

Università degli Studi di Torino  
Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione

Corso di Laurea Magistrale  
in Comunicazione e Culture dei Media



TESI DI LAUREA

*Universi Transmediali*  
*Mondi Interattivi e Architetture Testuali*

Candidato/a:  
Lorenzo Rudà  
n. matricola: 769553

Relatore:  
Prof. Giulio Lughì

Anno Accademico 2016-2017





## Indice generale

Premessa.....	7
Media, libertà, labirinti: elementi di transmedia storytelling.....	11
Transmedia Storytelling.....	11
Ludicità.....	18
Le architetture narrative.....	19
Il sistema dei media.....	22
Le posizioni del Transmedia.....	25
Il labirinto unicursale: narrazioni chiuse e letture aperte.....	30
Architetture lineari e interferenze con le logiche ludiche.....	30
Intratestualità: la macchina pigra.....	34
Intertestualità: il mondo tra gli spazi vuoti sullo scaffale.....	40
Extratestualità: nessun testo è un'isola.....	43
Ricezione e labirinto.....	44
Conclusioni.....	51
Alberi e algoritmi: la narrativa ludica e il sistema flessibile.....	52
Funzionamento e aggiustamenti all'architettura arborescente.....	54
L'albero ibrido.....	58
Lo slider Narrazione-Descrizione.....	61
Dalla penna al processore: pregi e difetti del labirinto algoritmico.....	68
Lupo Solitario.....	75
Albero e transmedia.....	79
Il gioco di ruolo: identikit di un testo aperto.....	82
Forme di narrazione aperta.....	82
Cos'è il gioco di ruolo.....	84
Problematiche di design.....	87
Semiotica del gioco di ruolo: teorie a confronto.....	91
Analisi della teoria: una reinterpretazione.....	96
Aperture narrative a confronto.....	103
Dragon Age: un esempio di transmedia storytelling.....	107
Dragon Age: Origins.....	107
Narrazioni espanse: storia di un continente.....	108
Narrazioni espanse: autonomia e opinione.....	112
Il gioco: struttura e trama.....	113
La struttura interna.....	117
Scelte e Role-Play.....	119
Personaggi.....	121
Immedesimazione.....	124
Mondo esteso e rapporti transmediali.....	125
Dragon Age II.....	127
Dragon Age Inquisition.....	129
Dragon Age: i romanzi.....	131
I video.....	140
Dragon Age RPG – Vanguard.....	143
Dragon Age, un marchio transmediale.....	155
Riflessioni conclusive.....	159
Riferimenti.....	164
Bibliografia.....	164
Filmografia.....	167
Ludografia.....	168
Sitografia.....	168



# **Universi Transmediali**

*Mondi Interattivi e Architetture Testuali*

## Premessa

Quello del “transmedia storytelling” è un concetto complesso. Al livello più basilare, una narrazione transmediale è una storia in cui “molteplici testi sono integrati in una trama narrativa così complessa da non potersi dipanare attraverso un singolo medium” (Jenkins 2014, 83). Questo semplice schema concettuale, tuttavia, non spiega i motivi della diffusione e del successo del transmedia al giorno d'oggi; inoltre, non rende merito alla differenza concettuale che esiste tra una narrazione transmediale pienamente sviluppata e una storia riportata su più piattaforme mediatiche.

In questo elaborato, si sosterrà che il transmedia storytelling nasce da una rielaborazione ludica, sia all'origine che nella ricezione, del sistema dei media. In particolare, si individueranno tre strutture narrative (definite labirinto unicursale, ad albero e a rete), utili a raggruppare le tipologie di storia in base alla forma che possono adottare all'interno dei media. In seguito, si andrà ad analizzare come queste forme presentino aperture “interattive” che permettono di usare le particolarità di ciascun medium per valorizzare una *affordance* della storia rispetto al suo corpo complessivo. Per illustrare l'argomentazione, si porterà ad esempio lo studio di *Dragon Age*, franchise transmediale della EA, nato nel 2009.

La ricerca che ha portato alla formulazione di questa tesi ha subito diverse variazioni. Tutto è partito dal concetto di narrazione ludica, con particolare focus sul testo reticolare del gioco di ruolo. Questo campo d'indagine tuttavia si è presto rivelato troppo ristretto. Gli aspetti della narrativa ludica individuati in corso d'opera si sono aperti in prima battuta al concetto più generale di “testo aperto” (con il sostanzioso contributo di Eco alla ricerca): riconoscendo infatti delle potenzialità di interazione col testo anche in strutture apparentemente chiuse, come quella del labirinto, viene alla luce la possibilità di “giocare” con una storia.

Tuttavia, dopo le profonde alterazioni sulla prospettiva iniziale, era inevitabile cambiare anche la prospettiva di studio. Se la tesi era nata come un'analisi dello *storytelling*, con

particolare accento sul suo lato d'interazione, si trattava ormai di una tesi sul *transmedia storytelling*. Le differenze nelle strutture profonde (labirinto, albero e rete) erano molto più vicine alle differenze tra i media che al paradigma tradizionale dell'*interactive storytelling*. Decisivi, in questo senso, sono stati gli studi di Henry Jenkins e Sherry Turkle, che hanno spostato sempre di più l'attenzione su un semplice fatto: è il consumatore finale che usa il testo come meglio crede. Alla luce di questo fatto, che può apparire banale, è emersa una costante tra gli schemi dell'argomentazione: per l'appunto, quella delle *affordances*. Ogni medium, in una narrazione transmediale, serve per “approfondire” un particolare aspetto della storia, secondo le proprietà che gli sono più congegnali, armonizzandosi così con gli altri media del sistema ed entrando in sinergia con essi. Con queste premesse, il “gioco” prende forma all'interno della stessa architettura della narrazione: gli utenti giocano con la storia, ricomponendola, navigando attraverso i singoli frammenti mediali, ricostruendo scenari futuri o creando a loro volta segmenti di storia, andando così a costituire vere e proprie fandom.

Lo studio si svilupperà in sei capitoli complessivi. Nel capitolo uno, verrà data una prima definizione di testo aperto e si presenteranno i principali contributi teorici, per circostanziare meglio i termini della ricerca, spiegando perché analizzare il transmedia attraverso la metafora del labirinto e perché le sue suddivisioni interne siano di vitale importanza per comprenderne la natura. Coghieremo inoltre le prossimità tra la struttura dei media, in particolare in riferimento al loro sistema (così come lo definisce McLuhan), e le architetture narrative.

Dal secondo capitolo, si entrerà nello specifico delle singole architetture. In particolare, il capitolo due sarà dedicato al labirinto unicursale, il terzo all'arborescente (o a bivi), il quarto al reticolare.

In prima battuta, dunque, si analizzerà il labirinto unicursale, prendendo in considerazione un problema critico soprattutto per l'*interactive storytelling*, ovvero se il testo possa essere considerato attivo. Questa architettura (che comprende le strutture “a una sola via”, come possono essere romanzi, film, ma anche pubblicità e immagini) non può reagire al suo lettore, cioè la definizione minima di interattivo. Per questo motivo parrebbe essere escluso



anche dal novero ludico del transmedia. Sebbene non si possa negare l'evidenza, si mostrerà come le potenzialità “di gioco” del testo unicursale rinascano nel contesto transmediale. Si cercheranno nei percorsi intratestuali, intertestuali ed extratestuali le fessure che permettono al testo di riaprirsi e tornare al gioco. Dopodiché verrà approfondito il tema dell'albero, che è, con diverse variazioni, la principale architettura di narrazione aperta odierna. Rispetto all'unicursale, il labirinto ad albero presenta un'apparente libertà. Dopo averne presentato la forma, i problemi di produzione e la conseguente modifica del labirinto da arborescente ad algoritmico, arriveremo a trattare un'altra questione di fondamentale importanza che riguarda tutto il comparto dell'interactive: quello che altrove è stato chiamato “slider descrizione-narrazione”. Questo strumento misura l'opposizione tra narrazione e apertura del testo: quanto più il “giocatore” è libero, tanto più “l'autore” deve rinunciare al suo controllo sull'opera. I due lati verranno però rivalutati alla luce della narrazione transmediale, ripensando alla possibilità di creare un mondo forense (Jenkins 2013: 155) proprio grazie alla porzione aperta che si può inserire in questa forma. Nel quarto capitolo si analizzerà come funziona l'architettura a rete. Si prenderà in considerazione il gioco di ruolo, in particolare come esempio di narrazione aperta e reattiva. Si instaurerà un paragone tra questo medium, capace di incasellare una narrazione (che è una forma lineare) in una struttura “a mappa”, ai testi reticolari tutti, in particolare grazie alle principali teorie *grassroots* dei designer. Ne riconosceremo la vicinanza agli studi di Caillois per poi sottolineare l'adattabilità del modello a tutti i testi reticolari e le potenzialità insite in queste analisi.

Per osservare come la teoria non sia priva di fondamento, ma abbia forti ricadute pratiche, il quinto capitolo sarà dedicato a un case study: *Dragon Age*, un band fantasy appartenente alla casa EA, nato come videogioco ma sviluppato attraverso una narrazione transmediale. Lo studio approfondirà i vari livelli del “mondo ammobiliato” (Eco 1985, 3) analizzando le relazioni tra un elemento e l'altro, attraversando tutte le architetture utilizzate per il progetto.

Infine, nel sesto e ultimo capitolo, verranno presentate le conclusioni, già parzialmente anticipate.

Il *transmedia storytelling* si appoggia su una struttura reticolare ed ipertestuale, una “mappa di senso” che si sviluppa su vari media, che scorpora la storia dal supporto come un software che usa le risorse hardware per esprimersi. Ogni media quindi offre le sue particolarità “hardware”<sup>1</sup> per trovare l'architettura del labirinto che gli è più congeniale e sfruttarne le *affordances* per creare una storia “software” più profonda, immersiva e adeguata alle esigenze di un pubblico forense<sup>2</sup>, che sfocia nella *fandom* e nel gioco.

---

1 L'idea è mutuata da Manovich, 2013: “I think of software as a layer that permeates all areas of contemporary societies” (pagina 7). Manovich sostiene che la società contemporanea distingue tra hardware e software, tra il programma/ concetto e il supporto. Trasferendo qui l'idea, non è difficile immaginare la storia transmediale come il software e i media deputati a riprodurla come piattaforme hardware.

2 Il pubblico forense (o *fandom forense*) è un concetto che deriva da *Spreadable Media* di Jenkins (2013), che a sua volta lo riprende da Jason Mittell (2009).

"A differenza di queste veloci esperienze mediali, che comportano pochi investimenti di tempo e energia da parte dell'audience, le strategie transmediali per i mondi narrativi complessi spesso debbono la loro popolarità, fra le audience coinvolte, a quella che Jason Mittell, docente di *Media Studies* al Middlebury College ha denominato "*fandom forense*". Nel saggio contenuto nel nostro *enhanced book*, Mittell spiega che questi programmi favoriscono "coinvolgimenti di lungo periodo per essere gustati online e offline.

Forse ci serve una metafora diversa per descrivere il coinvolgimento degli spettatori nella complessità narrativa. Possiamo dire che questi programmi sono *scavabili* anziché diffondibili. Incoraggiano una sorta di *fandom forense* che spinge a scavare più a fondo, a scavare sotto la superficie per comprendere la complessità di una storia e la sua espressione. [...] Questi programmi sono come magneti per il coinvolgimento, attraggono gli spettatori nei mondi del racconto e li incoraggiano a scavare a fondo per scoprire ancora di più."

(Jenkins 2013, p 144)

# **Media, libertà, labirinti: elementi di transmedia storytelling**

## ***Transmedia Storytelling***

Come già detto, il transmedia storytelling è una storia in cui “molteplici testi sono integrati in una trama narrativa così complessa da non potersi dipanare attraverso un singolo medium” (Jenkins 2014, 83); oppure, se vogliamo mettere l'accento sulla parte pratica piuttosto che su quella teorica, “a transmedia project uses different types of media in a complementary and coordinated way to tell a story” (Morreale e Chaaya, 2016: 41). In altre parole, è una storia dispersa su più media che entrano in sinergia. La definizione, però, nasconde un mondo molto più complesso e articolato, che percorre molti aspetti, mediali, sociali e tecnico-narrativi.

In particolare, questo studio si concentra sulla narrativa transmediale in rapporto alla libertà dell'utente in certi gruppi di media, cioè come queste “architetture” possano entrare in sinergia in una struttura più grande per soddisfare le esigenze di chi entra in contatto con storie simili.

Innanzitutto però, onde evitare possibili fraintendimenti, occorre fare una distinzione tra transmedia storytelling e un suo parente prossimo, il crossmedia. La differenza tra i due concetti è un problema delicato, che nel corso degli anni ha subito numerose variazioni, al punto che spesso si è trattato solo di una questione terminologica. Ad oggi, tuttavia, sembra che i nomi si siano assestati a indicare due strutture narrative simili ma diverse. “In ambito internazionale, si utilizza oggi il termine cross-media per forme narrative che coinvolgono diversi media ma restano identiche nelle loro declinazioni sulle diverse piattaforme. Si usa invece transmedia per storie che mutano in relazione ai diversi mezzi di comunicazione che le distribuiscono” (Giovagnoli 2013, p. XVII). La distinzione avviene quindi su due punti fondamentali: la prospettiva del racconto (sempre uguale nel primo caso, diversa nel secondo) e la sua retorica (il crossmedia usa la formula della ripetizione da diverse prospettive, il transmedia invece preferisce una dispersione ludica su più media).

Partiamo da un assunto di base: il peso sempre maggiore del sistema dei media ha

modificato il nostro modo di raccontare.

Durante tutto il '900 ogni narrazione è stata legata al proprio medium. Vale per il cinema, la cui modalità di narrazione e costruzione dei contenuti era sia in relazione al proprio pubblico che legata al proprio oggetto mediale, ma anche per la televisione, la fotografia e il romanzo. I nuovi sistemi narrativi sono invece slegati dal medium e dalla relativa determinazione tecnologica, e si sviluppano su media diversi. Questa è una questione centrale perché indica come i nuovi racconti siano sempre più complessi, complicati ed ibridi. (Arcagni 2017)

All'interno di questo contesto complesso e mutevole, le differenze tra crossmedia e transmedia si fanno più sottili. Infatti possiamo leggere il testo come un *macro-testo*, ovvero il mondo narrativo intero. All'interno di questo mondo, il cross-media si concentra su una singola porzione, mentre nel transmedia la telecamera inquadra diversi brandelli di trama, ma entrambe mostrano il medesimo soggetto. Inoltre, in entrambe le tipologie di testo la scintilla scocca tra narrazione e fandom: tutti e due i tipi di racconto si basano su utenti-giocatori che si pongono di fronte al testo (ai testi) e se ne riappropriano in maniera ludica. Entrambe sono modalità di produzione-fruizione ibride, costruite sulla sinergia tra i media e che puntano a creare un'interfaccia con un pubblico attivo.

Nonostante vi sia di frequente una certa confusione tra i due, forse soprattutto a livello pratico (una storia crossmediale, nel passaggio da un medium all'altro crea piccoli "gap" che, quando vengono riempiti, estendono naturalmente i confini del mondo narrativo), in questo studio sosterremo la differenza tra le due modalità di espressione.

Un racconto transmediale si allontana dal concetto di narrazione, agendo invece per ambienti narrativi. Gli ambienti narrativi considerano mezzi culturali, tecnologici e di fruizione diversi, per cui i contenuti si possono declinare su specifici media e possono essere fruiti dallo spettatore in vari tempi, modi e spazi. La fruizione è un aspetto fondamentale, perché ogni contenuto che è veicolato attraverso un determinato media, non solo deve considerarne le caratteristiche e i limiti tecnologici, ma anche le caratteristiche sociali e culturali relative alla fruizione e al coinvolgimento dello spettatore. Transmedia significa avere una visione ampia all'origine del racconto, pensare alla narrazione in maniera generativa, liquida e declinabile. Crossmedia invece è l'insieme delle strategie culturali, tecnologiche e commerciali per cui un contenuto di successo, nato per uno specifico medium, viene trasferito su un altro medium mantenendo però la sua forma originale. Questo, ad esempio, avviene quando un film famoso viene reso disponibile su DVD, su Netflix o su YouTube. Un'operazione crossmediale ha spesso scopi commerciali e tende all'ampliamento delle possibilità di fruizione del contenuto.

Anche se sono due modalità di operare distinte, spesso la transmedialità nasce a seguito di un'esigenza crossmediale. Per sfruttarne a pieno le potenzialità, un prodotto di successo viene ripensato completamente per ambienti narrativi diversi. (Arcagni 2017)

In particolare, vorremmo insistere su due punti che riteniamo cruciali per l'analisi: la coordinazione tra i testi e la forte influenza delle persone. In un testo crossmediale, i testi sfruttano semplicemente la fama di un marchio, che serve ad attirare l'attenzione su un nuovo prodotto. Invece il transmedia sfrutta una sinergia molto più profonda tra i testi: devono essere complementari, invitando l'*audience* a navigare tra essi per mettere insieme un'esperienza mediale immersiva. Il secondo aspetto è legato al primo: i singoli testi del transmedia, per soddisfare gli interessi del pubblico e creare una comunità diversificata e attiva, hanno bisogno di strategie più complesse di quelle crossmediali. Proprio questi due punti saranno al centro della nostra analisi. Come sostiene Arcagni, il transmedia è in qualche modo figlio del crossmedia. Esso nasce dall'utilizzo estensivo del sistema dei media, tipico del crossmedia, creando però inedite interazioni tra piattaforma, narrazione e utente, molto più complesse di quelle crossmediali.

A questo punto però dovrebbe anche emergere la differenza tra questo tipo di opera e alcuni esperimenti crossmediali. Un progetto transmediale è sempre qualcosa di più della somma delle proprie parti. Al contrario precedentemente esistevano dei prodotti che si avvicinavano alla logica *trans* restando nel campo del *cross*: erano presenti molte riedizioni, legate l'una all'altra dalla stessa ambientazione, ma privi della coordinazione necessaria per fare il salto di qualità.

Prendiamo ad esempio Harry Potter: nasce come libro, diventa film, poi videogiochi (Röck 2017). Questa struttura non è transmediale: vi sono sì molti testi, e vi è la dispersione su più media, ma si tratta di un'unica storia. La struttura è non-sinergica e non-sincronizzata. I libri sono l'origine; da questi nasce un prodotto derivato (il film) che a sua volta genera un altro derivato (i videogame). A partire da questo testo, però, ci sono altre considerazioni da fare: la collaborazione online della Rowling è il primo e decisivo passo per la creazione di una fandom attiva (Lubbes 2016). Da quel punto in poi, lo sviluppo del mondo narrativo è incontrollabile: nascono opere teatrali (*la Maledizione dell'Erede*), parchi a tema e un film spin-off (*Animali Fantastici e Dove Trovarli*, David Yates, 2016). Solo la fase più recente,

con *La Maledizione e Animali Fantastici*, ha una struttura transmediale definita: il mondo esteso, l'incompletezza, il fandom, la coordinazione dei testi.

Il franchise è nato in maniera non transmediale: i testi sono di fatto un testo unico, ripetuto molte volte, su diversi media, in modo che la medesima storia sia fruibile in diversa maniera dagli utenti. La logica crossmediale si avvicina di più a questo modello: una sola storia, trattata “da più punti di vista”, e riproposta su vari media. Il transmedia storytelling invece prevede qualcosa di più: ogni parte è un intero organico e coordinato, con una sola storia, mentre nell'esempio appena citato a mancare è la coordinazione delle parti. Questo schema può essere individuato nell'evoluzione più recente della serie.

È necessario porre questa prima distinzione sia per mettere in rilievo che esistono delle forme che si avvicinano al transmedia, sia per far emergere la complessità all'interno della categoria stessa. Il concetto non è monolitico come vuole sembrare: esistono molti modi di interpretarlo, di definirne i confini e di stabilire cosa possa essere considerato interno al concetto e cosa no. Ad esempio, *The Matrix* è un prodotto transmediale “canonico”, anche se non prevede sbocchi per i fan. Al contrario, *Star Wars* rientra nei parametri “di base” della definizione, ma lo fa forse addirittura troppo bene. L'eterna lotta tra la Forza e il suo “lato oscuro” che è alla base di tutto il franchise è certamente dispersa su vari media. Tuttavia bisogna distinguere il brand principale da quello definito “universo espanso”: il primo si limita ai film e a poco materiale di contorno, mentre tutto il resto converge in una macro-storia completa di cronologia, spesso in opposizione ai film (ad esempio nel recente *Il Risveglio della Forza*, Han Solo ha un solo figlio, Kylo Ren, mentre nell'universo espanso ne ha ben tre: Jacen, Jaina e Anakin). È legittimo quindi domandarsi se *Star Wars* possa essere considerato una narrazione transmediale, dal momento che si tratta non di una storia, ma di due, e peraltro in contraddizione l'una con l'altra.

In linea di massima, nello studio, ci riferiremo alla definizione di Jenkins, ma mantenendo una certa flessibilità e valutando caso per caso; la prova principe sarà se il pubblico considera o meno il brand transmediale. Si può considerare *Star Wars* come una narrazione transmediale poiché, al di là delle minuzie tecniche, i fan lo considerano tale. Sebbene *Knights of the Old Republic* (videogame della Bioware) faccia parte dell'universo esteso e

non del canone, certamente i fan riconoscono in esso gli stilemi di quel mondo narrativo.

Al di là delle considerazioni più generali, narrare attraverso molti media presenta delle caratteristiche comuni. Conosciamo già l'opinione di Jenkins; secondo Ciofalo (2016: 16) i momenti definitori sono invece "la riconfigurazione delle categorie di tempo e spazio, l'attivazione di un protagonismo partecipativo, il possesso, in atto o in potenza, dei requisiti del cult ". In particolare, vorremmo concentrarci sul primo e sull'ultimo di questi aspetti, dal momento che sono relativi alla creazione narrativa; il secondo, invece, è un modo d'uso assolutamente necessario, ma la cui messa in atto è insita nella struttura mediatica stessa. Dal momento che presupponiamo una dispersione mediale, possiamo dare per scontato che l'utente finale sia disposto a "cercare i pezzi" su più piattaforme. Al contrario riteniamo che in fase di scrittura vi siano due elementi fondamentali e non scontati che sono alla base di questo tipo di testi: la presenza di quelli che d'ora in poi chiameremo "Fari" e la sovrabbondanza di materiale narrativo (worldbuilding).

L'idea dei fari nasce da un testo di Eco, nella fattispecie l'arcinoto articolo su Casablanca e sul Cult (1985). In questo articolo, il noto semiologo ragiona sulle componenti fondamentali del cult, e in particolare la "sgangherabilità" e il "mondo ammobiliato", ovvero la possibilità di "sezionare" rispettivamente la storia e il mondo, prendere gli elementi più importanti e citarli o riutilizzarli. I fari sono esattamente questi elementi. Frammenti chiaramente riconoscibili, che permettono di distinguere un certo mondo rispetto ad altri, e che si prestano ad essere usati per identificarlo e quindi "importare" tutta la conoscenza acquisita in precedenza su quella particolare esperienza e riportarla sul nuovo testo. Ad esempio, parlare di Mordor significa trovarci nella Terra di Mezzo. Sapere che leggeremo un fumetto di Spider-man ci autorizza a pensare che potremmo incontrare Thor o Venom. Se giochiamo a un videogame ambientato su Tatooine, daremo per assunto che si compiano viaggi nell'iperspazio con veloci astronavi, supporremo che il Lato Oscuro della Forza cerchi di prevalere su quello buono, ma per quanto esistano migliaia di specie aliene ci sorprenderemmo alquanto se incontrassimo un elfo, né più né meno che se lo incontrassimo nella realtà. Questo nonostante ci troviamo in un mondo di finzione e non vi sia alcuna regola che lo impedisca.

I fari quindi sono quegli elementi narrativi che permettono di riconoscere un mondo narrativo e fungono da punti di sutura tra i vari testi. Elementi simili sono essenziali per ogni franchise transmediale, perché trasmettono molta informazione in maniera poco dispendiosa.

Si potrebbe dire che il più importante tra i fari sia il “tono” della storia. Gli elementi atmosferici di un racconto (il genere, lo “stile”, la “coloritura emozionale”, spesso anche i valori di base) sono ripresi e comuni a tutti i testi. Scrivere un racconto comico sugli elfi di Tolkien porterebbe quasi inevitabilmente a percepire il testo come parodia, più che come facente parte del “canone”.

La seconda questione è la sovrabbondanza di materiale narrativo. In questa chiave, riteniamo che la riconfigurazione di spazio e tempo siano semplici effetti: la mole del background di una storia transmediale (necessaria a supportare questo tipo di racconto) è semplicemente impossibile da confinare in uno spazio e in un tempo chiuso e limitato. Va invece esteso un campo più ampio e incompleto.

Entrando nel merito, nella maggior parte dei mondi di finzione le variazioni sull'enciclopedia (Eco 2001: 23) sono funzionali a quello che stiamo raccontando. In Dante, la descrizione dell'Inferno (pur essendo parte della cultura dell'epoca, e anzi venendo spesso considerato un luogo fisico<sup>3</sup>) è comunque l'unico elemento che viene modificato rispetto alla nostra conoscenza comune. Allo stesso modo, nei *Promessi Sposi*, l'unico elemento aggiunto sono i personaggi: tutto il resto rimane intatto. Insomma, gli autori modificano rispetto all'enciclopedia semplicemente la conoscenza di alcuni minimi elementi, la cui diversità viene considerata fondante per il mondo.

Prendiamo ora come esempio un caso più articolato ma molto esplicativo: l'universo supereroistico della Marvel. Esso rappresenta esattamente l'esempio di passaggio da un mondo chiuso e "funzionale" a un mondo potenzialmente transmediale (Burke 2016). In origine, gli eroi della Marvel abitavano un mondo "chiuso": l'Uomo Ragno era il supereroe di New York, aveva i suoi nemici, la sua linea narrativa, la sua "vita". Il fatto che esistano Venom (il simbionte alieno col costume nero), la tecnologia per lanciare ragnatele e il ragno radioattivo che dà il via alla sua avventura sono funzionali al set di storie che

---

3 Cfr. Eco 2013



viene a crearsi. Il ragno lo morde permettendo al giovane Peter Parker di diventare "super", le ragnatele fanno parte del suo potere e Venom è l'opponente/antagonista delle sue storie. D'altro canto, però, per non rendersi ripetitivo (il principale problema delle serie che si protraggono nel tempo) bisogna accumulare oggetti di scena: gli avversari si moltiplicano, aumentando anche le nuove tecniche, le zone, gli scenari. Piano piano, attorno a Spiderman si viene a creare un vero e proprio folclore, che permette di costruire decine di storie a partire da pochi elementi noti. Si viene anche a creare un sistema dei personaggi, che si oppongono l'uno all'altro e tutti al personaggio principale: Venom è un "altro" Uomo-Ragno, ma di segno opposto, il riflesso distorto di chi si è lasciato corrompere dal potere senza accettare il dovere verso gli altri. Il Dottor Octopus è invece il genio messo al servizio del male. In fondo, tutto il sistema di valori si basa su un solo assunto, arcinoto: "da grandi poteri derivano grandi responsabilità". Tutto quello che c'è nel mondo narrativo dell'Arrampicamuri è in funzione di questa frase. Si ha già una certa sovrabbondanza di materiale narrativo: non tutto può essere parte della medesima storia, ma lo si può prendere un po' alla volta e riutilizzare secondo le necessità. Ciò nondimeno, questo genere di racconto continua a svolgersi in funzione di quel quadrato semiotico.

Il salto di qualità si ha con i crossover. Finché il mondo narrativo è in funzione di Spiderman, non vi è la possibilità di andare molto oltre l'espandere la saga. Quando però altri supereroi "sconfinano" nel mondo dell'Uomo-Ragno, lo sfondo prende importanza. Gli eroi creano una squadra per proteggere il mondo: ecco nascere gli Avengers. Ma non sono gli Avengers in sé l'idea geniale: è il mondo che sta attorno a loro. Dal momento che non vi è più un solo centro (possiamo considerare ogni eroe un punto focale a sé) diventa legittimo chiederci cosa fanno i personaggi che non sono in scena. Cosa succede al mondo narrativo quando gli eroi agiscono. Negli anni '50, salvare Mary Jane era un motivo più che sufficiente per far partire una storia dell'Uomo-Ragno, e l'intero arco narrativo era incentrato sul supereroe. Ma ad un certo punto l'equilibrio si spezza, e appunto "lo sfondo prende valore": la zia May entra in coma, Peter Parker ha una figlia, Gwen Stacey muore. Tutte queste storie hanno interesse *di per sé*, a prescindere dai super-eroi che le popolano. Non solo: anche tutte quelle personalità che gravitavano intorno a un singolo personaggio si svincolano da esso e sono potenzialmente degne di interesse. Venom, finché fa parte

della sola continuity dell'Uomo-Ragno, è soltanto la sua versione perversa; ma nel momento in cui viene inserito in un mondo più vasto, *deve* diventare qualcosa di più; e dal momento che non è più solamente un *alter-ego* di Spiderman, è potenzialmente latore di una sua profondità, di nuove avventure, di nuovi e inediti confronti valoriali. Ogni elemento del mondo ammobiliato (Eco 1985) diventa un potenziale attore; ogni personaggio (nei fumetti emerge chiaramente) ottiene una posizione all'interno del sistema che permette di creare sempre nuove avventure. In altre parole, il mondo vive oltre i suoi protagonisti. Ogni azione nella storia ha il suo impatto sul mondo, che lo registra e lo memorizza. L'eroe non può più cavalcare verso l'orizzonte, perché abbiamo sempre la possibilità di muovere i nostri occhi verso il tramonto e scoprire esattamente quel che succede. La sovrabbondanza di tessuto narrativo rende necessario creare un sistema di gestione complessivo, uno *storyworld*, che permetta a tutti gli elementi di esistere anche quando non sono più sotto i riflettori.

## ***Ludicità***

Un ulteriore aspetto da approfondire, prima di immergerci nel vivo dell'analisi, è la ludicità. Che vi sia prossimità tra gioco e narrativa transmediale è intuitivo. Vi è certamente una misura di gioco nella pratica di cercare pezzi di storia, riconnetterli, immaginare le parti intermedie. Molto spesso, le singole parti di una architettura transmediale sono a loro volta dei giochi: videogames, tools con cui costruire espansioni, e via dicendo. Il risultato complessivo è, però, senz'altro un gioco.

Secondo la ben nota definizione di Caillois (2000), il gioco è un'attività libera, separata, incerta, improduttiva, regolata e fittizia. Ora, questa definizione si applica serenamente al transmedia storytelling: l'utente inizia a partecipare ai primi eventi del franchise, e liberamente sceglie di estendere il suo interesse ad altri. Come per ogni storia, il finale è incerto; non solo, anche i passaggi da un elemento all'altro della storia lo sono. La coerenza è molto forte all'interno dei singoli eventi, ma resta piuttosto debole tra l'uno e l'altro permettendo di muoversi a proprio piacere tra i testi (intesi in senso ampio) del franchise. Ciò nondimeno, vigono delle regole, alcune scritte, e altre parte di una sorta di galateo interno degli appassionati (ad esempio il temutissimo "spoiler", da evitare ad ogni costo).

Ovviamente, chiunque si interessi al franchise è pienamente consapevole dello status di irrealtà dello stesso, anzi, si può dire che parte della soddisfazione sia proprio quella di evadere e spostarsi in un mondo immaginario, la cui conoscenza si trasforma in un valore. Il che ci porta agli altri due aspetti del gioco: la separazione e l'improduttività. D'altronde, interessarsi a un franchise transmediale non significa solamente interessarsi al testo in sé, ma anche entrare in contatto con altri appassionati. Questo è un passaggio quasi obbligato, sia perché è molto difficile esplorare l'intero mondo da soli, facendo dunque ricorso all'intelligenza collettiva di Jenkins (2014), sia perché uno dei valori aggiunti del transmedia è esattamente quello di costruire un argomento di conversazione che riprende l'idea dei media come riaggregatori sociali di McLuhan (2008). Avere a che fare con una *fandom* (l'insieme degli appassionati di un certo franchise) implica anche ottenere un certo status al suo interno. Di conseguenza, l'attività è sì separata, ma la separazione non è così netta, dal momento che la conoscenza del franchise può divenire argomento di conversazione; quindi anche l'improduttività (per quanto su un primo livello non vi sia alcun guadagno nel partecipare a una narrazione transmediale) è messa in dubbio dal valore sociale che la partecipazione mediatica può assumere.

Ciò nondimeno, la natura giocosa del transmedia storytelling non è messa in dubbio: si configura come una grande "caccia al tesoro", per ricostruire tutti i pezzi della narrazione; dopodiché vi è lo scambio, la partecipazione con altri fan; e talvolta si arriva a creare propri contenuti, che talvolta restano confinati nelle cerchie degli appassionati, mentre altre volte possono diventare parte del canone. Inoltre, si può sostenere che parte del gioco sia lo stesso fandom: partecipare all'intrattenimento transmediale, scambiare opinioni, ricostruire parti di narrazione e condividere le proprie creazioni con estimatori è una parte del fascino del transmedia, che sembra alimentare la stessa passione che Jenkins descrive tra i fan di *Survivor* (Jenkins 2014: 1 e sgg).

### ***Le architetture narrative***

La metafora fondamentale di questo studio è quella del labirinto. L'associazione tra labirinto e narrazione è piuttosto classica, al punto da diventare un topos narrativo. Ovviamente il primo riferimento è quello al labirinto di Cnosso, e al mostruoso Minotauro

che lo abita, ma il tema si espande in buona parte della letteratura: non è forse il mar Mediterraneo un labirinto per Ulisse? Questa figura è una costante: Alice nel Paese delle Meraviglie si perde in un labirinto, l'opera di Borges ne fa un perno della sua poetica, così come quelli di Kafka (*il Castello*) o la biblioteca del *Nome della Rosa* di Eco. Più o meno esplicitamente, la figura del labirinto è una costante.

D'altronde, non è difficile capire perché le storie siano paragonabili a un labirinto. Nel suo racconto *Il Minotauro*, Dürrenmatt (1997) narra di un labirinto molto diverso da quello che ci viene tramandato dal mito: lo descrive come un luogo piacevole, dove il Minotauro può vivere con tranquillità, solo e inconsapevole della sua diversità. In altre parole, l'essere è prigioniero di una narrazione, in cui lui è l'unico dio di un mondo deserto. Un giorno nel labirinto s'introducono altri due esseri: Arianna e Teseo. Se la cratura percepisce il labirinto come casa, i due considerano invece il luogo come una prova da affrontare; il loro programma narrativo (ovvero la diversa percezione del labirinto) prevede di affrontare e uccidere il mostro. Il labirinto non è solo lo sfondo, è esso stesso protagonista, è la sua forma che definisce la storia: una mappa in cui il Minotauro è rinchiuso, un sentiero iniziatico che Teseo deve percorrere dall'inizio alla fine per affrontare il mostruoso essere e tornare indietro. Il labirinto è la storia: una storia di quotidianità per il Minotauro, una di morte per Teseo.

Il labirinto quindi è una metafora per parlare della narrazione, a cui si possono associare molte delle caratteristiche di una storia. Restando nella metafora, possiamo anche identificare diverse forme del labirinto, strutture diverse, percorsi più o meno complessi, con entrate e uscite in numero variabile e così di seguito. Riprendiamo la metafora di Dürrenmatt: il labirinto in cui viveva il Minotauro è indubbiamente lo stesso in cui Teseo si inoltra. Tuttavia, a seconda del punto di vista con cui raccontiamo la storia, il modo di interpretare l'edificio cambia. Per il Minotauro, che conosce il territorio, il labirinto è come una grande mappa e i dedali non sono altro che corridoi per muoversi da una stanza all'altra. Per Teseo invece il labirinto è un territorio ostile e vi è un singolo obiettivo al suo interno. C'è quindi una sola strada, nell'intrico di viuzze, che conduce all'uomo-bestia. Tutte le altre sono sbagliate, portano a perdersi, sono non-strade in quanto non conducono in nessun luogo significativo. E questo è ancor più vero se lo si considera in uscita:

sbagliare la strada significa restare nel labirinto per sempre. Da qui la possibilità di identificare una strada (l'unica “buona”) e marcarla con un filo. Sebbene il labirinto sia lo stesso, il modo di percorrerlo è molto diverso.

Normalmente, però, i labirinti hanno architetture più definite e meno ambigue di quella presentata nel *Minotauro*. Giulio Lughi nel suo saggio “Ipertesto, web e immaginario del minore” (Lughi 2006 B) distingue tre principali tipologie di labirinto: quello unicursale, quello arborescente e quello reticolare. Lughi lavora in relazione all'ipertesto, ma le sue riflessioni sono applicabili a qualsiasi campo di narrazione, a patto di considerare nel ragionamento una variabile chiave: la libertà. Infatti, non tutte le narrazioni sono perfettamente chiuse e lineari; molte sono invece aperte e si prestano all'intervento dell'utente-giocatore. La necessità di calcolare la libertà del giocatore nel progetto prevede delle architetture diverse, che comprendono molti punti d'accesso, una maggiore o minore libertà di movimento e di opzioni per il lettore – e, dall'altro lato, un dettaglio maggiore nell'ambiente.

Il primo tipo di labirinto è quello unicursale: un solo sentiero che conduce da un punto A ad un punto B. Secondo Lughi, esso corrisponde a una società arcaica, alla ripetizione, al mito. Tutto è già scritto, si ripete e si interpreta alla luce della tradizione, che è il principale meta-testo.

Il secondo tipo è quello arborescente, definito da bivi. La società di queste narrazioni è quella gerarchica e industrializzata, mentre la forma narrativa è quella del romanzo, dove le scelte del protagonista lo portano a forgiare il suo destino

Il terzo ed ultimo tipo è il labirinto ciclomatico, in cui i “corridoi” collegano le “isole” ad alta intensità di senso e il viaggiante può trovarsi a girare intorno a queste isole. La società di questo tipo è postindustriale e l'eccesso di scelte conduce a una difficoltà di comunicazione, la perdita di riferimenti comuni e della prospettiva globale.

Questi tre modelli sono profondamente narrativi. Ricostruiscono un percorso nella società, nella costruzione delle storie e nel vissuto di chi vi partecipa; o meglio, nella narrazione di quanto sopra. I modi di descrivere la realtà sono anche modi di costruire le storie, tenendo conto della mobilità del singolo all'interno della struttura complessiva. Di conseguenza è

possibile applicare questi modelli anche per le forme di narrativa più o meno aperte, in cui il lettore che usa questa struttura ha un numero sempre crescente di opzioni su cui può effettuare delle scelte. Il modello di labirinto, come visto, cambia a seconda di come appare e i modelli immaginati da Lughesi possono essere applicati alla nostra ricerca: il labirinto unicursale è quello che non prevede scelte da parte del lettore. A questa categoria quindi si aggiunge anche il romanzo, che sebbene a livello comunicativo ipotizzi un protagonista in grado di decidere il suo destino, dal punto di vista dell'utente è comunque una narrazione pienamente lineare. L'architettura arborescente (o a bivi; che definiremo in seguito algoritmica) prevede almeno alcune scelte; mentre l'architettura reticolare è quella che prevede, in teoria, tutte le scelte possibili, aprendosi al concetto di mappa e ad un'intensità di senso variabile (le "isole" del testo originale).

## ***Il sistema dei media***

In base a questo modello, possiamo immaginare anche una certa suddivisione interna ai media. Come sappiamo da numerosi studi, i media lavorano non da soli, ma in un panorama mediale; ogni medium svolge funzioni differenti. I contributi in questo senso sono numerosi, ma probabilmente nel panorama italiano il più noto è quello di Peppino Ortoleva (1995: 23-35). Ortoleva sostiene:

Il parlare di "sistema" comporta infatti l'individuazione di una relazione di interdipendenze e complementarietà fra i diversi mezzi utilizzati per lo scambio di messaggi, la consapevolezza che l'evoluzione di un singolo medium non può essere compresa a partire da una sua supposta "natura" tecnica o "specifico" culturale, ma solo tenendo conto dell'influenza che ciascuno dei media esistenti ha nello sviluppo e le trasformazioni degli altri. (*Idem*: 27)

In altre parole, gli effetti dei media non sono da considerare singolarmente, ma nel loro complesso: anche questo è uno dei presupposti del transmedia storytelling. Infatti l'universo transmediale ha certamente qualcosa in più rispetto a una saga pubblicata a puntate su una rivista. Quel qualcosa di più è la molteplicità di media che vengono coinvolti per raccontare la nostra storia. La differenza però non sta soltanto nel cercare i pezzi dispersi: dopotutto, era necessario cercare i pezzi dispersi anche sui fascicoli delle riviste o dei giornali, in mezzo al *mare magnum* di informazioni del quotidiano. A questo

proposito, infatti, molti studi vedono gli antesignani del transmedia proprio nei romanzi a puntate di alcune testate di inizio '900, come *Weird Tales*, proprio perché rispondono a questo criteri (Bertetti 2016). La differenza però sta nel diverso modo di narrare per ogni medium coinvolto. Consideriamo l'esempio di un film: di solito un film si guarda al cinema, in compagnia, su un grande schermo, su cui vengono proiettate immagini in movimento, ma può anche essere visto in televisione (e in tal caso l'esperienza mediale è diversa: piccolo schermo, da casa, con interruzioni pubblicitarie). Il complesso di condizioni necessarie e di sensazioni legate alla visione di una pellicola, tuttavia, saranno ben diverse da quelle relative alla lettura di un libro. Di poco meno immediata, ma anch'essa piuttosto comprensibile, la necessità di costruire i testi in maniera diversa a seconda del medium che ospita il testo: un libro ad esempio permette di “farci leggere” i pensieri di un personaggio, mentre in un cinema il medesimo concetto deve essere trasmesso grazie ad altri mezzi: le espressioni del volto, montaggi “psichici”.

La conseguenza logica delle differenze nel discorso dei media è una differenza in quello che Eco definisce il “lettore modello” (Eco 1994: 19). Quando teorizzava l'esistenza di un lettore modello, il semiologo torinese si riferiva in primo luogo ad un testo scritto, dando per scontate alcune caratteristiche proprie del medium (ad esempio, l'autore dà per scontato che i suoi lettori sappiano effettivamente leggere la lingua del testo). Ciò nondimeno, inserendo un testo in un contesto multimediale (inteso nel senso di compresenza di molti media), possiamo ragionevolmente supporre che il nostro lettore modello abbia certe aspettative anche sul *medium* che trasmette il nostro testo. Ad esempio un utente può aspettarsi che la sua poltrona preferita faccia parte dell'esperienza complessiva quanto il cinefilo metta in conto l'acquisto del biglietto e il videogiocatore sappia di dover superare un certo numero di prove prima di raggiungere la fine della storia. Un'osservazione tanto scontata da apparire banale, ma che è invece di cruciale importanza per comprendere la natura del transmedia. Il punto di forza di questo “genere” di storia sta proprio nel gran numero di aspettative che i molti media coinvolti possono soddisfare.

Un'altra questione toccata da questo studio e legata alla logica dei media è quella di libertà. Le architetture che abbiamo indicato si possono disporre su una scala crescente di libertà dell'utente: i labirinti unicursali prevedono la minima libertà possibile, i labirinti

arborescenti implementano già delle scelte a bivi, mentre quelli reticolari si avvicinano asintoticamente alla libertà assoluta, arrivando a somigliare sempre di più a piattaforme di creazione.

Anche in questo caso, la teoria dei media ha un riscontro pratico. Marshall McLuhan, uno dei padri della disciplina, ci viene in soccorso, presentando la teoria dei media caldi (“hot”) e freddi (“cool”) (McLuhan 2008: 42). “È caldo il medium che estende un unico senso fino a un'alta definizione: fino allo stato, cioè, in cui è colmo di dati” (*idem*). I media “caldi” quindi sono quelli che si prestano poco all'interazione, dal momento che i messaggi che trasmettono sono saturati di informazioni sin dall'origine: ad esempio il cinema, o ancor più la radio. Questi media sono impostati secondo un'ottica top-down, per cui il messaggio viene inviato da un singolo autore, che li “carica” di dati, e li distribuisce a spettatori sempre più passivi. McLuhan cita in questo senso la radio, intesa, tra le altre cose, come mezzo di propaganda per diffondere la parola dei totalitarismi, ma anche come fonte di notizie comunicate da una autorità al grande pubblico, in maniera indiscutibile e inalterabile. Al contrario, i media freddi sono incompleti, interpretativi e partecipativi. McLuhan fa l'esempio della televisione: i regimi totalitari trasmettono gli ordini attraverso gli altoparlanti “caldi” della radio, diffondendo la voce dell'autorità. Al contrario la televisione trasmette consigli pubblicitari: “suggerimenti” accattivanti, che restano tali finché l'utente non si fa carico di completare il messaggio andando effettivamente ad acquistare la merce. Il telefono è un medium ancora più “freddo”, è addirittura privo di contenuti, che vanno inseriti dagli utenti quando si parlano. McLuhan ha scritto prima di poter vedere la rivoluzione digitale, ma certamente avrebbe potuto indicare il computer come archetipo di quelle macchine “fredde” che richiedono il completamento da parte degli utenti (tramite la programmazione e l'installazione di software). Ora, la questione dei media caldi e freddi si sposa con il tema della libertà dell'utente, anzi è, se vogliamo, lo stesso argomento visto da una prospettiva diversa. Per usare la terminologia di McLuhan, i media “freddi” sono quelli che consentono un'ampia libertà a chi li usa e, al calare della temperatura, vedono una partecipazione sempre crescente da parte degli utenti. Al contrario, i media caldi cercano di essere più completi possibili, di offrire modelli sempre più chiari e informazioni sempre più definitive e perentorie. Queste



modalità possono essere riproposte anche sui modi del narrare: un medium come il romanzo è senz'altro più caldo di un videogioco, che a sua volta è ancora più caldo dei tool offerti dai giochi stessi ai fan. All'interno della narrazione transmediale, la natura di diversi media convive sinergicamente per offrire un'esperienza più completa a chi vi prende parte.

### ***Le posizioni del Transmedia.***

Dunque, se troviamo un riscontro pratico agli elementi della nostra ricerca, perché non fare un passo oltre e applicare questi modelli al fine di individuare una struttura transmediale? Il concetto fondamentale, in questo caso, è quello di *affordance*. Secondo Norman (2005: 19) “il termine indica le proprietà reali e percepite delle cose materiali, in primo luogo quelle proprietà fondamentali che determinano per l'appunto come si potrebbe verosimilmente usare la cosa in questione”. Al di là della “cosa materiale”, questo discorso si può applicare a qualunque oggetto, anche non strettamente materiale (certo, per un oggetto materiale il discorso è più immediato). Quando si inizia a leggere un libro si intuisce subito come si può usare quel particolare oggetto-concetto; quali verbi si possono applicare al contesto. Ad esempio un manuale si presta ad essere usato, citato in una tesi, riletto per riportare alla memoria concetti complessi o comprendere e approfondire idee strutturate. Un romanzo invece suggerisce immediatamente le idee di evasione, fantasticheria, “immersione nella lettura”. Difficilmente si arriva ad affermare che si legge un manuale *come* un romanzo e, quand'anche lo si affermi, si parla non tanto delle proprietà intrinseche dell'oggetto, quanto piuttosto di un *uso* del manuale in una funzione che non è propriamente la sua. Forse un appassionato di modellismo legge il manuale con lo stesso spirito d'evasione con cui leggerebbe un romanzo; ma questo accade perché l'hobby è vissuto come evasione e il manuale ne fa parte, è un aspetto dell'hobby; ma l'oggetto in sé suggerisce una funzione affine a quella di tutti gli altri manuali.

Queste differenze nel design esperienziale diventano tanto più evidenti quanto più sono accostate ad altre esperienze: la differenza (mediatica, come abbiamo visto) diventa palese negli ambienti ricchi di messaggi trasmessi su diversi canali. Quindi la narrazione transmediale, che si basa proprio sulle differenti modalità di trasmissione di diversi medium, è un luogo in cui le affordance hanno un forte peso. Ad ogni medium il suo

messaggio, per così dire, in modo che ciascuno di essi abbia l'occasione di spiccare per i suoi punti forti, mentre le debolezze vengano sopperite dagli altri.

