

Titolo: *InterArtes*

ISSN 2785-3136

Periodicità: annuale

Anno di creazione: 2021

Editore: Dipartimento di Studi Umanistici – Università IULM - via Carlo Bo 1 - 20143 Milano

Direzione:

Laura Brignoli

Silvia T. Zangrandi

Comitato di direzione

Gianni Canova, Claude Cazalé Bérard, Mauro Ceruti, Paolo Proietti, Giovanna Rocca, Richard Saint-Gelais, Vincenzo Trione

Comitato scientifico/redazionale

Maurizio Ascari (Università di Bologna), Maria Cristina Assumma (Università Iulm), Matteo Bittanti (Università Iulm), Maria Chiara Gnocchi (Università di Bologna), Augusto Guarino (Università L'Orientale di Napoli), Mara Logaldo (Università Iulm), Stefano Lombardi Vallauri (Università Iulm), Massimo Lucarelli (Université de Savoie), Elisa María Martínez Garrido (Universidad Complutense Madrid), Donata Meneghelli (Università di Bologna), Marta Muscariello (Università Iulm), Frank Wagner (Université Rennes 2)

Segreteria di redazione

Laura Gilli

Tutti gli articoli sono sottoposti a un processo di peer review in doppio cieco.

INTERARTES n.1

Confini

ottobre 2021

Laura Brignoli, Silvia Zangrandi – Introduzione

ARTICOLI

Laura Brignoli – Quale riscrittura?

Maria Chiara Gnocchi - Géométrie, géographie, géopolitique de la réécriture

Frank Wagner - Une question de topique ou d'optique? (Intertextualité, hypertextualité et transfictionnalité)

Laurence De La Poterie-Sienicki, Richard Saint-Gelais - Ouvrir la boîte, recoller les morceaux: la transfictionnalité paradoxale de Pandore et l'ouvre-boîte de Postel & Duchâtel

Silvia Albertazzi - Writing back, writing forth. Confini delle riscritture postcoloniali

Marinella Termitte - L'œuvre dormante dans les réécritures de Boualem Sansal

Alberto Sebastiani - Parafrasi e riscrittura. Un'ipotesi di definizione a partire da Nicolas Eymerich, Inquisitore

Isabella Mattazzi - La riscrittura tra prospettiva critica e prassi traduttiva: il caso Amélie Nothomb

Maria Cristina Assumma - Alberti dipinge Lorca. L'immaginario coreutico nell'illustrazione albertiana del *Romancero gitano*

Federico Bocchi - L'ideazione di universi narrativi come pratica culturale: il caso *The Witcher*

Philippe-Alexandre Gonçalves - Du théâtre au roman: la transfiction comme extension de l'univers de Gil Vicente

RECENSIONI

Raffaele Aragona - Una riscrittura metafrastica della *Commedia* dantesca (STEFANO TONIETTO, *Il Divino Intreccio*, in *riga* edizioni, 2021)

L'ideazione di universi narrativi come pratica culturale: il caso *The Witcher*

Federico BOCCHI

Università IULM

Abstract:

This article examines the modern cultural practice of creating fictional universes using *The Witcher* multimedia productions as a prime example. Originally created as a series of short stories (1986-1992) by the Polish writer Andrzej Sapkowski, it was initially based on Slavic folklore and central European fairy tales. A series of books was published shortly after that, rapidly achieving cult status in Eastern Europe.

The Witcher eventually became a worldwide phenomenon after the Polish software house CD Projekt RED developed a follow-up story using transmedia storytelling, which was released as a videogame trilogy (2007-2015). Following the success of the digital series, the streaming platform Netflix decided to film an adaptation of the original books, also named *The Witcher* (2019-present), while subsequently expanding the narrative universe through original content distributed in diverse media forms.

Keywords:

The Witcher, Polish, intertextuality, transmedia storytelling, adaptation.

L'ideazione e lo sviluppo di universi narrativi estesi e coerenti sta divenendo una pratica sempre più centrale nell'industria culturale odierna. Lungi dall'essere un fenomeno recente, questa pratica è stata rielaborata in ottica commerciale sulla spinta di due motivazioni interconnesse: il desiderio del pubblico di esperienze più complesse e stratificate, unitamente a quello dei produttori di valorizzare l'investimento economico, minimizzando i rischi e traendo vantaggio dal successo dell'opera principale. La risultante di queste istanze si è concretizzata nella logica del *media franchising*, caratterizzata da una moltiplicazione dei prodotti e una loro conseguente disseminazione attraverso i canali mediali tradizionali, beneficiando in un secondo momento dello sviluppo delle tecnologie digitali.

