare il funzionamento del *medium* stesso: per ragioni di spazio si è deciso di trascurare questo settore, dando per scontate le modalità di partecipazione dei fruitori all'esperienza videoludica<sup>1</sup>. I paragrafi più corposi saranno dedicati alle molteplici sperimentazioni del teatro interattivo, con la sua lunga storia che va dalle sfide tra aedi sull'interpretazione dei canti omerici agli odierni *murder party*, e soprattutto al fenomeno emergente del cinema interattivo, che ha trovato spazio non solo in televisione e nei cinema, ma anche nelle piattaforme di *streaming* e nei servizi di *video sharing*. Un risultato particolarmente significativo in questo campo è stato raggiunto nel 2018 con il lungometraggio interattivo

---

<sup>1</sup> Per un approfondimento a riguardo si vedano T. Lomboni, *Il videogioco come stratificazione narrativa* e F. Bona, *Tutti i generi di videogioco*, in V. Spinazzola (a cura di), *Tirature '14. Videogiochi e altri racconti*.

*Black Mirror: Bandersnatch*, prodotto da Netflix, a cui sarà riservato il paragrafo finale di questo capitolo.

#### 4.1 *L'interazione nella musica e nell'arte*

In ogni ambito artistico il pubblico ha sempre sentito l'esigenza di superare le barriere che lo distanziano dalla fase creativa dell'opera. Quando questo succede, si genera una sovrapposizione delle figure principali del processo artistico che spesso accresce enormemente la creatività e il valore artistico dei prodotti. La storia della musica è ricca di pratiche in cui la partecipazione del pubblico è l'essenza dell'opera: si pensi ai primi concerti di musica jazz, nei quali

Il musicista di jazz, o più precisamente il solista improvvisatore che ne rappresenta la tipica incarnazione, intrattiene un rapporto molto stretto col suo pubblico, il quale vive con lui l'emozionante avventura dell'invenzione musicale [...], concorrendo persino, in qualche misura, a determinare lo svolgimento dell'opera-esecuzione, stimolando con le sue reazioni l'estro di chi gli offre la sua musica, o, al contrario, deprimendolo, contrastandolo.<sup>2</sup>

L'interazione in ambito musicale non si manifesta solo tra esecutore e pubblico, come nell'esempio citato, ma anche tra il compositore dell'opera e l'esecutore stesso. Come fa notare Umberto Eco,

Tra le recenti produzioni di musica strumentale possiamo notare alcune composizioni contrassegnate da una caratteristica comune: la particolare autonomia esecutiva concessa all'interprete, il quale non è soltanto libero di intendere secondo la propria sensibilità le indicazioni del compositore (come avviene per la musica tradizionale), ma deve addirittura intervenire sulla forma della composizione, spesso determinando la durata delle note o la successione dei suoni in un atto di improvvisazione creativa.<sup>3</sup>

Eco cita diversi esempi tratti dalla produzione musicale degli anni Cinquanta: il *Klavierstück XI* di Karlheinz Stockhausen si basa su una struttura combinatoria in cui l'autore propone una serie di gruppi di note, tra cui l'interprete sceglie quello iniziale e quelli successivi da legarvi, "montando" autonomamente la successione delle frasi musicali; nella *Sequenza per flauto solo* di Luciano Berio, l'interprete ha davanti uno spartito musicale dove la successione e l'intensità dei suoni sono prefissati, mentre la durata delle note è a discrezione dell'esecutore; la composizione *Scambi* di Henri Pousseur è presentata, più che come un pezzo musicale finito, come «un campo di

---

<sup>2</sup> A. Polillo, *Jazz: la vicenda e i protagonisti della musica afro-americana*, Arnoldo Mondadori Editore, Milano 1975, p. 12.

<sup>3</sup> U. Eco, *Opera aperta*, p. 23.

possibilità, un invito a scegliere». Si tratta di «opere “aperte”, che vengono portate a termine dall’interprete nello stesso momento in cui le fruisce esteticamente»<sup>4</sup>, ed è possibile immaginare, come già fa Umberto Eco, che tali proposte musicali combinatorie possano essere offerte al pubblico di massa tramite opportune modalità di registrazione e fruizione, permettendo all’ascoltatore di esercitare a domicilio la propria immaginazione musicale.

Può sembrare più complesso immaginare esempi di arte figurativa in cui vi sia possibilità di interazione con l’opera, invece si possono trovare prodotti interattivi quasi in ogni campo artistico. Bruno Munari ha ideato un originale genere di “pittura in movimento”, ottenuta proiettando dei raggi luminosi attraverso una lente *polaroid* e un *collage* di fogli colorati: facendo ruotare la lente, il fruitore può modificare a proprio piacimento la figura proiettata sulla tela, che cambia forma e colore in base al movimento della lente. Se prendiamo in considerazione l’ambito architettonico, può essere considerata un’opera interattiva l’intera facoltà di Architettura dell’Università di Caracas in Venezuela, le cui aule sono costituite da pannelli mobili e assemblabili, in modo che docenti e studenti possano di volta in volta costruire un ambiente di studio idoneo al problema architettonico o urbanistico in esame, modificando la struttura interna dell’edificio. Anche il disegno industriale offre esempi di opere interattive: oggetti di arredamento che si adattano alla volontà del fruitore come lampade snodabili, librerie ricomponibili e divani modulari. Generalmente, però, le installazioni interattive si compongono di dispositivi elettronici (monitor, video-proiettori, sistemi luminosi, altoparlanti), stimoli visivi, sonori o tattili (suoni, luci, proiezioni video) e apparecchiature informatiche che hanno il compito di catturare il comportamento del fruitore per far “evolvere” l’opera in base all’interazione con esso. Fausto Tomei, nel suo manuale *Arte Interattiva. Teorie e artisti*, cita innumerevoli esempi di questo fenomeno artistico piuttosto recente<sup>5</sup>, sottolineandone l’aspetto fondamentale:

L’artista [...] non è più demiurgo ma progettista di un’operazione nella quale assume un ruolo preponderante lo spettatore-interattore; l’opera non è più fissa, immutabile, imposta dall’alto, ma si evolve con i suoi fruitori, e in essa non accade nulla se questi non partecipano.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> *Ivi*, p. 25.

<sup>5</sup> L’arte interattiva nasce nel 1970 nel mondo anglosassone, e sposta progressivamente il proprio centro propulsivo verso la nuova capitale tecnologica del mondo: il Giappone.

<sup>6</sup> F. Tomei, *Arte Interattiva. Teorie e artisti*, Edizioni Pendragon, Bologna 2006, p. 69.

Tra gli esempi più rappresentativi citati da Tomei c'è *Glowflow* di Myron Krueger, il primo artista di installazioni informatico-interattive. *Glowflow* è un progetto universitario realizzato nel 1969 insieme a Jerry Erdman (scultore minimalista), Dan Sandin (progettista di processori d'immagine) e Richard Venezsky (informatico). È un ambiente minimalista, luminoso e sonoro, caratterizzato da una limitata capacità di risposta alle azioni dei partecipanti: Erdman progetta un locale rettangolare e buio, con effetti luminosi e altoparlanti che emettono suoni che circolano nella stanza e rimbalzano tra le pareti; quando i partecipanti entrano nel locale, l'ambiente risponde in maniera indiretta alle loro azioni grazie ai sensori di pressione installati sul pavimento e sulle pareti, che innescano combinazioni di luci e suoni prodotte inconsapevolmente dai visitatori. Questi non hanno l'impressione di una reale interazione, perché tra azione e risposta dell'ambiente trascorre un certo intervallo di tempo; inoltre, l'alto numero di partecipanti (di norma quindici-venti) rende impossibile individuare chi abbia scatenato i singoli effetti. Krueger annota scrupolosamente le reazioni dei partecipanti:

La gente reagiva all'ambiente in modo sorprendente: si formavano gruppetti di persone tra loro estranee; giochi, applausi e canti nascevano spontaneamente [...]. Ciascuno s'inventava dei ruoli. Una volta una donna si era messa all'ingresso per baciare ogni uomo che entrava, approfittando del disorientamento dovuto al buio. Altri facevano da guida [...]. Per molti aspetti i partecipanti ricordavano un popolo primitivo, intento a esplorare un ambiente incomprensibile, cercando di farlo rientrare in categorie familiari e prevedibili.<sup>7</sup>

Nel corso della sua carriera, Krueger realizza numerose installazioni interattive (le più importanti, oltre a *Glowflow*, sono *Psychic Space* e *Videoplace*<sup>8</sup>), diventando un modello di riferimento per altri artisti, che si accostano all'arte interattiva intendendola da prospettive sempre diverse: quella più concettuale di Jeffrey Shaw (autore, tra le altre, di *Legible City* e *The Golden Calf*); quella del collettivo italiano Studio Azzurro, improntata alla video-arte; quella di ricerca sulla figura femminile propria di Lynn Hershman; quella di denuncia etica e politica che anima l'opera di Piero Gilardi, esponente di primo piano dell'arte interattiva italiana. Hershman è autrice della provocatoria installazione intitolata *Room of One's Own*, sviluppata tra il 1992 e il 1993. L'opera si presenta come una scatola nera alta un metro e sessanta, attorno alla quale un tappetino dotato di sensori rileva se qualcuno si avvicina all'installazione; se questo non avviene, la scatola comincia ad emettere risate, fischi e canti per attirare i visitatori. L'unico punto agibile è un piccolo

---

<sup>7</sup> M. W. Krueger, *Realtà artificiale*, Pearson Addison-Wesley, Milano 1992, pp. 14-15.