A questo proposito, abbiamo individuato cinque affordances principali, cinque “posizioni” in cui suddividere il terreno del transmedia storytelling. Le “posizioni” verranno chiamate core, ambient, focus, appetizer, fandom. Ad ogni categoria corrisponde una diversa esperienza, un diverso “modo d'uso” del testo, che ovviamente implica un diverso design (e viceversa). Le posizioni sono complementari e talvolta si combinano tra di loro. Ciò nondimeno in queste tipologie di testo si possono riconoscere dei tipi più specifici, dei medium più adeguati e soprattutto delle funzioni diverse. Verranno ora presentate più nel dettaglio

La posizione fondamentale per un franchise transmediale è il “core”. Il core è il cuore del franchise, il punto d'accesso privilegiato, la principale “dorsale narrativa” che percorre il mondo e al contempo l'evento attorno al quale si organizza tutto il resto. I core hanno una architettura narrativa semistrutturata o strutturata, in modo da dare un minimo di prospettiva sul tessuto del racconto. Devono presentare il mondo, introdurre gli elementi peculiari della narrazione che si andrà ad inscenare e creare una nicchia narrativa interessante. La storia che si presta a un core è completa, conclusa, interessante in sé e per sé; deve avere valore come elemento unico. Però non deve essere tanto completa da rendere impossibile proseguire e deve lasciare spazio ad altre aggiunte: se il core esaurisce l'argomento, non sarà possibile alcuna espansione transmediale. Particolarmente adatti a questa posizioni sono le architetture a labirinto arborescente: la struttura prestabilita permette una certa costruzione scenica del testo. D'altro canto la possibilità di predisporre bivi e scelte permette di entrare maggiormente nel testo e ampliarne le opzioni. Tipicamente in questa area ricade il videogioco, il film oppure la serie televisiva.

Ambient e focus sono due posizioni affini ma leggermente diverse. In ambo i casi, questa posizione serve ad approfondire il mondo narrativo. Tuttavia l'ambient è relativo all'espansione dell'universo mentre il focus approfondisce qualcosa che è già stato presentato. I due elementi vengono differenziati poiché, sebbene entrambi abbiano una funzione fondamentalmente simile, il primo estende il tessuto narrativo “ai bordi” (per

esempio aggiungendo regioni a una “mappa”, o parlando di periodi diversi rispetto a quelli del core, come fa l'universo espanso di Star Wars). Invece il focus aumenta il dettaglio di una zona già presente in altri testi (molto spesso definendo meglio dei personaggi) che possono diventare delle zone ad alta densità a cui congiungere altri testi. La procedura è molto simile ed anche gli effetti lo sono (in ambo i casi, si descrive qualcosa di nuovo, a cui potenzialmente si possono agganciare nuove parti del testo) però l'ambient lavora per espandere orizzontalmente la mappa transmediale, mentre il focus la estende in verticale. L'estensione del mondo, oltre a fungere da tessuto connettivo per nuovi testi (nei capitoli seguenti osserveremo questa funzione in *L'Impero delle Maschere* di Weeks), viene incontro a un'esigenza dei lettori, in particolare dei fan, ovvero quella di “sapere di più”. In certe occasioni è casuale: certi elementi sono giudicati così interessanti da meritare una maggiore estensione. In altri casi invece tutto viene progettato a tavolino. Certo è che gli appassionati sono avidi di informazioni sui mondi narrativi, vogliono conoscere le origini dei personaggi che hanno amato, vedere come le aggiunte al mondo (la tecnologia, la magia e via dicendo) vadano a influire sulla vita di tutti i giorni (il che spiega il successo di narrazioni che implementano questi elementi, mentre limitano quelli che non li contemplano), sapere cosa succede dopo le storie principali.

Come si comprenderà, però, rispetto ai core (che sono molto più “popolari”) solo una minoranza è interessata agli eventi intermedi. Di conseguenza, questi testi si prestano ad essere ad alta intensità e a tiratura limitata. Riviste, libri, webseries o contenuti digitali si prestano a questa funzione, anche se una parte è quasi sempre inclusa nei core. Un interessante esempio di focus “invertito” è quello di *Star Wars: Episodi I, II e III*. In questo caso la saga originale (*Ep. IV, V e VI*) ha dato origine ad un personaggio tanto interessante (Darth Vader) da creare un nuovo core, lungo ben tre pellicole, che di fatto si configura come un lunghissimo flashback con funzione focus (su Anakin Skywalker, il futuro Darth Vader) e ambient (sulla Repubblica e sull'ascesa al potere dell'Imperatore Palpatine).

L'appetizer è una funzione recente. Tecnicamente si tratta di un'operazione pubblicitaria, un elemento che precede gli eventi core, li annuncia e aumenta il loro fascino. Tuttavia l'appetizer è qualcosa di più di semplice pubblicità. Ha una struttura narrativa e un valore

di opera a sé. Annuncia (solitamente) un nuovo core, ma allo stesso tempo ha una sua grazia nel presentarlo. Si tratta, di fatto, di una storia, di solito di dimensioni ridotte, che serve ad allertare i fan e a innalzare artificialmente l'interesse per l'evento. Si distingue però dal piazzamento prodotto per la sua qualità intrinseca e il suo valore. Ad esempio, la campagna pubblicitaria per *Batman – Dark Knight Rises* del 2008 (*Why So Serious*) rientra in questo genere<sup>4</sup>; anche alcuni trailer rientrano in questa categoria. Vedremo un esempio nel capitolo su *Dragon Age, L'Impero delle Maschere*: un romanzo ambientato nell'Orlais, che presenta l'antefatto del capitolo successivo della famosa saga videoludica.

L'ultima posizione che prenderemo in considerazione è quella fandom, che raccoglie l'insieme delle piattaforme messe a disposizione dagli autori ai fan per produrre contenuti propri e i prodotti stessi che sono entrati nel “canone”. Questa posizione è la più vasta e variegata al suo interno: oltre a comprendere le produzioni ufficiali include anche una serie di accorgimenti (come ad esempio conferenze con gli sceneggiatori, *Comi-con*, forum, social...) che per quanto non entrino a pieno titolo nella definizione vi rientrano almeno marginalmente. È la posizione che cerca di canalizzare le energie creative dei fan, piuttosto che disperderle. La posizione fandom, secondo la terminologia di McLuhan è molto “fredda”: raccoglie piattaforme (tool di creazione, linee guida, veri e propri forum ufficiali su cui i fan possono ritrovarsi e condividere le proprie idee) e produzioni più o meno “ufficializzate” (fanfiction, cortometraggi, cosplay e simili). Di conseguenza è difficile categorizzarle, perché, se torniamo alla metafora del labirinto, sono i corridoi, i passaggi segreti, i tunnel che si muovono attorno alle isole di senso.

Ecco dunque gli elementi fondamentali per l'analisi. Abbiamo presentato le architetture narrative, spiegando in che modo rispecchiano i diversi modi di intendere la narrazione in base alla libertà offerta agli utenti. In seguito abbiamo introdotto il sistema dei media e il suo influsso sullo storytelling transmediale per poi reinterpretare questa idea alla luce dei potenziali usi che il pubblico vede nei medium, individuando le cinque affordances in cui riteniamo si divida questo tipo di racconto.

Quindi, dopo aver illustrato i concetti di base che verranno ritrovati nel corso di tutto lo

---

4 <https://cargocollective.com/GaryRosen/The-Dark-Knight-Known-as-the-best-viral-movie-marketing-campaign-in>

studio, passiamo senza ulteriori indugi a esaminare le singole architetture narrative, applicando la chiave di lettura appena indicata per vedere come il transmedia faccia uso di una narrazione diffusa per massimizzare le potenzialità di una storia.

## **Il labirinto unicursale: narrazioni chiuse e letture aperte**

### ***Architetture lineari e interferenze con le logiche ludiche.***

La natura del labirinto unicursale è, in apparenza, molto poco giocosa. Un labirinto di questo tipo possiede, per l'appunto, una sola via e si svolge come un "serpente arrotolato". Abbiamo un inizio, una fine e un solo percorso nel mezzo che corre dal punto "A" al punto "B":

Qui l'impressione di groviglio inestricabile è in realtà un'illusione, in quanto chi segue il corpo del serpente non corre il rischio di sbagliare, lo percorre tutto dall'inizio alla fine, curva dopo curva; se invece di un serpente ci troviamo in presenza di un sentiero nella foresta, un ipotetico esploratore entrerà da una parte e uscirà dall'altra, tutt'al più con un senso di vertigine e di stordimento. Sembra che il labirinto unicursale venisse usato come tracciato per danze rituali, in cui una fila di danzatori, che correvano tenendosi per mano, disegnava all'interno di uno spazio definito delle figure di varia complessità. Il labirinto unicursale dunque è un labirinto in cui non ci si perde, ma che anzi, attraverso una notevole complessità figurale, riesce a dare alla fine un senso di sollievo e di soddisfazione per la prova superata. - (Lughi, 2006 B)

Un approccio, quindi, molto poco interattivo. Sempre dallo stesso testo, Lughi sostiene: "la forma immaginativo-narrativa di questa organizzazione sarà naturalmente il mito, il racconto in cui tutto è già avvenuto, in cui non c'è storia"; e ancora: "l'esperienza del racconto è un ripercorrere, nei suoi infiniti meandri e nella sua vertiginosa linearità, il rituale dei fenomeni naturali e del loro presentarsi all'immaginazione dell'uomo". Una tipologia testuale, insomma, che si presta poco a interagire e sembra a un primo sguardo difficile da integrare nella cornice ludica di cui abbiamo parlato introducendo il transmedia.

Quella della linearità del testo è ovviamente un'ipotesi fondata: a questa categoria si possono ascrivere tutti quei media che McLuhan definirebbe *hot*, il romanzo, il cinema, la radio. Chi legge un romanzo non può certo definirla un'esperienza interattiva: la storia ha un inizio, chiaramente contrassegnato dalla numerazione

progressiva della pagina, talvolta messo in rilievo dal titolo e dal termine prologo (*pro-logon*, prima del discorso). Sono tutti chiari indicatori del fatto che si sta entrando in uno spazio magico in cui si deve sospendere tutto ciò che si sa sulla realtà condivisa, per accettare le regole del mondo di carta. Nel "cerchio magico" della storia, le regole possono essere più o meno verosimili: è possibile trovarsi in luoghi uguali a quelli che conosciamo, oppure con alcune minime variazioni (ad esempio, la casa di Sherlock Holmes in Conan Doyle: non esiste, ma i lettori la accettano al punto da organizzare pellegrinaggi nel luogo corrispondente). Ci possono essere spostamenti di tempo o di luogo; possono esserci personaggi non realmente esistiti, ma possibili (Renzo e Lucia). È addirittura possibile inserire regole impossibili per il mondo come viene conosciuto oggi: spostarsi di millenni in avanti o indietro, in luoghi mai esistiti (*Star Trek*, *Star Wars*), aggiungendo personaggi mai esistiti (come draghi e vampiri) o che fanno parte del mito, o violare le più comuni leggi della realtà (un tappeto può volare e fungere da mezzo di trasporto). Tutto ciò vale finché non appare la parola "fine". In quel momento, il lettore esce dal cerchio magico creato dal libro e torna alla vita di tutti i giorni, senza sviluppare alcun problema psichiatrico (cosa che in altre circostanze e con le stesse premesse sarebbe più che legittimo aspettarsi).

In tutto questo, il lettore viene condotto dalla prima pagina all'ultima, senza poter mai divergere dalla storia che ci viene proposta: restiamo ancorati alla trama che l'autore ci propone, secondo i *suoi* tempi e il *suo* stile; questo indipendentemente dal numero di volte che ripercorriamo il labirinto. Per quanto possiamo desiderare una svolta *pulp* nei *Promessi Sposi* e la ribellione di Lucia, la sposa continuerà a scegliere la fuga. Non solo: per quante volte si possano rileggere i *Promessi Sposi*, Lucia continuerà a rifugiarsi presso la Monaca di Monza, Renzo verrà ingannato a Milano e Don Rodrigo morirà di peste nel lazzereto dopo aver compreso i suoi peccati. Gli esempi che abbiamo preso provengono da romanzi, ma vale per qualunque storia raccontata. Prendiamo ad esempio un film o il teatro: in ambo i casi abbiamo un "cerchio magico" (il cinema o la stanza dove si racconta la storia), un racconto che inizia da una situazione di partenza A e conduce i personaggi a un finale B, nel più completo disinteresse per il pubblico. Se uno spettatore ricevesse una chiamata urgente e

dovesse assentarsi, nessuno si aspetterebbe che la proiezione s'interrompa per non fargli perdere nemmeno un minuto; così come nessuno spettatore si alza nel mezzo dello spettacolo per suggerire a Romeo che Giulietta è ancora viva.

Questa è la regola della narrazione lineare: un fatto ne causa un altro, in una successione prestabilita e immutabile, sviluppando certi contenuti e certi concetti invece che altri. Il che, tuttavia, è l'esatto opposto dell'interactive storytelling. Se sulla locandina di un ipotetico *Romeo & Juliet Interactive*, sarebbe più che lecito, anzi auspicabile, aspettarsi un grido dalla platea: "Fermati! Non è morta!", con Romeo, stupito, che trattiene la sua daga. Fa parte del gioco, dopotutto. Siamo dunque giunti alla più banale delle conclusioni: le storie sono lineari. Non hanno assolutamente nulla di interattivo. Non è possibile manipolarle, girarle in mano né giocarci. Certamente, per l'interactive storytelling è un problema importante: un labirinto unicursale impedisce le scelte, creando al massimo dei giochi in stile *Prince of Persia*, con una via obbligata che deve essere percorsa fino in fondo superando gli ostacoli. In sostanza, l'ultimo elemento con cui si gioca è la trama. Il labirinto unicursale, di conseguenza, è certamente al di fuori del campo di studi dell'interactive storytelling.

Tutto questo però sembrerebbe entrare in conflitto con quanto affermato anche sul transmedia storytelling. Una storia chiusa, che non lascia libertà ai suoi utenti, che non ha elementi di gioco e prevede un pubblico passivo e prono, è in netto contrasto con l'aspetto ludico descritto in precedenza.

Per quanto riguarda questo punto, però, è la differenza tra i due tipi di storytelling a pesare. La lente dell'*interactive* è senz'altro appannata quando entra in questo campo; fortunatamente, nel *transmedia* la situazione è diversa. La svolta cruciale qui è la passività del lettore. L'interactive storytelling nutre un fondamentale disinteresse per lo stato del lettore: per definizione, sa che egli deve essere attivo, deve giocare, deve poter manipolare la trama. Essendo una delle ipotesi di base per la sua esistenza, non si pone domande a riguardo. Diversa è la situazione del transmedia storytelling. L'utente deve essere attivo, ma deve esserlo soprattutto a un livello superiore, transmediale appunto. Questo apre la strada a una serie di interessanti opportunità.



È Umberto Eco che più di altri ha trattato l'argomento. Per Eco, il testo è una "macchina pigra che richiede al lettore di far parte del suo lavoro" (Eco 2001: 52). Nella fattispecie, il testo è un messaggio che dopo essere stato scritto non è più sotto il controllo diretto del suo autore; dunque esso non veicola dei concetti che sta al lettore ricevere e interpretare. È questo il punto critico per il transmedia: sebbene non sia possibile *modificare* il testo in sé, è possibile leggerlo *in molti modi*. Si parla, chiaramente, delle letture "canoniche", non dell'utilizzo aberrante del testo (Eco 2001: 53; 2013A: 198) che per il momento non è utile ai fini dello studio. Un testo non può reagire direttamente al lettore; ma nulla impedisce al lettore di interagire con esso.

Perciò i livelli utili a interpretare il testo, quindi quelli che andremo ad analizzare, sono tre: intratestuali, intertestuali ed extratestuali. I legami intertestuali sono la principale forma di gioco propria del testo stesso: venature, fili d'Arianna, che percorrono la storia e spesso passano in secondo piano rispetto alla trama portante. Seguendoli e scoprendo i loro legami si ritrovano storie dentro la storia, prospettive di lettura sulla narrazione, che poi è uno dei principali ambiti di ricerca degli studi letterari. Il secondo livello è quello degli studi intertestuali, ovvero i legami con altri testi. È ovvio che in ambito transmediale questo livello abbia un peso maggiore: sono infatti proprio i legami tra i testi che creano la storia. Nella fattispecie, ci concentreremo sui legami tra i testi propri del transmedia. Infine, bisogna ancora considerare i legami extratestuali, ovvero in che rapporto si trova il testo con l'Enciclopedia complessiva.

I testi più lunghi sono favoriti: avere molti episodi, molti capitoli e molti personaggi permette di approfondire lo *storyworld* e di "ammobiliare" il mondo al meglio. Il principio è esattamente quello che possiamo vedere in atto in una soap opera: vi sono alcuni "stage", luoghi iconici, alcuni personaggi che tornano, vanno e vengono, a cui si possono aggiungere strati e nuove particolarità. Per fare tutto questo, però, è necessario avere spazio – lo spazio letterario per approfondire, per fare uscire di scena un personaggio, facendo sì che gli accada qualcosa che lo modifichi o ne metta in luce nuovi aspetti, per poi farlo ritornare. È notevole come questo "fuori onda" non venga mostrato ai fan, che potranno così fantasticarci su, oppure si potrà in un secondo

momento approfondire con uno spin-off. Per l'appunto, un testo lungo (come può essere un romanzo rispetto a una novella, o una serie TV rispetto al singolo film) è molto più adatto a concedere questo spazio.

### ***Intratestualità: la macchina pigra.***

Questo è il momento di introdurre alcuni concetti semiotici: il mondo narrativo innanzitutto e i parametri del cult per Eco: sgangherabilità, mondo ammobiliato e multiprospettività (Eco 1985). Il mondo narrativo è probabilmente il concetto più importante. Esso non è solamente il luogo in cui si svolgono gli eventi, che pure ne è la sua prima e più intensa manifestazione, ma è l'insieme di regole (o violazioni delle stesse rispetto alla realtà) personaggi, caratteristiche morfologiche, topologiche e sociali proprie del racconto. Un mondo, infatti non è soltanto uno scenario narrativo, uno "stato di cose" "ma è costituito dall'insieme degli eventi, delle "azioni" e delle trasformazioni che in esso hanno luogo" (Eco 2001). In una narrazione unicursale, il mondo è esteso quel tanto che basta alla narrazione per permetterle di svolgersi. Eco definisce questo tipo di mondo "mondo ammobiliato": troviamo in questo "luogo" ipotetico delle costanti, che fungono da punti di riferimento per la narrazione in "capitoli" successivi (Boni 2017). Prendiamo a esempio Zion, la città degli umani ribelli di *Matrix*. Il fatto che Zion costituisca un faro<sup>5</sup> per tutti i personaggi è allo stesso tempo una garanzia per gli spettatori di trovarsi proprio nel mondo di *The Matrix*. Altro concetto che Eco mette in gioco è la "sgangherabilità", la possibilità di "fare a pezzi" la storia e usarne certe parti. Eco ne parla in termini di cult, ma in verità questo vale anche per la narrazione transmediale. Una storia transmediale è costruita in modo tale da possedere dei "mattoncini" che la costituiscono. Questi mattoncini si possono combinare liberamente e ricombinare in altre storie, creando una continuity. Ovviamente ogni mattoncino deve comprendere in sé un frammento di senso, che sia unico e funzioni per differenza rispetto al mondo complessivo. Questo chiaramente permette di avere una lettura multiprospettica del mondo. Ogni mattoncino è portatore di senso in sé, quindi ciascuno si può scegliere un elemento che ritiene suo,

---

5 Cfr capitolo 1.

appropriato alla sua visione del mondo. I testi seriali, le serie TV in particolare, funzionano esattamente in questa maniera: una serie presenta un tema e ogni personaggio rappresenta una visione sul tema. Gli spettatori scelgono una prospettiva tra quelle disponibili, schierandosi con un personaggio o con l'altro. Di fatto, ogni serie televisiva è un complesso testo argomentativo che cerca di sostenere molte posizioni in contemporanea. Tutto ciò comporta anche un'altra considerazione: i testi, a prescindere dalle loro architetture, hanno una struttura più o meno multiprospettica. Alcuni testi cercano di essere aperti e incompleti, mentre altri si esauriscono completamente in un solo arco.

I *Promessi Sposi* sono un esempio di scrittura autoconclusiva, che non presenta le caratteristiche indicate e quindi non adatta alla narrazione transmediale. La storia si dipana nei pressi di Milano, in luoghi collegati alla città lombarda. Essendo un romanzo storico, dobbiamo supporre che la conformazione topologica del mondo comprenda tutti i luoghi che si trovano su una mappa del '600. Certamente, dal punto di vista dei personaggi, Firenze e Roma sono città realmente esistenti e i lettori sapranno che corrispondono a luoghi tuttora esistenti. Ciò nonostante, nel mondo narrativo questi luoghi non sono presenti. Anzi, i luoghi dell'azione sono pochi, ben definiti e molto chiari, "conclusi", scritti con la consapevolezza di un persona che ha effettivamente abitato in quelle zone e le conosce palmo a palmo. Se dovessimo disegnare una mappa del mondo dei *Promessi*, bisognerebbe considerare, su una cartina di Milano e dintorni, solamente i luoghi citati. La mappa risulterebbe ridotta e limitata rispetto alla realtà. Inoltre, i luoghi del racconto sono dettagliati al punto da non lasciare spazio al lettore per completarli: tutto lo spazio è "pieno", definito, completo, il che rende il capolavoro manzoniano un testo molto poco adatto a raccontare una storia aperta. I margini di movimento lasciati al lettore sono esigui.

Invece, se analizziamo secondo questi criteri *La ricerca onirica dello sconosciuto Kadath* (Lovecraft 2016: 863), di Howard Philips Lovecraft, ci rendiamo subito conto che una struttura simile è molto adatta al transmedia, al punto da costituire un prototipo *ante litteram*.<sup>6</sup> Lovecraft ha inconsapevolmente costruito un universo aperto

---

<sup>6</sup> A questo proposito cfr Bertetti 2016 A e B

in cui possiamo riscontrare tutti gli elementi che sono stati citati finora. In particolare, la *Ricerca* rappresenta un testo di grandissimo interesse sotto questo aspetto. Lovecraft lo scrisse come prova di romanzo, per testare i suoi limiti prima di tentare una storia lunga (l'autore di Providence si è cimentato perlopiù in novelle). La storia (scritta con uno stile molto più asciutto e meno ampolloso rispetto allo standard lovecraftiano) narra le vicende di Randolph Carter (trasparente alter ego dello stesso scrittore) che, ossessionato dalla visione onirica di una città splendida, parte in sogno alla ricerca del monte Kadath, ove risiedono gli Dei del Sogno, che potrebbero garantirgli l'accesso al mitico luogo.

Il mondo narrativo è molto più ampio e incompleto del racconto stesso. Vengono citati molti luoghi e molte città, nominandole come se fossero luoghi ben noti e conosciuti, come se il lettore potesse fare appello alla propria enciclopedia per completare l'immagine. Ma, essendo città del Sogno, solo l'indispensabile appare agli occhi del pubblico, lasciando il resto all'interpretazione. Fa da sempre parte dello stile lovecraftiano lasciare l'ignoto e l'indefinito come principali motori dei suoi racconti: mai viene presentato in modo chiaro e definitivo Cthulhu, la divinità che secondo lo scrittore si trova sepolta e dormiente nel Triangolo delle Bermuda, e moltissimi dei suoi mostri restano indefiniti, indescrivibili, spesso addirittura amorfi e riconoscibili solo grazie ai loro dettagli (tentacoli, ali, occhi). Lo stesso procedimento è in atto in questo racconto, che non descrive le città. Quindi il loro profilo emerge dai dettagli e da poche parole sparse nel testo, ma mai vengono chiaramente definite. Non a caso, infatti, è possibile disegnare una mappa del mondo del sogno di Lovecraft. Le città ritornano (ad esempio, Ilek-Vad è il luogo di cui diverrà sovrano Randolph Carter nel racconto *La Chiave d'Argento*). Ecco dunque quei "fari" citati in precedenza: in questo caso, luoghi mitici come le città nella geografia del sogno, ma allo stesso tempo anche lo stesso Randolph Carter è un personaggio ricorrente che funge da legante tra le storie. Più difficile individuare nel romanzo delle "micro-saghe" rappresentative: vi sono ad esempio quella di Pickman, il ghou, e quella dei gatti di Ulthar, tutti personaggi però lasciati sullo sfondo e con poco spessore, chiaramente utili a svolgere la funzione di aiutanti del personaggio, proppianamente parlando. Più incisiva è la

costruzione degli antagonisti di Carter, che sono evidentemente una "fazione" presente sul territorio del sogno e hanno dei progetti autonomi, mai svelati. Le azioni di Nyarlathotep, il Caos Strisciante, l'araldo del Male, ai fini della narrazione sono interessanti e non è difficile immaginare uno spin-off su di lui (focus che effettivamente viene dato ad alcuni racconti successivi). Il racconto è dunque altamente sgangherabile, lo si può dividere facilmente in capitoli, in temi singoli, in luoghi da esplorare e personaggi intriganti; è ricco di citazioni possibili ed è facile fargli prendere senso all'interno del complesso delle storie appartenenti alla Saga e ancor più nell'opera complessiva di Lovecraft.

Cambiando il contesto, un esempio forse più evidente è quello delle serie televisive moderne. Analizzando *How I Met Your Mother*, lo schema individuato sopra è applicabile in maniera quasi trasparente: abbiamo a che fare con un prodotto che parla dell'amore; i personaggi rappresentano le diverse posizioni sul tema (Marshall e Lily la coppia di amanti eterni, Robin la disillusa, Barney il seduttore...). Il protagonista è Ted Mosby, giovane architetto che cerca l'amore, passando attraverso le molte prospettive su questo sentimento. Ecco apparire la multiplanarità e la molteplicità di punti di vista, ma anche la sgangherabilità e la facilità di citazione. Stiamo pur sempre parlando di una serie durata un centinaio di episodi, con moltissimi eventi affrontati con molti momenti memorabili e facilmente citabili, nonché alcuni luoghi e modi di dire tipici (il pub dove gli amici si ritrovano ogni sera, il Maclaren's; ma anche le battute di Barney -arcinoto il motto di spirito *legen- wait for it - dary!*). Ma ancora più significativo ai fini dell'analisi è il mistero dell'ananas, che è uno dei fili d'Arianna che percorrono la serie. Un mattino, Ted si sveglia con un ananas sul comodino dopo una serata alcolica con gli amici. Non ricordandone la provenienza ed essendo l'intera serie un lunghissimo flashback del protagonista, non viene spiegato come l'ananas sia finito lì. I personaggi indagano senza venire a capo del mistero e l'argomento sembra chiuso. Ma, diversi episodi dopo, l'ananas viene recuperato e citato nuovamente; anche nelle serie successive l'ananas viene ritirato in ballo chiedendosi da dove venisse. La cosa sembra definitivamente abbandonata quando Ted cerca di creare uno schema (perfettamente investigativo) disegnandolo sulla

lavagna e ricostruendo gli indizi, senza trovare alcuna soluzione. Il mistero verrà chiarito in uno speciale presente solo nei DVD. Insomma, la questione dell'ananas diventa uno degli assi di lettura che lega i vari episodi e si chiuderà soltanto oltre l'ultimo episodio.

Tornando a Lovecraft, l'universo, anzi, gli universi lovecraftiani presentano indubbe potenzialità transmediali. Non a caso, infatti, i mondi dell'autore di Providence si moltiplicano da anni e soprattutto al giorno d'oggi. Proliferano i giochi a tema Cthulhu (*Le Case della Follia, Arkham Horror, Eldritch Horror, Cthulhu Dice, Cthulhu Pet...*); la mitologia dei Grandi Antichi è diffusa e comune (anche se talvolta in forma extratestuale, più che in citazione aperta); sono state prodotte pellicole lovecraftiane (*In The Mouth Of Madness* di Carpenter, uno tra molti); uscirà a breve un videogame pienamente lovecraftiano. Questo perché vi è una intrinseca potenzialità nei testi di Lovecraft; questo porta a considerare un altro aspetto dell'opera di Lovecraft necessario a un testo transmediale: l'indefinitezza.

Analizziamo, ad esempio, il mostro per eccellenza di Stephen King – *IT*:

C'era un clown, nello scarico. La luce là sotto era molto fioca, ma bastava perché George Dendrough fosse sicuro di quel che vedeva. Era un clown, come quelli del circo o della TV. Per la precisione, era un incrocio fra Bozo e Clarabella, quella (o quello? George non aveva mai capito se era maschio o femmina) che vedeva in un programma per bambini, il sabato mattina. La faccia del clown nello scarico era bianca e c'erano buffi ciuffi di capelli rossi ai lati della testa pelata e c'era un gran sorriso da pagliaccio dipinto sulla sua bocca. Se tutto questo fosse avvenuto qualche anno dopo George avrebbe certamente pensato a Ronald McDonald prima che a Bozo o Clarabella. (King 1987)

Questa è la prima apparizione del mostro: ne seguiranno altre in cui l'essere (ricordiamo, un mutaforma, di cui Pennywise il clown è solo l'incarnazione più frequente) verrà meglio descritto. Arriviamo a sapere che indossa un costume di seta argentato da pagliaccio completa di gorgiera, una cravatta blu; che le finiture del suo trucco sono rosse. Ma anche nella sua prima descrizione, abbiamo molti dati e la creatura ci viene quasi mostrata; addirittura, nella sua “ansia illustrativa” King mette in pratica un processo di embrayage per cui fa riferimento alla cultura comune sua e

del lettore modello, invece che a quella del ragazzino, come aveva fatto fino a quel momento (“Se tutto questo fosse avvenuto qualche anno dopo...”).

Molto più difficile trovare una descrizione organica del principale Grande Antico di Lovecraft: Cthulhu. L'idolo che lo raffigura ha una "testa di piovra, il corpo di drago, le ali squamose e il piedistallo coperti di geroglifici" (Lovecraft 2016: 1159). Dello stesso essere, viene detto che è una "immensità verde e gelatinosa", risulta "indescrivibile: non esiste una lingua per simili abissi di follia urlante e antichissima, per simili contraddizioni soprannaturali della materia, della forza e dell'ordine cosmico". Le sue dimensioni sono mastodontiche, poiché viene detto: "una montagna camminava o barcollava". Possiede "flaccidi artigli" e "una potenza cosmica che faceva alzare montagne d'acqua" quando nuota; inoltre ha "l'orrenda testa di piovra, con i tentacoli che si contorcevano" (idem). In sostanza, tirando le somme di quanto Lovecraft descrive, l'essere è gelatinoso e quasi amorfo, alto e possente, la sua testa è simile a quella di una piovra. Possiede, senza specificazioni maggiori, tentacoli e artigli.

Come si evince chiaramente, c'è una grossa differenza di "descrivibilità" dei due personaggi. Sappiamo che IT è un clown, con il volto bianco e rosso, vestito con un abito d'argento, che normalmente ha un palloncino in mano; si sa addirittura che spesso il suo palloncino è rosso. Al contrario, Cthulhu "è indescrivibile" (idem): già a partire da questo semplice fatto, ci viene tolta ogni possibilità di creare un'immagine coerente dell'essere. Anche mettendo insieme tutti i dettagli ciò che viene trasmesso è un'impressione di grandezza; mai viene specificato come sia veramente la creatura, se abbia dieci occhi o mille, dove si trovino i tentacoli, se il suo corpo sia quello di un essere marino o terrestre.

In altri termini, la macchina di Lovecraft è decisamente più pigra di quella di King: nel primo caso ci viene mostrato precisamente l'essere, nel secondo sta al lettore figurarsi un dio tanto orribile da andare oltre l'umana immaginazione. Dal punto di vista transmediale, però, l'indescrivibile apre a un gioco interno per immaginare che volto abbia l'essere; non a caso, Cthulhu è uno dei mostri più rappresentati ed è

divenuto un'icona pop, mentre Pennywise ha certamente avuto una grandissima influenza sull'immaginario popolare, ma difficilmente si trova il suo nome al di fuori dei circoli di fan.

### ***Intertestualità: il mondo tra gli spazi vuoti sullo scaffale***

Nella letteratura transmediale, tuttavia, è l'intertestualità il valore più alto. Sarebbe meglio distinguere tra una intertestualità "interna", relativa ai testi della storia transmediale, e una "esterna", ovvero l'intertestualità propriamente detta. Tuttavia, per comodità, con il termine "intertestualità" si indicheranno i legami tra i testi della costruzione transmediale, mentre tutti i legami con testi "terzi" verranno condensati nel concetto di "extratestualità".

Intertestualità, dunque, si riferisce ai legami che intercorrono tra un testo e un altro della medesima storia intermediale. Questi rapporti sono molteplici: il primo, e più importante, è la ripresa che si ricollega al "mondo arredato" a cui si è già fatto cenno. La principale strategia per creare un mondo transmediale è definire degli elementi testuali costanti che permettano di riconoscere quel mondo.

In queste strategie, vi sono varie sotto-categorie; ad esempio, utilizzare lo stesso protagonista o ancor di più usare gli stessi personaggi. Sapere che Sherlock Holmes è presente nella storia lo collega naturalmente a una certa atmosfera letteraria. In verità, spesso nella cultura "pop" i personaggi più famosi (come il detective di Baker Street) vengono presi e trasportati in altri mondi letterari: è rappresentativo cercare quante volte la creazione di Conan Doyle ha affrontato creature sovranaturali, oppure Dante si è riscoperto investigatore, così come Aristotele si trova a dover indagare su misteriosi omicidi<sup>7</sup>. Tuttavia, a parte alcune aberrazioni riappropriatorie, se il protagonista è lo stesso ci si trova presumibilmente nello stesso universo; o, ancor meglio, se un personaggio è noto ci si trova nello stesso universo. Utilizzare un personaggio conosciuto non sempre è confortevole, poiché deve avere una linea

---

<sup>7</sup> Seitz Stephen, *Sherlock Holmes e il morbo di Dracula*, Gargoyle Editore, 2006; Leoni Giulio, *Dante Alighieri e i delitti della Medusa*, Mondadori Editore, Milano, 2006; Doody Margaret, *Aristotele Detective*, Sellerio Editore, Palermo, 1999



narrativa già definita, che si esaurisce in fretta (come gli innumerevoli *reboot* supereroistici insegnano). Tuttavia sapere che un nuovo supereroe si deve confrontare con l'Uomo Ragno è la garanzia di trovarsi nel Marvelverse, poiché l'Arrampicamuri funge da tessuto connettivo per il secondo.

Un altro elemento spesso utilizzato in maniera simile è la mappa. Le mappe dei mondi narrativi hanno un vantaggio fondamentale: non si esprimono in misure precise. O, quand'anche lo facessero, rimarrebbe comunque spazio a sufficienza tra un punto citato e l'altro per permettere di inserire nuovi luoghi. La mappa è un mezzo estremamente comodo per gestire gli spazi intertestuali poiché, grazie alla struttura presentata, permette sia di mantenersi nei vincoli del mondo (Erebor si trova all'estremo Nord est del continente, a mille miglia a nord di Mordor, a nord-est della Contea e a Est rispetto alle terre degli Elfi) ma allo stesso tempo, essendo di fatto un nuovo luogo, è possibile narrarvi nuove storie.

Anche la serialità funziona in questo senso: è una tecnica a metà tra l'intertestuale e l'infratestuale che consiste nello spezzettare il medesimo testo in più parti. Il vantaggio di questa strategia è quello di ampliare la lunghezza della storia, permettendo così di innestare più elementi (l'esempio più classico, in questo senso, è costituito dai fumetti, che si reggono grazie a uno sviluppatissimo e intricato mondo esteso).

Il fattore cruciale è la coerenza narrativa: per esempio, è possibile ipotizzare che *Salvate il Soldato Ryan* e *Roma Città Aperta* siano ambientati nello stesso universo narrativo (dopotutto, si tratta pur sempre della Grande Storia) mentre *The Man in the High Castle* non fa parte di quel racconto, poiché gli elementi (nella fattispecie, l'attinenza al reale svolgimento degli eventi) sono stravolti da una variante: la vittoria dell'Asse sugli Alleati. In ambiente transmediale, però, queste corrispondenze sono orchestrate e progettate a tavolino, immaginando già di riutilizzare i medesimi elementi: dunque sebbene potenzialmente i due film sulla seconda guerra mondiale potrebbero far parte dell'universo narrativo relativo alla seconda guerra mondiale, non essendoci vera coerenza narrativa non vi è nemmeno legame intertestuale. Lo stesso vale per l'esempio su Sherlock Holmes: il protagonista non riesce a creare una vera

continuità tra il mondo di Conan Doyle e quello dell'autore di turno. Al contrario, all'interno di una narrazione transmediale ben strutturata, la coerenza entra in sinergia con la citazione rafforzando la struttura complessiva piuttosto che metterla in dubbio.

Ecco di nuovo la *Ricerca Onirica*: essa presenta in dosi massicce i tratti indicati. Innanzi tutto, il protagonista: Randolph Carter, l'alter ego di Lovecraft, appare in diverse novelle dell'autore, nella maggior parte di quelle ambientate nel mondo dei sogni. Quindi non solo stiamo parlando di un medesimo universo narrativo, ma addirittura di una saga (quindi appare la serialità). La saga è ambientata nel Mondo del Sogno, che viene mappato in gran parte proprio grazie a questo racconto. Vengono citate Celephaïs, Ulthar, le Terre di Lomar, Olathoë, il fiume Skai, la vetta proibita di Hatheg-Kla, già presenti nel restante ciclo del sogno; molti di questi luoghi, che venivano solo nominati altrove, ora appaiono davanti agli occhi del lettore. A proseguire la collezione di “ancore” tra i mondi vi sono spesso citati due *pseudobibla* essenziali per la mitologia lovecraftiana: il Necronomicon e i Manoscritti Pnakotici.

Ma la questione più interessante è che *La Ricerca Onirica dello Sconosciuto Kadath* funge da punto di sutura tra il mondo onirico e il ciclo dei Miti. Infatti il protagonista parte alla ricerca di Kadath, poiché lì è nascosto il castello degli dei del sogno, dove vengono accolti gli Altri dei, noti come Dei Esterni in altri racconti. Lo stesso Nyarlathotep, il Caos Strisciante, è una divinità messaggera che compare in molti racconti dei Miti.

Ancor più fitta è la rete dei rimandi: ad esempio Altai e Bazal sono due personaggi del racconto *Gli Altri Dei*; Bazal muore, ma Altai (al tempo del racconto ancora giovane) sopravvive per diventare un alto sacerdote nella *Ricerca*. Ancora, il trono di Ilek-Vad, di cui il racconto *La Chiave d'Argento* lascia intendere che Carter prenderà possesso, ricompare nel racconto; i sognatori lo vengono a sapere ad Ulthar, la città in cui i gatti sono sacri, come narra la novella *I Gatti di Ulthar*. Celephaïs è la città sognata da Kuranès nel racconto omonimo e il sognatore stesso ricompare nella *Ricerca*, aiutando Carter con le informazioni in suo possesso. Più importante però è la gerarchia degli Altri Dei, gli dei del sogno pregati da Carter, e dei Grandi Antichi, gli esseri

ultramondani che vivono nelle profondità dello spazio siderale governati da Azathoth. Questi esseri saranno al centro del ciclo dei Miti. Il Leng è il medesimo altopiano al centro dei fatti de *Le Montagne della Follia*. I Magri Notturmi (oltre ad apparire in altre poesie ascrivibili al ciclo del sogno) appaiono come servitori di Nodens nei Miti. Nyarlathotep è uno dei principali Dei Esterni, che appare in quattro storie dell'autore. Il mostro, oltre ad essere il principale servitore di Azathoth, è anche l'unico tra gli dei apertamente interessato a portare caos e distruzione, motivo per cui è una delle poche divinità del ciclo a diventare un vero e proprio antisoggetto.

Grazie a questa struttura di rimandi e citazioni, si crea un ponte tra i mondi letterari di Lovecraft. Dal punto di vista prettamente tecnico l'opera dell'autore di Providence non è una storia transmediale: c'è un universo, certamente, ma manca lo sviluppo "trans"-mediale. Infatti Lovecraft scrisse solo romanzi e novelle, senza mai cimentarsi, ad esempio, in sceneggiature cinematografiche. Ciò nonostante, già allora la mitologia lovecraftiana venne ripresa e portata avanti da altri autori su riviste come *Weird Tales*. Ma quando la transmedialità in tempi recenti si è affermata, l'opera è subito stata ripresa e riarticolata in un mondo narrativo esteso. Questo a riprova del fatto che alcune storie sono più adatte al transmedia di altre e spesso è il rapporto interno tra i testi a definirle come tali (Bertetti 2016, A e B).

### ***Extratestualità: nessun testo è un'isola***

Nella moderna cultura *pop*, però, il rapporto tra il mondo narrativo e i testi esterni all'opera è altrettanto importante. Diventa quindi necessario prendere in considerazione anche l'aspetto che qui è definito extratestuale, ovvero il rapporto tra i testi del franchise e i riferimenti ad altri testi del complesso della cultura. Un buon testo transmediale non è un'isola, ma uno scoglio in un arcipelago: le relazioni di similitudine con altri testi, sebbene non facciano il transmedia, lo aiutano senz'altro. Fare riferimento a un altro testo, o al testo giusto, introduce il lettore nell'ambiente che l'autore (o più probabilmente gli autori) vogliono mostrare. Inoltre, il transmedia è una struttura immensa; sarebbe molto scomodo se tutti gli elementi fossero completamente sconosciuti (sempre che questo sia possibile). "Citare", in maniera più o meno

sotterranea, altri testi è il modo più semplice per ovviare all'inconveniente, facendo riferimento a una libreria di archetipi e figure note inscritte nella cultura (ad esempio, il ladro gentiluomo o il burbero che cela un cuore d'oro). Una saggia mistura di citazioni esterne e innovazione è essenziale per permettere al lettore neofita di scoprire un universo tanto complesso senza perdersi.

Si tratta in fondo di seguire il filo d'Arianna fuori dal labirinto per navigare in un mondo aperto e vasto e trovare legami, riferimenti, strizzatine d'occhio: come Tarantino insegna, si può fare arte in questo modo. Il bricolage – il remix, come spesso viene chiamato<sup>8</sup> è un tipo di opera ibrida e sempre più diffusa, che crea una stretta rete tra i testi e permette citazioni, paragoni, similitudini e differenze. Per esempio, Lovecraft viene spesso definito l'erede di Edgar Allan Poe; ma tra le sue ispirazioni principali vi sono lord A. Dunsany, nelle sue prose oniriche. Ma forse più interessante per il lettore moderno vi è anche contestualizzare la *Ricerca Onirica* nel contesto culturale delle *Weird Tales*. La storia, infatti, sebbene non venga pubblicata che postuma e non fosse che una prova di romanzo, è opera di un autore che ha scritto per tutta la vita storie fantastiche di quel genere. Al lettore moderno appare interessante cogliere la mistura di generi: elementi appartenenti al fantasy (la foresta incantata, i folletti Zoog, i gatti guerrieri, le città del sogno coi loro sovrani), altri più assimilabili alla narrativa dell'orrore (i Grandi Antichi, le galee nere, i ghouls, i magri notturni) ed altri sfocianti nella fantascienza (gli esseri lunari) e nel mito (il pantheon di divinità). Questo miscuglio ispira tutt'ora una vasta pletora di autori.

## ***Ricezione e labirinto***

Quanto detto finora vale dal punto di vista della produzione: "scomponendo" il testo della *Ricerca Onirica dello Sconosciuto Kadath* emergono questi elementi di spicco per la narrazione transmediale, che chiariscono come vi sia potenzialmente un lato ludico in un testo chiuso e ancor di più in una serie di testi chiusi. Resta da comprendere come questi elementi possano essere recepiti e rielaborati dal lettore. Ci si domanda in che modo un

---

<sup>8</sup> Per maggiori informazioni sulla *Remix Culture*, rimandiamo all'articolo del 2015 di Ben Murray *Remixing Culture And Why The Art Of The Mash-Up Matters*: <https://techcrunch.com/2015/03/22/from-artistic-to-technological-mash-up/>

utente interagisce con questi testi e come li usa all'interno di una architettura transmediale.

Per rispondere, un balzo indietro è necessario: torniamo al mito del labirinto. Il fascino particolare del labirinto è la possibilità di perdersi. Perdersi è tanto più facile quanto più la via è difficile e stretta. Un labirinto unicursale non è solo un labirinto con un unico percorso possibile: è anche una via con una sola entrata e una sola uscita. Chi lo intraprende si trova in una "selva oscura" la cui uscita è molto distante e molto difficile da raggiungere. I labirinti delle storie sono luoghi in cui una sola via è quella che riconduce alla luce del giorno; i riti d'iniziazione richiedevano di superare prove che portavano al limite l'iniziato, che ne usciva diverso e cresciuto. Anche le foreste delle fiabe sono labirinti. Questi luoghi hanno in comune l'esito binario dell'impresa: o riesce o fallisce. All'inizio del capitolo, il labirinto unicursale viene descritto come quello la cui via è univoca e chiara; l'altra faccia della medaglia, però, è che la via è una sola e gli ostacoli ci fanno perdere, ci conducono verso vicoli ciechi e binari morti. Perdersi in un labirinto a una sola via è molto più facile che restare bloccati nei labirinti "facilitati" delle architetture a bivi o addirittura a rete, con molti punti d'accesso e d'uscita. In continuità con la metafora, le narrazioni lineari per assurdo sono quelle in cui è più facile perdersi. La trama lineare è la più difficile da portare a termine. Siamo confrontati con una narrazione *hard*, che non si piega al nostro volere e che ci costringe a seguire un percorso prefissato, estraneo e immutabile.

Come sostiene Crawford (Crawford 2002), la narrazione è soprattutto questione di scelte. In ogni storia, ciascun personaggio sceglie se fare qualcosa o qualcos'altro o non agire affatto. Oltretutto, le scelte per costruire una trama interessante sono scelte critiche, in grado di cambiare il corso della storia. Il fatto che Luke Skywalker abbia deciso di mangiare ravioli al vapore coi suoi zii invece che una *ratatouille* non ha pressoché alcun interesse per lo spettatore. In effetti, le scelte che determinano lo sviluppo della trama di *Star Wars: una nuova speranza* sono essenzialmente sei:

1. Accompagnare Obi-Wan allo spaziorporto
2. Correre a casa per scoprire i corpi dei genitori adottivi
3. Accompagnare Obi-Wan a Alderaan

4. Salvare la principessa Leila
5. Scappare da Darth Vader
6. Usare la Forza per far esplodere la Morte Nera.

Sono tutte scelte decisive, che spesso avrebbero condotto a binari narrativamente morti. Ad esempio, se Luke non fosse andato con Ben Kenobi allo spaziorpoto, sarebbe morto con i suoi zii: sarebbe stata la fine della storia. Oppure, catturato, avrebbe conosciuto prima suo padre, diventando esso stesso un Sith? Il punto è proprio questo: non lo sapremo mai. Il labirinto rappresentato da Star Wars non ci permette di effettuare quelle scelte che rispecchiano il nostro modo di pensare, ma ci costringe a una sola via, ci fa entrare nella pelle dei personaggi. Di conseguenza, seguire una narrazione unicursale significa sempre rinunciare a una piccola parte del sé per diventare quello che la storia vuole farci diventare. Entriamo nella pelle dei personaggi (o, ancora meglio, del “lettore modello” – Eco 1994) e rinunciamo al nostro potere decisionale: possiamo solo scegliere se abbandonare il sentiero (e dunque chiudere il libro e abbandonare la sala) o arrivare fino in fondo e soffrire tutto quello che la storia ha in serbo per noi. È fondamentalmente una questione di diametro del cerchio magico: siamo sempre ben coscienti di essere in presenza di un medium e sappiamo benissimo che il personaggio “non è noi”; eppure questo spinge a mettere in parentesi l'alterità della storia (allotropia), sospendere la mediazione per ipotesi e partire dal presupposto che il protagonista agisca per noi (egotropizzazione, Eugeni 2010 p. 135). Siamo consapevoli del medium e quindi lo ignoriamo, fingendo che non sia lì. Nel cerchio magico rimangono la storia e il lettore/spettatore: non c'è spazio per altro.

D'altro canto, rimanere costretti e rapiti dalla narrazione nella struttura complessiva ha i suoi effetti positivi, soprattutto per quanto riguarda l'immersione e il dettaglio. Sapendo dove conduce il suo pubblico, l'autore di una narrazione unicursale può inserire tratti particolarmente ostici, brusche curve o discese piacevoli con vedute panoramiche. Immaginando di avere un certo tipo di lettore, insomma, può prevedere e programmare delle reazioni: dal momento che Obi-Wan è divenuto il mentore di Luke, non è difficile immaginare che la sua morte sia sconvolgente per lo spettatore. Ovviamente, dal momento che l'autore può prevedere la reazione che susciterà nel lettore, può costruire una storia

coinvolgente, immersiva, solidamente argomentata. Di conseguenza anche maggiore sarà il coinvolgimento del lettore, che riuscirà a entrare appieno nella psicologia del personaggio, nel mondo, nell'atmosfera.

