



FRANCHISING LETTERARIO

La co-creazione del romanzo

Nel nuovo genere inedito di libri tratti da videogiochi Metro 2033 è un'eccezione che rivoluziona le vendite

di Antonio Dini

Metropolitana di Mosca. Anno 2033. Dopo l'apocalisse nucleare di 20 anni prima, il mondo è devastato dalle radiazioni. I pochi sopravvissuti vivono asserragliati nella profondità delle stazioni della metropolitana moscovita. A Roma, nelle catacombe di San Callisto, sopravvive il cardinale camerlengo con un pugno di religiosi e pochilaici: lo stesso Papa è disperso in superficie. In altre città, in pochi lottano per continuare a vivere. Ovunque, proliferano zombi mutati dalla furia radioattiva, misteriosi poteri e influenze mortali.

Il genere disastro affascina Hollywood, ma questo non è un film. Neanche un romanzo. Piuttosto, un universo coerente, un susseguirsi di incroci tra mezzi di comunicazione diversi, che sta fiorendo da anni senza l'aiuto del marketing delle multinazionali dell'intrattenimento. È una marea torbida, nera, che si leva dal basso della rete. Come il suo primo autore, il russo Dmitry Glukhovskiy, artefice di «Metro 2033». Classe 1979, poliglotta, nativo di Mosca, Glukhovskiy inizia nel 2002 a pubblicare a puntate su internet il romanzo che si porta dentro. «Da ragazzo ogni giorno - dice Glukhovskiy - passavo un'ora nella metro-



Spin off. Dmitry Glukhovskiy (nella foto) alla fiera del libro di Torino quando ha annunciato l'idea che prevede un unico modello d'ambientazione per unire scrittori di paesi diversi. Tullio Avoledo è il primo autore italiano che ha deciso di aderire a questo modello di scrittura, il suo libro sarà pubblicato entro l'anno in Russia e successivamente da Multiplayer.it Edizioni in Italia

politana moscovita per andare a scuola. E un'altra ora per tornare. Alle fermate sotto terra, vedevo scenari lunari. Alla base del mio romanzo c'è questo». «Metro 2033» nasce così: fantasie contaminate dal mondo dei videogiochi, della tv, dei film dell'orrore. Ma anche da una curiosità per i sistemi filosofici, i ragionamenti complessi: i so-

pravvissuti lottano gli uni contro gli altri e sviluppano le più diverse forme di governo: fascisti, luddisti, militaristi, comunisti. Glukhovskiy mostra e commenta, come un improbabile Alexis de Tocqueville, attraverso un migliaio di pagine eventi e avventure.

In tre anni dalla rete il libro diventa un caso editoriale, perché un pubblico affe-



zionato commenta, suggerisce: «Mi dicevano: in 20 anni le radiazioni possono aver fatto questo e non quest'altro. Oppure, domande su cosa fosse successo nella loro città, in quell'universo che avevo creato sottoterra per la mia Mosca». «Metro 2033» viene tradotto in 35 lingue, vende centinaia di migliaia di copie, se ne fa anche un videogioco. Poi l'idea: «Fondo una casa editrice, creo un universo in cui scrittori-ospiti possano ambientare le loro storie coerenti con il mio mondo. È co-creazione. Un successo. Abbiamo pubblicato finora più di venti romanzi».

In Italia il trend viene colto da un editore di nicchia: la Multiplayer Edizioni di Terni. Fondata da Andrea Pucci è specializzata in portali web e in un nuovo genere inedito: romanzi tratti da videogiochi. «Metro 2033» è un'eccezione (il videogioco segue e non precede), ma fa la rivoluzione: tre edizioni, 20mila, forse 30mila copie vendute, senza neanche una recensione sulla carta stampata. «In un mondo in cui gli editori tradizionali vanno verso il digitale – dice Pucci – noi andiamo verso la carta». E adesso, uno scrittore "serio" come Tullio Avoledo (suo il caso editoriale «L'elenco telefonico di Atlantide» e un'altra mezza dozzina di romanzi pubblicati da Sironi ed Einaudi) si cimenta con la fantascienza di «Metro 2033». «Nel mio "Le radici del cielo" distruggo letteralmente l'Italia – dice Avoledo – e in questo franchising letterario ho massima libertà d'azione, con poche regole. Volevo un prete come protagonista, una "cerca" stile "Signore degli Anelli", ma anche far interrogare i protagonisti sulla presenza di Dio in un mondo devastato dall'olocausto nucleare».

Multiplayer si prepara a un 2012 con almeno 5 uscite editoriali dedicate all'universo «Metro 2033». Sugli scaffali si trovano anche romanzi di altri videogiochi di successo. Forse non è letteratura, ma è per certo una cosa nuova e potente.

© RIPRODUZIONE RISERVATA