<sup>8</sup> Per informazioni su tutte le installazioni interattive citate in questo paragrafo si veda F. Tomei, *Arte Interattiva. Teorie e artisti*.

periscopio girevole, attraverso il quale si può osservare l'interno della scatola: una stanza in miniatura, con un letto, uno sgabello, un monitor e un tavolino. Sul monitor vengono proiettati video che riguardano i principali stereotipi sessuali femminili, mentre una macchina fotografica cattura gli occhi dell'osservatore e li mostra a tratti sullo schermo. È lo sguardo stesso a fungere da meccanismo interattivo: ad esempio, se lo spettatore guarda i vestiti delle attrici parte il filmato di uno *striptease*, ma l'intenzione voyeuristica dell'osservatore viene perennemente frustrata, perché le sequenze erotiche vengono visualizzate solo se lo spettatore non le guarda direttamente, ma rivolge lo sguardo altrove. La carriera di Piero Gilardi è segnata dall'avversione verso il sistema dell'arte tradizionale, chiuso nella sterilità di una fruizione fondamentalmente passiva, che impedisce lo sviluppo di quella che l'autore chiama "arte relazionale". Nel 1992, per la biennale d'arte "Artefices 2" di Saint Denis, Gilardi realizza *Nord versus Sud*, una grande piattaforma basculante su cui è rappresentato il planisfero; i sei partecipanti ospitati sulla piattaforma devono rispondere a delle domande su questioni cruciali nel rapporto tra Nord e Sud del mondo (l'esplosione demografica, il problema ecologico, il controllo culturale, economico e tecnologico del Nord). La piattaforma ruota continuamente ed è inizialmente inclinata di tredici gradi, a simboleggiare lo squilibrio a favore del Nord; i visitatori affrontano possibili evoluzioni delle problematiche sociali, e le loro scelte influenzano positivamente o negativamente l'inclinazione della piattaforma. L'interazione termina quando si raggiunge una posizione di equilibrio o, se non viene raggiunta, dopo otto minuti, permettendo di riflettere sui risultati delle scelte individuali e collettive.

#### 4.2 Esperienze di teatro interattivo

L'interattività non è certo una novità per il teatro. Agli albori della rappresentazione teatrale, quando lo "spettacolo" si riduceva alla declamazione dei poemi omerici, venivano già messe in atto alcune forme di interazione tra il pubblico e l'esecutore dell'opera. Come documenta Livio Sbardella, nell'Antica Grecia, durante le sfide incentrate sull'interpretazione dei canti omerici da parte di aedi in competizione tra loro, il pubblico rivestiva un ruolo determinante, non solo perché stabiliva il vincitore votando l'interpretazione più convincente, ma soprattutto perché condizionava direttamente i cantori durante la *performance*:

La capacità del cantore epico di istituire un forte rapporto di compartecipazione emotiva con il pubblico attraverso l'uso della voce e le sue variazioni timbriche [...] determinava il successo negli

agoni rapsodici tanto quanto se non più dei contenuti del testo eseguito.<sup>9</sup>

A testimonianza di quanto l'interattività fosse pratica diffusa in diverse regioni del mondo già nell'antichità, Sbardella cita anche la tradizione nigeriana di tramandare oralmente le poesie attraverso il coinvolgimento degli ascoltatori, ai quali era demandata la facoltà di integrare il testo poetico con aggiunte e variazioni:

Il che dimostra quanto, tra i popoli dell'Africa, alcune forme di poesia orale siano concepite come un tessuto narrativo aperto, tale cioè da poter essere ricreato occasione dopo occasione in rapporto agli stimoli momentanei del pubblico.<sup>10</sup>

Facendo un salto temporale di oltre duemila anni, ritroviamo l'interattività in ambito teatrale nell'epoca d'oro dell'opera lirica. Mozart ha ideato due diversi finali per il *Don Giovanni*, che ha diretto personalmente mettendo in scena sia una conclusione lieta che un finale tragico; lo stesso ha fatto Gioachino Rossini, preparando due distinti finali per il *Tancredi*. In realtà, l'influenza del pubblico in questi casi è del tutto indiretta: Mozart adegua l'opera al pubblico che ha di fronte, ma senza interpellarlo direttamente<sup>11</sup>. Si tratta però di un esempio di opera a finali molteplici, la cui struttura ricorda quella delle storie a bivi, di cui si è parlato nel Capitolo 1. Allo stesso modello fa riferimento anche la "commedia combinatoria" di Paul Fournel, in realtà mai realizzata: nella proposta dello scrittore francese, membro dell'OuLiPo<sup>12</sup> e discepolo di Raymond Queneau, al termine di ogni scena dello spettacolo gli attori dovrebbero interrompere la recita e chiedere agli spettatori di votare tra due possibili sviluppi della trama, come in un grande librogioco recitato in cui il pubblico stabilisce democraticamente il seguito della narrazione. La commedia avrebbe una struttura perfettamente simmetrica, in modo da garantire spettacoli di durata sempre uguale, indipendentemente dalle scelte del pubblico: in ogni rappresentazione sarebbero messe in scena sei delle sedici scene ideate da Fournel, compreso uno dei due finali alternativi<sup>13</sup>. Un'applicazione in scala ridotta di questa struttura si avrà solo all'inizio del terzo millennio, durante la seconda edizione della "Settimana dei bambini mediterranei" di Ostuni (6 e 7 ottobre 2000): in questa occasione

---

<sup>9</sup> L. Sbardella, *Oralità. Da Omero ai mass media*, Carocci Editore, Roma 2006, p. 49.

<sup>10</sup> *Ivi*, p. 117

<sup>11</sup> Al Burgtheater di Vienna, il 7 maggio 1788, il *Don Giovanni* è andato in scena nella sua variante a lieto fine per non turbare il pubblico austriaco conservatore, che non avrebbe accettato la rappresentazione della morte di un nobile, in cui gli spettatori avrebbero potuto facilmente vedere il riflesso dell'imperatore austriaco.

<sup>12</sup> Si veda il paragrafo 1.2 del presente elaborato.

<sup>13</sup> Una descrizione dettagliata della commedia combinatoria si trova in Y. Hersant e R. Campagnoli (a cura di), *Oulipo. La letteratura potenziale (Creazioni Ri-creazioni Ricreazioni)*.

è stata rappresentata in forma teatrale la sceneggiatura-gioco de *Lo straniero solitario*, un testo di Andrea Angiolino progettato inizialmente come un semplice racconto a bivi di ambientazione western da leggere ad alta voce davanti a un pubblico di bambini, facendo votare per alzata di mano le mosse del protagonista<sup>14</sup>. L'esperienza è stata ripresa nel 2003 dall'esperto di giochi Emanuele Vietina, nell'ambito della seconda edizione de "Lo Zoo di Carta", un'iniziativa presentata nelle scuole di Lucca dal locale Teatro del Giglio, durante la quale alcune classi di scuola elementare hanno prodotto e messo in scena delle piccole storie a bivi facendosi guidare dalle scelte del pubblico.

Esperimenti di questo tipo si sono moltiplicati negli ultimi anni, con la nascita di compagnie teatrali specializzate nell'interazione con il pubblico. In Italia, il collettivo Primostudio Atto II propone spettacoli che prevedono la partecipazione degli spettatori:

Con il teatro interattivo mettiamo il pubblico nelle condizioni di sperimentare dal di dentro la giostra del teatro, facendo leva sulla dinamica del gioco – nella lingua di Shakespeare [...] "play" significa sia giocare che recitare –. In questi spettacoli avviene il passaggio di ruolo da spettatore ad attore, e lo mettiamo in atto con scene corali che coinvolgono l'intera platea; prima di tutto diamo al pubblico [...] un personaggio corale facile, che loro conoscono perché già interpretano nella vita, ad esempio gli invitati a una festa di nozze o di carnevale. [...] L'esperienza pratica in questo ambito ci ha portato a verificare che il pubblico ha un'immensa voglia di partecipare attivamente agli eventi scenici, non solo nelle commedie, ma anche dove aleggiano i fantasmi della guerra.<sup>15</sup>

Tali sperimentazioni artistiche danno un contributo essenziale alla vitalità dello spettacolo, sviluppando una filosofia teatrale che vuole recuperare il ruolo attivo del pubblico senza però scardinare l'impianto semiotico del teatro: il pubblico rimane un ricevente del messaggio, ma è un ricevente attivo, inserito nell'azione drammaturgica che è da sempre abituato a "subire" da un punto di vista esterno. Senza sipario né palcoscenico a rimarcare la separazione dei ruoli e degli spazi, lo spettatore è gettato all'interno della narrazione teatrale, proprio come il fruitore di librogame viene gettato nel vivo dell'avventura letteraria che sta leggendo.

Un ulteriore passo avanti verso l'abolizione dei ruoli è rappresentato da iniziative interattive come i LARP e i *murder party*. LARP è un acronimo che sta per "*Live Action Role Playing*", perciò indica un gioco di ruolo dal vivo. Se in un gioco di ruolo tradizionale i partecipanti si limitano a interpretare i propri personaggi in forma orale,

---

<sup>14</sup> L'intera sceneggiatura de *Lo straniero solitario* è riportata in A. Angiolino, *Costruire i libri-gioco. Come scriverli e utilizzarli per la didattica, la scrittura collettiva e il teatro interattivo*.

