

Intermediale, transmediale, crossmediale in Westworld*

Nicola Dusi**

Università di Modena e Reggio Emilia

Mauro Salvador***

Università di Modena e Reggio Emilia

In this essay we will discuss through the lens of Lotman's "semiosphere" (1984) the media ecosystem (Pescatore, 2018) of the HBO show "Westworld" (Jonathan Nolan and Lisa Joy, 2016 – ongoing). The replicability thematized in it, between loops, repetitions, memorial overlaps, together with the problem of consciousness and empathy which distinguish a human being from a cyborg since P.K. Dick's science fiction stories, define a constantly translating and reinterpreting fictional universe.

Observing a sequence from the first episode of the first season and the mobile video game linked to the show, we propose a continuum that crosses the "Westworld" semiosphere, intended here as a complex set of relationships – inter-textual and inter-medial, trans-medial and cross-medial – that can be interpreted coherently. In this continuum we see on the one hand the intertextual and intermedial relations that retranslate the fictional universe into an intersemiotic continuity that moves from the 1973 movie "Westworld" (Michael Crichton) and its sequel, continues through the TV show "Beyond Westworld" (Lou Shaw) briefly aired in 1980, and lands in the transmedia continuity on which the HBO show "Westworld" and its promotional paratexts are built. On the other hand we propose to place crossmedia products like video games and fan works on the opposite pole of the continuum, in partial discontinuity with the original fictional world.

We intend intermediality not only as a hybridization of thresholds between media (Rajewsky, 2005), but also as a bridge of continuity and a translation invariance (Dusi, 2015). In these terms, also adaptation, remake, repetition, and variation, are to be considered inter-medial products. Intermediality so becomes one of the poles of an interpretative and transformative process based on mechanisms of translation, to be always considered in their sociocultural context and constraints. On the other pole we will instead have all the cross-medial practices allowed by a strong discontinuity from their sources, as mash-ups and creative reworkings produced by the fans. In the tension between these two poles, in the middle of the semiotic continuum, we will find re-elaborations and transmedial expansions that have a continuity with the reference fictional world (like remixes). In our opinion, this idea broadens Jenkins' distinction between "adaptation" and "extension", the former taking the same narrative from one medium and telling it again in another, and the latter trying to add something to the existing story in its passage from one medium to another (2011). We will therefore talk about intermediality in front of adaptations and remakes, and about transmediality when the original fictional world is extended through inventions and new variants (like sequels, prequels, paraquels), also reaching radical transformations as in the case of cross-media products.

Keywords: TV series, Westworld, video game, loop, routine

* Articolo proposto il 20/11/2019. Articolo accettato il 20/02/2020. L'articolo è stato pensato e costruito assieme dai due autori, tuttavia Nicola Dusi ha scritto il primo paragrafo e Mauro Salvador il secondo, mentre premessa e conclusione sono state scritte in comune.

** nicolamaria.dusi@unimore.it

*** mauro.salvador@unimore.it

In questo saggio ragioneremo sull'ecosistema mediale (Pescatore, 2018)¹ legato alla serie HBO "Westworld" (Jonathan Nolan e Lisa Joy, 2016 – in corso) leggendolo, alla luce della semiosfera proposta da Lotman (1984)², come un universo fondamentale traduttivo e reinterpretativo. La replicabilità tematizzata dalla serie, tra *loop*, ripetizioni, sovrapposizioni memoriali,³ assieme al problema della coscienza e dell'empatia che, fin dai racconti di fantascienza di P. K. Dick, distinguono un essere umano da un *cyborg*, sono parte dell'universo finzionale creato da Michael Crichton.

Per osservare i prodotti appartenenti a questo universo, si deve partire da "Il mondo dei robot" (Michael Crichton, 1973), film scritto e diretto dallo stesso Crichton e rivisto con aggiunte e rimontaggi da parte dei produttori pur di poterlo distribuire.⁴ Un film diventato *cult* per la precisa descrizione del parco a tema con androidi che si ribellano alla schiavitù prevista dagli umani (i *cyborg* sono creatori di se stessi, cioè sono prodotti di software autonomi che si occupano di intelligenza artificiale), e con un uso minimo ma efficace di effetti speciali, come le due visioni in soggettiva: prima il pistolero-*cyborg* interpretato da Yul Brinner, che tra l'altro veste gli stessi panni del personaggio de "I magnifici sette" (John Sturges, 1960), anche se qui è un eroe negativo; poi la distruzione progressiva del *cyborg* da parte dell'unico superstite umano, che verrà ripresa tra l'altro in "Terminator" (James Cameron, 1984).⁵

Il film di Crichton diventa pochi anni dopo un sequel: "Futureworld - 2000 anni nel futuro" (Richard Heffron, 1976), in cui la rivolta assume toni più politici, dato che il direttore del parco trama per sostituire gli umani con degli androidi nei posti di comando del mondo reale. E nel 1980 dal film di Crichton nasce anche una sfortunata serie tv di fantascienza, "Beyond Westworld" (Lou Shaw 1980), interrotta dalla produzione al quinto episodio (e mandata in onda solo fino al terzo) ma recuperata oggi da Amazon Prime Video grazie probabilmente al traino di interesse generato dalla serie avviata nel 2016.

A partire da questi oggetti, proponiamo di pensare ad un *continuum* che attraversa la semiosfera "Westworld", nel quale porre ad un'estremità le relazioni intertestuali e intermediali che ritraducono l'universo finzionale in una *continuità intersemiotica* che dal film porta al sequel e alla serie TV anni Ottanta, per aprire poi a una transmediale *continuità dei mondi* su cui si costruisce la serie TV "Westworld", ma che si declina anche nei paratesti prodotti per il l'ancio e il mantenimento della serie stessa. Oltre a tali relazioni di continuità, proponiamo di porre al polo opposto del *continuum* i prodotti legati a un modo crossmediale, sfrangiato e in relazione di parziale discontinuità e differenza rispetto al mondo finzionale di partenza, come nel caso del videogioco e di molte altre testualità on line tra cui i prodotti dei fan⁷.

