



HAL
open science

Donnie Darko: tra apertura e ipertestualità

Dario Compagno

► **To cite this version:**

Dario Compagno. Donnie Darko: tra apertura e ipertestualità. *Ocula: occhio semiotico sui media*, 2006. hal-01838420

HAL Id: hal-01838420

<https://hal.science/hal-01838420>

Submitted on 9 Mar 2021

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.

Donnie Darko: tra apertura e ipertestualità

di Dario Compagno

1. Oggetto e obiettivi dell'analisi

Capita spesso che un contenuto culturale viva nell'intersezione tra più testi. Nel caso di Donnie Darko la storia del film originale ('Donnie Darko' di Richard Kelly del 2001), quella della versione director's cut (più lunga di 20 minuti) e quella ricavabile dopo aver navigato per il sito www.donniedarko.com (dello studio 'Hi-Res!') sono sufficientemente diverse ma interrelate da ispirare uno studio semiotico.

Il film originale è abbastanza aperto: sono cioè possibili diverse interpretazioni incompatibili di esso, e non vi è modo di decidere univocamente quale tra queste sia quella 'giusta'. La versione director's cut offre più appigli per costruire un'unica interpretazione precisa; qui le connessioni tra gli eventi vengono spiegate da un elemento diegetico molto importante – un libro – che viene mostrato direttamente allo spettatore. Questo stesso libro è infine a piena disposizione dell'utente del sito internet e, volendovi dedicare abbastanza tempo e un'attenta lettura, grazie a esso si può completamente chiudere il testo di partenza.

Seguendo la massima di parlare del perché un testo può dare piacere e non del piacere del testo, e glissando dunque sul crollo di valore estetico dell'opera 'allargata' dal sito internet, vogliamo indagare come accade che un testo 'tradizionale' (nel senso di non interattivo) come un film veicoli una fabula aperta, mentre un testo superficialmente interattivo (questo particolare sito) invece chiuda la fabula del primo e soprattutto non sia affatto 'interattivo' a un livello profondo.

2. Il film

2.1 Fabula minima

La storia narrata dal film riguarda una struttura di mondi possibili attraverso cui si sposta il protagonista, coinvolto in un viaggio nel tempo (o in qualcosa di analogo). Per essa sono plausibili molte interpretazioni, ma si può delineare una struttura minima compatibile con tutte le informazioni testuali – che sia quindi loro modello semantico corretto¹. Proviamo subito a descrivere questa struttura analizzandola nei suoi elementi.

¹ Miller 1979.

2.2 Fabula F^0

In una cittadina del Middlesex nel 1988 una turbolenza atmosferica (uno strano ciclone) travolge un aeroplano, dal quale si stacca un reattore che viene catapultato 28 giorni indietro nel tempo a poche centinaia di metri dal luogo dell'incidente.

Chiamiamo il momento dell'incidente aereo I, quello a esso cronologicamente precedente in cui appare il reattore S e l'universo di riferimento in cui accadono questi fatti F^0 :



2.3 Fabula F^1

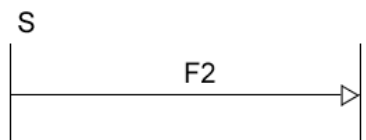
In corrispondenza del momento S, il reattore sta per schiantarsi su di una casa, precisamente sopra la stanza di un ragazzo - Donnie Darko. Pochi minuti prima dell'impatto del motore sul suo letto, Donnie (che soffre di sonnambulismo e di altre piccole nevrosi) viene svegliato da una voce, che lo invita a uscire di casa e che così lo salva da morte certa. Adesso il protagonista non potrà fare a meno di compiere alcune azioni violente ordinategli dal suo misterioso salvatore, e per una serie di eventi (prodotti anche sotto sua responsabilità) Donnie perderà una alla volta tutte le persone a lui care. Trascorsi 28 giorni (in corrispondenza quindi del momento I), tutto ciò che è accaduto a partire dalla prima intrusione dell'essere sovranaturale nella sua vita si dissolve come un sogno.