L'altro punto forte di questo tipo di storytelling è il dettaglio: trovandoci in un ambiente "ad alta risoluzione", è molto più semplice cesellare un elemento, contestualizzarlo e legarlo non solo al "contenuto" del testo, ma anche alla narrazione. Anakin Skywalker diventa Darth Vader a seguito di una lenta evoluzione dei suoi sentimenti negativi: paura, rabbia, dolore. Ma se fosse stata una storia aperta, come autori non avremmo potuto avere la certezza che il personaggio diventasse tale, vuoi per le scelte del "giocatore", vuoi perché non è facile spiegare una personalità così complessa senza rendere certe scelte obbligate. Tornando alla metafora della foresta, se è l'autore a programmare l'itinerario, egli può permettersi di inserire delle radure dove far indugiare gli escursionisti, far osservare loro meglio il panorama e magari di fermarsi a spiegare qualche dettaglio in più. Ma se gli escursionisti sono liberi di passeggiare, potrebbero capitare nella radura come no e anche in quel caso non è detto che si soffermerebbero su un particolare elemento che secondo l'autore è invece cruciale.

Dopo aver esplorato le potenzialità che il testo chiuso offre, per quanto riguarda dettaglio e immersione, rimane da comprendere in che modo il pezzo si integra nel disegno più grande. In primo luogo, quindi, dobbiamo rifarci alle *affordances* che abbiamo riconosciuto nel testo finora. Una narrazione unicursale permette maggior dettaglio e gli strumenti dell'identificazione che usa (farci entrare nei panni d'altri e ricostruire attorno a noi un mondo) sono mezzi utili per creare un ambiente vivo.

Oltretutto, l'alta definizione del testo permette ai lettori più attenti di zoomare sulle immagini. Il riferimento è al concetto di intelligenza collettiva di Jenkins (2014, cap. 1): un gruppo di fan sfrutta le proprie conoscenze in comune e i dettagli, anche minimi, apparsi in *Survivor* per capire in anticipo dove sia il set e chi sia il vincitore, grazie a un lavoro gratuito distribuito, appoggiandosi a piattaforme digitali. In questo caso si tratta di un reality show (un prodotto di cui è delicato parlare, essendo ibrido tra la forma unicursale e quella aperta). Tuttavia le considerazioni di Jenkins restano valide per ogni forma mediale

e introducono alcuni concetti importanti.

Il primo concetto, e forse il più importante per l'intera argomentazione, è la questione della piattaforma. Il transmedia storytelling esiste perché esistono i media digitali. Infatti questi permettono un facile accesso grazie alla fruizione dispersa (si può raggiungere qualsiasi contenuto da qualunque dispositivo). Ma soprattutto, esso gode del grosso vantaggio di poter usare la rete sociale creata dai media digitali. Senza social network, messaggistica istantanea, e-mail, video, forum, blog, il transmedia storytelling non potrebbe esistere. Jenkins fa l'esempio di Matrix: non sarebbe possibile cogliere tutti i dettagli, scovare tutti i riferimenti, scegliere tutte le connessioni per una sola persona, a meno di dedicarci una vita (e anche in tal caso sarebbe probabile "perdersi" qualcosa; Jenkins 2014: 88). Invece con il lavoro distribuito e istantaneo garantito dalle piattaforme digitali, è possibile invitare centinaia, o migliaia, o milioni di persone a partecipare al grande gioco che è un marchio transmediale, secondo le proprie facoltà e possibilità. Le storie transmediali sono aggregatori sociali, prima di tutto, e funzionano perché si muovono su piattaforme che permettono di ritrovarsi senza necessità di presenza fisica. Se, per mettere in contatto le persone, non ci fossero i media, che permettono l'identificazione e una telecomunicazione rapida, ci si troverebbe in un ambiente stretto e sterile.

Il secondo punto che ancora occorre trattare è il lavoro gratuito e distribuito. Abbiamo già spiegato perché debba essere distribuito: innanzitutto per la mole di lavoro che c'è da fare, per l'intrinseca incompletezza del messaggio di una storia composita. Ma l'altra questione in gioco è quella dei fan, ovvero del perché delle persone dovrebbero sacrificare del tempo libero per dedicarsi a un lavoro gratuito e sostanzialmente improduttivo. Per spiegare questa evoluzione, sarebbe necessaria una lunga disquisizione, sull'evoluzione dell'*homo economicus* in *homo ludens*, cosa che però ci porterebbe su lidi troppo distanti. Per questo motivo ci limiteremo a rimandare agli studi che sono stati fatti a riguardo, per esempio in Ortoleva (*dal sesso al gioco*) o in Huizinga (*Homo Ludens*), per constatare un semplice fatto, che ci spiega anche Jenkins: questo è quello che gli appassionati fanno. Ma più che studiare i complessi mutamenti sociali che portano a questa concezione del mondo, è interessante per noi capire la causa immediata di queste azioni. Ed essa è, molto semplicemente, la socialità. Come sostiene Eugeni (Eugeni 2015: 25) i media recenti



funzionano come aggregatori sociali.

Insomma, abbiamo un altro elemento importante (sebbene in realtà sia comune a tutte le architetture): l'aggregazione. Di conseguenza, sappiamo che la storia viene utilizzata per trovarsi insieme (in primo luogo), per ricostruire un mondo narrativo partendo da un testo scritto, certo e immutabile. Dunque, le posizioni migliori in cui si trova un labirinto unicursale rispetto all'architettura transmediale sono fondamentalmente tre: core, appetizer e focus/ambient.

Con core, qui si intende il "pilastro" di un franchise transmediale, il testo primario attorno cui vengono costruiti tutti gli altri testi, o almeno quello che "lancia" il prodotto e ne costituisce il fulcro noto. Il testo chiuso è particolarmente adatto a questa funzione perché è *hot*, in alta definizione, facilmente fruibile da chiunque dato il basso investimento cognitivo iniziale che richiede (guardare un film è un'attività che prende relativamente poco tempo e non richiede alcun comportamento attivo, per vederla dal punto di vista dell'*interactive storytelling*). Di conseguenza, un testo del genere può delineare abbastanza chiaramente un mondo, creare personaggi e stabilire atmosfere; richiede poca fatica per entrare in quella logica ed è un ottimo punto di partenza per appassionare i fan. Gli esempi sono molteplici: *Star Wars*, ad esempio, è nato come film, ma il mondo esteso è uno dei migliori esempi di transmedia storytelling, in un continuo botta e risposta tra la casa di produzione e i fan (non a caso la Disney ne ha acquistato i diritti). *The Matrix* si basa principalmente sui film; allo stesso modo, Lovecraft, di cui abbiamo parlato in tutto il capitolo, si basa fondamentalmente su una rete di racconti connessi tra loro. In tutti questi casi, il corpus di base è un testo chiuso. Nonostante l'apparente resistenza del testo, è facile "riempire gli spazi bianchi", come in *Star Wars*, creare legami tra i testi che richiedono l'intelligenza collettiva, come per *The Matrix*, sfruttando appieno le affordances dei testi.

focus e ambient invece sono funzioni che sfruttano un secondo aspetto del testo chiuso: il dettaglio. Uniti alla relativa facilità di produzione, i prodotti focus/ambient sviluppano elementi accennati o possibili all'interno del franchise principale; ad esempio, uno spin-off di *Star Wars* rientra in questa categoria. In questo modo, le suddette posizioni fungono da tessuto connettivo tra i testi maggiori e più impegnativi, andando ad analizzare gli elementi

tralasciati per questioni di spazio, tempo o difficoltà da parte dei core. A questo punto però siamo nel campo dei "fan forensi" di Jenkins (2006): persone che sono tanto interessate al franchise da voler effettivamente approfondire i punti lasciati in sospeso e scovare gli indizi disseminati dagli autori per ricostruire il mondo immaginario. Un tale tipo di fandom, però, è numericamente limitato (sebbene sia stato messo in evidenza più volte come sia molto conveniente valorizzarlo<sup>9</sup>). Di conseguenza, consapevoli della tiratura limitata, gli autori devono usare mezzi che possano essere economicamente convenienti anche per numeri così piccoli. Tipicamente, una struttura unicursale richiede meno impegno anche da parte degli autori, come vedremo meglio in seguito. Un romanzo richiede un autore e un editore che possano mettergli a disposizione le risorse necessarie. Grazie alle recenti tecnologie, è facile creare un cortometraggio o un breve video (come i machinima, ne troveremo alcuni nell'analisi di *Dragon Age*): il costo di produzione è basso, è facile distribuirli poiché i canali già esistono. Oltretutto, si ha la quasi-ceretezza di vendere i prodotti, dal momento che il mercato specifico è limitato ma ad alto tasso di assorbimento. In questo modo però gli appassionati hanno dei testi supplementari a cui appoggiarsi per approfondire e ricostruire il mondo narrativo, che possono essere analizzati e scomposti in maniera organica e funzionale. Ancora una volta, le affordances dei media entrano in sinergia con la struttura complessiva per migliorarne l'efficacia.

Per finire, l'appetizer è semplicemente una versione modificata del focus, un gioco nel gioco. Di solito questo tipo si usa per motivi promozionali. Esempi sono quasi tutti i trailer moderni, ma anche alcune campagne pubblicitarie. In questi casi, sfruttando il basso costo di produzione (relativamente parlando) e l'intelligenza collettiva, si cerca di creare attesa (*hype*) per un progetto anticipando qualche frammento che funge, appunto, da stuzzichino. I consumatori per comprendere il soggetto devono ritrovarsi, commentare, analizzare, ricostruire, proprio come per i background. Un trailer anticipa parti della storia, riattivando i fan; essi cercano, a partire da eventuali capitoli precedenti, indiscrezioni dagli sviluppatori e da quelle manciate di fotogrammi, di inferire il maggior numero possibile di dettagli e ricombinarli in una struttura univoca. Molto spesso gli appetizer si spiegano o addirittura diventano parte del core; ma in alcuni casi (purtroppo per ora piuttosto rari) essi

<sup>9</sup> I veda a riguardo Esposito, *Etnoblogging per tribù digitali*, Dario Flaccovio Editore, 2006, ma anche *Spreadable Media* presente in bibliografia

restano a sé stanti, preziosi eventi che possono essere reintegrati nel tessuto transmediale complessivo.

## ***Conclusioni***

Abbiamo quindi individuato le posizioni in cui l'architettura unicursale è favorita: core, focus/ambient, appetizer. Questo è dovuto principalmente alle caratteristiche intrinseche dei media che supportano la struttura, che favoriscono certe richieste dei fan (ad esempio la necessità di approfondire i testi). Dal punto di vista della ricezione, la narrazione unicursale è infatti "ad alta definizione" e si presta a un lavoro di ricerca forense, adatto all'intelligenza collettiva, nonché a perdersi maggiormente nei meandri del testo, rimanendo intrappolati nel mondo della storia grazie a una attenta programmazione narrativa e al fascino di un mondo ricco di dettagli. Dal punto di vista della produzione, invece, il testo unicursale ha alcune caratteristiche peculiari che permettono agli utenti di collegare i testi tra loro e giocare con la loro natura "pigra". Tra essi, l'indefinitezza in primo luogo, poi i rapporti intratestuali, intertestuali, extratestuali. Combinare questi testi crea i presupposti per una fandom forense, di cui abbiamo parlato più volte.

Queste caratteristiche sono intrinsecamente legate all'architettura labirintica, che sostiene tutte le altre strutture. In effetti, il labirinto unicursale presenta certe caratteristiche che, sviluppandosi secondo lo schema che abbiamo indicato, si prestano di più a realizzare certe opzioni piuttosto che altre. È la natura intrinseca dell'architettura, propria di certi media (prevalentemente video oppure scritti) che li spinge a funzionare meglio in certe posizioni. Certi eventi mediali, infatti, dati gli standard produttivi che li definiscono e le esigenze che possono soddisfare, entrano in sinergia con gli altri testi del franchise transmediale.

## **Alberi e algoritmi: la narrativa ludica e il sistema flessibile.**

I labirinti arborescenti sono il primo tentativo di narrazione pienamente aperta. Il sistema prevede un semplice schema ad albero che però permette agli utenti di effettuare delle scelte, secondo uno schema "if [A] then [X], if [B] then [Y]". Questo schema permette una conversione algoritmica immediata, adatta anche agli elaboratori elettronici. Oltretutto, nella maggior parte di modelli simili ci troviamo di fronte a scelte binarie (sebbene nulla impedisca di aumentare questo numero) e quindi riassumibili in un singolo bit.

Questa architettura, sebbene sembri molto funzionale, presenta alcuni problemi che hanno reso indispensabile un arricchimento con operatori logici. Tendenzialmente oggi è presente soprattutto come architettura algoritmica. In questo modo, questo labirinto si ibrida con la forma reticolare, che tratteremo meglio in seguito. Per ora, basti sapere che l'architettura ad alberi è una sorta di riduzione del modello reticolare, pur mantenendo alcune proprietà del labirinto unicursale (orientamento e autorialità, ad esempio). In una struttura ad albero, una linea raggiunge un bivio, da cui si sviluppano due o più possibilità narrative, che portano a risultati diversi. Il modello reticolare è molto simile, ma le "strade" che si irradiano da quel punto sono infinite e permettono anche di tornare indietro. Di conseguenza, quella che viene a disegnarsi è una mappa, invece che un albero. Il labirinto ad albero crea dei "percorsi preferenziali" sulla mappa, in modo che sia possibile leggerla narrativamente. Nonostante la relativa obsolescenza, l'architettura ad albero è presente in questo studio per due motivi: l'influenza che ha ancora sulla narrativa aperta e la mediazione tra un modello pienamente aperto e uno chiuso. Questo secondo aspetto, che è il più rilevante, introduce un altro concetto molto importante per la narrativa aperta, ovvero lo slider narrazione-descrizione.

La narrazione si oppone alla libertà del giocatore. Quanto più l'autore rinuncia al suo controllo sull'opera, tanto più il lettore si fa giocatore; ma più il giocatore è libero di agire e muoversi, più rompe la trama e la storia si disfa. Questa correlazione è stata provata molte volte: maggiore il grado di libertà del giocatore, minore la portata della storia. Lo slider mette questi due fattori in opposizione, cercando di misurare il rapporto che ne deriva.

Di conseguenza, l'architettura ibrida moderna, che si è affermata nei videogame e si è riprodotta su altri media, cerca di razionalizzare l'opposizione riducendola a poche scelte significative: scopriremo come questa struttura sia ancora molto vicina all'albero e mantenga una sua identità separata (anche se simile) all'architettura reticolare.

Prima di entrare nell'analisi vera e propria, è necessario fare una premessa. Si trova in questo capitolo una confusione terminologica tra utente, giocatore e pubblico. Crawford sostiene una netta separazione tra gioco e interactive storytelling. Ritiene, infatti (Crawford 2002: 46) che il gioco sia legato a certe “sfide” (coordinazione occhio-mano, risoluzione di problemi e gestione delle risorse). Ciò nonostante, riteniamo che sia difficile distinguere, anche solo a livello terminologico, tra un generico termine come “utente”, uno più specifico come “giocatore” e uno meno attivo come “pubblico”. Infatti chi si interfaccia con un prodotto ad albero sicuramente “ne fa uso”. D'altro canto ne è anche pubblico o spettatore, poiché sebbene la dimensione spettacolare del testo aperto non sia determinante, vi è comunque una ricezione della storia. Il pubblico qui non è certo il *couch potato* della teoria ipodermica, ma risulta complesso fare una distinzione così netta col pubblico moderno che si trova davanti a un programma televisivo, lo commenta in diretta tramite social, vi interagisce attraverso il sito, ne scarica la app... Si potrebbe continuare. Anche la questione del gioco è delicata: un utente dell'interactive storytelling non sta semplicemente giocando con un videogame. Ma nemmeno si può dire che non stia giocando. I libri-game (forse la forma più “pura” di narrazione arborescente), sono delle storie a bivi con alcuni elementi di gioco. Ma quand'anche ci trovassimo a togliere tutto tranne la storia a bivi, sarebbe difficile cambiare il nome al tipo di intrattenimento. Non è certamente una lettura di un romanzo, ma nemmeno un gioco nel senso tradizionale. Secondo il nostro parere è possibile sostenere che l'utilizzo del termine “giocatore” per descrivere chi si trova davanti a un esempio di interactive storytelling non sia del tutto errato, così come pubblico o utente. La forma dell'interactive è in qualche modo un ibrido tra gioco e narrazione e l'utente fa qualcosa di intermedio tra il “proseguire nella storia” e il giocare. Inoltre, i maggiori esempi di interactive storytelling sono comunque inseriti in giochi (dai libri-game di Lupo Solitario ai videogame con una struttura aperta e narrativa, come *Mass Effect*, *Fallout* o *NIER: Automata*). Di conseguenza, utilizzeremo questi termini in maniera simile,

pur tenendo conto di questa distinzione di fondo.

### ***Funzionamento e aggiustamenti all'architettura arborescente.***

Come Chris Crawford sostiene, "l'interattività dipende dalle scelte disponibili all'utilizzatore" (Crawford 2002: 41; Genovesi 2017). Una buona storia interattiva deve quindi presentare all'utente scelte che cambino profondamente l'evoluzione della storia. Come sappiamo dagli studi di narratologia, in particolare da Greimas, ma anche *in nuce* in Propp 1988 (pagina 42, in particolare sulla funzione di Mediazione), una storia nasce quasi sempre dall'intreccio di almeno due storie tramite un contratto tra un eroe e un mandante. L'eroe ha un problema e deve risolverlo; a sua volta, il mandante ha un problema e ingaggia l'eroe per risolverlo, promettendogli come ricompensa la soluzione al primo problema (es: il prode cavaliere cerca moglie; la figlia del re è stata rapita; il re ingaggia il cavaliere per salvare la figlia, promettendogliela in moglie).

In una evoluzione piuttosto recente ma costante della narrativa moderna, l'attenzione non va solo allo sviluppo della trama complessiva, ma anche alle psicologie dei personaggi coinvolti, dando grande risalto alle scelte che compiono. Non a caso una pleora di film recenti vedono i cattivi come protagonisti (*Maleficent*<sup>10</sup>, uno fra tutti): spiegare le scelte dei personaggi mette in dubbio anche l'assoluta verità del "bene", che finora era rappresentato dai protagonisti, e il "male" incarnato dagli antagonisti. Un avversario interessante ormai non deve solo essere potente e crudele, ma deve avere motivazioni profonde e credibili: deve insomma compiere scelte plausibili ma che si rivelano sbagliate.

Le scelte, che tanto affasciano il pubblico in questi giorni, sono la quintessenza di una storia aperta. L'architettura ad albero in questo senso è perfetta, forzando l'attenzione proprio sulla scelta. La storia cambia in base alla nostra decisione tra alcune opzioni pre-selezionate. La pre-selezione è un problema relativo, poiché si presuppone che quelle proposte siano le uniche possibilità "verosimili". Van Helsing è un cacciatore di vampiri: se si desse all'utente la possibilità di unirsi al vampiro, si tradirebbe la storia, il senso e la natura del personaggio.<sup>11</sup> Quella ad albero sembra insomma la struttura ideale per narrare

---

<sup>10</sup> *Maleficent*, regia di Robert Stromberg (2014)

<sup>11</sup> cfr Bertetti 2016, sull'identità del personaggio

una trama aperta, con la giusta mistura di libertà e controllo autoriale.

In verità, un primo problema balza subito agli occhi: i labirinti ad albero sono poco economici. La loro progressione è esponenziale e la maggior parte di quelle scelte rimangono inesplorate. Immaginiamo una storia con soli cinque livelli di scelte binarie. Si parte da una situazione iniziale, che si sviluppa fino a porre il giocatore di fronte a due possibilità. Ciascuna di queste possibilità ha uno sviluppo indipendente che si conclude con un bivio e così di seguito.

Una storia con cinque livelli è estremamente semplice, la si può riassumere in un paragrafo o poco più. Ciò nondimeno, per creare un piccolo racconto del genere, l'autore deve scrivere 63 situazioni differenti, ovvero la sommatoria dei valori esponenziali (la situazione iniziale, più i due sviluppi possibili, più i quattro derivanti dai due bivi delle situazioni "di prima generazione" e così via). Anche le situazioni intermedie devono essere scritte e spesso richiedono più lavoro che le situazioni conclusive. Ora, di queste 63 possibilità, il giocatore ne scoprirà solamente 6 (la situazione iniziale più i cinque sviluppi derivanti dalle sue scelte), poco meno di un decimo del lavoro effettivo del creatore. Ancor peggiori le conclusioni: su trentadue possibilità solamente una verrà effettivamente vissuta. Più di metà del lavoro del creatore (32 su 63) viene utilizzato soltanto per un trentaduesimo: un rapporto economicamente non accettabile, dal momento che allo sforzo creativo corrisponde per il lettore un risultato enormemente inferiore.

Ovviamente, una tale moltitudine di possibilità sembra andare a favore del giocatore: più scelte, più possibilità, corrispondono a una maggior rigiocabilità e maggior personalizzazione del testo. In verità, un ragionamento simile ha un riscontro molto ridotto nella realtà.

Per quanto riguarda la rigiocabilità, è necessario considerare l'impegno che richiede sperimentare tutte le possibili conclusioni. Per esplorare completamente la storia sono richieste 32 "run" (esecuzione complete del gioco); oltretutto, i primi due livelli di scelta verranno visti rispettivamente 16 e 8 volte: in altre parole, metà dell'esperienza sarà una ripetizione esatta di uno schema conosciuto. Come se non bastasse noi stiamo prendendo in considerazione solo le scelte, che consumiamo in modo rapido e automatico, con un "click"

(o il suo equivalente). Ma dobbiamo anche considerare l'effettiva portata delle parti intermedie, che devono essere narrativamente interessanti: normalmente il capitolo conclusivo di un romanzo copre poche pagine, mentre lo svolgimento del testo (le "peripezie dell'eroe" di Propp) copre diverse centinaia di pagine. Insomma, ciò è più che abbastanza per scoraggiare chiunque dal voler effettivamente provare a mettersi in gioco fino in fondo. Si potrebbe obiettare che la molteplicità di scelta valorizzi la funzione di aggregatore sociale del sistema: se una singola persona non riesce o non ha voglia di completare la storia, l'intelligenza collettiva può. Ma anche questa è solo un'illusione: si tratta comunque di visionare filmati o leggere resoconti di azioni conosciute. Queste sono le prerogative di un fan; in tal caso è più probabile che voglia provare in prima persona queste esperienze. Tuttavia i fan sono una netta minoranza sul totale, il che ci riporta al punto di partenza.

Per quanto riguarda invece la personalizzazione, è bene ricordare la questione del significato in Eco: il sistema è dato da un insieme di unità che si definiscono a partire dalle loro relazioni e differenze (Eco 1975: 58). In altre parole, in un sistema il significato si decide a partire dalle differenze tra i suoi punti. Questo vale anche in un sistema narrativo aperto: nel momento in cui possiamo effettuare più scelte, esso prendono senso solo per differenza rispetto alle altre. Se ad esempio in una storia dobbiamo decretare l'estinzione di una razza aliena o salvarla (*Mass Effect 3*<sup>12</sup>), la decisione ha senso solamente se mette in discussione due valori opposti e ci offre due differenti conseguenze. Tornando al nostro albero, se le scelte sono 32, potremo facilmente selezionare la via che ci è più congeniale tra due, ma solo la scelta tra quelle due verrà ritenuta significativa; di conseguenza, ancora una volta, ci troveremmo a "sprecare" altre 30 conclusioni possibili, che possono prendere senso soltanto percorrendo altri rami dell'albero. Non solo: dal momento che il nostro albero è così esteso, anche la storia stessa dovrà subire variazioni corpose, con cambi di scena, tempo e alternative molto diverse; di conseguenza, gli stessi valori messi in discussione potrebbero differire notevolmente da un ramo all'altro. La storia, insomma, potrebbe essere completamente irriconoscibile.

La struttura ad albero ha uno sviluppo orizzontale molto maggiore di quello verticale; se

---

<sup>12</sup> *Mass Effect 3*, Bioware, 2012



vogliamo, l'albero è troppo frondoso: per garantire un minimo di senso dobbiamo potarlo. Il modo più comune per farlo, soprattutto quando si parla di giochi (sotto la cui egida il 90% della produzione apertamente arborescente trova riparo), è determinare dei binari morti. Se l'utente sceglie A, allora accade X; ma se sceglie B, allora si trova su un ramo pericolante che cede sotto ai suoi piedi, costringendolo a risalire sul tronco, rimontare fino all'alternativa incriminata, scegliendo però, forte dell'esperienza acquisita, la giusta via. Questa strategia è piuttosto funzionale, soprattutto se eseguita sui rami bassi, dal momento che preclude qualsiasi evoluzione in quel senso. Per avere un esempio pratico, inserire un singolo binario morto al terzo livello del nostro albero ci permette di ridurre le situazioni da creare a 49: una riduzione di 14 punti con un singolo taglio. Se inseriamo una seconda cesura al quarto livello siamo a 43 situazioni e abbiamo così ridotto di 20 possibilità (quasi un terzo) il lavoro da svolgere. Oltretutto i finali validi in questo secondo caso sono solo 20 e così (sebbene siano ancora parecchi) anche le conclusioni si sono ridotte a meno di un terzo delle originali. Il tutto al prezzo di due soli bivi.

Per quanto matematicamente sia molto conveniente, il binario morto è poco etico per la costruzione della storia. Abbiamo, come già detto, un rapporto tra giocatore e narratore in costante equilibrio. Il giocatore accetta le restrizioni imposte dal narratore perché sa che in cambio riceverà una buona storia. Una morte prematura e obbligata (o il suo equivalente narrativo) non fa parte della buona storia: se l'autore ci lascia una possibilità, deve farlo perché ritiene che possa aver senso all'interno della trama. Se invece non c'è questo sviluppo potenziale, la storia perde di credibilità e il risultato che si ottiene è pura frustrazione.

Facciamo un esempio pratico: se il prode cavaliere, di fronte al drago che tiene prigioniera la principessa dei suoi sogni, ha la possibilità di ritirarsi, deve farlo per qualche motivo: radunare nuovi alleati, oppure per trovare un'arma in grado di sconfiggere il mostro o semplicemente perché fa parte della sua personalità e il demone da sconfiggere è in realtà la vigliaccheria. Se l'autore invece inserisce un'opzione per cui, semplicemente, il cavaliere può decidere di ritirarsi e vivere una vita serena e felice senza la sua amata (o suicidarsi per l'incapacità di vivere senza di lei) non è interessante per il giocatore: è solo una bislacca involuzione della trama, che genera insoddisfazione e confusione. La possibilità di ritirarsi

deve essere data, appunto, se può avere un senso nel tessuto della narrazione. Talvolta inserire un binario morto all'interno di una indagine in contesto moderno, ad esempio, può aprire a nuovi scenari per il futuro; ma arriveremo anche a questo.

### ***L'albero ibrido***

A questo punto abbiamo capito perché l'architettura ad albero pura deve essere rimaneggiata per funzionare in maniera efficace, inserendo altre tecniche che rendono possibile avere un minimo di feedback, avvicinandosi all'algoritmo più che al puro albero. In questo modo ci avviciniamo però anche al modello reticolare, poiché le possibilità di azione sono più estese.

Una prima e basilare (per quanto importante) tecnica che si può applicare è il “ripiegamento”: l'albero si biforca ma entrambe le situazioni riconducono al medesimo step. Questa strategia non è veramente interattiva, poiché non offre vere “scelte”, ma amplia le dimensioni dell'albero. Il giocatore è costretto a seguire un certo filo narrativo, non propone alternative reali. Tuttavia se ben presentata questa tecnica può offrire un ottimo metodo per ampliare l'albero mantenendo la trama. Immaginiamo ancora l'esempio di un'indagine: le ricerche possono condurre a una scena del crimine o ad una ricerca in archivio. Da questo presupposto si possono ottenere indizi diversi che conducono a diversi sviluppi, giocando con la cognizione del giocatore. Si può fare lo stesso discorso nel caso di un gioco in cui cambiano le prove a cui si devono sottoporre i giocatori. In sostanza, ci sono ampi margini per mantenere una parvenza di scelta con una storia ancora guidata e lineare. Si offre al giocatore una strada variabile in modo da potersi concentrare sulle scelte significative, pur non rinunciando al gusto di esplorare. Il ripiegamento favorisce l'ampliamento del tessuto narrativo più che l'interattività in sé.

Un'altra tecnica è quella del punteggio, o del “trigger event”: certi rami dell'albero si aprono soltanto quando si raggiunge un certo obiettivo, sia esso un certo punteggio o un oggetto/evento in grado di “aprire la porta” del nuovo percorso. Questo passaggio però già mostra una concezione ricorsiva e reticolare del testo: vuol dire avere una situazione di partenza X e diversi rami tra cui scegliere, più uno che rimane bloccato. I rami devono

essere auto-conclusivi (altrimenti avere un ramo chiuso ha poco senso) e avere un “premio” finale (in punti o in oggetti, che chiameremo “Key”). Terminato uno di questi rami si torna alla posizione iniziale X e si prosegue finché non si “sblocca” il percorso chiuso, che diventa un collo di bottiglia e conduce alla sezione successiva del labirinto. Anche questo trucco dà la possibilità di scegliere, spingendo però di fatto non verso la conclusione ma verso una nuova parte di storia. È costruito in questa maniera *Mass Effect 2*: nella prima sezione bisogna reclutare dei compagni di viaggio. Dopo averne reclutati almeno un certo numero si riceve una chiamata di aiuto dalla colonia Horizon; l'avamposto è il collo di bottiglia verso la seconda sezione, in cui i personaggi reclutati devono risolvere alcune questioni in sospeso prima di affrontare una missione che si presenta come suicida. Ancora una volta, dopo aver superato un certo numero di quest, si sblocca la missione finale. Ogni quest completata dona un punteggio: maggiore è il punteggio, migliore è il risultato finale.

Questo, ovviamente, è un labirinto un po' diverso dall'albero che abbiamo descritto, con molti rami morti che riportano indietro e servono a percorrere la strada principale. La struttura che ci troviamo di fronte quindi non è più pienamente un albero, ma senz'altro ne mantiene la forma di fondo: un tronco unico, con molti rami sullo stesso livello, che contribuiscono alla progressione della trama.

Un importante punto da approfondire è quello dei colli di bottiglia. Narrativamente, sono punti verso cui il giocatore viene spinto ed è costretto a superare per proseguire nella storia. Dei veri e propri checkpoint, insomma, attraverso i quali bisogna passare per entrare in una “fase successiva”. I colli di bottiglia sono necessari, tanto per l'architettura reticolare quanto per quella arborescente. Come abbiamo constatato nel capitolo sul labirinto unicursale, una storia è un processo lineare e consequenziale. Infatti, come abbiamo sottolineato appena pochi paragrafi fa, se dobbiamo rendere conto di una trentina di finali possibili, non c'è più controllo sul quadrato semiotico di fondo: non si tratta più di scrivere solo una storia su quel tema, ma quindici, con i finali che mostrano tutte le prospettive possibili in materia. Ma, dal momento che un quadrato ha quattro soli vertici e trovare trenta posizioni riguardo al medesimo tema diventa molto poco conveniente, dobbiamo immaginare che la storia si sviluppi in maniera semi-lineare. I giocatori devono poter

trovare la propria posizione *sul* tema della storia, non *la storia* per sostenere la propria posizione. Semi-linearità, in questo caso, significa che la narrazione deve prevedere le aspettative dei giocatori e metterli di fronte a scelte importanti per il tema, evolvendosi in base alle loro azioni, fino a un punto d'arrivo in cui si mostrano le conseguenze. A questo scopo, ecco apparire i checkpoint. I giocatori possono agire come meglio credono e sviluppare la propria esperienza in base ai “rami” che scelgono di percorrere; ma di tanto in tanto le fila della storia vanno riassemblate per poter proseguire. Ovviamente, sono i giocatori a decidere come superare il checkpoint e le loro azioni dovrebbero influenzare queste sezioni obbligate; ma d'altro canto in questo modo gli autori possono portare avanti la storia sviluppando i punti di svolta per le fasi canoniche. Ad esempio, immaginando che il drago di cui sopra possa essere eliminato solo da una spada magica custodita dal concilio dei maghi, ci deve essere un momento in cui il cavaliere si reca nel luogo dove viene custodita l'arma. Come viene deciso dalle scelte del giocatore. Se è stato nobile e virtuoso può essere convocato dal concilio stesso e messo alla prova. Se invece è un malvagio potrebbe dover prendere con la forza l'oggetto magico. Questo non è davvero importante ai fini della storia (appunto, serve soltanto per “mettere in scena” le conseguenze delle scelte del giocatore); quel che importa è che in questo modo la narrazione prosegue. Lo schema greimasiano viene sviluppato; in particolare, la fase di acquisizione competenze (l'acquisizione dell'oggetto magico di Propp) viene effettuato. Ad esso seguirà una performance (la sfida col drago) e infine la sanzione. Lo spazio che c'è nel mezzo è quello del giocatore, che deve essere libero di esprimersi e di sperimentare le varie posizioni (spesso questo viene registrato tramite punteggi). Ma le fasi canoniche devono essere in mano all'autore se si vuole sviluppare una storia univoca. Come si diceva, questo non comporta la perdita di potere da parte dall'utente: il *come* succede dipende da lui; ma il *cosa* deve essere scritto da qualcuno che ha il quadro completo della situazione.

*Mass Effect 2* è un eccellente esempio di albero ibrido o algoritmico. Si apre con una situazione iniziale molto chiara che serve a definire la situazione; dopodiché si parte alla ricerca di membri della squadra. Ciascun membro per essere raggiunto richiede una missione; raggiunto un certo numero di membri, si accede all'atto 2, dove si incontrano i Collettori (i principali avversari del gioco). Superata la missione nella colonia di Horizon,

si sblocca l'atto 2, in cui i giocatori continuano a cercare alleati e devono guadagnarsi la fedeltà dei propri compagni. Raggiunto un certo numero di missioni svolte, i giocatori potranno proseguire con il reclutamento oppure abbordare un relitto dei Collettori; svolgendo questa missione però si avvia la fase finale del gioco, che porta con un rapido crescendo ad affrontare un Razziatore umanoide, la cui razza è la mente occulta dietro i Collettori.

*Mass Effect* presenta, a livello di trama, tutte le caratteristiche dell'albero algoritmico. Abbiamo due dimensioni di sviluppo: verticale (la trama portante) e orizzontale (il reclutamento); ci sono colli di bottiglia e loop. Ci sono delle “key” e dei timer che sbloccano le diverse fasi della storia principale. Ci sono anche dei punteggi che influenzano, sebbene in maniera piuttosto semplice (maggiore il punteggio, migliore il finale) lo svolgimento della trama.

### ***Lo slider Narrazione-Descrizione***

A questo proposito, è giunto il momento di introdurre un concetto chiave per tutto lo sviluppo della questione della narrativa aperta (specialmente per i sistemi arborescenti-algoritmici): lo slider Narrazione-Descrizione.

Partiamo da un assunto: la libertà dell'utente-giocatore si oppone al progetto autoriale della trama, come abbiamo già accennato nel capitolo sul testo chiuso. La trama è una sequenza di fatti, di “prove” che esprimono una posizione rispetto a dei valori di base. Nel testo unicursale l'autorialità è massima e dall'autore dipende tutto: il protagonista, il suo comportamento, le prove che deve affrontare, la risoluzione, fino ai movimenti di macchina e i dettagli della scena.

Nella narrazione arborescente, e ancor più in quella reticolare, la narrazione dipende da una mediazione, un compromesso, tra autore e giocatori. Nel momento in cui gli utenti devono effettuare delle scelte, vanno già ad alterare la struttura argomentativa del testo: non è più la posizione dell'autore quella dominante, ma il risultato finale nasce da un negoziazione tra autore e lettore. La conseguenza è la possibilità di ordinare i testi in base al proprio grado di apertura o di autorialità. A questo scopo nasce lo slider N-D.

Vi è quindi un problema di fondo tra la libertà dell'utente e il determinismo dell'autore: c'è la necessità di determinare quando un testo (o una sua parte) sia “aperto” o “chiuso” e quanto lo sia in relazione ad altri testi. Questo calcolo deve essere effettivo, al netto delle dispersioni meccaniche descritte in precedenza. Lo slider Narrazione-Descrizione svolge questo compito: è un indice che serve a ordinare i testi in base alla propria apertura. Per farlo, utilizza come criterio di valutazione il rapporto tra narrazione e descrizione, valutando quali verbi siano funzionali alla trama in opposizione a tutte quelle parti del discorso più o meno superflue che si limitano ad arricchire un testo.

Considerando qualsiasi storia, ricaviamo la fabula. La fabula è azione, è una sequenza di “cose che vengono fatte o accadono”, è una serie di verbi. Questi sono verbi utili a portare una storia dall'inizio alla fine, attraverso il ben noto processo generativo di Greimas. A questi verbi vanno aggiunti gli elementi figurativi necessari e indispensabili: l'eroe è un prode cavaliere che cerca moglie, l'oggetto di desiderio è la principessa rapita da un drago, eccetera eccetera. Tolto quindi questo livello necessario alla costruzione della storia, ciò che rimane è la descrizione. La descrizione è relativa agli oggetti, alle cose in sé, ai sostantivi. È il pensiero che anima la principessa; sono i villaggi che il cavaliere attraversa per giungere alla caverna dove la bella è rinchiusa; è la descrizione del mostruoso essere che la custodisce. La descrizione serve a caratterizzare la storia e a figurativizzarla in maniera più precisa. Scendendo a un livello ancora più elementare, troviamo un'opposizione nucleare tra due categorie grammaticali: il sostantivo e il verbo.

Il verbo è l'azione. Tanto lo schema proppiano quanto quello greimasiano sono di fatto definiti da verbi: la perturbazione della situazione iniziale, o il danneggiamento di Propp, sono i verbi perturbare e danneggiare sostantivati; allo stesso modo, manipolazione, competenza, performance e sanzione sono verbi sotto mentite spoglie: manipolare, apprendere /acquire, “to perform” (dall'inglese, svolgere, fare, compiere) e sanzionare. La storia è portata avanti dai verbi; in particolare uno scontro tra valori di base che vengono “messi in atto” tramite una figurativizzazione. I protagonisti sono coloro che desiderano e agiscono per raggiungere i loro obiettivi; solo essi diventano eroi, antieroi (in altre parole: personaggi) di una storia. Quindi l'essenziale non sono i personaggi di Ulisse e di Amleto, non l'Isola del Tesoro e nemmeno la mitica Excalibur; quello che conta sono le azioni che

vanno in scena grazie ad essi (Crawford 2002: 91). Detto ciò, però, rimane da chiarire la funzione dei sostantivi nell'economia del testo.

Ebbene, la risposta è alquanto semplice: ai verbi servono degli oggetti. Se i verbi sono il livello di sviluppo della storia, il livello figurativo rappresentato dagli oggetti serve a “incanalare” quelle forze selvagge che sono proprie del livello profondo. I sostantivi sono la “forma” del racconto, gli oggetti su cui le forze del livello valoriale, attraverso lo schema generativo, applicano le loro pressioni, deformandoli, limitandoli, spingendoli ad agire.

Da questa spiegazione potrebbe trasparire quasi una preferenza per i verbi sugli oggetti. In verità, gli uni non sono possibili senza gli altri; i verbi non sono altro che refoli di vento impalpabili finché non hanno modo di esercitare la loro “manipolazione” su oggetti ambientali; allo stesso modo, gli oggetti sono solo marionette inerti finché non vengono animate dalla forza vitale delle azioni. Prendiamo un grande classico, come il *Signore degli Anelli*: Frodo Baggins, uno dei protagonisti della trilogia, è un giovane hobbit irrequieto (che quindi è già animato, al suo interno, da forze e verbi) ma sostanzialmente legato da una mancanza d'azione, da una atmosfera stagnante e immobile, da un circuito privo di energia. Il ribaltamento viene portata da Gandalf, lo stregone; ed è importante notare come non sia l'arrivo del sostantivo-Gandalf a dare il via all'azione, ma la sua proposta, la sua manipolazione: un grande Male (incarnato da Sauron, che tuttavia nel romanzo non appare mai, è sempre solo presente come una minaccia lontana, una forza, appunto, in procinto di scatenarsi) deve essere fermato. Frodo è chiamato a incarnare il Bene trasportando l'anello al Monte Fato, dove potrà essere distrutto: sono appunto le azioni e le scelte del personaggio che rappresenta il Bene a creare la trama del romanzo. Senza verbi, non c'è la storia; ma lo stesso vale per i sostantivi, gli oggetti, che si prendono carico dei verbi.

Cosa rappresentino i verbi, quindi, è chiaro: essi sono il vento che prorompe dallo schema valoriale profondo e sviluppandosi porta allo scontro di due valori-oggetti contrapposti. In altre parole, è lo sviluppo della trama, la narr-azione che porta verso la sua inevitabile conclusione la storia.

Ma se ai verbi è demandato lo sviluppo della trama, agli oggetti spetta il compito di rendere vivo il mondo, incarnarlo, renderlo percepibile – lavoro non meno importante, poiché senza mondo narrativo non vi è storia. Ecco apparire le descrizioni. Le descrizioni rappresentano tutto ciò che non è trama bruta; la messa in scena di un paesaggio, il dettaglio di un volto o un oggetto, lo sviluppo di relazioni, l'approfondimento dei personaggi e più in generale del mondo. Tutto ciò, insomma, che potrebbe essere tolto dallo scheletro essenziale della trama appartiene al lato della descrizione. Questa categoria non esclude affatto i verbi: gli oggetti possono essere mostrati in azione, anche in lunghe panoramiche che deviano dalla trama principale. Ma proprio questo è il discrimine: se il focus è più sull'azione in sé o sull'oggetto descritto, sul far procedere la trama o sull'indugiare in quel luogo, quella situazione, per approfondire un angolo del mondo narrativo.

In questo senso, però, vi sono delle eccezioni. In particolare, un errore che si verifica spesso è la modellizzazione poco accorta o forzata del mondo. Nel primo caso gli autori inseriscono una statistica che predilige un punto di vista (spesso quello degli autori) rispetto all'altro, per cui vi sono un'opzione euforica e una disforica. Consideriamo, ancora una volta, come esempio Mass Effect. Quando si trova di fronte a una scelta narrativa, il giocatore si trova spesso confrontato a un'opzione binaria: il Rinnegato o l'Eroe. Scegliere la “via” Eroe comporta fermarsi per aiutare chiunque ne abbia bisogno, essere tollerante e amichevole. Invece il Rinnegato è sbrigativo, aggressivo e va dritto al punto. L'atteggiamento Eroe porta a compiere missioni secondarie, con ricompense, approfondimento del mondo, riconoscimento e influenza sulla storyline; il tutto senza compromessi, con solo pochi aspetti negativi e facilmente compensabili. Il Rinnegato invece taglia corto, saltando alle conclusioni. Ma soprattutto saltando le missioni, perdendo ricompense, totalizzando punteggi inferiori e con poche quest che favoriscono un approccio sbrigativo. Come se non bastasse, il “perdere tempo” non ha alcuna conseguenza: approfondire il mondo narrativo è estremamente remunerativo, ignorarlo ha un prezzo enorme. Giocare un Rinnegato significa dimezzare le ore di gioco effettivo.

Se dobbiamo cercare una causa profonda, possiamo riconoscerla in una modellizzazione della realtà impacciata e portatrice di una visione categorica. L'idea alla base di questa



strategia è che più dai al mondo, più il mondo ti restituisce. I difetti concettuali sono però evidenti: innanzi tutto, è una astrazione eccessiva. In alcuni casi una scelta fatta con le migliori intenzioni può portare a conseguenze impreviste, oppure essere semplicemente poco remunerativa (non sempre l'aiuto disinteressato porta ricompense; è per questo che viene definito disinteressato). In secondo luogo, giudicare i giocatori per le proprie azioni non spetta all'autore. Gli autori si devono limitare a fornire cause e conseguenze, mentre i giocatori devono essere giudici di sé stessi, valutando le conseguenze delle proprie azioni.

Nel secondo caso, invece, le opzioni risultano poco pregnanti e non critiche, andando a descrivere elementi di scarso rilievo, inquinando la scioltezza della trama. Se la trama viene inficiata dalla descrizione (a meno che non sia voluto) non vi è un effettivo accrescimento del valore “descrizione” sullo slider, poiché la descrizione deve essere utile e piacevole, non percepita come una perdita di tempo. Riprendendo l'esempio citato, giocare un personaggio Rinnegato è contrario alla logica di *Mass Effect*. Shepard è un eroe, a prescindere dal suo carattere. L'interpretazione del personaggio ha un impatto molto debole sullo svolgimento della storia. L'Eroe si può considerare “normale” mentre il Rinnegato è un percorso poco produttivo. Quindi la descrizione di questo tipo diventa nel migliore dei casi insignificante, nel peggiore un inciampo allo svolgimento della trama.

Gli equilibri tra narrazione e libertà, infatti, hanno senso solo per certi aspetti. Modellizzando in maniera poco accorta la realtà, al di fuori di certi parametri che non hanno rilievo per la storia in sé, non si ha un incremento della libertà effettiva, ma solo della mole di bivi percorribili. La libertà deve essere concessa laddove può avere senso. Per l'appunto, scegliere di lasciare libertà narrativa su aspetti poco interessanti, “di contorno” o addirittura non pertinenti, diventa improduttivo o dannoso.

Nella pratica, non sempre la descrizione è buona descrizione. Dobbiamo assicurarci che la libertà degli utenti (e questo vale soprattutto per le narrazioni arborescenti) sia utile. In altre parole, “intorno” allo slider ci deve essere un'area significativa per le scelte che si potranno effettuare. Nel momento in cui si esce da quest'area, ci si troverebbe di fronte a storie inevitabilmente deboli e irrilevanti. Di conseguenza, questa “deviazione” dal percorso della trama non verrebbe considerata significativa ai fini della descrizione nello

slider.

In una narrazione chiusa, lo slider ha un'importanza relativa: semplicemente, vi sono parti che servono a far procedere la storia e altre che servono a spiegare il mondo. La storia può essere volta al proseguimento dell'azione o avere un maggior respiro descrittivo (*En Attendant Godot*, ad esempio, è incentrata al massimo grado sui sostantivi e quasi senza verbi). Possiamo trovare un valore “medio” calcolabile sull'intera trama; ma resta semplicemente un modo per “valutare” il testo. La questione si fa molto diversa quando la libertà del giocatore entra a far parte del labirinto. In tal caso, infatti, anche la maggior parte delle azioni del giocatore entra nel campo della “descrizione”. Alcune sono volte a dipingere meglio la personalità del giocatore stesso; altri momenti sono dedicati ad approfondire il mondo di gioco, che spesso presenta diverse anomalie rispetto all'enciclopedia “normale”.

Gli stessi momenti di combattimento, che in molti giochi rappresentano buona parte dell'intera esperienza, sono in un certo senso null'altro che descrizioni ipertrofiche di lotta, rese non tramite le parole o sequenze visive esteticamente piacevoli, ma tramite una interazione diretta. Se però trasformassimo il videogioco in un film, vedremmo subito come gli scontri siano privi di mordente, caotici, poco leggibili. Un *action movie* condensa le sequenze di battaglia in poche immagini che danno il ritmo e palesano lo scontro tra forze opposte. Al contrario un videogame, mostrandoci tutti i dettagli del conflitto rende queste parti narrativamente non significative ma descrittive.

Di conseguenza, ciò che l'utente ha da dire va naturalmente in opposizione allo svolgimento regolare della storia: quanto più spazio si lascia ai giocatori, tanto meno si sviluppa la trama (almeno in percentuale). Il che non significa, per forza dover scegliere tra un gioco super-strutturato e estremamente rigido, o una sandbox: al contrario, i prodotti migliori sono quelli in cui la libertà del giocatore valorizza la trama, piuttosto che mortificarla.

Prendiamo di nuovo ad esempio *Mass Effect 2*. Questo gioco ha un buon equilibrio poiché approfondire il mondo ha un risultato sulla trama finale. Infatti maggiore è il numero di ore passato ad approfondire i legami coi personaggi (in altri termini: espandere le loro

descrizioni e la descrizione della loro relazione con Shepard) e maggiore è il “punteggio” finale. Quindi sebbene il meccanismo sia eccentrico e porti il giocatore lontano dalla trama e verso la spiegazione, questo allontanamento ha una ricaduta positiva sul finale quindi con un escamotage anche la spinta centripeta viene ricondotta all'asse centrale. Diverso è il discorso per *Mass Effect 3*, dove la spinta centripeta non è controbilanciata in alcun modo ed è fine a se stessa e al “punteggio”. Nella fattispecie, tutte le missioni secondarie (che quindi servono solo a “descrivere” maggiormente il mondo) sono strettamente funzionali alla trama principale. Tutte le sidequest ricompensano il giocatore aggiungendo forza all'esercito della galassia, che alla fine decide quale finale si sblocca. Non solo, bisogna svolgere tutte le sidequest per sbloccare il finale migliore. Non si gioca mai per il piacere di esplorare, di descrivere: tutto è costruito attorno al troncone centrale, nulla è superfluo. In sostanza, anche la parte descrittiva è subordinata ai verbi e al proseguimento della trama principale.

