

Indice

Introduzione.....	2
1. Le sorelle Wachowski e la transmedialità (quasi) perfetta	2
1.1 Matrix attraverso i media.....	3
1.2 Matrix come mondo narrativo	4
1.3 Il fandom e l'intelligenza collettiva	5
2. Telltale Games e il videogioco come forma di narrazione.....	6
2.1 Il dibattito sul racconto videoludico	6
2.2 The Wolf Among Us e il "canon" fluido	8
2.3 The Walking Dead e l'espansione spaziale	10
3. Pemberley Digital e la letteratura 2.0.....	10
3.1 "Una verità universalmente riconosciuta"	11
3.2 I video-diari di Elizabeth Bennet.....	11
3.3 Il mondo narrativo della Pemberley Digital	13
Conclusioni.....	14
Citazioni e riferimenti	15

Introduzione

Il concetto di “narrazione transmediale” (o “transmedia storytelling”) è stato introdotto dal professor Henry Jenkins nel 2003 per indicare prodotti narrativi il cui contenuto, anziché essere circoscritto ad una singola piattaforma mediatica, si sviluppa attraverso diversi media. Si distingue quindi dalla trasposizione, poiché implica un accrescimento del contenuto e non il suo mero trasferimento da un medium all’altro.

Nel modello ideale di Jenkins, ciascun medium coinvolto contribuisce alla narrazione in modo diverso¹ ed ogni accesso al complesso narrativo è autonomo, così da garantire al fruitore del contenuto un’esperienza soddisfacente indipendentemente dalla sua conoscenza del mondo narrativo nella sua interezza: ad esempio, la visione di un film non deve essere un prerequisito per apprezzare il videogioco che ne è stato tratto, ma allo stesso tempo il videogioco deve evitare la ridondanza e sfruttare l’interattività che contraddistingue il medium cui appartiene per approfondire o espandere la narrazione.

In realtà, molte forme di transmedia storytelling si discostano da questo modello, pur non ricadendo nella definizione di trasposizione, e si vanno quindi a disporre sui diversi gradini di una ipotetica “scala” della transmedialità.

Nelle prossime pagine verranno presentati tre esempi di narrazione transmediale: il primo, descritto e analizzato da Jenkins stesso, è il più aderente al modello ideale, e fa riferimento ad un prodotto ideato, progettato e realizzato per essere transmediale; gli altri due, invece, appartengono alla seconda categoria, e prendono in considerazione rispettivamente l’adattamento videoludico e l’adattamento per il web e i social media.

1. Le sorelle Wachowski e la transmedialità (quasi) perfetta

Alla fine degli anni ‘90, le sorelle Wachowski² danno vita ad uno dei prodotti transmediali di maggiore successo mai esistiti, creando un vero e proprio franchise: Matrix.

Il punto di partenza delle vicende ambientate nel mondo di Matrix è la scoperta da parte del protagonista, l’hacker Neo, che la realtà in cui crede di vivere non è altro che un’allucinazione digitale condivisa, un mondo virtuale in cui l’intera umanità viene tenuta in uno stato di totale inconsapevolezza mentre le macchine, ribellatesi contro gli umani che le avevano create, sfruttano i loro corpi come fonti d’energia. Dopo essere stato “liberato”, Neo si unisce al movimento di resistenza di Zion per combattere gli agenti, programmi in grado di insediarsi in qualunque corpo umano “non liberato”, creati per rimuovere qualsiasi minaccia al sistema. Sin dall’uscita del trailer del film, che tormenta il pubblico con la domanda “Che cos’è Matrix?”, è chiaro che lo scopo dei registi è quello di stimolare un interesse attivo nei confronti della

¹ “[...] una storia può essere raccontata da un film e in seguito diffusa da televisione, libri e fumetti; il suo mondo potrebbe essere esplorato attraverso un gioco o esperito come attrazione in un parco-divertimenti” (Jenkins 2007, 84)

² Conosciuti all’epoca come i fratelli Wachowski, Larry e Andy si sono entrambi sottoposti ad un trattamento per il cambio di sesso (il primo ha completato la transizione nel 2008, e il secondo nel 2016) e hanno preso rispettivamente il nome di Lana e Lilly.

propria opera, spingendo gli spettatori a cercare informazioni e risposte in rete, manifestazione di un approccio transmediale già nelle fasi iniziali di promozione del progetto. Nel 1999 esce nelle sale il primo film della trilogia, *The Matrix*, accompagnato da una serie di webcomics realizzati da artisti e scrittori cult³, rilasciata sul sito ufficiale del film, a cui fanno seguito altre due serie tra il 2000 e il 2003, anno di uscita del secondo capitolo cinematografico, *The Matrix Reloaded*, del videogioco *Enter the Matrix* (prodotto dalla Shiny Entertainment), della serie di cortometraggi animati *Animatrix* e infine del terzo ed ultimo capitolo della trilogia, *The Matrix Revolutions*. Nel 2005 vengono rilasciati altri due videogiochi: *The Matrix Online*, un MMORPG⁴ ambientato nel mondo del film dopo la fine di *The Matrix Revolutions*, e *The Matrix: Path of Neo*, gioco d'azione in cui il giocatore interpreta il personaggio di Neo rivivendo in prima persona le scene più importanti della trilogia.