<sup>15</sup> Dalla presentazione del progetto "Teatro Interattivo" della compagnia (<http://www.primostudio.it/le-vie-del-teatro/teatro-interattivo>).

descrivendone verbalmente le azioni e allestendo dialoghi con gli altri giocatori, nel gioco di ruolo dal vivo l'interpretazione diviene fisica, proprio come in una *performance* teatrale: i giocatori, generalmente in costume e dotati di apposito equipaggiamento, si muovono nella *location* di gioco, interagiscono con l'ambiente e con gli altri partecipanti, combattono, esplorano e utilizzano gli oggetti come se recitassero per un pubblico. Invece, al contrario di quanto avviene in teatro, il pubblico non c'è, e i destinatari della *performance* attoriale sono i giocatori stessi, che si immedesimano in tutto e per tutto nel personaggio assegnato loro dagli organizzatori. I LARP nascono in Inghilterra nel 1982, quando un gruppo di giocatori di ruolo e aspiranti attori decide di sfruttare la crescente popolarità dei giochi di ruolo affittando un intero edificio, il castello di Peckforton nel Cheshire, per ambientarvi delle avventure fantasy caratterizzate da un'alta dose di realismo: pagando una quota d'iscrizione, i giocatori vengono inseriti nella storia con un personaggio dotato di abilità e risorse, abiti medievali e un equipaggiamento comprendente armi di legno rivestite di gommapiuma, e sotto la guida di supervisori esperti partecipano alla ricerca di un tesoro o alla liberazione di una principessa rapita. Il "Treasure Trap" – così è stato battezzato il gioco dagli ideatori – è ancora attivo a Birmingham grazie alla dedizione di un gruppo di fedelissimi, e ha dato origine a una lunga serie di emulazioni in tutto il mondo, Italia compresa<sup>16</sup>.

Di più recente invenzione è il fenomeno dei *murder party*, che in Italia è ormai celebre con la denominazione di "Cena con delitto"<sup>17</sup>. I *murder party* non sono altro che giochi di ruolo dal vivo di argomento giallo-investigativo, con i partecipanti chiamati a interpretare i sospettati di un delitto: durante la serata, generalmente dopo cena, il regista-narratore legge agli invitati un'introduzione in cui si narrano gli antefatti e le circostanze del delitto; quando inizia la fase di discussione, i sospettati si riuniscono per cercare di scoprire chi di loro sia l'assassino, e durante la discussione emergono segreti, sospetti, indizi e prove di colpevolezza, che opportunamente assemblati permettono di individuare il colpevole, il movente e le modalità dell'omicidio.

Sulla scia dei LARP e dei *murder party*, negli anni Novanta del Novecento si sviluppa in Italia un gioco di interpretazione che raggiunge il massimo grado di inclusione del pubblico nell'attività teatrale. Nel 1992 Luca Giuliano inizia a progettare *On Stage!*,

---

<sup>16</sup> Per tutte le informazioni sul *Live Action Role Playing* nel mondo, si veda L. Giuliano, *Teatro virtuale e letteratura interattiva*, in L. Giuliano (a cura di), *Il teatro della mente. Giochi di ruolo e narrazione ipertestuale*.

<sup>17</sup> Esistono numerose varianti di questo *role-play game* dal vivo, tra cui "Aperitivo con delitto", "Serata in giallo" e "Weekend con delitto", un *murder party* della durata quarantott'ore.

un'esperienza al confine tra gioco di ruolo e improvvisazione teatrale, di cui si riporta uno stralcio del regolamento:

Immagina di entrare in un grande edificio di forme avveniristiche, con scale sospese sul vuoto che non portano da nessuna parte e finte finestre dalle quali si affacciano volti che ti guardano da un lontano passato. Sull'ingresso campeggia una scritta al neon: Teatro Virtuale. C'è una folla di spettatori che sta varcando la soglia. Hanno sguardi eccitati, pieni di attesa. Il cartellone elettronico del teatro annuncia la rappresentazione: *L'adombramento di Amleto*, un semplice elenco di personaggi senza i nomi degli attori. Nel Teatro Virtuale il dramma di Amleto è un'opera aperta, nella quale gli attori non interpretano l'azione drammatica scritta da William Shakespeare ma ne adombrano soltanto il simulacro, svelando uno dei possibili drammi contenuti nei personaggi e nell'intreccio delle loro storie. Il Teatro Virtuale è un'arena di sentimenti, di passione, di storie d'amore e di violenza, cui il pubblico assiste come testimone di un evento che ogni volta prenderà un aspetto diverso, unico e irripetibile. Chissà quante volte sei stato anche tu tra il pubblico. Oggi non è così. Oggi tu sei uno degli attori che daranno vita a *L'adombramento di Amleto*.<sup>18</sup>

In *On Stage!* i giocatori (da cinque a otto) mettono in scena, sotto la guida di un regista, delle vere e proprie rappresentazioni drammatiche della durata di due-tre ore, aiutandosi con delle carte che permettono di attivare eventi speciali, annullare le azioni di altri giocatori o determinare la propria entrata in scena. La rappresentazione non ricalca mai l'opera originale, ma si adatta all'estro e alla personalità degli interpreti, come spiega lo stesso Giuliano:

I personaggi sono basati su archetipi ai quali i giocatori-attori forniscono un'identità personale e unica: l'Idealista, lo Scellerato, il Subdolo, il Prudente, il Condottiero, il Fanfarone, la Crudele, la Licenziosa eccetera. In una rappresentazione Amleto è il Melanconico, come il personaggio ideato da Shakespeare, in un'altra è lo Scellerato; oppure Ofelia passa dall'archetipo originale dell'Ingenua a quello della Seduttrice.<sup>19</sup>

A quindici anni dalla prima edizione (pubblicata nel 1995 da DaS Production), *On Stage!* conta più di cento adattamenti su opere di Sofocle, Euripide, Machiavelli, Goldoni, Pirandello e molti altri drammaturghi, ma anche versioni più leggere su *Star Trek* e *Star Wars*, opere musicali come *Notre-Dame de Paris*, fumetti come *Dylan Dog*, cartoni animati come *Lilo e Stich* e *I Puffi*, film come *Casablanca* e *Blade Runner*, perfino serie televisive come *Beautiful* e *Hazzard*. Una versione denominata *On Stage! Vox Populi* prevede anche l'intervento di un pubblico che partecipa alla rappresentazione determinando gli sviluppi della narrazione tramite palette bicolori.

---

<sup>18</sup> L. Giuliano *Teatro virtuale e letteratura interattiva*, in L. Giuliano (a cura di), *Il teatro della mente. Giochi di ruolo e narrazione ipertestuale*, pp. 179-180.

<sup>19</sup> *Ivi*, p. 181.

### 4.3 Cinema interattivo: la rivincita dello spettatore

Fin dal 28 dicembre 1895, data simbolica in cui si fa ricadere la nascita del cinema, si è sempre pensato lo spettatore come un osservatore distaccato del film, privo di qualsiasi possibilità di intervento, se non quella delle proprie capacità di interpretazione. Da allora, in ambito cinematografico si sono compiuti enormi passi verso il massimo coinvolgimento dello spettatore, culminati in quello che oggi viene definito “cinema interattivo”. Il fruitore non è più soggiogato al volere di un autore che gli impone un’opera dall’alto, ma viene messo nelle condizioni di svolgere un ruolo da co-autore, capace di modificare la struttura e dunque il senso dell’opera, in una sorta di “rivincita dello spettatore”. Con l’apporto delle nuove tecnologie si è giunti a una libertà fruitiva che in alcuni casi è pressoché assoluta (si pensi ai cosiddetti “film-game”<sup>20</sup>), tanto che la storica dell’arte Lucilla Meloni arriva a criticare l’uso del termine “spettatore”, ritenendolo non più adeguato a definire il fruitore di opere interattive:

Lo spettatore, ma non chiamiamolo più così, agisce direttamente sulla scansione, sul procedere del racconto. Modifica le immagini e i suoni. Diviene complice in qualche modo di ciò che sta accadendo. Il suo è un ruolo attivo “dentro” l’opera. Diamo molta importanza a questo [...], perché credo che [...] rappresenti un’opportunità di ricollegarsi, attraverso un dialogo, a un pubblico allontanatosi dalle difficili e spesso autoreferenziali manifestazioni artistiche contemporanee.<sup>21</sup>

I film interattivi esistono dal 1967, quando nel padiglione cecoslovacco dell’Expo di Montréal, in Canada, viene costruita una sala cinematografica con 127 poltrone provviste di due pulsanti, uno rosso e uno verde. Attraverso questa pulsantiera gli spettatori indirizzano il decorso di quello che viene ritenuto il primo film interattivo della storia, *Kinoautomat: One Man and His House*, del regista ceco Radúz Činčera. I pochi *choice point*<sup>22</sup> presenti nel film rispettano la volontà della maggioranza, ma le scelte del pubblico non influenzano il finale, che è unico e immutabile<sup>23</sup>. Nonostante l’entusiasmo suscitato all’Esposizione Universale di Montréal, l’opera viene censurata nel 1972 dal Partito Comunista di Cecoslovacchia, per tornare ad essere proiettata liberamente solo dal 2006.

---

<sup>20</sup> Si tratta di film con una forte componente interattiva, in cui il fruitore ha il pieno controllo delle azioni del protagonista e può muoversi a piacimento nell’universo narrativo. È la tipologia di cinema interattivo che più si avvicina ai prodotti videoludici, tanto che in alcuni casi è necessario possedere specifici supporti di lettura o strumenti di interazione.

<sup>21</sup> L. Meloni, *L’opera partecipata*, Rubbettino Editore, Catanzaro 2000, p. 39.

<sup>22</sup> Punti-bivio in cui lo spettatore è chiamato a scegliere tra due o più opzioni alternative.

<sup>23</sup> Questa scelta è stata spiegata dal regista in termini di provocazione politica: Činčera vuole dimostrare che la possibilità di scelta data al pubblico, e per esteso alla popolazione di un Paese democratico, è del tutto illusoria.

