



HAL
open science

Letteratura e finzione videoludica: The Stanley Parable e la narrazione letteraria

Martin Ringot

► **To cite this version:**

Martin Ringot. Letteratura e finzione videoludica: The Stanley Parable e la narrazione letteraria. *Comparatismi*, 2016, Narrazione: stato dell'arte, 1, 10.14672/2016877. hal-01479028

HAL Id: hal-01479028

<https://hal.science/hal-01479028>

Submitted on 28 Feb 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Comparatismi I 2016

ISSN 2531-7547

<http://dx.doi.org/10.14672/2016877>

Letteratura e finzione videoludica: *The Stanley Parable* e la narrazione letteraria

Martin Ringot

Abstract • L'articolo mostra come i videogiochi costituiscano l'attualizzazione di una nuova forma di narrazione teorizzata, già prima della loro comparsa, da scrittori come Italo Calvino e i membri dell'Oulipo. L'analisi si concentrerà su alcuni aspetti della fiction interattiva di William Pugh *The Stanley Parable*, per illuminare il funzionamento della sua logica narrativa e per mostrare come essa possa essere letta alla stregua di un testo.

Parole chiave • Critica letteraria; Letterature comparate; Intermedialità; Game Studies; Iper testo

Abstract • The article shows that videogames are the actualization of a new form of narrative which was theorized before their appearance by writers such as Italo Calvino and the members of the Oulipo. Several aspects of William Pugh's interactive fiction *The Stanley Parable* will be analyzed, so that its narrative logic and the possibility to read it as a text will be illuminated.

Keywords • Literary Criticism; Comparative Literature; Intermediality; Game Studies; Hypertext

Ledizioni 

Letteratura e finzione videoludica: *The Stanley Parable* e la narrazione letteraria

Martin Ringot¹

I. Introduzione

Interrogarsi oggi sulle poste in gioco della narrazione significa domandarsi quali siano state le ultime evoluzioni del discorso narrativo in un'epoca che lascia sempre più campo all'espressione digitale. Per rispondere a questa domanda, conviene guardare al secondo Novecento, teatro di riflessioni sui limiti della narrazione letteraria – o perlomeno della sua forma canonica –, ma anche momento di nascita di una nuova forma d'interattività e di narrazione, ovvero il videogioco.

La questione della narrazione nel testo videoludico è stata trattata da numerosi semiologi. Tra questi, Massimo Maietti ha contribuito, con la sua *Semiotica dei videogiochi*,² all'elaborazione di strumenti per studiare il videogioco come forma testuale. Agisce in queste ricerche una concezione dell'ipertesto che deve essere collegata alle sperimentazioni letterarie degli anni Sessanta, dalle ricerche narrative di Italo Calvino agli esercizi oulipiani. La creazione di un videogioco e la sua fruizione possono essere paragonate alla scrittura di un'opera e alla sua ricezione.

In questo articolo ci chiederemo in che modo il videogioco, e più specificamente l'esperienza di *finzione interattiva* che esso propone, possa costituire un'evoluzione della narrazione letteraria quale fu teorizzata negli anni sessanta-ottanta da critici e studiosi in letteratura e narratologia. Dapprima vedremo come l'idea di una narrazione che sorpassi la linearità del testo letterario sia stata evocata ed esplorata da autori come Calvino, già citato, e ci interesseremo alle questioni che pone la creazione letteraria nell'ambito digitale; poi, concentrandoci sulla finzione interattiva di William Pugh e Davey Wreden *The Stanley Parable*, rifletteremo su come il videogioco possa costituire la realizzazione di ciò che è stato teorizzato in letteratura. Per sviluppare l'analisi, useremo concetti e termini tratti da discipline diverse, quali la semiotica, la narratologia e i *game studies*.

2. Calvino e i limiti della narrazione lineare

Italo Calvino è stato uno dei maggiori esponenti della riflessione intorno alla narrazione nella letteratura del secondo Novecento. La sua logica di composizione e di creazione è sempre stata collegata alla volontà di narrare: che si trattasse di un poema del Cinquecento, con la riscrittura parziale dell'*Orlando Furioso*, o della fissazione in un testo letterario di racconti della tradizione popolare, con le *Fiabe italiane*, lo scrittore ha sempre esplorato le varie possibilità di narrazione che gli offriva la letteratura.

Il suo interesse per un autore come Ariosto, in particolare, si comprende anche alla luce del funzionamento del sistema narrativo dell'*Orlando Furioso*. In effetti, l'opera di Ariosto

¹ Aix Marseille Univ, CAER, Aix-en-Provence, France.

² Massimo Maietti, *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Unicopli, 2004.

non segue una struttura lineare, ma crea, da un canto all'altro, un vero e proprio spazio narrativo, una serie di pezzi di storia che spetta al lettore assemblare per ricostruire l'intreccio complesso sviluppato dal narratore. Si capisce che tale sistema susciti l'interesse dell'autore di racconti a frammenti come *Il castello dei destini incrociati*,³ in cui è un mazzo di tarocchi che permette ai viaggiatori muti di raccontare a turno la propria storia, disponendo le carte in un ordine preciso e in relazione alle storie già raccontate dagli altri commensali.

L'interesse di Calvino per le narrazioni non lineari – o non sequenziali – si vede non solo nelle sue opere sperimentali, ma anche in romanzi come *Il visconte dimezzato*,⁴ che propone al lettore un bivio narrativo che parte dallo stesso personaggio: Medardo di Terralba riceve una palla di cannone che lo divide in due; dopo questo incidente, due personaggi opposti, la parte destra (il Gramo) e la parte sinistra (il Buono) avranno un percorso molto diverso, benché siano state ricavate dalla stessa persona. Sebbene il senso dell'opera, per Calvino, sia quello dell'incompletezza dell'esistenza, si può vedere in questo racconto una riflessione metaforica sulla biforcazione narrativa.