1.1 Matrix attraverso i media

Il mondo narrativo creato dalle Wachowski fa da sfondo ad un insieme di testi appartenenti a media differenti, che interagiscono tra loro secondo un intreccio ben preciso con lo scopo di fornire allo spettatore/utente indizi o informazioni che gli consentono di accedere ad una comprensione più profonda delle vicende narrate. Ad esempio, nel corto animato *L'ultimo volo dell'Osiris*, la protagonista Jue perde la vita dopo aver consegnato un importante messaggio contenente informazioni sulle macchine che minacciano di distruggere Zion; all'inizio del videogioco *Enter the Matrix*, la prima missione del giocatore consiste nel recuperare la lettera e consegnarla all'equipaggio del Nabucodonosor; nelle scene di aperture di *The Matrix Reloaded* i personaggi discutono dell'"ultima trasmissione della Osiris", facendo riferimento al messaggio inviato da Jue. Questo riferimento sarà senz'altro colto da coloro che hanno seguito il percorso della lettera attraverso i tre diversi media, partecipando attivamente al suo recapito, ma gli spettatori del film che non hanno vissuto l'esperienza transmediale non vi presteranno particolare attenzione e rimarranno ignari delle vicende che hanno portato alla scena a cui stanno assistendo (Jenkins 2007, 91). Un altro esempio è quello del "Ragazzo": personaggio introdotto nel cortometraggio *Storia di un ragazzo*, il Ragazzo è uno studente che scopre dell'esistenza di Matrix e viene quindi contattato da Neo, che vuole salvarlo dagli agenti che gli danno la caccia. Il Ragazzo compare nuovamente nel secondo capitolo della trilogia, *The Matrix: Reloaded*, in cui implora i protagonisti di unirsi alla resistenza: il dialogo tra Neo e il Ragazzo è costruito in modo da far capire che tra i due ci sono dei trascorsi, ma non viene spiegato nulla sul loro primo incontro, e solo chi conosce il cortometraggio può capire pienamente il senso delle parole pronunciate dai due personaggi. In *The Matrix: Reloaded*, l'arrivo provvidenziale di Niobe durante un inseguimento stradale consente a Morpheus e Trinity di salvarsi e scappare; nel videogioco *Enter the Matrix*, in cui il giocatore

³ Tra gli altri: Neil Gaiman, scrittore fantasy ed autore di *The Sandman* (1989-1996), Dave Gibbons, fumettista e disegnatore, autore di *Watchmen* (1986-87), Bill Sienkiewicz, autore per la Marvel Comics di *Elektra: Assassin* (1986-87), Paul Chadwick (*Concrete*, 1987-1998) e Peter Bagge (*Hate*, 1990-1998).

⁴ Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, letteralmente "gioco di ruolo in rete multigiocatore di massa": un videogioco accessibile esclusivamente online in cui migliaia di giocatori possono partecipare contemporaneamente interpretando personaggi che si evolvono insieme al mondo che li circonda.

può interpretare il personaggio di Niobe, arrivare in tempo all'appuntamento è una missione-chiave.

L'assenza di queste ed altre sequenze narrative all'interno dei sequel è stata avvertita dal pubblico con disappunto, e anche la critica Hollywoodiana si è divisa tra coloro che ne avevano colto la "narrazione sinergica" e quelli che invece non avevano dato - o voluto dare - peso all'apparato paratestuale della trilogia: in un articolo dell'Independent, Fiona Morrow scrive "Potete chiamarmi fuori moda, ma ciò che mi interessa è solo il film, non ho nessuna voglia di "potenziare" la mia fruizione cinematografica aggiungendovi sopra un minestrone di fandonie"⁵ e continua criticando l'approccio eccessivamente artificioso delle Wachowski, che hanno creato un mondo fittizio solo per ragazzini fanatici che vogliono nascondersi da quello reale.⁶ Ciò che la Morrow considera un limite, tuttavia, è in realtà uno dei principi fondamentali del transmedia storytelling, e forse il suo aspetto più affascinante: la costruzione di mondi.

1.2 Matrix come mondo narrativo

"Quando ho iniziato il mio lavoro, bisognava creare una storia perché senza una buona narrazione non ci sarebbe stato nessun film. Poi, con la diffusione dei sequel, divenne importante inventare un buon personaggio che potesse reggere più storie. Oggi invece si inventano mondi che possano ospitare molti personaggi e molte storie su più media."

Così uno sceneggiatore intervistato da Jenkins descrive l'approccio Hollywoodiano attuale alla narrazione (Jenkins 2007, 105). Per realizzare il loro progetto transmediale, le sorelle Wachowski hanno ideato un mondo regolato da una profonda coerenza, in modo da rendere immediatamente riconoscibili le opere che vanno a collocarsi all'interno del complesso narrativo: in tutte le manifestazioni del franchise sono presenti dei motivi ricorrenti, sebbene rappresentati con stili e tecniche differenti. L'aspetto e le gestualità di Neo, i continui riferimenti alla "tana del Bianconiglio", l'atmosfera tipicamente cyberpunk, le navi a forma di insetto e i kanji di colore verde sono tutti aspetti caratteristici del mondo di Matrix, e ogni opera del franchise, pur non presentandoli tutti, ne impiega abbastanza da far capire al pubblico che si tratta dello stesso mondo, sia che questi siano realizzati attraverso un'animazione digitale avanzatissima, come nel caso de *L'ultimo volo della Osiris*, o attraverso una grafica a blocchi, come nel videogioco *Enter the Matrix*.

Tuttavia, non basta introdurre degli elementi ricorrenti per rendere coerente un mondo narrativo; è necessario che ci sia innanzitutto una storia condivisa da tutti i testi che ne fanno parte.

Un esempio a tal proposito si può trovare nel cortometraggio animato "The Second Renaissance" di Mahiro Maeda, basato sul fumetto "Bits and Pieces of Information". Il corto è

⁵ Nell'articolo originale: "you can call me old-fashioned – what matters to me is the film, and only the film. I don't want to have to "enhance" the cinematic experience by overloading on souped-up flimflam."

