

## IL FUTURO DELLA SCRITTURA, DALL'E-BOOK AI CONFINI DELLA NARRAZIONE DIGITALE, DAL ROMANZO DI RETE AL VIDEOGAME

*Dmitry Glukhovsky è nato in Russia e nel 2007 ha ricevuto il premio Encouragement Award dell'European Science Fiction Society per il suo primo romanzo, "Metro 2033", nella categoria nuove promesse.*

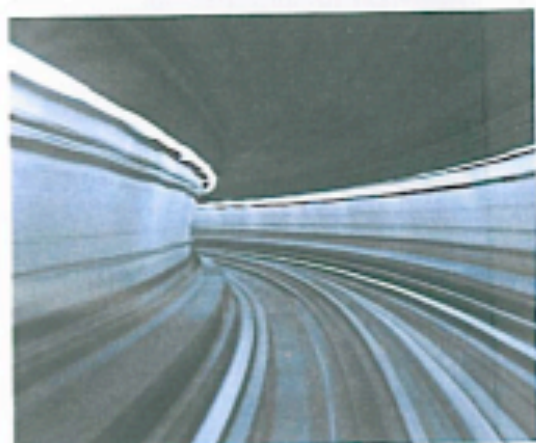


Foto di atzu - atzu80@gmail.com

Anche se in Italia **Metro 2033** ha fatto il suo debutto nella veste del classico tomo cartaceo, pubblicato da **Multiplayer.it Edizioni**, editore decisamente non convenzionale, l'opera di **Glukhovsky** resta un caso unico nel suo genere.

Nel 2002 la prima versione di "Metro 2033" viene rifiutata da una decina di editori, l'autore decide così di pubblicarlo

a puntate nel suo sito, dando il via a un'intensa collaborazione con i lettori, prodighi di suggerimenti e idee. Nella sua versione elettronica gratuita il romanzo viene scaricato da **due milioni di persone**. La prima edizione cartacea arriva tre anni dopo, "Metro 2033" è tradotto in 20 lingue e solo nella Grande Madre Russia vende oltre mezzo milione.

Dmitry Glukhovsky è spesso etichettato come il **Tolkien post-atomico**, anche se lui non ama questa definizione, la sua opera ne è intrisa al punto da non essere sfuggita all'intrattenimento elettronico. Il videogioco "Metro 2033", prodotto da **THQ**, non poteva che essere una nuova fermata nel lungo viaggio interattivo del romanzo.