Purtroppo, risulta molto difficile fornire una scala razionale allo slider N-D. Il principale problema è dato dal fatto che la medesima scelta di design, a seconda di come viene realizzata e in che rapporto si trova rispetto al resto, può provocare le reazioni più disparate. Prendiamo ad esempio la questione dei bivi narrativi: avere una manciata di alternative tra cui scegliere aumenta il valore “descrizione” del testo. Aumentare le scelte equivale ad aumentare quel valore. Tuttavia oltre a un certo limite le scelte non diventano più significative (l'albero con 32 conclusioni), quindi di fatto diventando superflue tornano a spingere verso il lato della narrazione pura. Prolungare una descrizione all'inverosimile può essere una strategia per portare avanti la narrazione: ecco l'Educazione Sentimentale di Flaubert (anche se testi simili sono casi estremamente rari). Ampliare il tessuto del mondo è un'azione che generalmente porta verso la descrizione, ma talvolta avere un mondo estremamente esteso e dettagliato può servire alla storia e quindi essere in realtà funzionale alla trama. Vi sono, insomma, alcune azioni che tendenzialmente sono più descrittive che narrative (e, ovviamente, viceversa) ma nessuna di queste può essere considerata tale a priori.

Certo, possiamo indicare alcune situazioni più narrative o descrittive. Ampliare le scelte del giocatore è senz'altro un tentativo di spingere verso la descrizione e l'apertura.

Approfondire il personaggio è un'altra azione descrittiva, sebbene possa essere funzionale alla trama. Anche ampliare il mondo narrativo e creare più tessuto di quello che servirebbe alla storia è una scelta stilistica molto descrittiva, così come aggiungere dettagli o sviluppare sotto trame. Al contrario, diminuire i personaggi, le scelte, il dettaglio e concentrarsi sull'azione della trama principale, rifiutando gli “abbellimenti” della trama, e sviluppare solo lo stretto necessario, concentrandosi sullo sviluppo del “tronco”, lo scheletro della fabula, spinge verso il lato narrativo la storia. Le azioni più d'impatto sono chiaramente quelle funzionali a concedere libertà ai giocatori: esistono molti racconti ricchi di descrizioni che di certo non si possono considerare aperti e slegati dalla prospettiva dell'autore. Al contrario, anche solo una scelta implica che il quadrato semiotico alla base del racconto possa avere due opzioni prioritarie alla fine, entrambe intese in maniera euforica (altrimenti, se c'è un finale “buono” e uno “cattivo”, qualcosa non va nella costruzione della storia, che diventa banalmente un sistema di premio-punizione per essere riusciti o meno a seguire una certa linea di pensiero: in sostanza, non è interactive storytelling). Lasciare che sia il giocatore a costruire il personaggio vuol dire rinunciare alla risoluzione delle questioni personali che spesso danno il via alle storie. Oltretutto questo rende molto difficile costruire una psicologia complessa (di fatto, facendo sovente diminuire la parte descrittiva del testo).

In sostanza, risulta molto difficile disegnare una scala precisa sullo slider, che si limita a mettere in rapporto i singoli testi “così come sono”. L'unica macro-categorizzazione che è possibile stabilire è relativa alle scelte: nessuna alternativa - alcune alternative - tutte le alternative; che pressapoco corrispondono alle architetture analizzate in questo studio: labirinto unicursale, labirinto algoritmico e labirinto reticolare. Anche in questi casi però è difficile definire i confini: è più descrittivo un testo con poche scelte minori, o nessuna scelta ma un finale aperto che mette in dubbio le convinzioni del lettore?

### ***Dalla penna al processore: pregi e difetti del labirinto algoritmico.***

La descrizione dunque copre tutto ciò che è il “tessuto del mondo”, l'interpretazione del personaggio da parte del giocatore, la natura degli oggetti che lo ammobiliano. Per questo motivo lo slider è tanto importante: rappresenta il rapporto tra l'autorialità del testo e la

libertà relativa del giocatore. Il giocatore spingerà per aumentare la descrizione, per avere più “tessuto narrativo” su cui muoversi. D'altro canto, gli autori vorranno invece limitare quel tessuto in modo da costruire un sentiero più omogeneo e solido e vendere un'idea precisa. Sotto questo punto di vista, il labirinto ad albero (che si è fuso con gli operatori logici, diventando algoritmico) è un buon compromesso tra l'architettura chiusa del labirinto unicursale e quella aperta del reticolare.

Rispetto al labirinto unicursale, è più libero e permette una certa personalizzazione della propria posizione rispetto al tema di fondo. Inoltre nella maggior parte dei casi vi è una componente di adattamento anche per quanto riguarda il proprio avatar: si cerca insomma di creare immedesimazione e immersione nel mondo tramite l'identificazione. Invece rispetto all'architettura reticolare, l'albero è più solido: ha una prospettiva d'autore al suo interno e una maggiore “percorribilità”. Essendo guidato comporta molto meno lavoro da parte dell'utente e lascia la possibilità di introdursi in un mondo nuovo tramite una storia piuttosto che una pura descrizione.

Di fatto il suo maggior vantaggio, rispetto al testo cicломatico e a quello unicursale, è il suo schema fisso ma flessibile che permette di inserire una componente interattiva in un testo mainstream. Questa architettura si trova da qualche parte al centro dello slider N-D. La facilità nel tradurre in linguaggio-macchina la sua forma lo rende estremamente adatto al modello dei videogame.

D'altro canto, un labirinto ad albero presenta diversi svantaggi che le altre architetture non possiedono.

Rispetto al labirinto unicursale non consente una presentazione organica di un'idea ma è spesso in balia degli utenti. È poco economico al momento della creazione e richiede un gran lavoro anche da parte del pubblico, che si trova confrontato a molte opzioni di sviluppo e molto tessuto narrativo. Tradotto in termini pratici, gli utenti hanno bisogno di approfondire molto di più il testo per conoscerlo, capirlo e apprezzarlo fino in fondo. Nonostante ciò, questo labirinto non concede tutta la libertà di quello reticolare. Si è continuamente confrontati con i limiti della programmazione degli autori che spesso soffocano l'inventiva del giocatore per riportare sulla retta via la storia. Inoltre gli stessi

mezzi messi a disposizione dagli sviluppatori difficilmente possono venire incontro a tutti i desideri dei giocatori, che si trovano costretti su binari prefissati e frustrati rispetto alle evoluzioni che avevano sperato.

A questo si aggiunge una serie di complicazioni legate alla struttura stessa dell'albero: una simile architettura ha dei rami che si moltiplicano per divisione, scelta che abbiamo visto essere molto poco efficace. Il modello di sviluppo ideale somiglia a una conifera: rami disposti su più livelli, un tronco principale da cui si dipartono tutte le ramificazioni, ogni livello “sblocca” il livello successivo e ne influenza l'andamento in modo indiretto, tramite i punteggi. Per costruire una struttura simile, è necessario utilizzare una serie di accorgimenti: loop, timer, trigger, punteggi, binari morti. Dall'albero passiamo all'algoritmo. L'esperienza si fa più simile a una rete, pur mantenendo dei limiti precisi: la struttura si fa ibrida.

È necessario, a questo punto, spendere qualche parola sulla questione dell'immedesimazione. L'immersione nel mondo e l'entrare in sintonia con un personaggio fino a riconoscerci in lui, ovviamente, sono elementi di qualsiasi storia. Tuttavia non è difficile cogliere la differenza che passa tra il leggere un libro o guardare un film e il giocare in prima persona. Eugeni ci fornisce due termini per descrivere questa situazione: egotropia e allotropia (Eugeni 2010: 136). L'egotropia è la vita esperita in maniera diretta. L'allotropia invece è l'osservare qualcuno che agisce al posto nostro. Inoltre Eugeni pone un'altra distinzione: quella tra comprensione e condivisione o sintonia relazionale (*idem*: 160, 304). Comprendere significa intuire cosa accade a partire dalle informazioni che il testo ci fornisce. Condividere è qualcosa di più, legato alla sintonia con il personaggio, per quanto riguarda emozioni, mappe situazionali e aspettuali.

Nel leggere un libro ci troviamo a prendere le parti del protagonista, a vivere la storia attraverso i suoi occhi: siamo nel campo dell'allotropia, quindi oscilliamo tra comprensione e condivisione. Qualcosa di simile accade in molti situazioni mediali: abbiamo un “punto di vista” attraverso cui possiamo percepire il mondo narrativo. Talvolta (di rado) il punto di vista è interno al personaggio; ma molte volte noi possiamo intuire ciò che succede dalla descrizione che l'autore modello ci fornisce (Eco 1994); non sappiamo necessariamente

tutto, vi è uno scollamento netto tra noi e il personaggio attraverso cui esperiamo il mondo indiretto.

Prendiamo un esempio molto noto: all'inizio dell'*Odissea*, Ulisse entra nel palazzo di Alcino, re dei Feaci. Di Ulisse, noi sappiamo che è stato lontano dalla sua patria per ben dieci anni, dopo la guerra di Troia. Per quasi un decennio è stato ospite presso la ninfa Calipso; dopodiché è partito da quell'isola sperduta, ha fatto naufragio presso i Feaci ed è giunto al palazzo del loro sovrano. Questo è quel che sappiamo fino a quel momento, poiché tanto ci è stato detto. Non sappiamo cosa è successo nei dieci anni intercorsi tra la fine della guerra e l'approdo a Scheria, fino a quando Ulisse non siede alla tavola del re e inizia a narrare la sua storia. Il massimo a cui possiamo ambire in questo caso è la comprensione dei fatti. La prospettiva del personaggio, invece, è diversa ed è molto più vicina alla fabula: infatti, ciò che percepiamo nel racconto di Ulisse è la versione di un uomo scampato a quelle peripezie, che le guarda da una certa distanza e le considera dal punto di vista di chi le ha superate. In questo caso, la condivisione è la cifra del racconto. Ciò nondimeno percepiamo chiaramente la differenza tra quello che Ulisse sente, quello che racconta e quello che viene raccontato a noi. I tre livelli sono evidenti prima di entrare nel palazzo, si fondono mentre Ulisse narra e ritornano ad essere divisi dopo il pasto: a questo punto però la voce del narratore (che non è più quella del re di Itaca) si è messa in pari con quello che l'eroe sapeva. La sua conoscenza della storia e la nostra da questo punto in poi si sovrappongono, possiamo condividere il nostro orizzonte esperienziale con lui, ma siamo ormai consapevoli che Ulisse è altro da noi e che stiamo solo seguendo le sue peripezie come spettatori.

Un secondo esempio, forse ancora più evidente, è quello del lettore onnisciente, che sa più dei personaggi stessi. Prendiamo il caso già citato di *Romeo e Giulietta*. Giulietta finge la sua morte per evitare il matrimonio col conte Paride (prospettiva del personaggio – Giulietta e narratore). Allora incarica padre Lorenzo di avvertire dello stratagemma Romeo. Ma padre Lorenzo viene bloccato e arriva in ritardo (prospettiva unica del narratore). Di conseguenza, Giulietta ingerisce la pozione e si addormenta, convinta che tutto andrà per il meglio. Romeo però rientra per salutare Giulietta prima dell'esilio e la trova apparentemente morta (Prospettiva di Romeo e del narratore.). Allora si uccide con

una daga, convinto che Giulietta sia persa per sempre (prospettiva di Romeo). In sostanza, gran parte della tragedia nasce proprio dal fatto che i protagonisti hanno un certo livello di insight, mentre il pubblico (grazie al narratore) ha un livello superiore; infatti esso sa che se Romeo aspettasse potrebbe ricongiungersi felicemente alla sua amata. In verità, per colpa del malinteso, entrambi i ragazzi muoiono. Comprensione e condivisione non coincidono: noi sappiamo più dei protagonisti e quindi abbiamo una percezione della realtà differente. Romeo si dispera per la morte di Giulietta; lo spettatore si dispera perché il lieto fine sta per essergli negato. In questo caso particolare, è la visione del narratore che prevale; al contrario, nell'Odissea l'effetto opposto deriva proprio dal fatto che la conoscenza dello spettatore è minore di quella di Ulisse. Possiamo quindi riconoscere che vi è immedesimazione, dal momento che molto spesso il nostro orizzonte dell'esperienza del mondo indiretto corrisponde, almeno in parte, a quello dei personaggi. Ma il semplice fatto che possa *non* corrispondere è sufficiente a dimostrare che la condivisione non è completa e chi si pone di fronte al testo non potrà mai “indossare la pelle” dei personaggi: ci troviamo evidentemente di fronte a una allotropia che si cerca di dimenticare.

Nel labirinto arborescente, invece, siamo noi (come “lettori”) a compiere scelte sul prosieguo della storia. Dunque si cerca inevitabilmente la sintonia col personaggio e una sorta di “egotropia mediata”. La maggior parte dei dati sul mondo ci viene dagli occhi del nostro avatar, ma anche dai dati che fluttuano sullo schermo, come indicatori o testo. Il punto di vista coincide direttamente con il personaggio o con una sorta di *flyng cam* che lo segue fedele. Potremmo immaginare le differenze tra le due inquadrature come quelle che esistono tra il narratore interno in prima o in terza persona (sebbene permangano delle differenze<sup>13</sup>). L'immedesimazione, grazie anche all'ipermediazione del medium (Bolter

---

13 Il narratore in prima persona serve proprio a creare identità tra il personaggio e il lettore. Per un processo identificativo abbastanza primitivo, usare "l'io" nella storia equivale a creare sovrapposizione con l'io del lettore supposto. Al contrario, un videogame in prima persona non necessariamente implica una sovrapposizione tra gli occhi del giocatore e quelli del personaggio. Nei romanzi, i personaggi hanno un corpo. Non possiamo vederlo, ma sappiamo che essi lo hanno poiché ci viene spiegato. Il loro corpo interagisce col mondo: agisce, ama, viene ferito, prova la fame o diventa un'icona. Al contrario, nei videogame in prima persona il corpo non viene mai mostrato; e quando questo succede, appare estraneo e quasi fastidioso. Una cosa simile accade poiché l'interfaccia si fa percepire. Per usare la definizione di Bolter e Grusin (2002) il videogioco è un'esperienza ipermediata, e questo è particolarmente vero per quei giochi in prima persona. Il giocatore non vede il proprio corpo, pur essendo cosciente che nel mondo narrativo egli è certamente rappresentato da uno sprite. Questa conoscenza viene però rapidamente accantonata dopo aver appreso ad usare la visuale in prima persona, poiché non ci si percepisce più come



2002) è totale: noi *siamo* il nostro personaggio. Il giocatore è il nostro avatar nel mondo di gioco. Osserviamo quel che succede attraverso i suoi occhi, agiamo per mano sua, parliamo attraverso la sua bocca.

D'altronde, l'io giocato non necessariamente è l'io del giocatore. Il fascino di giocare con un personaggio altro da noi è proprio quello di indossare una maschera e provare ad essere un altro.

”Il concetto di “sei quello che vuoi essere” rivela una certa mitica risonanza. La storia di Pigmalione dura perché si rivolge a una vigorosa visione fantastica: non siamo limitati alla nostra storia, siamo in grado di ricrearci. Nel mondo reale restiamo affascinati da certe clamorose auto-trasformazioni: Madonna è la moderna Eliza Doolittle; Michael Jackson, l'oggetto di un fascino morboso. Auto-trasformazioni che risultano difficili o impossibili per la maggior parte della gente. Ma che possono avverarsi facilmente in un MUD, ove la possibilità di scrivere e rivedere la descrizione del personaggio è costantemente presente. [...] I mondi virtuali offrono esperienze che nella vita reale si incontrano con difficoltà.” (Turkle, 1997: 226)

Il famoso studio di Sherry Turkle, *Life On Screen*, è relativo principalmente a MUD, quello che oggi chiameremmo “giochi di ruolo online”. La principale differenza tra il nostro discorso e il suo è nell'architettura del testo: il gioco di ruolo è reticolare, i videogame sono algoritmici. Malgrado queste considerazioni, lo studio di Turkle è assolutamente valido e applicabile. I personaggi di un gioco di ruolo online sono più liberi e possono definirsi come preferiscono; in un esempio di interactive storytelling, invece, i giocatori si definiscono tramite le proprie azioni, secondo vincoli ben definiti.

Prendiamo ad esempio *Mass Effect 2*, che abbiamo citato più volte. La decisione principale che dobbiamo prendere nel corso del gioco è se guadagnare la fiducia della nostra ciurma o dedicarci interamente alla minaccia dallo spazio esterno. Ogni personaggio presenta una missione reclutamento e una missione fedeltà da completare. Inoltre, le scelte che effettueremo compiendo queste missioni saranno decisive per modificare le reazioni dei

---

corpi, ma come entità di gioco, quasi-incorporee: Eugeni definisce questo *first-person shot* un “corpo-sguardo” (Eugeni 2015: 53). Al contrario, una telecamera “in terza persona” dona un corpo ben preciso al giocatore. In questo modo, c'è sì l'identificazione, poiché vediamo il nostro avatar reagire ai nostri comandi: esso è il nostro rappresentante nel mondo di gioco; ma l'interfaccia è qualcosa di esterno al mondo di gioco, lasciato “in sovrimpressioni” sulla finestra che si apre sull'universo narrativo. Il videogioco in prima persona trasmette i nostri stati molto più grazie agli indicatori sullo schermo che grazie a una percezione del simulacro. Di conseguenza, la prima persona dello scritto è diversa dalla soggettiva visiva, sebbene entrambe usino una medesima logica di fondo relativa all'impersonificazione.

singoli personaggi; in base al nostro atteggiamento viene a crearsi una relazione diversa con essi.

Ecco dunque la questione dell'interpretazione. Siamo, innanzi tutto, liberi di scegliere tra un atteggiamento “egoista”, volto alla sola missione, e un comportamento più socievole, aperto ed amichevole, che si preoccupa di portare a termine le missioni fedeltà. Fatto ciò, possiamo passare ad analizzare le singole risposte (inserite in una “ruota emozionale”) che a loro volta influenzano i punteggi di relazione dei personaggi. In altre parole, decidiamo il comportamento del nostro eroe (Shepard) e lo amalgamiamo in una miscela che possa rispecchiare la nostra personalità. Siamo passati dall'immedesimazione all'interpretazione. Il giocatore si “autotrasforma” in quello che desidera incarnare, facendo effettuare scelte al suo avatar che lui stesso troverebbe plausibili nelle sue condizioni, ma non necessariamente quelle che prenderebbe lui stesso. Quindi guidata, sì, ma pur sempre espressione di una “autotrasformazione” veicolata tramite le scelte. Anche nella narrazione arborescente siamo chi vogliamo essere.

Sempre secondo gli studi della Turkle, i motivi per provare il gioco di ruolo sono fondamentalmente due: mettere in scena quello che “si vorrebbe essere” o esprimere un proprio problema, testarlo in una “virtual box” e provare le possibili soluzioni (Turkle 1997: 207). Anche in un mondo algoritmico questi motivi sono validi, sebbene “l'automiglioramento” sia teoricamente prodotto da un effetto della storia stessa (il protagonista è in qualche modo un eroe). Ciò nondimeno, l'eroe può essere quello che preferisce il giocatore; riprendendo l'esempio di *Mass Effect*, Shepard diventa il salvatore della galassia a prescindere dalla sua interpretazione. Tuttavia seguendo la via dell'Eroe lo farà cercando di aiutare chiunque, mentre con la via del Rinnegato la missione andrà portata avanti ad ogni costo. Entrare in questo mondo permette appunto di fissare gli obiettivi personali, creando un feedback positivo: più si interpreta la propria versione di Shepard, più si entra nel mondo del gioco, reagendo alla situazione in maniera coerente. In questo modo le reazioni rendono “viva” l'immedesimazione col personaggio.

Tale meccanismo ovviamente è una delle chiavi per comprendere il successo di *Mass Effect*. Entrare in sintonia col personaggio è un modo per approfondire il mondo, creare un

simulacro che calzi al giocatore, ma che allo stesso tempo sia strettamente collegato con il tessuto narrativo, che è uno dei punti forti della strategia algoritmica. Il personaggio fa da mediatore tra giocatore e mondo narrativo. Al contrario, ad esempio nei giochi di ruolo di cui parleremo nel capitolo successivo, il personaggio è il mondo: le esigenze del giocatore (trasmesse mediante il *background* del suo avatar) vengono legate alla trama principale facendo sì che partecipare sia interessante. A livello tecnico, si ritorna alla concezione del “contratto” di Greimas: a un personaggio manca qualcosa, così come a un potere superiore: il potere superiore ingaggia il personaggio per ovviare alla propria mancanza, promettendo come ricompensa ciò che serve al personaggio. In ogni tipo di testo la mancanza del potere superiore dipende dall'autore. La differenza sta nella mancanza dell'eroe: nell'architettura reticolare il bisogno primo dei protagonisti è definito dai giocatori, al contrario degli altri tipi di labirinto. Dunque l'avventura deve provvedere a risolvere il problema delle potenze superiori legandolo ai bisogni dei giocatori, così che essi siano motivati a proseguire. Ancora diversa la strategia nei testi chiusi, dove il fatto di non poter interagire col personaggio ed essere come “bloccati dietro la telecamera” crea sentimenti di empatia e partecipazione, rispetto all'immersività dei gdr.

## ***Lupo Solitario***

Prima di concludere l'analisi riferendoci al più ampio contesto transmediale, facciamo un esempio pratico di architettura algoritmica "su carta". Lupo Solitario è il nome del protagonista della nota serie di libri-game di Joe Dever, che presta il suo nome all'intera saga. Dal momento che in totale ci sono 29 libri raccolti dalla collana, concentreremo l'analisi sul primo volume. Nel corso del libro, il giocatore è invitato a impersonare Lupo Solitario, unico sopravvissuto dell'ordine dei monaci-guerriglieri Kai. Il protagonista, dopo una breve introduzione e la creazione di una scheda del personaggio, deve giungere nella capitale del regno effettuando scelte che rimandano ad altri paragrafi della storia. Lo schema del volume n. 1, *I Signori delle Tenebre*<sup>14</sup> comprende centinaia di ramificazioni. Questa è una architettura ad albero "in atto". Vediamo i bivi, che sono le opzioni tra cui l'utente può scegliere, rappresentate spesso da un verbo o da una direzione (attacca, fuggi,

---

<sup>14</sup> Lone Wolf Saga, GDV Games and Software, 2017

aggira, vai a destra, a sinistra, a est).

A questo proposito, è bene ripetere che l'albero è basato sul "verb-thinking" (Crawford: 2002: 91): sono le azioni che contano, non gli oggetti. Ora, il fatto che spesso siano indicate dai punti cardinali potrebbe trarre in inganno. In realtà si continua a non parlare di spazio, ma di verbi; nella fattispecie, di un solo verbo, "muoversi". Tramite il verbo "muoversi" possiamo spiegare l'intera mappa: ogni "stage" è collegato da un verbo "muoversi". Questo tipo di azione è particolare, poiché rappresenta il lato esplorativo del libro-game. Quando troviamo un verbo "muoversi" non sappiamo dove ci stiamo recando di preciso e cosa andremo a incontrare. In questi casi dobbiamo procedere alla cieca e sperare di aver effettuato la scelta migliore. La dinamica della mappa, invece, serve esattamente per definire il lato "descrittivo" dello slider, dando una parvenza di "corpo" a un verbo esplorativo altrimenti quasi casuale. È proprio questo il motivo per cui i bivi organizzati sotto il verbo "muoversi" sono espressi tramite oggetti: per indicare una scelta assolutamente astratta, "a scatola chiusa", per cui un'opzione vale sostanzialmente l'altra. I punti cardinali mascherano questa struttura.

La struttura ad albero, però, viene innestata con operatori logici che trasformano l'architettura in un labirinto algoritmico. La prima cosa che salta all'occhio è la gerarchia dei passaggi. La maggior parte degli snodi logici ha un ingresso e due uscite. Vi sono però snodi con più uscite (comprese le scelte relative a Banedon il mago, di sezione 333, che arrivano ad essere ben 4 alternative) e soprattutto snodi con diversi ingressi. Questi sono eventi particolarmente importanti (ad esempio i rifugiati sotto attacco, di sezione 30) che vedono molte strade convergere su di essi. Grazie a questa tecnica si possono evitare le dispersioni maggiori, creando colli di bottiglia che si riaprono verso nuove opzioni, ma facendo abbassare il conteggio delle alternative – e creando scene più incisive, dal momento che l'autore sa che probabilmente i lettori arriveranno a quel particolare paragrafo.

C'è anche un vero e proprio collo di bottiglia: nella sezione 153 il protagonista si trova in vista della città e deve scegliere come arrivarci. Tutte le opzioni convergono in questo punto, azzerando i rami dispersi e limando le opzioni a tre: la strada del regno, il fiume e le tombe degli antichi. A partire da queste strade, si arriva a un nuovo collo di bottiglia: si

giunge alle porte della città e un ufficiale ci accompagna presso il re, che ci sta attendendo. Anche in questo caso, vi è un'ultima sezione della storia attraverso le vie della città di Holmgrad, la capitale del regno. Portata a termine quest'ultima scena, si arriva alla fine e si incontra il re. Ricapitolando, troviamo due colli di bottiglia e varie scene “principali” dentro al bosco.

A questo si aggiungono i veri operatori logici. Il primo che incontriamo è definito da un verbo: "combatti". Talora il combattimento si può evitare; talaltra invece è obbligato. In ogni caso, questa scelta porta a una pagina in cui i contendenti si confrontano in una serie di prove contrapposte ripetute. Ogni successo va a intaccare la “vita” del nemico; per superare il combattimento, Lupo Solitario deve azzerare la salute avversaria prima che la sua tocchi lo zero. Su questa prova influiscono vari effetti come le armi e alcune abilità come "mindblast", cosa che rende il tutto molto simile a un gioco di ruolo. In questo primo libro, molti combattimenti sono spesso opzionali e di solito superarli concede una ricompensa. In alcuni casi però sono combattimenti all'ultimo sangue e sono decisivi per proseguire.

Un altro esempio di operatore logico è la prova semplice: si tira un dado a dieci facce, con un risultato pari o inferiore a 4 la prova solitamente riesce, mentre con 5 o più fallisce. Se il risultato è positivo, si aprono certe opzioni; se non lo è se ne aprono altre. Ad esempio, all'inizio del nostro algoritmo, scegliendo il sentiero di sinistra ci imbattiamo in una pattuglia volante del nemico. Dobbiamo effettuare una prova: se riesce, siamo liberi di proseguire tranquillamente e possiamo scegliere se continuare a camminare nel bosco o uscire sul sentiero. Al contrario, se la prova fallisce dobbiamo decidere se fermarci e affrontare i nostri avversari oppure se fuggire nel folto della foresta. In questo caso cambiano semplicemente i possibili sviluppi; in altri casi invece c'è addirittura una morte istantanea se il check fallisce.

Esistono infatti anche dei binari morti, che portano al decesso Lupo solitario, o almeno a farlo tornare al bivio precedente. Ad esempio, scegliere la furtività (sezione 309) contro lo straniero incappucciato che si rivelerà essere un Vordak, un potente servitore dei Signori delle Tenebre, ci conduce verso un'imboscata. Anche in questo caso, l'albero si interrompe

bruscamente e bisogna ricominciare l'avventura daccapo.

L'ultimo operatore che usa Dever (autore dell'intera saga) è quello che in precedenza abbiamo chiamato "Key" o "Trigger": possedere un certo oggetto o una certa abilità, in alcuni specifici momenti del gioco, sblocca nuove opzioni e migliora la situazione. Un esempio è possedere o meno l'abilità "Sesto Senso" al primo bivio: se la si possiede, veniamo a sapere che entrambi i sentieri sono pattugliati, aprendo una nuova strada nel sottobosco. Più incisivo ancora, negli altri libri, il possesso della Spada del Sole, che è in grado di deviare molte magie che ferirebbero il nostro eroe, creando ampie deviazioni narrative o addirittura salvando la vita al protagonista.

Questo per quanto riguarda la mera struttura del libro. Per quanto concerne lo slider N-D, invece, abbiamo un equilibrio statico molto particolare. Siamo infatti di fronte a un testo narrativo aperto (grazie ai bivi) ma che costruisce la storia su una forma narrativa piuttosto chiusa: la nostra libertà è molto limitata rispetto al complesso della situazione. Questo è anche dato dal fatto che c'è un obiettivo molto chiaro e da ottenere in fretta: il paese è in guerra e dobbiamo raggiungere il re ad ogni costo. Non ci è concesso tergiversare, né va della salvezza del regno. Ogni azione è volta a raggiungere Holmgrad. Sarebbe dunque lecito pensare che la storia sia molto sbilanciata in favore della narrazione. In verità, tale aspetto viene temperato moltissimo dal lato esplorativo del gioco. Seguendo il percorso più diretto, bisogna percorrere circa 20 step intermedi. È possibile seguire percorsi che ne prevedono addirittura un'ottantina. In questo modo, si ha un'ampia panoramica del paese in guerra: si vengono a conoscere le truppe dei Signori delle Tenebre (i Drakkarim, i Vordak, i Giaks, i Kraan); scopriamo, attraverso il viaggio nella foresta, alcune piccole particolarità del mondo narrativo: i Kai, la guerra in corso contro il male, la magia, le consuetudini della vita a Sommerlund, la flora e fauna delle foreste. Inoltre il libro ci regala uno scorcio di vita della capitale del regno, Holmgrad.

Quindi, a ben vedere, vi è moltissimo tessuto narrativo oltre alla trama; si può dunque ritenere che la narrazione sia più spostata verso la Descrizione che improntata alla Narrazione, nonostante la relativa chiusura del testo. In particolare, questo esempio si ripeterà per altri 28 libri, grazie dapprima a una progressiva estensione della mappa del

mondo (generalmente un nuovo capitolo delle avventure di Lupo Solitario è ambientato in una nuova zona, spesso in un nuovo regno) e in un secondo momento grazie alle connessioni che si instaurano tra i capitoli. Ad un certo punto, infatti, il mondo è abbastanza vasto e dettagliato che basta collegare le parti già esistenti per creare nuove storie.

L'immedesimazione, invece, è molto simile a quella di un romanzo, sebbene con delle aperture. Il principale ostacolo in questo senso è la forte impronta dell'autore sul personaggio. Ad esempio, se si abbandona il mago Banedon (che diverrà molto importante nelle avventure seguenti) l'autore esprime chiaramente il suo punto di vista, palesandosi sotto forma di sensi di colpa di Lupo Solitario. Inoltre, le opzioni di personalizzazione sono limitate dal fatto che vi sia l'urgenza di portare a termine la propria missione e non vi sia dunque spazio per esprimersi. Nella foresta vi sono pochi dialoghi e ancor meno scelte slegate dalla nostra fuga precipitosa.

D'altro canto, vi è la possibilità di scegliere un approccio alle azioni. In molti punti ci viene data la possibilità di esplorare più a fondo il luogo in cui ci troviamo o proseguire di corsa; la maggior parte dei dialoghi può essere saltata nascondendosi; anche lo stesso combattimento, salvo alcuni rari casi, può essere evitato sebbene questo comporti una perdita di risorse. In altre parole, sebbene non abbiamo una vera scelta sull'etica di Lupo Solitario (peraltro forse ha senso, dal momento che è l'eroe della storia, stralciare alcune possibilità non sceniche), possiamo almeno decidere qual è il suo approccio (espansivo o sospettoso, aggressivo o furtivo, curioso o concentrato) sulla missione. In questo modo c'è, oltre alla componente d'immedesimazione, quella di personalizzazione e immersione nella storia dal nostro punto di vista.

### ***Albero e transmedia***

L'ultima questione da trattare è il rapporto della struttura ad albero rispetto alla transmedialità. Gli algoritmi hanno un rapporto complesso con le costruzioni transmediali: principalmente, perché sono molto costosi.

Abbiamo già parlato dell'alto costo degli algoritmi in una storia. Inserire in una narrazione

degli svincoli significa scrivere parti di storia che non verranno mai viste per gli sviluppatori, mentre per gli utenti si tratterà di dover affrontare più e più volte la medesima narrazione per scoprire tutta la trama. Sebbene doni un certo interesse per la sua intrinseca "rigiocabilità", è un modo piuttosto dispersivo di utilizzare le risorse. A questo si aggiunge il fatto che di rado in questi casi si tratta di produzioni self-made. Un albero come quello di *Lupo Solitario* si può tutto sommato ricostruire anche "in casa", da produrre e distribuire a basso costo; ma essendo un prodotto scarsamente conosciuto, oltre ad avere tutti i problemi di cui abbiamo lungamente discusso in precedenza, relativi al maggiore sforzo richiesto al lettore, lo rendono un prodotto estremamente di nicchia. D'altro canto, ci sono vari vantaggi ad integrare questo prodotto in una produzione transmediale: la partecipazione attiva per iniziare, la possibilità di inserire grandi porzioni di tessuto narrativo e l'ampio coinvolgimento del pubblico, grazie all'equilibrio tra libertà e narrazione.

Di conseguenza, le posizioni in cui può trovarsi una produzione del genere sono relativamente poche. La più facile è il core: un testo solido, d'interesse per ampie fasce di pubblico, flessibile, coinvolgente e di ampio respiro, ottimo per introdurre un mondo narrativo più vasto. Inoltre la posizione preminente permette al testo di ottenere i fondi per lo sviluppo che gli sono necessari. Un ottimo esempio di questa formula è il più volte citato *Mass Effect*: i tre videogame fungono da "spina dorsale" della storia, ma generano una galassia estesa facilmente esplorabile con altri prodotti, quali libri o generico merchandising.

Una seconda posizione in cui è possibile trovare questo tipo di produzione è proprio l'ambient, deputato alla creazione di tessuto narrativo e di un mondo esteso. Grazie alle molteplici svolte offerte dall'algoritmo, è facile creare mondi arredati, che possono essere ripresi in sezioni esterne. Anche in questo caso c'è il problema del costo, ma se viene tenuto in una versione "economica", magari tramite sandbox, o libro, è possibile individuare percorsi preferenziali che ampliano il tessuto narrativo del mondo mettendone in rilievo i punti più importanti.

C'è però da dire che anche in posizione core, grazie alle semplici dimensioni



dell'architettura, questo genere di labirinto svolge in parte anche le altre funzioni. Ad esempio, è quasi impossibile non avere alcuno sconfinamento nell'ambiente dalla posizione core: le scelte che offre l'albero sono necessariamente legate all'ambiente interattivo. Di conseguenza, anche nel caso più semplice di narrazione transmediale deve esserci un focus sull'ambiente, su ciò che circonda la trama principale, sulla descrizione. Questa situazione nasce in maniera trasversale, come prodotto naturale del mondo esteso. Similmente anche la posizione fandom è uno dei potenziali sviluppi di un core ben strutturato. Abbiamo già parlato dell'intelligenza collettiva in rapporto ai testi algoritmici. Un testo algoritmico produce quasi necessariamente dibattito e confronto. Tuttavia la libertà dei fan è limitata. Integrata con una rete sociale, però, il fandom di questi testi è tendenzialmente più attivo rispetto a un testo chiuso, poiché per esplorare ogni "fronda" è necessario un gruppo di confronto.

## Il gioco di ruolo: identikit di un testo aperto.

### **Forme di narrazione aperta**

“Tanti pensano che chi ha fatto il master per anni non avrà alcun problema a scrivere un romanzo fantasy. Lo pensavo anch’io prima di mettermi al lavoro sul *Terra ignota*. Mi sbagliavo. E di tanto anche. Gioco di ruolo e letteratura sono due forme espressive che hanno esigenze diverse, tempi diversi, apparati simbolici diversi. Nei giochi di ruolo l’imprevisto ha una potenza, anche narrativa, molto intensa. In un’avventura può capitare uno scontro che nelle intenzioni del master doveva essere secondario ma che poi, per una serie di fattori spesso imprevedibili, diventa centrale nella storia. In un romanzo questo non può accadere, perché si svolge lungo binari molto più programmati” (Bellone, 2017)

Questo paragrafo, tratto da un’intervista a Vanni Santoni, autore del romanzo *La stanza profonda*, sul mondo dei giochi di ruolo, presenta con molta chiarezza la distinzione tra testo chiuso e testo aperto, citando alcune parole chiave: imprevisto e forma espressiva. Questa architettura, rispetto a quella ad albero, ha una differenza fondamentale: la mancanza di limiti precisi circa la direzione da prendere. Se vogliamo mantenere il paragone “arboreo” che abbiamo usato finora, una narrazione aperta è un parco naturale: c’è un recinto che ne delimita le estremità, ma i visitatori sono liberi di muoversi come meglio credono. Abbiamo, invece di una strada, una mappa di senso, entro la quale i giocatori improvvisano un racconto, “fuori dai binari”.

Questo, ovviamente, ci riporta al problema di cui abbiamo parlato nel capitolo precedente: maggiore è la libertà dei giocatori, minore la possibilità di costruire una storia. Per risolvere questa difficoltà, dobbiamo immaginare una mappa “a densità di senso variabile”, ovvero una mappa in cui vi sono *checkpoint* di interesse, luoghi “da vedere assolutamente”, e altri che invece hanno una densità di senso molto inferiore (ma che non può mai essere pari a zero). Chiameremo, secondo la terminologia di Crawford, le zone a massima densità *stages* (Crawford 2002: 22), Le altre zone invece si distinguono per il dettaglio che le caratterizza, ovvero per “quanto sono raccontate”. In termini di scrittura,

queste zone sono le ben note “ellissi narrative”. Nel *Signore degli Anelli* (labirinto unicursale) non si racconta ogni singolo spostamento di Frodo e dei suoi compagni, perché non sarebbe interessante. Invece si racconta l'uscita dalla Contea perché (a parte la valenza simbolica) è intervallata da eventi significativi (come l'incontro coi Nazgûl). Ma le scene in cui nulla avviene vengono semplicemente rimossi e dati per scontati.

In una narrazione aperta questi momenti non possono essere eliminati *tout court*, perché sono potenzialmente significativi. Ma se fossero semplicemente a densità zero (luoghi sempre uguali, che richiedono un lungo cammino per essere superati) diventerebbero molto noiosi. Prendiamo ad esempio *Skyrim*, il noto gioco della Bethesda<sup>15</sup>: soprattutto l'inizio consiste in un lungo vagare in scenari sempre uguali alla ricerca di “punti d'interesse”, incontrando eventuali nemici. In questo modo, l'interesse (la densità del senso) è mantenuto in queste fasi iniziali poco al di sopra dello zero, grazie alla promessa di incontrare nemici o luoghi segreti. Il senso del vagare in una sandbox<sup>16</sup> in questo caso è dato dall'attesa. Ovviamente, in un secondo momento, la mappa viene aggiornata e ci si può muovere tra i punti di interesse con un semplice click, tramite il viaggio veloce (una volta che il fascino iniziale per l'esplorazione si esaurisce). In *Mass Effect: Andromeda*<sup>17</sup> questo medesimo problema viene affrontato diversamente, massimizzando l'appeal della fotografia: il senso viene dato dal fascino dei nuovi pianeti e dei mondi alieni che si stanno esplorando. Tuttavia queste zone rimarranno più o meno passaggi da una zona ad alta concentrazione di senso all'altra. Nel momento in cui il loro senso è pari a zero, vengono eliminate (montagne, passaggi obbligati) eliminando però la libertà di scelta del giocatore.

Tra le due, vi sono le zone a media densità, ovvero aree non molto dense ma in grado di mantenere alto il livello d'interesse dell'utente. Ad esempio, un momento a bassissima

---

15 *Skyrim*, Bethesda Game Studios, 2011

16 “[...] il giocatore non possiede specifiche missioni da compiere, obiettivi da raggiungere, indizi da scoprire, dotazioni di armi... Possiamo muoverci nel mondo di *The Sims* come un bambino nel recinto di sabbia di un parco pubblico, facendo quello che ci viene in mente di fare, oppure intraprendere compiti più complessi” (Eugeni 2015: 65). La sandbox è la modalità di gioco limite: i partecipanti vengono messi in una zona delimitata e priva di regole, dove essi sono liberi di agire secondo la loro ispirazione. Questa modalità di gioco si ispira più a quella non organizzata dei bambini che ai tipi individuati da Caillois (2000). La sandbox può esistere solo ai confini dell'architettura reticolare: infatti condivide la mappa del labirinto, ma la densità del senso è bassa ovunque, e sono i giocatori a definirla secondo la propria volontà personale.

17 *Mass Effect: Andromeda*, BioWare, 2017

densità può diventare significativo qualora celi un dialogo interessante o uno scontro impegnativo. Questa struttura è frequente nei videogiochi: le scene topiche sono molto poche, ma sono intervallate da lunghi passaggi a media densità pieni di mostri, trappole, ricompense, che poi costituiscono il centro del gioco. Questo livello di senso mette in rilievo i momenti topici poiché non offre scelte complesse (combatti o soccombì) ma permette d'altro canto di riconoscere un differenziale tra una certa zona (che magari contiene alcuni avversari) rispetto all'altra (che magari contiene indovinelli da risolvere per passare oltre). In questo senso, bisogna ragionare sul fatto che la costruzione di un testo è sempre digitale e discontinua e mai pienamente analogica. La mappa del senso è un tentativo di dare un'impressione di continuità su un insieme discreto.

Non sono molti i media che dispongono di questa struttura a mappa. Un buon esempio è il gioco di ruolo, data la costante interazione tra narratore e giocatori. Infatti, grazie a una mediazione ininterrotta, si parte da un mondo narrativo (inizialmente a bassa densità) all'interno del quale si ritagliano porzioni discrete ed altamente significative. La storia viene creata in maniera cooperativa, tra tutti i giocatori, e la narrazione si sviluppa secondo un modello decentrato, collaborativo e disordinato. Improvvisazione, percorribilità e adattabilità sono le sue caratteristiche principali. Per questi motivi il gioco di ruolo viene portato qui come esempio di testo reticolare, cercando di estendere le considerazioni che sono state fatte su di esso all'intera architettura labirintica.

## ***Cos'è il gioco di ruolo***

Innanzitutto, cominciamo col presentare brevemente il gioco di ruolo per quanti non ne avessero mai sentito parlare.

Se non avete mai giocato ad un gioco di ruolo, questa è l'idea di base: insieme ad un gruppo di amici vi ritrovate per raccontare una storia interattiva riguardante un gruppo di personaggi creati da voi. Racconterete quali sono gli ostacoli che i vostri personaggi dovranno superare, il modo in cui agiscono, quello che dicono, e che cosa gli succede. Ad ogni modo, non tutto è basato sulla conversazione: a volte userete dei dadi e le regole contenute in questo manuale per creare incertezza nella storia e rendere le cose più eccitanti. (Balsera, 2014: 2)

Questo è, circa, l'inizio di ogni manuale di gioco di ruolo completo e adatto anche ai

neofiti. Il Gioco di Ruolo (GdR) è quindi, sostanzialmente, una storia, ma una storia improvvisata, come in una sessione di free jazz; certamente Marshall MacLuhan l'avrebbe definito un media molto cool (MacLuhan 2008: 42-43).

Possiamo individuare tre elementi principali nel gioco di ruolo: il gruppo, il sistema e la narrazione. Andiamo ad analizzarli singolarmente: il primo indubbiamente è il gruppo. Il GdR è costruito intorno a delle persone, che poi è la principale e più critica differenza rispetto al videogame, il cui accento cade sul sistema. Se da una parte questa forma comporta una maggiore immersione (i giocatori interpretano i personaggi a tutto tondo), dall'altra si traduce in una forte astrazione: tutto ciò che accade è immaginato, non vi sono rappresentazioni grafiche o iconiche. Si potrebbe dire che il GdR è il solo software, scorporato dalla componente visiva dei giochi digitali. Questi elementi così basilari e ovvi definiscono una differenza profonda dal parente videoludico, che torneremo ad esaminare in seguito.

I giocatori si dividono, di solito, in due tipologie: i Giocatori propriamente detti e i Master, o Narratori.

Il compito dei giocatori è quello di interpretare i protagonisti della storia. “Ruolare” significa prestare la propria voce ai personaggi (personaggi giocanti, PG), effettuare le scelte per loro, affrontare i check sulle prove. In sostanza, i giocatori “recitano” la parte dei protagonisti della storia e si appoggiano al sistema per definire gli elementi tragici e casuali del gioco.

Il Narratore, invece, è un ruolo più complesso da spiegare. In termini ampi, lo si può immaginare come un regista: i suoi compiti comprendono il gestire le scene, stabilire gli ostacoli, talvolta interpretare personaggi secondari e antisoggetti, creare e descrivere l'ambiente, mantenere l'atmosfera. Essenziale il compito di gestire i personaggi non giocanti (PNG), cioè tutti quei personaggi (neutri, alleati o avversari) che non vengono direttamente controllati dai giocatori. Ovviamente la sua finalità principale nell'economia del gioco è quella di costruire lo scheletro della storia, oltre che raccontarla.

All'elemento umano del gioco, si aggiunge quello (altrettanto importante) del sistema. Esso è un mezzo che il gruppo usa per gestire il mondo in maniera tecnica. In generale, i punti

salienti del sistema sono le schede e le prove.

Le schede sono dei fogli su cui si registrano dei valori, ritenuti significativi. I valori (genericamente numerici) sono un'astrazione per descrivere e rendere confrontabili gli elementi di gioco. La rilevanza dei valori viene definita in parte dal sistema e in parte da chi gestisce la storia. Questa matrice si ritrova in profondità nei videogame ed è ciò che principalmente distingue il GdR dal teatro d'improvvisazione. Grazie a questi valori, i personaggi diventano comparabili tra loro e col mondo esterno. Ad esempio, un personaggio con "Forza 8" è più muscoloso di uno con "Forza 3": dunque le possibilità di riuscita in un contesto in cui sia richiesta una prova di prestanza fisica sono a favore di chi ha, ovviamente, il valore più alto. Tendenzialmente in fase di creazione i giocatori dispongono ciascuno dello stesso numero di punti per aumentare questi valori, in modo tale che i personaggi siano equilibrati tra loro. Un personaggio con Forza 8 ha Intelligenza 2, quindi avrà un'alta efficienza in situazioni d'azione, ma non sarà geniale. La sua mancanza sarà però compensata da un altro giocatore che ha scelto invece di aumentare l'Intelligenza.

A questi valori si aggiunge quasi sempre uno strumento che rappresenta il caso; di solito è il dado, ma ci sono alcuni giochi che usano, ad esempio, carte e tarocchi. Esiste anche un piccolo comparto di cosiddetti giochi *diceless*, che non usano sistemi di check (al massimo i valori della scheda) e mettono l'accento sulla narrazione. Ignoreremo questi sistemi poiché sono molto più prossimi al teatro che al gioco. Il tiro di dado viene generalmente definito prova oppure check. Il tipo di check e gli strumenti usati definiscono anche il tipo di gioco. Ad esempio, una formula molto frequente è [caratteristica+ abilità+ dado]. Il narratore (o, a volte, il sistema di gioco) definisce un valore da superare; se il risultato è soddisfacente, la prova è passata e l'azione va a buon fine.

Ultimo ma non meno importante è il comparto narrativo. In apparenza questo è l'elemento più superficiale, un po' come le *texture* di un videogame. La maggior parte dei sistemi permette di giocare tanto uno jedi di *Star Wars* quanto un investigatore in una cupa New York anni '30. Quello che fa la differenza ovviamente è la storia: come le strutture profonde della narrazione permettono di creare qualsiasi storia sviluppando un semplice schema di base, il gioco di ruolo permette di vivere qualsiasi tipo di storia in prima

persona, dalla titanomachia al futuro più remoto. Tuttavia, dal momento che la narrazione è la variabile di questa analisi, vedremo lungo tutto il capitolo come cambia e in che rapporti è con le altre parti del GdR.

### ***Problematiche di design***

Se queste sono le parti in causa, il rapporto tra esse è molto più conflittuale di quanto appaia, soprattutto per quanto riguarda sistema e storia. Infatti il sistema non ha diretta influenza sul setting: sono comunissimi gli “hack” per riadattare un certo motore di gioco a una ambientazione (tra i maggiormente apprezzati, Star Wars per il d20 System, lo stesso motore di *Dungeons&Dragons*), ma esso ha certamente un'influenza indiretta.