⁶ "To me, this overpackaged, pricey nonsense is nothing more than a 21st-century version of Dungeons and Dragons. They may be selling life in *The Matrix* as cool, but it's really just another hiding place for spotty geeks who find the real world a little too, well, real."

costruito come un documentario che ripercorre la storia dell'umanità dal presente all'era dominata dalle macchine, e rappresenta quindi una fonte utile per delineare la linea temporale del mondo narrativo di Matrix, su cui è possibile collocare una serie di eventi citati nelle altre opere che vi appartengono: il corto descrive il caso di B116ER, il primo robot a ribellarsi e uccidere i propri padroni umani poiché questi avevano intenzione di distruggerlo, la Marcia di un Milione di Macchine, in rivolta per il trattamento riservato a B116ER, il programma di distruzione di massa messo in atto dai governi di tutto il mondo nei confronti delle macchine, e la successiva nascita di 01, città fondata dai robot superstiti, "l'oscuramento dei cieli", disperata strategia militare impiegata dagli umani per deprivere le macchine della loro fonte principale di energia e la fine della guerra, con la vittoria delle macchine e la creazione di Matrix.

La costruzione di Matrix come mondo, e non come semplice prodotto cinematografico, ha consentito alle sorelle Wachowski non solo di aprirsi alla collaborazione con artisti provenienti da background culturali profondamente differenti, ma anche e soprattutto di coinvolgere il pubblico a livelli diversi, sulla base del grado di interesse nei confronti del franchise e dunque delle modalità e dei tempi di fruizione. La teorica dei new media studies Janet Murray identifica tre categorie di "consumatori" che vengono attratti da opere transmediali come Matrix: "Gli spettatori attivi e impegnati in tempo reale che cercano suspense e soddisfazione in ogni singolo episodio, il pubblico più lento e riflessivo che cerca la coerenza nella struttura della storia, e lo spettatore navigante che prova piacere a inseguire le connessioni tra le parti e a scoprire le molteplici disposizioni dello stesso materiale" (2002, 250). Se da un lato si può affermare che Matrix ha deluso la prima fascia di spettatori, non riuscendo nell'intento di rendere ogni opera un testo del tutto autosufficiente, dall'altro il suo mondo narrativo ha risposto pienamente alle richieste delle altre due categorie, grazie al "rilascio" graduale di informazioni ed un forte stimolo alla ricerca e alla riflessione. I fan del franchise hanno potuto assistere al disvelarsi di un intero mondo davanti ai loro occhi, un pezzo alla volta, e man mano che parti di mondo venivano aggiunte, l'insieme di riferimenti, citazioni e omaggi contenuti nelle opere che ne facevano parte è andato a costituire un intreccio sempre più complesso.

1.3 Il fandom e l'intelligenza collettiva

La profondità e l'ampiezza del mondo di Matrix ha reso praticamente impossibile al singolo spettatore di comprenderne appieno il senso, e sin dall'uscita del primo film il pubblico si è diviso tra coloro che ne erano rimasti confusi e interdetti e quelli che invece ne erano affascinati e volevano saperne di più. Con l'evoluzione del franchise, i primi sono diventati sempre più scettici, mentre i secondi hanno dato vita ad un fandom⁷, unendo le forze per cercare di scoprire il significato nascosto della saga: sono nati siti web, forum e liste di discussione in cui i fan assemblavano informazioni, ricostruivano cronologie e guide di riferimento, trascrivevano dialoghi ed espandevano la storia con le loro fan fiction (Jenkins 2007, 124).

⁷ Dall'unione delle parole inglesi "fan" e "kingdom", sta ad indicare una comunità di fan che condividono un interesse comune per un dato fenomeno culturale, spesso riguardante saghe cinematografiche o letterarie, serie televisive, anime e manga oppure videogiochi.

Questo approccio “comunitario” alla comprensione di un testo (o di un insieme di testi) è definito dal filosofo francese Pierre Lévy “intelligenza collettiva”, poiché ogni partecipante contribuisce alla ricerca e alla discussione con le proprie idee e conoscenze, e questo contributo diventa la base per l'intervento di altri partecipanti, generando in questo modo una comunità del sapere, in cui “Nessuno sa tutto, ognuno sa qualcosa” (Pierre Lévy 2002, 211). Le comunità virtuali sono l'habitat naturale di queste forme di intelligenza collettiva, poiché tutti gli utenti vengono messi sullo stesso piano sulla base delle competenze individuali, e non è necessario avere titoli o qualifiche per ottenere lo status di “esperto”.

2. Telltale Games e il videogioco come forma di narrazione

Fondata nel giugno del 2004, la Telltale Games è una società che si occupa dello sviluppo e della distribuzione di videogiochi, prevalentemente legati a franchise già affermati. Questa scelta, unita a quella di abbracciare il formato seriale anche per le opere videoludiche, fa ricadere la produzione della Telltale Games all'interno del concetto di transmedia storytelling. Le opere della società americana si inseriscono in franchise di natura molto differente: cinematografica (*Ritorno al Futuro*, *Jurassic Park*), televisiva (*CSI*), letteraria (*Game of Thrones*), fumettistica (*Fables*, *The Walking Dead*, *Batman*, *Bone*, *Sam&Max*) e videoludica (*Borderlands*, *Minecraft*, *Monkey Island*). Le serie più interessanti dal punto di vista transmediale appartengono entrambe a franchise di stampo fumettistico, *The Wolf Among Us* (2013-2014), ambientato nel mondo di *Fables* e le tre “stagioni” di *The Walking Dead*⁸ (2012, 2013-2014, 2016-in corso), che si collocano nel mondo dell'omonimo fumetto e serie televisiva. Oltre a fornire esempi sulla transmedialità, queste opere, grazie ai loro contenuti e alla loro struttura, portano anche importanti argomenti nella discussione sul potere narrativo dei videogiochi.

2.1 Il dibattito sul racconto videoludico⁹

A cavallo tra la fine degli anni Novanta e i primi anni del Duemila, con la crescita esponenziale della popolarità e della diffusione dei videogiochi, l'interesse nei confronti del mezzo videoludico, non solo come hobby ma anche come oggetto di studio, ha portato alla nascita dei Game Studies, una nuova disciplina a cui si sono da subito avvicinati studiosi provenienti sia dall'ambito umanistico (psicologia, antropologia, scienze sociali) sia da quello scientifico (informatica, matematica, economia).