Un attimo prima del momento che abbiamo nominato S quindi Donnie accede a un mondo narrativo della durata di 28 giorni, in cui accadono una serie di eventi che complessivamente chiamiamo F^1 , e che si conclude in corrispondenza dell'incidente aereo nel momento I:



2.4 Fabula F^2

In corrispondenza del momento S, il reattore si schianta sulla stanza di Donnie, uccidendolo. Chiamiamo questa serie di eventi F^2 :



2.5 Fabula F³

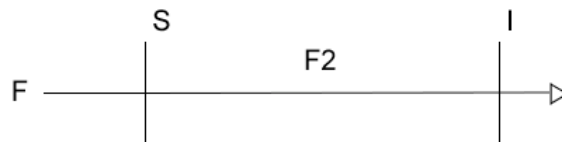
In corrispondenza del momento S, Donnie è sveglio e conscio degli avvenimenti vissuti nel mondo F¹, ed è anche consapevole della fine che farà se resterà a dormire nel suo letto.

Donnie si trova dunque in una struttura F³ da cui sono ugualmente accessibili il mondo F¹ e il mondo F²:



2.6 Fabula F

In corrispondenza del momento S, all'interno della struttura F³, Donnie decide di attualizzare il mondo narrativo F² – restando a letto, perdendo la vita, ma salvando le persone che ama:



2.7 Relazioni tra fabulae

Tutte le proprietà della fabula F⁰ sono valide anche per le altre fabulae. L'evento dell'incidente aereo e dello strappo temporale è 'più reale' di tutto il resto, nel senso che non viene negato da nessuno sviluppo ulteriore. Si tratta di un fondo comune non negoziabile.

F¹ e F² sono mutuamente esclusivi: infatti a Donnie, individuo presente in entrambi i mondi, è attribuita la proprietà di essere vivo in uno e di non esserlo nell'altro, rendendo le due strutture non più accessibili l'una dall'altraⁱⁱ. Il personaggio 'Donnie' interno a una fabula non sa nulla di ciò che il suo corrispettivo nell'altra sa (sebbene il Donnie di F¹ possa avere una vaga idea dell'esistenza di altre realtà parallele).

In F³ invece Donnie ha tutte le conoscenze del Donnie di F¹, avendo già 'vissuto' quel mondo possibile ed essendone uscito. Inoltre ha consapevolezza che il reattore cadrà sulla sua stanza anche qui in F³, e che si tratta di un evento indipendente da quale delle due fabulae F¹ o F² si realizzerà. Non sa quasi nulla di F², ma poiché lì Donnie muore immediatamente non potrebbe comunque sapere molto. La sua è dunque una conoscenza complessa che riguarda non un solo corso di eventi ma la relazione di accessibilità tra F³, F¹ e F².

Infine F è la fabula che l'autore ha deciso di far realizzare per mezzo di Donnie.

ⁱⁱ Eco 1979 (cap.8).

2.8 Fabula completa

Vi sono tante incertezze che impediscono di passare dalla fabula minima da noi delineata a una descrizione dove ogni cosa stia al suo posto (e soprattutto abbia un posto solo). Un esempio per tutti è la natura 'ontologica' del mondo F^1 , se si sia trattato cioè di un sogno del protagonista, o di una premonizione, o di qualcosa con un'esistenza paragonabile a quella del protagonista stesso (Donnie di F^3), cioè di un mondo possibile 'realmente esistente' da qualche parteⁱⁱⁱ. Qualcosa ci viene però in aiuto: si tratta di un libro in possesso di Donnie in F^1 .