Il lavoro creativo di Calvino è sempre stato accompagnato da un lavoro autoriflessivo, da analisi delle proprie opere e del proprio modo di scrivere, sia in articoli e conferenze sia nelle stesse opere letterarie. Calvino è quindi un autore privilegiato per avviare il discorso sui limiti della narrazione lineare, limiti che egli ha potuto evidenziare nel suo lavoro critico. Nella sua lezione americana sull'esattezza, Calvino cerca, come fa spesso allorché riflette sulla letteratura, di individuare i meccanismi della propria scrittura. Giunge così a questa riflessione:

Forse piuttosto che parlarvi di come ho scritto quello che ho scritto, sarebbe più interessante che vi dicessi i problemi che non ho ancora risolto, che non so come risolverò e cosa mi porteranno a scrivere... Alle volte cerco di concentrarmi sulla storia che vorrei scrivere e m'accorgo che quello che m'interessa è un'altra cosa, ossia, non una cosa precisa ma tutto ciò che resta escluso dalla cosa che dovrei scrivere; il rapporto tra quell'argomento determinato e tutte le sue possibili varianti e alternative, tutti gli avvenimenti che il tempo e lo spazio possono contenere. È un'ossessione divorante, distruggitrice, che basta a bloccarmi. Per combatterla, cerco di limitare il campo di quel che devo dire, poi a dividerlo in campi ancor più limitati, poi a suddividerli ancora, e così via.⁵

Non a caso, negli anni settanta e ottanta, Calvino è stato un esponente della letteratura combinatoria, della quale ha sviluppato le implicazioni per il racconto e per la narrazione. Nel suo saggio *Cibernetica e fantasmi*,⁶ ideato fin dal 1967, egli immagina una macchina letteraria capace di creare opere automaticamente secondo algoritmi matematici e statistici. Fin da allora l'autore scorgeva ciò che l'informatica avrebbe portato alla narrazione e si interrogava sugli usi che di tali tecnologie si sarebbero fatti.

3. Narrazione potenziale

Naturalmente Calvino non è stato il solo a interessarsi all'uso della matematica e dell'informatica nella creazione letteraria. In Francia, fin dal 1960, l'*Oulipo* (*Ouvroir de littérature potentielle*), gruppo letterario creato da Raymond Queneau e François Le Lionnais,

³ Italo Calvino, *Il castello dei destini incrociati* [1969], Milano, Mondadori, 2012.

⁴ Italo Calvino, *Il visconte dimezzato* [1951], Milano, Mondadori, 2012.

⁵ Italo Calvino, *Lezioni americane* [1988], Milano, Mondadori, 2012, p. 69.

⁶ Italo Calvino, *Cibernetica e fantasmi (appunti sulla narrativa come processo combinatorio)*, in Id., *Una pietra sopra*, Torino, Einaudi, 1980, pp. 164-180.

due matematici, propone ai suoi membri di fare una letteratura regolata secondo varie *contraintes* (restrizioni), che siano formali o strutturali. Da questo seminario nasce *La Disparition*⁷ di Georges Perec, romanzo giallo in cui non appare una sola volta la lettera *e*, il che coincide con la scomparsa di Anton Voyl,⁸ ma anche *Se una notte d'inverno un viaggiatore* di Italo Calvino, che era stato accolto come «corrispondente straniero».

Il novero delle opere create secondo restrizioni strutturali comprende testi come *Cent mille milliards de poèmes*⁹ di Raymond Queneau, in cui dieci sonetti dai versi permutabili permettono di comporre centomila miliardi di sonetti diversi, sintatticamente e formalmente coerenti. Queneau si era anche cimentato nella narrativa combinatoria con *Un conte à votre façon*,¹⁰ racconto in cui ogni episodio della storia può svilupparsi in due direzioni diverse.

Questi ultimi due esperimenti letterari saranno poi digitalizzati nell'ambito della creazione dell'*Alamo* (Atelier de Littérature Assistée par la Mathématiques et les Ordinateurs), creato nel 1981 da Paul Braffort e Jacques Roubaud. Lo scopo di questo laboratorio è di generare testi letterari automaticamente secondo regole matematiche ed informatiche. Si possono generare sonetti potenziali come i *Rimbaudelaires*, miscugli tra un sonetto di Rimbaud e il lessico di Baudelaire, oppure creare racconti a ramificazioni come *Un conte à votre façon*, usando un programma creato apposta.

4. Biforcazioni

La letteratura ha quindi esplorato, tra gli anni sessanta e ottanta, questa potenzialità della narrazione di dividersi in varie possibilità, questo suo «rapporto tra quell'argomento determinato e tutte le sue possibili varianti e alternative», come diceva Calvino nella sua lezione. Tant'è vero che altri campi di studi hanno osservato nella narrativa il fenomeno della potenzialità dei racconti.

4.1. I possibili narrativi

Claude Bremond, nel suo articolo su *La logique des possibles narratifs*,¹¹ propone uno studio strutturale per spiegare il funzionamento della narrazione. Secondo Bremond l'unità dell'azione è la *sequenza*, dividibile a sua volta in tre *funzioni*. Così, per qualsiasi evento o azione, la sequenza si compone della virtualità dell'azione (prima funzione), della sua attualizzazione o mancata attualizzazione (seconda funzione) e del risultato dell'azione (terza funzione). Come si vede nello schema seguente:

⁷ Georges Perec, *La Disparition*, Parigi, Denoël, 1969. La traduzione italiana del testo, con il titolo *La scomparsa*, si deve a Piero Falchetta.

⁸ *Voyl* è una contrazione di *voyelle*, ovvero *vocale*.

⁹ Raymond Queneau, *Cent mille milliards de poèmes*, Parigi, Gallimard, 1961.

¹⁰ Raymond Queneau, *Un conte à votre façon*, in Id., *Contes et propos*, Parigi, Gallimard, 1981.

¹¹ Claude Bremond, *La logique des possibles narratifs*, «Communications», vol. 8, n. 1, 1966, pp. 60-76.