La “scheda del personaggio” determina dei tratti salienti, ovvero ritaglia dal continuum dell'essere degli elementi pertinenti. Elementi simili devono essere riassuntivi, discreti e in relazione oppositiva tra loro, oltre ad essere rappresentativi per la storia. La pertinenza è legata a cosa il creatore del sistema ritiene importante per il gioco; inoltre deve essere sempre avvallato dal narratore (che può decidere di modificare questi valori, se questo cambiamento non va a interferire troppo con il sistema). I tratti devono ritagliare il continuum del personaggio in modo da rappresentarlo: quindi è necessario che siano discreti e diversi tra loro, in modo da mettere in risalto le peculiarità dei personaggi. Se due valori della scheda sono troppo simili, è meglio accorparli, prevalentemente per motivi di gioco (punti che vanno “sprecati” per un valore poco utilizzato, oppure il cosiddetto fenomeno delle *dump stats*, caratteristiche inutili tenute basse per massimizzare le altre), ma anche per non complicare l'interpretazione dei giocatori.

Per fare un esempio pratico, scegliere che la “Forza” è uno dei valori della scheda vuol dire che quel valore sarà mappato mentre altri no; potrebbe sostituire il “Vigore”, un concetto prossimo, o addirittura potrebbe riassumere tutte le risorse fisiche proprie del personaggio, in opposizione a quelle esterne (modifiche di qualche genere, tecnologia, magia). Inoltre, la Forza in un fantasy medievale con frequenti combattimenti corpo-a-corpo avrà un peso ben più grande che in una ambientazione moderna con molti dialoghi e qualche scontro a fuoco. Forse nell'ultimo caso sarebbe addirittura appropriato eliminare questo valore dalla

scheda.

Il check è un altro aspetto problematico che influenza la narrazione. Il grado di casualità e il rapporto con le “caratteristiche” di gioco modifica la resa scenica del racconto. Il dado più usato è il dado a 20 facce (D20) del sistema *Dungeons&Dragons*, il più venduto al mondo e che con le sue varie edizioni copre da solo circa il 70% dell'intero circuito ludico mondiale. Per dare un'idea, i valori delle caratteristiche su cui si tira si aggirano intorno ai 10. Perciò l'addestramento del personaggio rappresenta circa il 50% del valore del dado; senza contare che un 1 sul dado comporta un fallimento automatico mentre un 20 è un successo indipendentemente dalla difficoltà dell'azione. Dunque il caso pesa molto sul risultato finale, anche perché c'è sempre un ventesimo di possibilità di riuscita o fallimento “critici” e la caratteristica pesa relativamente poco. Cambiando il tipo di dado, il rapporto cambia: ad esempio, calibrando il sistema su un singolo dado a 6 facce e reimpostando i valori su di esso, si avrà comunque uno “spread” inferiore sui valori possibili. Usando due d6, si avrà una distribuzione gaussiana delle possibilità legata al numero di coppie di cifre che danno un certo numero (ottenere un 2 è molto difficile, perché l'unica coppia di valori valida in questo caso è 1 e 1; invece è abbastanza probabile ottenere un 7, perché vi sono ben 3 coppie di valori che sommati danno questo risultato: 1 e 6, 2 e 5, 3 e 4). Ancora, utilizzando il dado al contrario (il risultato del tiro deve essere più basso della caratteristica correlata) si pone l'accento sulla caratteristica più che sul dado, sull'addestramento più che sul caso. Infatti si ha un valore massimo (per esempio, nel caso del d6, il 6) e se la caratteristica raggiunge quel numero il giocatore ha la certezza di riuscire in qualsiasi prova di quel tipo (perché tirando non si potranno mai ottenere risultati più alti della caratteristica).

Queste particolarità sembrano di scarsa importanza, ma in verità hanno un impatto profondo sulla resa narrativa del prodotto finale. Un gioco con alta mortalità può scegliere un'alta casualità (non è raro vedere i propri personaggi morire in *D&D*), o dei check con soglie difficili da raggiungere, o ancora una gran facilità a distribuire malus per rendere più ardue le prove. Un gioco investigativo sceglierà, tendenzialmente, dei check più semplici, dal momento che per i giocatori non deve essere complesso superarli (sarebbe un inutile rallentamento) quanto più svelare il mistero: la difficoltà è insita nella storia più che nelle



prove.

Alla resa, peraltro, corrisponde anche una prospettiva ideologica sul gioco: scegliere un sistema ad alta mortalità vuol dire presentare un mondo duro e spietato per i personaggi, dunque un tono scuro e cupo; un sistema più investigativo, invece, si basa sul ritmo della narrazione e cerca di non essere intralciato da prove troppo impegnative.

Il sistema dunque è già portatore *in nuce* di un tono; a questo tono, poi si aggiunge ancora l'interpretazione dei giocatori e in particolare del narratore. A questo fatto somiglia molto la differenza tra “langue et parole” di Saussure: il manuale è la “langue”, le regole come dovrebbero essere quando sono state immaginate dagli autori. Ma queste regole non sono nulla senza l'adattamento del narratore, che le rende reali interpretandole, adattandole alla storia e al tono che essa deve avere. In questo senso, prima bisognerebbe scrivere una storia e poi scegliere il sistema, dal momento che conoscendo il tema si può trovare un sistema adatto al tono; oppure si può scegliere prima il sistema e adattare la storia. In questo caso però ci si “costringe” negli schemi di gioco del sistema: un problema che Edwards, di cui parleremo, individua con grande puntualità nella teoria GNS.

In sostanza, creare un gioco di ruolo è una questione di sintagma e paradigma: bisogna scegliere quali spazi del continuum ritagliare e come combinarli. Un sistema ben congegnato non pretende di mettere in rilievo ogni aspetto del mondo per come lo conosciamo, ma di porre sotto il riflettore gli elementi più significativi per i valori che stanno alla base del gioco e quindi della storia. Un sistema, per fare un paragone con il cinema, rappresenta le scelte di regia applicate alla pellicola: esse devono concordare con la sceneggiatura allo scopo di rendere al meglio il messaggio profondo che il film vuole trasmettere.

Scegliere un sistema, in conclusione, non significa solo scegliere un dado da tirare: significa soprattutto scegliere una “prospettiva ideologica” sul gioco, e quindi uno “stile di narrazione” che deve dimostrarsi adeguato al tavolo.

È proprio su questo che verte la maggior parte dei problemi di design. La resa narrativa cambia grandemente a seconda del tipo di sistema; quindi ogni sistema si adatta al gruppo di giocatori e alla storia. Ma quali elementi siano particolarmente importanti per la resa

narrativa e in che modo questi elementi si possano mettere in rilievo, è uno dei principali problemi della scrittura di manuali di gioco di ruolo (e, più in generale, delle narrazioni reticolari: a seconda della conformazione della mappa, cambia la storia). Una vasta schiera di teorie sul GdR è sorta spontaneamente sui forum di designer; ne analizzeremo a breve i punti salienti, in modo da individuare i principali risultati e integrarli col commento sulla narrazione reticolare.

Bisogna aggiungere un'ultima parola sui sistemi attualmente in commercio. La questione è tutt'altro che secondaria, dal momento che è l'applicazione diretta delle teorie di cui abbiamo parlato finora. La maggior parte del gioco di ruolo, per l'appunto, passa attraverso *Dungeons & Dragons*<sup>18</sup>, un gioco basato sul d20 system, ad altissima tiratura. Dal punto di vista commerciale, il gioco comprende cinque edizioni (*D&D1*, *Advanced D&D*, *D&D 3* che è rapidamente stata sostituita dalla versione rimodernata, *D&D 3.5*, la poco apprezzata *D&D 4* e la recente *D&D 5*; a questi si aggiunge *Pathfinder*, nato da una costola di *Dungeons & Dragons*, ambientato in un altro continente dello stesso pianeta dove si svolge la maggior parte delle storie della famosa saga, con un sistema molto simile a *D&D 3.5* ma variato leggermente per essere più efficace) e svariati tomi di espansione per ogni versione. Quelli di *D&D* sono manuali ad altissima tiratura: ognuno di questi volumi ha prezzi piuttosto alti e comprendono lunghe liste di abilità speciali, “espansioni” che spiegano nuovi aspetti delle ambientazioni, nuovi nemici o altre aggiunte postume che permettono di dettagliare di più le storie. Altri manuali, diversi da *D&D* ma piuttosto diffusi, sono il *Mondo di Tenbra*, il *Richiamo di Cthulhu*, e l'italiano *Sine Requie*. Questo genere di sistema di solito usa la logica dell'espansione per sostenersi: tramite l'emissione regolare di nuovi manuali la società produttrice incassa il necessario per mantenere vivo il marchio.

Molto diverso è il mondo degli Indie (da indipendente). In questa categoria i manuali sono tendenzialmente snelli (esistono istruzioni di una sola pagina), spesso *fan-made*, e in alcuni casi sono addirittura distribuiti gratuitamente. Grazie a questi fattori, basati molto più sulla logica del dono che su quella della distribuzione (sebbene ultimamente piattaforme di crowdfunding come Kickstarter abbiano permesso un revival dei giochi commerciali a

---

<sup>18</sup> <http://blog.roll20.net/post/159952619415/the-orr-group-industry-report-q1-2017>

bassa tiratura) c'è una maggiore libertà d'azione. Spesso è in questi ambienti che nascono le meccaniche innovative che verranno ereditate dalle generazioni commerciali successive: ad esempio, lo stesso *D&D* ha assistito a un imponente alleggerimento delle regole per venire incontro a quelle intuizioni nate soprattutto sui forum di designer di cui andremo a parlare ora.

### ***Semiotica del gioco di ruolo: teorie a confronto***

Il gioco di ruolo non è un campo di studio abituale. Non molti hanno analizzato il fenomeno, se non in prospettiva sociologica, spesso con un focus volto a studiare le interazioni tra i giocatori, o con il contesto sociale, e le problematiche identitarie che si creano attorno al tavolo.

Ciò nondimeno, la comunità giocante è attiva e interessata; per quanto il GdR venga scarsamente considerato in ambito accademico, alcune teorie sono nate spontaneamente tra i fan e gli editori di giochi indie. La maggior parte di questi studi ha come scopo la produttività: nati da discussioni online tra designer di giochi di ruolo, puntano quasi sempre a creare manuali più efficaci, gradevoli e innovativi.

Perciò le teorie che presenteremo vanno lette tenendo conto che non sono state scritte da accademici di professione, ma da autori e appassionati, molto spesso sono nate su gruppi di discussione e raramente canonizzate in maniera precisa. Tuttavia, i risultati sono soddisfacenti e toccano vari temi molto utili alla nostra ricerca. In particolare la teoria del Triplice Modello (poi evolutosi in GNS Theory), la teoria Big Model, la Teoria del Colore, e altre ancora, più recenti, hanno prospettive di uso-produzione chiaramente riconoscibili nei manuali di GdR posteriori al 2000-2005. A seguito, troverete una breve presentazione.

Cominciamo con il Triplice Modello, che fu probabilmente il primo tentativo di creare una teoria interpretativa sull'uso del GdR. Nasce sul gruppo [rec.games.frp.advocacy](http://rec.games.frp.advocacy) e viene trasformato in un articolo, aggiornato a più riprese, da John Kim. L'ultimo aggiornamento risale al 2003. Il triplice modello viene rimodellato e ampliato da Ron Edwards, così nasce la teoria GNS.

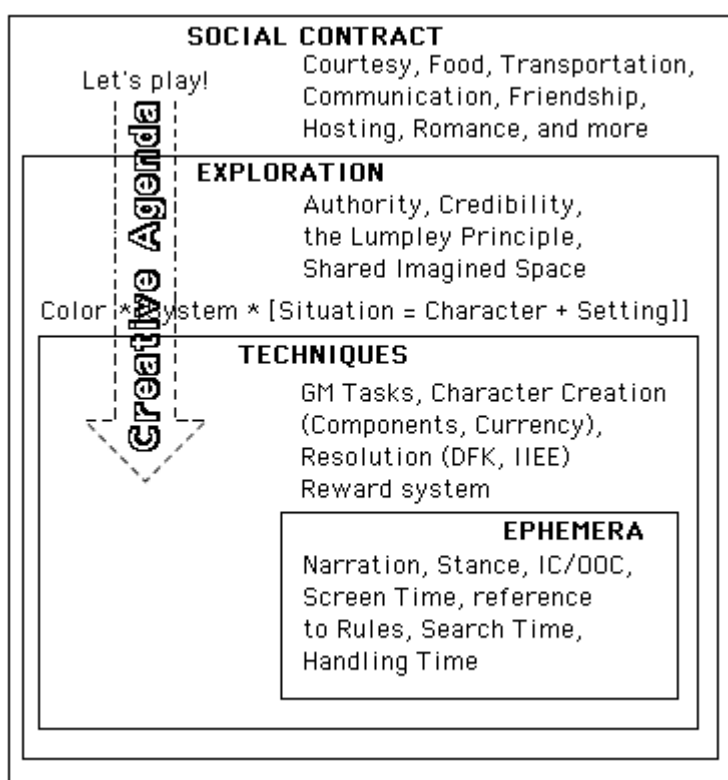
Il Triplice Modello (Kim 2003) individua tre principali attitudini dei narratori: quella

*gamista*, quella *simulazionista* e quella *narrativista*. Nel primo gruppo, rientrano i master che si concentrano sul gioco, danno priorità alla “statistica” e alle “regole”. Per loro il gioco di ruolo è simile a un gioco da tavolo (spirito con cui lo creò Gary Gigax, che in origine stava producendo un *tabletop wargame* di miniature), con regole precise da rispettare; il divertimento sta nel giocare e vincere all'interno del regolamento, ad esempio creando combinazioni di abilità uniche e personaggi potenti. Ai simulazionisti appartengono invece quei master che cercano il massimo realismo dal gioco, ovvero cercano di escludere completamente il *metagame*. Secondo questa scuola di pensiero lo scopo del gioco è ricreare una situazione verosimile all'interno del mondo possibile. Il valore principe è il caso, che il master non influenza per restare fedele all'imprevedibilità della vita. I personaggi sono fotorealistici e le situazioni che si provano sono sempre plausibili e ricreate fin dove possibile nel dettaglio. Per finire, i DM narrativi scelgono un taglio drammatico: l'azione è funzionale alla storia, i protagonisti sono eroi e la trama va salvaguardata ad ogni costo, anche a scapito di una stretta attinenza alla regola o al realismo della scena. In questo tipo di racconti gli antagonisti potrebbero perdere tempo in lunghi monologhi in cui svelano il loro diabolico piano al prigioniero, dando così il tempo agli eroi di arrivare alle sue spalle e colpirlo. Il taglio è filmico, le scene sono costruite per dare il massimo piacere estetico, dosando sapientemente suspense e momenti d'azione, dialoghi e personaggi complessi. Per fare un esempio che renda le tre impostazioni evidenti, il personaggio del master *gamista* muore per errori tattici o perché non è abbastanza forte, nella storia *simulazionista* il PG muore a causa della situazione (troppe ferite, una trappola mortale, ecc), mentre nella versione *narrativista* il personaggio è un eroe e non muore (o se lo fa, lo fa sempre in modo epico e memorabile).

Questa distinzione basilare solleva però l'obiezione di Edwards (Edwards 1997): se lo *stile* di narrazione cambia a seconda del master, non dipende dalla volontà del master stesso, ma dal fatto che il *sistema* non è adeguato. Edwards riprende dunque la categorizzazione del *threefold*, spostando le categorie però sui giocatori: *gamisti*, *narrativisti* e *simulazionisti* non sono solo i master, ma tutti i giocatori. Di conseguenza, non tutti i sistemi (che come abbiamo spiegato in precedenza influenzano lo stile di gioco) sono adatti per tutti i gruppi: alcuni sistemi (come D&D) sono più impostati al gioco, altri puntano all'interpretazione

(Mondo di Tenebra), altri ancora al realismo ambientale e alla coerenza e al dettaglio del mondo di gioco. Edwards espande ancora queste idee, indicando che i tre modelli equivalgono a diversi sistemi, a schede focalizzate più su certi elementi che su altri.

Con la teoria GNS e poi col Big Model<sup>19</sup> (Edwards 2001), Edwards si porta oltre il gioco in sé e per sé e si concentra piuttosto sull'uso che ne fanno i giocatori. La teoria prevede che quando si forma un gioco di ruolo, si attraversino 4 fasi: il contratto sociale, l'esplorazione, la tecnica e l'ephemera. Solo l'ultima fase è quello che effettivamente avviene al tavolo.



Il contratto sociale è un elemento molto importante per la costruzione del gioco, poiché riconosce che il GdR è un atto sociale. Questo fatto, dato spesso per scontato, ricorda la natura profondamente interazionale del gioco, che viene prima di tutto: come già detto, senza un gruppo non esiste gioco di ruolo. In questa fase i giocatori, collettivamente, decidono cosa vogliono fare e si accordano in modo tale da

raggiungere gli scopi prefissati nel modo più soddisfacente per tutti.

La seconda parte, l'esplorazione, è la fase di progettazione effettiva. Essa si compone di cinque parti che accomunano tutti i giochi di ruolo: personaggi, ambientazione, "colore" (l'atmosfera), le situazioni e infine il sistema. I personaggi evidentemente si riferiscono alle potenziali incarnazioni dei soggetti e degli antisoggetti del gioco, come pure l'ambientazione (dove si svolge la narrazione, in che mondo possibile). Il colore è più

<sup>19</sup> [http://rpgmuseum.wikia.com/wiki/The\\_Big\\_Model0](http://rpgmuseum.wikia.com/wiki/The_Big_Model0)

complesso: si riferisce sia al “genere” del gioco che al tono complessivo della narrazione: cupo, spensierato, divertente, pulp... insomma, tutti quei dettagli di contorno che determinano lo stile del racconto. Le situazioni sono le effettive situazioni che si verificano in gioco: ad esempio, affrontare un drago o derubare una corporazione futuristica, o ancora pilotare un razzo attraverso lo spazio-tempo. Ad esempio, in un gioco a tema poliziesco, il ventaglio di situazioni che abbiamo include inseguimenti, rapine, sparatorie, interrogatori, ricerca informazioni in loschi locali di periferia; esclude invece la possibilità di incontrare il sovrano degli elfi o più banalmente scenari di guerra (non scontato come sembra: esistono giochi che mescolano scenari cyberpunk alla magia). È in questa fase che si decide il rapporto col sistema in senso ampio: si scelgono temi, idee, modelli che tutti i giocatori condividono, che si trasformeranno nella fase successiva nei “modi” effettivi di concepire check e simili. Si sceglie, insomma, il “tono del gioco”.

La terza fase, la tecnica, riguarda la creazione e il sistema in senso ampio: come interagisce il sistema col gioco? Che personaggi si possono creare? Come? Che strumenti di check usano i giocatori? Che mondo permette di creare il sistema? Ad esempio, se i veicoli non sono schedati adeguatamente le situazioni di guida andranno risolte narrativamente; va bene se in un gioco c'è una singola scena di corsa su bighe, ma diventa problematico se la trama verte su corse clandestine d'auto. Che sensazione trasmettono gli strumenti del check? Grande casualità? Premiano la costruzione del personaggio? Rispondere a queste domande (spesso la cosa avviene senza che i giocatori se ne accorgano) equivale a incarnare tutto ciò che si è detto nella fase esplorativa, costruendo un sistema adatto ad ospitarla.

Solo a questo punto si materializza l'ephemera, il momento in cui tutti i punti si collegano e ci si raduna intorno al tavolo per “ruolare”. Si tirano i dadi, si gioca: ma queste sono incarnazioni temporanee, che funzionano grazie a una struttura fissa sottostante.

In tutto questo, l'agenda creativa è l'ultimo elemento che è presente in tutte le altre parti e ribadisce ulteriormente il potere dei giocatori sul risultato finale. L'agenda creativa per Edwards consiste nei diversi motivi che spingono a giocare. In sostanza, riprende la teoria GNS come già l'aveva presentata e la integra nella Big Model. L'approccio GNS qui però

attraversa tutta la fase di costruzione, infatti gli interessi dei giocatori precedono la costruzione stessa del gruppo (non ci si unisce a un gruppo con obiettivi di gioco completamente diversi) e influenza ogni fase di costruzione del gioco, dal contratto all'ephemera. Questa strategia è utile soprattutto per la gerarchizzazione dei punti del processo generativo e ha tutt'ora una grandissima influenza sui giochi moderni (Fate, ad esempio, insiste moltissimo sulla creazione condivisa del mondo, con schemi e tabelle esemplificative).<sup>20</sup>

La teoria del colore (Niños 2003) è la terza teoria “di stile”. Più che una vera e propria teoria, è una estesa metafora analitica che paragona il gioco di ruolo alla luce, in particolare a quella emessa dai dispositivi elettronici secondo una ruota del colore RGB. Ad ogni colore base viene data una proprietà: al rosso le “coerenza”, al blu “l'atmosfera”, al verde la “fluidità”. Ogni sistema non ha un solo colore, ma è un punto all'interno dello spettro: ad esempio vi sono sistemi molto normati e altri che invece sono estremamente leggeri. I colori possono essere anche intermedi: ad esempio, il “dramatic cyan”, misto di verde e blu, incarna la narratività: un sistema che rientra in questo spettro di colore cerca di essere leggero e narrativo, senza perdersi in regole complesse o dettagliate. Anche tutte le altre combinazioni di colore sono valide.

Oltre ad avere queste caratteristiche primarie, però, la luce ha una serie di proprietà: ad esempio, la chiarezza, la luminosità, la trasparenza, ecc.: ciascuno di questi parametri è posto su una scala analogica (ad esempio un sistema “rosso” può avere diverse intensità: può essere rosso chiaro, ovvero che concede qualche libertà al narratore, qualche licenza poetica, o rosso scuro, cercando una coerenza stringente; tutte le gradazioni intermedie determinano l'intensità con cui si manifesta quel parametro in gioco). La tenuta del sistema invece incide sulla capacità di tenere il colore originale cambiando setting, mentre per esempio la trasparenza misura la libertà di adattamento che lascia al master: un sistema molto trasparente lascia al narratore la possibilità di “improvvisare” in certe situazioni, mentre uno poco trasparente è altamente codificato.

In sostanza, la teoria del colore offre vari strumenti “avanzati” per analizzare il sistema rispetto alle altre teorie simili. Il Big Model viene in questo modo superato in flessibilità

<sup>20</sup> <https://www.fateitalia.it/articoli/notizie/85-creare-scenari-tramite-il-frattale-di-fate>

(non si è più prigionieri di una rigida tripartizione) e dettaglio, tornando inoltre al sistema come focus primario.

Altre teorie analizzano la questione, tuttavia per ora queste saranno sufficienti. Citiamo ancora, per completezza, la “teoria dei canali” di Hols (2003-2006), che sostiene l'esistenza di diversi canali di pari importanza all'interno del GdR e la scuola di Turku (più in generale del dibattito interno alle scuole di pensiero nordiche), per cui la cifra del gioco di ruolo (in particolare del LARP, il gioco di ruolo dal vivo) è l'immersività<sup>21</sup>.

### ***Analisi della teoria: una reinterpretazione***

Da queste premesse è possibile individuare delle costanti presenti nelle analisi. Innanzitutto, molti di questi studi, per comprendere i sistemi, cominciano il proprio ragionamento su questioni sociali, sul senso che il gioco ha per i giocatori. In questo modo, giungono alla conclusione che un sistema aperto si fonda su un'interazione interpersonale, molto più che su dati e contenuti.

In secondo luogo, quasi tutti gli studi proposti individuano alcune categorie di pensiero comune: la tripartizione degli elementi in regole/ narrazione/ *setting*; riconoscono l'importanza dei diversi approcci dei giocatori e la caratterizzazione del sistema che modifica profondamente l'impostazione del gioco. Si può quindi definire il GdR come interazione tra sistema, giocatori e narrazione: il punto saliente su cui lavorare per un buon sistema è l'equilibrio tra regolamento, ambientazione e drammaticità.

Riportando il focus sulla narrazione, però, e considerando associate le ricerche svolte, risulta necessario ai fini di questa analisi domandarsi quali siano le effettive relazioni tra le teorie appena esposte e la narrazione; in particolare, facendo riferimento alla narratologia.

Alcuni concetti semiologici sono già nominati dalle teorie stesse. Abbiamo anche visto che non si può considerare lo sviluppo del GdR in maniera omogenea. Ad esempio, la sospensione d'incredulità è uno dei concetti chiave del colore rosso della teoria di Niñoles. Il processo generativo del senso di Greimas è un altro concetto chiave, almeno per il colore

---

21 <http://www.rpgresearch.com/documents/primary/fb-rp-theory/fb-group-files/2-mike-pohjola-autonomous-identities-immersion-as-a.pdf>



blu (sebbene, in verità, potremmo estendere quel concetto a tutte le tipologie di gioco e giocatore: in fondo le teorie non fanno che rispondere alla domanda “che senso ha per il giocatore il GdR?”). Più complesso è il lato “regole”. Le regole sono l'elemento estraneo alla pura narrazione, quindi è più difficile assimilarle semplicemente ad un modello semiotico. In un certo qual senso, sono una parte del codice del messaggio veicolato dalla narrazione. D'altro canto, sono anche una parte del patto comunicativo tra autore e lettore, sia modello (in quanto la storia si sviluppa sui “binari” del sistema) sia reale (poiché il sistema influenza il tono della narrazione, concordato tra giocatori e narratore prima di iniziare).

Tutto, come sottolineato dal Big Model Theory, nasce da un patto comunicativo tra i giocatori. Come evidenziato in ogni manuale, gruppo e commento a riguardo del GdR, “lo scopo è divertirsi”. Quest'affermazione piuttosto ovvia cela una struttura complessa. Un patto narrativo è una sorta di contratto sociale che comprende molti punti, dal gruppo di persone che devono trovarsi bene insieme, un gioco (sistema di regole) adatto a tutti, una ambientazione consona alle aspettative delle persone coinvolte, gli stilemi ammessi e quelli invece proibiti, le libertà all'interno del gioco, le competenze di giocatori e narratore. Insomma, la fase del contratto comprende la creazione della società di gioco, poi lo step dell'esplorazione nel Big Model: si decide l'agenda creativa dei giocatori (narratore compreso). Il “lettore modello” (Eco 1994) così come l'autore modello vengono definiti prima di iniziare la narrazione.

Le differenze rispetto a una architettura chiusa sono evidenti. In primo luogo, non esiste un solo autore: ogni giocatore è parzialmente responsabile di una parte della storia, almeno nella misura in cui accetta il patto comunicativo del master e per tutta la parte che riguarda il proprio personaggio. Il master può imporre alcuni limiti o concedere qualche “strappo alla regola”, ma anche queste di fatto sono solo proposte che i giocatori possono rinegoziare; nel caso peggiore, se non si trovano a loro agio, possono abbandonare il tavolo. All'interno dei limiti posti dal narratore, però, i giocatori hanno pieno controllo. A differenza di uno scrittore, chi conduce il tavolo non può scegliere se il suo protagonista sarà un eroe o un antieroe, non può imporre la connotazione o scegliere la sua storia precedente (in gergo background).

In secondo luogo, troviamo una certa confusione tra narratore modello e lettore modello, come si accennava in precedenza. I limiti della narrazione e i suoi modi vengono definiti in gruppo e non sono mai definitivi. Vi è solo una indicazione di massima su cosa sia accettato all'interno della narrazione e su cosa non lo sia. Detto ciò, non si possono definire chiaramente autori e lettori, poiché nemmeno il narratore, autore di gran parte del testo, sa davvero come andranno a svolgersi i fatti e si riscopre spettatore nei momenti in cui i giocatori agiscono. L'autore modello, dunque, è ancor più slegato dall'autore reale, essendo di fatto una continua mediazione stilistica interna al gruppo di persone che lo interpretano. L'autore reale può definire solo una parte della strategia messa in pratica dall'autore modello, ma nel complesso è la mediazione che lo definisce. Allo stesso modo, il lettore modello a cui si riferisce la storia non coincide col lettore reale: questo lettore ha sì un bagaglio di competenze e conoscenze "standard" rispetto alla storia, un comune accordo sui temi e tutto ciò che è generalmente valido per la definizione. Però allo stesso tempo se il "lettore" (giocatore) reale non è passivo, può in ogni momento scavalcare la barricata e diventare lui stesso autore. Il gioco di ruolo nasce dal compromesso tra i giocatori, rispetto all'imposizione della trama dell'autore degli altri labirinti. Com'è normale in un testo che sia veramente aperto, le posizioni di lettore e autore si confondono, rendendo labili anche i concetti di lettore/autore modello.

Altrettanto interessante è la grande somiglianza tra i modelli teorici e i tipi di gioco di Caillois. Caillois (2000) sostiene l'esistenza di quattro modelli di gioco, almeno per l'occidente: *agon*, *alea*, *mimesis*, *ilinx*: competizione, caso, imitazione e vertigine. Non è davvero difficile vedere la prossimità con le teorie appena esposte. Secondo Caillois, ogni gioco ha una sua combinazione che lo definisce: ad esempio ad oggi vanno per la maggiore *agon* e *alea* (*idem*: 93) che si estrinsecano ad esempio nel poker: una mistura di abilità e fortuna che aiuta il giocatore.

Il gioco di ruolo però permette di usare *tutte* le tipologie di gioco. *L'alea* è data dai check e dai dadi; ma può essere eliminata usando un sistema *diceless*; *l'agon* è la sfida contro gli avversari e le avversità, ma senza dimenticare la natura cooperativa del gioco; la *mimesis* è la base del gioco (si *interpretano* personaggi) ma utilizzando sistemi ad alta schematizzazione è possibile ridurre l'interpretazione a scelte funzionali; *l'ilinx* è un

elemento peregrino, che può esserci come no, e si incorpora nell'interpretazione (le famose e temute campagne con personaggi giocanti malvagi).

Da questo ventaglio di possibilità però risalta la comunanza d'intenti di alcune strutture ludiche con i sistemi presentati. Andiamo ad aumentare l'importanza della *mimesis* sulle altre variabili: ecco che, per interpretare meglio e più in profondità i personaggi, ci troviamo inevitabilmente di fronte a un approccio *narrativista*. Cerchiamo un maggior grado di sfida del gioco: usiamo un approccio *gamista* al sistema, che corrisponde all'atteggiamento agonistico di Caillois. Se vogliamo il massimo realismo, eccoci costretti a dare peso al caso, e quindi all'*alea*. È necessaria una breve precisazione a riguardo: l'atteggiamento dell'*alea*, per Caillois, è leggermente diverso da quello del simulatore. Il simulazionista cerca la massima verosimiglianza; invece il giocatore d'azzardo sfida la sorte per il gusto dell'abbandono e per il piacere di vincere contro ogni speranza. L'atteggiamento sembrerebbe diverso. Tuttavia il simulazionista per raggiungere il suo ideale di realismo rinuncia al controllo sulla narrazione in favore di uno schema della realtà gestito da meccaniche da lui indipendenti: ed ecco tornare l'abbandono e il gusto per la sfida contro l'incontrollabile. *L'Illinx* si trova in gran parte disperso e integrato nelle altre discipline, sebbene per la maggior parte sia inserito nel narrativismo. Il gioco di ruolo ha poche regole, ma che vanno seguite: si richiedono presenza, concentrazione, partecipazione. La vertigine si manifesta molto spesso in due modi: la prima, che risulta distruttiva per il gioco, consiste nel violare le regole: fare battute a sproposito, deviare dal corso della trama... Questo genere di caos entro un certo limite è tollerabile; ma una volta superato diventa distruttivo e porta allo sfilacciarsi del tessuto della storia. È comunque un problema molto comune, come attesta Gigax (1987: 68). L'altro modo per vivere la vertigine è incanalarla nel personaggio. In tal caso, lo spazio della narrazione diventa un luogo di moratoria per sovvertire l'ordine sociale o comportarsi in maniera folle e amorale. Ancora una volta, finché non c'è palese distruzione del tessuto testuale e sociale, la vertigine diventa una delle spinte a giocare. È chiaro, d'altronde, che essendo un gioco semistrutturato, il gdr non è il contenitore più adatto per esercitare i propri impulsi centripeti, sebbene sia uno spazio condiviso migliore di altri. Viene così alla luce un diverso modo di concepire le teorie finora presentate, legate non

solo al modo di costruire la storia, ma il gioco in sé, nel suo complesso. A seconda di come viene interpretato il gioco, che *aspetto* del gioco si desidera mettere in rilievo, si ottengono anche differenti tipi di gdr, supportati da motori differenti.

Dunque, cosa cambia nella struttura narrativa? In verità la struttura di fondo resta quella greimasiana: abbiamo una manipolazione, una competenza, una performance e una sanzione finale. Quello che cambia è la gestione della stessa e il modo di intenderla e interpretarla. Non è pensabile avere una storia unica e omogenea: giocando gli stessi elementi diverse volte nascerebbero storie diverse, perché i giocatori cambierebbero. Di conseguenza la struttura deve essere “a rete”: è utile e spesso necessario avere una serie di eventi, al massimo categorizzati per occorrenza, da ripescare a piacere quando il contesto lo richiede. Ad esempio, immaginiamo la più classica e arborescente delle situazioni: un bivio. I personaggi possono prendere la strada a destra o a sinistra. Ma il narratore non può sapere cosa succede dopo. A destra potrebbe avere immaginato una certa prova, ma i giocatori potrebbero dividersi e rendere quella prova impossibile. Sta al master essere pronto a improvvisare e riadattare il tessuto del gioco alle esigenze dei giocatori, alle strade che propongono e all'evoluzione della narrazione. Per farlo è molto comodo avere una serie di risorse a cui attingere in base alla situazione. Ad esempio, in un western dei grandi classici si trova l'attacco dei banditi, l'assalto degli indiani, la carovana in difficoltà. Se la situazione lo richiede, si possono rievocare questi stereotipi narrativi anche nel mezzo della storia principale. Ma a partire da questo campionario possono nascere nuove avventure: ad esempio i personaggi potrebbero decidere di lasciar perdere il loro contatto primario e scortare la carovana al ranch del ricco proprietario. Il narratore deve adattare la storia. Questa è la principale differenza tra testo aperto e albero: la flessibilità, la possibilità di una mediazione tra storia e “lettori”.

Abbiamo già parlato di slider narrazione-descrizione: nel GdR la questione è di grande importanza. In qualsiasi storia, come abbiamo già detto, riconosciamo le quattro fasi del percorso indicate da Greimas. Ma, in quella che, col senno di poi, può essere intesa come una proto-definizione del paradigma narrativista, Gigax (1987: 71) spiega che tra i master problematici vi sono sia quelli che “indugiano troppo”, sia quelli che al contrario pretendono di utilizzare i giocatori come burattini per le proprie storie. In altre parole,

all'interno del paradigma narrativo di un testo aperto, individuiamo due estremi, che abbiamo già riconosciuto nel modello arborescente: la “narrazione”, che si identifica col portare avanti la trama principale ad ogni costo, avvicinandosi alla struttura del romanzo, e la “descrizione” che questa volta non è più semplice estensione del mondo giocabile, ma equivale a seguire le peregrinazioni dei giocatori anche al di fuori del tessuto narrativo precostituito.

Prendiamo due esempi. Il primo è un grande classico (al punto da apparire nel titolo) di *Dungeons & Dragons*: il *dungeon*, appunto, tradotto approssimativamente in “sotterraneo” in italiano. Il *dungeon* (visto molto spesso anche nei videogiochi) è dal punto di vista tecnico, un percorso narrativo più o meno ramificato, che si snoda in maniera univoca da un punto A a un punto B, portando i personaggi a seguire un “binario” prestabilito. Questo tipo di architettura narrativa (unicursale) ha molte incarnazioni: non deve necessariamente essere una strada sotterranea, anzi. Il concetto chiave è che la strada è unica. Molti videogame hanno una strada obbligata nel bosco, delimitata dalla vegetazione troppo fitta per camminarci, che è un modo elegante di inserire questo escamotage in maniera non troppo palese.

In questo disegno narrativo, come già detto, l'autore ha quasi pieno controllo sulla storia. Ad esempio, può decidere di inserire una anticamera con antiche incisioni che fungono da presentazione e motivazione dell'esplorazione, un corridoio pieno zeppo di trappole a metà strada, una sala con un alleato subito dopo, un boss finale nell'ultima stanza e magari un tesoro come ricompensa. In questo percorso, notiamo chiaramente che lo schema canonico viene rispettato e imposto dalla linearità dello spazio. Entrare in quello che è un corridoio permette al narratore di scegliere i luoghi, i tempi e la narrazione che gli aggrada perché ai giocatori sono poste solo due scelte: seguire il percorso prestabilito o abbandonare la storia. Vediamo appunto che, in questo esempio, abbiamo una chiara applicazione del percorso del senso di Greimas: la manipolazione (data dalle antiche scritte: magari la promessa del tesoro?) la competenza (l'alleato rivela qualcosa di tipico) la performance (l'attraversamento del *dungeon*, la sfida al mostro finale), la sanzione (il tesoro). Molti videogame sono *dungeon crawler*, a partire da *Supermario*.

All'altro capo, abbiamo la sandbox in cui il mondo è puro pretesto per lasciare la massima libertà ai giocatori di seguire la loro idea. Tendenzialmente in questi casi si usa un mondo aperto in cui i protagonisti si muovono liberamente, senza dipendere in alcun modo da una trama del master. Nel caso “peggiore”, si ha un canovaccio a disposizione che presto si perde dietro alla trama del gioco. Si gioca per esplorare, per combattere, per vedere come si evolvono le storie dei personaggi. Sebbene queste trame richiedano il minimo lavoro ai narratori, sono molto brevi (perché ci si muove senza uno scopo, senza vere situazioni topiche) o molto lunghi (ci si affeziona ai personaggi, ai paesaggi e si continua a giocare): per questi motivi i tavoli di questo genere non sono frequenti.

La maggior parte dei tavoli oscilla tra i due estremi. Si mescolano alcune parti “a collo di bottiglia” dense di trama ad altre distese, dove sono i giocatori a “scrivere” il territorio, decidendo dove andare e cosa fare. Lo slider N-D in questo caso è ancora più utile a distinguere le due fasi, poiché non ci troviamo più di fronte a livelli “digitali”, in cui le scelte sono quantificabili in elementi differenti tra loro. L'universo in cui muovono i personaggi è analogico (quindi continuo) e fluido. Esistono, all'interno di questo universo, isole di senso ad alta densità (la Sala del Tesoro, la Città degli Elfi, la sede della Militech), a bassa densità (tutti quei luoghi che meritano un nome ma non rientrano nella vera economia della trama) e ancora quelle zone a densità nulla, in cui i personaggi si muovono tramite ellissi temporali.

A differenza degli altri metodi di narrazione, però, la definizione può cambiare. Prendiamo ad esempio *Dragon Age: Origins* confrontato a un GdR “pen & paper”. In *Origins*, Lothering è il primo villaggio che si incontra dopo essere usciti dalle Selve. Questo luogo ha esattamente 14 missioni e sparisce dalla mappa devastato dal Flagello dopo aver completato la prima quest principale. Lothering è un luogo di passaggio, con un solo punto d'incontro obbligatorio, e una volta superato lo si archivia. Passa da un luogo a media densità di senso (ha un nome, vi si passa, lo si visualizza, viene descritto) a densità neutra (infatti non è possibile tornare). Per quanto noi desideriamo tornare a vedere le rovine del villaggio che ci ha permesso di conoscere due dei nostri compagni, o anche solo per sapere se vi sono fuggitivi o testimoni della distruzione della città, dobbiamo accontentarci di ciò che ci narra il testo: Lothering è andata distrutta e nessuno è sopravvissuto. Non è più

importante, non ha senso sulla mappa. Dunque, sebbene a rigor di logica i personaggi passino più e più volte nei suoi pressi (per non dire tra le sue rovine), nulla ci viene mostrato e il villaggio diviene un'ellisse narrativa.

Al contrario, in un gioco di ruolo i giocatori possono decidere che Lothering è un luogo da visitare di nuovo, sebbene sia solo una rovina. Da densità nulla, si torna a densità media: un luogo, con un nome, che torna ad essere descritto e parte della trama. Se il narratore lo consente, diverrà possibile rientrare nel villaggio, vedendo gli effetti del Flagello, magari permettendo un incontro con qualche sopravvissuto o con una retroguardia di Prole Oscura, rimasti indietro rispetto all'Orda. Oppure il master può decidere che non ne vale la pena e stabilire che il villaggio è irraggiungibile. La densità del senso, insomma, può mutare di molto e variare a seconda delle richieste dei giocatori e dell'ispirazione del momento, contro la mappa rigida del senso nei medium ad albero.

Quindi, possiamo tirare le somme: il gioco di ruolo è un testo aperto, costruito su una mappa di senso a densità variabile, estremamente flessibile e in grado di adattarsi alle richieste degli utenti. Infatti un gioco di ruolo considera già la possibilità di dover rispondere a richieste (e tipi di gioco) molto diversi; di conseguenza, prevede anche sistemi diversi per venire incontro a quelle esigenze. La trama in questo senso ha a sua volta un'ampia variabilità: può essere molto generica e seguire le “spinte” dei giocatori, oppure molto precisa e lineare, o qualsiasi punto intermedio. A questo proposito, la narrazione non va a toccare gli schemi canonici greimasiani e proppiani, anzi li sfrutta e li moltiplica per restare fedele alle aspettative dei giocatori, sostituendo però al mondo “ad alta definizione” della narrativa unicursale uno spazio a bassa intensità, detto *storyword* (Crawford 2002: 86, 212), in grado di sostenere ed eventualmente indirizzare gli sforzi dei giocatori.

### ***Aperture narrative a confronto***

Abbiamo quindi osservato un esempio di narrazione con architettura reticolare. Questo tipo di testo possiede molti punti d'ingresso e molte uscite, tante quante sono quelle immaginate dai giocatori e potenzialmente infinite, tant'è vero che si può definire questo tipo di storia come una mappa. Ovviamente questo modifica i modi di enunciazione del discorso e il rapporto tra sfondo e figura, tra “universo narrativo” e “trama”. Di conseguenza il mondo

deve essere flessibile e capace di riconfigurarsi, mentre i giocatori nella maggior parte dei casi devono collaborare.

Gli elementi notevoli citati designano anche l'architettura reticolare in genere. Qualsiasi testo non-strutturato deve prevedere una qualche forma di navigabilità esterna, dunque punti notevoli, di accesso e di uscita, una distribuzione del senso non omogenea (se non altro perché alcuni lettori daranno più senso a certi punti rispetto ad altri), una certa percentuale di cooperazione e di produzione del senso da parte degli utenti stessi e l'impossibilità di prevedere un percorso di lettura univoco.

Questa strategia è la stessa applicata al testo transmediale, sebbene a livello macro (Lomax 2018). Possiamo immaginare il testo transmediale come un *meta-ipertesto*: un testo unico, ma composto da molti elementi navigabili, “punti” di una rete il cui rilievo viene deciso dall'utente, che costruisce un senso a partire da quel materiale procedendo secondo il suo gusto, interagendo con altri utenti e coi produttori. I punti possono a loro volta essere testi aperti, che però nella loro non-finitezza vengono ricollegati ad altri in una galassia navigabile di dati e storie. In questo luogo virtuale, ogni giorno abbiamo mutamenti, scopriamo nuovi angoli di senso, che un giorno possono diventare canonici oppure essere abbandonati: è l'universo cool di MacLuhan (MacLuhan 2008: 42-50)

Tutto questo è dovuto a una particolare funzionalità del mondo aperto. Per comprenderla, ci dobbiamo rifare al modello di *Software Takes Command* di Manovich (Manovich 2013). Il modello del GdR è così efficace proprio perché si basa su un'astrazione di alto livello. Un *hardware*, adattabile a qualsiasi storia, che funge da base per la narrazione; una forma scorporata dal contenuto, idea tipica dei media digitali. Venendo alla pratica, abbiamo un “motore di gioco” (il sistema) a cui si aggiunge un contenuto. Il contenuto può essere di qualsiasi genere. In molti casi il sistema dispone di descrittori che forniscono modelli legati o più adeguati a certi generi (ad esempio, le classi di *D&D* lo rendono un gioco fantasy). Altri, invece, lasciano che sia direttamente il giocatore a creare il personaggio, senza limiti di sorta. Tuttavia, entro quei limiti, è possibile adattare qualsiasi contenuto, che pure diventa un elemento sentito e fondante del gioco. Per esempio, *Dungeons & Dragons* ha un manuale fantasy, una ambientazione piuttosto classica (goblin, orchi, lotta tra Bene e Male,



ecc.) e vanta una grandissima abbondanza di manuali su mostri, classi, oggetti che espandono l'universo magico in cui sono ambientate le avventure dei giocatori. Tutte queste ultime si basano sui medesimi parametri.

D'altronde la “piattaforma” si adatta anche ad altri mondi (talvolta con minime variazioni). I numerosi adattamenti del d20 system lo certificano. Ad esempio, una ambientazione piuttosto famosa per il d20 è quella di Star Wars. Per assurdo, la medesima scheda del personaggio di cui si parlava sopra potrebbe essere facilmente trasposta in Star Wars, ovviamente cambiando i dettagli non adeguati al setting (ad esempio la spada magica d'acciaio nanico può diventare una spada laser, mantenendo gli stessi valori). Stesso hardware, ma setting (e resa) completamente diversi. Non c'è bisogno di dire che le due partite verrebbero percepite come qualcosa di assolutamente incomparabile. Eppure l'ambientazione è una aggiunta al sistema a posteriori. Non è difficile quindi paragonare il sistema di gioco al software che fa “girare” tutta la partita, gestendo la parte “tecnica”, mentre il setting è una semplice interfaccia. Due interfacce molto diverse appariranno come due giochi differenti, nonostante di fatto il sistema possa essere lo stesso.

Possiamo anche mettere in rilievo la sinergia di questa tecnica per sostenere un mondo. Col medesimo sistema si può gestire qualsiasi storia; vale anche il contrario, ogni storia può essere gestita dal (quasi) medesimo sistema. Prendiamo ad esempio il mondo esteso: come ripetuto, il setting di una narrazione reticolare è un elemento estremo, quindi può benissimo essere un universo già esistente. Le reazioni dei giocatori, i modi in cui essi lo usano, i modi di *appropriazione* (Eco 1994) del testo, dipendono dal gruppo. In sé, il gioco è assolutamente libero e flessibile poiché l'unica parte fissa (il sistema) non modifica il mondo. Non è difficile inserire un mondo esteso in una narrazione reticolare: la tecnica di “montaggio” che applica il narratore è quella che fa la differenza, insieme ai modi di appropriazione del gruppo.

Data questa natura mutevole, le posizioni del testo reticolare restano piuttosto limitate rispetto a un brand transmedia. Richiedono infatti un'alta conoscenza dell'universo e una certa competenza creativa, oltre alla voglia di esplorare a fondo ogni aspetto del mondo. Di

conseguenza i testi reticolari si prestano molto bene alle posizioni ambient, che abbiamo già incontrato nel campo dei testi arborescenti e nelle sezioni più strettamente relative ai fandom, in particolare per quel che riguarda il lato creativo, al limite con la fanfiction.

La questione però non si limita a questo: il testo reticolare è sia un elemento potenziale del transmedia, sia il modello stesso della costruzione. Infatti, il transmedia storytelling è un tipo di testo che parte da un elemento principale (che abbiamo definito core) e la espande in modo tale da avere un intero mondo su cui muoversi e a cui aggiungere, a grappolo, testi; ma anche gli “spazi vuoti” prendono senso per i fan. Il modello usa una versione ancora più ampia delle strategie messe in atto con il GdR, con vari gradi di progettazione, creando più tessuto narrativo di quello che servirebbe ma inserendo un elemento principale che serve sia come punto d'ingresso che come catalizzatore del mondo. La narrazione transmediale, esattamente come il GdR, si sviluppa a diverse intensità: ad esempio, esistono alcuni prodotti che offrono relativamente poca libertà a chi ne fa uso: *Matrix*, ad esempio, permette la sola navigazione tra i testi. Al contrario, l'universo di *Harry Potter* è germinato in maniera quasi spontanea dai sette romanzi originali, che sono poi stati estesi e ampliati dall'universo dei maghi. In questo panorama, praticamente qualsiasi forma di interazione, appropriazione e manipolazione è permessa. Tanto il primo quanto il secondo modello non nascono con il dichiarato intento di giocare, a differenza del GdR; di conseguenza vi sono differenze evidenti nell'approccio. Tuttavia una vena fortemente ludica esiste anche nella narrazione transmediale, di cui la navigazione è il grado zero: c'è qualcosa di profondamente giocoso nel disseminare gli indizi su molte piattaforme e invitare i consumatori-utenti-giocatori a seguire le briciole di pane per trovare le risposte. Il ragionamento vale ancor di più quando abbiamo dei prodotti fatti apposta per interagirci, essere toccati, manovrati: maggiore è la predisposizione all'apertura del testo, più forte sarà l'elemento ludico. Un modello, insomma, che su dispersione e interattività fa nascere una scintilla di gioco.

## **Dragon Age: un esempio di transmedia storytelling.**

Andremo ora ad analizzare, secondo le categorie presentate finora, *Dragon Age*, un franchise videoludico di proprietà della EA ma sviluppato in particolare dalla software house BioWare, anche creatrice del già citato *Mass Effect*. Quanto segue dipende in massima parte da esperienza personale, da libri e cronologie estratte dai testi disponibili, nonché da alcuni articoli online per perfezionare i dati.