Pur nella differenza della strategia di produzione, che garantisce una maggiore proattività dei giocatori, anche nel gioco strategico-gestionale "Westworld" (che si presenta come un *game as a service mobile*) passano alcune zone di traduzione intermediale e di continuità con la serie: ad esempio i temi della "gestione risorse umane" e delle "risorse empatiche degli host", oppure a livello figurativo quello dei diversi livelli che costruiscono spazialmente il mondo della serie "Westworld". L'estetica *cartoon* del videogioco depotenzia però l'aspetto cruento di alcune interazioni e mira al contempo sia all'allargamento del pubblico dell'ecosistema mediale, agganciando un nuovo utente

(adolescente o adulto) che non è previsto conosca per forza la serie né tantomeno le sue origini cinematografiche, sia al mantenimento del pubblico già fidelizzato e in attesa di una nuova stagione della serie.

Se ci chiediamo come in questo passaggio intermediale, transmediale e crossmediale mutino le “esperienze mediali” (Eugeni, 2010) e le strategie di *engagement* di spettatori ed utenti, esse sembrano diventare affini a quelle del personaggio di Bernard della serie TV, un *cyborg* troppo umano che spiega la propria capacità di vedere la “bellezza della sua programmazione” (che ha contribuito a creare), mentre, dice, gli rimangono oscure le sue reazioni emotive e le passioni che lo muovono.

Pratiche di replicabilità e problemi di empatia e coscienza di sé

Nella serie HBO, una sequenza emblematica⁸ da cui partire per la nostra argomentazione è quella che vede alcuni “ospiti” del parco impegnati in una missione insieme allo sceriffo “residente”, un *cyborg* dalle fattezze umane che è alla ricerca di un fuorilegge. In questa sequenza, la situazione narrativa sembra nota e già prevista dal frame “caccia al bandito”, che riprende i film western di John Ford⁹ in una sceneggiatura intertestuale (Eco, 1979) che lo spettatore condivide con i due ospiti del parco a tema che accompagnano lo sceriffo e i suoi uomini. A un certo punto il gruppo trova dei cadaveri, e la sfida si fa più seria, ma in questo momento lo sceriffo esita, anzi si inceppa, va in *standby*. E i due ospiti decidono di lasciarlo lì, spaventati. Ci troviamo subito dopo nei laboratori di Delos, lì dove tutto il parco viene monitorato e gli ospiti sono seguiti nelle loro interazioni con gli androidi residenti, e dove questi ultimi vengono costantemente riparati e riprogrammati all'azione.

Nel dialogo tra Bernard, il capo programmatore (che si scoprirà a sua volta essere un *cyborg*, senza saperlo) e la manager generale dell'azienda (che a sua volta non sospetta la natura di Bernard, anche se sono amanti), assieme allo sceneggiatore responsabile della narrazione, impariamo che il racconto del parco è *multistrand*, con almeno cento storie parallele, attivate in contemporanea per i visitatori. Dal dialogo emerge anche la progettazione di una esperienza immersiva e *relentness* degli ospiti paganti, che possono interrompere le *storyline* quando e come vogliono, di solito per “uccidere o per scoparsi qualcosa” come dice senza scrupoli linguistici la stessa manager. Ma l'esperienza deve darsi nella continuità, quindi senza stacchi o problemi di funzionamento dei robot, un'immersione implacabile e “senza soste”, come tiene a specificare lo sceneggiatore.

L'immersività vissuta dagli ospiti paganti in “Westworld” si potrebbe definire una esperienza “incarnata” in un ambiente non più solo virtuale e scrutabile (come nelle esperienze di *virtual reality*), ma percorribile con modi attivi e performanti, perché lo spazio della simulazione è in scala uno a uno, come direbbe Manovich (2001), è cioè uno spazio abitato da androidi perfettamente replicanti gli umani. La rappresentazione delle cose visibili diventa a sua volta percepibile a tutto tondo, come fosse quella di un ambiente umano reale, mescolando e ibridando così in un unico ambiente spazio fisico e spazio virtuale. Gli ospiti travestiti da cowboy interagiscono senza filtri e alla pari con i replicanti, i quali sono tuttavia programmati per compiacerli oppure anche sfidarli, sempre comunque

impediti dal proprio “codice sorgente” dal poter in qualsiasi modo danneggiare, ferire o mettere in pericolo gli ospiti. Questo accade, in effetti, solo finché il mondo “quasi vero” del parco a tema funziona, cioè fino a quando alcuni replicanti non inizieranno un lento e progressivo processo di autocoscienza. Mentre nel film di Crichton del 1973 si tratta semplicemente di un “virus” che danneggia i software di programmazione dei robot, facendoli rivoltare con violenza contro gli ospiti umani del parco, la serie HBO esplora la presa di coscienza dei replicanti, anzi si scopre che questa è stata teorizzata ed impostata dallo stesso creatore del parco (deceduto molti anni prima).

Se l’empatia, almeno da “Blade Runner” (Ridley Scott, 1982) in poi, è un limite dei cyborg replicanti, in “Westworld” essa affiora come un turbamento cognitivo legato a flashback e a *dejà vu*: una rimemorazione che fa impazzire e usura la maggior parte dei cyborg, ma che diventa anche, per pochi di loro, uno stimolo a cercare delle risposte. E che può portare ad una sorta di risveglio, persino sotto i ferri nell’ambiente dei laboratori di riparazione, come accade al personaggio di Maeve (la tenutaria del bordello nel mondo western). In effetti, non si tratta solo di “consapevolezza di sé”, uno stadio della coscienza teorizzato dagli stessi artefici del parco a tema Westworld: per una completa “umanizzazione” dei replicanti serve la cognizione della propria empatia, dei propri sentimenti e dei propri limiti. Alla fine della prima stagione, infatti, Maeve è riuscita ad uscire indenne dal parco ed è in fuga, ormai salita sulla metropolitana che la potrebbe portare nel mondo reale. Ma decide di scendere dal treno e di tornare nel parco per cercare una figlia perduta (in una sua *storyline* precedente) il cui ricordo la tormenta, perché sembra rendersi conto che non sarebbe mai completa senza la figlia accanto. Cosa sia reale, “fattuale”, o finzionale, sono domande con le quali gioca la trasparenza dell’*ambiente immersivo* del parco, in una “simulazione” (Baudrillard, 1981, Busk, 2016) che si costruisce allora grazie ad uno spazio omogeneo in una continuità senza interruzioni che fa sparire - per gli ospiti - i marcatori delle cornici medialie e i segni della tecnologia, a favore di una “naturalizzazione dell’esperienza” (Eugeni, 2015). Un’esperienza che è pur sempre parte di una grande simulazione, come se il “dispositivo mediale” fosse il parco stesso (Agamben, 2006).