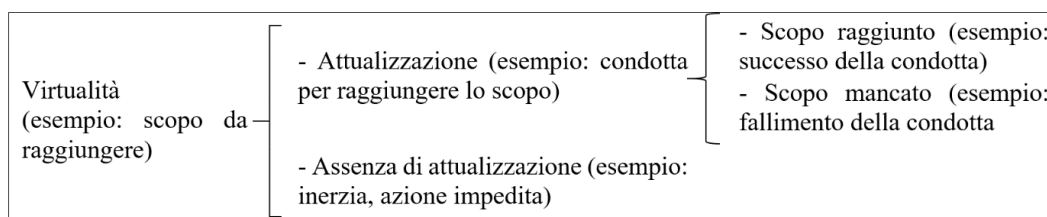


Fig. 1 – Un esempio di sequenza narrativa secondo Bremond (*op. cit.*, p. 61).

Ogni sequenza narrativa si può riassumere dicendo se un'azione verrà compiuta e se lo scopo sarà raggiunto. Se Bremond ha sviluppato questa teoria per evidenziare i meccanismi della narrazione – che, a furia di sequenze incalzate o incastrate, si fa sempre più complessa –, si può usare questo sistema per mettere alla luce la dimensione dinamica ed interattiva che ogni racconto contiene in sé.

4.2. La disgiunzione di probabilità

Come si è detto prima, la semiotica studia da vicino il fatto narrativo e la particolarità testuale. Umberto Eco, in *Lector in fabula*,¹² descrive il percorso interpretativo del lettore che, durante la sua «passeggiata inferenziale» nella fabula, può avvertire delle «disgiunzioni di probabilità». Così Eco descrive l'attività di lettura:

la cooperazione interpretativa avviene nel tempo: un testo viene letto passo per passo. Pertanto la fabula «globale» (la storia raccontata da un testo coerente), se pur viene concepita come finita dall'autore, si presenta al Lettore Modello come in divenire: egli ne attualizza porzioni successive.¹³

Per spiegare come funziona il percorso interpretativo del lettore, Eco usa l'esempio delle ferrovie e del passeggero che, arrivato a Firenze, dovrà decidere se continuare sulla tratta Firenze-Terontola-Chiusi-Siena oppure sulla tratta Firenze-Empoli-Siena:

Dire che il passeggero ha due possibilità (e dire che chi fa previsioni sul passeggero ha da scegliere tra due corsi alternativi di eventi ugualmente possibili, *coeteris paribus*) non significa interrogarsi sulla consistenza ontologica di questi corsi rispetto a quello che di fatto poi si verificherà, e nemmeno ridurre questi corsi alternativi a inafferrabili stati psicologici del previsore. *I due corsi di eventi sono possibili perché sono dati come tali dalla struttura della rete ferroviaria*. Entrambi possono verificarsi perché la rete provvede condizioni ragionevoli di realizzazione per entrambi.¹⁴

Le fermate della rete ferroviaria permettono di rappresentare efficacemente le varie *disgiunzioni di probabilità* che il lettore incontra durante la sua lettura.

Sebbene sia Bremond che Eco considerino questi possibili narrativi soltanto come supposizioni che può fare il lettore, va notato che la caratteristica principale di queste teorie è l'interattività, che implica un ruolo attivo del lettore. Questa interattività verrà accentuata dall'avvento dell'informatica, come si è visto tramite le sperimentazioni dell'Alamo. A

¹² Umberto Eco, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi* [1979], Milano, Bompiani, 2016.

¹³ Ivi, p. 111.

¹⁴ Ivi, pp. 114-115.

partire da questa constatazione, ci si può allora interrogare sul divenire della narrazione e della letteratura nella logica digitale.

5. Quale narrazione digitale?

La questione della scrittura in un ambito digitale è stata posta di recente nella rivista «Itinéraires». In un articolo intitolato *Écrire numériquement: du texte littéraire entendu comme processus*,¹⁵ René Audet esplora le varie sperimentazioni che si sono fatte ultimamente nella scrittura digitale e osserva che raramente si è andati oltre ciò che si faceva già nella letteratura tradizionale, cartacea. Anche se si sono fatte varie prove, come il progetto *We Tell Stories*, ideato dall'editore inglese Penguin nel 2008, nel quale vari classici erano pubblicati online usando anche nuovi strumenti come Twitter o Google Maps, «tutti questi progetti non hanno (ancora?) aperto vie decisive per la letteratura, non hanno ancora deviato il corso di ciò che può essere la letteratura oggi».¹⁶

La soluzione dovrebbe essere cercata nel modo in cui viene svolta la creazione testuale: il testo letterario non deve essere unidimensionale, ma reticolare. Ossia, un testo letterario digitale deve potere svolgere una «complicazione anche infinita dei rapporti e delle allusioni, ma in cui la performatività dell'opera sia fondata sul costante riattraversamento di quei contenuti, in favore di una ricerca di senso o di un ordinamento provvisorio, circostanziale, di ciò che altrimenti era disperso o slegato».¹⁷ Ritroviamo così il desiderio di Calvino, quello di scrivere una storia e «tutte le sue possibili varianti e alternative».

È importante notare qui che quello che ricerca René Audet nella scrittura digitale è un'attualizzazione delle potenzialità presenti nel ruolo interpretativo del lettore. Se prima si trattava solo di ipotesi che si sarebbero verificate o meno durante la lettura del testo, la ricerca di una creazione testuale reticolare contribuisce alla costruzione di testi più complessi in cui la collaborazione del lettore venga prevista strutturalmente.

L'ambito digitale sembra essere quindi lo spazio privilegiato per l'evoluzione della narrazione. Ma ci si deve limitare alla sua dimensione scritturale?

