

Mondi negoziabili. Il *reworking* del racconto  
nell'era del design narrativo dinamico  
*Ruggero Eugeni, Andrea Bellavita*<sup>1</sup>

1. *Design narrativo e replicabilità testuale*

È evidente che le pratiche di replicabilità dei testi dipendono dal modo in cui una cultura pensa e pratica l'esperienza testuale. A una evoluzione dell'idea di testualità corrisponde un'evoluzione delle pratiche di rifacimento intertestuale. Per esempio in una cultura con un forte nucleo di testi canonici le pratiche di replica saranno guidate dal rispetto dei testi originali e dall'uso del commento; al contrario, in una cultura priva di un canone forte le esperienze di rifacimento saranno legate alla frammentazione dei testi, alla citazione parodica ecc. Ma la tipologia è ovviamente molto più ampia.

Questo lavoro muove dall'ipotesi che un particolare aspetto della testualità svolga un ruolo chiave nella definizione delle pratiche di replicabilità: si tratta della relazione tra gli oggetti testuali e le pratiche di narrativizzazione. Parleremo a questo proposito di modelli di *design narrativo* dei testi. Differenti modi di pensare, progettare e praticare la relazione tra testo e attività narrativizzante, ovvero differenti modelli di design narrativo, configurano differenti pratiche di rifacimento intertestuale.

In questo intervento intendiamo sostenere che l'universo dei media contemporaneo prospetta un modello di design narrativo decisamente innovativo rispetto al passato; e che tale innovazione porta a riconfigurare le forme della replicabilità del testo.

Nel primo paragrafo dettaglieremo la nostra idea di design narrativo con riferimento a due modelli applicabili rispet-

tivamente al testo tradizionale e all'ipertesto: il design narrativo *stabile* e *variabile*. Nel secondo paragrafo introdurremo il nuovo modello emergente, che chiameremo design narrativo *dinamico*. Esamineremo alcune caratteristiche di tale modello facendo riferimento a due oggetti mediali: il format del reality show *Grande Fratello* e il videogioco *The Sims* (Will Wright, Maxis 2000). Nel terzo paragrafo esamineremo in che modo il nuovo modello costringe a una ridefinizione delle pratiche di replicabilità testuali. Il quarto e il quinto paragrafo sono dedicati a due tentativi d'interpretazione dei fenomeni analizzati: uno in chiave semio-psicanalitica, alla luce delle categorie lacaniane di Legge e godimento; l'altro in chiave estetico-ermeneutica, alla luce della categoria d'immaginazione narrativa introdotta da Pietro Montani.

## 2. *Il design narrativo stabile, il design narrativo variabile e le forme della loro replicabilità*

Il testo tradizionale (per intenderci: un romanzo, un film ecc.) costituisce il luogo di "immagazzinamento" di un discorso narrativo: la narrazione viene progettata "a monte" da un autore implicito, stoccata all'interno del testo e attualizzata "a valle" da un lettore o spettatore implicito mediante un'opera di narrativizzazione dei materiali testuali regolata da norme fissate culturalmente e orientate dal testo (Odin 2000, pp. 17-40)<sup>2</sup>. In ogni caso il discorso narrativo progettato dall'autore implicito non subisce trasformazioni di rilievo all'atto della fruizione: chiameremo *stabile* questo modello di design narrativo.

Le forme di replicabilità collegate a questo tipo di design narrativo sono ben note, e possono essere riassunte nel noto schema di Eco (1984a, pp. 19-35): *Ripresa*, *Ricalco*, *Serie*, *Saga*, *Dialogismo intertestuale*. Osserviamo due cose. In primo luogo tale tipologia si regge su quell'implicazione reciproca di discorso narrativo e testo di cui abbiamo parlato: ogni ripresa avviene all'esterno dell'ipotesto (per usare la terminologia di Genette 1982), mediante l'assunzione di un

nuovo discorso narrativo che viene a sua volta incorporato in un testo secondo, l'ipertesto genettiano. In secondo luogo possiamo distinguere, tra le differenti pratiche disegnate da Eco, alcune orientate al *remaking*, ovvero alla ripresa di schemi narrativi, personaggi, e altri elementi testuali: la ripresa, il ricalco, la serie, la saga; altre orientate invece al *reworking*, al rimaneggiamento creativo o citazionista del testo di partenza in un contesto differente: il dialogismo.

L'avvento dell'ipertesto narrativo ha introdotto una nuova forma di relazione tra discorso narrativo e testo. Il progetto dell'autore implicito non riguarda una narrazione, ma una rete di possibili narrazioni. L'ipertesto costituisce quindi il luogo di immagazzinamento di una serie di possibili contenuti narrativi, un *narrative data base* (Kinder 2002, pp. 119-133)<sup>3</sup>. Tali contenuti sono reciprocamente accessibili grazie a una rete di collegamenti eventualmente attivabili mediante interruttori, in base a un progetto definibile spazio logico o algoritmo (Manovich 2001; Eugeni 1998)<sup>4</sup> dell'ipertesto. Spetta al fruitore implicito attivare una certa linea narrativa, passando dalle narrazioni "as stored" alla narrazione "as discoursed" (Liestøl 1994, pp. 86-120). L'opera di narrativizzazione del fruitore consiste al tempo stesso nella scelta di segmenti narrativi e nell'assegnazione di un senso narrativo ai materiali via via selezionati. Parliamo in questo caso di un modello *variabile* di design narrativo<sup>5</sup>.