Questa immersione sensoriale, con effetti sulla percezione diretta degli ospiti del parco, un’esperienza mediale incarnata e personalizzata, non è certo quella che vive lo spettatore della serie. Nella sequenza prima ricordata con lo sceriffo che va in tilt eravamo immersi nel racconto western (semioticamente presi da un *débrayage* o un dislocamento spazio-tempo-attoriale che produce finzione) e quando qualcosa non va lo spettatore diventa incuriosito o perplesso, proprio come i due ospiti che si rifiutano di rimanere con lo sceriffo. Ma ecco un salto di cornice enunciativa (un ritorno all’indietro o, semioticamente, un movimento discorsivo di *embrayage*), che ci fa uscire dal racconto western e dal parco, per metterci di fronte al dialogo nervoso e sboccato tra Bernard, la sua capa e lo sceneggiatore mentre il cyborg-sceriffo se ne sta inerme nell’evidenza dell’essere divenuto un mero oggetto tecnologico, un automa danneggiato, desoggettivato. Quello del laboratorio e degli uffici della Delos è quindi un secondo livello narrativo interessante, o meglio un livello di base, la cornice finzionale di partenza dentro cui si aprono le storie vissute nel parco che da qui vengono controllate. E in questa sequenza di passaggio dal

mondo del parco al mondo del laboratorio la strategia dell'enunciazione ha costruito un "effetto di realtà" (Greimas, 1983): il mondo di Bernard, della manager e dello sceneggiatore arrabbiato è quello a cui dobbiamo credere, l'altro invece è il mondo della finzione fantascientifica, che mostra le false vite dei cyborg-replicanti e i loro *loop*, eterni ritornelli di una messa in scena ad uso e consumo dei visitatori paganti. Tuttavia, la serie complica la relazione tra i due mondi e tra le cornici narrative, dato che queste entreranno presto in contaminazione e parziale sovrapposizione tra loro. Ma c'è qualcosa di più interessante ai fini del nostro discorso. Il dialogo tra i tre nel laboratorio riguarda lo spettacolo da far funzionare, il *business* da garantire, l'esperienza degli ospiti paganti da salvaguardare, nella loro immersione narrativa incarnata e personalizzata *senza mediazioni*. Quello che lo spettatore della serie è previsto esperire, invece, nel guardare l'episodio, è una grande fluidità del racconto nelle sequenze del mondo western con un racconto che però si interrompe spesso, e anzi che si ripete con variazioni, e può riprendere e dispiegarsi solo dopo i passaggi e i riaggiustamenti fatti nel mondo esterno al parco, quello dei programmatori nei loro laboratori. Intendiamo dire che lo spettatore è posto di fronte a una sfida cognitiva: non affronta in effetti solo la complessità narrativa delle storie parallele dei personaggi del mondo western, imparando a conoscerli nella loro graduale presa di coscienza, ma si confronta anche con i personaggi del mondo dei laboratori Delos, e con lo sviluppo delle loro relazioni, e la loro stessa presa di coscienza (ad esempio per Bernard). Il costante, ma sempre impreveduto, salto di cornice tra i due mondi, crea nello spettatore uno sfalsamento nell'empatia verso i personaggi e nella propria immersione narrativa. Se l'effetto di senso prodotto è, in generale, una riflessione metadiscorsiva sulla costruzione dei mondi finzionali, in termini fenomenologici la discontinua entrata e uscita dai livelli narrativi produce nello spettatore una sorta di disagio, forse perfino un contagio affettivo che sembra incidere sulla percezione di sé dello spettatore (Landowski, 2004).

Nella nostra ipotesi, è come l'identificazione secondaria (Metz, 1977) e l'empatizzare con i protagonisti tendesse con insistenza ad "incrinarsi", mettendo in crisi la soglia discorsiva tra "mondo indiretto" che il racconto costruisce (Eugeni, 2010) ed esperienza dello spettatore: una crisi data proprio dalla insistita frustrazione di una tensione narrativa che lo spettatore non riesce a risolvere, o almeno a proseguire esaurientemente, anche come effetto del continuo entrare ed uscire dal mondo più "finzionale" del parco e quello più "realistico" del laboratorio.

Certo non si tratta di inglobare lo spettatore nel racconto, né tantomeno di provocarlo come fa Frank Underwood nella serie "House of Cards" (Beau Willimon, 2013-2018) quando ci fissa gli occhi addosso e ci parla rompendo la quarta parete e dandoci del "tu". Stiamo parlando di un effetto di senso non solo cognitivo, bensì sensoriale e percettivo, legato a questo *stop and go* che diventa affettivo e che blocca la nostra voglia di empatizzare con i personaggi, proprio come accade nella sequenza dello sceriffo andato in tilt. E, in effetti, di un meccanismo di fondo dell'intera serie. Un effetto allora sensibile e affettivo al contempo, che mira a produrre una sorta di "derealizzazione" del mondo dello spettatore. Si potrebbe obiettare che, tutto sommato, è l'effetto creato da ogni buon racconto di fantascienza (e da ogni racconto horror che produca un effetto "perturbante"

(Cookman, 2017): quello cioè di inquietarci e metterci in questione rispetto al nostro saperci “al di fuori” del racconto, o al sicuro.