La prima sfida per gli accademici interessati ai Game Studies è stata quella di delimitare i confini del proprio campo di studio, fornendo una definizione al complesso concetto di “gioco”. Il punto di partenza per la ricerca di una definizione esaustiva e condivisa si può

⁸ Tra la prima e la seconda stagione è stato rilasciato il capitolo intermedio autoconclusivo *400 days* (luglio 2013), tra la seconda e la terza si colloca invece *The Walking Dead: Michonne*, diviso in tre episodi rilasciati tra il febbraio e l'aprile del 2016, incentrato sul viaggio di Michonne, personaggio-chiave della serie, dal momento in cui si allontana dal gruppo di Rick Grimes (nel numero 126 del fumetto) al suo ritorno (numero 139).

⁹ Questo paragrafo prende spunto dai temi trattati nel seminario di Dario D'Ambra, “Come l'accademia vede i videogiochi – Breve panoramica sui Game Studies” (23 marzo 2016)

ritrovare nel libro del 1978 *The Grasshopper* di Bernard Suits, professore di filosofia dell'Università di Waterloo, che descrive il gioco come un "tentativo volontario di superare ostacoli non necessari". Nella sua forma completa¹⁰, la definizione di Suits include anche un riferimento alle regole come elemento fondante del gioco, interpretazione ripresa in seguito da molti teorici dei Game Studies. Tracy Fullerton definisce il gioco come "un sistema formale chiuso che coinvolge i giocatori in un conflitto strutturato la cui incertezza si risolve in un risultato disequilibrato", Keith Burgun come "un sistema di regole in cui gli agenti competono prendendo decisioni ambigue, ma intrinsecamente significative", mentre Jesse Schell non menziona la presenza di regole e si concentra maggiormente sull'aspetto psicologico del gioco, definendolo "un'attività di problem-solving, a cui ci si avvicina con un atteggiamento giocoso" (Gibson 2014, 10).

Il secondo punto critico della disciplina consiste nell'individuazione di strutture per lo studio dei videogiochi, che permettano di comparare due o più opere videoludiche sulla base di elementi condivisi dall'intera categoria. Gli schemi più utilizzati per l'analisi e il confronto di videogiochi, nati entrambi nell'ambito del Game Design, sono l' "MDA", presentato nel 2004 in un articolo di Robin Hunicke, Marc LeBlanc e Robert Zubek, e la "Tetrade Elementare", ispirata al precedente e presentata da Jesse Schell nel suo libro *The Art of Game Design* nel 2008.

Lo schema MDA prende il suo nome dai tre elementi chiave individuati da Hunicke, LeBlanc e Zubek:

- *Mechanics*, la meccanica di gioco, ovvero l'insieme dei componenti del gioco a livello di algoritmi e rappresentazione di dati, è l'aspetto meno percepibile da parte del giocatore;
- *Dynamics*, le dinamiche di gioco, ovvero il comportamento della meccanica in risposta agli stimoli del giocatore, costituiscono le "regole" del gioco e il suo funzionamento;
- *Aesthetics*, l'estetica del gioco, indica l'insieme delle emozioni che si vogliono suscitare nel giocatore quando interagisce con il sistema di gioco, ed è quindi strettamente legato al campo del Visual Design e della User eXperience Design.

La Tetrade Elementare di Schell riprende gli elementi della struttura MDA, aggiungendone un quarto e reinterpretando quelli già presenti:

- *Mechanics*, in questo caso, sta ad indicare l'insieme di elementi che governano l'interazione tra il giocatore e il gioco (regole, vincoli, obiettivi) e che differenziano i videogiochi dai media non-interattivi;
- *Aesthetics* descrive come il gioco è percepito dai cinque sensi, e copre quindi aspetti come la colonna sonora del gioco, il design dei personaggi, il packaging della copia fisica, la copertina ecc.; la definizione di Schell, a differenza di quella dell'MDA, si concentra sugli elementi concreti del gioco, e non sulle emozioni che si propongono di suscitare;

¹⁰ "To play a game is to attempt to achieve a specific state of affairs [prelusory goal], using only means permitted by rules [lusory means], where the rules prohibit use of more efficient in favour of less efficient means [constitutive rules], and where the rules are accepted just because they make possible such activity [lusory attitude]. I also offer the following simpler and, so to speak, more portable version of the above: playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles." (Suits 1978, pp. 56)

- *Technology* fa riferimento a tutti gli elementi tecnologici che permettono al gioco di funzionare: l'hardware e il software del computer o la console, le procedure di rendering, e così via;
- *Story*, ovvero l'aspetto narrativo del gioco, che per Schell comprende, oltre alla trama, sia le premesse sia la caratterizzazione dei personaggi.

L'introduzione dell'elemento narrativo all'interno dei Game Studies è stato molto controverso e ha portato, a partire dai primi anni del 2000, alla formazione di due fazioni opposte: i ludologi e i narratologi. I primi, in particolare nelle figure di Juul, Frasca ed Eskelinen, prendono in considerazione il videogioco sotto l'aspetto delle regole e dell'interazione, delle "mechanics" nel senso inteso da Schell, e ritengono che il mezzo videoludico non sia adatto a raccontare storie, a causa della interattività che lo contraddistingue. I secondi, invece, rappresentati da Chris Crawford, game designer e scrittore, Janet Murray ed Henry Jenkins, studiosi dei nuovi media, hanno un approccio "narratologico" (sebbene non nel senso prettamente accademico del termine) al videogioco e difendono il potere narrativo del mezzo videoludico.