La principale conseguenza del passaggio dal modello stabile a quello variabile è una *parziale testualizzazione delle pratiche di remaking*: la ripetizione del racconto, il suo rifarsi eventualmente con variazioni viene previsto testualmente dal modello del design narrativo variabile. Questo non esclude né la sussistenza di pratiche di remaking tradizionali di tipo intertestuale e intermediale: ecco allora i *sequels* di alcuni videogiochi (*Myst*, *Riven* ecc.); i *remakes* di videogiochi da una piattaforma all'altra (*Myst* ridisegnato per Playstation2 in modo da costituire un ipertesto "fluidico" e non più a salti); i *remakes* da ipertesti a testi tradizionali (videogiochi che divengono film: *Tomb Raider*, *Final Fantasy*, *House of the Dead* ecc.; film che divengono videogiochi: *Blade Runner*, *Star*

*Wars, Spider Man* ecc.). Né esclude in linea di principio fenomeni di *reworking* (per esempio le libere interpretazioni che alcuni artisti hanno fatto del personaggio di Lara Croft).

### 3. *Il design narrativo dinamico: matrici, fatti e narrazioni*

Un ulteriore e radicale spostamento viene introdotto dal terzo modello di design narrativo, quello *dinamico*. Si tratta di un modello emergente cui dedicheremo particolare attenzione. Per comprendere cosa cambia nelle relazioni tra narrazione e testo ripercorriamo le tre fasi della ideazione e progettazione, testualizzazione e fruizione del discorso narrativo<sup>6</sup>.

#### 3.1. *La progettazione come costruzione di una matrice narrativa*

Nella fase progettuale vengono introdotte alcune variabili di base portatrici di sviluppi narrativi potenziali. In *The Sims* le variabili sono in parte fornite dal software (i modelli di case, gli ammobiliamenti già pronti e da scegliere, e soprattutto i set di personalità dei soggetti messi a disposizione) e in parte disposti dal fruitore (scelta dei personaggi combinando set di personalità, modelli fisici ecc.), sfruttando possibilità offerte dal software stesso. Nel caso di *Grande Fratello* è la complessa operazione preparatoria a costituire tale fase: casting e individuazione dei soggetti in competizione, progettazione e costruzione della casa con i suoi differenti ambienti, redazione dei contratti con i partecipanti tali da definire indirizzi e limiti dei loro comportamenti nel corso dello show (Halbert 2003, pp. 37-56).

Il processo produttivo di scelta dei concorrenti (il *casting*) [appare quindi] come una procedura in cui vengono individuate e selezionate alcune caratteristiche essenziali che si suppone potrebbero condurre a certi comportamenti, secondo la logica che uno stimolo prodotto da X, applicato al personaggio Y potrebbe produrre il risultato Z (Bittanti, Flanagan 2003).

### 3.2. La testualità come accumulazione di risorse fattuali

In *The Sims* la fase testuale, ovvero la situazione di gioco, consiste semplicemente nell'osservare lo svolgersi della vita della famiglia o del nucleo virtuale precedentemente costruito all'interno della casa. È possibile effettuare interventi e scelte pilotando un personaggio per volta ed effettuando una scelta all'interno di un set proposto in alcuni punti nodali. È importante osservare che quanto si sta svolgendo non consiste nell'attualizzazione di (una parte di) contenuti precostituiti all'interno di un database: l'algoritmo non è rappresentabile come uno spazio logico, ma come un dispositivo di generazione semicasuale di eventi<sup>7</sup>.

*Grande Fratello* segue la stessa logica nel periodo del suo effettivo svolgimento, nel suo mostrarsi nelle dirette. Il fruitore può intervenire solo per decidere quali personaggi escludere. Altri tipi d'intervento riguardano la scelta della finestra video da seguire (in particolare quando si svolgono in contemporanea differenti storie, in stanze differenti) o la possibilità di interagire in *chat* con altri spettatori all'interno di una *community*.

In entrambi i casi il testo non può essere pensato come luogo di immagazzinamento di materiali automaticamente narrativizzabili. Piuttosto, esso è il luogo di accumulo di risorse fattuali (di micro eventi, di sequenze di azioni) disponibili a trasformarsi in racconti. Il testo rappresenta, in altri termini, lo spazio di accumulazione di materiale narrativo che non viene però (se non debolmente) tradotto in racconto.