6. Il videogioco come forma emergente di narritività

Nello stesso periodo, tra gli anni sessanta a oggi, si è sviluppata un'altra forma di creazione e di espressione artistica, nata dalla rivoluzione digitale. Il videogioco è infatti nato nei laboratori scientifici alla fine degli anni cinquanta e non ha smesso di crescere sia tecnologicamente, sia rispetto all'interesse che suscita.

Presto si è vista la creazione di quella che sarà poi chiamata *finzione interattiva*, il cui modello maggiore è *Colossal Cave Adventure*, programmata da William Crowther e Don Woods nel 1976.¹⁸ Si tratta di un gioco testuale, in cui l'utente può scrivere l'azione che

¹⁵ René Audet, *Écrire numériquement: du texte littéraire entendu comme processus*, «Itinéraires. Littérature, textes, cultures», n. 1, 2015, web, ultimo accesso: 11 gennaio 2016, <<http://itineraires.revues.org/2267>>.

¹⁶ Ivi, § 7; trad. mia.

¹⁷ Ivi, § 18; trad. mia.

¹⁸ William Crowther e Don Woods, *Colossal Cave Adventure*, 1976.

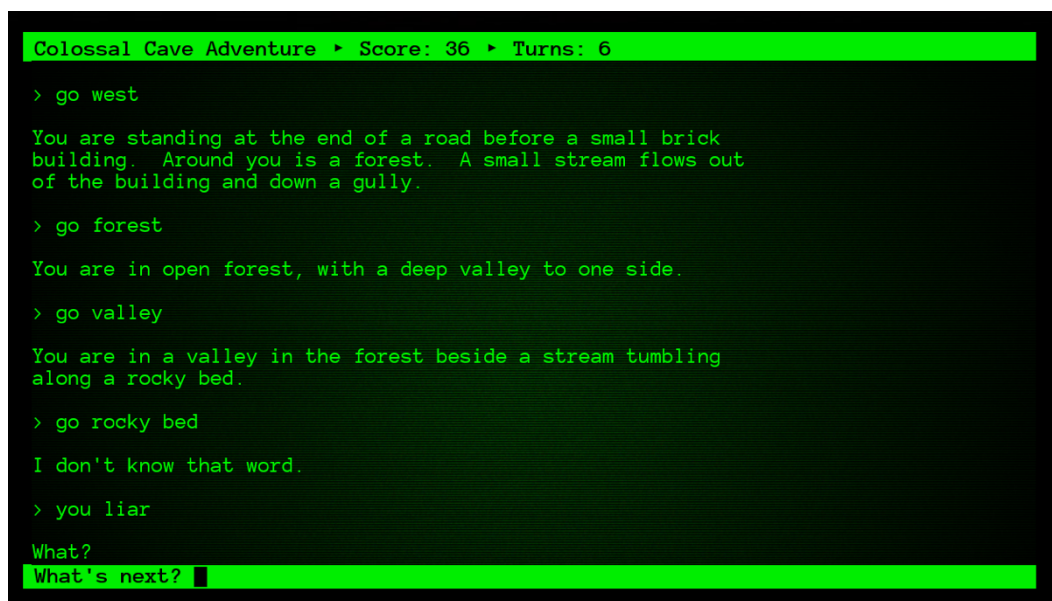


Fig. 2 – Una schermata da *Colossal Cave Adventure*. Il fruitore scrive le azioni che vuole compiere («vai verso ovest», «prendi la chiave», ecc.) e il programma prosegue la narrazione, se l'azione è valida; se non lo è, il narratore risponde al fruitore di non avere capito («Non conosco questa parola»).

vuole compiere in una situazione descritta, come se si trattasse di una forma automatizzata di gioco di ruolo (cfr. fig. 2).

Ovviamente il programma non dà una totale libertà all'utente, che può proseguire solo usando le parole che erano state previste dal creatore. Ogni turno è un nodo narrativo che consente al fruitore di mandare avanti la storia in una direzione piuttosto che in un'altra. In questo caso, l'idea del videogioco come oggetto di narrazione interattiva è indubbia.

Ma il fatto che il videogioco sia un medium narrativo non è condiviso da tutti i ricercatori. Durante un workshop internazionale di *game studies* svoltosi a Copenaghen a marzo del 2001, si è cristallizzata l'opposizione tra due correnti di studi sui videogiochi. La prima corrente preferisce uno studio tradizionalmente narratologico, mentre la seconda è composta da ricercatori che, come Jesper Juul, esprimono il bisogno di creare nuovi strumenti di analisi per studiare il testo videoludico come un insieme di regole ludiche rispetto al quale la narrazione e l'estetica sono secondarie.

In un articolo che sintetizza le posizioni del campo dei 'ludologi', Juul usa l'esempio del gioco *Tetris*¹⁹ per dimostrare che un videogioco non deve necessariamente essere narrativo:

È assai più difficile comprendere *Tetris* [...]. *Tetris* non dispone nemmeno di un attore visibile, e sembra impossibile ipotizzare un qualunque attore che controlli la caduta dei mattoni. «*Tetris – il film*» non sembra un'idea realizzabile.²⁰ Tuttavia *Tetris* gode di un'incredibile popolarità, e nessuno dubita che si tratti di un gioco per computer. Ma come possono i giochi

¹⁹ Atari, *Tetris*, 1988. Il giocatore deve comporre linee con blocchi di forme diverse che cadono dall'alto. Quando le linee sono formate, scompaiono e impediscono allo schermo di gioco di riempirsi di blocchi.