3. "Philosophy of time travel"

3.1 Il libro diegetico

Trattandosi di una storia di fantascienza, è lecito cercare un livello di coerenza entro cui tutto quel che accade ha una sua logica, ovvero obbedisce alle leggi di una fantasiosa teoria fisica sul mondo narrato. In Donnie Darko questa pseudo-teoria scientifica compare come elemento discorsivo esplicito: infatti il protagonista entra in contatto con un libro chiamato "Philosophy of time travel" che lo aiuta a farsi un'idea di quel che gli sta succedendo. Il libro descrive il tipo generale "viaggio nel tempo" di cui la nostra fabula F^3 è occorrenza; non per mezzo di formule, ma delineando dei veri e propri ruoli tematici che gli involontari viaggiatori del tempo vengono a ricoprire^{iv}. Non serve allora molto per ricondurre i personaggi della storia narrata ai loro rispettivi ruoli 'teorici', e avere così una spiegazione particolareggiata dell'intera struttura di mondi.

3.2 Nella versione originale

La versione originale del film non ci mostra mai il libro aperto: tutto quel che sappiamo sulla teoria dei viaggi del tempo ci è offerto attraverso le interpretazioni e le azioni di Donnie Darko, o è ricavabile dall'osservazione di ciò che accade (ma posso assicurare che è praticamente impossibile scoprire a partire dal solo testo filmico originale quel che è scritto in "Philosophy of time travel"). A voler essere precisi vediamo il libro aperto una volta: ma sull'unica pagina in cui non vi sono frasi esplicative, e dove troviamo solo figure dall'aspetto niente affatto indiziario. Per questo la fabula della pellicola originale è notevolmente aperta, almeno rispetto al livello di dettaglio ottenibile dalla visione della versione director's cut.

3.3 Nella director's cut

Qui il libro è mostrato in tutte le sue parti (si tratta di una decina di pagine) ed è commentato dal protagonista che lo legge. Con l'aiuto di un videoregistratore è possibile soffermarsi sulle pagine e magari prendere appunti; se invece consideriamo la fruizione normale del film, senza interromperne lo scorrimento, di certo lo spettatore si fa un'idea più precisa dei fatti che nella versione originale, ma è ancora arduo darsi ragione di tutti i collegamenti e particolari testuali.

ⁱⁱⁱ Nel senso del realismo modale di David Lewis; per quanto questa esistenza 'reale' vada riferita al mondo descritto dalla fabula F^3 del film e non al nostro 'mondo reale'.

^{iv} Sembra una parodia delle teorie narrative: l'eroe è detto 'living receiver', i suoi aiutanti 'manipulated living', il destinante 'manipulated dead'; si parla anche di una sorta di oggetto di valore detto 'artifact'. Lo scopo del living receiver è di portare l'artifact in un certo luogo, guidato dal manipulated dead e assistito dai manipulated living.

Si tratta quasi di un altro film rispetto alla versione originale: se quello potrebbe per buona parte dirsi 'fantastico'^v, a metà strada tra il racconto del delirio di un folle e l'apertamente sovranaturale, il contratto di lettura di questo invita un lettore disposto a investire parecchio pur di raggiungere una qualche chiusura pseudo-logica del testo (appartenendo dunque al 'meraviglioso scientifico', per continuare con la terminologia di Todorov). Sulla stessa strada di questa 'manipolazione' dello spettatore a formulare ipotesi complesse e a cercare nuove informazioni si trova indubbiamente il sito internet.

3.4 Nel sito internet

Il sito ci dà la possibilità di sfogliare tutte le pagine del libro con calma, oltre a produrre altri materiali para-diegetici a volte utili per comprendere la fabula (alcuni scritti di Donnie e della Sparrow – l'autrice del libro che è anche un personaggio del film). Dopo la lettura si ha una visione abbastanza chiara della storia narrata e guardando nuovamente il film si è bene o male in grado di chiuderlo. E riguardo al problema sollevato in 2.8 (ovvero di quale statuto ontologico vada attribuito al mondo F^1 rispetto al mondo di riferimento F^3) il libro spiega trattarsi di un 'tangent universe' generatosi per cause naturali, che inoltre farebbe distruggere l'intero universo se non venisse opportunamente 'richiuso' da un eletto (inutile aggiungere che si tratta di Donnie).