Possiamo osservare che l'accumulo di risorse narrative segue una logica di *restringimento spaziale e di distensione temporale*. La caratteristica spaziale fondamentale è quella della *modularità* che trova il suo compimento proprio nella formula (e nella forma) della casa come *mondo* all'interno del quale mantenere il dominio della matrice narrativa. Dal punto di vista *temporale* in entrambi i casi assistiamo a un vincolo stringente: la sovrapposizione "in scala" tra tempo testuale e tempo di fruizione di *The Sims* (un'ora di tempo reale equivale a un minuto nel mondo testuale), la sovrapposizione 1:1 in *Grande Fratello*. In modo coerente

con la dimensione *spaziale* di questi testi il tempo è un *presente ciclico* (Kavka, West 2004, pp. 136-134)<sup>8</sup> fluido, già pronto nel momento stesso del suo prodursi a quelle riletture in chiave narrativizzante che avverranno all'interno della terza fase.

### 3.3. *La fruizione e le sue testualizzazioni come costruzioni del senso narrativo*

In questa terza fase le risorse fattuali, accumulate nella seconda fase a partire dalla matrice di svolgimenti potenziali della prima, vengono trasformate in racconti. Si precisa un senso narrativo degli eventi e quindi una loro "morale"; per converso tale operazione implica una selezione, una gerarchizzazione, una correlazione e un ordinamento lineare degli eventi. Una simile opera di narrativizzazione può non essere unica (e spesso non lo è): uno stesso fluire fattuale può dar luogo a narrazioni diverse a seconda del tipo di lavoro narrativizzante che viene effettuato.

*The Sims* presenta un tipico strumento di narrativizzazione: la funzione *snapshot*. Questa permette di "fotografare" una certa fase del mondo testuale, di aggiungere una didascalia esplicativa e di memorizzare il tutto in un album virtuale. Questa funzione ha conosciuto una fortuna inaspettata: migliaia di fruitori di *The Sims* hanno diffuso via internet i loro album in forma di *storyboards* di narrazioni (cfr. Eugeni 2003, pp. 29-39).

*Grande Fratello* presenta alcuni tipici luoghi testuali di narrativizzazione: i servizi delle puntate settimanali, gli interventi in studio nelle stesse sedi, ma anche articoli su riviste specializzate, interventi di fan nei forum in rete ecc. La puntata postconclusiva del programma (quella che dopo circa una settimana dalla conclusione ripercorre il periodo trascorso nella casa e traccia un bilancio finale) rappresenta un esempio molto evidente: intorno a particolari temi e filoni vengono riutilizzati segmenti-risorsa accumulati nel corso della fase precedente (e già progressivamente selezionati nelle puntate di sintesi settimanale) in modo da dar forma a varie linee narrative (cfr. Demaria, Grosso, Spaziante 2002).

### 3.4. *Il design narrativo dinamico e le forme della replicabilità testuale*

Possiamo valutare a questo punto le innovazioni introdotte dal design narrativo dinamico rispetto ai due modelli precedenti. La fase d'ideazione e progettazione della narrazione non consiste più nella costruzione di un'architettura narrativa precisa, né di tipo lineare né di tipo reticolare: essa si basa piuttosto sulla costruzione di una matrice di possibilità narrative non calcolabili a priori. La fase testuale non è più rappresentabile come luogo d'immagazzinamento né di un disegno narrativo lineare né di una rete preconstituita di sviluppi narrativi: il testo (se intendiamo con questo termine il testo-nucleo, la costante diretta televisiva di *Grande Fratello* piuttosto che lo svolgersi progressivo di una "partita" di *The Sims*) si presenta come un accumulo di azioni e di fatti non ancora impacchettati in un progetto narrativo. Infine la fruizione non è rappresentabile né come attualizzazione della narrazione immagazzinata nel testo né come attualizzazione di una delle linee di sviluppo previste dall'ipertesto. La fruizione, nel caso del design narrativo dinamico, presenta due aspetti. Per un verso essa, seguendo il testo-nucleo, attua una narrativizzazione debole, una ricostruzione locale di eventi e azioni prive di senso unitario. Per altro verso "a posteriori" la fruizione attua una narrativizzazione forte mediante la costruzione di una serie plurima di racconti a partire dai dati fattuali; tale attività viene in larga parte testualizzata all'interno del complesso universo di testi-satellite che circonda il testo-nucleo (ricostruzioni filmate, interventi in studio, discussioni in rete, discussioni sulla stampa specializzata ecc.) e lo completa in un unico dispositivo intertestuale.