²⁰ Quindici anni dopo questa dichiarazione di Juul, una trilogia cinematografica basata su *Tetris* è in preparazione, realizzata da Larry Kasanoff.

per computer essere astratti e senza possibilità d'identificazione, e pur tuttavia essere così interessanti?²¹

Massimo Maietti risponde a questa critica affermando che l'autore confonde narrazione ed estetica di un gioco:

Ovviamente, l'autore basa le proprie affermazioni su una falsa opposizione, quella fra narrativo e astratto, sostituendola alla più ragionevole dicotomia fra astratto e figurativo. In questo caso sarebbe certamente difficile far ricadere un testo come *Tetris* all'interno di una definizione strettamente estetica di narrazione. Tuttavia, per quanto si tratti di un testo a ridotta figuratività, partecipa senza dubbio non solo all'onnipresente narratività greimasiana, ma anche alla narrazione intesa in senso genettiano.²²

Questo conflitto si è risolto in parte nella posizione di Henry Jenkins che, in un articolo del 2004, considera il *game design*, ovvero il procedimento di creazione dei meccanismi di gioco, come un'architettura narrativa.²³ Dopo avere mostrato come in diversi generi videoludici la gestione dello spazio (e quindi della sua esplorazione) sia narrativamente importante quanto una forma discorsiva, Jenkins perviene a questa conclusione:

In ognuno di quei casi, le scelte relative all'estetica e all'organizzazione degli spazi di gioco hanno conseguenze narratologiche. [...] In ogni caso, ha senso pensare il lavoro del *game designer* non tanto come quello di uno scrittore di racconti, quanto come quello di un architetto narrativo.²⁴

7. Dal testo all'ipertesto

Interattività non significa che il giocatore sia totalmente libero, ma che egli possa esplorare la narrazione in modo non lineare. A partire da questo fatto, ricercatori come Maietti hanno sviluppato il concetto di *ipertesto* nell'ambito dei videogiochi per spiegarne il funzionamento secondo la logica della semiotica.

Maietti fa la distinzione tra quattro tipi di ipertesti:

- 1) ad *albero* (ovvero una successione di disgiunzioni di probabilità);
- 2) a *rete* (ogni blocco narrativo è collegato agli altri e il fruitore può navigare liberamente nella direzione e secondo l'ordine che vuole);
- 3) a *mappa* (analogo all'ipertesto a rete, «con la sola differenza – precisa Maietti – che il fruitore, o meglio il suo simulacro, non occupa, ad ogni istante della fruizione, una sola posizione all'interno della rete di informazione»);²⁵

²¹ Jesper Juul, *Games Telling Stories?—A Brief Note on Games and Narratives*, «Game Studies: The International Journal of Computer Game Research», vol. 1, n. 1, 2001, web, ultimo accesso: 5 luglio 2016, <<http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>>; trad. in Maietti, *op. cit.* p. 75.

²² Maietti, *op. cit.*, pp. 75-76.

²³ Henry Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, a cura di Noah Wardrip-Fruin e Pat Harrigan, Cambridge, MIT Press, 2004, pp. 117-130.

²⁴ Ivi, p. 129; trad. mia.

²⁵ Maietti, *op. cit.*, p. 96.

4) ad *ambiente* («L'ambiente è solitamente uno spazio virtualmente tridimensionale [...] che si evolve lungo una temporalità densa all'interno del quale il simulacro dell'utente può muoversi».²⁶ È un ipertesto *denso*, in quanto può essere pensato come un ipertesto ad albero o a rete dalla complessità maggiore e dalle biforcazioni continue.

Lo scopo di Maietti è di costruire un modello di testo videoludico che sia un ipertesto *sincretico*, ovvero una combinazione di questi quattro ipertesti secondo la situazione di fruizione. Riteniamo però che due siano i tipi principali di ipertesto, e cioè quelli ad albero e a rete. Gli altri due, a mappa e ad ambiente, sono varianti dei primi due. Il criterio fondamentale di differenziazione tra ipertesto a rete e ipertesto ad albero consiste nella possibilità che il primo, ma non il secondo, offre al fruitore di tornare indietro nella costruzione narrativa.

Per quanto riguarda la finzione interattiva, ci interessa soprattutto l'ipertesto ad albero, poiché una finzione interattiva, come il testo ad albero di Queneau, consiste nel lasciare al lettore la libertà di scegliere l'andamento del racconto. La passeggiata inferenziale del fruitore permette di attualizzare le potenzialità narrative di un racconto. Il che non significa che queste potenzialità non fossero previste dal creatore dell'opera.

Un videogioco è infatti un *artefatto procedurale*, per riprendere i termini di Ian Bogost,²⁷ ovvero un artefatto che contiene nel suo codice tutte le interazioni che si potranno svolgere con esso. In questo senso, si può considerare il videogioco, o perlomeno la finzione interattiva, come una nuova forma di testo narrativo da esplorare secondo quella che Enzo D'Armenio ha chiamato la «manipolazione ambientale», ovvero una «strategia discorsiva di tipo cinetico, che implica un'attenta impalcatura ambientale simulata, un preciso design spaziale e uno stringente sistema di regole a limitarlo».²⁸ Se di primo acchito sembra che la passeggiata inferenziale lasci al fruitore una completa libertà di scelta e di movimento, non bisogna dimenticare che l'universo di gioco e le scelte possibili sono state previste e scritte dal creatore.²⁹

8. Il caso di *The Stanley Parable*

Per illustrare la nostra riflessione, useremo una recente produzione intitolata *The Stanley Parable*, programmata da William Pugh e Davey Wreden nel 2013.³⁰ Si tratta di una finzione interattiva che si svolge in un mondo modellizzato in tre dimensioni che il fruitore esplora in soggettiva. Per riprendere la terminologia di Maietti, si tratta di un ipertesto sia

²⁶ Ivi, pp. 97-98.

²⁷ Ian Bogost, *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge, The MIT Press, 2006.

²⁸ Enzo D'Armenio, *Mondi paralleli. Ripensare l'interattività nei videogiochi*, Milano, Unicopli, 2014, p. 45.

²⁹ È infatti importante relativizzare la libertà del fruitore nella sua cooperazione per attualizzare il senso dell'ipertesto. Nonostante ciò, esiste un tipo di fruizione il cui scopo è varcare i limiti posti dal creatore, usando i *glitches*, cioè sfruttando le insufficienze informatiche del programma per far succedere eventi non previsti. Si veda Julien Prévieux, *Jouer avec le jeu. Erreur, errance et émergence*, «artpress2», 28 febbraio 2013, web, ultimo accesso: 5 luglio 2016, <<http://www.previeux.net/html/textes/erreur.html>>.