Inoltre, i meccanismi di rottura della continuità narrativa, e i *loop* a cui assistiamo quando i personaggi del parco ripetono le stesse azioni già viste con qualche variante, vanno assieme alla riflessione dei programmatori della Delos sulla qualità degli automatismi che rendono i replicanti più simili agli umani, ad esempio nei piccoli gesti di autoconsolazione, nelle microgestualità abitudinarie ed inconsapevoli, o anche nelle loro schermaglie conversazionali. Sono tutte delle *routines*, su cui si apre uno sguardo metadiscorsivo. Ed ecco allora un altro effetto di senso verso cui lo spettatore della serie viene incoraggiato: vedere montare e smontare le micro-routine degli androidi ci invita a riflettere sulle nostre stesse *routine* e i nostri *loop* quotidiani, anche senza scomodare i rituali di riparazione studiati da Goffman (1967) o la teatralizzazione del sociale spiegata da Berger e Luckman (1966) fin dagli anni Sessanta. Proprio rispetto alle *routine*, intese però come “compiti automatici”, compiti giornalieri o obiettivi da raggiungere a lungo termine, il videogioco che riprende il mondo della serie è molto specifico, ma porta verso nuove direzioni.

“Westworld” - Il mobile game

Prima di approfondire il discorso sulle routine, è necessaria una piccola premessa per contestualizzare il nostro caso di studio videoludico. Nell’ultimo decennio si è fatta sempre più frequente l’affermazione delle versioni videoludiche mobile, giocabili dunque su smartphone, delle proprietà intellettuali audiovisive di maggior successo. Vuoi per l’affermazione di modelli narrativi ecosistemici, vuoi per la natura seriale di questi prodotti, calati in modelli produttivi transmediali, questi prodotti si sono affermati come parte integrante del processo di *engagement*¹⁰ del pubblico non riproponendo gli stessi avvenimenti dei testi master da cui derivano, ma presentandone versioni integrative, in cui sono narrati aspetti e vicende nuovi, seppur appartenenti all’universo narrativo originale. Uno degli esempi di maggior successo è senza dubbio “Stranger Things: The Game” (BonusXP, 2017), un’avventura grafica che ripropone i personaggi e i luoghi della serie Netflix scegliendo un genere e un’estetica profondamente retrò o, meglio, citando direttamente i videogiochi dell’epoca in cui la serie è ambientata.

Proseguendo, le tipologie di videogioco usate per questo tipo di produzioni sono prevalentemente tre:

- Giochi narrativi a bassa intensità di *agency* che raccontano nuove vicende e introducono nuovi personaggi del mondo narrativo originale.
- Gocoservizi¹¹ multigiocatore ad alta intensità di *agency*, in cui competere quotidianamente con altri utenti.
- Gocoservizi di tipo gestionale o micromanagieriale in cui il giocatore è chiamato a “lavorare” per il corretto funzionamento di uno scenario appartenente al mondo narrativo originale.

Con giocoservizio si intende una tipologia di videogiochi che negli ultimi anni ha conquistato il mercato *mobile* diventando quasi uno standard per il settore. In questi prodotti, a differenza dei videogiochi tradizionali, l'utente è chiamato a una partecipazione continuativa e costante nel tempo; essi non presentano infatti una narrazione conclusa o una serie finita di obiettivi da compiere, bensì si aggiornano periodicamente allo scopo di mantenere "ingaggiato" il giocatore per finestre di tempo prolungate. Il modello economico di questi prodotti è il *free to play*, che permette di giocare in modo gratuito, integrando complessi sistemi di acquisti *in-app* che, in alcuni casi, modificano sensibilmente l'esperienza di gioco. Oltre a questo, i giocoservizi presentano elementi collezionabili - carte personaggio, oggetti virtuali di vario tipo, ecc. - appartenenti a un elenco anch'esso in costante evoluzione e crescita. Infine, i giocoservizi si basano spesso su dinamiche di *appointment*, ovvero su un funzionamento cadenzato e basato su una risorsa (energia, vita, ecc.) che si ricarica nel tempo e la cui spesa è fondamentale per poter giocare.¹²

Alla terza categoria di prodotti elencati sopra, giocoservizi di tipo gestionale o micro-manageriale, appartiene il gioco mobile "Westworld" (Warner Bros., 2018), in cui il giocatore è chiamato a gestire l'omonimo parco creando residenti e mettendoli "in gioco" per rispondere alle richieste di ospiti, casuali e non, che popolano man mano le diverse aree del parco.¹³

A partire da questo *core loop*, il nostro caso di studio presenta interessanti discontinuità rispetto al *continuum* che attraversa la semiosfera "Westworld", per certi versi equiparabili a quelle che emergerebbero da un'esperienza di rielaborazione *online*, non dal punto di vista narrativo (come le *fan fiction*) quanto piuttosto da quello della costruzione di un mondo coerente in cui passare del tempo. Scendendo nel dettaglio, il gioco "Westworld" si avvia utilizzando un regime testuale molto preciso: la schermata di caricamento si presenta per il giocatore come una fittizia schermata di caricamento del software gestionale, in versione "addestramento", dell'omonimo parco. In questo modo il giocatore è inserito nel mondo diegetico come un tecnico di Delos, a cui è riservato il compito di gestire ciò che accade, i suoi residenti, la loro collocazione nelle diverse linee narrative riprese in forma semplificata dalla serie e il loro rapporto con gli ospiti. Quando definiamo "semplificate" le linee narrative intendiamo dire che esse assumono una natura totalmente ancillare ai fini dell'esperienza di gioco. Il nostro *alter ego*, come spesso accade nei videogiochi, è dal punto di vista narrativo un guscio vuoto a cui alcuni personaggi si rivolgono nelle brevi porzioni narrative che il gioco presenta.¹⁴ Esso, tuttavia, non ha la funzione di far procedere il programma narrativo, bensì quella, molto più semplice, di giustificare diegeticamente la profonda *agency* del giocatore nello scenario presentato. Un personaggio dunque nuovo rispetto al *continuum* della semiosfera "Westworld", vuoto, ovvero libero e non chiamato a interpretare un ruolo già noto (se controllassimo il creatore del parco Ford, o il capo programmatore Bernard, forse agiremmo diversamente), ma in grado di accentrare su di sé tutto quello che succede, ovvero potente e influente. D'altro canto, nonostante queste premesse, l'agire del giocatore rimane strategico e molto poco libero, in quanto tutto ciò che fa è funzionale alla massimizzazione dell'efficacia del suo

agire “nel” e “sul” parco virtuale per accedere a nuovi contenuti e nuovi personaggi, unico vero obiettivo del gioco.¹⁵