In altri termini il design narrativo dinamico si distacca dai due modelli precedenti per due caratteristiche correlate: esso separa la narrativizzazione forte dalla fruizione del testobase e la disloca in una miriade di testi satellite (Tincknell, Raghuram 2004, pp. 252-269). A partire da qui si può comprendere quali conseguenze il nuovo modello apporti nelle pratiche di replicabilità testuale. Se il design narrativo stabi-

le separava nettamente testualità, *remaking* e *reworking* e se il modello del design narrativo variabile testualizzava almeno in parte il *remaking*, nel caso del design narrativo dinamico sono le pratiche di *reworking* a essere introiettate all'interno del dispositivo intertestuale. Le pratiche di narrativizzazione consistono, infatti, in un libero e molteplice lavoro sui dati fattuali accumulati all'interno del testo-nucleo. E anche le occasioni di *reworking* più libero (per esempio la versione ironica attuata dal programma *Mai dire Grande Fratello* della Gialappa's band) finiscono per essere introiettate nel dispositivo complessivo, come un ulteriore luogo di elaborazione narrativa.

#### 4. *La Legge, il piacere, il godimento*

In quest'ultima parte dell'intervento intendiamo fornire due interpretazioni dei fenomeni legati al design narrativo dinamico. La prima lettura è alla luce del concetto lacaniano di *Legge*. Intendiamo qui il concetto di *Legge* come la tessitura simbolica che consente la messa in scena del sistema sociale all'interno del quale un soggetto, così come un testo, è collocato. L'ordine simbolico virtuale, la rete che struttura la realtà. È una concezione di *Legge* che desumiamo direttamente dalla teoria lacaniana e che cercheremo il più possibile di *piegare* al nostro contesto<sup>9</sup>. In primo luogo traducendola immediatamente come la rete che struttura non tanto la *realtà* simulata nei nostri testi, quanto la *narrazione*. Intendiamo allora per *Legge* la rete che permette in *mettere in narrazione* i testi. Ne abbiamo parlato come di un ordine simbolico virtuale, quindi trascendente<sup>10</sup>. Che ha però delle traduzioni, delle codificazioni empiriche: la *Legge*, di *The Sims* è quella, numerica, della programmazione, che attribuisce ad ogni *azione* una *reazione*. È la *Legge* dell'algoritmo del *design narrativo dinamico*. In *Grande Fratello* può essere riscontrata, ad esempio, nella *bibbia* che gli autori del programma pongono alla base della sua realizzazione.

Al di là dell'architettura estremamente complessa e raffinata che può sostenerla (in particolar modo in *The Sims*), è

una *Legge* prescrittiva. E insieme *generativa*, nel senso più greimasiano del termine, e anzi nell'accezione paradossalmente più scorretta del termine greimasiano, perché percorre le varie fasi della semiotica generativa in termini diachronici e successivi.

Sia l'algoritmo di *The Sims* che la *bibbia* di *Grande Fratello* sono due veri e propri *avatar* della *Legge*, al pari dei personaggi che mettono in scena, e si traducono nella compilazione di un sistema di *regole*. È proprio la *presenza-assenza* della *regola* a sancire la differenza, a cui avevamo accennato in precedenza, tra *game* e *play*. Nel *game* la presenza di regole "di gioco" consente l'attualizzazione di *regole di narrativizzazione*: una "mossa" (intesa come adesione/non adesione a una *regola*) può fare *progredire/regredire*, può porre in posizione di *vantaggio/svantaggio*. Quindi consente immediatamente di accedere al livello dell'ordine narrativo, della logica del racconto, della narrativizzazione. Nel *play* non ci sono regole e *quindi* non ci sono *regole di narrativizzazione*. Lo stato in cui si permane è quello della *fattualità*.

In *The Sims* e in *Grande Fratello* le regole naturalmente ci sono (non ci troviamo nella fase del *puro play*) e la dialettica si gioca nel rapporto di *ubbidienza/disubbidienza* stabilito nei confronti di tali regole. E soprattutto nella dialettica di *piacere e godimento* che il soggetto sviluppa nei confronti del testo: l'utilizzo di tali categorie ci permette non solo di recuperare la dimensione lacaniana, ma di porci decisamente nell'alveo della teoria di Barthes di *piacere e godimento* del testo. Il rapporto che il *player* di *The Sims* può sviluppare nei confronti delle regole che sostengono il gioco (al di là delle derive di *gueriglia* che conducono le comunità a boicottare o sostenere alcuni *trademark*, oppure a cercare il modo per mettere in scena gli atti sessuali o i matrimoni omosessuali) è dettato dall'ubbidienza. Il livello del *piacere*, nei termini del rapporto tra il soggetto e la *Legge*, che se ne determina è il piacere dell'ubbidienza e del *fort/da*. Il piacere della coazione a ripetere.

Al contrario è interessante guardare al *godimento* che si sviluppa a partire dal rapporto tra il soggetto e la *Legge*: il godimento *non di disubbidire*, ma di essere *disubbiditi*. Ad esem-

pio, nel momento in cui l'avatar "sceglie" di non *ubbidire*: quando non si cerca un lavoro perché troppo depresso, o non si alza dal divano per buttare la spazzatura perché intento a guardare la televisione.

Il *godimento* è quello che si prova nel vedere *apparentemente* disattesa una *regola* (quella per cui l'uso dei "comandi" e delle indicazioni non viene "obbedito") soltanto per *assecondare* a una *Legge* più alta (la *Legge* della programmazione).