La principale critica mossa dai ludologi riguardo al rapporto tra interazione e narrazione riguarda il fatto che dando potere decisionale all'utente, la storia rischia di non avvenire. In realtà, soprattutto negli ultimi anni, si è affermato un modello di gioco che sfrutta il potere decisionale del giocatore per indirizzare e personalizzare la storia, che in questo modo non solo non viene limitata o minacciata dal fattore interattivo, ma ne trae vantaggio.

2.2 The Wolf Among Us e il "canon" fluido

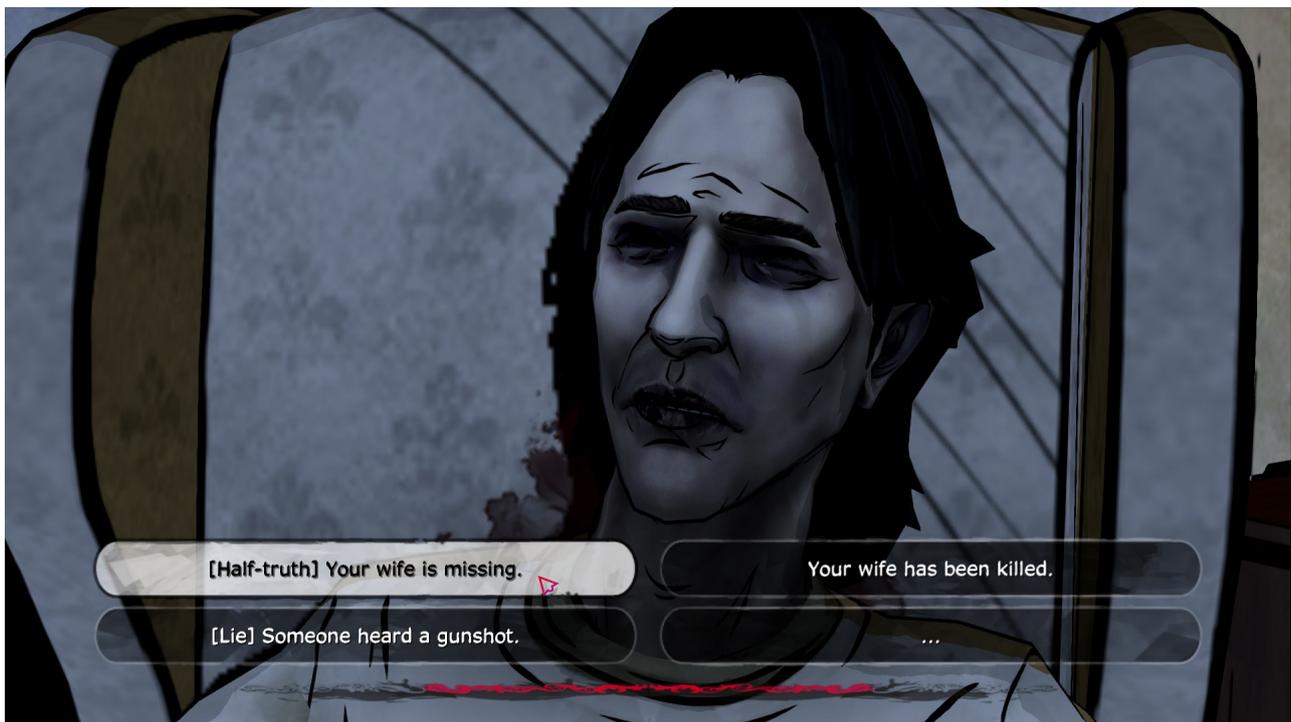
The Wolf Among Us è un'avventura grafica a episodi ambientata nel mondo narrativo di *Fables*, serie di fumetti di Bill Willingham, a sua volta ispirata ai personaggi delle fiabe e di natura folkloristica. Tra il 2005 e il 2008, la NBC e la ABC, due reti televisive americane, hanno mostrato interesse per la realizzazione di serie televisive tratte dal fumetto, ma i due progetti non sono mai stati portati a termine, e al loro posto sono state prodotte *Grimm*, serie poliziesca fantasy, in cui un investigatore si ritrova a combattere contro creature soprannaturali per mantenere l'equilibrio tra gli esseri umani e i "wesen" (parola tedesca per "creature") e *Once Upon a Time*, serie di stampo più fiabesco, in cui i personaggi sono stati trasportati nel mondo reale e sono stati privati dei ricordi della loro vita nel mondo delle fiabe.

In realtà, entrambe le serie riprendono alcuni elementi di *Fables*: la figura del detective e l'impronta thriller appaiono nei primi archi narrativi della serie, incentrati sul lavoro di Bigby Wolf, il Grande Lupo Cattivo protagonista della storia, "riformato" e diventato sceriffo di Fabletown, mentre la stessa Fabletown è stata di ispirazione per la Storybrook di *Once Upon a Time*: una città abitata interamente da personaggi delle fiabe, ma situata nel mondo reale; così come accade nella serie televisiva, infatti, anche i personaggi di *Fables*, sono stati costretti ad abbandonare il loro mondo e "trasferirsi" in quello reale, ma in questo caso hanno mantenuto i propri ricordi e le relazioni che avevano precedentemente.

The Wolf Among Us si colloca circa vent'anni prima delle vicende narrate in *Fables* e segue le indagini del protagonista sull'omicidio di una prostituta, Faith, la cui testa viene lasciata sui gradini d'ingresso dei Woodlands, il complesso residenziale in cui abitano, tra gli altri, Bigby e

Biancaneve. Trattandosi di un prequel, il videogioco è considerato “canon” nel mondo narrativo di *Fables*, ovvero viene riconosciuto sia dal creatore sia dal fandom dell’opera originale che le vicende narrate nella versione videoludica si collocano sulla stessa linea temporale del fumetto. L’aspetto del canon, o continuity, acquista particolare importanza in un preciso punto del gioco, al termine del primo episodio: il capitolo si chiude con il ritrovamento della testa di Biancaneve, colpo di scena “impossibile”, dal momento che il personaggio è presente nel fumetto vivo e vegeto venti anni dopo. I fan della serie a fumetti si sono ovviamente accorti dell’incongruenza, e hanno subito intuito che il cliffhanger finale si sarebbe poi risolto con la scoperta di uno scambio d’identità, proprio perché consideravano gli eventi di *The Wolf Among Us* una “premessa” per quelli di *Fables*. Il modello di gioco, tuttavia, consente al giocatore di manipolare questi eventi, e potenzialmente alterare le relazioni che intercorrono tra i personaggi, rendendo il concetto di canon molto più complesso da definire.