Come altri giocoservizi, infatti, “Westworld” presenta una collezione di carte/residenti da completare progressivamente, ma in realtà dall’ampiezza potenzialmente infinita. Da un lato, gli elementi della collezione sono di diverse rarità, indicata dal colore della carta corrispondente, e sono estratti da pacchetti di diverse tipologie e costi. Dall’altro questi residenti si possono far evolvere, per aumentarne l’efficacia nelle interazioni con gli ospiti. L’evoluzione avviene in modo molto semplice, “sacrificando” copie della stessa carta, paragonabili alle vecchie “doppie” da scambiare, in numero crescente a seconda del grado a cui si sta evolvendo la carta originale. Infine, di alcuni personaggi possono esistere diverse versioni, e dunque diverse carte, in base ai diversi ruoli attanziali assunti durante la serie televisiva (per esempio Dolores / Deathbringer Dolores / Gunslinger Dolores).

Questa collezione crescente e tutt’altro che democratica contribuisce a sostenere l’engagement dei giocatori per periodi di tempo prolungati e a incentivarne l’investimento economico (in assenza della componente sociale di “scambio” delle carte con altri giocatori, la possibilità di completare la collezione si riduce infatti drasticamente).

Agli stessi scopi contribuisce anche lo stratificato sistema di traguardi periodici e non (Chiamati “Compiti automatici”/“Compiti giornalieri”/“Obiettivi”) che cadenza i tempi di gioco quotidiani del “giocatore modello” (Maietti, 2004, parafrasando Eco, 1979) facendolo crescere in potenza e disponibilità di risorse, ovvero in efficacia sul mondo di gioco, in modo graduale o meglio ancora logaritmico. Se i compiti automatici sono svolti semplicemente “tappando” l'icona corrispondente e attendendo il completamento del compito per un tempo prestabilito, i compiti giornalieri sono una serie di ricompense per azioni di base da compiere nel gioco. Essi si resettano ogni giorno permettendo al giocatore assiduo di ripeterli quotidianamente. Gli obiettivi invece sono compiti più ampi che premiano i giocatori sul lungo periodo, come per esempio svolgere azioni semplici centinaia o migliaia di volte.

Queste strategie di engagement prescindono in gran parte dai temi proposti dalla serie; come dicevamo prima, il giocatore interpreta un ottimo impiegato, uno stratega, più che un soggetto coinvolto emotivamente o ermeneuticamente nel mondo di “Westworld”. Questo non impedisce al gioco di presentare come principale meccanica una semplificazione estrema del discorso sull’empatia portato avanti dalla serie televisiva. Il rapporto empatico fra esseri senzienti biologici e artificiali è dunque proposto come obiettivo principale attraverso una meccanica di “accoppiamento” corretto di ospiti e residenti, caratterizzati ognuno da complesse combinazioni di venticinque categorie empatiche “di intrattenimento” (organizzate in sei sezioni di colore diverso: *heroes*, *intellectuals*, *misfits*, *romantics*, *socialite*, *villains*). Ogni ospite avrà da una a cinque “esigenze” da soddisfare e ogni residente avrà da una a cinque “capacità empatiche” che il giocatore dovrà, al meglio delle possibilità della sua collezione, far combaciare con le esigenze di cui sopra. Oltre a questo, residenti e ospiti vestiranno un cappello bianco, marrone o nero che, se fatti combaciare, conferiranno un punteggio *bonus*. Ogni interazione, infine, si esaurisce con un tempo di attesa variabile da pochi secondi a diverse ore.

Nel sistema micro-manageriale descritto resta in effetti poco spazio per l'empatia e il sistema assomiglia di più a una mansione da ufficio risorse umane che a un videogioco. Del resto, non è più o meno questo il compito dei tecnici del parco nella serie televisiva? I personaggi sono tutti usati in modo funzionale alle loro abilità e alla loro capacità di far progredire il gioco sbloccando come detto nuovi contenuti e nuovi residenti per la propria collezione. L'estetica dei personaggi e dell'intero gioco, *chibi* e cartoon, contribuisce inoltre a un ulteriore annacquamento della potenza espressiva e filosofica propria della progressiva costruzione della coscienza artificiale degli androidi del parco.

La questione empatica è quindi neutralizzata da questa estrema sistematizzazione e dal fatto che le versioni "risvegliate" dei residenti sono comunque controllate dal giocatore in modo assoluto e funzionale alla crescita della propria influenza sul mondo. Non solo, riprendendo i regimi dell'interazione proposti da Landowski (2005), da un lato ci si aspetterebbe dal videogioco, a livello ontologico, un'appartenenza ai regimi dell'*alea* e dell'*aggiustamento*, dall'altro giocoservizi come "Westworld" sembrano ricordare più i regimi della *programmazione* e della *manipolazione*.¹⁶ Alea e aggiustamento infatti, tipici di attività in cui niente è certo, in cui *l'hic et nunc* dell'attività assume importanza capitale fra puro rischio e insicurezza, cedono il passo a attività programmate e funzionali, in cui logiche di prevedibilità e intenzionalità guidano il fare del giocatore nel mondo di gioco. Esiste di fatto un percorso sintagmatico "corretto" per essere massimamente efficaci nei giochi di questo tipo, in cui l'*alea* è prevista e controllata e in cui l'*aggiustamento* di fatto non si attiva mai.