*Kinoautomat* è il primo lungometraggio interattivo della storia, ma non ottiene una rilevanza mediatica tale da garantire la diffusione di massa del nuovo fenomeno cinematografico. Il vero successo per il cinema interattivo arriva solo nel 1992, quando il Loews Theater di New York si attrezza per la proiezione di *I'm Your Man*, trasformandosi nel primo cinema destinato alla visione di film interattivi. Durante la riproduzione del film, un thriller americano diretto da Bob Bejan, gli spettatori hanno la facoltà di esprimere la propria preferenza sullo sviluppo della storia premendo uno dei tre pulsanti colorati incorporati nel bracciolo della poltrona (Figura 8), che permettono al pubblico di scegliere da quale punto di vista osservare la vicenda (quello dell'imbranato Jack, quello della seducente Lesile o quello dello spietato Richard) e di assistere i personaggi suggerendo loro come comportarsi. I numerosi *choice point* (quasi uno ogni novanta secondi) concedono al pubblico un ampio potere decisionale, e la presenza di diversi finali induce gli spettatori a rivedere più volte il film, la cui durata per una singola visione non supera i venti minuti<sup>24</sup>.



Figura 8. Le poltrone del Loews Theater attrezzate per la visione di film interattivi.

Dopo il Loews Theater, altre sale cinematografiche si sono adattate alla nuova modalità di fruizione, sia negli Stati Uniti che in Europa, dove la prima sala interattiva è stata aperta a Bruxelles. Anche la televisione ha sfruttato i meccanismi della narrazione a bivi: in alcune *telenovelas* americane, ogni episodio presenta una scelta agli spettatori, che votano in tempo reale per stabilire il seguito della vicenda, mentre in sovraimpressione compare il numero di votanti e la percentuale di preferenze ricevute da ciascuna opzione. In Italia, un meccanismo simile è stato impiegato dal cartone animato *GiòGatto*, sceneggiato da Andrea Angiolino e trasmesso da Stream TV, poi trasferito su CD-Rom e distribuito come gadget promozionale<sup>25</sup>.

Il cinema interattivo è protagonista di una svolta epocale, paragonabile all'avvento del sonoro nel 1927. Le innovazioni che introduce sul piano della fruizione

<sup>24</sup> Per altre informazioni sulla proiezione di *I'm Your Man* al Loews Theater si veda G. Greco, *Film interattivi, un salto nel futuro*, in «MCmicrocomputer», n. 128 (aprile 1993).

<sup>25</sup> Si veda A. Angiolino, *Costruire i libri-gioco. Come scriverli e utilizzarli per la didattica, la scrittura collettiva e il teatro interattivo*.

cinematografica sono svariate, ma alcune di esse hanno delle conseguenze determinanti per quanto riguarda l'enunciazione della storia; conseguenze che si cercherà di riassumere nelle pagine che seguono, richiamando alcuni dei titoli più rappresentativi nel panorama del cinema interattivo. Innanzitutto, non si tratta più di storie lineari: nella definizione del semiotico Christian Metz, «un racconto ha *un* inizio e *una* fine, cosa che lo delimita dal resto del mondo e che nel momento stesso lo oppone al mondo reale»<sup>26</sup>, ma un film interattivo può avere molti inizi differenti, può concludersi con diversi finali alternativi o non concludersi affatto. Il film *Switching* è esplicativo in tal senso: al fruitore è data la possibilità di “mescolare” il film in qualsiasi momento, semplicemente premendo il tasto “play” del telecomando, che interrompe la scena corrente e ne avvia un'altra. Il mosaico di sequenze che ne risulta dev'essere rielaborato e riordinato dall'utente, al quale è demandata la facoltà di attribuire un senso compiuto a una narrazione che risulta più o meno frammentaria, a seconda della frequenza con cui lo spettatore ha rimescolato le scene. L'assenza di linearità è il presupposto per l'interazione tra lo spettatore e il testo filmico, che peraltro non prevede alcun finale: la struttura narrativa è circolare, e il film termina solo nel momento in cui l'utente decide di spegnere il lettore DVD.

Un'altra caratteristica che viene meno nei film interattivi è la serialità, la ripetitività della fruizione: ogni riproduzione di un film tradizionale garantisce la medesima esperienza spettatoriale, mentre ogni visione di un film interattivo assicura un'esperienza unica, difficilmente ripetibile. Sebbene il numero di percorsi narrativi possibili non sia mai infinito, in alcuni prodotti le potenziali combinazioni sono talmente tante da rendere estremamente difficile vedere due volte lo stesso film: *The Onyx Project*, film interattivo del 2006 sull'esperienza di un generale statunitense durante la guerra in Afghanistan, ha ben duecento scene che possono essere riprodotte in qualsiasi ordine a seconda delle scelte dello spettatore, che al termine di ogni scena può decidere quale argomento approfondire grazie ai *link* cliccabili che compaiono sullo schermo<sup>27</sup>. In tal modo il fruitore ha la possibilità di costruire il percorso narrativo sulla base delle proprie curiosità, immergendosi in un mondo completamente navigabile grazie alla tecnologia ipertestuale.

Altra conseguenza introdotta dall'interattività cinematografica è che la durata di visione del film non è mai fissa, stabilita a priori, perché il tempo di fruizione è condizionato da diverse varianti: il dispositivo di riproduzione del film (computer,

---

<sup>26</sup> C. Metz, *Semiologia del cinema*, Garzanti Editore, Milano 1972, p. 39 (corsivi miei).

<sup>27</sup> Per un approfondimento si veda R. Siklos, *In This Movie, the Audience Picks the Scene*, in «The New York Times» (2 ottobre 2006) (<https://www.nytimes.com/2006/10/02/technology/02onyx.html>).

televisore, smartphone ecc.), la tipologia di interazione, il numero di interventi concessi allo spettatore, l'intervallo di tempo destinato alle decisioni, la possibilità di riprodurre più volte le stesse sequenze. Si prendano ad esempio due titoli che richiedono un'interazione completamente diversa, pur rientrando entrambi nella categoria dei "film-game": *Mad Dog McCree*, sviluppato dalla American Laser Games, e *Urban Runner* della Coktel Vision. Il primo è un western del 1990 girato completamente in soggettiva, in cui il giocatore-spettatore interpreta un cowboy chiamato a liberare una cittadina sconosciuta dalla malefica banda del fuorilegge Mad Dog; l'azione del fruitore si limita alla scelta dei luoghi da visitare e allo svolgimento dei duelli, realizzati attraverso una pistola ottica ma anche tramite il telecomando del televisore. *Urban Runner* è un film-game di tipo investigativo realizzato nel 1996, in cui il fruitore veste i panni di Max Garner, giovane giornalista impegnato in ambito politico che deve investigare sulla morte di un suo informatore, per la quale lui stesso è ritenuto colpevole dalla polizia; per risolvere il caso, il giocatore, che gode di un'ampia libertà di movimento all'interno del mondo diegetico, deve cercare prove, analizzare oggetti, esplorare ambienti, risolvere enigmi e fuggire dagli inseguitori. Se in *Mad Dog McCree* l'interazione richiede prontezza e velocità d'esecuzione durante le sparatorie, in *Urban Runner* la modalità interattiva è molto più complessa ed esige intuito, attenzione ai dettagli e capacità di analizzare gli indizi, perciò necessita di una fruizione più lenta e ragionata, che influenza inevitabilmente la durata dell'esperienza di visione.

Se il cinema classico è concepito come una finestra, attraverso la quale lo spettatore osserva l'opera filmica a debita distanza, il cinema interattivo trasforma questa finestra in una porta, oltrepassando la quale lo spettatore entra nell'universo finzionale e ha l'inedita possibilità di modificarlo dall'interno. Usando le parole di Bruno Di Marino, «tutta la storia del cinema è il tentativo di infrangere i bordi dello schermo per ottenere il pieno coinvolgimento fisico del pubblico, dilatando i confini della proiezione o facendoli letteralmente esplodere»<sup>28</sup>. Grazie alle recenti tecnologie digitali, che hanno fornito gli adeguati supporti, il cinema interattivo ha frantumato questi confini, dando vita a prodotti filmici nei quali anche lo spettatore casalingo ha l'opportunità di ritagliarsi un ruolo determinante, come si cercherà di rendere ancora più chiaro nel prossimo paragrafo.

---

<sup>28</sup> B. Di Marino, *Interferenze dello sguardo. La sperimentazione audiovisiva tra analogico e digitale*, Bulzoni Editore, Roma 2002, p. 83.

#### 4.4 Il caso *Bandersnatch*

Dalla prima proiezione di *Kinoautomat* sono trascorsi più di cinquant'anni, e sebbene il cinema interattivo non sia mai esploso definitivamente sul mercato di massa, le nuove tecnologie ipertestuali hanno ampliato gli orizzonti delle possibilità interattive, permettendo di realizzare film sempre più complessi, non solo per la quantità di *choice point* presenti lungo il percorso di visione o per i supporti di riproduzione dei film interattivi (che a partire dagli anni Novanta si fanno casalinghi: prima i lettori DVD e le *console* per videogiochi, poi i *personal computer* e gli *smartphone*), ma soprattutto per la complessità della narrazione stessa. Un esempio lampante dell'evoluzione dei film interattivi è dato da *Black Mirror: Bandersnatch*, episodio speciale del *franchise* di *Black Mirror* rilasciato nel dicembre 2018 su Netflix, la celebre piattaforma di *streaming on demand* che aveva già sperimentato la narrazione interattiva con alcuni titoli dedicati ai più piccoli<sup>29</sup>. Ma è solo con questo episodio di *branching fiction* della nota serie tv di fantascienza che il livello teorico e pratico del cinema interattivo raggiunge un nuovo standard qualitativo.