Nel corso dei cinque episodi che compongono il gioco, infatti, il giocatore viene chiamato a prendere delle decisioni che influenzano l’andamento della storia, e ogni episodio tiene conto delle scelte effettuate nei precedenti: se nel primo episodio, dopo la scoperta dell’omicidio di Faith il giocatore decide di andare immediatamente dal Principe Lawrence, marito della vittima, Bigby ha la possibilità di impedirne il suicidio; in base all’esito della conversazione tra il protagonista e il Principe, il personaggio apparirà o meno negli episodi successivi.



Dialogo che determina il destino del Principe Lawrence

Allo stesso modo, nel terzo episodio il giocatore può scegliere se uccidere o meno Tweedle Dum nel mezzo di una sparatoria; se il giocatore decide di risparmiarlo, il personaggio appare nel quarto e nel quinto episodio, e questa decisione influenza il rapporto del protagonista con gli altri personaggi del gioco (in particolare, Tweedle Dee e Biancaneve). Nel finale, il giocatore si trova di fronte a una scelta simile: scoperto il responsabile della morte di Faith e

di altre prostitute, Bigby può decidere se ucciderlo sul posto oppure processarlo; se l'Uomo Storto viene risparmiato, durante il processo tenterà di difendersi mettendo in cattiva luce l'operato di Bigby, e le scelte effettuate durante l'intero del gioco porteranno la comunità di Fabletown a credere o meno alle parole dell'imputato.

Anche le relazioni con i personaggi principali della storia variano in base al comportamento di Bigby: se durante le interazioni con Biancaneve il giocatore decide di renderla partecipe delle indagini e tiene conto dei suoi suggerimenti e consigli, il rapporto con il personaggio evolve di conseguenza; inoltre, nel primo episodio il giocatore è chiamato a scegliere se coprire Belle mentendo alla Bestia, rivelare alla Bestia di aver visto Belle uscire di casa, oppure tenersi fuori dalla discussione: in base alla decisione presa, i due personaggi hanno comportamenti e dialoghi differenti con Bigby nel corso del gioco.

Ciò che si va a costituire è di fatto una linea temporale diversa per ogni giocatore diverso, che costruisce una sua propria serie di eventi attraverso le proprie decisioni.

2.3 The Walking Dead e l'espansione spaziale

The Walking Dead è un'avventura grafica a episodi di genere survival horror basata sull'omonima serie a fumetti di Robert Kirkman (2003-in corso).

Il fumetto è incentrato sulla figura di Rick Grimes, poliziotto che in seguito ad uno scontro a fuoco entra in coma e si risveglia nel mezzo di un'apocalisse zombie. Ritrovati moglie e figlio, Rick incontra altri sopravvissuti e decide di formare un gruppo per tentare di fuggire e cercare un posto sicuro. Nel 2010 la AMC inizia la produzione dell'adattamento televisivo del fumetto, attualmente alla settima stagione, con Andrew Lincoln nel ruolo di protagonista e Kirkman come produttore esecutivo. La versione televisiva ricalca inizialmente l'originale, ma se ne discosta, pur mantenendone pressoché inalterati i punti cruciali della trama, con l'introduzione di nuovi personaggi. A cavallo tra le prime quattro stagioni, inoltre, sono state realizzate tre "web-serie", mini-serie rilasciate online, che descrivono le vicende avvenute durante lo scoppio dell'epidemia, collocandosi quindi prima degli eventi narrati nella serie.

Il videogioco prodotto dalla Telltale Games costituisce invece un'espansione spaziale al mondo narrativo di *The Walking Dead*, dal momento che, sebbene il setting principale sia lo stato della Georgia come nella serie a fumetti, il gioco è incentrato su personaggi inediti e racconta vicende "parallele" a quelle vissute da Rick e il suo gruppo.

Una forma di espansione mista è invece proposta nella serie televisiva *Fear The Walking Dead* (2015-in corso), prequel della serie originale, ambientata a Los Angeles, California, e incentrata sulla vita di una famiglia prima e durante l'inizio dell'apocalisse zombie.

3. Pemberley Digital e la letteratura 2.0

"Pemberley Digital is an innovative web video production company that specializes in the adaptation of classic works onto the new media format. The company utilizes not only YouTube but other social media platforms such as Twitter, Facebook, Tumblr, Pinterest, LinkedIn, LOOKBOOK, and others to tell and enriched and immersive story that transcends across multiple formats."

La descrizione contenuta nella sezione informazioni del canale di Youtube è sicuramente il modo più immediato ed esaustivo per comprendere di cosa si occupi la Pemberley Digital: la produzione di adattamenti dei classici della letteratura per il web e i nuovi media. Oltre al canale di Youtube, la Pemberley si avvale infatti dell'uso di social networks per rendere le proprie opere più "credibili" e integrarsi completamente nella vita quotidiana del suo pubblico. Il nome stesso della compagnia è tratto dal romanzo *Orgoglio e Pregiudizio* e fa riferimento al nome della tenuta di Fitzwilliam Darcy, protagonista maschile dell'opera.