Per quanto spesso reputato di basso valore culturale a causa della ridondanza produttiva ad esso associata, il *media franchising* è da considerare come una pratica creativa e collaborativa che, seppur regolata dall'appartenenza a un sistema economico, è in grado di sviluppare una cultura transnazionale alla quale contribuiscono gli stessi fruitori, arrivando persino in alcuni casi ad arricchirla con questioni di scaturigine sociale (Johnson, 2013).

A livello accademico, tra i primi a cogliere l'importanza dell'argomento, Marsha Kinder ha coniato nel 1991 l'espressione "transmedia intertextuality" per indicare la strategia testuale impiegata dai super-sistemi d'intrattenimento: mass media quali televisione e videogiochi ma anche, più nello specifico, da franchise come le *Tartarughe Ninja*. Attraverso le connessioni testuali intessute tra i prodotti di intrattenimento, lo spettatore viene posizionato all'interno di un sistema in continua espansione, in grado di superare molte delle tradizionali barriere sociali grazie alla diffusione capillare dei mezzi di comunicazione di massa¹.

Nel corso degli anni Novanta Henry Jenkins ha indagato invece il ruolo pro-attivo degli appassionati che, come bracconieri testuali, hanno elaborato narrazioni amatoriali di franchise quali *Star Trek*, condividendole tra di loro in riviste denominate *fanzine*. Caratterizzati da ampia libertà creativa, molti di questi racconti esploravano l'universo narrativo del franchise da punti di vista alternativi, non contemplati dalle narrazioni ufficiali, immaginando ad esempio relazioni sentimentali tra i personaggi (anche dello stesso sesso)². Queste pratiche di riscrittura hanno quindi testimoniato l'interesse di una parte del pubblico, normalmente esclusa dalle narrazioni *mainstream*, di vedere riconosciuta la propria identità sociale all'interno del franchise di riferimento.

Alla luce dell'incessante sviluppo del mondo digitale, Jenkins ha sviluppato molti di questi concetti all'interno di *Cultura Convergente* (2006), affermando che la spinta industriale a una gemmazione testuale spesso incoerente, determinata dalla logica del franchising, vada piuttosto impiegata ai fini di una narrazione da lui definita transmediale. Tale narrazione, distribuita su più piattaforme medialì in cui ciascuna contribuisce alla costruzione di un'unica storia, deve essere caratterizzata dal più alto grado di coerenza finzionale possibile, al fine di costituire un universo narrativo al quale gli appassionati possano accedere e contribuire liberamente. Per riuscire in un simile intento Jenkins auspica una stretta collaborazione tra i diversi dipartimenti creativi dello stesso franchise e anche con gli stessi fan.

¹ Nello specifico Kinder si serve di un approccio di tipo psicoanalitico e cognitivo per documentare l'influenza dei mass media sullo sviluppo mentale di suo figlio Victor (Kinder, 1991).

² Jenkins rileva in particolare una sorta di "travestimento intellettuale" che le donne sono costrette a operare per apprezzare pienamente opere di franchise di smaccata impostazione maschile. Una pratica utile è proprio la scrittura di *fanfiction*, attraverso le quali è possibile rielaborare i contenuti di queste narrazioni (Jenkins, 2016: 41).

Nonostante le premesse, la narrazione transmediale è spesso risultata incapace di delineare universi narrativi coesi e coerenti su più testi, facendo risultare tale pratica come unicamente accessoria (e quindi fruita solo da una nicchia) o, viceversa, finendo per alienare il pubblico generalista, confuso da tale dispersione contenutistica. Del resto, lo stesso Jenkins rintraccia tale problematica nel suo caso d'analisi, il franchise *The Matrix*, affermando che l'intransigenza degli autori riguardo la necessità del pubblico di fruire di più produzioni ne abbia parzialmente minato il successo. In conclusione alla sua analisi, Jenkins sostiene che l'invito al consumo di ulteriori opere debba essere esclusivamente opzionale.

Tuttavia, è importante evidenziare come più spesso la causa dell'insuccesso di simili operazioni sia lo scarso sfruttamento dello specifico mediale proprio di ciascun mezzo di comunicazione. Ad esempio, sempre considerando *The Matrix*, è possibile osservare come lo specifico mediale videoludico dell'opera digitale *Enter The Matrix* (2003) sia stato sacrificato in funzione della narrativa del film *The Matrix Reloaded* (2003) (Carr, 2008).