Il “Bandersnatch”, traducibile come “Grafobrancio”, è una creatura immaginaria ideata da Lewis Carroll, che compare per la prima volta in *Through the Looking-Glass* (romanzo sequel di *Alice's Adventures in Wonderland*). Nel film interattivo di Netflix, “Bandersnatch” è anche il titolo di un enorme libro a bivi che il protagonista vuole trasformare in un videogioco basato su scelte narrative a bivi. Man mano che il ragazzo sviluppa il proprio videogame, però, capisce che le sue azioni sono controllate da un'entità esterna, indipendente dalla sua volontà, che lo sta facendo impazzire. Questa entità trascendente è lo spettatore, che con le sue scelte determina il comportamento e le decisioni del protagonista, da quelle più banali e apparentemente ininfluenti, come che tipo di cereali mangiare a colazione, a quelle più importanti e cariche di conseguenze, come se uccidere o meno suo padre. Ci sono bivi di ogni tipo, che conducono a percorsi e finali differenti, spesso in contrasto logico e narrativo tra loro (c'è un percorso horror, uno più surreale, uno cospirativo, uno più realistico ecc.), ma ci sono anche diversi elementi simbolici, paragrafi nascosti, finali segreti, enigmi da risolvere, codici da ricordare, addirittura una traccia sonora criptica che conduce fuori dal film, su un sito Internet che permette di scaricare materiale aggiuntivo. *Bandersnatch* è stato definito come un “iperfilm”, un film con struttura ipertestuale, i cui temi principali sono proprio i

---

<sup>29</sup> Tali titoli interattivi sono *Minecraft: Story Mode* (2015), *Buddy Thunderstruck: La busta dei forse* (2017) e *Il gatto con gli stivali - Intrappolato in una storia epica* (2017).

concetti di scelta, determinismo e libero arbitrio: alcune scelte appaiono pilotate, altre del tutto influenti, in alcuni casi ci si trova davanti a un bivio già affrontato in precedenza ma con opzioni di risposta diverse, altre volte si ha la possibilità di tornare indietro riconsiderando le proprie scelte per esplorare altri percorsi. Per ogni *choice point* l'utente ha a disposizione dieci secondi per compiere una scelta (Figura 9), e se non decide in tempo viene selezionata un'opzione predefinita. Il *gameplay* è di tipo “Mille Storie”<sup>30</sup>: si “gioca” il film per scoprire i tanti possibili sviluppi della storia, cercando di esplorare tutti i percorsi narrativi progettati dallo sceneggiatore Charlie Brooker<sup>31</sup>. La durata di visione è mediamente di novanta minuti, ma il percorso più veloce dura solo quaranta minuti, quello più lungo due ore e mezza.

Per le sue caratteristiche metanarrative e per la perfetta realizzazione tecnica della struttura di gioco, con centinaia di combinazioni possibili, reiterazioni, *loop*, enigmi e paragrafi segreti, *Bandersnatch* è diventato una pietra miliare nel mondo della narrazione interattiva, un esempio eclatante delle infinite possibilità espressive di questa forma narrativa ancora in via di sviluppo.

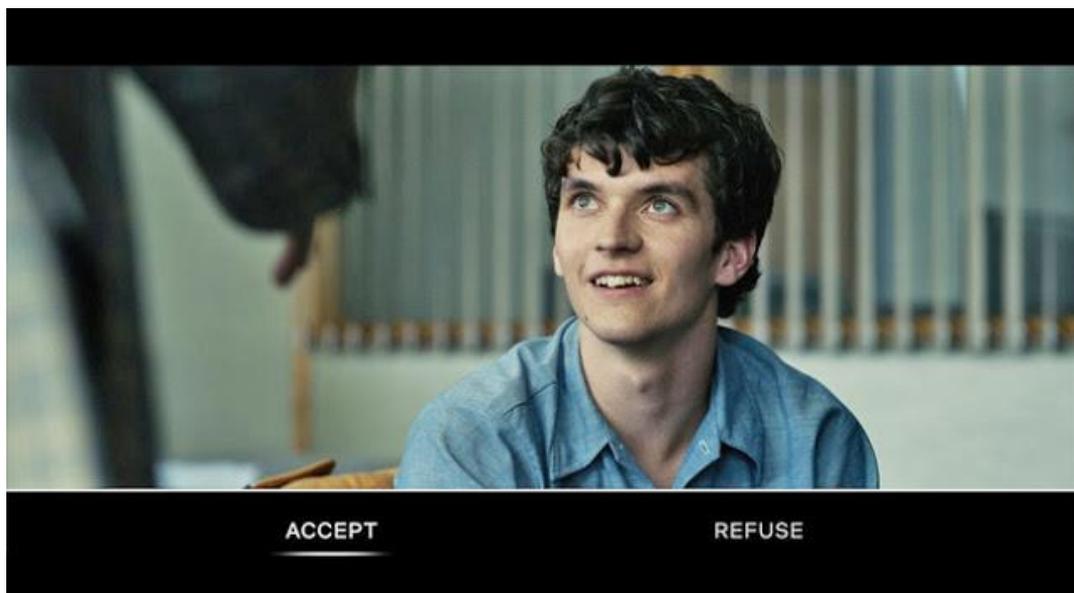


Figura 9. Un choice point del film.

<sup>30</sup> Si veda il paragrafo 2.3 di questo elaborato.

<sup>31</sup> Per la scrittura della sceneggiatura Brooker si è servito inizialmente di Twine, software per la creazione di storie interattive di cui si è parlato nel paragrafo 3.4, poi del più sofisticato Branch Manager, creato appositamente dal team di Netflix. Per tutti i dettagli strutturali e produttivi del film si veda M. Reynolds, *The inside story of Bandersnatch, the weirdest Black Mirror tale yet* (<https://www.wired.co.uk/article/bandersnatch-black-mirror-episode-explained>).

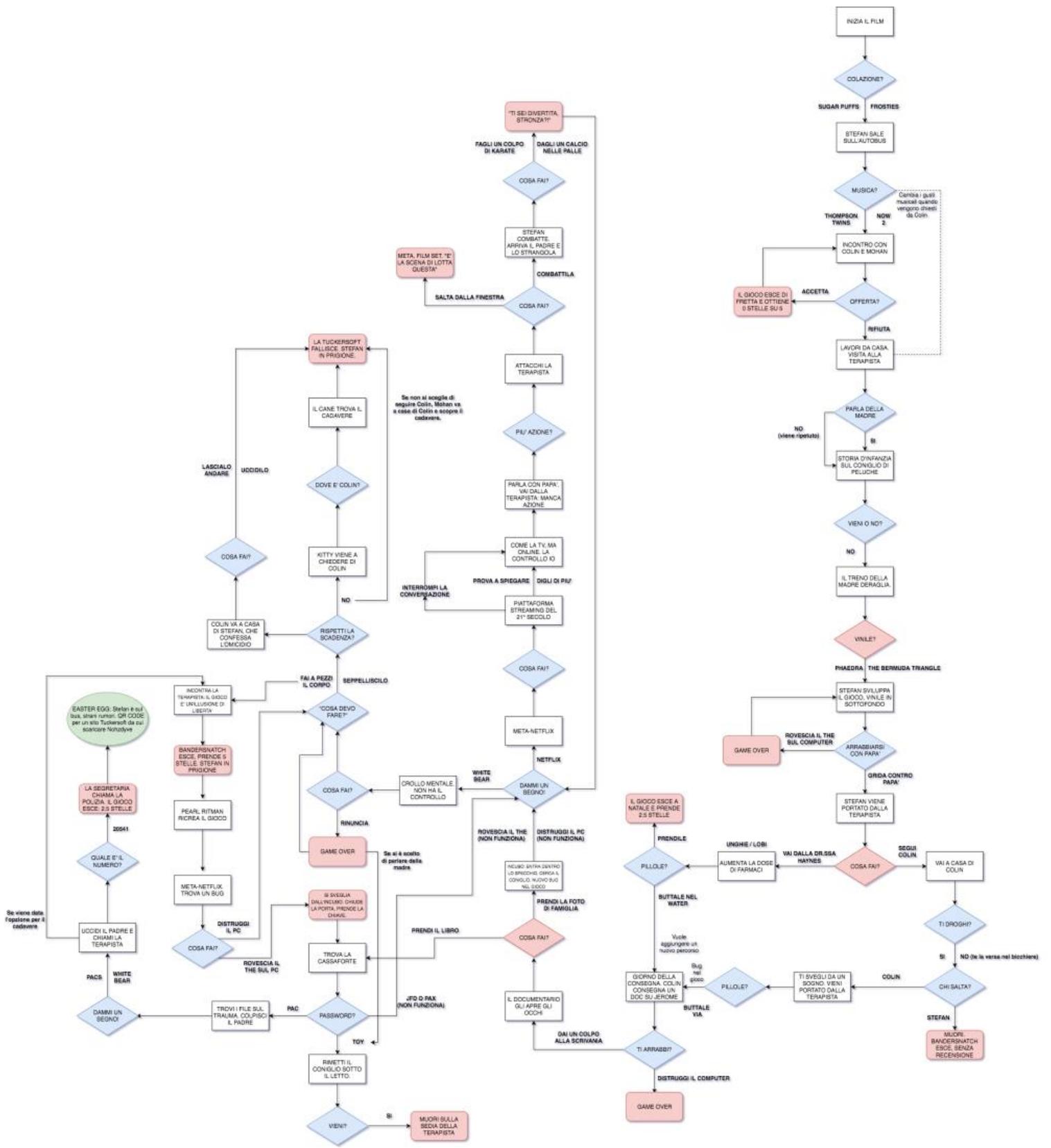


Figura 10. La struttura narrativa di Black Mirror: Bandersnatch, con tutti i possibili sviluppi della trama.