Il primo coraggioso progetto della Pemberley, ancor prima di costituirsi come compagnia di produzione video, è stato infatti l'adattamento del romanzo della Austen come web-serie, realizzata da Hank Green e Bernie Su, e composta da 100 episodi pubblicati su un canale dedicato tra il 9 aprile 2012 e il 28 marzo 2013.

3.1 "Una verità universalmente riconosciuta"

Il 28 gennaio 1813 la scrittrice inglese Jane Austen pubblica *Orgoglio e Pregiudizio*, il suo romanzo più celebre, destinato a diventare un classico della letteratura.

Nel corso del Ventesimo secolo, l'opera della Austen viene adattata per il teatro (Helen Jerome, 1936), per il cinema (Robert Z. Leonard, 1940) e per la televisione (tra il 1952 e il 1995 la BBC ha prodotto ben cinque miniserie basate su *Orgoglio e Pregiudizio*). Il romanzo è inoltre d'ispirazione per la creazione di altre opere letterarie, tra cui *Il diario di Bridget Jones* di Helen Fielding, uscito inizialmente sotto forma di rubrica nei giornali britannici *The Independent* e *The Daily Telegraph* e pubblicato come libro nel 1995, *Orgoglio e Preveggenza* di Carrie Bebris, "sequel" del romanzo originale in stile giallo-romantico pubblicato nel 2004, e *Orgoglio e Pregiudizio Zombie*, rivisitazione in chiave horror di Seth Grahame-Smith, del 2008. Nel 2013, Erika Svanoë, direttrice d'orchestra e musicista, nonché grande fan dei romanzi della Austen, inizia una raccolta fondi su Kickstarter per la produzione di *Marrying Darcy*, gioco di carte basato sui personaggi e l'intreccio di *Orgoglio e Pregiudizio*.

3.2 I video-diari di Elizabeth Bennet

The Lizzie Bennet Diaries è una web-serie sotto forma di video-blog, con episodi della durata variabile tra i 2 e gli 8 minuti, registrati con inquadratura fissa dalla web-cam della protagonista, Elizabeth "Lizzie" Bennet. L'adattamento di Hank Green e Bernie Su mira ad aggiornare i personaggi ed i temi del romanzo della Austen e presentarli in prima persona attraverso le parole di Lizzie.

Ciò che rende *The Lizzie Bennet Diaries* un progetto moderno e innovativo è, inoltre, la sua capacità di creare intorno a sé un mondo credibile, sfruttando le potenzialità dei social media: Lizzie Bennet, oltre ad avere un canale di Youtube, possiede un account Facebook (<https://www.facebook.com/TheLizzieBennet/>), un profilo Twitter (<https://twitter.com/thelizziebennet>) ed un indirizzo e-mail (Lizzie@lizzieBennet.com), e in questo modo può interagire con i suoi fan, i suoi amici ed i suoi followers proprio come farebbe una vlogger reale.



Scena di apertura del primo episodio di The Lizzie Bennet Diaries

L'aspetto transmediale del progetto, tuttavia, non si limita al solo personaggio della protagonista, ma si espande fino a diventare una fitta rete sociale che collega una serie di diversi profili, account e canali appartenenti ai personaggi della storia.

Il 13 luglio 2012, il giorno dopo l'uscita del 28esimo episodio della serie, Lydia Bennet, sorella minore della protagonista, carica il suo primo video sul proprio canale di Youtube "TheLydiaBennet"; i primi video ci permettono di conoscere meglio il personaggio di Lydia e introducono Mary, cugina delle sorelle Bennet¹¹, e a partire dall'episodio 20 i vlog di Lydia costituiscono una vera e propria espansione narrativa, andando a coprire quella parte di trama che nel romanzo originale rimane completamente misteriosa, ovvero gli avvenimenti che vanno dalla fuga d'amore di Lydia con George Wickham al suo ritorno a casa. Dopo aver ricevuto in regalo da Lizzie un libro su "come diventare un adulto di successo", Lydia, offesa, decide di partire per Las Vegas, e qui incontra George, ragazzo di cui si era precedentemente infatuata Lizzie, con cui intraprende una relazione. I video pubblicati da quel momento in poi, mostrano le fragilità della ragazza e l'atteggiamento possessivo e subdolo di George, che si presenta come un "Principe Azzurro" ma in realtà vuole solo approfittarsi di lei.

Nell'episodio 84, Lizzie scopre dell'esistenza di un sito, creato da George Wickham, in cui verrà pubblicato un sex tape con la "Youtube Star Lydia Bennet" appena raggiunto un certo numero di iscrizioni; lo spettatore che non aveva ancora visto i video di Lydia, si ritroverà nella stessa situazione di confusione della protagonista, mentre coloro che hanno seguito anche la storia parallela saranno ben consapevoli della relazione di Lydia e George Wickham.

¹¹ Nel romanzo di Jane Austen, Mary è una delle sorelle minori di Elizabeth, mentre nella versione di Hank Green e Bernie Su le sorelle Bennet sono solamente tre: Jane, Elizabeth e Lydia

A Lydia Bennet è dedicato inoltre un libro, *The Epic Adventures of Lydia Bennet*, sequel della serie scritto da Kate Rorick e Rachel Kiley e pubblicato nel 2015, accompagnato anche da un audio-libro letto da Mary Kate Wiles (l'interprete del personaggio).

Jane Bennet, sorella maggiore di Lizzie, esperta di moda e aspirante stilista, ha invece una sua pagina, "looksbyjane", su LOOKBOOK (<http://lookbook.nu/looksbyjane>), Pinterest (<https://it.pinterest.com/LooksByJane/>) e Tumblr (<http://looksbyjane.tumblr.com/>).