*Dragon Age: Origins* viene annunciato nel 2004 alla fiera E3<sup>22</sup> e si presenta come erede spirituale di *Baldur's Gate*, una delle saghe di videogame (sempre della Bioware) che fissarono lo standard del gioco di ruolo digitale. Appare finalmente sugli scaffali nel 2009, capostipite di una fortunata serie di cui si attende il quarto capitolo.

Ma presto la saga si fa transmediale: la storia è effettivamente dispersa su più piattaforme. Attualmente, *Dragon Age* presenta 3 videogame, 5 libri ufficiali, 10 fumetti, un film e due webseries all'attivo. Oltretutto, possiede un sistema proprietario di gioco di ruolo; andremo ad analizzare una avventura costruita ad hoc.

La posizione core viene detenuta dai videogiochi, che fungono da "spina dorsale" per il sistema. In posizione di ambient/appetizer si presentano libri e materiale video, che fungono da approfondimento per il mondo di gioco.

A questo proposito, è interessante notare come molti dei prodotti ambient siano stati rilasciati *prima* del core relativo. Ad esempio *Asunder* risale al 2011 e si configura come un prequel e funge anche da collegamento tra *Dragon Age II* e *Dragon Age Inquisition*, riconnettendosi anche a *Origins*.

### **Dragon Age: Origins**

*Dragon Age Origins* (anche *DA:O*) è il primo capitolo di *Dragon Age*. Esce nel 2009, presentando un mondo articolato e complesso. Ha un'espansione e diversi DLC (10 in tutto).

---

<sup>22</sup> [http://it.dragonage.wikia.com/wiki/Dragon\\_Age:\\_Origins](http://it.dragonage.wikia.com/wiki/Dragon_Age:_Origins)

## **Narrazioni espanse: storia di un continente.**

*Origins* si apre con una temibile orda di Prole Oscura (una razza corrotta da un potere malvagio, i principali antagonisti del gioco) che invade il Ferelden (un regno nel continente immaginario del Therdas) costringendo i suoi abitanti ad organizzare una controffensiva presso l'antica fortezza di Ostagar. I Custodi Grigi, un ordine specializzato nell'eliminare i Prole Oscura grazie alla sensibilità alla Corruzione, reclutano il personaggio principale tramite il rito dell'Unione e lo conducono sul luogo della battaglia imminente. Qui, il neo-Custode osserva impotente la disfatta dell'esercito, la morte di re Cailan e la distruzione dell'Ordine dei Custodi Grigi ad opera di Loghain MacTyr, generale dell'esercito: costui tradisce il suo re, colpevole di aver chiesto aiuto alla nazione vicina, che per molti anni aveva occupato il Ferelden. Dunque al tema della lotta al Male si unisce la questione politica e il delicato equilibrio di potere del regno.

Il giocatore, nei panni del protagonista, ultimo sopravvissuto dei Custodi Grigi, deve raccogliere un'armata per fronteggiare l'esercito dei Prole Oscura, che si rivela di giorno in giorno più numeroso e pericoloso di quanto Loghain avesse stimato. Allo stesso tempo, deve fronteggiare le minacce dell'usurpatore, che cerca di mantenere l'ordine, conquistare il trono e fronteggiare i Prole Oscura senza chiedere l'aiuto di Orlais (la nazione vicina). Le due storie s'intrecciano tragicamente, fino allo scontro conclusivo con l'Arcidemone, condottiero dei Prole Oscura, la cui morte pone fine al Flagello.

Ci troviamo di fronte a un mondo sviluppato e complesso, con profonde problematiche al suo interno. Le condizioni di base riprendono alcuni stereotipi già conosciuti: gli elfi delle foreste, i nani che vivono sottoterra, gli umani coi loro regni. Allo stesso tempo però siamo in una ambientazione *dark fantasy*, quindi gli elfi sono servi o profughi, i nani sono xenofobi e chiusi, gli uomini hanno regni basati su piccoli interessi regionali e segregazione dei maghi. Il Male, incarnato dalla Prole Oscura, nasce dopo una sorta di "peccato originale" degli stregoni. Il giocatore parte con una concezione piuttosto tradizionale, ripresa dalle opere fantasy che già conosce o dovrebbe conoscere; ma il gioco compie un'operazione di manipolazione del testo. Fondamentalmente, ciò che fa *Dragon Age* è portare alle estreme conseguenze le nostre conoscenze di quel particolare genere. Gli

autori riprendono delle idee dalla tradizione, rielaborata nel fantasy (una su tutte, l'opera tolkeniana) e la rivedono cercando di dare una nota di realismo e un'interpretazione in chiave "dark" delle strutture sociali e reali.

Venendo al lato "storico", Dragon Age è ambientato nel continente del Therdas, un vasto insieme di regni e imperi, popolato da razze differenti tra loro e creature più o meno arcane.

Il Therdas in origine era popolato da Elfi e Nani. Poi arrivarono gli umani e la loro vicinanza indebolì gli Elfi, come una sorta di malattia inspiegabile. Così per gli Umani fu facile espandere il loro dominio fino a controllare quasi l'intero continente: nacque in seguito l'Impero del Tevinter, governato da maghi di incommensurabile potenza, che usavano il sangue come carburante per le loro potenti magie. Un giorno però osarono troppo e con un rito proibito commisero quello che è il "peccato originale" di questo mondo: cercare di raggiungere il Creatore, la principale divinità degli Umani, nel regno magico dell'Oblio. Questo peccato di superbia corruppe la Città Dorata (dimora del Creatore), dando vita alla genia dei Prole Oscura. Poco dopo, il primo Arcidemone Dumat, un drago dormiente, venerato nel Tevinter, risorse corrotto e pronto a guidare le schiere della nuova razza. Iniziò in questo modo il Primo Flagello, con un'orda inarrestabile di Prole Oscura che decimò i maghi del Tevinter e spezzò il regno dei Nani. Si diffuse anche il mortale Morbo della Corruzione, che mieteva vittime portando i contagiati dapprima alla follia e poi a una morte miserabile. Solo la nascita dell'Ordine dei Custodi Grigi, che accettavano la Corruzione dentro di loro, per percepire i Prole Oscura e ottenere grandi vantaggi su quegli esseri, concesse una vittoria finale sull'Arcidemone. Circa un secolo dopo, Andraste e suo marito, il generale barbaro Maferath, condussero una guerra contro l'indebolito impero del Tevinter e i suoi signori maghi, vincendo. Andraste si proclamò scelta dal Creatore, fondando una religione, che sarebbe diventata quella ufficiale dei regni Umani.

Nacque così la Chiesa, per diffondere la parola di Andraste. Negli stessi anni, gli Elfi, vessati, attaccarono una città umana; in risposta partì la Sacra Marcia, un'epurazione razziale contro gli "orecchie a coltello", che erano stati confinati in una sorta di "riserva" nel regno di Orlais. Da quel momento, gli elfi furono costretti a sottostare alle leggi umane

(e al dichiarato razzismo verso di loro) e ad abiurare i propri dei ancestrali o a vagabondare, senza potersi mai stabilire, tra le foreste e i luoghi selvaggi dei regni. Questi ultimi vengono chiamati Dalish. Inoltre, la Chiesa creò una nuova istituzione: il Circolo dei Magi. Per evitare che i maghi riprendessero il potere come era accaduto nel Tevinter, si stabilì un "comandamento", tramandato dal Creatore stesso tramite Andraste: la magia è fatta per aiutare gli uomini, non per dominarli. Di conseguenza, la magia del sangue, che permetteva il controllo degli esseri viventi, fu proibita dalla Chiesa e ai maghi venne imposto di prendere residenza in luoghi noti come Circoli dei Magi. Queste torri erano isolate dal resto del mondo, protette e sorvegliate a vista da un ordine speciale di guerrieri, i Templari, addestrati a inibire i poteri dei maghi e uccidere, laddove necessario, gli stregoni ribelli. Coloro che non si sottomettevano alle prescrizioni della Chiesa erano considerati Eretici e cacciati fino alla morte. Molte volte la magia nel Therdas viene vista come una maledizione.

Per questo motivo, nonché per ragioni politiche, ciò che restava dell'Impero Tevinter (il cui potere si fondava proprio sulla magia) dichiarò l'indipendenza dalla Chiesa ufficiale (con sede a Val Royeaux, capitale di Orlais) per fondare una sua Chiesa indipendente, con un secondo Divino, successore di Andraste. L'evento venne chiamato Grande Scisma e fu contrastato con violenza dalla Chiesa di Val Royeaux. Quattro Marce Gloriose vennero richiamate: furono vere e proprie crociate contro l'Impero Tevinteriano, per schiacciare l'eresia. Le guerre squassarono il Tevinter, ma la nuova Chiesa rimase in piedi. Un nuovo Flagello (il quarto) si scatenò in Antiva e le ostilità si interruppero per fronteggiare la minaccia maggiore. Il Flagello, come tutti gli altri, terminò con la morte di Andoral, il quarto Arcidemone. Lo Scisma rimase tale e seguì un lungo periodo senza Prole Oscura, al punto che si credette che i Flagelli fossero terminati. Arrivarono anche i Qunari, giganti cornuti, forti e fieri, che cercavano di convertire il mondo al Qun. Questa religione proclamava l'uguaglianza ma disprezzava la libertà individuale. Vennero sconfitti, ma una piccola avanguardia resiste al tempo della narrazione nei pressi di Kirkwall.

Negli anni recenti (meno di un secolo), il leggendario re Calenhad unì i barbari del sud, che avevano già dato i propri natali a Andraste, per creare un regno indipendente, il Ferelden. Questo regno venne in seguito occupato da Orlais; fu grazie a re Maric e al suo

luogotenente e più fidato consigliere, Sir Loghain MacTyr, che l'occupazione si conclude scacciando Meghren l'Usurpatore. Infine, negli ultimi anni dell'era, i Draghi (considerati estinti per le cacce spietate che avevano avuto luogo nei secoli precedenti) riapparvero nei cieli, poco prima della battaglia del fiume Dane. Da qui proviene il nome dell'era in corso, in cui sono ambientate tutte le avventure: Dragon Age, l'Era del Drago.<sup>23</sup>

## **Narrazioni espanse: autonomia e opinione.**

Questa lunga introduzione storica è necessaria per comprendere la struttura transmediale sin dall'origine. Per cominciare, infatti, vengono presentati diversi punti su cui l'utente ha la possibilità di farsi un'idea delle condizioni di vita del racconto. Ad esempio la magia: è giusto o sbagliato rinchiudere i maghi? E la condizione degli elfi deve essere certamente cambiata: ma come? La superbia degli uomini ha creato i Prole Oscura: spazarli via è giusto? La trama dei giochi mette questi problemi sul tavolo, dando varie profondità di interpretazione: prendendo l'esempio della magia, senz'altro sembrerà che sottoporre delle persone (assolutamente normali, eccetto per il loro potere arcano) a un regime di polizia brutale e forzato sia ingiusto. Tuttavia, già nel primo capitolo, la questione diventa più complessa e articolata: i maghi sono potenti (molto più potenti di una persona normale), possono controllare altri esseri umani, senza sorveglianza sarebbero liberi di ricreare un impero basato sulle arti oscure e proibite del Tevinter. Oltretutto, la magia stessa presenta dei pericoli, anche per l'utilizzatore: senza istruzione, i demoni (entità dell'Oblivio, da cui proviene gran parte della magia) possono controllare il mago. Allo stesso tempo, la magia incontrollata può uccidere: si viene a sapere che non di rado questa viene scoperta tramite esplosioni di fiamme o piogge di fulmini, cosa che può portare alla fine sia del mago che dei suoi amati. La stessa pratica della magia, vista in prospettiva, apre a grandi possibilità ma anche a grandi pericoli: la nascita dei Prole Oscura a seguito di un rituale andato male lo dimostra. Di conseguenza, la questione si fa molto più sfumata e delicata: anche un singolo mago impazzito è un rischio potenziale per centinaia o migliaia di persone. Preso atto di questa realtà, si rivaluta il delicato equilibrio che si è venuto a creare all'interno del Thedas e si pondera con più attenzione la possibilità di romperlo (la questione della

---

<sup>23</sup> <https://www.rpgitalia.net/articoli-dragon-age/le-ere-cronologia-del-thedas/>

ribellione dei maghi torna alla ribalta nei due capitoli successivi di *DA:O*). Questa competenza però viene acquisita man mano, giocando e approfondendo la propria "cultura" sul Therdas. Solo una lettura "competente" (in altre parole: quella di un fan) interpreta la questione con cognizione di causa; il gioco si presta tanto a questa visione quanto a quella "istintiva" che la cultura occidentale mainstream ha sulla detenzione e sulla libertà personale. *Origins* infatti si presta a una prima "run" per conoscere il mondo e ad una seconda, più consapevole, per approfondirlo e valutare le conseguenze delle proprie azioni. Non esiste una scelta "giusta", esistono solo molte alternative. Dragon Age presenta quindi una grande sovrabbondanza di tessuto narrativo, che è uno dei presupposti del transmedia che abbiamo indicato nel capitolo introduttivo. Prima di cominciare a creare il nostro avatar, esiste già un ampio mondo, con un passato dettagliato, e molti avvenimenti che lo caratterizzano. Questi elementi si possono combinare in varia maniera per creare un sistema; il mondo vive di vita propria e funziona con i suoi tempi, a prescindere da quel che fanno i protagonisti.

C'è da considerare l'incompletezza come un altro elemento cardine. L'azione dei giocatori ha un impatto massiccio sul futuro del Ferelden: il prestigio per essere riusciti a fermare il Flagello prima ancora che esplodesse, senza ricorrere a forze esterne, si trasforma nel rispetto delle altre nazioni, importante per tutto lo sviluppo della saga. Ma è d'altronde la riconferma di quanto detto. Il mondo recepisce le informazioni sulle gesta dell'Eroe del Ferelden e le interpreta senza bisogno di un intervento di agenti esterni, lasciando aperti molti "ganci" per lo sviluppo della trama (c'è un autore che ovviamente programma queste reazioni, ma agli occhi dell'utente è il tessuto narrativo che reagisce alle sue azioni). Allo stesso tempo, l'arazzo che è *Origins* lascia ampi spazi bianchi che si possono riempire a piacimento. Come reagisce il resto del Therdas al nuovo Arcidemone? Cosa sta accadendo nel Tevinter? Perché Orlais non interviene immediatamente? E a queste domande si sommano quelle più generali, come appunto la questione della magia o la difficile condizione politica del Ferelden. Tutte queste domande restano senza soluzione: alcune si risolveranno in seguito, ma molti altri interrogativi non vengono presi in considerazione, lasciando le risposte ai fan. Questi possono in parte ricostruirle grazie agli indizi sparpagliati tra i testi dagli autori e in parte inventarli, utilizzando ad esempio il



gioco di ruolo per creare le parti mancanti.

## **Il gioco: struttura e trama**

Venendo al gioco, si tratta di un role-playing game in tempo reale, con elementi adventure e una forte componente tattica e ruolistica. *Origins* prende il via con il Custode Grigio Duncan che recluta un nuovo membro per il suo ordine. La storia iniziale (le Origini, appunto) non sono predefinite ma si possono scegliere tra sei diverse possibilità, date dalla razza e la professione: Umano Nobile, Elfo di Città o Dalish, Nano Nobile o Senzacasta. La sesta opzione, comune a Umani ed Elfi, è il Circolo dei Magi ed è obbligata per coloro che scelgono il mago come propria classe.

A partire dalle proprie origini, si inizia l'avventura nel Therdas. In ogni caso, Duncan recluta i giocatori che vengono condotti ad Ostagar, dove li attende il rito dell'Unione, che li renderà davvero Custodi Grigi. Nell'antico forte una battaglia contro i Prole Oscura sta per aver luogo: i Custodi sospettano che sia non solo una schermaglia ma l'inizio di un Flagello, dunque tutte le forze sono necessarie. Per compiere l'Unione, però, bisogna inoltrarsi nelle Selve Kockari dove sono stati sepolti, molti secoli prima, antichi trattati dei Custodi. Qui si dovranno affrontare le prime avanguardie dei Darkspawn per ottenere ingredienti indispensabili per il Rito e recuperare i documenti per conto dell'Ordine. Lungo il cammino il gruppo conosce Flemeth, una vecchia strega eretica, e sua figlia Morrigan.

Portata a termine questa missione, si torna a Ostagar e il Rito viene portato a termine. Poche ore dopo, gli eserciti ingaggiano la battaglia, ma il protagonista viene tenuto in disparte insieme a Alistair, che diverrà uno dei compagni di viaggio del Custode e critico per la trama. I due avrebbero dovuto accendere un fuoco di segnalazione in cima a una torre del forte, per avvertire le riserve di Loghain, generale dell'esercito, di attaccare. Ma la torre è stata invasa dai Prole Oscura, che hanno colpito a tradimento dal basso utilizzando delle gallerie sotterranee. Gli eroi riescono comunque nel loro difficile compito, facendosi strada nella torre. Tuttavia Loghain tradisce il suo re e, quando vede il segnale, si ritira invece di attaccare. Il cuore dell'esercito viene sopraffatto dal numero dei Prole Oscura e viene spazzato via. Tra i caduti vi è l'intero ordine dei Custodi Grigi del Ferelden eccetto il

protagonista e Alistair. I due vengono salvati da Flemeth. Il gravoso compito dell'Ordine ricade sulle spalle degli eroi, che si trovano quindi a dover fermare il Flagello e sfuggire alle macchinazioni di Loghain. Dalla loro parte, i Custodi hanno i trattati che obbligano a radunarsi sotto i loro vessilli uomini, maghi, nani ed elfi.

Parte quindi la loro avventura: arle Eamon, lo zio del defunto re Cailan, certamente fedele alla corona, potrebbe radunare gli uomini, ma è molto malato e come se non bastasse qualcosa di malvagio, proveniente dal castello, minaccia la sua città, Redcliffe. Il Circolo dei Magi ha appena subito un rovescio di potere: un mago ha cercato di approfittare dell'instabilità politica per prendere il controllo del Circolo e liberarlo dal gioco della Chiesa. Qualcosa però è andato storto e l'intero luogo è infestato da demoni. Il re dei Nani è appena stato assassinato; dunque essi sono privi di una guida e si rifiutano di intervenire prima di eleggere un nuovo sovrano. L'unico modo per velocizzare il processo è trovare l'ultimo Paragon (tradotto in italiano con "Campione", sebbene "Esempio" sarebbe forse più fedele all'originale), Branka. Questa mitica figura, potente e rispettata, farebbe senz'altro pendere la bilancia in favore di uno dei due candidati. Per ritrovare Branka il protagonista deve entrare nelle Vie Profonde, antiche strade naniche abbandonate per contenere l'invasione dei Prole Oscura durante il Primo Flagello. Gli Elfi, infine, si trovano nell'antica Foresta di Brecilian. Qui il clan Dalish è afflitto da una maledizione: i licantropi hanno attaccato il gruppo contagiando gli elfi. Il loro Guardiano, Zathrian, propone di inoltrarsi nel folto della foresta per uccidere Zannelucenti, uno spirito, col cui cuore si potrebbe fabbricare una cura per i feriti.

Altre quattro location svolgono un ruolo chiave per lo svolgimento della trama. Il luogo d'origine cambia a seconda del percorso che il giocatore ha scelto. È comunque necessario segnalarlo perché è una tappa obbligata e copre un segmento significativo del gioco, oltre a avere un forte impatto sull'evoluzione della storia, visto che sono tutti luoghi in cui è ambientata una parte dell'avventura e dove, ritornando, si innescano reazioni e sotto-missioni. I luoghi sono: il Circolo dei Magi (e l'Oblio), la tenuta Cousland (unico luogo a cui non si fa direttamente ritorno), Orzammar, in particolare il quartiere dei nobili e il distretto della Polvere, l'Enclave elfica di Denerim e la foresta di Brecilian con un clan Dalish.

Lothering è il primo villaggio di passaggio. È visitabile fino a che non si risolve la prima quest tra le principali (La natura della Bestia, il Circolo spezzato, un Campione per il suo Popolo e un Villaggio sotto Assedio). È un piccolo villaggio di scarsa importanza, se non per il fatto che è il primo vero insediamento dopo le selve Kockari. Questo villaggio funziona come un post-tutorial: permette di acquisire esperienza dopo Ostagar, completare le prime sub-quest, ampliare il proprio party aggiungendo due compagni (Leliana e Sten) e in generale prendere confidenza col mondo di gioco. Ci sono infatti una Chiesa, i templari, i cavalieri, i nobili, la Strada Imperiale, una taverna e le voci dei rifugiati: la situazione viene descritta rapidamente tramite il contatto diretto con altri personaggi, mostrando una complessa rete di situazioni e relazioni. Significativo anche l'evento col mercante, all'ingresso di Lothering: questo individuo cerca di approfittare dell'estrema necessità di approvvigionamenti della cittadina per aumentare i prezzi. I rifugiati affamati, aiutati da una sacerdotessa della Chiesa, chiedono invece di abbassare i costi. Appena ci si avvicina, si attiva una *cutscene* che ci illustra la situazione, dopodiché la sacerdotessa chiederà di far ragionare il mercante, mentre questo ci offrirà uno sconto sui prezzi per allontanare i rifugiati che non possono permettersi del cibo. Scegliere la via del "bene" in questo caso non comporta alcun beneficio, mentre lavorando per il mercante disonesto si ottiene uno sconto. Questo breve intermezzo, benché duri pochi minuti, sembra fungere da presentazione dell'intero gioco: non esistono giusto e sbagliato, ci sono solo scelte e conseguenze. Oltretutto questa opzione presenta anche l'idea che sostiene il sistema dei personaggi: ogni personaggio ha una sua personalità e una "agenda". Quando si segue quell'agenda il punteggio di relazione aumenta, mentre quando ci si allontana da essa diminuisce. In questo caso, Alistair punta ad aiutare i bisognosi, mentre Morrigan (che nel frattempo si è unita al gruppo) ha fretta di portare a termine la sua missione. Se sono entrambi con noi, com'è probabile che sia, scegliere significa accontentare uno e deludere l'altro. È un modo molto efficace di mettere in scena il sistema dei personaggi.

L'accampamento è l'altro luogo dove si può parlare con i personaggi e approfondire i rapporti con loro. L'accampamento (sebbene sia scenicamente sempre uguale) è un luogo a parte, sempre disponibile sulla mappa del mondo dopo Ostagar e di fatto slegato da esso. Questo spazio è particolare: un piccolo scenario, in cui il personaggio è sempre solo, risulta

di fatto un'interfaccia spazializzata e contestualizzata all'interno del gioco. Vi sono solo cinque possibilità per il giocatore. Queste possibilità però sono uniche o espanse rispetto a quelle normalmente disponibili in gioco. Si possono sistemare gli inventari di tutti i personaggi (mentre normalmente è possibile riordinare solo quelli dei compagni di viaggio) e controllare le loro schede, eventualmente aumentando il livello (anche qui, a tutti e sempre, mentre quando si è in azione è possibile farlo ai soli compagni di viaggio e solo se non ci si trova in pericolo); si può commerciare con Bodhain Frederic, un mercante unico, che ha sempre a disposizione gli ingredienti comuni del mondo, o far incantare le armi a suo figlio; soprattutto, si può dialogare con i compagni. In fasi avanzate del gioco si possono anche versare certe risorse ai gruppi dei quali si è ottenuta la fedeltà per migliorare la loro efficacia nello scontro finale.

Il dialogo è ovviamente l'opzione più importante. Essendo (nella realtà del gioco) i personaggi a riposo, sono più disponibili a parlare e discutere. Durante queste fasi si sbloccano nuove opzioni di dialogo e si riesce ad approfondire il rapporto con gli altri avventurieri. Non è raro che parlando con loro si conoscano nuovi dettagli sul loro passato e si aumenti la loro fiducia nel protagonista. È anche l'unico luogo dove è possibile portare avanti una romance con alcuni di questi personaggi.

Infine, Denerim è l'ultimo luogo che va necessariamente citato. È la principale città nonché capitale del Ferelden ed il luogo dove Loghain si è insediato. La città è sempre disponibile e presenta una mappa intermedia personale. Si entra infatti nel quartiere del mercato, ma è possibile muoversi anche nei vicoli e nelle strade per raggiungere i luoghi più importanti e famosi dell'agglomerato urbano (come il bordello La Perla). La città è ricca di missioni, commercianti e luoghi d'interesse; alcune zone vengono sbloccate solo a seguito di determinati eventi nella trama principale. Denerim è sempre raggiungibile e sarà la sede dello scontro finale con l'Arcidemone.

## **La struttura interna**

*Dragon Age: Origins* ha una struttura piuttosto bizzarra, è un albero algoritmico che guarda molto all'architettura reticolare. La struttura di base è quella "a pino" di cui

abbiamo parlato nei capitoli precedenti: vi sono vari livelli all'interno dell'albero che si sbloccano in base a una sorta di timer interno. Quando tutte le missioni principali sono concluse e il timer scade, si sblocca la sezione finale. Nella fattispecie, al primo livello vi sono le "radici", rappresentate dalle origini, su cui ci siamo già soffermati: sei diversi accessi alla storia principale, che il giocatore decide in base a razza e dinastia di appartenenza. Subito a seguire vi è il segmento di Ostagar, in cui solo i dettagli variano. Dopodiché iniziano i "rami" del nostro albero: dopo Ostagar dobbiamo far valere i nostri trattati con Maghi, Umani, Elfi e Nani. Ciascuno di questi gruppi ha un suo luogo sulla mappa (il Circolo, Redcliffe, la foresta di Brecilian e Orzammar) con una sua missione principale, oltre a molte secondarie. Le missioni fungono da timer: ogni volta che se ne completa una (o anche solo una parte) alcune sub-quest spariscono e altre compaiono (abbiamo già citato Lothering), alcuni oggetti e personaggi si modificano e la trama prosegue. In questo modo è premiata la componente esplorativa: vi sono relativamente poche aree, ma ogni volta cambiano. Tutte le missioni principali sono necessarie, e quando vengono completate si sblocca la sezione finale, con la destituzione di Loghain e lo scontro delle forze unite contro i Prole Oscura e l'Arcidemone.

Il gioco utilizza un albero piuttosto scarno, ma ricco di operatori che rendono complessa la sua completa lettura. Abbiamo già citato il timer-trigger delle quest principali; abbiamo un uso massiccio di prove, test e combattimenti, che rappresentano il cuore del gioco in quanto tale. L'architettura sfrutta moltissimo anche i punteggi. La potenza dell'esercito è misurata da un numero; l'affetto dei nostri compagni di viaggio è calcolato da un sistema di livelli positivi o negativi. Sostanzialmente, la nostra efficacia come "personaggio" e come "condottiero" (ed ecco che tornano il contratto di Greimas e il *fatal flow*) viene conteggiata da un valore numerico.

Per assurdo, attraverso un albero molto limitato, che va esplorato in tutte le sue parti, ma molto incentrato sulle posizioni personali del giocatore e sul personaggio che esso decide di impersonare, lo slider N-D subisce un forte spostamento verso la D, creando un grande sentimento di identificazione con l'eroe. In questo modo si crea un circolo virtuoso tra le opzioni di personalizzazione (si può essere chi si vuole) e l'ampliamento del mondo: a ogni scelta corrisponde una diversa prospettiva sull'universo narrativo. Le descrizioni vengono

lavorate fin quasi alla cesellatura, con una coerenza interna fortissima e descrivono in maniera vivida tutto ciò che circonda il giocatore, dalla cultura del Therdas ai compagni del Custode. L'effetto che ne risulta è di grande libertà, sebbene vi siano relativamente poche scelte decisive che spesso sono obbligate e necessarie allo svolgimento della trama.

## **Scelte e Role-Play**

Il che ci porta a considerare la questione del ruolo. Come abbiamo detto, la struttura algoritmica è molto semplice: un troncone iniziale da scegliere "a scatola chiusa", un grande collo di bottiglia, una seconda sezione con quattro trigger da sbloccare, un altro collo di bottiglia e una sezione finale. Quindi l'apertura in *Dragon Age* non dipende tanto dal numero di scelte possibili. I motivi della variazione sono da cercare altrove: qui vengono identificati con la moltitudine di ruoli che il giocatore può interpretare.

Si comincia con la sezione delle origini. Già qui il giocatore può personalizzare il suo avatar scegliendo una delle situazioni iniziali da cui il personaggio può provenire. A ogni background corrisponde una trama diversa, adatta appunto al contesto e alle aspettative del giocatore. Un Nano nobile ha un passato completamente diverso da quello di un Nano senzacasta. In base alla nostra scelta iniziale, abbiamo una serie di storie "su misura" per il contesto: ad esempio il nano nobile avrà a che fare con una storia di potere e con le congiure di palazzo; mentre il nano senzacasta si troverà coinvolto in un racconto di criminali senza onore disposti a tutto per sopravvivere un giorno di più. A questo corrisponde ovviamente una diversa "introduzione" al mondo: in ogni origine vi è un differente approccio alla storia e una prospettiva diversa: ad esempio, l'umano nobile, cresciuto nella bambagia, si trova spiazzato dal tradimento; mentre un elfo di città, abituato ai soprusi degli uomini, ha una visione dei fatti molto più dura ed è pronto a reagire. Bisogna inoltre aggiungere che le ruote di dialogo della sezione delle origini sono estremamente efficaci nel tratteggiare il personaggio: permettono di esprimere caratteri diversi (tipicamente tre) e quindi di focalizzarsi su un certo tipo di interpretazione da parte del giocatore: ad esempio l'elfo di città può essere tradizionalista e legato ai valori della comunità, oppure fedele alla sua famiglia e rispettoso del padre, oppure ribelle e ansioso di abbandonare la vita nell'enclave. Le risposte che si possono dare esplorando l'enclave sono

sempre legate a queste posizioni valoriali, che sono talmente distanti che dopo averle provate è molto difficile saltare da una all'altra senza contraddirsi. Un altro ottimo esempio è dato dal Nano nobile: può essere un nobile altezzoso, un figlio fedele e attento alla città o un accorto cospiratore. È quasi impossibile conciliare la frivolezza del primo con l'interesse sociale del secondo e la sete di potere del terzo.

La storia è la medesima, ma è la quantità di opzioni che si possono scegliere che ci permette di modificare la nostra posizione all'interno del gioco. Si ha l'impressione (per quanto non sia di grande impatto ai fini della conclusione) che le nostre scelte modifichino veramente il mondo, anche senza il bisogno di molte complesse ramificazioni e gli sviluppatori sanno come valorizzarle mostrando le conseguenze, sia in piccolo che in grande. Quando, ad esempio, conosciamo Wynne nell'accampamento di Ostagar, essa ha già sentito parlare di noi solo se siamo maghi; se siamo elfi verremo scambiati per servitori. Spesso i set di risposte vengono modificati in base a una serie di variabili (in primo luogo le origini) che comprendono conoscenze che solo alcuni gruppi possono avere, altre volte invece le risposte sono legate al sesso, al razzismo o all'alterigia.

Ma le scelte iniziali non sono le uniche a contare: anche le scelte in gioco hanno un loro peso. Le scelte principali sono quelle legate alla fine di ciascuna missione. A Redcliffe bisogna scegliere se uccidere il bambino posseduto, entrare nei suoi sogni e eliminare il demone o scendere a patti con esso. A Orzammar bisogna decidere che re sostenere e se distruggere o meno il mezzo per creare i golem. Bisogna scegliere se distruggere o meno il Circolo dei Magi. Infine, nella foresta di Brecilian ci si può schierare con Zathrian, con Zannelucenti, o ancora portare a compimento la vendetta dei lupi sterminando il clan Dalish.

Ciascuna di queste scelte ha una forte influenza sull'intero mondo di gioco. Il re di Orzammar può essere un moderato o un radicale e può o meno avere dei golem a sua disposizione; I Dalish possono perdere il loro guardiano o la maledizione può proseguire in eterno o addirittura tutto il clan può essere sterminato, e così per tutte le altre situazioni decisive. Le scelte dell'eroe modificano l'assetto politico e gli equilibri del potere dell'intero Ferelden: se ne ha la forte percezione, sebbene solo di rado si comprendano le azioni a lungo termine (ad esempio, si percepisce immediatamente la differenza se i maghi

vengono sterminati). Anche in questo caso, le interazioni vengono modificate e si arricchiscono mano a mano che le nostre azioni forgiavano nuove situazioni in evoluzione. A livello più locale, anche le sub-quest hanno la medesima influenza.

A questo proposito, molto interessante è il caso di *Dragon Age Keep*: una piattaforma che permette di importare i salvataggi o creare un albero ex-novo. Grazie a questo sito, ci è possibile “salvare” le principali scelte effettuate durante *Origins*, *Awakening* e *Dragon Age 2*, per poi importarle nelle altre partite connesse (in particolare l'importazione funziona da *Inquisition* in poi).

Le scelte che facciamo, quindi, vengono riconosciute e sono importanti per l'evoluzione dell'intero mondo di gioco: ecco perché, nonostante la limitatezza delle dimensioni dell'albero, l'algoritmo (che tiene conto delle nostre scelte e modifica lo storyworld in base ad esse) ci offre l'impressione di vivere in uno spazio molto più vasto e interattivo.

## **Personaggi**

Un'altra componente di grandissima importanza per *Dragon Age* è costituita dai personaggi. Ogni compagno di viaggio ha un background, un codice etico, degli obiettivi e una agenda personale. Quindi sono personaggi forti, definiti chiaramente. Ognuno di essi infatti ha una personalità realistica, motivazioni plausibili, perfettamente comprensibili e che non sono estranee al giocatore. In questo modo si viene a stabilire empatia tra giocatori e i compagni di viaggio. Il che comporta un'immersività ancora maggiore.

Come si diceva, i personaggi sono complessi. Articolare un personaggio secondario attraverso un'opera interattiva come *Dragon Age* è possibile ma non facile. È evidente una forte impostazione “artigianale”, per così dire, nella scrittura. Ogni personaggio ha un background corposo: un carattere già formato e molto diversificato che si modifica ulteriormente grazie a eventi passati di forte impatto. La personalità definita (le condizioni del passato) creano situazioni in cui i personaggi seguono codici morali e cercano di perseguire i propri obiettivi, talvolta a anche a scapito delle idee del Custode. Nella fattispecie, questa approvazione viene misurata tramite un punteggio (da -20 a 100): quando il protagonista compie un'azione che è contraria all'etica del personaggio, perde



approvazione; quando invece l'azione è appropriata guadagna punti. Allo stesso modo vengono gestite le risposte durante i dialoghi: alcune scelte portano apprezzamento, altre risentimento. In base alla maggiore o minore influenza della domanda (e della risposta), l'influenza può arrivare fino a 20 punti in più o in meno sul tracciato dell'ammirazione. Inoltre, si aggiungono delle missioni personali (come in *Mass Effect 2*) e delle situazioni critiche (se la scelta è sbagliata il personaggio abbandona automaticamente il gruppo e non di rado lo attacca).

Per avere un esempio pratico analizziamo il personaggio di Leliana: avventuriera orlaisiana (la nazione vicina), si presenta dapprima come sorella della Chiesa (con incredibili abilità combattive). In un secondo momento, si viene a scoprire che era un *bardo*, un titolo che indica una spia al servizio dei nobili di Orlais; la madre morì quando era piccola e Leliana venne cresciuta per partecipare al gioco di potere dell'Impero delle Maschere. In particolare, intrecciò un rapporto sentimentale con Marjolaine, un altro bardo di sesso femminile (Leliana è bisessuale, tenendo fede alla sensibilità LGTB della Bioware) nonché sua addestratrice e compagna per anni. Tuttavia Marjolaine tradì Leliana: la spia più anziana favorì (all'insaputa della sua allieva) un colpo di stato, ma facendo il doppio gioco per la Corona. Per uscirne pulita, però, a Marjolaine serviva una vittima da usare come capro espiatorio: così prima inviò Leliana a recuperare i documenti compromettenti che l'avrebbero incastrata e poi li falsificò facendo apparire proprio il giovane bardo come la mente dietro la cospirazione. Leliana fu costretta a fuggire e a rifugiarsi nella Chiesa: qui riscoprì l'amore per il Creatore e riprese a sentirsi parte di qualcosa di più grande, restando nascosta per alcuni anni.

Quando si ripresenta al Custode dice di essere stata inviata dal Creatore, attraverso una visione. Leliana ama le storie, è romantica e piuttosto insicura, sebbene abbia una tempra d'acciaio nascosta e delle abilità fuori dal comune. Ha una vena malinconica e nostalgica ed è fortemente attaccata al ricordo della madre. Apprezza tutte le dimostrazioni di fede e la sensibilità, sia essa poetica o morale, mentre prova confusione o rabbia per chi non rispetta la Chiesa o chi si dimostra insensibile. Distruggere le Ceneri di Andraste (oggetto sacro per eccellenza e di particolare venerazione per Leliana) comporta perderla. È interessante notare come sia così facile associare emozioni umane a uno script

seminterattivo.

A questo proposito, è importante sottolineare come i personaggi non siano isolati, ma funzionino in combinazione. Nella fattispecie, ogni personaggio ha la sua agenda personale, che spesso e volentieri si avvicina in maniera conflittuale a quella di altri. I compagni di viaggio del Custode sono portavoce di una visione particolare su alcuni temi. Espongono le loro idee e danno la loro versione dei fatti; se vengono ascoltati si compiacciono, altrimenti si allontanano dal Custode. Wynne e Morrigan ne sono l'archetipo: la prima è una anziana incantatrice del Circolo dei Magi, devota alla Chiesa e che ha accettato il suo ruolo nel Circolo vivendolo come un impegno per la società. Morrigan, al contrario, è una giovane eretica, irrispettosa, irriverente e spesso sarcastica, con una visione anarchica del potere e che crede fermamente nell'indipendenza dei maghi. Ritiene che la società sia un luogo di lotta continua, sopraffazione e sopravvivenza del più forte: la magia è uno strumento tra molti per mantenere quel potere. Le due concordano sulla necessità di proteggere i maghi; ma le loro posizioni, all'interno della questione, non potrebbero essere più diverse. Wynne coglie la necessità del controllo della magia, cerca un cambiamento graduale nel modo di vedere i maghi e crede nell'abnegazione personale e nella difesa del più debole; Morrigan invece sostiene la rottura dei vincoli di ogni mago, anzi, ritiene quasi indegno di questo nome chi entra in un Circolo, cerca il potere ad ogni costo e ritiene semplicemente normale mettersi al primo posto nella lista delle priorità. Le azioni che aumentano l'apprezzamento di una, quasi mai fanno altrettanto con l'altra. In questo modo, si crea un vero e proprio sistema dei personaggi: l'apprezzamento sostituisce la "posizione morale" di *Mass Effect*, creando un sistema molto più tridimensionale e meno scontato. Il gioco non "premia" più una posizione a priori, ma mostra i lati positivi di ciascuna di esse utilizzando i personaggi come indice di apprezzamento. Se si guardano, al netto dei doni (vi sono dei modi per "drogare" i punteggi di apprezzamento, dal momento che sono piuttosto utili e servono anche in-game per alcune scelte di gioco), i punteggi che si hanno con ciascun compagno, si ottiene una posizione del proprio eroe rispetto a tutte le questioni trattate in *Origins*.

Tutto questo va a beneficio dell'immersione del giocatore nello storyworld. Non solo si ha l'impressione di aver a che fare con dei personaggi realistici, ma si ha anche un sistema per

comprendere e contestualizzare la propria esperienza all'interno del gioco. Se in *ME* c'è un sistema di giusto-sbagliato e un metro che premia la prima scelta, qui ogni posizione è valida. Di conseguenza, premiando la multiprospettività piuttosto che la strada “giusta”, si dà la possibilità a ogni giocatore di esprimere la propria idea.

## **Immedesimazione**

L'ultimo punto in causa su *Dragon Age: Origins* in sé e per sé è l'immedesimazione. In questo caso è corretto parlare di immedesimazione più che identificazione, dal momento che il personaggio che creiamo funge da nostro simulacro all'interno del gioco. L'interpretazione in questo caso si muove in due direzioni: l'identità (costruzione di un avatar di gioco con una personalità forte) e la proattività (scelte del personaggio volte a far accadere certe cose piuttosto che altre nel mondo di gioco e scegliere in che modo far evolvere le situazioni). Se la prima è piuttosto debole, la seconda è molto forte e fornisce la maggior parte della nostra facoltà di rispecchiarci nel Custode.

Nel caso dell'identità, si parla principalmente della possibilità di scegliere come sviluppare il nostro personaggio e come renderlo più simile alle nostre aspettative. Dal momento che ci troviamo in una narrazione algoritmica, questo aspetto è demandato alle alternative che gli sviluppatori ci mettono a disposizione all'interno del software e dell'impatto delle stesse sul gioco. In questo caso, le opzioni sono piuttosto limitate e concentrate sull'aspetto più “tecnico” e “di gioco” del nostro personaggio. Possiamo definire l'aspetto fisico del nostro personaggio e le sue origini. Possiamo distribuire dei punti sulle nostre caratteristiche, sulle abilità (Borseggiare, Sopravvivenza, ecc.), su incantesimi e talenti. Nell'ultimo caso si tratta di “quadri” di abilità, attive o passive, incentrate su un certo tipo di capacità (magia elementale, combattimento a due armi, abilità da guerriero) di dimensioni 4x4: vi sono 4 righe d'abilità, con 4 “piastrelle” l'una. Acquistando il primo talento si sblocca la piastrella successiva, e così via. Inoltre possiamo scegliere armi, armature, definendo al meglio la parte relativa soprattutto al combattimento. Manca invece l'aspetto caratteriale del nostro avatar. Ci viene data la possibilità di esprimere la sua etica durante il background e talvolta durante il gioco, durante i dialoghi (soprattutto con i compagni), di suggerire una certa personalità; ma l'aspetto di *mimesis* è lasciato abbastanza in secondo piano e molto di rado

ha un'influenza effettiva sul gioco. Il Custode rimane tendenzialmente bidimensionale e emotivamente povero, restando quasi un simulacro. C'è da dire che è molto difficile caratterizzare un personaggio in fase di programmazione, seguendo le prospettive dei giocatori, senza cadere in stereotipi e banalità, oltretutto creando delle influenze sulla struttura generale dello storyworld senza compromettere la trama generale. Quand'anche fosse possibile programmare una risposta emotiva “libera” nei PNG (e lo stato attuale della tecnologia non lo permette) cosa impedirebbe di insultare un personaggio principale e stravolgere la trama? Una logica simile è più prossima alla sandbox che al testo organizzato. Quindi per il momento è necessario limitarsi a una struttura meramente algoritmica, sebbene le ricerche sulle intelligenze virtuali sembrano prospettare sviluppi in un futuro non troppo remoto.

Al contrario, il principale fattore di immedesimazione è quello relativo all'alta reattività alle nostre scelte dello storyworld. Abbiamo già parlato di questo aspetto: il gioco risponde alle scelte che facciamo modificando alcuni dettagli che ci danno l'impressione di avere un impatto effettivo sul mondo di gioco. L'impressione di non essere “giudicati”, ma che a ogni nostra azione corrisponda una reazione non sempre prevedibile rende molto partecipi e attenti alle azioni, cercando di prevedere le conseguenze ed essere fedeli al proprio personaggio. L'attenzione alle opzioni che ci vengono offerte fa sì che anche se non riusciamo bene a capire cosa provi il nostro personaggio, riusciamo a ricostruire abbastanza bene come pensi – e facciamo sì che quel pensiero sia affine al nostro sentire.

## **Mondo esteso e rapporti transmediali**

Il motivo per cui è necessario dilungarsi tanto su *Dragon Age: Origins* è che, in quanto primo capitolo, in posizione di core, definisce gli sviluppi dell'intera serie, sia a livello di tematiche che di struttura.

Gli elementi fondamentali che abbiamo riconosciuto essere alla base del transmedia storytelling sono due e sono entrambi presenti: la sovrabbondanza di tessuto narrativo e l'incompletezza del singolo testo. Ci siamo già dilungati sull'ampio background di *Dragon Age*, sia per quanto riguarda la cronologia del mondo, sia per la moltitudine di possibilità

che vengono a realizzarsi in gioco. La quantità di materiale su cui lavorare è piuttosto ampia e ben miscelata; infatti finora è stata sufficiente per sviluppare tre giochi completi (*Dragon Age: Origins* tocca il Flagello, *Dragon Age II* vede come antagonisti i Qunari e tocca nuovamente la magia, *Dragon Age Inquisition* affronta temi politici, religiosi, relativi alla segregazione di maghi ed elfi).

I tanti temi disponibili, i rapporti complessi, nonché i molti “fari” che possono essere estrapolati dal videogame per essere ripresi da altre opere fanno sì che *Dragon Age* possieda naturalmente una architettura che si presta al transmedia. E ovviamente è la posizione core quella che si confà di più a *Origins*: molti temi affrontati, una struttura narrativa delicata e molto articolata, la richiesta di molte competenze professionali e di forti investimenti economici, uniti però a un mondo vasto e dettagliato, che può essere sfruttato anche altrove (come peraltro viene fatto).

La storia di *Origins* si presta a approfondimenti e sviluppi futuri: i personaggi lasciano molte storie in sospeso (il Flagello, ad esempio, è fermo ma non debellato definitivamente), il Ferelden esce rafforzato nella politica del Therdas, eroi come Loghain cadono e nuovi re salgono al trono. La curiosità di sapere cosa accadrà dopo spinge a proseguire le avventure nell'Era del Drago.

Allo stesso tempo, molti fatti possono essere approfonditi: cosa succede al Circolo dei Magi dopo che il Custode ha compiuto il suo dovere? Cosa capita ai compagni di viaggio? Come procede l'avventura dell'Eroe del Ferelden? A queste e ad altre domande contribuiscono gli Approfondimenti, che poi possono essere ulteriormente sviluppati dai Fan.

## ***Dragon Age II***

Il secondo capitolo di Dragon Age viene pubblicato nel 2011. la storia si sviluppa in tre atti e nell'arco di diversi anni, iniziando circa in contemporanea con *Origins* e concludendosi circa sette anni dopo il suo predecessore. *Dragon Age II* comporta notevoli modifiche di gameplay, scelte non sempre apprezzate dai fan.<sup>24</sup>

La storia narra le gesta di Hawke, profugo in fuga da Lothering (villaggio incontrato in *Origins*) e dal Flagello. Insieme a molti altri, Hawke cerca rifugio a Kirkwall, una città-stato indipendente a nord del Ferelden, oltre il Mare del Risveglio, dove la famiglia ha uno zio ricco. Dapprima povero e indebitato (lo zio ha infatti perso la tenuta di famiglia al gioco), Hawke si arricchisce grazie a una spedizione nelle Vie Profonde, che lo porta a trovare grandi ricchezze e un idolo di Lyrium rosso. Ancora una volta in questa sezione è possibile reclutare alleati, in particolare Anders, già conosciuto in *Awakening* (l'espansione di *DA:O*) un mago ribelle che diverrà importante nel seguito della storia.

Nel secondo atto sono passati tre anni; la famiglia di Hawke è benestante e tutto sembra andare per il meglio. Ma i Qunari (i giganti dalla pelle grigia di *Origins*) sono arrivati a Kirkwall e qualcuno ha rubato loro una preziosa reliquia. I Qunari chiedono giustizia e provano a recuperare l'oggetto, prima con le buone poi con le cattive. Hawke viene chiamato a mediare, ma la situazione precipita e l'Arishok (il capo dei Qunari) attacca Kirkwall. Hawke sarà costretto a cercare di risolvere la questione. Diverrà in questo modo Campione di Kirkwall.

Infine, nel terzo atto (quello più influente), le tensioni sopite tra maghi e templari vengono alla luce con i provvedimenti inumani presi dal capo dei templari, influenzato dall'idolo di

---

24 "Fin dal primo incontro in una delle fiere di settore, vedere dal vivo il sequel, talvolta anche provandolo in prima persona, ci trasmetteva sensazioni sempre diverse talvolta persino in contrasto tra loro. Ogni tanto rimanevamo con l'amaro in bocca, altre volte uscivamo dalla sessione di test esaltati e non sono mancate le volte in cui ci siamo sentiti completamente indifferenti nei confronti del gioco. Questo miscuglio di stati d'animo li abbiamo riprovati anche nel corso delle prime, lunghe ore di gioco in vista della recensione" (<https://multiplayer.it/recensioni/86097-dragon-age-ii-inizia-la-nuova-era-dei-dragoni.html>). Un parere simile si ritrova nella recensione proposta da Gamereactor (<https://www.gamereactor.it/recensioni/2051/Dragon+Age+II/>); ma le critiche più severe si trovano sulle piattaforme di vendita come Amazon ([https://www.amazon.it/gp/customer-reviews/R18KLB6R1M1U80/ref=cm\\_cr\\_ar\\_p\\_d\\_viewpnt?ie=UTF8&ASIN=B004O0U4RQ#R18KLB6R1M1U80](https://www.amazon.it/gp/customer-reviews/R18KLB6R1M1U80/ref=cm_cr_ar_p_d_viewpnt?ie=UTF8&ASIN=B004O0U4RQ#R18KLB6R1M1U80)).

lyrium rosso recuperato nel primo atto. Mentre viene chiesto ad Hawke di prendere posizione (essendo ormai divenuto una figura di primo piano) Anders va a far esplodere la chiesa di Kirkwall, rendendo inevitabili le conseguenze. La ribellione dei maghi inizia, creando un pericoloso precedente che si trasformerà in una guerra aperta tra i romanzi e *Inquisition*.