Ancora una volta: se il vero oggetto di cui l'avatar si fa simulacro fosse la vita reale, *allora* la funzione *simulativa* di *The Sims* sarebbe davvero limitata al modo in cui la *Legge* (e il confronto con la *Legge*) può mettersi in relazione con il sistema che regola l'agire sociale e civile. Ma anche in questo caso la *Legge* è una legge di *simulazione narrativa*, di *fattualizzazione* dei rapporti che precede, e introduce alla messa in ordine di un discorso, di una narrazione ordinata che, bypassando proprio questo momento dialettico tra regola e giocatore, ristabilisce la linearità delle azioni svolte (e delle infinite risposte dell'*avatar*) in un racconto unitario, lo *snapshot*.

Analogo lo sviluppo in *Grande Fratello*, in cui (di fronte alla presenza di una *Legge* che ordina il gioco: quella del funzionamento, quella degli autori), lo spettatore trae il suo *piacere* dal *fort/da* della scelta di esclusione e mantenimento (in *ubbidienza*) e il suo *godimento* dalla messa in scena di tutte le forme di *apparente disubbidienza* a questa stessa *Legge*.

La disubbidienza dei partecipanti, che si esprime in quella che Summerhayes definisce come *crepa nella maschera che il soggetto consapevolmente si attribuisce e svolge* nella sua presenza nella casa, come *indefinita incertezza*, o in quella che Roscoe (1998, pp. 473-488), riferendosi alla stessa situazione, chiama *frammenti di incertezza*. Ma anche la disubbidienza degli autori, nel *fantasma* di un intervento *scorretto* sul preteso realismo e "verità" del gioco.

Fantasma, appunto, di disubbidienza, del tutto analoghi ai "rifiuti" degli avatar che in realtà hanno la funzione di sostenere la *Legge* alla base del funzionamento.

È una struttura del tutto simile a quella che Slavoj Žižek descrive a proposito del *Grande Altro*, come messa in scena (ancora: narrativa) di una *regola* che “possa” essere trasgredita per concepire alla tessitura simbolica di preservarsi. E non è un caso che gli oggetti testuali che Žižek (1999a; 2002) impiega per descrivere la sua teoria siano proprio testi filmici come *Truman Show* o *Matrix* che mettono a loro volta in scena dispositivi del tutto simili a quelli di *The Sims* e *Grande Fratello*.

Lungi dal considerare questa forma di *finta disubbidienza* come il portato di una tensione etica (o morale) implicata dai due testi (e quindi ancora una volta di attribuirle una funzione simulacrale rispetto alla vita reale) ci sembra rilevante ricollocare queste dinamiche ancora all'interno di una dimensione *narrativa*. Essi dovrebbero allora essere considerati come dei *blank* narrativi, un'ulteriore dimensione di racconto che offre (in alternativa a quella più stabile derivata dalla compiuta attorializzazione degli attanti) un *bianco*, una *crepa*, un *neologismo* narrativo all'interno della matrice narrativa. Una frattura, una frattura di *godimento* all'interno del testo, un luogo in cui la *regola* viene messa in discussione, in cui la dimensione del *game* si *dissolve*, letteralmente, in quella del *play*. Prima logicamente (e non solo cronologicamente) che la crepa si rinsaldi, che la *Legge* prevalga sulla regola infranta, che la faglia si rimargini, che *intervenga* ancora l'ordine logico del racconto.

La dimensione di *play* di *The Sims* e di *Grande Fratello*, è un *bagno di godimento* (fattuale) in cui però è *iscritta* la successione *logico-cronologica* del ritorno della *Legge* e della *narrativizzazione*. Quindi del ritorno del piacere. Saremmo quindi portati ad azzardare che *il motivo del successo* di strutture testuali come queste è che esse lasciano il proprio interlocutore *nel* godimento (cioè gli permettono di sovvertire le regole mettendole momentaneamente tra parentesi) ma insieme gli promettono che *dopo* arriverà il *piacere*. Il piacere è un piacere narrativo: non si tratta di sovvertire regole sociali, ma di creare *blank* narrativi, *puns*, (con Lacan potremmo parlare di *équivoques*) che, in stato di *insostenibile* godimento pe-

renne, possono essere *riscritti* nel piacere finale. È ciò che Montani ritrova *in stato perenne* in certi testi di cinema contemporaneo (da Lynch a Kiarostami), che l'estetica lacaniana ritrova, ad esempio, nei testi di Joyce, e che qui, per brevi tratti, per sprazzi, per lampi, possiamo intravedere in una dimensione *di massa*.