Conclusioni: continuità e discontinuità dei mondi

In chiusura, torniamo a insistere sull'idea che pur nella discontinuità e nella differenza del polo crossmediale di un ecosistema mediale, quello che in questo caso costruisce con il videogioco un prodotto "ancillare" e di traino, cioè una "estensione" (e non un "adattamento") nei termini di Jenkins (2011), si può ancora rinvenire una parziale continuità dei mondi narrativi.

Lo *storyworld* transmediale, complesso e innovativo, della serie HBO riprende e adatta parzialmente, come abbiamo accennato in apertura, il mondo finzionale del film di Crichton e del suo sequel, lavorando per estensione delle *backstory* dei personaggi ed ampliando l'intuizione iniziale. Ma la serie mira anche ad aggiornare tecnologicamente quel mondo, e inventa nuove linee narrative rispetto alla creazione del parco e dei suoi abitanti, alle motivazioni degli ospiti, alla relazione ambigua tra umani e androidi, e infine alla "presa di coscienza" e alla rivolta di questi ultimi. Questa trasformazione complessa in un universo seriale non si declina solo nel prodotto televisivo, ma si arricchisce nei paratesti (sigle e trailer, certo, ma anche recap e *video essays* postati da fan e *prosumer*) come accade oramai ad ogni prodotto contemporaneo immerso nelle possibilità postmediali della cultura convergente (Ryan, 2014; Mittell, 2015).

È questo passaggio transmediale che rende possibili le trasformazioni crossmediali attuate dal videogioco "Westworld": il mondo possibile finzionale della serie diventa infatti

una matrice di possibilità narrative, tematiche, figurative o iconiche, nonché un tipo di esperienza mediale che lo spettatore seriale riapre e declina, trasformandola, nell'esperienza proposta dal videogioco. La "semplificazione" dei temi *high concept* della serie è, a nostro avviso, un modo ludico di restare comunque all'interno di un mondo finzionale per quanto consapevolmente sciolto dai vincoli narrativi della serie (ad esempio dagli intrecci degli episodi), ancora però fortemente legato alle caratterizzazioni dei personaggi. Come abbiamo visto, proprio rispetto alle trasformazioni narrative dei personaggi della serie, che nel corso degli episodi mostrano di possedere molti lati della personalità diversi (anche dovuti alla memoria residua dei loro ruoli precedenti nelle diverse storie contestualizzate dal parco tematico), il videogioco propone invece che un personaggio (ad es. quello di Dolores) abbia *molte versioni*: è, in fondo, un modo di esplicitare, figurativizzandolo nella pluralità delle versioni, la complessità poliedrica dei personaggi della serie.

Ragionare in termini di *storyworld* e di *continuità* o *discontinuità di mondi* permette così di ricollocare i prodotti derivati da un'iniziale logica di *franchise* a una invece *transmediale* (tra adattamento ed estensione), fino alle matrici di possibilità degli ecosistemi mediali (Pescatore, 2018). Se nella prima logica, quella della continuità, troviamo il sequel del film di Crichton e la prima serie TV anni Ottanta, nella parziale continuità del *transmedia storytelling* poniamo la recente serie HBO e il suo divenire parte di un ecosistema mediale dentro cui porre anche i prodotti in parziale discontinuità, come il videogioco, o le pratiche dei fan che rilanciano le logiche digitali della co-creazione e della condivisione, su cui torneremo nelle ultime righe. A questo punto, uno sguardo semiotico può cogliere le relazioni traduttive e interpretative che legano o differenziano i diversi prodotti mediali, pensando a un *continuum* che attraversa l'ecosistema. Esso diventa così una "semiosfera" (Lotman, 1984) di relazioni intertestuali e intermediali, transmediali e crossmediali, ossia un insieme complesso di relazioni interpretabili in modo coerente. Forse questa esigenza di coerenza è solo una tensione metodologica, ma ci permette di tirare qualche "isotopia intertestuale", o meglio qualche filo rosso interpretativo tra i mondi testuali, e di lavorare per comparazione su diversità e similitudini delle diverse strategie testuali, pur restando consapevoli che ogni prodotto mediale ha diversi scopi comunicativi e risponde a proprie esigenze contestuali e produttive.

Potremmo allora porre nello stesso *continuum* semiotico i prodotti intermediali, transmediali e crossmediali, pensando ad una tensione tra i due poli. Intendiamo l'intermedialità non solo come una ibridazione delle soglie tra i media (come dice Rajewsky, 2005), ma anche come un ponte e un mantenimento di una continuità e di un'invarianza traduttiva (Dusi, 2015). In questi termini, anche l'adattamento e il remake, la ripetizione e la variazione con differenze, entrano a buon diritto nel modo intermediale. L'intermedialità così definita diventa uno dei poli di un processo interpretativo e trasformativo, basato su meccanismi di traduzione, da considerare sempre nella loro costruzione socioculturale. All'altro polo avremo invece tutte le pratiche crossmediali permesse da una forte discontinuità rispetto alle fonti, come nel caso dei *mash up* e delle rielaborazioni creative prodotte dai fan (Klastrup & Tosca, 2014)¹⁷. Nella tensione tra i due poli, nel mezzo del *continuum* semiotico, troveremo quelle rielaborazioni ed espansioni

transmediali che presentano una continuità con il mondo finzionale di riferimento (è il caso di molti *remix*).⁴⁸

Ragionando in questi termini, infine, è evidente che si danno per assodati i concetti di “audience diffusa” di Abercrombie e Longhurst, secondo cui l’essere pubblico è parte della vita quotidiana a prescindere dallo specifico momento di fruizione (1998), e di “pubblici connessi” di Boccia Artieri, ovvero la definizione di spettatori in grado di produrre e di “farsi media” per altri membri dell’audience stessa (2012). Meno scontato è invece il rapporto di queste audience con la loro parte “gamer”, i videogiocatori, abituati per definizione ad agire sul loro testo ma, in casi come il videogioco “Westworld”, teleologicamente indirizzati verso scelte e strategie comuni (Carter et al. 2012). In modo forse controintuitivo, e sicuramente meritevole di approfondimento, le passioni e il coinvolgimento emotivo per il mondo diegetico restano così sullo sfondo, per il giocatore esattamente come per Bernard, il residente che pensa di essere un creatore, capace di prendere coscienza di sé e di vedere la “bellezza della sua programmazione” e quindi di scomporre e dominare il sistema, senza poter però cogliere l’essenza delle proprie reazioni emotive.