Così come il libro è un aiutante di Donnie per comprendere il suo mondo, così per noi interpreti il sito è un aiutante nel compito di chiusura testuale in cui ci ha coinvolto il contratto di lettura della director's cut (o della versione originale se siamo abbastanza curiosi). C'è quasi un'interferenza tra enunciato ed enunciazione, rafforzata dal fatto che il nostro informatore nel film è quasi esclusivamente Donnie, e che quindi ci troviamo spesso nella sua stessa condizione epistemologica^{vi}. Tuttavia è chiaro che nel mondo in cui esiste Donnie vale la teoria di "Philosophy of time travel", ma non nel nostro, e che mentre noi distinguiamo il nostro programma narrativo^{vii} da quello suo, lui non contempla mai che qualcuno lo possa stare osservando in quanto personaggio di una storia – e in effetti ha già abbastanza grattacapi.

4. Il sito internet

4.1 Utente modello

Il sito www.donniedarko.com non ha lo scopo di promuovere il film, come invece accade per la maggior parte dei casi analoghi. Qui è lo spettatore che dopo la visione va in cerca di informazioni sulla trama ed eventualmente si imbatte nel sito, progettato proprio per soddisfare la sua curiosità.

Questa caratteristica di voler essere fruito solo dopo il film è saldamente iscritta nell'utente modello del sito. L'utente o lettore modello è una competenza che chi interpreta un testo deve seguire per poter accedere al contenuto di questo nel modo in cui l'autore avrebbe voluto; è l'interfaccia semantica del testo con l'utente. In parte si tratta di prerequisiti che chi si avvicina al testo deve già possedere (dei codici, cioè frammenti di significazione convenzionalmente istituiti), e in parte di istruzioni sulla lettura che il testo stesso offre (indizi meta-testuali)^{viii}.

^v Todorov 1977.

^{vi} Nel sito questa interferenza è esplicita. Vi leggiamo ad esempio "let no one know I gave you this" riferito al libro, ed è palese l'ambiguità dell'enunciario.

^{vii} Greimas 1983.

^{viii} Eco 1979 (capp.3-4).

A quest'ultima categoria appartiene la scritta "Pay close attention. You could miss something" che compare (e viene inoltre letta da una voce) proprio all'inizio della navigazione, senza altre informazioni contestuali per la sua comprensione; oppure l'altra frase "Things aren't that simple!". Entrambe invitano il lettore a un determinato atteggiamento nei confronti del testo, attivando alcune marche semantiche che dovrebbero selezionare un utente 'sveglio' e più cooperativo di quello a cui si rivolge la media degli altri siti. Infatti l'utente sarà continuamente sottoposto a 'prove' per saggiare la sua attenzione: la navigazione è scandita da riquadri in cui vengono chieste delle parole chiave che è necessario inserire per proseguire; queste password vanno trovate all'interno del sito e memorizzate.

Non si pensi che però questo sia troppo poco per selezionare un utente che abbia già visto il film: infatti la prima di queste password non è presente nel sito, ma è il nome di un personaggio della storia^{ix}, e senza di essa è impossibile continuare la navigazione. Questo consente ai webdesigner un artificio semiotico: il contenuto del sito è totalmente vicario e parassitario di quello del film; non viene veicolata alcuna narrazione indipendente.

4.2 Interattività

Nonostante questo la navigazione è assolutamente lineare. Il percorso di lettura del sito ha un ordine sintagmatico totalmente costrittivo: astraendo dalla notevole qualità multimediale, è come se si trattasse di una catena di pagine, alla fine di ognuna delle quali compare un link per accedere alla successiva. Quindi è addirittura meno interattivo di un normale libro, che almeno permette di tornare indietro sui propri passi – è piuttosto simile a un film, per quanto non temporizzi la ricezione. Il sito non si biforca da nessuna parte in cammini indipendenti: al massimo ci si può spostare in avanti saltando delle parti già note mediante l'inserimento di password, ma è sempre possibile dire di due qualsiasi momenti della navigazione quale venga prima e quale dopo.