³⁰ William Pugh e Davey Wreden, *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013.

ad albero che ad ambiente, nel senso che la passeggiata inferenziale svolta dal fruitore tramite la protesi³¹ si svolge in un universo fisico riconoscibile; eppure le disgiunzioni di probabilità che incontra il fruitore fanno del gioco un ipertesto ad albero.

La storia è quella di Stanley, un impiegato abituato a schiacciare i tasti di un computer secondo le istruzioni del monitor, il quale un giorno si rende conto che il monitor è spento e che i suoi colleghi sono scomparsi. Decide quindi di andare a trovare il suo capo e scopre, entrando nell'ufficio, un'enorme sala destinata al controllo della mente degli impiegati. Decide allora di spegnere il dispositivo e scappa dal palazzo ritrovandosi in un ambiente naturale. Lo svolgimento dell'intera storia richiede circa dieci minuti, ma il punto più importante è che il fruitore può non seguire, in vari momenti dell'ipertesto, le indicazioni del narratore. In effetti, il fruitore dovrà scegliere volta per volta se obbedire o no al narratore, il quale reagirà a ogni scelta e azione conseguente. La struttura narrativa si potrebbe rappresentare con lo schema in fig. 3.

La narrazione consiste nella ricerca dell'identità di Stanley e le conclusioni sono tanto numerose quanti sono i finali. Lo svolgimento della narrazione dipende dal comportamento del fruitore che, in questo modo, esplora il testo come un edificio da visitare.

Il gioco interroga il rapporto del giocatore con il gioco stesso e gli ricorda ad ogni momento – il narratore non perde un'occasione – che l'impressione di libertà che egli prova è prevista dall'autore. In effetti, più Stanley cerca di ribellarsi agli ordini del narratore, più questi si fa autoritario e spietato.

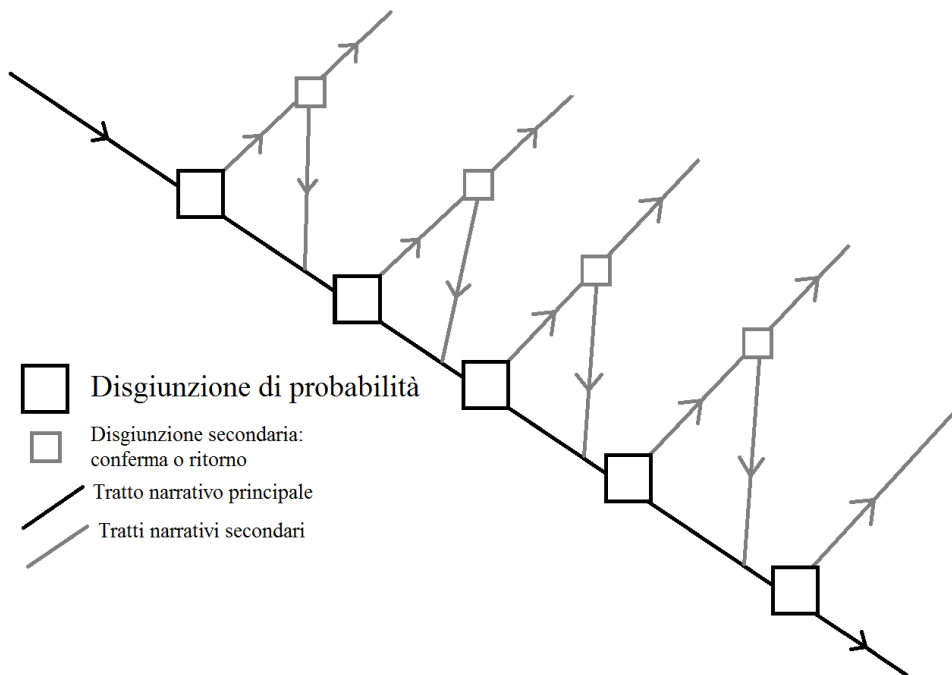


Fig. 3 – Rappresentazione schematica dell'ipertesto di *The Stanley Parable*. La rappresentazione è una forma leggermente modificata della «fabula chiusa» immaginata da Umberto Eco (*op. cit.*, p. 120).

³¹ La protesi è, secondo la terminologia di Bruno Frascini, «ciò che, de facto, consente al [giocatore] di operare all'interno di un mondo in cui non fa “realmente” parte» Bruno Frascini, *Metal Gear Solid. L'evoluzione del serpente*, Milano, Unicopli, 2003, p. 51. Può essere un personaggio, un veicolo o una ‘maschera’ (la visione, cioè, segue la direzione dello sguardo della protesi).

Ad esempio, la prima disgiunzione di probabilità in cui il giocatore deve fare una scelta si ha quando Stanley arriva davanti a due porte e il narratore dice che «Stanley [...] entrò in quella a sinistra» con un enunciato narrativo al passato remoto che non è un'ingiunzione, ma sembra avere un valore performativo rispetto all'azione (cfr. la schermata riprodotta in fig. 4). Se il giocatore decide di ascoltare il narratore, questi non dice niente e aspetta la situazione successiva per intervenire con nuove istruzioni; se invece il giocatore 'disobbedisce' al narratore, questi giustifica la scelta osservando ironicamente che Stanley voleva prima passare dalla caffetteria dei dipendenti e successivamente cerca di rimettere il personaggio sulla retta via.

A ogni passo della finzione interattiva si può quindi decidere di obbedire al narratore o di ribellarsi, e ogni scelta comporterà una storia, un discorso e un finale diversi.

Ora, che cosa motiva la scelta di questo videogioco, per illustrare l'evoluzione della narrazione? In che modo si può dire che esso cristallizzi il discorso teorico sulla narrazione combinatoria e interattiva?