Inoltre sono stati realizzati due canali, correlati a *TheLizzieBennetDiaries*, relativi alla "Collins and Collins", compagnia mediatica gestita da Ricky Collins, amico di vecchia data di Lizzie, e a "Domino", applicazione progettata dalla Pemberley Digital (in questo caso, l'agenzia di comunicazioni della famiglia Darcy) e presentata da Gigi Darcy in 6 video-tutorial. Sebbene il formato possa sembrare poco indicato alla narrazione, in realtà alcune parti della storia, come ad esempio la risoluzione dello "scandalo" di Lydia, vengono raccontate proprio in questi video.

L'adattamento moderno e coinvolgente, unito ad una complessa struttura narrativa, frammentata in piccolissime parti di storia dislocate su più piattaforme diverse, hanno portato *The Lizzie Bennet Diaries* ad essere la prima web-serie a vincere un Emmy Award, nel 2013, e la campagna Kickstarter per la realizzazione di un cofanetto DVD della serie ha raggiunto il suo obiettivo di 60.000\$ in sole 6 ore, mostrando come il progetto non abbia avuto successo solo nel convincere la critica, ma anche nel conquistare il pubblico.

3.3 Il mondo narrativo della Pemberley Digital

In seguito al successo di *The Lizzie Bennet Diaries*, la Pemberley Digital ha prodotto altre due serie ispirate a romanzi di Jane Austen e ambientate nello stesso mondo narrativo: *Welcome to Sanditon*¹², adattamento del romanzo incompiuto *Sanditon*, e *Emma Approved*¹³, liberamente ispirato a *Emma*.

Welcome to Sanditon segue le avventure di Gigi Darcy a Sanditon, per testare una nuova funzionalità di Domino sugli abitanti della cittadina. *Emma Approved*, invece, è incentrato sulla figura di Emma Woodhouse e della sua agenzia di "lifestyle coaching", "matchmaking"¹⁴ ed organizzazione di eventi.

L'aspetto più interessante di queste serie riguarda il formato utilizzato per i video "paralleli": nel caso di *Welcome to Sanditon*, una playlist di video è dedicata alle "Ricette di Clara", costruita esattamente come un canale di cucina, nel caso di *Emma Approved*, invece, si tratta del "Club di Musica di Harriet", in cui Harriet Smith, assistente di Emma, carica le proprie canzoni e raccoglie le cover dei fan. Il pubblico oltre a poter interagire tramite commenti e messaggi, è quindi chiamato anche a produrre del contenuto, e prendere parte personalmente al mondo di *Emma Approved* e della *Pemberley Digital*.

¹² https://www.youtube.com/playlist?list=PL_ePOdU-b3xeIJZtHVbO2rtSkoNp63bjR

¹³ https://www.youtube.com/playlist?list=PL_ePOdU-b3xcKOsJ8aU2Tnztt6N9mEmur

¹⁴ Le due espressioni non hanno un equivalente italiano, e fanno riferimento a figure professionali che si occupano di fornire aiuto e linee guida per una vita sana ed equilibrata ("lifestyle coaching") e di organizzare incontri tra persone in cerca di un partner ("matchmaking").

Conclusioni

Grazie alla frammentazione di contenuti su diverse piattaforme, le forme di narrazione transmediale hanno la possibilità di attirare e coinvolgere sempre più persone, grazie alla creazione di mondi, riescono a stimolare la curiosità del pubblico e il suo desiderio di esplorazione, grazie alla serialità, rispondono alle esigenze dello spettatore in termini di tempo e di attenzione.

Il grande successo del transmedia storytelling è da attribuirsi all'importanza centrale che viene data a coloro che fruiscono della narrazione, ai destinatari del messaggio, e non solo al messaggio in sé. Lo spettatore non è più visto come un semplice "consumatore", ma viene coinvolto e invitato a diventare egli stesso produttore di contenuti, sia che si tratti di fan fiction o cover musicali, sia che decida di lanciarsi nella formulazione di teorie sulle sue opere preferite (ne è un esempio la "Pixar Theory" di Jon Negroni <http://www.pixartheory.com/>, oppure il sito web "Dummy System – Approcci non ortodossi a Neon Genesis Evangelion" <http://www.dummy-system.com/>).

È proprio questo approccio a rendere la narrazione transmediale la forma più adatta a raccontare storie in un momento in cui il pubblico non si accontenta di ascoltare, ma vuole partecipare attivamente, e sebbene la transmedialità perfetta sia un obiettivo difficile da raggiungere, sono sempre di più gli artisti e i produttori a cimentarsi in questa sfida.

Citazioni e riferimenti

Lizzie Bennet, *The Lizzie Bennet Diaries* [Canale di Youtube], 2 marzo 2006, <https://www.youtube.com/user/LizzieBennet>

J. Gibson, *Introduction to Game Design, Prototyping, and Development*, Addison-Wesley Pearson Education, 2014

H. Green & B. Su, *Pemberley Digital* [Canale di Youtube], 20 dicembre 2012, <https://www.youtube.com/user/PemberleyDigital/>

H. Jenkins, "All'inseguimento dell'Unicorno Origami" in *Cultura Convergente*, pp. 81-130, Apogeo Education, Milano 2007

P. Lévy, *L'intelligenza collettiva: per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano 2002

F. Morrow, "Matrix: The 'trix of the Trade", *The Independent*, 28/3/2003, <http://www.independent.co.uk/news/business/analysis-and-features/matrix-the-trix-of-the-trade-5352570.html> URL consultato il 5/1/2017

J. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, Mass 2002

B. Suits, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Toronto University Press, Toronto 1978

E. Svanoë, *Marrying Mr. Darcy*, www.marryingmrdarcy.com, 2015, URL consultato il 10/1/2017

Pemberley Digital Team, *Pemberley Digital*, <http://www.pemberleydigital.com/>, URL consultato il 10/1/2017

Telltale Games, *The Walking Dead*, Microsoft Windows, San Rafael California, 2012

Telltale Games, *The Wolf Among Us*, Microsoft Windows, San Rafael California Ottobre 2013 - Novembre 2014