Se si riuscisse a scoprire la prima password senza guardare il film (magari cercando nei forum in Internet o leggendo questo articolo) si potrebbe andare avanti fino alla fine senza troppe difficoltà, pur perdendo tutta la semantica del sito. Di certo si avvertirebbe una certa atmosfera propria del film, che in effetti è resa molto bene, ma poco più.

Facciamo ordine in quel che abbiamo notato: l'utente del sito deve essere molto attento e collaborativo per poter proseguire la navigazione, ma questo aspetto della cooperazione interpretativa non riguarda per nulla il contenuto diegetico veicolato dal film (e vicariamente dal sito). L'utente troverà una parola scritta da qualche parte prima di imbattersi in un ostacolo dove gli verrà chiesto di trascrivere esattamente quella parola, senza alcuna interpretazione semantica di essa^x. Non bisogna nemmeno conoscere l'Inglese, se si ha una certa esperienza video-ludica; sono invece indispensabili mouse e tastiera.

Il sito è allora certamente interattivo – in modo minimale – nel senso di Zinna (2004): è disseminato di punti di arresto che devono ricevere dei comandi per consentire di andare avanti; ma ci pare manchi di interattività a un livello 'profondo', diegetico.

^{ix} Si tratta del cognome dell'autrice del libro "Philosophy of time travel": Roberta Sparrow. Nel sito si domanda soltanto "Her name was that of a bird".

^x Come già detto fa eccezione la prima password.

4.3 Cooperazione interpretativa e apertura

Quando Eco parla di cooperazione testuale intende la capacità dell'interprete di attualizzare il contenuto di una superficie espressiva^{xi}: cioè di riconoscere i codici che la rendono significativa e di costruire poi una rappresentazione complessa per interpolazione dell'informazione esplicitamente veicolata. Quindi ragionare dalle espressioni a possibili contenuti e dalla combinazione di questi a nuovi contenuti. L'interpretazione non richiede interattività: l'importante è avere accesso materiale a un oggetto e iniziare a leggerlo.

Un testo aperto darà allora spazio a ragionamenti differenti, tutti parimenti 'sonori', che ricompongono rappresentazioni ad una ad una coerenti ma tra loro contraddittorie. Questo poiché vi è carenza di informazioni su alcuni particolari della storia, e non è possibile risolvere tutti gli interrogativi che li riguardano. Da una cosiddetta disgiunzione di probabilità dipartono più possibili corsi d'azione, e se non viene esplicitato quale di essi effettivamente si realizza in quel punto il testo è aperto.

Il film qui analizzato richiede una notevole cooperazione interpretativa ed è anche abbastanza aperto (almeno nella versione originale). La navigazione del sito internet chiude il testo filmico invece di aprirlo ulteriormente; ciononostante richiede anch'esso una certa cooperazione per venir messo in corrispondenza con la fabula del film. Ma perché non sembra possibile dire di trovarci davanti a un sito veramente 'ipertestuale' o a una 'fabula interattiva'?

4.4 Iperestualità o interattività diegetica

Nel *Lector in fabula* Eco non considera la possibilità che un interprete possa intervenire sul contenuto del testo intromettendosi attivamente sulla sua espressione. Ad esempio non contempla che il lettore di un racconto aperto, quindi con almeno una disgiunzione di probabilità non risolta esplicitamente dall'autore, possa determinare uno dei percorsi resi possibili da essa orientando la propria ricezione (o addirittura modificando il testo). In un caso in cui questo fosse possibile si potrebbe forse parlare di interattività diegetica, oppure di iperestualità (ma si veda oltre 5.4).

