

Metro 2033, il viaggio dal web al libro e ritorno

ALESSANDRA C

Invasioni Mediatiche, cross-media, sono concetti molto in voga e l'autore russo Dmitry Glukhovsky li sintetizza in un'opera unica nel suo genere, il romanzo post-atomico «Metro 2033».

In Italia «Metro 2033» vede la sua veste cartacea per Multiplayer.it Edizioni, un editore che da anni porta avanti un interessante discorso sulla narrativa videoludica.

L'epopea editoriale del romanzo di Dmitry Glukhovsky inizia nel lontano 2002: rifiutato da una decina di editori, «Metro 2033» è pubblicato in rete, a puntate, nel sito dell'autore. L'atto della diffusione online, in brevissimo tempo, si trasforma in una community di fervidi lettori che con suggerimenti e intuizioni collaborano con l'autore. La versione elettronica, gratuita, è scaricata da due milioni di persone, dettaglio che non sfugge agli editori tradizionali. La prima edizione cartacea arriva tre anni dopo, tradotta in 20 lingue, vende nella sola Russia oltre mezzo milione. Ma il lungo viaggio nella metropolitana moscovita non si arresta sulla carta e nel 2010 la THQ, sviluppatore e produttore di videogiochi, ne propone la sua versione per l'intrattenimento elettronico.

Al Salone Multiplayer.it Edizioni si fa promotore di due momenti di approfondimento, non solo sulla coraggiosa operazione portata



Dmitri Glukhovsky è l'autore di «Metro 2033», un caso editoriale

avanti da Dmitry, ma sulle contaminazioni tra videogioco e romanzo: sabato 15, alle 15, a Invasioni Mediatiche nel Padiglione 2, l'incontro «Dalla metropolitana di Mosca al Web: la singolare storia di un bestseller russo», e domenica 16 alle 12, sempre a Invasioni Mediatiche, la tavola rotonda «Videogiochi da leggere».

SABATO 15

ORE 15 INVASIONI MEDIATICHE

Metro 2033. Dalla metropolitana di Mosca al web.

La singolare storia di un bestseller russo. Intervengono: Jaime D'Alessandro, Dmitry Glukhovsky, Francesco Pannofino, Andrea Pucci

DOMENICA 16

ORE 12 INVASIONI MEDIATICHE

Videogiochi da leggere, ovvero come il videogioco può contaminare il libro e viceversa, a cura di Multiplayer.it Edizioni. Intervengono: Riccardo Cangini, Alessandra Contin, Dmitry Glukhovsky, Paolo Pastorelli, Andrea Pucci. Coordina: Diego Malara