### 5. Verso un'immaginazione narrativa di massa

Una seconda interpretazione dei fenomeni collegati all'avvento del design narrativo dinamico può procedere da categorie semiotico-ermeneutiche. In questo caso si può leggere nel *reworking* dei materiali narrativi e quindi nella narrativizzazione dei materiali fattuali, l'applicazione di una *immaginazione narrativa*, ovvero l'intervento di una istanza di passaggio dal fattuale al finzionale, la messa in scena "di una *intermediazione originaria* (...) tra qualcosa che è dato e qualcosa che ha senso" (Montani 1999, p. 14). Tale lettura non esclude, e anzi implica la possibilità di un farsi e disfarsi dei racconti; ma legge tali possibilità come "campo di reversibilità del dato e del senso, della vita e della forma" (p. 15)<sup>11</sup>. Si tratterebbe insomma di una rappresentazione dell'attività rifigurante ricœuriana, di un fare oggetto di racconto la stessa attività narrativizzante.

Non sarebbe questa la novità: parte del cinema moderno e postmoderno si è caratterizzato proprio per una volontà di superare su questo terreno il romanzo. Nuova sarebbe piuttosto la portata di massa del tentativo: la messa in scena del farsi del racconto diverrebbe non più un fine e accurato sforzo sperimentale, ma un'esperienza diffusa.

E qui sta forse la radice sottile del rapporto del *narrative design* dinamico con la realtà: *reality show* e *reality game* (o *play*) non solo e non tanto perché osservano un settore ristretto di vita quotidiana o perché simulano dinamiche reali e pedestri; quanto piuttosto perché mettono in scena il passaggio dal dato al senso (narrativo) che costituisce l'interfaccia del nostro accesso al reale.

In questa direzione ci sembra che si possa collocare l'ultima (o *estrema*) variante della narrativizzazione di *The Sims*, costituita dalla forma testuale breve *The Strangerhood*.

*The Strangerhood* è l'ultimo prodotto del collettivo texano Roster Teeth Production: ha visto la luce nell'ottobre del 2004 (a marzo 2005, era in produzione il quinto episodio della serie)<sup>12</sup>, e si presenta sotto forma di brevi animazioni narrative sviluppate attraverso la *palette* offerta da *The Sims 2* per l'implementazione da parte degli utenti delle pratiche di gioco online. Dopo aver dato vita alla fortunatissima serie *Red vs Blue*<sup>13</sup> (serie narrativa a episodi di animazione "girata" utilizzando i motori e gli strumenti del video-game *Halo*, che ogni settimana raccoglie sul sito un milione di visitatori), il collettivo ha deciso di approcciare la *cassetta degli attezzi* di *The Sims* per dare vita alla nuova creazione.

Ciò che caratterizza *The Strangerhood* è la natura meta-testuale del racconto e gli effetti di senso prodotti attraverso le pratiche di *reworking* non soltanto del *reality game*, ma anche del *reality show* televisivo<sup>14</sup>. *The Strangerhood* è, esplicitamente, una *riscrittura*: riscrittura parodica di due generi *reality*, ma anche riscrittura, cioè impiego secondo degli strumenti offerti dal software; ma l'aspetto più interessante è costituito da come tali strumenti (preordinati) vengano riutilizzati in termini mimetici rispetto ad altri linguaggi, in particolar modo quello della ripresa e del montaggio televisivi e cinematografici.

Il *trailer* (che riprende ancora esplicitamente e ancora parodisticamente quello di *Friends*, con i personaggi che si uniscono in totale di fronte a una casa e vengono *congelati* in un frame fotografico in bianco e nero), è funzionale alla presentazione dei caratteri: Sam (il *gold boy*), il dr. Chalmers (ideologo di colore), Catherine (reginetta del ballo con coroncina in testa), Dutchmiller (agente immobiliare idiota), Nikki (adolescente ipercinetica), Wade (il *dummie* del gruppo), Griggs (*commando* in mimetica con il viso pitturato) e Tovar (ispanico).

In virtù della struttura esclusivamente narrativa del testo (non è possibile alcuna interazione, se non la partecipazione

da parte degli utenti al forum), la definizione dei tipi è più chiusa rispetto alle strutture testuali analizzate in precedenza (la matrice è *saturata* e la selezione operata precedentemente), ma viene ribaltata a livello contenutistico attraverso una semplice, ma geniale, *idea di sceneggiatura*: ciascuno di essi è *inconsapevole* della propria identità (nel primo episodio Sam si sveglia accanto a Wade e non si ricorda nemmeno il proprio nome). Sono marionette *ammnesiche*, in crisi di personalità, che costruiscono la propria identità *durante la narrazione*: sono afflitte da problemi metafisici, e sono controllati da un'identità superiore che si manifesta con voce sintetica attraverso gli *schermi* delle loro case (*attualmente* il loro compito, insormontabile, è preparare panini al formaggio...).