## CONCLUSIONI

### *Il mondo delle possibilità*

Le caratteristiche della narrazione interattiva, la sua mutevolezza, il suo essere in continuo divenire, la sua capacità di adattarsi alla volontà del lettore e di stimolarne la fantasia, testimoniano una rivoluzione, verificatasi intorno alla metà del Novecento, che investe il modo in cui si raccontano le storie e instaura un nuovo tipo di rapporto tra narratore e pubblico. Che cosa porta il romanzo a farsi così diverso da sé? Cosa spinge gli spettatori a salire sul palcoscenico trasformandosi da osservatori passivi in protagonisti dello spettacolo? Ponendosi queste domande, i filosofi e i letterati della seconda metà del Novecento si rendono conto che le categorie del passato sono in profonda crisi. Le opere interattive, che trovano nella frammentazione e nella non-sequenzialità il loro fondamento, sono il riflesso di un mondo che non può più dare certezze, ma solo presentare delle possibilità; un mondo privo di punti di riferimento stabili (l'inizio e la fine del racconto), in cui l'uomo (il fruitore dell'opera) è smarrito, abbandonato a sé stesso, costantemente posto di fronte a dei bivi (i *choice point* dei film interattivi o i nodi dei videogame), ma proprio per questo molto più libero di costruire il proprio percorso. La narrazione interattiva rappresenta dunque il riflesso di un'epoca, quella postmoderna, in cui l'uomo, abbandonati i miti e le ideologie del passato, è costretto a prendere in mano il timone della propria vita, scegliendo autonomamente la propria direzione.

La prima categoria ad essere stravolta da questa rivoluzione è quella dell'autore, che esce apparentemente indebolita dalle trasformazioni introdotte nel mondo della narrazione. Quando entra in gioco l'interattività, l'opera narrativa non è più il prodotto di un unico artefice, a cui sono demandate l'ideazione della trama e l'organizzazione della struttura narrativa; in queste operazioni entra in gioco un altro agente, il pubblico, che collabora alla creazione di senso dell'opera svolgendo a sua volta dei compiti indispensabili. Si pensi a un'opera combinatoria come quella di Marc Saporta, *Composition numéro 1*, descritta nel paragrafo 1.1 di questa trattazione: essa si può considerare conclusa e pronta per la fruizione solo quando il lettore mescola i fogli, costruendo un percorso di lettura del tutto casuale ma generato dal suo intervento; senza questo intervento, il romanzo non è altro che un insieme di possibilità ancora indefinite. È a questo processo che si riferisce Gillo Dorfles, tra i più influenti critici d'arte italiani degli anni Cinquanta e Sessanta, quando scrive che

L'opera diventa un campo aperto a molteplici possibilità suscettibili di sviluppi impreveduti. Al momento dato, quando i partecipanti entrano in contatto, si ottiene una coproduzione di senso.<sup>1</sup>

È dello stesso avviso il filosofo tedesco Hans George Gadamer, che in *Verità e metodo* sottolinea come l'opera artistica (a maggior ragione quella interattiva) possa giungere a compimento solo attraverso l'azione vivificante del fruitore<sup>2</sup>. Questa sorta di “indebolimento” della figura dell'autore, non più considerato l'unico responsabile del processo creativo, non può non richiamare la celebre “morte dell'autore” professata da Roland Barthes, di cui si riportano le parole:

Come istituzione l'autore è morto: la sua persona civile, passionale, biografica, è scomparsa; [...] essa non esercita più sulla sua opera la paternità formidabile di cui la storia letteraria, l'insegnamento, l'opinione, avevano il compito di rinnovare il racconto.<sup>3</sup>

Pur ponendo il fruitore al centro del processo narrativo, la morte dell'autore non ha niente a che fare con l'interattività della narrazione, perché con questo concetto Barthes intende che l'atto stesso della scrittura abolisce ogni idea di soggetto individuale e di genio creatore, e dunque di proprietà dell'opera<sup>4</sup>. Tuttavia, si tratta di un'idea che può essere applicata anche all'eclissi dell'autore che si verifica nelle opere interattive: un'idea che evidenzia come, dalla metà del XX secolo, non si possa più pensare nei termini dicotomici di scrittore e lettore, attore e spettatore, autore e fruitore, perché queste figure trovano un punto di incontro e di fusione parziale nell'interattività della narrazione. Come scrive Barthes, «sulla scena del testo, niente ribalta: non c'è dietro al testo qualcuno di attivo (lo scrittore) e davanti qualcuno di passivo (il lettore); non c'è un soggetto e un oggetto»<sup>5</sup>.

Il mutevole rapporto tra autore e fruitore non ha interessato solo i filosofi e gli esperti di comunicazione, ma anche gli stessi artisti e critici d'arte, come nel caso di Lucilla Meloni, storica dell'arte che si è occupata delle implicazioni legate all'interattività, mitigandone in qualche modo le conseguenze:

Ogni lavoro [...] nasce dall'idea dell'artista e questi, in ogni caso, ne resta unico ideatore; [...] l'osservatore o co-autore partecipa ad un gioco disegnato dall'artista, [ma] la sua libertà non è concepibile che all'interno di alcune ipotesi da questi fornite e, pertanto, si tratterebbe di una libertà fittizia.<sup>6</sup>

---

<sup>1</sup> G. Dorfles, *Il divenire delle arti*, Giulio Einaudi editore, Torino 1959, pp. 136-137.

<sup>2</sup> Si veda H. G. Gadamer, *Verità e metodo*, Bompiani, Milano 1983.

<sup>3</sup> R. Barthes, *Il piacere del testo*, Giulio Einaudi editore, Torino 1999, p. 94.

<sup>4</sup> Per delucidazioni sulle teorie di Barthes, si veda I. Pezzini, *Introduzione a Barthes*, Editori Laterza, Roma-Bari 2014.

<sup>5</sup> R. Barthes, *Il piacere del testo*, p. 85.

<sup>6</sup> L. Meloni, *L'opera partecipata*, p. 111.

L'autrice non nega la nuova libertà fruitiva garantita dalle opere partecipative, ma la circoscrive all'ambito delle possibilità previste dall'autore: in un'opera di letteratura interattiva, è vero che il lettore può scegliere la direzione che preferisce quando si trova davanti a un bivio narrativo, ma tale direzione è sempre una scelta già ipotizzata dallo scrittore, e da lui preventivamente sviluppata. Il fruitore non inventa niente, si limita a selezionare, e l'azione creativa resta prerogativa esclusiva dell'autore, il quale

Non è più in possesso di un bene da partecipare, da elargire, non è più portatore unilaterale di cultura, non imporrà insomma la propria lezione, la propria azione o i propri oggetti; è invece soltanto un sollecitatore, un provocatore [...] di partecipazione [...]; una partecipazione entro la quale si realizza il processo [...] dell'operatività estetica, superando l'antitesi fra creazione e mediazione.<sup>7</sup>

Se Meloni riconosce il cambiamento di *status* dell'artista ma ne attenua le conseguenze, riportando la libertà del pubblico all'interno dei limiti imposti dall'autore, ci sono studiosi che rifiutano categoricamente il presunto "indebolimento" dell'istituzione autoriale, arrivando a criticare l'arte partecipativa proprio per aver sollecitato questa confusione dei ruoli. È esemplare la posizione di Mario Barenghi, secondo cui

La narrativa propriamente detta non mira affatto a suscitare nel destinatario l'impressione o l'illusione che sia lui a inventare la storia [...]. Certo, anche per la letteratura [tradizionale] la cooperazione interpretativa del lettore costituisce un fattore essenziale: ma esso non tende ad acquisire carattere discrezionale, arbitrario [...]. La caratteristica di possedere un autore [...] rappresenta un aspetto basilare, costitutivo [...] del discorso letterario: che d'altra parte non sminuisce affatto il ruolo del lettore, bensì lo precisa, lo qualifica, gli dà senso e valore. Le figure e le funzioni dell'autore e del destinatario si implicano reciprocamente: sarebbe teoricamente e criticamente sbagliato porle in alternativa o in contrasto.<sup>8</sup>

Il giudizio sulla narrativa interattiva è molto severo:

Anziché un incremento reale di peso e di considerazione, al lettore viene attribuito un potere discrezionale tanto arbitrario ed esteso in apparenza, quanto di fatto inconsistente e fittizio. Anziché riconoscere e promuovere le competenze, le prerogative, le responsabilità del destinatario nel dominio artistico ed estetico, si incoraggia una propensione all'esercizio di un'irrelata fantasticheria individuale che vanifica le ragioni e il significato dell'arte.<sup>9</sup>

L'opinione di Barenghi trova un supporto autorevole nei dubbi sollevati da Umberto Eco sulle pagine dell'«Espresso», in un articolo dall'eloquente titolo *Non preoccupatevi per l'ipertesto*, in cui l'autore sostiene che la libertà di cui gode il lettore di un testo interattivo

---

<sup>7</sup> *Ivi*, p. 39.

<sup>8</sup> M. Barenghi, *I giochi narrativi e l'arte del racconto*, p. 492.

<sup>9</sup> *Ivi*, p. 495.

è una libertà che alla lunga annoia, perché impedisce al lettore di «provare il brivido del destino»:

E tu pensi che il lettore voglia perdere questa tensione, questo spasimo, per decidere lui come andrà a finire? [...] Vuoi che la gente paghi per decidere se Renzo sposerà Lucia? Magari una volta, per gioco [...]. Ma leggere storie è un'altra storia.<sup>10</sup>

Una sintesi tra le opposte visioni di Barthes e Barenghi si può trovare nelle parole di Giulio Lughì, che ragionando di narrativa interattiva specifica come non si possa parlare di morte dell'autore, ma di una ridefinizione delle sue funzioni e di quelle del fruitore, il quale indubbiamente «acquista maggiore libertà e capacità di determinazione nel processo della comunicazione letteraria»<sup>11</sup>. In questa prospettiva, la morte dell'autore va intesa come una necessità, da parte dell'autore stesso, di ripensare il proprio ruolo, adattandolo al “mondo delle possibilità”, cioè alla condizione postmoderna caratterizzata dall'assenza di certezze e di punti di riferimento artistici, culturali e ideologici. Una situazione di incertezza e disorientamento che il filosofo Jean-François Lyotard ha efficacemente definito come “l'epoca della fine delle grandi narrazioni”<sup>12</sup>, generata dal crollo delle grandi ideologie che hanno guidato l'uomo moderno fino alla metà del XX secolo. Si tratta di una condizione precaria e dolorosa, eppure quanto mai feconda, generatrice di esperienze artistiche innovative, anche grazie all'irrefrenabile progresso tecnologico che accompagna il disfacimento valoriale della condizione postmoderna. Così come l'uomo postmoderno si trova improvvisamente solo con sé stesso, privato dei propri punti di riferimento e delle proprie certezze, allo stesso modo il fruitore postmoderno di opere interattive non ha più la guida dell'autore classico alla quale affidarsi, ma deve intervenire sull'opera e plasmarla secondo la sua volontà, non più seguendo un percorso tracciato da qualcun altro ma costruendo da solo la propria strada. Per tali ragioni si ritiene che oggi la narrazione interattiva abbia molto da offrire a una generazione di fruitori che, ancor più di quella degli anni Ottanta, vive in un mondo privo di punti di riferimento, in cui le capacità decisionali appaiono sempre più fondamentali per ritagliarsi il proprio posto nel mondo: l'*interactive storytelling* assegna al pubblico un ruolo attivo, portandolo al centro del racconto e facendone il vero protagonista dell'opera narrativa.