La struttura del videogame, rispetto a *Origins*, cerca di approfondire la narrazione e di rendere più dinamici i combattimenti, sebbene questo vada a discapito della profondità di gioco. La storia questa volta è preminente e non permette diversioni. Interamente ambientata nella città di Kirkwall e dintorni, presenta una serie lineare di mappe che si susseguono una dopo l'altra, sviluppando ogni atto in maniera "compartimentale" (un esempio quindi di labirinto unicursale). A questa linea continua si aggiungono diverse sidequest, che si traducono spesso in altre mappe da attraversare. Il combattimento guadagna effettivamente velocità, sebbene a scapito della tattica. Anche le mappe sono spesso ripetute.

Il mondo esteso a sua volta perde l'estensione, anche se non la profondità. Veniamo posti in una città isolata, nei panni di un uomo che è relativamente toccato dalle sorti del mondo in cui vive (mentre le dimensioni di *Origins* erano mondiali). Ciò nondimeno, questo lascia più spazio ai personaggi e alla definizione del luogo in cui ci si trova. Come ogni labirinto unicursale, la prospettiva degli autori si fa sentire e la scala più ridotta del mondo permette di dare più rilievo alle "piccole cose" per cui in *Origins*, semplicemente, non c'era tempo.

Anche il nostro personaggio è molto più definito: viene infatti implementata la ruota emozionale di *Mass Effect*, che ci permette di definire al meglio il carattere del nostro avatar. Ad esempio ci viene offerta la possibilità di essere sarcastici, cosa che accadeva di rado in *Origins*. Il fatto di avere una localizzazione (spaziale e temporale) così ristretta ci permette di entrare nell'atmosfera e identificarci profondamente col ruolo che decidiamo di interpretare. Tutto ciò che abbiamo definito come "identificazione" in *Origins* (che era forse il comparto in cui il gioco era più carente) è anche il punto forte di *DAIL*. Anche le relazioni nei confronti dei personaggi sono più complesse e sfaccettate. Il rapporto con i compagni di Hawke può essere positivo o conflittuale; dunque le scelte che

facciamo in gioco non significano necessariamente allontanarsi da un personaggio, ma possono condurre a scene comunque interessanti in cui si cerca di risanare il conflitto o si discute delle reciproche posizioni. Anche questo è possibile perché le scene sono programmabili all'interno di una trama “compatta”. Sapendo che il protagonista ha raggiunto un determinato punto e quindi ha alle sue spalle determinati obiettivi, considerando il punteggio di relazione nei confronti di un determinato personaggio, non è difficile progettare un incontro romantico, una discussione imminente o semplicemente uno scambio di battute dovuto alla situazione che i programmatori hanno creato per l'utente.

L'immedesimazione, perciò, risulta più veloce. Dal momento che le situazioni che il giocatore può vedere sono limitate, è più facile prevedere un set più vasto e attinente di risposte. Quindi per il giocatore è anche più facile sentirsi partecipe ed esprimersi in maniera più consona alla propria idea.

D'altro canto però è la proattività quella che manca a questo secondo capitolo. In *Origins* si sentiva che le proprie scelte avevano un forte impatto sul mondo. Al contrario, le scelte di *DAII* sono piuttosto obbligate. L'unica vera scelta è se allearsi con i templari o i maghi, che d'altronde sarà la scelta decisiva per la storia del Therdas. Tuttavia a prescindere dalla volontà del giocatore, la guerra scoppierà comunque.

Dal punto di vista transmediale, *Dragon Age II* è una bizzarria: è un core con labirinto unicursale, piuttosto limitato come estensione e molto più “tradizionale” nella forma. L'impressione che si ha è di osservare un capitolo della Storia del Therdas, ma senza poterla influenzare davvero; il videogioco ha un forte accento sul focus e l'unico evento veramente di peso è l'attacco alla chiesa di Kirkwall.

## ***Dragon Age Inquisition***

*Inquisition* è al momento l'ultimo capitolo della saga di *Dragon Age*. La guerra in Orlais infuria e i maghi sono apertamente in rivolta contro il trono. La Divina indice un concilio nel tempio dove sono custodite le Ceneri di Andraste, la Profetessa; ma si verifica un evento arcano che genera uno squarcio nel velo, da cui iniziano a fuoriuscire demoni e la



maggior parte dei presenti viene spazzata via. Il personaggio del giocatore è l'unico sopravvissuto e acquisisce il potere di chiudere gli squarci. Acclamato come Araldo di Andraste dal popolo, egli si trova a capo dell'Inquisizione, un organo dismesso della Chiesa, per affrontare la crisi e risolverla.

*Inquisition* dal punto di vista di gameplay e struttura non è differente dagli altri core già analizzati. Introduce però il concetto di open-world, eliminando la mappa con "luoghi significativi" (almeno in parte) e introducendo invece un mondo di mappe molto grandi, esplorabili liberamente dai personaggi. Sebbene sia un'idea pregevole, molti non hanno apprezzato le missioni di collezione, in cui bisogna vagare per ore nel mondo alla ricerca di certi oggetti, come radici o bacche, per ottenere ricompense di valore.

Quello in cui brilla però *Inquisition* è la sua articolazione transmediale: riprende tutti gli altri testi della saga, li ricollega, li unisce, li completa e li espande. Attraverso un uso sistematico dei fari, molte delle tematiche toccate in precedenza vengono riprese e portate a compimento.

Riappaiono i Prole Oscura, comandati da Corypheus, uno degli stregoni del Tevinter che entrarono nella Città Dorata e la corrupsero, dando vita alla razza dannata dei Darkspawn. L'essere, mutato oltre ogni dire, è il principale nemico della storia e riprende tanto i temi di *Origins* quanto la storia precedente (il Canto della Luce, il principale testo religioso della Chiesa, racconta proprio di come la superbia degli uomini e dei maghi in particolare corruppe il luogo sacro dove il Creatore abitava con il peccato). Ritornano personaggi di *Origins* (Leliana, Morrigan) e le tematiche di *DAII* (la rivolta dei maghi). Si introducono vecchi compagni (Varric, sempre da *Dragon Age II*), personaggi completamente nuovi (il Toro di Ferro) e comparsi in precedenza nelle saghe (Cole da *Asunder*, Cassandra da *Dawn of the Seeker*). Anche i libri vedono in *Inquisition* un completamento (*L'Impero delle Maschere*, *Asunder*). Molti temi in sospeso trovano almeno una parziale soluzione (la rivolta dei maghi, la condizione di schiavitù degli Elfi) ma troviamo la conferma anche di dettagli di minore importanza per il mondo ma di sicuro peso per il giocatore (i risultati delle romance con i personaggi di tutta la storia precedente). Tutto viene considerato e riportato alla luce, mescolando sapientemente accenni al passato e riferimenti al futuro.

Finora *Inquisition* è il testo più risolutivo della serie e vive su questioni sorte nei giochi precedenti dando una fortissima continuità al tessuto narrativo, pur aggiungendone di nuovo (l'evoluzione dei fatti dell'Era del Drago, un intero impero, quello orlaisiano).

### ***Dragon Age: i romanzi***

Dragon Age vanta cinque romanzi al suo attivo, nonché svariati fumetti. Essi entrano in un rapporto prevalentemente temporale rispetto agli altri giochi, nel senso che raccontano la storia di alcuni personaggi importanti delle saghe negli spazi vuoti tra un capitolo e l'altro, mentre i luoghi rimangono sostanzialmente gli stessi, così come molti dei personaggi. In questo modo, troviamo le posizioni focus, ambient e talvolta appetizer.

I romanzi di Dragon Age sono molto legati ai core. Il *Trono Usurato* e *Last Flight* sono probabilmente i più indipendenti: il primo parla dell'ascesa al trono di Re Maric, padre di Cailan e Alistair, mentre il secondo è ambientato dopo *Inquisition* e parla della riscoperta dei grifoni da parte di alcuni maghi reietti. Il legame con i core è comunque forte: per *La Chiamata*, conosciamo Maric e Loghain e veniamo a sapere come si sono costituite alcune delle condizioni che ritroviamo nel videogame *Origins* (ad esempio perché Maric sia tanto rispettato, lo svolgimento della battaglia del fiume Dane, la ricomparsa dei draghi e la rinascita del Ferelden). Ritroviamo inoltre molti dei luoghi e degli aspetti di gioco di *Origins*: ad esempio, le regioni di Denerim e Redcliffe, il Thaig Ortan e le Vie Profonde, i temibili Prole Oscura; ma anche i Bardi, spie specialiste di Orlais, i Nani, gli Elfi, il Circolo. Il libro riprende una serie di "fari" del gioco e li utilizza per costruire un prequel di *Origins* ambientato chiaramente nello stesso mondo, anche se indipendente dal core e con una struttura a sé stante. Alcuni personaggi e alcune condizioni politiche vengono presentati ma i rimandi alla storia canonica sono limitati e la trama si dipana libera da vincoli.

Ancora più libero il caso di *Last Flight*, romanzo sul ritrovamento di uova di grifone da parte di una giovane maga dopo la caduta dei Circoli. La storia parte quando Valya, maga in fuga poco dopo la fine dagli eventi di *Inquisition*) si rifugia a Weissshaput, roccaforte dei Custodi Grigi, per cercare asilo. Tra le mura della fortezza trova un diario, che scopre

essere quello della maga Isseya, vissuta durante il quarto Flagello (429 anni prima della storia narrata), Custode Grigio a sua volta e sorella di Garahel, che mise fine all'invasione dei Prole Oscura sacrificando la sua vita contro l'Arcidemone Andoral. Leggendo il memoriale, Valya viene a conoscenza dello scontro per la sopravvivenza durante il quarto Flagello e di come i grifoni vennero segretamente corrotti, grazie a un incantesimo inventato proprio da Isseya, che li rendeva micidiali in combattimento ma li consumava fino alla morte. Dopo la fine dell'Arcidemone, Valya scoprì che la corruzione che aveva impiantato in loro era divenuta una malattia, che si era diffusa in tutto il Therdas provocando gradualmente l'estinzione della specie. La donna, consumata dal dolore e dalla Corruzione, salva le ultime tre uova prendendo la loro maledizione su di sé e andando a morire nelle Vie Profonde, com'è consuetudine tra i Custodi Grigi. Allora Valya, nell'era del Drago, cerca le uova e scopre l'ultima covata di grifoni, magicamente conservata, dopo tanti secoli.

In questo caso i legami con i core sono ancora più labili. Siamo sempre nel Therdas (nelle Anderfel, ad essere precisi, dal momento che la fortezza di Weisshaput si trova lì) sebbene sia un ambiente poco esplorato dai testi principali. I riferimenti ad *Origins* sono soprattutto legati ai Custodi Grigi: l'ordine ci riappare nel suo splendore dopo il quinto Flagello. Per il resto, tutti i riferimenti (i grifoni, il quarto Arcidemone e la guerra nelle Free Marches) si trovano al massimo nei codex. Gli altri riferimenti sono a *Inquisition*: i maghi reietti, la fine dei Circoli, le incertezze per i maghi perseguitati sono tutti elementi di *Inquisition*. Tutto ciò però rimane sullo sfondo; la maggior parte dei fatti narrati sono relativi al quarto Flagello, quindi diverse centinaia di anni prima.

Più connessi con la trama principale *La Chiamata* e *L'Impero delle Maschere*. *La Chiamata* è il “punto di raccordo” tra *Il Trono Usurpato* e *Origins*. Infatti i Custodi Grigi (tra cui un gionivane Duncan, che sarà il “reclutatore” del nostro personaggio in *DA:O*) devono raggiungere il Thaig Ortan, nelle Vie Profonde. Gli unici che hanno visitato quel luogo perduto sembrano proprio il sovrano del Ferelden e il suo generale, consigliere e amico Loghain (questi avvenimenti risalgono a *Il Trono Usurpato*). Nel romanzo, Maric dismette i panni di re e si inoltra nelle Vie Profonde col gruppo di Custodi. Qui vengono a conoscenza dell'esistenza di un Prole Oscura diverso, capace di pensare e parlare,

l'Architetto, e del suo piano per guarire i Prole Oscura dall'ossessione per gli Dei Corrotti che li consuma. Nel gruppo un'elfa, Fiona, ricorda a Maric l'antico amore per Katriel, la spia che in *Il Trono Usurato* aiutò il sovrano ad attraversare le Vie Profonde. I due giacciono insieme e concepiscono un figlio, Alistair, che sarà uno dei compagni più importanti del protagonista di *Origins*. Inoltre anche l'Architetto verrà ripreso, nell'espansione *Awakening* (l'unica espansione ufficiale di *DA:O*).

*L'Impero delle Maschere* invece è il prequel di *Inquisition*. Considera in particolare il lato politico della guerra civile in Orlais. I due contendenti (l'Imperatrice Celina e suo cugino, il Granduca Gaspard de Chalons) si contendono il potere assoluto sullo Stato. La prima parte del romanzo è più prettamente politica. I lettori conoscono Celina, Imperatrice di Orlais, e la sua servitrice e amante Briala. Celina sta affrontando una grave crisi politica dovuta al sempre crescente malcontento dei maghi. Per il Granduca però il problema principale è proprio la pace: in mancanza di guerra, nella sua visione, l'Impero diventa preda di lotte intestine. Scontrarsi col Ferelden rimetterebbe in riga lo spirito patriottico degli orlaisiani. Nella scena in cui appare, Gaspard provoca Bann Teagan (personaggio piuttosto importante in *Origins*), ambasciatore di Ferelden in Orlais, per creare un incidente diplomatico e costringere alla guerra il regno vicino. Il Granduca guadagna consenso grazie a una serie di piccole provocazioni e mosse aggressive che cercano di screditare l'Imperatrice e la sua corte. L'azione decisiva però riesce ad Halamshiral, una città con un grande ghetto elfico. Gaspard, con abilità, riesce a sobillare una rivolta; allo stesso tempo tramite una rappresentazione teatrale accusa Celina di essere troppo indulgente con gli Elfi e di amareggiare con una di loro (venendo evidentemente a sapere della relazione tra Briala e Celina). Vengono inoltre presentati in questa sezione i background dei vari personaggi che verranno coinvolti nella storia.

Briala va in avanscoperta per sedare la rivolta senza spargimenti di sangue, ma dopo la rappresentazione teatrale, Celina è costretta a partire con l'esercito e ridurre in cenere l'enclave. Così facendo, però, si espone all'attacco a tradimento del Granduca, che massacrà la cavalleria di Celina e la taglia fuori dai suoi rifornimenti. La seconda parte del romanzo assomiglia più a un romanzo d'azione: Celina è in fuga con la sua guardia privata, Michel de Chevin. Briala a sua volta fugge insieme al suo maestro

Dalish. I due gruppi sono inseguiti dal traditore e dal suo esercito. Entrambi si trovano nel sud del regno e sanno che chi raggiungerà per primo la capitale avrà un forte vantaggio sull'altro; tuttavia per Gaspard arrivare in città senza il corpo di Celina significherebbe alimentare forti tensioni tra i nobili fedeli. Briala e Celina si incontrano. Briala prova rancore per Celina che ha dato alle fiamme Halamshiral. Pensava che all'Imperatrice stessero a cuore gli Elfi, mentre capisce che il potere, non la giustizia, è la principale preoccupazione della donna.

Il gruppo dell'Imperatrice raggiunge un accampamento Dalish: Celina spera di poter chiedere l'aiuto degli elfi erranti per riconquistare il suo trono. Ma una volta arrivata, si rende conto che le sue speranze sono vane: i Dalish non sono interessati alla politica umana e stanno trattenendo un demone molto potente e antico per interrogarlo. Michel de Chevin, il cavaliere, permette la fuga del demone (Imshael) in cambio di un passaggio sicuro fino a Val Royeaux. Il demone così fornisce una pietra che permette di entrare nella rete degli Eluvian, specchi magici in grado di teletrasportare persone e cose su lunghe distanze. Gli eroi trovano il passaggio e stanno per inoltrarsi quando vengono raggiunti dal Granduca, che ha seguito le loro tracce. Dopo uno scontro con un Varterral, una creatura che si trova anche in *Dragon Age II*, entrano nella rete. A seguito di un lungo e pericoloso viaggio, arrivano a quella che dovrebbe essere l'uscita per Val Royeaux. Per decidere chi controllerà la chiave degli Eluvian, il Granduca affronta il campione di Celina, Michel. Lo scontro è duro ma equilibrato; ma all'ultimo minuto, Briala (con cui de Chevin era in debito) ferma il combattimento e ordina al campione di arrendersi: grazie a un anello al dito di Gaspard, si rende conto che il Granduca ha ucciso la sua famiglia, molti anni prima, per conto di un bardo molto vicina a Celina. Dunque l'ordine deve essere stato perlomeno approvato da Celina stessa. Briala, disgustata, prende il controllo della situazione: lascia che Celina attraversi un Eluvian che la porta al Palazzo d'Inverno, luogo dove la troveremo all'inizio di *Inquisition*, Invece il Granduca è libero di uscire ma non di usare gli Eluvian, che restano di fatto in mano a Briala.

In questo caso le vicende sono legate a doppio filo con la trama di *Inquisition*. Sebbene la questione dei maghi venga toccata solo marginalmente, vengono presentati molti degli eventi che ritroveremo nel terzo capitolo di *Dragon Age*. La rivolta di Halamshiral, che

segna l'inizio della rivolta elfica e che conduce Celina lontana dal trono, è forse il più importante degli eventi narrati; infatti senza di esso le motivazioni della guerra civile sarebbero molto parziali. Allo stesso modo vengono presentati i contendenti della guerra, Celina (più umana ma assetata di potere) e Gaspard de Chalons (inflexibile ma tendenzialmente più idealista). Inoltre Briala, Imshael e Michel sono tutti personaggi che entreranno a far parte di *Inquisition*. Il livello di continuità in questo caso è tale da dare l'impressione di una sostanziale relazione di “episodio 1 e 2” tra *Masked Empire* e *Inquisition*. Gli eventi iniziati nel primo proseguono nel secondo, attraverso una pratica che più che al transmedia fa pensare alla modalità della saga. Infatti la maggior parte delle “mancanze” presentate nel testo non vengono completate. La manipolazione iniziale è chiara: Gaspard (antisoggetto) cerca di sottrarre il trono di Orlais (oggetto del desiderio) a Celina e al suo gruppo (soggetto). Con l'attacco a tradimento c'è un vero e proprio danneggiamento (Propp1988: 37); dopodiché l'acquisizione di competenze (l'incontro tra i due contendenti) porta a una performance, che viene tra l'altro rimandata tramite il viaggio attraverso gli Eluvian, e conduce allo scontro diretto tra i due Cavalieri, Michel de Chevin e il Granduca Gaspard. Tuttavia il combattimento non ha una vera fine: nessuno dei due guerrieri muore perché De Chevin si arrende mentre i due pretendenti al trono se ne vanno. Alla performance non corrisponde alcuna sanzione; entrambi i soggetti restano disuniti dal loro oggetto del desiderio. Per scoprire la fine dello scontro giocare a *Inquisition* è necessario.

*L'Impero delle Maschere* è un ottimo esempio di appetizer che funziona anche da focus e ambient (spiegando la struttura politica di Orlais). Il libro viene rilasciato pochi mesi prima di *Inquisition* (aprile 2014, mentre il videogame risale a novembre dello stesso anno) fungendo da attrattore per gli appassionati, dal momento che introduce tutte le condizioni di base per il gioco. Dopo l'uscita del gioco però resta un valido documento di approfondimento, dal momento che spiega le ragioni di alcuni personaggi che in game restano secondari (come, ad esempio, Briala). Resta un caso particolare dal momento che rappresenta una modifica corposa alla cronoistoria del Therdas, funzionale alla trama dell'evento core, ma che non va a intaccare la struttura principale del mondo. Resta molto interessante come questo testo si sforzi di parlare di eventi che cambiano il

corso della storia, senza però citare gli eventi che il giocatore può aver influenzato attraverso i giochi. Per fare un esempio pratico, il sovrano del Ferelden non viene mai citato, perché potrebbe essere la Regina Anora, Alistair o il Custode stesso, a seconda di come è terminato *Origins*.

L'esperimento più curioso però è *Asunder*. Questo libro è molto simile a *Masked Empire* a livello di struttura, ma in più ha un suo valore come opera a sé. Anche *Asunder* è un prequel di *Inquisition* e in particolare segue le vicende di Rhys, mago del Circolo di Val Royeaux, ed Evangeline, templare graduato e fedele alla causa. A questi personaggi si aggiunge Cole, ragazzo estremamente ambiguo la cui natura resta incerta per tutto il romanzo.

La storia si apre su due fronti: da una parte, la Torre del Circolo, già in subbuglio per gli avvenimenti di Kirkwall (ovvero la distruzione della Chiesa da parte dei Maghi, tutto narrato in *Dragon Age II*), viene funestata da diversi omicidi. Dall'altra, la Divina (a capo della Chiesa, sotto il cui controllo sono anche i Circoli) partecipa a un evento mondano, ma viene attaccata da un mago folle che si fa esplodere; Evangeline riesce a salvare la religiosa.

Da quel momento le due vicende si intrecciano: il Circolo viene setacciato perché il mago deceduto proveniva dalla Torre. Allo stesso tempo gli omicidi continuano e Rhys inizia a sospettare di Cole. Cole è un ragazzino pallido, che vive nella Torre Bianca, ma è invisibile a chiunque tranne che al mago. In corso d'opera si viene a scoprire che Cole è veramente l'assassino, ma se Rhys ne parlasse causerebbe molti problemi, tanto al ragazzo quanto a sé stesso. Infatti Cole è, nella sostanza, un eretico invisibile, con un'apparente necessità di uccidere per non scomparire. Quand'anche Rhys riuscisse a convincere l'amico a mostrarsi, dovrebbe aiutarlo a giustificare gli strani poteri (e gli omicidi) a templari tesi e poco disponibili al confronto. Tuttavia le frequenti fughe di Rhys, nel periodo di massima tensione non passano inosservate: viene catturato (proprio da Evangeline) e imprigionato. Inoltre, dal momento che questo accade la sera stessa dell'attentato alla Divina, Rhys viene accusato tanto degli omicidi quanto di aver complottato contro la Chiesa. Inoltre, non è in condizioni di difendersi: accusare uno spirito invisibile non costituirebbe un'argomentazione credibile. Così rimane chiuso in carcere fino all'arrivo di Wynne.

Wynne è un'incantatrice anziana, di alto grado e di valore provato, già nota da *Origins* (è stata una dei compagni giocabili). Richiede la presenza di Rhys: il lettore viene così a sapere che Wynne è la madre di Rhys, sebbene tra i due non corra buon sangue, a causa della continua assenza di lei.

La tensione sale; ma Rhys, Evangeline, Adrian (amica di Rhys e rappresentante della congrega dei Libertari, che vogliono l'indipendenza dei Circoli) e Wynne partono per andare a ovest, dove in una fortezza sperduta un mago sta facendo una ricerca per spezzare la Calma, un rito che priva i praticanti arcani della loro magia. Ad essi si aggiunge Cole, che si aggrega a distanza, ma di nascosto, per proteggere Rhys, il suo unico amico. Dopo un lungo viaggio (con l'inevitabile incursione dei Prole Oscura e molti contrasti tra i personaggi) il gruppo raggiunge il luogo, distrutto da un demone; ciò nonostante, Pharamond (lo studioso) si salva e il gruppo rientra con le ricerche portate a buon fine. I templari non vedono di buon occhio i risultati: revocare la Calma è possibile e la Calma è la principale difesa contro i maghi non controllabili.

Dunque, mentre la situazione degenera lentamente e le tensioni si fanno sempre più aperte, la Divina concede un concilio dei maghi, per discutere delle implicazioni della ricerca di Pharamond. Tuttavia Pharamond viene trovato morto e i Templari usano il fatto come scusa per invadere la sede del concilio e arrestare i maghi. A questo punto, gli incantatori si difendono e Rhys dà fondo al suo potere per permettere agli altri di fuggire. Viene quindi catturato.

Cole a questo punto si unisce ad Evangeline e a Wynne per salvare il loro amico, mentre la situazione arriva alla fine ad un punto di rottura ed esplose. Evangeline si unisce agli altri e libera i maghi del Circolo spaccando i loro filatteri (fiale di sangue che permettono di rintracciare i proprietari). Il gruppo raggiunge Rhys (grazie al determinante apporto di Cole) e lo libera; il capitano dei Templari però li insegue nelle fogne da cui cercano di fuggire. Rhys e Cole si trovano ancora una volta soli e feriti; il vecchio templare utilizza una pergamena (la Litania di Adralla, che era già stata utilizzata nella missione "il Circolo Spezzato" di *Origins*) per rompere l'invisibilità di Cole. Rivela in questo modo che Cole è veramente uno spirito e che con ogni probabilità ha utilizzato Rhys per uccidere. Entrambi sono sconvolti dalla scoperta e il templare sta per sopraffarli quando Wynne e Evangeline



accorrono in loro aiuto. Nello scontro Evangeline perde la vita; ma Wynne decide di sacrificare la sua scintilla vitale per salvare l'amante del figlio; in questo modo, il cerchio si chiude. Cole lascia il gruppo, sentendo la necessità di stare solo dopo aver scoperto la sua vera natura. Evangeline resta fedele all'ideale che i templari debbano proteggere i maghi e segue quindi Rhys. Lo stregone invece si fa portavoce delle idee della madre, ma decide comunque per lo scioglimento dei Circoli e la guerra. Fa inoltre pace con l'idea della madre assente, comprendendo la sua distanza e quello per cui ha combattuto.

*Asunder* occupa all'incirca le stesse posizioni di *l'Impero delle Maschere*. Ha un peso sia per il focus (dal momento che ci chiarisce le dinamiche tra politica, Chiesa e magia) sia come appetizer (anch'esso è stato presentato prima dell'uscita di *Inquisition*). Crea inoltre un background per il compagno dell'Inquisitore, Cole. Tuttavia in *Masked Empire* è chiara la volontà di aprire a un altro capitolo: la storia, per quanto godibile anche se letta da sola, è chiaramente la “prima parte” di qualcosa: infatti i personaggi vengono “messi in posizione” dove cominceranno la storia in *Inquisition*<sup>25</sup>. A questo bisogna aggiungere che la questione di fondo (la guerra tra Celine e Gaspard) non viene risolta: i due continuano a lottare per l'intero libro, ma alla fine non trovano alcuna soluzione. In questo modo si ha un senso di “non finito” che per essere risolto deve trovare il suo proseguimento in DA:I. Invece *Asunder* è molto più autoconclusivo. Le tensioni tra maghi e templari ci sono e giocano una parte importante, se non addirittura prevalente, nell'influenzare le vite dei personaggi. Ciò nondimeno, il fatal flow dei personaggi si conclude: Wynne trova il senso alla sua lunga vita; Evangeline capisce che quello che vuole è difendere i maghi, anche a costo di entrare in contrasto con l'ordine dei Templari; Cole scopre la sua natura e riesce ad “andare avanti”; Rhys si rappacifica con la madre, trova l'amore e riesce finalmente a trovare i giusti motivi per combattere. Ma allo stesso tempo anche la trama principale si esaurisce, sebbene lasci un'apertura a ulteriori sviluppi: l'assassino viene scoperto e i maghi si ribellano all'oppressione. Ovviamente la guerra non viene descritta (lo svolgimento sarà

---

25 Celine e Gaspard, i due contendenti della guerra civile di Orlais, si trovano circa a metà del libro a poca distanza dalla loro destinazione finale (ovvero la posizione in cui si trovano all'inizio di *Inquisition*): Gaspard attacca Celine a Lydes. Il Palazzo d'Inverno è a est, a pochi giorni di cavalcata da Jader (al confine col Ferelden). La base di Gaspard invece si trova tra Lydes e Jader. I personaggi avrebbero potuto raggiungere le rispettive basi con un viaggio terrestre. Invece per mettere a confronto le personalità è necessario fare un lungo giro tramite la rete di Eluvian.

sempre in *Inquisition*) ma il “punto d'arrivo” per i maghi è l'indipendenza, che è effettivamente proclamata.

Per quanto concerne la struttura transmediale, in *Asunder* la sua presenza è marcata e evidente. I legami con il Therdas “canonico” sono forti e chiari e fanno parte delle questioni di base (i Circoli sono messi in dubbio, ad esempio). Numerosi sono anche i “fari”. Riappaiono due vecchie conoscenze dei giocatori (Leliana e Wynne, da *Dragon Age Origins*). Inoltre riappaiono anche Fiona, che è la madre di Alistair (appare in *La Chiamata*) e Teagan, altro personaggio secondario di *Origins*. In sostanza, in questo libro ritroviamo buona parte dei personaggi vecchi e nuovi della saga; gli appassionati rivedono il mondo che tanto hanno amato e si trovano "al centro della ragnatela" che costituisce l'ordito del mondo, avendo oltretutto una prospettiva diversa, più vicina alla normalità (tutti i personaggi, eccetto Wynne, non hanno un passato intenso).

Chi invece intende avvicinarsi a *Dragon Age* da *Asunder* lo può fare senza problemi, godendosi l'ambientazione dark fantasy e apprendendo molto del background “sul campo”. I personaggi sono immediatamente comprensibili, la situazione anche (un regime oppressivo che rinchiude i più potenti e pericolosi tra loro), molti riferimenti sono immediatamente intuibili e quelli ai testi esterni passano in secondo piano. I collegamenti interni al testo lo rendono quasi un thriller (il continuo passare da un personaggio all'altro, i misteriosi omicidi al centro del racconto e l'enigmatica natura di Cole), genere che ad oggi va per la maggiore. Tuttavia per cogliere la “piena potenza” del testo bisogna conoscere il mondo, la difficile integrazione della magia, i frequenti giochi politici, la geografia, la logica dei personaggi. In questo caso una “trama segreta” esce dal complesso, manifestandosi come grande connettore tra i core, unendo il nuovo equilibrio successivo a *Origins*, la rivolta dei maghi di Kirkwall e il caos di *Inquisition*.

Tutto questo è aiutato anche dal fatto che il romanzo fa riferimento a modelli già noti. Il principale prototipo è probabilmente il romanzo distopico inglese, con lo stretto controllo dei Templari sui maghi del Circolo, che vengono trattati come criminali e sottomessi alle regole di una Chiesa severa e inflessibile; d'altro canto questo modello viene fortemente stemperato dalla politica, che cerca in qualche modo di addolcire la tensione. Le storie

private invece sono forse più banali anche se non prive di significato: il rapporto madre-figlio, l'amore, la gelosia.

D'altronde è in rapporto alla fantasy classica che *Asunder* (come in generale tutto *Dragon Age*) prende senso. Siamo abituati a maghi potenti, buoni e saggi (Gandalf di Tolkien), Elfi antichi, custodi di arcani segreti e legati alla natura, saggi sovrani che governano il regno con magnanimità (Terry Brooks). *Dragon Age* gioca su questi stereotipi rovesciandoli: i maghi sono troppo pericolosi per essere liberi. Gli Elfi sono stati spazzati via, schiavizzati, e ora sono dei cittadini “di serie b” oppure degli isolazionisti che cercano di recuperare la loro grandezza passata un frammento alla volta. I sovrani dipendono dai poteri all'interno del regno, la politica decide per loro, tradimenti e giochi di potere sono all'ordine del giorno. Questa è la maggiore e più apprezzabile qualità di *Dragon Age*, il suo tentativo di ricostruire un mondo fantasy plausibile, in cui le spinte vengono canalizzate in un corpo sociale verosimile. Ciò ne fa anche un prodotto maturo e non adatto a chi non ha mai incontrato il genere.

## ***I video***

*Dragon Age* vanta ben tre produzioni video di cui solo una risulta effettivamente essere un prodotto che vede la supervisione almeno parziale di Bioware. *Dawn of the Seeker*, *Redemption* e *Warden's Fall*<sup>26</sup> sono le tre pellicole sul franchise. Il primo è un film d'animazione, mentre le altre due sono webseries.

*Dawn of the Seeker* è l'ultimo film in ordine cronologico. Anch'esso un prequel di *Inquisition*, narra le vicende che hanno portato alla fama Cassandra Pentaghast, una dei compagni di *Inquisition*, a diventare famosa e acclamata in tutta Orlais, nonché la Mano Destra della Divina. Il film è stato girato interamente in CG; ma i personaggi vengono evidenziati da un tratto diverso, che sembra quello di un pennarello. Il film viene prodotto da Bioware ma senza il suo intervento diretto; il risultato è un ibrido curioso e unico nel suo genere. È evidente l'influenza orientale, tanto nel charter design (dagli “occhi grandi”, la complessione fisica dei personaggi) quanto nell'impostazione registica (il movimento

---

<sup>26</sup> *Dragon Age: Dawn of the Seeker*, Fumihiko Sori, 2012; *Dragon Age: Warden's Fall*, Mechanima, 2010; *Dragon Age: Redemption*, Felicia Day, 2011

plastico, i combattimenti che riprendono le arti marziali orientali, un certo tipo di mimica espressiva, le relazioni tra i personaggi). La trama è piuttosto “borderline”: vi sono dei fari (la Cattedrale di Val Royeaux, il Circolo dei Magi, i Templari, i Cercatori, la Divina e gli alti prelati, i maghi del sangue). Ciò nonostante, vi sono molte incongruenze con il resto dell'impianto narrativo: a cominciare dai nomi dei personaggi graduati, che spesso non sono presenti (nonostante sia possibile reperirli); o la sovrabbondanza di draghi (che addirittura erano creduti estinti per la caccia intensiva praticata secoli prima) o i poteri della magia (la possibilità di controllare tre draghi contemporaneamente). Il risultato è una miscela straniante: sembra appunto di osservare una riappropriazione del franchise da parte di un fan non particolarmente legato alla continuity. D'altro canto, la natura del film sembra rivolgersi a una certa fascia d'utenza (quella appassionata di fumetti e cartoni giapponesi) che può combaciare con *Dragon Age*, riattivando un pubblico che può provare potenzialmente dell'interesse per il franchise.

Considerazioni molto simili valgono per *Dragon Age: Redemption*. Anche qui c'è il patrocinio di EA per un progetto semi-spontaneo. Felicia Day (*Buffy l'Ammazzavampiri*, *The Guild*) produce, sceneggia, dirige e interpreta una serie web di cinque puntate ambientata nel Thedas, in particolare nei pressi di Kirkwall. In questo caso, la componente appetizer è particolarmente forte. Tallis, l'elfa schiava liberata dai Qunari, che ha aderito al Qun (la filosofia e religione dei giganti dalla pelle grigia), è la protagonista di *Mark of the Assassin*, DLC (*Downloadable Content*, piccole espansioni a pagamento) per *Dragon Age II* pochi mesi dopo. Dunque già la finalità di questo progetto è promozionale: creare un personaggio da “rivendere” nel pacchetto di espansione. Anche la scelta di Felicia Day è promozionale: si tratta di una star del web, che ha mantenuto la sua notorietà grazie a una serie digitale distribuita sul web, la già citata *The Guild* (pubblicata dal 2007 al 2013, ideata proprio dalla stessa Day). Attrice, giocatrice e nota tanto nel panorama delle webseries quanto in quello dei videogame, Felicia Day è un ottimo testimonial per l'intero franchise. Infine, anche i mezzi di realizzazione sono particolari. La ricostruzione dell'ambiente, per quanto curata, è chiaramente un esempio di cosplay<sup>27</sup>. Particolarmente evidente, in questo senso, l'equipaggiamento del templare Cairn (interpretato da Adam

<sup>27</sup> La parola cosplay è la crasi di costume play, che secondo gli stessi fan corrisponde a "interpretare un personaggio conosciuto indossandone il costume" (dal sito [www.cosplayitalia.it](http://www.cosplayitalia.it) alla voce "definizione").

Reyner). La corazza e la spada non sono “oggetti di scena”, creati per essere più verosimili possibili; ma denunciano la loro natura “home-made” (pur essendo di buona fattura) quasi a invitare gli altri fan a fare altrettanto. Anche in questo caso, *Redemption* è un tipo di pubblicità particolarmente studiato: se la scelta dell'attrice protagonista coinvolge un target piuttosto ampio (quello dei gamer più puri, ma anche dei “nerd” che possono aver incontrato Felicia in molti show ben noti alla comunità), la scelta del cosplay è invece un invito a partecipare per i fan. Arrivando a *mostrare* un esempio di cosplay, gli appassionati sono instradati verso varie forme di imitazione produttiva, secondo i modelli indicati da Jenkins (2006; 2013). I responsabili del marketing hanno scelto di promuovere una forma che esemplifica quello che può fare un cultore con un po' d'impegno e un buon costume. Quasi una sfida, per i più accaniti tra i fan, a fare meglio e contemporaneamente una mossa per tentare di coinvolgere maggiormente la fascia di cosplayer, che a loro volta sono eccellenti promotori del franchise nelle fiere e nei principali eventi (un ottimo esempio in questo senso è costituito da *The Witcher*<sup>28</sup>).

L'ultimo esempio invece è più prossimo alla pura categoria fandom. I mechinima sono dei filmati, creati tramite software appositi, che permettono di estrapolare degli elementi da un videogioco e rimontarli in modo da creare dei filmati. Dragon Age, grazie al tool di creazione di *Origins*, ha reso possibile la produzione di *Warden's Fall*, nel 2010. La storia è un sequel di *DA:O* (nelle prime scene Kristoff, il protagonista, col suo gruppo di Custodi Grigi sta dando la caccia ai Prole Oscura sopravvissuti alla Battaglia di Denerim) e un prequel di *Awakening* (Kristoff riapparirà nell'espansione e la Madre, che viene citata, sarà una delle potenziali avversarie dell'espansione). Il prodotto finale è un mediometraggio di circa mezz'ora, composto da cinque parti, di ottimo livello.

*Warden's Fall* è interessante perché è un'opera interamente prodotta dai fan, attraverso uno strumento messo a disposizione dalla casa di produzione. In questo senso si possono sfruttare gli spazi bianchi lasciati dagli sviluppatori per riempirli coi contenuti fanmade. Nel caso che stiamo studiando, ad esempio, è un personaggio di *Awakening* che viene ripreso e gli viene dato un passato. L'operazione compiuta in questo modo è apprezzata al

---

<sup>28</sup> <http://en.cdprojectred.com/news/the-witcher-cosplay-contest-result>; il sito che ha promosso il contest è direttamente quello dei creatori del gioco.

punto da essere canonizzata da Bioware<sup>29</sup>. L'elemento di maggiore importanza, ad ogni modo, è la consapevolezza delle energie creative del fandom. L'efficacia di *Warden's Fall* sta proprio nell'aver dato uno strumento per canalizzare quelle energie e poi aver riconosciuto il prodotto finito come degno di nota per l'intera produzione. In questo modo il fandom ha avuto modo di partecipare alla creazione di un frammento di storia di *Dragon Age*, secondo modalità intermedie tra quelle del gioco di ruolo (produzione grassroots) e il riconoscimento mainstream del prodotto finale.

### ***Dragon Age RPG – Vanguard***

Infine, veniamo a *Dragon Age RPG – Dark fantasy roleplaying*. La EA ha acquistato i diritti dell'*Adventure Game Engine (AGE System)* per adattarlo al setting, creando un gioco di ruolo ambientato nel mondo di *Dragon Age*. Andremo ora ad analizzare un'avventura originale ambientata nel Thedas per mostrare in che modo un testo aperto si integra con l'architettura transmediale.

Cominciamo col descrivere il motore di gioco. L'*AGE System* utilizza tre dadi a sei facce, che vanno sommati a una caratteristica tra le otto disponibili: Astuzia, Comunicazione, Costituzione, Destrezza, Forza, Magia, Percezione, Volontà. Ogni caratteristica ha di base un valore compreso tra -2 e 4. Un singolo dado è definito "Dado del Drago"; questo dado risolve i pareggi in caso di contrapposizione e definisce il margine di successo con cui l'azione viene compiuta a termine (6 per una riuscita eccezionale o un fallimento per un soffio, 1 l'opposto). A queste caratteristiche si aggiungono la Velocità (determinata dalla razza e pari al numero di metri che si possono percorrere in un breve lasso di tempo), la Difesa, l'Armatura e le eventuali penalità dovute all'ingombro. Inoltre vi sono Salute, Armi, Poteri e Classe. Ogni classe possiede poteri unici, competenze nelle armi e punti di forza e debolezza.

Il sistema è molto aleatorio. Un tiro di dadi ha un range da 3 a 18; la caratteristica, che ha un valore medio compreso tra 2 e 3, quindi pesa per un nono o un sesto sul risultato massimo atteso. C'è da dire che tirando tre dadi è molto più facile ottenere risultati più alti e il valore medio dovrebbe essere compreso tra 10 e 11, al netto della caratteristica, a fronte

---

<sup>29</sup> [www.enadget.com/2010/05/22/machinima-com-creates-canonical-expansion-to-dragon-age-origins](http://www.enadget.com/2010/05/22/machinima-com-creates-canonical-expansion-to-dragon-age-origins)

di un valore medio di 11 come soglia di riuscita. I check sono molto rapidi: il narratore seleziona una soglia di difficoltà da una tabella, il giocatore tira i dadi, somma la caratteristica e vede se il risultato pareggia la soglia. Se necessario, controlla il Dado del Drago per valutare quanto bene è riuscita l'azione. I tiri contrapposti sono altrettanto semplici: si tirano i dadi per i due contendenti e il risultato più alto vince. Le note dolenti arrivano in combattimento. Come abbiamo avuto modo di scoprire giocando *Vanguard*, il sistema è terribilmente difensivo: un colpo per andare a segno deve superare la Difesa, poi viene ridotto di un valore pari all'Armatura. Il danno normalmente si attesta attorno ai 2d6 (due dadi a sei facce), mentre l'armatura di un avversario può tranquillamente arrivare a 4. Un avversario debole ha circa trenta punti vita. Tradotto in termini di gioco, questo significa che i dadi sono spesso a svantaggio dei giocatori: quando questi riescono a colpire si trovano a infliggere una manciata di danni per volta, quindi impiegano innumerevoli round per abbattere un avversario debole.

Questo per quanto riguarda il sistema. Tuttavia, come abbiamo sostenuto in precedenza, il sistema è l'hardware, mentre la storia è il software. L'uno senza l'altro non esiste. Di conseguenza, dopo aver analizzato la struttura del sistema, per comprendere come funziona effettivamente una narrazione attraverso questa testualità è necessario giocare. Cosa che è stata fatta, attraverso la campagna *Vanguard*, con una trama originale. Ho scritto personalmente la storia e l'ho giocata con un gruppo di appassionati.

La storia è ambientata 15 anni dopo *Inquisition*. L'ordine dei Custodi Grigi è rinato, anche grazie al lavoro dell'Eroe del Ferelden (Ater) e del suo più fidato luogotenente, Stoll. Nel periodo recente, sulle Frostback Mountains si sono manifestati diversi casi di Morbo Oscuro (la malattia diffusa dai Darkspawn) e gli Avvar (una popolazione umana che si è separata secoli fa dai Fereldeniani e vive ai confini del regno) che abitano quelle zone hanno richiesto l'intervento dei Custodi. Sul posto si è recato un nutrito contingente di guerrieri, che ha iniziato a battere le foreste in cerca di prove. Dopo alcuni giorni, i risultati sono insoddisfacenti. La zona sembra assolutamente tranquilla anche se i montanari della zona lamentano diverse scomparse e morti misteriose.

Gli eroi sono Custodi Grigi, fanno parte di uno dei gruppi in esplorazione e sono guidati da

un nano esperto che si è unito all'Ordine già da diversi anni. Sono partiti da alcuni giorni quando incontrano delle creature consumate dal Morbo Oscuro. Dopo averle sconfitte, essi cercano la fonte della Corruzione, dal momento che le abituali incursioni dei Prole Oscura non sono sufficienti ad appestare la terra in maniera così massiccia. Esplorando, trovano un campo di Prole Oscura. Questi esseri normalmente non hanno necessità di soste, essendo nutriti magicamente dalla stessa Corruzione che diffondono; di conseguenza, i personaggi deducono che qualcuno li ha posti lì a guardia di qualcosa. Un sentiero appena oltre il campo, infatti, conduce a un antico monumento, ma la strada è impraticabile a causa del numero di nemici. Così gli eroi sono costretti ad aggirare l'accampamento inerpicandosi sul fianco della collina. Arrivano infine al monumento, un grande monolito piazzato in centro a una sorta di palco in pietra. Alla sua base, si apre una strada verso un profondo cunicolo sotterraneo. Le guardie sono colte disarmate e quindi liberarsi di loro è facile: gli eroi entrano nel tunnel.

Nelle viscere della terra si cela un'antica rovina elfica. Il tempo ha creato corridoi che la rendono un vero labirinto. A destra si nasconde un nido di Prole Oscura, a sinistra invece una sorta di magazzino; molti libri sono stati rovinati dal passaggio dei Prole Oscura. Ma altri sono in condizioni accettabili e parlano di un antico luogo di potere nascosto nella montagna, legato al Vuoto. Tutte le tre aree citate conducono a una sala centrale da cui, a sua volta, si dipartono tre corridoi. Inoltre, dopo aver sconfitto gli occupanti, si scopre un cunicolo che dal nascondiglio dei Prole Oscura conduce direttamente alla biblioteca, mentre dal magazzino una strada secondaria conduce a una sala misteriosa. Dalla sala centrale invece si arriva a questa anticamera misteriosa (con un indovinello da risolvere per entrare), oppure si attraversa un corridoio pieno di trappole, o si entra in uno stretto scavo che si inoltra nelle profondità della terra. In questo caso si arriva a una zona piena di Prole Oscura semi addormentati.

In ogni caso, le strade portano alla biblioteca, piena di libri e pergamene scritte in un linguaggio simile all'antico elfico o a un tevingeriano arcaico. Dopo una passeggiata, il gruppo arriva in centro alla biblioteca: qui vi è uno spiazzo vuoto, fiancheggiato da teche contenenti oggetti di evidente potere. Al centro, su un basso tavolo di pietra, c'è quello che sembra un foglio di tessuto metallico. I maghi del gruppo vedono che un assottigliamento



del Velo fornisce potere all'intera struttura. Quando qualcuno muove il foglio (su cui è intuibile una mappa) il Velo si sfalda e i giocatori sono costretti a fuggire perché un demone molto potente inizia a uscire.

Dopo aver visitato la biblioteca, gli eroi rientrano al campo, dando il via alla seconda parte dell'avventura. Appena arrivati, il loro capitano li abbandona; quando i graduati sentono parlare della biblioteca e vengono a sapere del foglio, inviano i giocatori dal Comandante dei Custodi Grigi del Ferelden, Ater. Quando il gruppo arriva, una discussione tra Stoll (il braccio destro del comandante) e Ater è in corso. Si interrompe con l'entrata dei giocatori, ma la tensione tra i personaggi è evidente. Stoll esce dalla tenda, arrabbiato. Ater ascolta il resoconto dei protagonisti. Se hanno recuperato la mappa, chiede di mostrarla, altrimenti domanda una guida per raggiungere la biblioteca e riottenerla (può andare l'intero gruppo, solo un personaggio, o il non-giocante che li accompagnava).

Fatto ciò, Ater rivela che una grande forza Prole Oscura si sta ammassando sulle montagne e la mappa rivela il cuore dell'esercito nemico. Propone quindi agli eroi di unirsi a un gruppo di veterani per raggiungere il luogo per spiare, sabotare il possibile e tornare a riferire. L'alternativa è restare nel campo, ma un contingente Prole Oscura sta per attaccare: di conseguenza i giocatori dovranno difendersi. Nell'accampamento le ferite vengono azzerate e si possono identificare gli oggetti, se i giocatori sono riusciti a prenderli.

La scena successiva è determinata dalla scelta dei giocatori. Se hanno deciso di restare, dovranno combattere nel villaggio. A battaglia conclusa, verranno a sapere delle strane ossessioni di Ater e dei forti contrasti con Stoll. Dopodiché verranno inviati a recuperare i veterani. Al contrario, se si sono uniti al gruppo di veterani, incontreranno un'avanguardia dell'esercito Darkspawn e dovranno affrontarla. A fine battaglia i personaggi assisteranno a un rituale con un Prole Oscura catturato.