In primo luogo, *The Stanley Parable* prevede

lo stesso rapporto tra autore, narratore e lettore/giocatore che si ritrova in varie creazioni letterarie di Calvino. In effetti, leggendo *Se una notte d'inverno un viaggiatore* ci si rende conto del paradosso che Calvino intende rilevare componendo un racconto il quale pone al proprio centro un lettore che, pur essendone il protagonista, non può fare altro che seguire le indicazioni del narratore e così farsi portare da una situazione all'altra come da un romanzo all'altro. Così, se il Lettore di *Se una notte d'inverno un viaggiatore* è al centro dell'attenzione, questa sua centralità è un'illusione rispetto al controllo delle azioni da parte del narratore, che si rispecchia nel controllo strutturale esercitato dall'autore. Lo stesso discorso vale per *The Stanley Parable*, che, nel dare al fruitore la possibilità di disobbedire al narratore, lo fa ricadere più di prima nella fatalità narrativa.

Questo controllo ci permette di individuare il secondo motivo per cui *The Stanley Parable* può essere considerato un'evoluzione della narrazione letteraria. In effetti, è chiaro che in questo caso siamo di fronte all'*artefatto procedurale* teorizzato da Ian Bogost. Ogni azione del giocatore è prevista dal creatore nel codice del programma. L'esplorazione è la stessa che l'esplorazione di un testo per ricavarne un senso. Siamo qui vicini alla concezione della scrittura secondo Calvino, il quale notava che «scrivere è sempre nascondere qualcosa in modo che venga poi scoperto».³²



Fig. 4 – La prima delle numerose scelte che il fruitore dovrà fare in *The Stanley Parable*: obbedire al narratore e proseguire la storia, o ribellarsi e avviarne un'altra?

³² Italo Calvino, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, Torino, Einaudi, 1979, p. 193.

Il videogioco si presenta come un testo da esplorare, con elementi nascosti da scoprire. Basta cliccare su un elemento come una porta chiusa perché il narratore reagisca e faccia seguire al giocatore un percorso del tutto diverso. La narrazione si svolge in modo interattivo e combinatorio. In effetti, la narrazione procede secondo la logica combinatoria teorizzata da Bremond. Ogni azione è una sequenza narrativa che si può ricondurre all'opposizione binaria tra ascoltare e ignorare il narratore.

Riprendiamo allora lo schema della sequenza narrativa e adattiamolo a una situazione del videogioco. A un certo punto, siccome non c'è nessuno negli uffici o nella sala riunioni, Stanley decide – o così dice il narratore – di andare a trovare il suo capo per chiedergli che cosa stia succedendo. Arriva così a una rampa di scale (fig. 5) e di nuovo il giocatore dovrà

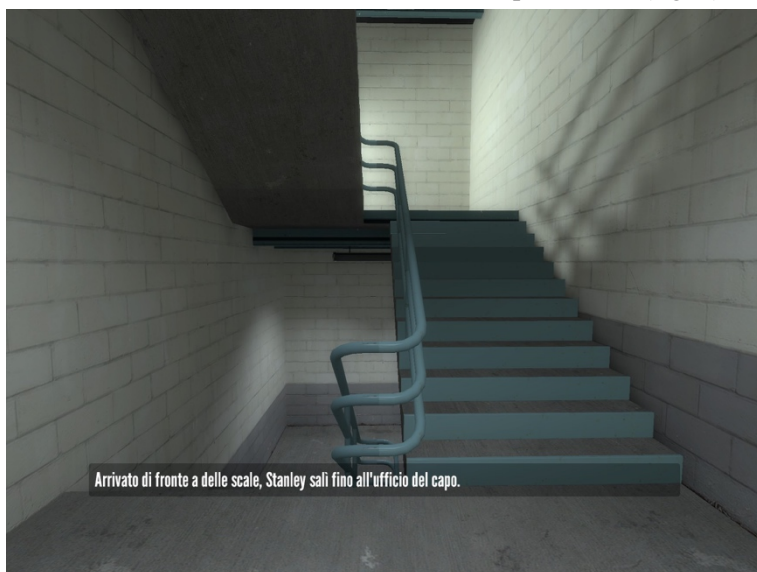


Fig. 5 – Seconda disgiunzione di probabilità principale proposta al fruitore.

decidere se seguire l'indicazione del narratore e *salire* le scale o se invece *scendere* le scale e non attualizzare la virtualità esposta dal narratore. Se si riprende lo schema di Bremond, si ottiene il risultato in fig. 6.

Il fatto di non muoversi non fa andare avanti la storia, anche se si potrebbe immaginare che l'inazione abbia un effetto sulla narrazione.³³ Invece l'attualizzazione, ovvero il fatto di usare le scale,

avrà un effetto sul proseguimento della sequenza narrativa. Si è visto prima che cosa accadesse quando il fruitore obbediva al narratore. Qui, se si scende invece di salire, il narratore reagisce con un diniego (fig. 7). Si giunge così a uno dei numerosi finali della storia, in cui il narratore evoca la possibilità che Stanley sia pazzo prima di mettere il giocatore davanti alla vanità delle sue azioni e farlo ricominciare da capo.

Il fatto di non muoversi non fa andare avanti la storia, anche se si potrebbe immaginare che l'inazione abbia un effetto sulla narrazione.³³ Invece l'attualizzazione, ovvero il fatto di usare le scale,

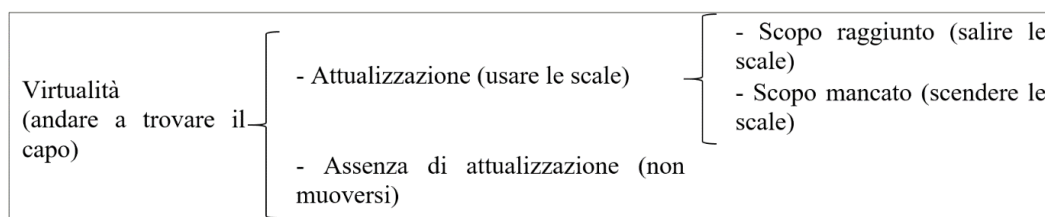


Fig. 6 – Sequenza narrativa adattata alla scena delle scale in *The Stanley Parable*.