---

<sup>10</sup> U. Eco, *Non preoccupatevi per l'ipertesto*, in *La bustina di Minerva*, La nave di Teseo editore, Milano 2020, p. 233 (versione ebook).

<sup>11</sup> G. Lughì, *Ipertesti letterari e labirinti narrativi*, p. 13.

<sup>12</sup> Si veda J. F. Lyotard, *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Giangiacomo Feltrinelli Editore, Milano 1981.

### ***Pedagogia interattiva***

D'altro canto, laddove la narrazione interattiva sembra minare i meccanismi della narrazione lineare e monodirezionale, allo stesso tempo ha il potere di accentuare alcune delle funzioni tipiche dello *storytelling* canonico. Se prendiamo in considerazione la teoria della comunicazione di Roman Jakobson espressa nel saggio *Linguistics and Poetics*<sup>13</sup>, possiamo individuare, tra le sei funzioni del linguaggio indicate dal semiologo russo (emotiva, fàtica, conativa, poetica, metalinguistica, referenziale), almeno due funzionalità che l'interattività è in grado di amplificare e rendere più efficaci. In primo luogo, le opere che prevedono la partecipazione attiva del fruitore accentuano la funzione fàtica della comunicazione: essa consiste nel porre l'attenzione sul contatto esistente tra emittente e destinatario, richiamando l'attenzione di quest'ultimo sul canale di trasmissione delle informazioni. Considerando, ad esempio, il funzionamento dei film interattivi, risulta evidente come in essi il rapporto tra emittente (autore, regista, attore) e ricevente (spettatore) venga posto in primo piano e costantemente stimolato con domande rivolte al fruitore e richieste di collaborazione più o meno esplicite, che rimarcano l'esistenza di un filo diretto tra i due "attori" della comunicazione.

La seconda funzione che nella narrazione interattiva trova grande valorizzazione è quella conativa, che mira a suscitare una risposta (fisica o emotiva) nel destinatario, cercando di indurlo ad adottare un certo comportamento o una determinata linea di pensiero; non a caso la funzione conativa è detta anche persuasiva. In tal senso, questa funzionalità si avvicina a quella che nel paragrafo 2.7 abbiamo chiamato funzione educativa, che nell'ambito della narrazione interattiva si è detto essere inefficace e dannosa quando troppo esplicita, ma assolutamente funzionale quando applicata con giudizio, attraverso quelli che Mauro Longo chiama "dilemmi", cioè

Elementi esterni alle dinamiche tattiche, [che] devono produrre dubbi e domande al lettore [...]. Servono a testare il lettore, a spingerlo a ragionare e a prendere una scelta morale indipendente dalla convenienza del momento [...]. Il lettore potrebbe trovarsi di fronte al dilemma di scegliere tra fare qualcosa di giusto ma svantaggioso e un'azione moralmente controversa ma vantaggiosa. Oppure, meglio ancora, potrebbe trovarsi in mezzo a due possibilità con diverse sfumature di grigio.<sup>14</sup>

Come sostiene il critico cinematografico Gene Youngblood, «il termine "educazione" significa estrarre, tirar fuori, non solo spingere dentro: chi impara dev'essere invitato a

---

<sup>13</sup> Originariamente presentato nel 1958 ad un congresso tenutosi presso l'Università dell'Indiana, poi pubblicato in T. A. Sebeok (a cura di), *Style in Language*, MIT Press, Cambridge 1960.

<sup>14</sup> M. Longo e M. Spina, *Scrivi la tua avventura! Dalle storie a bivi ai librogame*, p. 212.

uscire. Il che può avvenire solo attraverso l'interazione»<sup>15</sup>. Le tecnologie interattive rappresentano dunque uno degli strumenti più efficaci per l'educazione e l'apprendimento: lo stimolo derivante dalla possibilità di interagire con l'opera accresce la probabilità di assorbirne i contenuti. Per usare ancora una volta le parole di Umberto Eco, «l'apertura [dell'opera] si fa strumento di pedagogia rivoluzionaria»<sup>16</sup>.

Inoltre, in un mondo come quello dell'editoria contemporanea, votato al consumismo, alla sovrapproduzione e alla politica dell'usa e getta, i librogame rappresentano un'eccezione dal forte valore rivoluzionario, poiché propongono un'esperienza di lettura differente, più lenta e ragionata. La caratteristica della longevità, ovvero la possibilità di leggere più volte il testo interattivo senza mai ripetere la stessa esperienza narrativa grazie ai molteplici percorsi possibili, rende il librogame un prodotto duraturo, che si presta ad uno sfruttamento prolungato nel tempo. Niente di più lontano dall'esperienza fugace, e spesso effimera, di una lettura frettolosa e superficiale.

---

<sup>15</sup> G. Youngblood, *Cinema elettronico e simulacro digitale. Un'epistemologia dello spazio virtuale*, in S. Lischi, *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Marsilio Editori, Venezia 2001, p. 40.

<sup>16</sup> U. Eco, *Opera aperta*, p. 37.

## NOTA BIBLIOGRAFICA

Per la realizzazione del presente elaborato si è resa necessaria la consultazione di una considerevole mole di testi, saggi e articoli di giornale che saranno riportati in ordine alfabetico (per autore) nella bibliografia che segue. I principali volumi di riferimento sono stati i manuali sulla narrazione interattiva di cui si è parlato nel paragrafo 3.4, *Costruire i libri-gioco* di Andrea Angiolino e *Scrivi la tua avventura!* di Mauro Longo. Un ruolo fondamentale hanno svolto i numeri del periodico «LGL Magazine», consultati nella versione digitale liberamente scaricabile dal portale Librogame's Land (<http://www.librogame.net/index.php/lglmag>). Gran parte dei librogame citati nella trattazione sono stati consultati (e giocati) in formato cartaceo o digitale. Per le interviste riportate nei paragrafi 3.5 e 3.6 sono stati contattati telematicamente i diretti interessati, Francesco Di Lazzaro e Andrea Angiolino, che hanno gentilmente acconsentito a sottoporsi all'intervista, per via telefonica il primo (nelle date del 27 e del 30 ottobre 2020) e via mail il secondo (tra il 10 novembre e il 9 dicembre 2020). Per la stesura del Capitolo 4 è stata indispensabile la visione dei film interattivi riportati di seguito nella sezione "Filmografia", ma anche un'attenta consultazione di molti dei saggi curati da Luca Giuliano nel volume collettaneo *Il teatro della mente. Giochi di ruolo e narrazione ipertestuale*. Oltre ad Andrea Angiolino e Francesco Di Lazzaro, consultati in qualità di esperti di narrazione interattiva, si ringraziano sentitamente il relatore e il correlatore di questa tesi: il professor Carlo Penco, esperto di filosofia del linguaggio e docente di Teorie della comunicazione presso l'Università degli Studi di Genova, e il professor Paolo Zublena, che insegna Storia della lingua italiana e Grammatica italiana presso l'Università degli Studi di Genova. Di seguito è riportato l'elenco completo delle fonti utilizzate per la redazione dell'elaborato.

## BIBLIOGRAFIA

Albani P., "La letteratura come gioco combinatorio" (conferenza tenuta in data 17 ottobre 2015 all'Auditorium di Palazzo Montani a Pesaro, nell'ambito della manifestazione "Lingua e parola")

Angiolino A., *Costruire i libri-gioco. Come scriverli e utilizzarli per la didattica, la scrittura collettiva e il teatro interattivo*, Edizioni Sonda, Casale Monferrato 2004

Angiolino A. e Sidoti B., *Dizionario dei giochi: da tavolo, di movimento, di carte, di parole, di ruolo, popolari, fanciulleschi, intelligenti, idioti e altri ancora, più qualche giocattolo*, Zanichelli, Bologna 2010

Aub M., *Juego de cartas* (1964), Cuadernos del vigía, Granada 2010

Barengli M., *I giochi narrativi e l'arte del racconto* in «Belfagor», vol. 44, n. 5 (30 settembre 1989)

Barthes R., *Le plaisir du texte* (1973), tr. it. in *Il piacere del testo*, Giulio Einaudi editore, Torino 1999

Bona F., *Tutti i generi di videogiochi*, in V. Spinazzola (a cura di), *Tirature '14. Videogiochi e altri racconti*, il Saggiatore, Milano 2014

Borges J. L., *Ficciones* (1944), tr. it. in *Finzioni: la biblioteca di Babele*, Giulio Einaudi editore, Torino 1974

Calvino I., *Il castello dei destini incrociati* (1969), Mondadori, Milano 1994

Carlini F., *Lo stile del web. Parole e immagini nella comunicazione di rete*, Giulio Einaudi editore, Torino 1999