Un prototipo progettuale di testo interattivo a livello di fabula è il libro-game: dove in un punto del racconto viene chiesto al lettore di andare a pagina 'x' se desidera che il protagonista compia una certa azione, o a pagina 'y' se ne preferisce un'altra. E le nuove tecnologie, adatte a divenire superfici espressive 'duttili', possono perfezionare questa modalità di scrittura.

Anche se il sito di Donnie Darko fosse maggiormente interattivo, permettendo una navigazione meno vincolata (in cui ad esempio da una pagina fosse possibile raggiungere parti differenti del sito tra loro non ordinate), veicolerebbe nondimeno una fabula 'tradizionale': il lettore di un ipertesto deve infatti poter influenzare gli avvenimenti narrati e non soltanto controllare l'accesso che ha a essi.

5. Iperestualità tra autore e lettore

5.1 Lettore e lettore modello

Eco scrive che il lettore è colui che, attualizzando le strutture discorsive e narrative di un testo, mette in opera un doppio movimento: compie delle previsioni narrative, costruendo nella sua mente alcuni dei possibili corsi d'azione che seguiranno un certo istante nel racconto, e interpreta le nuove informazioni testuali, prendendo dunque atto di quale tra le fabulae possibili da lui immaginate è stata scelta dall'autore^{xii}.

^{xi} Eco 1979 (*ibidem*).

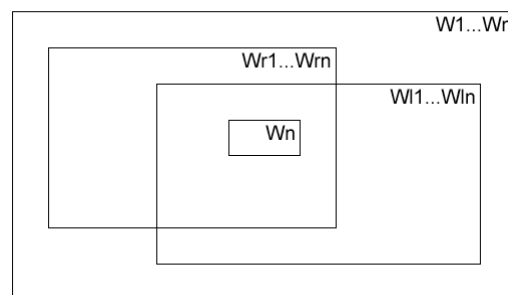
^{xii} Eco 1979 (cap.6).

L'autore cerca di indicare un sottoinsieme delle possibilità di sviluppo della storia costruendo un lettore modello, cioè dando indicazioni più o meno esplicite per muovere certe ipotesi anziché altre.

5.2 Fabula tradizionale

L'autore è l'istanza che compie tutte le scelte determinate all'interno della storia, che per quanto siano negoziabili nelle loro conseguenze sono asserite una volta per tutte. L'autore è una figura resistente entro cui si agitano le inferenze dell'interprete, ed è l'unico enunciatore materiale del testo: quest'ultimo non viene infatti modificato nell'espressione dalle interpretazioni dei lettori^{xiii}.

All'interno dei mondi $W^1...W^n$ accessibili a un momento della fabula W^0 , Eco chiama i mondi ipotizzati dal lettore $W^r1...W^rn$ e il mondo asserito dall'autore W_n . Potremmo chiamare $W^i1...W^in$ i mondi previsti dal lettore modello:



W_n non deve necessariamente essere un W^r o un W^i : nel caso in cui si voglia ingannare il lettore (per un fine estetico o pragmatico) W_n si troverà fuori dai W^i e si cercherà così di non farlo essere un W^r . Ma W_n sarà comunque pienamente scelto dall'autore.

5.3 Fabula interattiva

Sarebbe diverso se l'autore delegasse al lettore parte della propria capacità di asserzione, facendo selezionare dunque a quest'ultimo il W_n del caso. Il lettore non dovrebbe essere a conoscenza di tutte le possibili conseguenze della propria scelta: in fin dei conti sarebbe sempre l'autore ad avere il coltello dalla parte del manico. Ma nella determinazione di almeno un dettaglio il potere si troverebbe in mano al lettore, che dovrebbe compiere un'azione materiale (e non soltanto un atto della mente) per far proseguire la storia davanti a una autentica alternativa. Ad esempio in un videogame certe decisioni sono saldamente sotto il controllo dell'utente per mezzo del suo mouse da una parte e del suo 'avatar' dall'altra^{xiv}.