I veterani procederanno verso i Prole Oscura (se il gruppo ha partecipato alla battaglia per la cittadina a fondovalle, i veterani saranno irremovibili nel proseguire e inviteranno il gruppo ad unirsi a loro). Qui troveranno un villaggio Avvar completamente invaso dall'orda, che tuttavia sembra non avanzare, mostrando un comportamento insolito. Oltre, c'è una strada verso la montagna e lì un ingresso verso l'interno, da cui i Prole Oscura

sembrano provenire, anch'essi con un inaspettato comportamento stanziato. I Custodi Grigi più esperti andranno verso il cuore dell'orda, mentre incaricheranno i giovani di salvare eventuali sopravvissuti nel villaggio. Qui i giocatori troveranno effettivamente dei malati, sfregiati e crudelmente mutilati con pezzi di metallo, usati come schiavi. L'azione di salvataggio sarà azzardata ma andrà a buon fine; tuttavia l'orda si accorgerà della presenza dei giocatori e si muoverà rapidamente verso di loro. Proprio a quel punto Ater riappare e uno dei veterani si sacrifica per attirare l'attenzione dell'Orda e sviarla mentre i giocatori si allontanano con l'Eroe del Ferelden. Ater conduce il gruppo oltre le linee nemiche, attraverso un passaggio segreto, fino all'interno della montagna. Qui svela che in verità la posta in gioco non è solo un attacco di Darkspawn. Un antico luogo di potere si cela nelle profondità della montagna; tramite un rituale sperimentale, un mago potrebbe essere in grado di guarire la Corruzione da un malato – o anche un Custode Grigio. Il che si collega a un altro personaggio delle saghe di Dragon Age: l'Architetto, un Prole Oscura mutato che mira a liberare i suoi fratelli dalla schiavitù. Per farlo, però, dovrebbe diffondere la Corruzione anche in superficie, in modo che le razze sviluppino degli “anticorpi” contro il Morbo Oscuro. Se questo rituale dovesse funzionare, però, il piano dell'Architetto (con cui Ater è in contatto) sarebbe molto più plausibile: gli stessi Prole Oscura potrebbero essere “curati” dalla Corruzione e quindi uscire alla luce del sole senza timore. D'altro canto questa via è pericolosa, poiché i Darkspawn sarebbero liberi di scorrazzare nel mondo, restando un potenziale pericolo, soprattutto se per qualche motivo il rituale su di loro non dovesse riuscire perfettamente. Stoll è contrario a questa opzione e ha disertato, inoltrandosi con un solo compagno nelle profondità. Infatti un Prole Oscura particolarmente potente ha preso possesso del luogo di potere e lo custodisce gelosamente. Stoll vuole uccidere l'essere e distruggere il luogo prima che chiunque possa farne uso: il metodo che Ater vuole usare è troppo pericoloso, meglio continuare ad affrontare il nemico alla vecchia maniera.

I personaggi attraversano un villaggio Prole Oscura (prova evidente che qualcuno li controlla, essendo una pratica contraria al loro abituale comportamento nomadico) e entrano nella strada che li conduce in profondità. Incontrano di nuovo Stoll all'ingresso della camera del potere che fronteggia il Carnefice, un Prole Oscura particolarmente

deforme e orribile. Ater e Stoll iniziano a discutere sul da farsi e il Carnefice interviene: anche lui ha un piano. Vuole diffondere una versione modificata e più potente del Morbo Oscuro, in grado di uccidere gli stessi Prole Oscura e addirittura gli Arcidemoni. In questo modo, l'intera razza (che il Carnefice ritiene sbagliata alla radice) verrebbe spazzata via. Con essi morirebbero anche molti abitanti della superficie, visto che la nuova malattia colpisce indiscriminatamente, ma il suo obiettivo è spazzare via il male che i Darkspawn costituiscono ed è disposto a pagare qualunque prezzo. I giocatori dovranno scegliere con chi schierarsi: in base alle loro scelte e ai risultati della battaglia osserveranno le conseguenze delle loro azioni.

La campagna ha preso il via due volte, entrambe gestite online. Discord era la piattaforma utilizzata per l'audio mentre Roll20 era il sito di supporto per tirare i dadi e mostrare mappe e movimenti. La prima volta, i giocatori al tavolo erano tre, master escluso: Alistair (Dave), Bogrin (Firamasta) e Arryn (Lazarus). L'avventura ha preso il via, ma si è interrotta dopo breve tempo. Gli eroi hanno affrontato il primo scontro (due Hurlock e due Genlock, i Prole Oscura più deboli) e il sistema ha dato i primi segni di difficoltà; lo scontro, che doveva essere rapido e introduttivo, si è rivelato molto lento e impegnativo; i Prole Oscura, resistenti e ben armati, sono riusciti a mettere in seria difficoltà i giocatori e il mago (che ha difese molto basse) è stato abbattuto. Lo scontro, che doveva durare pochi minuti, avendo a che fare con quattro avversari secondari, è invece continuato per oltre due ore con un morto tra i giocatori e un avversario in fuga.

I problemi però sono iniziati già dalla prima sessione. Infatti, ai tempi non avevo ancora giocato *Inquisition*; *Vanguard* però è ambientato quindici anni dopo (pur non avendo alcun legame con *DAI*, e svolgendosi in una zona che non è ancora stata toccata dagli eventi narrati finora). Lazarus, nella sua competenza da fan, non riteneva possibile che la mia esperienza del mondo fosse sufficiente per scrivere una simile avventura. A fronte delle proteste del giocatore, e di alcuni problemi tecnici di Dave, ho dismesso il tavolo, ritenendo non vi fossero le condizioni di base per proseguire.

Ciò nondimeno, il fatto è interessante in sé, dal momento che mostra chiaramente la valenza della posizione fandom. Il problema di un mondo aperto è, appunto, la sua

apertura; non sempre è facile ritrovarsi. Lazarus si è trovato a disagio perché la sua competenza “da fan” gli impediva di godersi una storia che non teneva conto di un testo core. Per lui era inconcepibile che la trama si allontanasse dal “canone” di Dragon Age. Al contrario, gli altri giocatori hanno accettato il patto finzionale dando maggior rilievo ai valori di ambient e rispetto del mondo narrativo. Hanno accettato la “approssimazione di continuità” che proponevo e si sono messi in gioco consapevoli della “mancanza” della storia sulla continuity.

Da questo caso però emergono due aspetti degni di nota. Dapprima, il fatto che in un labirinto reticolare tutto è più “fluidò”, è necessaria una costante mediazione tra le parti, legami, strade e storie non sono definite ma variano in base al caso e all'occasione. Ad esempio le priorità dei giocatori variavano notevolmente: la continuity per uno, l'ambient (il “tono”) per gli altri due.

L'altro aspetto è la forte componente sociale che interviene nei testi aperti. La storia di un labirinto algoritmico esiste a prescindere dal lettore (sebbene richieda pur sempre un lettore per “prendere vita”). Invece un testo reticolare è costantemente *in fieri* perché si basa su quello che i giocatori richiedono e come la narrazione può evolversi. Gli elementi sociali “esterni” diventano molto importanti, perché dall'armonia del gruppo e dal suo affiatamento dipende lo sviluppo. Quando si vengono a creare questi gruppi si confrontano anche elementi empatici, immaginazioni personali e conoscenze o punti di vista differenti sul mondo. Questo ovviamente non vale solo per i GdR: ogni testo reticolare si basa su una forte componente sociale, per la lettura, l'interpretazione e la costruzione stessa del testo.

Il secondo tentativo di concludere *Vanguard* è stato più fortunato. Lazarus si è fatto da parte, mentre nuovi giocatori si sono uniti. I personaggi questa volta erano Alistair (Dave), Caladan (Val), Cormac (Firamasta) e Ffion (Rika). I personaggi erano rispettivamente due guerrieri, un ranger e un mago del Circolo. Io gestivo nuovamente il tavolo come narratore. Tutti i giocatori conoscevano il franchise abbastanza bene; c'è da dire che non ho ricevuto molte richieste nel periodo di ricerca.

La campagna segue il percorso che ho descritto sopra. Come sarà stato possibile notare, lo schema di base è di fatto una storia ad albero, peraltro piuttosto semplice (vi sono solo

alcuni punti in cui la strada si biforca per ricongiungersi poco dopo) e le possibilità di scelta sono limitate. Anche il range dei personaggi (tutti Grey Wardens fereldeniani) è abbastanza ristretto. Questi accorgimenti sono però necessari per mantenere il gioco in tema: difficilmente si può spiegare la presenza di estranei nei gruppi di ricerca dei Custodi Grigi.

I “fari” presenti nel gioco erano molteplici, anche se cercavano di controbilanciare la necessità di creare una storia con un impatto secondario sul tessuto narrativo: non c'era alcuna volontà di sovvertire l'ordine di Dragon Age. A complicare la faccenda, c'è da dire che quando scrissi l'avventura non avevo ancora giocato a *Inquisition*, quindi avevo la necessità di mantenere la trama distante da quegli eventi. Tra i principali fari, c'erano i Custodi Grigi e l'Eroe del Ferelden. Ho riutilizzato quello che avevo creato in *Origins*, dal momento che sarebbe rimasto un non-giocante per tutta la partita e avrei dovuto controllarlo io. In verità, qualsiasi personaggio sarebbe stato una scelta lecita (compreso quello Dalish che la Bioware aveva previsto – o almeno, è quello che viene selezionato di default in *Inquisition* se non si importano salvataggi dai giochi precedenti). Le origini dell'Eroe in questo caso non influenzano la scrittura del personaggio: giunto molto vicino alla morte (diventare Custode Grigio porta lentamente ma inevitabilmente alla morte dopo circa una trentina d'anni), decide di trovare un modo per salvarsi. Le origini influenzano la psicologia del personaggio solo fino a un certo punto; un eroe “egoista” come un elfo di città è potenzialmente più portato a pensarla in questo modo. Un personaggio cresciuto invece in una nobile famiglia coi concetti di onore e gloria potrebbe esservi meno propenso. Ma tutto sommato dopo trent'anni nei Custodi Grigi, l'esperienza accumulata in una vita e le molteplici esperienze possono tranquillamente modificare la prospettiva del personaggio. Inoltre, a ciò si deve aggiungere che in *Origins* esso è assolutamente neutro e si presta all'identificazione; di conseguenza, la sua parte potrebbe essere affidata a qualsiasi Custode.

Ovviamente ai Custodi fanno da contraltare i Prole Oscura, figli di *Origins*. Ho cercato di approfondire i Prole Oscura rifacendomi a *Awakening* (per l'Architetto, che ho anche usato come modello per il Carnefice, rovesciandolo di segno, per così dire) e ai libri (in particolare *La Chiamata*) per ampliare le idee sulla Corruzione (ad esempio nella

*Chiamata* scopriamo che i Prole Oscura non hanno necessità di nutrimento, poiché è la Corruzione stessa che li alimenta; oppure che la magia degli Emissari non trae potere dall'Oblio, come quella di tutti i maghi, ma sempre dalla Corruzione). L'ambientazione invece è il più fedele possibile a quella presentata dai vari compendi esterni. Le Frostback, gli Avvar, i Custodi rinati sono tutte cose che si ritrovano nei vari manuali sul Therdas (la cultura Avvar viene spiegata soprattutto nel manuale del gioco di ruolo e nel compendio su Dragon Age, sebbene sia presente per accenni anche in *La Chiamata*). Invece le principali “aggiunte” al mondo di gioco sono il Carnefice (che è tuttavia plausibile per il mondo), le armi (che sono difficilmente spiegabili: nel mondo di Dragon Age armi così potenti sono pressoché inesistenti; tuttavia la magia elfica passata sembra capace di prodigi che nel mondo attuale di gioco sono impensabili) e ovviamente Ianus, il demone che i giocatori di *Vanguard* sono inaspettatamente riusciti a liberare. Il mondo, secondo i pareri dei giocatori, era chiaramente comprensibile e simile a quello di Dragon Age. In questo senso sono stati molto utili i vuoti sulla mappa (DA non va mai a toccare le Frostback Mountains, il che mi ha dato libertà di scrittura quasi totale).

Per quanto concerne invece i giocatori, la mistura è molto omogenea. Firamasta è un appassionato di lungo corso, con forti tendenze simulazioniste e a cui piace scherzare. Dave è ancora (relativamente) giovane e oscilla tra la passione per il “game” e per la storia, oltre ad aver creato un personaggio molto caratteristico. Rika è più timida e tendenzialmente segue un approccio più narrativista. Val invece è un estimatore, non disprezza nessun approccio anche se forse è più prossimo a gamismo/narrativismo. Come master io sono tendenzialmente più narrativista, anche se non disdegno la componente meccanica e strategica (gamismo). Il sistema, invece, in termini tecnici, è un incrocio tra il “Verde fluidità” e il “Rosso Regolamento”.

Il gruppo di giocatori ha vissuto serenamente il gameplay, mentre tra i personaggi sono venute a crearsi forte tensioni, che nel caso più grave sono andate a sfociare nell'omicidio di Cormac da parte di Alistair. I giocatori hanno interpretato in maniera partecipe i propri alter ego, in particolare Dave che ha creato un PG vigliacco reclutato a forza tra i ranghi dei Custodi; è riuscito a portare l'interpretazione alle estreme conseguenze, morendo nel tentativo di fuggire dalla sua coscrizione forzata. Firamasta al contrario ha scelto un

personaggio surreale (un anziano con una voce buffa) piuttosto fuori contesto; ciò nonostante, è stato tra i più reattivi per la risoluzione delle situazioni pratiche e tattiche.

I personaggi sono stati fedeli al mondo di gioco e costruiti con coscienza. Ogni personaggio aveva la sua attinenza al setting: Alistair e la coscrizione forzata, Caladan e la fedeltà all'Ordine, Cormac col suo Mabari (un segugio fereldeniano), Ffion dal Circolo dei Magi. Anche le loro scelte sono state spesso dettate dalla conoscenza di DA: ad esempio, Ffion ha lasciato un oggetto indietro perché sembrava minacciosamente connesso all'Oblio, da cui normalmente provengono pericolosi demoni. In verità l'oggetto era una fonte di conoscenza arcana, effettivamente connesso all'Oblio ma per nulla pericoloso. L'unica scelta dubbia, in questo senso, è stata quella di Alistair, che ha incontrato un demone e l'ha lasciato entrare nel mondo: questa decisione è alquanto inverosimile, dal momento che in tutta la saga di Dragon Age la magia è intesa come un pericolo costante e i demoni sono temuti fino alla superstizione. C'è da dire che il personaggio era sopra le righe e terrorizzato da quello che doveva affrontare; in quelle condizioni di stress persino un patto con un demone poteva sembrare una scelta accettabile.

I giocatori hanno animato l'avventura con le loro peculiarità, dall'inizio alla fine. La maggior parte delle scelte che hanno effettuato sono state in linea con la trama principale, eccetto il finale che è stato piuttosto sorprendente. Hanno scelto di entrare nella biblioteca, passando prima dal magazzino e poi (dopo aver tentato il corridoio centrale) tramite il cunicolo secondario scavato dai genlock. Nella biblioteca hanno preso quasi tutte le armi e la mappa metallica; sono risaliti e l'hanno presentata ad Ater. Hanno scelto di unirsi all'Eroe del Ferelden aiutandolo nella sua quest. Ciò nonostante, quando sono stati presentati alla scelta cardine della campagna (chi appoggiare per il combattimento finale), la decisione è stata più tesa del previsto. La soluzione più semplice era appoggiare Ater, puntando a cancellare definitivamente la malattia. Quella del Carnefice era una possibilità estrema, invece. Quella di Stoll era un'opzione "di conservazione", senza sostanziali modifiche allo *status quo*. I giocatori si sono alleati con Stoll: Firamasta lo interpretava ed è riuscito a convincere i Custodi più giovani ad appoggiarlo contro Ater. È quasi riuscito a convincere i suoi compagni a cedere allo sterminio dei Prole Oscura prospettato dal Carnefice.

In tutto ciò che abbiamo descritto a proposito dei testi aperti, emerge la sovrapposizione tra due livelli distinti: quello “del mondo di gioco” e quello “del gruppo” che continuano a intersecarsi. Come detto, in posizione fandom abbiamo un utilizzo creativo dei testi del franchise per una rielaborazione personale: dunque è naturale che il mondo narrativo subisca una forte influenza da parte del giocatore. Ma a questo punto è necessario tener conto di chi abbiamo di fronte, poiché come spiegato in precedenza, non tutti utilizzano il materiale per gli stessi motivi e nello stesso modo. In Dragon Age, le tendenze maggiori erano quella alla fedeltà al mondo narrativo e all'interpretazione pura. In particolare, le scelte critiche sono state due: quella di Firamasta, che ha deciso di portare avanti lo scontro “tradizionale” dei Custodi Grigi, e quello dell'interpretazione pura, portato avanti soprattutto da Alistair, che ha scelto addirittura di sacrificare un suo compagno per giocare fino in fondo quello che era il suo background. Il mondo narrativo ha subito le pressioni e le modifiche di queste tendenze (che infatti sono sfociate nella vittoria di Stoll e nell'arrivo di Ianus sul suolo del Therdas).

In un testo aperto, insomma, si può dire che il materiale narrativo viene riutilizzato dai giocatori e reinterpretato (Eco 2001: 52) per sostenere un proprio apparato valoriale, che normalmente, almeno nel caso del gioco di ruolo, corrisponde a problemi propri dei giocatori o modi di vedere il mondo (Turkle 1997). In questo caso, ad esempio, tramite Stoll, Firamasta ha cercato plausibilmente di ribadire una sua visione del mondo “il fine giustifica i mezzi”, mentre Dave ha proiettato un io più libero sull'*Alter Ego* Alistair.

I pareri dei giocatori sono tiepidi. La narrazione è fondamentalmente stata gradita, anche se l'hanno trovata abbastanza prolissa: descrizioni molto estese, a discapito delle informazioni che non erano distribuite in maniera equa (i giocatori sono venuti a sapere quasi tutto alla fine). Anche la forte presenza dei PNG ha infastidito: l'Eroe del Ferelden come compagno di viaggio è una personalità ingombrante.

D'altronde il mondo di gioco è piaciuto ed è stato trovato sostanzialmente fedele a quello del franchise. Il tessuto narrativo è stato considerato vicino a quello d'origine e anche il tono non è stato trovato troppo distante da quello proposto da Bioware.

Il gruppo è stato ritenuto sostanzialmente all'altezza, con qualche nota: Alistair è stato



forse anche troppo fedele al personaggio, arrivando a scendere a patti con un demone (cosa che in Dragon Age non è molto plausibile) e Firamasta ha interpretato Cormac in maniera eccessivamente comica, creando un personaggio a volte ridicolo anche se molto posato quando si tratta di agire. Molto bene hanno giocato Rika e Caladan; in particolare Caladan ha ruolato in maniera molto pertinente il suo personaggio e ha fornito un ottimo appoggio per tutto il resto della trama. Quando ha ricevuto il suo oggetto maledetto, ad esempio, che lo rendeva sicuro di sé fino all'arroganza, ha interpretato in maniera eccezionale il suo difetto, riprendendo alcuni punti del suo background e riproponendoli sul campo per dare rilievo al fault.

Il problema maggiore a detta di tutti è stato proprio il sistema. Lento, pesante, con scarsa resa scenica, ha reso molto difficile gestire il tavolo. Dal punto di vista del narratore, risultava molto complesso inscenare un combattimento, dal momento che sconfiggere anche il più debole tra gli avversari prevedeva molti turni per concludersi e permettere la prosecuzione della storia. La forte influenza del sistema si è resa qui evidente: molti momenti che prevedevano in origine uno scontro sono stati sostituiti, creando forzature narrative che prediligevano un approccio furtivo a quello aggressivo. In caso contrario, il tavolo si sarebbe concluso prima del previsto, o per noia o per l'impossibilità di procedere con la trama principale. I PNG sono così divenuti un "male necessario", come pure degli oggetti molto potenti. Senza di essi, il puro e semplice equilibrio matematico avrebbe reso l'avventura una mattanza e ogni combattimento un noioso intermezzo di diverse ore. Per assurdo, con un altro sistema più snello la campagna sarebbe durata molto meno e probabilmente con maggiore soddisfazione da parte di tutti.

In questo senso è significativo anche il concetto di interazione tra sistema e narrazione. Presumibilmente i designer hanno pensato a un sistema leggero (come dimostrano le poche caratteristiche, senza troppi "orpelli", dei tiri semplici), ma hanno voluto aggiungere un dettaglio molto maggiore per il combattimento. Il risultato è poco efficace. Lo scontro richiede troppi tiri e le protezioni sono troppo efficaci. Probabilmente con un sistema più strutturato ci sarebbe stato modo di aggirare tali vincoli, ma dal momento che la base cerca di essere fluida non si trovavano questi bypass necessari. Il risultato, appunto, è molto lento ma poco dettagliato. Le scelte di regia perciò vanno effettuate di conseguenza: ogni

avventura scritta con questo manuale deve avere pochi scontri – o molto tempo per essere giocata.

Anche qui si evidenzia una caratteristica dei testi aperti, ovvero l'influenza del sistema, della “mappa” sulla narrazione. Camminando su un terreno ripido e scosceso, avremo un certo tipo di passo, ben diverso da quello che possiamo avere in pianura. Allo stesso modo, le asperità del sistema danno una maggiore o minore intensità alla resa della narrazione, proprio come il tessuto narrativo va a influire sulla storia. In questo caso ho sfruttato dei “buchi” nelle trame dei giochi per completarle, inserendo alcuni elementi aggiunti e sfruttando i fari ripresi da giochi e da libri. Anche in questa storia però ho utilizzato l'incompletezza del testo di base per “agganciare” alcuni elementi ibridi, in parte miei, in parte lasciati in sospeso dai testi canonici.

### ***Dragon Age, un marchio transmediale***

Tirando le fila dell'analisi, abbiamo di fronte un grande franchise transmediale, sviluppato in profondità.

Vi sono tre core: *Dragon Age: Origins*, *Dragon Age II* e *Dragon Age Inquisition*. Di particolare importanza il primo, che fornisce i vettori di sviluppo per tutti gli altri, dando vita a un mondo complesso, di molto eccedente le necessità della storia base. Su queste basi si va ad innestare tutto il resto, ogni espansione del mondo di Dragon Age, complice anche l'incompletezza di *DA:O*. Per quanto vengano sollevate molte questioni nel corso del gioco, solo una minima parte si risolvono, lasciando aperte le altre. *Origins* svolge, oltre alla sua consueta funzione di core, anche quella di ambient e focus. *Dragon Age II* ha un respiro meno ampio, anche se più incisivo: innestandosi sempre sui fatti di *Origins*, ci porta a seguire dal punto di vista di un profugo in fuga dal Quinto Flagello le vicende di Kirkwall, che culmineranno con la rivolta dei maghi. La storia è più limitata e meno “aperta” (essendo le scelte molto meno decisive rispetto ad *Origins*); si presenta come un testo fortemente narrativo e semi-chiuso. Il fatto che la trama sia definita sin dall'inizio serve d'altronde a farci vivere un evento della Storia del Therdas “attraverso gli occhi dei protagonisti”, aprendo dunque a tutti gli sviluppi successivi. C'è una

corrispondenza tra questa logica e la struttura del gioco, in particolare la mappa, che si rimpicciolisce (copre solo la città e i dintorni) e le location effettive (che si attivano o disattivano, a seconda delle situazioni).

*Inquisition* è ad oggi l'ultimo core della saga in vendita. Inserisce un accenno di open world con mappe molto ampie ed esplorabili. Introduce uno stato nuovo (l'impero di Orlais) proseguendo la traccia data da *DAII* e la rivolta dei maghi. Soprattutto, *DAI* è il nodo verso cui tutti i fili della trama convergono, andando a toccare tutti gli elementi che erano stati evocati in tutti gli altri prodotti del franchise. Ha un legame particolarmente forte con *Asunder* e *l'Impero delle Maschere*, ma va a toccare punti che sono presenti un po' in tutti i testi: i Prole Oscura di *Origins*, la rivolta dei maghi di Kirkwall, la corruzione della città dorata del background storico... tutto viene ricollegato e perlomeno sfiorato in *Inquisition*. Inoltre, *Inquisition* sfrutta anche la presenza del giocatore per mostrare come si sono evolute le situazioni nel corso degli anni: si vedono quindi la conclusione delle romance precedenti e la vita di alcuni personaggi che ci avevano accompagnato in *Origins* e *DAII*. Anche i personaggi precedenti del giocatore e le loro scelte dunque influiscono sul gioco.

In posizione ambient e focus troviamo libri e fumetti. In particolare, *Il Trono Usurpato* e *La Chiamata* sono dei focus, che si inoltrano nel passato di *Origins* e mostrano come Re Maric sia salito al potere, spiegando alcuni fatti che vengono poi riconnessi ad *Origins* (ad esempio, il tradimento di Loghain e il suo odio per gli Orlaisiani). In posizione ambient (almeno per la maggior parte, soprattutto per la prima metà) vi è *Masked Empire*, opera che ci offre uno spaccato di vita di Orlais, con gli intrighi politici e l'eterna danza sorridente della corte, sempre con un pugnale in mano. Il mondo narrativo viene espanso e dettagliato; nella seconda parte di questo libro invece vi è un focus sui personaggi.

Se l'ambient espande soprattutto la mappa, il focus punta ad approfondire principalmente i personaggi, che hanno ritratti dettagliati e psicologie complesse. Al contrario, la politica viene sovente demandata ai giochi, dal momento che vederla in atto e provarne le conseguenze in prima persona è più coinvolgente.

Particolare il caso di *Asunder* che funge da focus, ma anche da prequel, per *DAI*. Mentre

*l'Impero delle Maschere* è soprattutto un prequel, *Asunder* è un'opera a sé, godibile a prescindere da *Inquisition*. Risponde quindi meglio alla logica transmediale di “storia diffusa su molti media”. Ciò nondimeno, la trama funge da focus tanto per alcuni personaggi della saga (Wynne, Leliana, Cole) quanto per la complessa situazione tra maghi e templari e lo fa attraverso una storia originale, che ricorda il thriller oltre all'avventura.

Per finire, *Dragon Age* offre una buona sezione anche per i fan, a cominciare dagli ibridi *Dawn of the Seeker* e *Redemption*. Il primo un film d'animazione, la seconda una web serie. In entrambi i casi abbiamo a che fare con una co-produzione; la prima di Fumihiko Sori (regista e produttore), la seconda con Felicia Day (attrice e produttrice). In entrambi i casi c'è un filtro tra il mondo dei fan e la casa di produzione; però la EA cerca di incentivare le produzioni esterne provenienti dal basso spingendo i fan a partecipare (ad esempio *Redemption*, per quanto abbia una regia e una recitazione di buon livello, nasce evidentemente dal cosplay, un ambiente già diffuso da anni e molto attivo). Il secondo livello invece è rappresentato da *Warden's Fall*, prodotto da Mechinima, con una stesura originale. La serie, condensata in 5 parti consecutive per circa mezz'ora complessiva, è stata creata con il tool per la creazione di *Origins*. Anche *Dragon Age Role-Playing Game* è un esempio in questo senso di fandom: uno strumento che dato in mano ai fan permette la creazione di prodotti personali, fatti dai giocatori, dagli appassionati e dai cultori, per cui la storia originale non basta. In questo modo, i fan sono invitati a produrre e a partecipare al franchise, canalizzando le energie dello “zoccolo duro” di appassionati invece che lasciarle prive d'appoggio. Con questi strumenti si dà la possibilità di sfruttare il ben conosciuto mondo narrativo, magari indicando alcuni punti particolarmente in bilico, qualche “spazio bianco” tra i testi che i fan possono riempire. Talvolta con risultati eccellenti, come nel caso di *Warden's Fall*.

In sostanza, quello di *Dragon Age* è un caso documentato di costruzione transmediale. Si presenta, sin da *Origins*, come un mondo narrativo complesso e profondo. I core fungono da “spina dorsale” del mondo, da una parte presentandolo, dall'altra inserendo una prospettiva narrativa sui semplici “fatti del mondo”, dando agli utenti un centro d'interesse per leggere il dipanarsi degli eventi dell'Era del Drago. Gli abbondanti focus e ambient permettono di entrare “a lato” della storia principale, affrontando i temi più piccoli e

consentendo un'esperienza più immersiva. Spesso gli stessi fungono anche da appetizer, introducendo una dimensione promozionale interna: leggere i testi secondari non solo serve a conoscere meglio il mondo, ma invoglia anche a viverlo attraverso i nuovi core. Questa strategia si estrinseca al massimo grado attraverso i prequel, come *l'Impero delle Maschere*. Infine viene lasciato uno scorcio anche per gli appassionati attraverso la posizione fandom: prima di tutto spingendo sui canali generici già presenti (il cosplay, ad esempio), poi, in secondo luogo, fornendo strumenti di partecipazione diretta per i fan più appassionati. In questo modo anche il tessuto narrativo non toccato dai core può essere sfruttato.

## Riflessioni conclusive

Questo studio si è posto fundamentalmente una domanda: che architettura ha il *transmedia storytelling*? Che relazioni si instaurano tra i vari testi che lo compongono? Dovrebbe essere evidente, a questo punto, che l'architettura che abbiamo cercato finora sia quella ciclomatica. Il transmedia è una mappa, con le sue isole di senso che sono a loro volta dei labirinti. In particolare, le narrazioni transmediali si configurano come mappe ipertestuali, di un livello superiore rispetto agli altri testi che le compongono. Percorrendo la mappa, incontriamo i testi e, poco a poco, andiamo a collegarli per ricomporre un racconto più completo.

Per effettuare lo studio, la metodologia applicata<sup>30</sup> consisteva nel suddividere il transmedia storytelling in cinque aree, che coincidono con cinque “funzioni”. Le aree coperte si presentano come vere e proprie affordances, poiché, in base a come si costruisce il testo, indicano un modello d'uso dello stesso. A ciascuna di esse infatti corrisponde un insieme di modi di produzione e fruizione del testo. Queste posizioni danno un'idea della struttura complessiva delle narrazioni di questo tipo, mostrando come non tutti gli elementi siano sullo stesso piano ma vadano a coprire diverse possibili richieste da parte degli utenti.

Dopo aver introdotto questo concetto, siamo passati ad applicarlo sistematicamente alle architetture narrative. Le architetture sono modi diversi di raccontare una storia, definiti dalla libertà del lettore. In particolare, abbiamo trovato tre architetture (unicursale, algoritmica e reticolare) che si combinano mettendo in comune i loro aspetti per creare una storia più complessa e completa.

Dalle analisi effettuate, risulta una fondamentale corrispondenza tra la tesi dello studio e l'applicazione pratica. Il testo transmediale si compone di una serie di testi più piccoli; in base alla loro architettura, essi svolgono una funzione differente, che spesso coincide in parte o del tutto con le posizioni transmediali che avevamo indicato in precedenza.

In particolare, è emerso che il labirinto unicursale (presentato nel capitolo 2), con una sola via da percorrere, si presta a dettagliare e fornire una visione precisa sul mondo narrativo.

---

<sup>30</sup> Cfr. capitolo 1

Nonostante non sia interattivo, è adatto all'appropriazione da parte degli utenti per via del suo alto contenuto di informazioni. Abbiamo sottolineato in questo senso come il transmedia usi concetti noti come la riappropriazione, il cult e la reinterpretazione, tutti studiati da Eco.

Il labirinto arborescente, di cui parliamo nel capitolo 3, invece si presenta come un compromesso tra libertà del giocatore e dettaglio nella scrittura da parte degli autori. Molto fa l'algoritmo, che concede una grande flessibilità e permette di creare binari su cui muoversi. Nonostante sia "scriptato", il testo a bivi ha una natura profondamente narrativa (mantenendo le linee di fondo delle architetture unicursali) ma permettendo agli utenti di partecipare al testo e influenzarne lo sviluppo. La particolare natura del testo (molto produttivo, ma anche molto dispendioso) lo rende però piuttosto limitato nell'uso pratico.

Il labirinto cicломatico, presentato nel capitolo 4, copre, più che delle narrazioni fatte e finite, delle piattaforme per creare storie. Infatti il testo aperto si configura come una mappa, che permette di muoversi pressoché ovunque al suo interno. Questo modello è difficilmente compatibile con una narrazione, di conseguenza richiede una fortissima compartecipazione degli utenti alla creazione del testo finito, che nasce da un continuo interfacciarsi tra autori e utenti. Per studiare meglio il fenomeno, abbiamo scelto un tipo di testo aperto (il gioco di ruolo) presentando le teorie nate in quel campo e provando a interfacciarle con altri labirinti reticolari.

A questo punto, però, emergono le somiglianze tra testo reticolare e narrazione transmediale: in entrambi i casi abbiamo una "mappa" che permette il movimento attraverso una moltitudine ordinata di testi, da leggere in qualsiasi ordine, ma che combinati danno origine a un testo unico.

La narrazione transmediale non è null'altro che un testo reticolare aperto, che collega a un livello superiore altri testi subordinati, "navigabili" e collegati che insieme hanno qualcosa di più della somma delle singole parti. Abbiamo identificato questo "di più" come il tessuto narrativo: una sorta di arazzo o mappa che prosegue oltre i testi e si interseca al di fuori di essi, creando delle "zone franche", a bassa intensità di senso, che però possono essere riprese e saturate laddove necessario, creando nuove testualità, lasciate ai fan per dar vita

alle loro creazioni, oppure tenerle “sgombre”, come corridoi e passaggi tra un evento e l'altro.

Il concetto di slider narrazione-descrizione<sup>31</sup> si è rivelato di grande importanza per la ricerca. Questo metro di misura serve a determinare quanto una storia sia spostata verso il “portare avanti” la narrazione principale, oppure indugiare su un certo punto e aumentare il dettaglio del mondo, in maniera “fine a se stessa”, senza aggiungere nulla di indispensabile alla trama. I due aspetti della narrazione sono in opposizione, dal momento che solo quando non si cerca di far avanzare la trama si può indugiare nelle descrizioni. Questo rapporto è importante nel discorso transmediale perché, soprattutto nelle architetture algoritmiche e reticolari, l'opposizione deve necessariamente trovare un equilibrio: avere molte scelte comporta necessariamente un approfondimento del mondo, una maggiore disponibilità a descrivere e ad accettare di “perdere tempo” sui dettagli. L'opposizione tra i due è il motore dei testi algoritmici e una forte componente dei reticolari, poiché l'influenza degli autori deve lasciar posto alla libertà degli utenti-giocatori, in una costante mediazione dinamica. Al contrario, in una narrazione unicursale i valori relativi di Narrazione e Descrizione sono fissi, dunque l'interesse per una analisi secondo quest'asse si limita all'individuare quali aree sono più “narrative” e quali più “descrittive”.

L'immersività del testo è stata una dei punti focali dello studio. Uno dei vantaggi aggiunti dell'incompletezza del testo singolo è proprio la partecipazione: per comprendere un franchise transmediale appieno bisogna entrare, collegare i pezzi e questo rende “protagonisti” del mondo. Non è sufficiente leggere passivamente, bisogna cercare attivamente i pezzi mancanti. Così facendo, però, si entra in parte anche nel racconto “in prima persona”: scegliendo che testi leggere, accumulando informazioni sul mondo e condividendo con altri le proprie esperienze, si diventa in qualche modo a propria volta partecipi della storia. Senza contare, ovviamente, la libertà personale che spesso in questi campi viene integrata naturalmente. Si può arrivare a dire che più è transmediale la storia, più integrazione crea, determinandone il successo.

La questione della ludicità emerge naturalmente dallo studio. Il transmedia storytelling si fonda su un assunto ludico: la sua utenza deve essere disposta a leggere testi dispersi e

---

31 Cfr cap. 3



connetterli tra loro. L'assunto ludico di fondo in questo caso è il movimento tra i testi, l'immersione nella narrazione, il gusto nel ricostruire i passaggi logici, immaginare le parti nascoste, confrontarsi con altri appassionati. Tutto ciò porta alla nascita di quella fandom forense che Jenkins descrive in *Spreadable Media* (2013:143). Senza questo fondamentale aspetto, l'intera struttura collassa.

Il gioco è la base del transmedia storytelling, ma si esprime anche attraverso i suoi elementi singoli. Al di là dei componenti più chiaramente ludici (i videogames ad esempio) anche le altre architetture contribuiscono al “gioco” complessivo. Uscire dal labirinto non è più lo scopo ultimo, ma si cerca anche di ritenere quanti più dettagli possibili e utilizzarli come indizi per uscire da altri labirinti, o per inventarne nuove parti: il reticolo complessivo trasforma le architetture singole in attrazioni, da affrontare, conoscere, scoprire, e il mondo narrativo in un luogo da esplorare e mappare. In quest'ottica, i testi chiusi sono luoghi ricchi di preziose informazioni, che rielaborate entrano a far parte di altre strutture, magari grazie ai “ganci” narrativi trovati nei labirinti algoritmici, che presentano fari, elementi singoli, chiari, tipici eppure citabili. Nel labirinto, bassa definizione e alta densità di senso sono in costante contrasto per contribuire a un grande gioco a cui tutti gli utenti sono invitati a partecipare.

Resta ancora molto da dire sul transmedia storytelling, un campo di studi tuttora in espansione. Questo elaborato cerca di mettere in luce alcuni aspetti di un tipo di narrazione interattivo e con meccanismi unici; ciò nondimeno, siamo consapevoli che più che ottenere risposte definitive, si sollevano altri dubbi. Se la struttura è quella indicata, allora, in primo luogo potrebbe essere opportuno uno studio più dettagliato sulle singole parti, sia in relazione alle “funzioni” transmediali, sia sulle architetture narrative, per affinare le definizioni. In secondo luogo sarebbe bene estendere lo studio delle caratteristiche transmediali anche ad altre espressioni. Questa analisi si concentra su esperimenti mainstream, quindi con grandi risorse e la possibilità di creare delle fandom forti. Se invece il transmedia non è esteso, anche i fandom sono più piccoli e, di conseguenza, i meccanismi di condivisione, aggregazione sociale e lo stesso gioco devono essere diversi per compensare lo sforzo della navigazione intertestuale.

Con quest'ultima parte della trattazione, si è provato a mettere in luce la complessità di un campo di studi, quello del transmedia storytelling, ancora giovane e ricco di possibilità. Nato dalla consapevolezza di un panorama mediatico complesso, mutevole e interconnesso, questo tipo di racconto disperso è un indice di un nuovo paradigma narrativo che va affermandosi con sempre maggior decisione.

# Riferimenti bibliografici

## Bibliografia

1. Arcagni Simone, Nefula, *Simone Arcagni: Transmedia means building narrative environments*, 2017 <http://nefula.com/conversation/arcagni-transmedia-means-building-narrative-environments/>
2. Bellone Michele, *Perché i giochi di ruolo sono stati (e sono ancora) un'avanguardia culturale*, da Wired Online (13 aprile 2017), <https://www.wired.it/play/libri/2017/04/13/giochi-di-ruolo-avanguardia-culturale/>
3. Bertetti Paolo, "Mondi narrativi e storie future. Modelli di espansione seriale tra *pulp magazines* e *franchise* transmediali", in *Forme, strategie e mutazioni del racconto seriale*, Eds. Bernardelli A., Federici E., Rossini G., *Between*, VI.11 (2016), <http://www.betweenjournal.it>.
4. Bertetti Paolo, "Personaggi seriali e mondi transmediali. I pulp, Tarzan e le origini del Transmedia Storytelling" in Giovanni Boccia Artieri e Laura Gemini (a cura di), *Mediascapes Journal* Vol VI (2016), <http://www.mediascapesjournal.it/>
5. Bolter Jay David, *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e associati, 2002
6. Boni Marta, "Worlds, today" in Marta Boni (a cura di), *World Building, Transmedia, Fans, Industries*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2017, pp 1-31, <http://en.aup.nl/books/9789089647566-world-building.html>
7. Burke Liam, "Sowing the Seeds. How 1990s Marvel Animation Facilitated Today's Cinematic Universe" in Matthew J. McEniry et al., *Marvel Comics into Film: Essays on Adaptations since The 1940s*, Jefferson (USA), McFarland & Company Inc, 2016.
8. *Dragon Age. Dark fantasy roleplaying in the world of Therdas*, Seattle, Green Ronin Publishing, 2015
9. Caillois Roger, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano, Bompiani, 2000
10. Calvino Italo, *Lezioni Americane*, Milano, Mondadori, 2000
11. Chaaya Paola, Morreale Domenico, *Transmedia Series and Project Dissemination*, in *Emerging series journal*, Vol. 5, Torino, Kaplan editore, 2016, pp 38- 49

12. Ciofalo Giovanni et al. *Frammenti di un discorso transmediale*, in *Emerging series journal*, Vol.5, Torino, Kaplan editore, 2016, pp 14-25
13. Crawford Chris, *Chris Crawford On Interactive Storytelling*, San Francisco, New Riders, 2002
14. Dürrenmatt Friederich, *Il Minotauro*, Milano, Marcos y Marcos, 1997
15. Eco Umberto, "*Casablanca*": *Cult Movies and Intertextual Collage*, in *SubStance*, Vol. 14, Madison (USA), University of Wisconsin Press, 1985, pp 3-12
16. Eco Umberto, *Dall'albero al labirinto: studi storici sul segno e l'interpretazione*, Milano, Bompiani, 2007
17. Eco Umberto, *Lector in fabula*, Milano, Bompiani, 2001
18. Eco Umberto, *Opera Aperta: Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*, Milano, Bompiani, 2013
19. Eco Umberto, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Milano, Bompiani, 1994
20. Eco Umberto, *Storia delle terre e dei luoghi leggendari*, Milano, Bompiani, 2013
21. Eco Umberto, *Trattato di semiotica generale*, Milano, Bompiani, 1975
22. Edwards, Ron, *System does matter*, 1997 [http://www.indie-rpgs.com/\\_articles/system\\_does\\_matter.html](http://www.indie-rpgs.com/_articles/system_does_matter.html)
23. Edwards, Ron, *GNS and Other Matters of Role-playing Theory*, 2001, <http://www.indie-rpgs.com/articles/1/>
24. Eugeni Ruggero, *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, Brescia, La Scuola Editrice, 2015
25. Eugeni Ruggero, *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Roma, Carrocci editore, 2010
26. Genovesi Matteo, *Choices and Consequences. The role of players in The Walking Dead: A Telltale Game Series*, 2017, <https://doi.org/10.1515/culture-2017-0032>
27. Gaider David, *Dragon Age: Asunder*, Terni, Multiplayer edizioni, 2011
28. Gaider David, *Dragon Age: il trono usurpato*, Terni, Multiplayer edizioni, 2009
29. Gaider David, *Dragon Age: la Chiamata*, Terni, Multiplayer edizioni, 2009
30. Giovagnoli Max, *Cross Media. Le nuove narrazioni*, Milano, Apogeo Editore, 2009
31. Giovagnoli Max, *Transmedia. Storytelling e comunicazione*, Milano, Apogeo Editore, 2013
32. Graves Robert, *I Miti Greci*, Milano, Longanesi, 1992

33. Gigax Gary, *Role-Playing Mastery*, Toronto, General Publishing, 1987
34. Jenkins Henry, *Cultura convergente*, Santarcangelo di Romagna, Maggioli Editore, 2014
35. Jenkins Henry et al., *Spreadable media. I media tra condivisione, circolazione, partecipazione*, Milano, Apogeo Editore, 2013
36. Jester, Scarlet, *All You Need About GEN*, 2001,  
<http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/GEN01.html>
37. Kim, John *Early Threefold Model FAQ*, 1995,  
[http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/faq\\_early.html](http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/threefold/faq_early.html)
38. Kim John, *The Threefold Model FAQ*, 2003,  
[http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/faq\\_v1.html](http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/threefold/faq_v1.html)
39. Kim, John, *A Brief History of Fashion in RPG Design*, 2004,  
<http://www.darkshire.net/jhkim/rpg/theory/fashions.html>
40. King Stephen, *It*, Milano, Sperling & Kupfer Editore, 1987
41. Lomax, Tara, “Thank the Maker! George Lucas, Lucasfilm, and the Legends of Trans textual Authorship across the Star Wars Franchise”, in Hassler-Forest Dan, Guynes Sean (a cura di), *Star Wars and the History of Transmedia Storytelling*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2018 <http://en.aup.nl/books/9789048537433-star-wars-and-the-history-of-transmedia-storytelling.html>
42. Lovecraft Howard Philips, *Tutti i romanzi e i racconti*, Roma, Newton Compton Editore, 2016
43. Lubbes Daphne, *Harry Potter and the concept of transmedia storytelling*, 2016,  
[http://www.academia.edu/30731781/Harry\\_Potter\\_and\\_the\\_Concept\\_of\\_Transmedia\\_Storytelling](http://www.academia.edu/30731781/Harry_Potter_and_the_Concept_of_Transmedia_Storytelling)
44. Lughì Giulio, *Cultura dei nuovi media*, Milano, Guerini, 2006
45. Lughì Giulio, “Iper testo, Web e immaginario del minore”, in *La sfida della comunicazione all'educazione*, Roma, Franco Angeli, 2006
46. Manovich Lev, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002
47. Manovich Lev, *Software takes command*, Londra, Bloomsbury Publishing, 2013
48. McLuhan Marshall, *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore, 2008
49. Merciel Liane, *Dragon Age: last flight*, Londra, Titan Books, 2014
50. Morin Edgar, *Lo spirito del tempo*, Roma, Meltemi, 2005

51. Murray S. E. “Brand loyalties: rethinking content within global corporate media”, in *Media, Culture & Society*, vol 27, issue 3, UK, Sage Publications Ltd, 2005, pp 415-435.
52. Niños Fabien, *System Color*, 2003, <http://harmonies.tzone.org/articles/colors/colors.html>
53. Norman Donald A., *La caffettiera del masochista. Psicopatologia degli oggetti quotidiani*, Milano, Giunti Editore, 2005
54. Ortoleva Peppino, *Mediastoria. Comunicazione e cambiamento sociale nel mondo contemporaneo*, Parma, Pratiche Editrice, 1995
55. Propp J. A. Vladimir, *Morfologia della fiaba*, Torino, Giulio Einaudi Editore, 1988
56. Röck Christina, *Harry Potter and the Transmedial Expansion*, 2017, [http://www.academia.edu/33987818/Harry\\_Potter\\_and\\_the\\_Transmedial\\_Expansion](http://www.academia.edu/33987818/Harry_Potter_and_the_Transmedial_Expansion)
57. Santangelo Antonio, “Tra la superficie, il profondo e il mercato: le interpretazioni di vittima degli eventi e il culto di Dylan Dog”, in *Emerging series journal*, Vol.1, Torino, Kaplan editore, 2015, pp 49-67
58. Scolari Carlos, “Educación transmedia: hacia una pedagogía polifónica” in Maria Eugenia Collebechi et al., *Formar en el horizonte digital*, Bernal, Universidad Virtual de Quilmes, 2017, pp 19-33
59. Tolkien John Ronald Reuel, *Il Signore degli Anelli*, Milano, Bompiani editore, 2003
60. Turkle Sherry, *La Vita sullo Schermo*, Milano, Feltrinelli Editore, 1997
61. Weekes, Patrick, *Dragon Age: l'Impero delle Maschere*, Terni, Multiplayer edizioni, 2014

## **Filmografia**

1. *Dragon Age: Dawn of the Seeker*, Fumihiko Sori, 2012
2. *Dragon Age: Redemption*, Felicia Day, 2011
3. *Dragon Age: Warden's Fall*, Mechanima, 2010
4. *Star Wars: A New Hope*, George Lucas, 1977
5. *Star Wars: The Empire Strikes Back*, Irvin Kershner, 1980
6. *Star Wars: Return of the Jedi*, Richard Marquand, 1983
7. *Star Wars: The Phantom Menace*, George Lucas, 1999

8. *Star Wars: Attack of the Clones*, George Lucas, 2002
9. *Star Wars: Revenge of the Sith*, George Lucas, 2005
10. *The Matrix*, Larry e Andy Wachowski, 1999

## **Ludografia**

1. *Dragon Age II*, BioWare, 2011
2. *Dragon Age Inquisition*, BioWare, 2014
3. *Dragon Age: Origins*, BioWare, 2009
4. *Mass Effect 2*, BioWare, 2010
5. *Mass Effect 3*, BioWare, 2012
6. *Mass Effect Andromeda*, BioWare, 2017

## **Sitografia**

7. Dever Joe, *Lupo Solitario. I signori delle Tenebre*, 1984, tramite <https://www.projectaon.org/en/Main/Books>
8. *Dragon Age Keep*, [https://dragonagekeep.com/it\\_IT/](https://dragonagekeep.com/it_IT/)