Cortàzar J., *Rayuela* (1963), tr. it. in *Rayuela. Il gioco del mondo*, Giulio Einaudi editore, Torino 2015

d'Alembert J. B., *Discours préliminaire de l'Encyclopédie* (1751), tr. it. in *Enciclopedia, o Dizionario ragionato delle scienze, delle arti e dei mestieri ordinato da Diderot e d'Alembert*, Editori Laterza, Bari 1968

Deganello L., «Stavolta sul film di LS sono ottimista», in «LGL Magazine», IV, n. 11 (novembre 2009)

Dever J., *Lone Wolf - Flight from the Dark* (1984), tr. it. in *Lupo Solitario. I signori delle tenebre*, Vincent Books, Reggio Emilia 2013

Diderot D., *Jacques le fataliste et son* (1796), tr. it. in *Jacques il fatalista*, Mondadori, Milano 1995

Di Lazzaro F., *Le tematiche sociali in Realtà Virtuale*, in «LGL Magazine», IV, n. 10 (ottobre 2009)

Di Lazzaro F. e Longo M., *Hellas Heroes 1: Le fatiche di Autolico*, Edizioni Librarsi, Milano 2019

Di Marino B., *Interferenze dello sguardo. La sperimentazione audiovisiva tra analogico e digitale*, Bulzoni Editore, Roma 2002

Dini S., Ferlino L., Tavella M., *Librogame: leggere per capire, ma anche leggere per imparare a leggere*, in «Didamatica '93. Informatica per la didattica» (aprile 1993)

Dorfles G., *Il divenire delle arti*, Giulio Einaudi editore, Torino 1959

Eco U., *Non preoccupatevi per l'ipertesto*, in *La bustina di Minerva*, La nave di Teseo editore, Milano 2020

Eco U., *Opera aperta*, Bompiani, Milano 1962

Eco U., *Sei passeggiate nei boschi narrativi: Harvard University, Norton Lectures 1992-1993*, Bompiani, Milano 1994

Gadamer H. G., *Waarheit und Methode* (1960), tr. it. in *Verità e metodo*, Bompiani, Milano 1983

Gallarini L., *Librogame, il protagonista sei tu*, in V. Spinazzola (a cura di), *Tirature '14. Videogiochi e altri racconti*, il Saggiatore, Milano 2014

Giuliano L. (a cura di), *Il teatro della mente. Giochi di ruolo e narrazione ipertestuale*, Edizioni Angelo Guerini e Associati, Milano 2006

Greco G., *Film interattivi, un salto nel futuro*, in «MCmicrocomputer», n. 128 (aprile 1993)

Hersant Y. e Campagnoli R. (a cura di), *Oulipo. La letteratura potenziale (Creazioni Ri-creazioni Riconcreazioni)*, Biblioteca Clueb, Bologna 1985

Jakobsòn R., *Linguistics and Poetics*, in T. A. Sebeok (a cura di), *Style in Language*, MIT Press, Cambridge 1960

- Johnson B. S., *The Unfortunates* (1969), tr. it. in *In balia di una sorte avversa*, Rizzoli, Milano 2011
- Krueger M. W., *Artificial Reality II* (1991), tr. it. in *Realtà artificiale*, Pearson Addison-Wesley, Milano 1992
- Leccacorvi D., *Dal Marchio alla Megea*, in «LGL Magazine», XIII, n. 9 (luglio-agosto 2018)
- Lévy P., *Les technologies de l'intelligence: l'avenir de la pensée à l'ère informatique* (1990), tr. it. in *Le tecnologia dell'intelligenza. L'avvenire del pensiero nell'era informatica*, Synergon, Bologna 1992
- Lomboni T., *Il videogioco come stratificazione narrativa*, in V. Spinazzola (a cura di), *Tirature '14. Videogiochi e altri racconti*, il Saggiatore, Milano 2014
- Longo M., *Il virus minaccia il «Rinascimento»* in «LGL Magazine», XV, n. 4. (aprile 2020)
- Longo M., *Lucca 2017: revival dei librogame?* in «LGL Magazine», XII, n. 8 (ottobre 2017)
- Longo M. e Spina M., *Scrivi la tua avventura! Dalle storie a bivi ai librogame*, pubblicazione indipendente, Torino 2019
- Louchart S. e Aylett R., *Narrative theory and emergent interactive narrative*, in «International Journal of Continuing Engineering Education and Life-Long Learning», vol. 14, n. 6 (2004)
- Lughi G., *Ipertesti letterari e labirinti narrativi* in «Igitur», n. 2 (1993)
- Liotard J. F., *La Condition postmoderne. Rapport sur le savoir* (1979), tr. it. in *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Giangiacomo Feltrinelli Editore, Milano 1981
- Meloni L., *L'opera partecipata*, Rubbettino Editore, Catanzaro 2000
- Metz C., *Essais sur la signification au cinéma* (1968), tr. it. in *Semiologia del cinema*, Garzanti Editore, Milano 1972

- Nelson T. H., *Literary Machines* (1982), tr. it. in *Literary machines 90.1. Il progetto Xanadu*, Franco Muzzio Editore, Padova 1992
- Orsini A., *Nel web il futuro dei librogame*, in «LGL Magazine», I, n. 1 (settembre 2006)
- Orsini A., *Sherlock Holmes torna, è sull'App Store*, in «LGL Magazine», VII, n. 6 (novembre 2012)
- Pavic M., *Hazarski rečnik* (1987), tr. it. in *Dizionario dei Chazari*, Garzanti, Milano 1988
- Polillo A., *Jazz: la vicenda e i protagonisti della musica afro-americana* (1969), Arnoldo Mondadori Editore, Milano 1975
- Queneau R., *Cent Mille Millions de Poèmes* (1961), tr. it. in *Segni, cifre e lettere e altri saggi*, Giulio Einaudi editore, Torino 1981
- Rodari G., *Tante storie per giocare* (1971), Editori Riuniti, Roma 2000
- Sanguineti E., *Il giuoco dell'oca*, Feltrinelli, Milano 1967
- Saporta M., *Composition numéro 1*, tr. it. in *Composizione n. 1*, Lerici, Milano 1962
- Sbardella L., *Oralità. Da Omero ai mass media*, Carocci Editore, Roma 2006
- Scaffetti S., *Interactive Fiction*, in «The Beaver County Times» (30 marzo 1986)
- Siklos R., *In This Movie, the Audience Picks the Scene*, in «The New York Times» (2 ottobre 2006)
- Sterne L., *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman* (1759-1767), tr. it. in *La vita e le opinioni di Tristram Shandy, gentiluomo*, Giulio Einaudi editore, Torino 1990
- Tomei F., *Arte Interattiva. Teorie e artisti*, Edizioni Pendragon, Bologna 2006
- Youngblood G., *Cinema elettronico e simulacro digitale. Un'epistemologia dello spazio virtuale*, in S. Lischi, *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Marsilio Editori, Venezia 2001

Zamanni M., *La marcia degli escape book* in «LGL Magazine», XV, n. 1 (gennaio 2020)

## SITOGRAFIA

Flying Circus: [http://www.flyingcircus.it/?page\\_id=2](http://www.flyingcircus.it/?page_id=2)

Il Mondo dei LibroGames: <http://www.librogame.com/>

Librogame's Land: <http://www.librogame.net/>

Mediamente Rai-Educational (a cura di), *La grande potenza del testo quando diventa ipertesto* (intervista a George Paul Landow pubblicata su Repubblica.it al link: <https://www.repubblica.it/online/internet/mediamente/george/george.html#:~:text=Se%20dovessi%20definire%20il%27ipertesto,%2C%20ma%20una%20lettura%20multi%20sequenziale%22.>)

Primostudio Atto II: <http://www.primostudio.it/le-vie-del-teatro/teatro-interattivo>

Queneau R., *Un conte à votre façon* (1967), tr. it. *Un racconto a modo vostro* (<https://roberto-marcolin.canoprof.fr/eleve/Un%20racconto%20a%20modo%20vostro%20di%20Raymond%20Queneau.html>)

Reynolds M., *The inside story of Bandersnatch, the weirdest Black Mirror tale yet*: <https://www.wired.co.uk/article/bandersnatch-black-mirror-episode-explained>

Wikiradio, “Il librogame” (podcast registrato da Andrea Angiolino per Rai Play Radio in data 12 febbraio 2018): [https://www.raiplayradio.it/audio/2018/02/WIKIRADIO---Il-libro-gioco-a9f5fb9b-1d09-425d-9f1b-652081cd13fc.html?fbclid=IwAR0dyYc2ZqNuGxEretsbTL2OM602jgebNwy16IJWPN\\_dW3ySMS1FkZ8NWYs](https://www.raiplayradio.it/audio/2018/02/WIKIRADIO---Il-libro-gioco-a9f5fb9b-1d09-425d-9f1b-652081cd13fc.html?fbclid=IwAR0dyYc2ZqNuGxEretsbTL2OM602jgebNwy16IJWPN_dW3ySMS1FkZ8NWYs)

YouTube, Mauro Longo - “Scrivi la tua avventura!”: <https://www.youtube.com/channel/UCxWY2a1cQV4OpI5j4sST0jg>

## FILMOGRAFIA

*Black Mirror: Bandersnatch*, D. Slade, Regno Unito, Stati Uniti, 2018

*I'm Your Man*, B. Bejan, Stati Uniti, 1992

*Kinoautomat: One Man and His House*, R. Činčera, Cecoslovacchia, 1967

*Mad Dog McCree*, American Laser Games, Stati Uniti, 1990

*Switching*, M. Schjødt, Danimarca, 2003

*The Onyx Project*, L. Atlas, Stati Uniti, 2006

*Urban Runner*, Coktel Vision, Francia, 1996