In realtà la fase *matriciale* non è completamente assente, e prevede un momento di *gioco* estremamente complesso da parte dei *riscrittori*: la costruzione dell'episodio prevede centinaia di ore di pratica ludica, in cui il team, agendo sui bisogni e sui desideri degli avatar di *The Sims*, riesce a produrre delle "situazioni" visive, che poi vengono montate fluidamente e sonorizzate (oltre che ritoccate in termini di *allargamento-restringimento* dell'inquadratura). Per ottenere un bacio (in termini del tutto assimilabili all'azione del fruitore reale) è necessario "attirare" due personaggi, e quindi selezionare il punto di vista (secondo una pratica di *ellissi* hollywoodiana) in modo da suggerire l'illusione del contatto.

In *The Strangerhood* vediamo, dunque, in azione dei personaggi *giocati due volte*: prima (progettazione) come accumulo di risorse fattuali narrativizzabili e poi (ed è questa la grande differenza rispetto agli *snapshot*), narrativizzati secondo una struttura discorsiva *differente* da quella sviluppata per ottenere i materiali fattuali. Rispetto agli *snapshot* dunque *The Strangerhood* dilata il concetto dell'immaginazione narrativa, perché provoca una torsione della fattualità verso una narrativizzazione *seconda*, ulteriore, sempre diversa. E, ulteriore passaggio, *metanarrativa*: sia nei confronti del testo dinamico di partenza (*The Sims*) che di altre strutture testuali, codificate in *genere* (il *reality show*, la *sit-com*) o evocate linguisticamente (il cinema).

Il richiamo al *reality* è esplicito nella presenza (a partire dal secondo episodio) di tutti i personaggi nella stessa abitazione, agli ordini della Voce (la Legge), che non solo si manifesta *attraverso il televisore*, ma anche attraverso altri *schermi* (il computer).

La messa in scena degli schermi esplicita un'evidente funzione metatestuale: lo schermo (al plasma, essendo collocato nella casa *ricca* di Sam) è quello da cui i partecipanti ai *reality* domestici ricevono gli ordini<sup>15</sup> (e in cui gli spettatori vedono lo show), il computer è quello in cui i giocatori possono *agire* i loro personaggi.

Il richiamo a una dimensione di *narrazione cinematografica* si compie invece a livello linguistico, attraverso l'impiego di "movimenti di macchina" (la pratica è comune al cinema d'animazione digitale), zoom, carrellate, *plongée*, velocizzazioni e sovrimpressioni, e soprattutto da un uso fortemente significativo del primo piano, che regala ai personaggi una dimensione squisitamente *attoriale*. Ma il meta-discorso (ben più che una semplice citazione) tocca altri generi, in particolar modo televisivi: se nel passaggio dal primo al secondo episodio (con la casa *condivisa*) si attua lo spostamento dal *reality game* al *reality show*, nel terzo si attua un ulteriore scivolamento, con la comparsa delle risate registrate. Il passaggio dunque è alla *sit-com*, in cui gli effetti comici sono raddoppiati dall'*inconsapevolezza* della loro tipizzazione (elemento caratteristico della sospensione di realtà offerta dalla recitazione, mentre nel caso del *reality show* ci troviamo in una fase di *parziale (in)consapevolezza* del proprio ruolo di maschera).

L'ultimo ribaltamento si compie nel quarto episodio, in cui dallo schermo del computer la Voce mostra ai personaggi alcuni frame che il pubblico ha appena visto, sovrascrivendo il loro *nome*: se da una parte l'evocazione al panoptismo rimanda alla natura dello show, la presenza del nome rimanda ancora a quella del *game*.

La Voce procede dunque verso un progressivo svelamento e una *rivelazione* della loro condizione agli avatar amnesici. Ma è ancora una rivelazione *metatestuale* e centrifuga: a

essi non viene *suggerito* (per ora) di essere personaggi di un *video game* (“consapevolezza” già di per sé tragica), ma di una *sit-com* (almeno Truman era il protagonista di un film...) o addirittura di un *reality show*.

<sup>1</sup> I §§ 1-3 sono di Ruggero Eugeni; i restanti §§ 4 e 5 sono Andrea Bellavita. Inutile sottolineare che il lavoro è frutto di una progettazione unitaria.

<sup>2</sup> In effetti ci discosteremo dal modo in cui Odin usa il termine: la “narrativisation” di Odin corrisponde alla nostra “narrativizzazione debole”, mentre la nostra “narrativizzazione” tout court o “narrativizzazione forte” corrisponde a quella che Odin chiama “narration”.

<sup>3</sup> Si veda in particolare p. 126. Non è tuttavia corretto a nostro avviso identificare *The Sims* con un ipertesto di questo tipo, come fa Kinder 2002 (cfr. *infra*).

<sup>4</sup> D'altra parte lo stesso Manovich riduce la distanza tra testo classico e ipertesto sottolineando che un progetto testuale (un algoritmo metaforico) è presente anche in un romanzo o in un film. Sull'idea di spazio logico v. Eugeni 1998, pp. 9-26; v. anche le critiche mosse a questo testo (in una prima versione italiana) da Maietti 2004, pp. 86-93. Il presente saggio costituisce anche un tentativo di ripensamento di quel precedente lavoro alla luce sia delle osservazioni di Maietti (che non possiamo qui discutere in dettaglio), sia di nuovi oggetti videoludici quali *The Sims*.