Nota biografica

Nicola Dusi è professore associato presso l'Università di Modena e Reggio Emilia. Tra le sue pubblicazioni: *Dal cinema ai media digitali* (Mimesis, 2014); *Contromisure. Trasposizioni e intermedialità* (Mimesis, 2015); la curatela *Confini di genere. Sociosemiotica delle serie tv* (Morlacchi UP, 2019); e il recente *Capire le serie tv. Generi, stili, pratiche*, scritto con G. Grignaffini (Carocci, 2020).

Mauro Salvador è dottore di ricerca in Culture della Comunicazione, studia i processi di ludicizzazione mediale e la rinnovata influenza del gioco nella realtà contemporanea.

È fra i fondatori di G|A|M|E- Game as Art, Media, Entertainment, prima rivista accademica in Italia dedicata ai videogiochi, e collabora all'ideazione e alla realizzazione di esperienze ludiche con il collettivo Dotventi.

Bibliografia

- Aaron, B. (2016). Westworld, Race and the Western. *The New Yorker*. Preso da: <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/how-westworld-failed-the-western>.
- Aarseth, E. (2012). A narrative theory of games. In M. S. El-Nasr (a cura di), *FDG '12: Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 129-133).
- Abercrombie, N. & Longhurst, B. (1998). *Audiences: A Sociological Theory of Performance and Imagination*. SAGE: Thousand Oaks, CA.
- Agamben, G. (2006). *Che cos'è un dispositivo?*. Roma: Nottetempo.

- Baudrillard, J. 1991. *Simulacres et simulation*. Paris: Galilee.
- Berger, P. & Luckmann, T. (1967). *The Social Construction of Reality: a Treatise in the Sociology of Knowledge*. Garden City, NY: Doubleday & Co.
- Bittanti M. (2002). *Gli Strumenti Del Videogiocare. Logiche, Estetiche E (V)Ideologie*. Milano: Costa & Nolan.
- Boccia Artieri, G. (2012). *Stati di connessione. Pubblici, cittadini e consumatori nella (Social) Network Society*. Milano: Franco Angeli.
- Bolter, J. & Grusin, R. (1999). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press (trad. it, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*. Milano: Guerini e Associati, 2002).
- Carter, M., Gibbs, M. & Harrop, M. (2012). Metagames, paragames and orthogames: a new vocabulary. In M. S. El-Nasr (a cura di), *FDG '12: Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games* (pp. 11-17).
- Cookman, L. (2017). Westworld. *Philosophy Now*. 120. Preso da: <https://philosophynow.org/issues/120/Westworld>.
- Davidson, D., et al. (2010). *Cross-Media Communications: An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences*. Pittsburgh (PA): ETC Press.
- Dusi, N. (2015). *Contromisure. Trasposizioni e intermedialità*. Milano-Udine: Mimesis.
- Dusi, N. (2019). Adapting, Translating and Reworking Gomorrah. *Adaptation*, 12, 222-239.
- Eco, U. (1979). *Lector in fabula*. Milano: Bompiani.
- Eugeni, R. (2010). *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*. Roma: Carocci.
- Eugeni, R. (2015). *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, Milano: La Scuola.
- Goffman, E. (1974). *Frame Analysis : an essay on the Organization of Experience*. New York: Harper & Row.
- Greimas, A.J. (1983). *Du sens II. Essais sémiotiques*. Paris: Seuil.
- Innocenti, V. e Pescatore, G. (2011). Architetture dell'informazione nella serialità televisiva. *IMAGO*, 3, 135-144.
- Jenkins, H. (2011). Transmedia 202: Further Reflections. Preso da: http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html.
- Jenkins, H. (2017). Adaptation, Extension, Transmedia. *Literature/Film Quarterly*, 45. Preso da: https://lfq.salisbury.edu/issues/first/adaptation_extension_transmedia.html
- Klastrup L. & Tosca S. (2014), *Game of Thrones: Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming*. In M. L. Ryan & J. Thon (a cura di), *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology* (pp. 295-314). Lincoln: University of Nebraska Press,
- Landowski, E. (2004). *Passions sans nom. Essais de socio-sémiotique III*. Paris: PUF.
- Landowski, E. (2005). *Les interactions risquées*. Paris: PUF.
- Larry, A. B. (2016). Westworld: Ideology, Simulation, Spectacle. *Mediations*, 30, 25-38. Preso da: <http://www.mediationsjournal.org/articles/westworld-ideology-simulation-spectacle>.

- Lotman, J.M. (1984). *O semiosfere*, in *Trudy po znakovym sistemam*, Tartu. Trad. it. (1985). *La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*. Venezia: Marsilio.
- Lupetti, M. (2019). Come i videogiochi privatizzano lo sport. *Jacobin Italia*. Preso da <https://jacobinitalia.it/come-i-videogiochi-privatizzano-lo-sport/>
- Maietti, M. (2004). *Semiotica dei videogiochi*. Milano: Unicopli.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge (MA): MIT Press.
- Metz, C. (1977). *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*. Paris: UGE.
- Mittell, J. (2015). *Complex Tv. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press.
- Pescatore, G. (a cura di). (2018). *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alla serie tv*. Roma: Carocci.
- Rajewsky, I. (2005). Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. *Intermedialités*, 6, 43-64.
- Ryan, M. L. (2009). From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 1, 43-59.
- Ryan, M. L. (2014). Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology. In M. L. Ryan & J. Thon (a cura di), *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology* (pp. 25-49). Lincoln: University of Nebraska Press.
- Saldre, M. & Torop, P. (2012). Transmedia Space. In I. Ibrus, C.A. Scolari (a cura di), *Crossmedia Innovations: Texts, Markets, Institutions* (pp. 25-44). Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Salvador, M. (2014). *Il videogioco*. Brescia: La scuola.
- Salvador, M. (2015). *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*. Milano/Udine: Mimesis.
- Sotamaa, O. & Karppi, T. (a cura di). (2010). *Games as Services. Final Report*. University of Tampere.