³³ Anzi, questo meccanismo è usato in altre finzioni interattive, specialmente in quelle create dallo studio Telltale Games: i loro giochi sono film interattivi con dialoghi in cui si devono scegliere le battute in un tempo limitato. Così, l'assenza di scelta, ovvero di battuta, costituisce anch'essa una scelta (il personaggio rimane silenzioso e questo silenzio fa reagire l'interlocutore): l'*assenza di attualizzazione* è una funzione valida per il proseguimento della sequenza narrativa.

Fatto sta che ogni nodo narrativo funziona in questo modo e si vede qui la dimensione reticolare che René Audet identificava parlando della scrittura nell'ambito digitale. Si vede in *The Stanley Parable* una sistematizzazione di quello che ha creato Julio Cortázar nel suo romanzo *Rayuela*, in cui il lettore ha la possibilità di seguire due fili narrativi diversi.³⁴ La differenza è che l'esperienza di lettura viene qui doppiata da un'esplorazione in un ambiente visibile, la quale peraltro è a sua volta prevista nel testo-base, e cioè nel codice, del programma.

Questo testo-base si avvicina al desiderio di Calvino, al suo scopo mai raggiunto, secondo lo stesso Calvino, di includere nella sua storia «tutti gli avvenimenti che il tempo e lo spazio possono contenere». In questo contesto si può leggere il *Visconte dimezzato* come la metafora di un ipertesto ad albero: da una situazione unica, due filoni narrativi divergono.³⁵ Inoltre, è interessante l'idea, che sta dietro *The Stanley Parable*, che il narratore sia padrone dell'esperienza narrativa del fruitore. Tale autorità sul proprio racconto ricorda il modo ironico in cui Calvino, pur collocando il Lettore al centro della storia in *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, mantiene un controllo totale sui suoi atti e sui suoi pensieri.

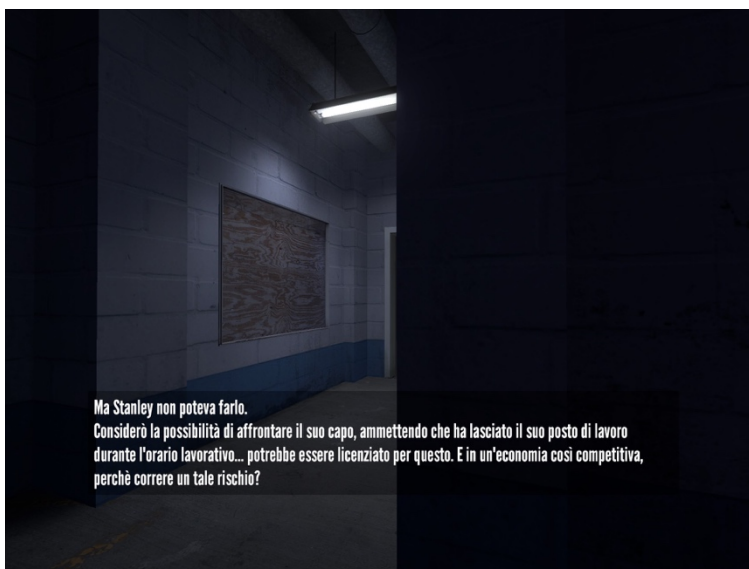


Fig. 7 – La reazione del narratore quando il giocatore compie l'azione di scendere le scale invece di salirle per andare a parlare con il capo.

9. Conclusioni e prospettive

Ma che cosa porta la finzione interattiva di nuovo, rispetto alla letteratura, se questi esperimenti erano già stati svolti da scrittori d'avanguardia come Calvino o i membri dell'Oulipo? Si pensi al romanzetto di Georges Perec, *L'art et la manière d'aborder son chef de service pour lui demander une augmentation*,³⁶ in cui il racconto è un discorso che segue, punto per punto, un ampio diagramma nel quale si considera ogni situazione che potrebbe presentarsi quando si tenti di andare dal proprio capo per chiedere un aumento di stipendio. Sebbene si tratti di una narrazione reticolare e pluridimensionale, rimane nella sua forma testuale e fissa. Certo, il lettore può poi percorrere il diagramma alla fine del libro per esplorare tutte le possibilità, ma l'esperienza estetica non è completa.

³⁴ Julio Cortázar, *Rayuela* [1984], Madrid, Cátedra, 2012.

³⁵ La differenza è che nel romanzo di Calvino i due filoni narrativi, rappresentati dalle due metà del visconte, finiscono per unirsi di nuovo.

³⁶ Georges Perec, *L'art et la manière d'aborder son chef de service pour lui demander une augmentation*, Parigi, Hachette, 2008.

Il formato della finzione interattiva in un medium come il videogioco, invece, fa sì che tutti i percorsi potenziali del racconto siano atualizzabili, cosicché si arriva alla realizzazione di un concetto che nella letteratura ‘tradizionale’ poteva essere solo teorizzato o realizzato in modo parziale – con la proposta di un numero di possibili racconti comunque limitato, come in *Rayuela* di Cortázar – o frammentario: tutte le possibilità sono presenti, ma la narrazione perde la sua fluidità.

La finzione interattiva nel videogioco permette quindi di fare la sintesi tra un’esperienza di lettura intatta e una costruzione complessa e reticolare della narrazione. Nonostante ciò, il testo videoludico usa elementi estetici e discorsivi distinti da quelli del testo letterario e confonderli non sarebbe produttivo. Invece, lo studio del videogioco come testo narrativo potrà permettere di sviluppare strumenti operativi che si potranno applicare nello studio di quei testi letterari che si trovino alla frontiera tra i due media.