<sup>5</sup> Stante quest'impostazione, non possiamo non essere d'accordo con quegli autori che insistono (contro i primi entusiasmi circa l'interattività e l'azione del fruitore cui dovrebbero dare accesso gli ipertesti) sul fatto che l'esperienza di fruizione è comunque progettata dall'autore implicito (o dall'“agenzia” responsabile della produzione) e che tale progetto è immagazzinato nell'ipertesto. Ci riferiamo in particolare al discusso Murray 1997.

<sup>6</sup> Vari osservatori hanno notato alcune similarità tra il format *Big Brother* e il “simulatore di relazioni umane” di Wright (tanto da ipotizzare per *The Sims* il nickname di “Small Brother”): cfr. ad esempio Flynn 2001; 2002, pp. 42-54; Dovey 2003; Summerhayes 2002. Per una sistematizzazione e un approfondimento di tale orizzonte di studi, si rimanda a Sfardini 2003. Chiariamo qui una volta per tutte quanto ci separa da questi e da altri studi di taglio *culturalist* da cui trarremo in seguito alcuni spunti. Ciò che caratterizza, sia pure secondo differenti declinazioni, l'approccio culturologico è da una parte l'attenzione per le facoltà produttrici e riproduttrici dei testi interattivi nei confronti della *realtà* e del mondo sociale che li ospita e li gioca; dall'altro l'approfondimento delle relazioni che lo spettatore-fruitore-giocatore stabilisce con il testo e insieme con il sistema sociale *attraverso* la pratica interattiva del testo. La nostra prospettiva è differente (per quanto complementare): noi ci concentreremo sulle relazioni che i testi in questione stabiliscono con la *facoltà* e l'*attività narrativizzante*, ovvero di costruzione del senso narrativo a partire da materiali fattuali. Ne deriva la proposta di guardare a *The Sims* e a *Grande Fratello* come a *simulazioni in vitro* non tanto della realtà e delle interazioni sociali ma piuttosto delle attività di narrativizzazione messe in atto nei processi di interpretazione del reale.

Il passaggio dunque sarebbe da testi che *simulano* la realtà a testi che *simulano i processi di narrativizzazione che trovano spazio nel reale*.

<sup>7</sup> Per questo, hanno insistito vari autori, *The Sims* è più vicino a un *software toy* che a un *game* vero e proprio: il *game* è una cornice di interazione che prevede regole e obiettivi riconoscibili e ripetibili, e dunque una rete di schemi narrativi di svolgimento predittibili. Il *toy* è una scatola di montaggio (o una wittgensteiniana cassetta degli attrezzi) che non permette in sé di predire gli oggetti che verranno costruiti; più esattamente *The Sims* è un *toy di simulazione*, ovvero permette di costruire modelli cronotopici, microsvolgimenti spazio-temporali coinvolgenti spazi, tempi, soggetti e oggetti. Cfr. Bittanti, Flanagan 2003, p. 21.

<sup>8</sup> Cfr. Kavka, West 2004. Le autrici svolgono varie osservazioni utili ai fini del nostro discorso, benché volte essenzialmente a sottolineare gli effetti di intimità e quelli di realtà costruiti a partire da questa temporalità.

<sup>9</sup> Nell'impossibilità di rinviare esattamente ai luoghi lacaniani di elaborazione della idea di *Legge*, facciamo riferimento a Di Ciaccia, Recalcati 2000; Recalcati 2003; Borch-Jacobsen 1991.

<sup>10</sup> Si veda a questo proposito Berton 2003. Il soggetto del saggio, *Loft Story* è il più celebre *reality show* della televisione francese, del tutto assimilabile al nostro *Grande Fratello*.

<sup>11</sup> Rinviamo all'importante volume di Montani anche per quanto riguarda il debito ricœuriano: pp. 51 sgg.

<sup>12</sup> <http://strangerhood.com/home.php>

<sup>13</sup> <http://redvsblue.com/home.php>

<sup>14</sup> Una funzione metadiscorsiva era già ravvisabile in *Red vs Blue* (per quanto piegata sostanzialmente sul versante *comico-parodico*), nel momento in cui la limitata gamma di movimenti e di attività che i "combattenti" di *Halo* mettevano a disposizione dei *riscrittori-riprogrammatori*, venivano utilizzati come "spazio bianco" per costruire una lunga serie di *campo-controcampo* tra i personaggi immobili (in costante assetto di tiro) riempiti di dialoghi.

<sup>15</sup> La dimensione totalizzante dello schermo è esplicitata nell'ultima "sequenza" del plot secondario del quarto episodio, in cui Griggs, che è perseguitato da un nano da giardino, lo *vede* solo quando s'inserisce nelle frequenze televisive, ma lo ignora quando spunta dal frigo, nella vasca, nel WC.