Eco scrive che il compito dell'autore non è di fare previsioni narrative, e che quando questo accade (in un testo tradizionale come *I Misteri di Parigi* di Sue) il risultato lascia a desiderare^{xv}. Scrive inoltre che i contemporanei autori di romanzi non devono preoccuparsi poiché il lettore non vuole avere l'onere dell'asserzione narrativa^{xvi}. Ma se si stesse delineando un nuovo genere di testi e di lettori, che ammettono l'intervento dell'autore solo quel tanto che basta a farli sentire personaggi? Sarebbe quasi una rivoluzione, e in questo senso avrebbe ragione chi da tempo afferma che i videogame sono già parte della letteratura mondiale.

^{xiii} Se non indirettamente con critiche, commenti, epi- e para-testi.

^{xiv} Galofaro 2003.

^{xv} Eco 1979 (p. 119).

^{xvi} "Non preoccupatevi per l'ipertesto", in Eco 1999 (pp. 161-162).

5.4 Iperestualità e apertura

Per rendere conto del fatto che il sito di Donnie Darko pur offrendo all'utente un accesso (abbastanza) interattivo alle informazioni abbia una fabula immutabile ci siamo serviti della distinzione tra interattività e iperestualità. Questo è solo un uso strumentale del termine iperestualità, che è stato adoperato da molti autori in modi diversi^{xvii}. Speriamo però di riuscire a mostrare chiaramente la partizione tra concetti che abbiamo in mente:

- L'autore di un testo tradizionale compie delle scelte nella storia, individuando un corso di eventi, e costringe l'interpretazione del lettore entro un cammino che potrà essere più o meno indeterminato (in un testo più o meno aperto);
- L'autore di un ipertesto prepara una struttura di possibilità narrative entro cui chi legge compie delle scelte, fermo restando che i loro effetti sono già interamente progettati dall'autore. Quindi il lettore non diviene davvero autore, la sua autorialità è incassata all'interno della lettura.

L'iperestualità è quindi molto vicina al concetto di apertura: è una zona di indeterminazione voluta dall'autore che permette più scelte possibili al lettore; ma mentre nell'interpretazione di un testo tradizionale aperto queste restano all'interno della mente, in un ipertesto vengono materialmente eseguite – e come conseguenza dopo che una scelta è stata fatta il testo in quel punto si chiude. Dunque *una fabula interattiva è aperta in un punto a un certo momento t^0 , e in un momento t^1 successivo, grazie a un intervento del lettore (non dell'autore), si chiude in quel punto*. Tradizionalmente è l'autore chi svelando un dettaglio chiude le previsioni del lettore (rivelando ad esempio l'assassino); in un ipertesto il lettore è così per un momento ben preciso autore, in quanto collabora alla chiusura testuale (scegliendo l'assassino).

5.5 Asimmetria e relativismo narrativo

L'iperestualità così intesa mantiene una asimmetria tra autore e lettore^{xviii}. Un ulteriore livello di interattività diegetica sarebbe quello in cui invece si avvicendino autori con pieni poteri (e non soltanto delegati a compiere una scelta tra alternative già definite). Sarebbe una manifestazione di 'relativismo narrativo'^{xix}, come può accadere in una simulazione virtuale multiutente abbastanza sofisticata, o diversamente nella creazione di testi senza fine dove chiunque può far proseguire il racconto come vuole. Qui il lettore/autore potrebbe non soltanto chiudere alcune disgiunzioni di probabilità, ma anche aprirne di nuove installando nodi di scelte possibili.

Ciò nulla toglie al fatto che continueremo ad avere bisogno della lezione repressiva dei racconti immodificabili^{xx} – ma avremo forse l'occasione di praticare anche lezioni eversive.