Note

¹ Gli ecosistemi mediali legati alle serie TV contengono tutti i prodotti finzionali e non, nonché paratestuali e transmediali, in un universo in grado di “ramificarsi attraverso media differenti, producendo narrazioni e contenuti correlati, dal web al merchandising” (Innocenti, Pescatore, 2011, p.135).

² Ricordiamo che, nella scuola di Tartu, Torop e Saldre (2012) rileggono il modello della “semiosfera” nell’attuale sistema dei media come insieme di relazioni traduttive e transmediali. Per un confronto tra ecosistemi mediali e semiosfera lotmaniana rinviamo a Dusi, 2019.

³ Trattate a livello diegetico con la non completa cancellazione della memoria dei cyborg a ogni loro “morte” o reset.

⁴ Informazioni tratte dal database www.imdb.com.

⁵ Sul film di Crichton rinviamo a Busk, 2016.

⁶

⁷ Sulle trasformazioni intese come “rimediazioni” rinviamo a Bolter, Grusin, 1999. Sulla discontinuità data dai prodotti crossmediali si veda Davidson, et al., 2010.

⁸ Ci riferiamo alla sequenza ritagliata a partire dal minuto 26:30 al minuto 29:35 del primo episodio della prima stagione.

⁹ Anche nei paesaggi, dato che la serie è filmata nella Castle Valley, in Utah, la stessa di “Sentieri selvaggi” (John Ford, 1956) e “Ombre rosse” (John Ford, 1939). Su questo si veda Brady 2016.

¹⁰ L'evoluzione del termine *engagement* nella lingua italiana è interessante: da sinonimo di impegno civile e politico (quando nel senso originale inglese questo impegno è un impegno di tipo affaristico o sentimentale) si è passati a utilizzarlo come concetto appartenente al social media marketing, relativo all'approccio e alla fidelizzazione di un cliente o di un dipendente a un prodotto, servizio o marchio. L'efficacia in termini di engagement si misura con metriche specifiche (*view, bounce, retention, conversion* e molte altre) e non dipende solo dai contenuti ma anche da come essi vengono proposti e da quali possibilità ha l'utente di interagire con essi.

¹¹ Il termine "giocoservizio" come traduzione di "game as a service" o del suo acronimo GaaS è un primo tentativo in questo senso da parte della stampa di settore italiana. Vedi per esempio Lupetti 2019.

¹² Su questo si vedano Sotamaa e Karppi 2010 e Salvador 2014 e 2015.

¹³ Il fatto che il gioco appartenga a una categoria di prodotti molto ben riconoscibile e replicabile ha creato una situazione complessa a livello di regolamentazione e copyright. Il publisher Bethesda, autore del precedente e molto simile "Fallout Shelter" (2015), ha accusato Warner Bros. di aver utilizzato senza permesso porzioni di codice protetto. Tale accusa ha portato una causa legale e un successivo accordo che ha costretto la stessa Warner Bros. a ritirare dagli store online il gioco "Westworld" nell'aprile del 2019. Ovviamente che il gioco qui analizzato condivida parti di codice con un altro non intacca i termini dell'analisi che ci apprestiamo a condurre, legata soprattutto al suo contenuto e ai suoi processi di significazione.

¹⁴ Sulla natura ibrida e a volte inefficace della narrazione videoludica è stato scritto molto. Si vedano per esempio Bittanti 2002, Ryan 2009 e Aarseth 2012.

¹⁵ Su questo modo di giocare eterodiretto si veda per esempio la definizione di *metagame* di Carter et al. (2012).

¹⁶ Il modello sociosemiotico proposto da Landowski verte sulle interazioni sociali, i regimi di rischio, le costruzioni relazionali e negoziali della significazione e dei processi sensibili. Landowski organizza nel suo modello dei regimi della "programmazione" discorsiva e testuale come complementari semanticamente a quelli in cui vigono relazioni gerarchiche di "manipolazione", mentre pone come contrari semantici alla programmazione i regimi più aperti dell'"incidente" e della casualità, ai quali sono complementari i regimi di interazione in cui domina un "aggiustamento" intersomatico e intersoggettivo. Per un'applicazione alle serie TV si veda Dusi, 2019.

¹⁷ Un esempio di prodotto crossmediale sono i video essay dedicati alla serie TV "Westworld" come quelli presenti nel canale YouTube "Looper".

¹⁸ A nostro avviso, questa prospettiva amplia la proposta di Jenkins (2011) quando distingue tra "adattamento" ed "estensione", spiegando che un adattamento "prende la stessa narrazione da un medium e la racconta di nuovo in un altro", e invece l'estensione "cerca di aggiungere qualcosa alla storia esistente nel suo passaggio da un medium all'altro" (nostra traduzione. Si veda anche Jenkins, 2017). Si tratta per noi in effetti di un *continuum* di pratiche e discorsi di ricreazione, reinterpretazione e trasformazione. Parleremo quindi di *intermedialità* nel caso di adattamenti e di remake, e invece di *transmedialità* quando c'è una estensione del mondo narrativo di partenza attraverso invenzioni e nuove varianti (ad esempio con *sequel, prequel, paraquel*), cioè quando si usa lo *storyworld* per espanderlo in direzioni che portano anche a trasformazioni radicali, nel caso dei prodotti *crossmediali*.