^{xvii} Nelson 1990 parla di testo non sequenziale, ma (non studiando testi narrativi) non specifica se si tratti di una modalità dell'accesso all'informazione o della storia che viene veicolata; Landow 1992 lo descrive come testo che può essere accresciuto, ma in cui il già scritto non sia cancellabile. Per una analisi storica e teorica da un punto di vista semiotico si veda Bettetini, Gasparini, Vittadini 1999.

^{xviii} De Maria e Mascio 2000.

^{xix} Galofaro 2003, che in riferimento ai videogiochi multiplayer scrive: "ciascun giocatore costruisce la propria narritività come soggetto, in opposizione agli altri giocatori".

^{xx} "Storie già fatte e storie da fare", in Eco 1999 (pp. 193-194).

5.6 Conclusioni: avere la vita di Donnie tra le mani

Cosa manca perché Donnie Darko sia un ipertesto ovvero abbia una fabula interattiva? Che il lettore possa decidere se far morire Donnie o farlo restare in vita uccidendo la sua famiglia. Non potrebbe più esservi soltanto una fabula definitiva F, ma bisognerebbe scrivere almeno due fabulae egualmente conclusive e mutuamente esclusive; e certamente ci sarebbe bisogno di un supporto materiale in grado di offrire l'interattività per accedere a entrambe.

Avremmo un testo privo di un'unica interpretazione possibile: ma più che per carenza di dati testuali sarebbe la loro sovrabbondanza a manifestare l'indeterminatezza (o l'iperdeterminatezza'). In questo senso si può forse paragonare (non equiparando, ma contrapponendo) l'ipertestualità all'apertura testuale, e probabilmente l'effetto estetico prodotto nei due casi.

Quel che questo film mette in scena è il tema del compiere una scelta di cui si conoscano le conseguenze. L'autore decide di affrontare la questione facendo in effetti compiere una scelta determinata al protagonista. Avrebbe potuto concludere il film pochi minuti prima e lasciare che la tensione del dilemma continuasse per sempre nello spettatore. Oppure avrebbe potuto fare in modo che quest'ultimo la 'scaricasse' operando realmente da qualche parte: ma per questo dovremo attendere il videogame di Donnie Darko (o forse un nuovo sito).

Bibliografia

BETTETINI G., GASPARINI B. e VITTADINI N. 1999, *Gli spazi dell'ipertesto*, Bompiani: Milano.

DE MARIA C. e MASCIÒ L. 2000, "Sotto al vestito niente. Alcune riflessioni a partire da Lara Croft e le sue sorelle", *Ocula 0*, http://www.ocula.it/00/cd-lm_00.htm.

ECO U. 1979, *Lector in fabula*, Bompiani: Milano.

ECO U. 1999, *La bustina di Minerva*, Bompiani: Milano.

GALOFARO F. 2003, "Nuove forme di interazione in Internet: il caso dei 1st person shooter", *Ocula 3*, http://www.ocula.it/03/fg_03.htm.

GREIMAS A.J. 1983, *Du sens II. Essais sémiotiques*, Seuil: Paris (tr. it. 1984, *Del Senso 2*, Bompiani: Milano).

LANDOW G.P. 1992, *Hypertext, the convergence of contemporary critical theory and technology*, Johns Hopkins U. P.: Baltimore and London (tr. it. 1993 *Ipertesto, il futuro della scrittura*, Bologna: Baskerville).

MILLER G.A. 1979, "Images and models, similes and metaphors", in Ortony A. (ed.), *Metaphor and thought*, Cambridge U.P., Cambridge.

NELSON T.H. 1990, *Literary Machines 90.1*, Mindful Press: Sausalito (tr. it. 1992, Muzzio: Padova).

TODOROV T. 1970, *La littérature fantastique*, Seuil: Paris (tr. it. 1977, *La letteratura fantastica*, Garzanti: Milano).

ZINNA A. 2004, *Le interfacce degli oggetti di scrittura*, Meltemi: Roma.