A tal proposito Mittell distingue quella che definisce transmedialità *bilanciata* da quella nettamente più diffusa *sbilanciata*, dove un singolo medium risulta più importante degli altri ai fini della trama. Nella produzione seriale televisiva, infatti, si è soliti indicare con il termine *mothership* la serie regolarmente in onda, ovvero la narrazione principale. L'arduo compito degli altri media impiegati saltuariamente è quello di rispettare tale gerarchia, non presentando al proprio interno alcuno snodo fondamentale della trama ma cercando al contempo di offrire contenuti di spessore narrativo per il pubblico più dedicato (Mittell, 2015).

Negli ultimi anni questa continua pulsione ha influito sulla pianificazione e la produzione di opere narrative, affiancandosi alle modalità proprie della cultura del riuso. Adattamenti, remake, spin-off, seguiti e cross-over vengono gradualmente sempre più contaminati dalla logica transmediale al fine di costituire universi narrativi distribuiti su più produzioni. L'ideazione e lo sviluppo di universi narrativi è quindi una pratica raramente originale, risultando oggi più che mai derivativa e permeata dalla componente intertestuale.

In questo articolo intendo focalizzarmi su *The Witcher*, un universo narrativo che, pur nella sua atipicità, risulta un esempio emblematico delle modalità narrative fin qui discusse.

The Witcher nasce dall'autore Andrzej Sapkowski come opera letteraria *fantasy* polacca (*Wiedźmin* in originale, 1986-2013) e si diffonde in un primo momento quasi esclusivamente nell'Europa dell'Est. Ha fondato buona parte del suo successo su una componente intertestuale di matrice slava, in particolare riguardo l'ambientazione e la mitologia. Solo recentemente è divenuta un *bestseller* mondiale grazie all'eco derivante dalla serie di videogiochi a essa correlata.

La trilogia *The Witcher* (2007-2015), prodotta dagli sviluppatori polacchi CD Projekt RED, rappresenta infatti uno degli impieghi di maggior successo della pratica transmediale, avendo non solo ottenuto un ottimo riscontro critico e commerciale, ma anche per aver stimolato nel mercato occidentale la domanda per una traduzione dell'opera madre (Drewniak, 2020).

Per ultima la piattaforma di streaming online Netflix ha deciso di realizzare un adattamento seriale dell'opera letteraria, parimenti intitolato *The Witcher* (2019-in corso), a cui sta affiancando nuove produzioni con materiale creato ad hoc, ugualmente fruibili all'interno della piattaforma.

Nato in un contesto circoscritto, l'universo narrativo di *The Witcher* rappresenta un controesempio dei più rinominati franchise statunitensi, concepiti sin da subito secondo un'ottica internazionale. L'impiego della narrazione transmediale ha infatti permesso la diffusione di questo fenomeno est europeo nel resto del mondo, innescando al contempo un non semplice processo di globalizzazione della sua narrazione.

Al fine di analizzare le relazioni che legano le varie componenti dell'universo narrativo viene qui impiegata la nozione di transtestualità proposta da Gérard Genette e, in particolar modo, quella di ipertestualità: ovvero la relazione che lega un testo (ipertesto) a uno precedente (ipotesto) tramite un'operazione di trasformazione (Genette, 1997).

Grazie alle loro qualità intrinseche, le opere letterarie sono il luogo privilegiato per la costruzione di universi narrativi stratificati. Nei media visivi assistiamo a un processo ancora in corso di definizione. Dopo aver introdotto nel prossimo paragrafo l'opera letteraria e il suo impiego di diversi ipotesti, nei due successivi verranno analizzate alcune caratteristiche tecniche del medium videoludico e televisivo che hanno permesso alle produzioni witcheriane di imbastire universi narrativi di particolare rilevanza nei due rispettivi campi.

1. L'opera letteraria, tra riscrittura e ipertestualità

Ben prima di essere incensato come il “Tolkien dell’Europa Centrale” (Prończuk, 2020) grazie ai romanzi del ciclo *Wiedźmin*, l’autore Andrzej Sapkowski dovette confrontarsi con l’arduo contesto letterario polacco, nel quale durante la transizione dal regime comunista al liberalismo il *fantasy* era considerato un genere di nicchia che le case editrici pubblicavano solo in virtù dei profitti assicurati dalla presenza di grandi firme internazionali, senza concedere spazio a autori autoctoni. L’autore ha dovuto quindi inizialmente fronteggiare l’impossibilità di dare alle stampe un romanzo appartenente a tale genere, in quanto l’aggressivo monolinguisimo anglosassone frenava la produzione di simili opere in contesti ritenuti di minor rilevanza culturale, quale quello dell’Europa dell’Est (Drewniak, 2020: 205-207). Sapkowski è riuscito tuttavia a superare tale impasse realizzando una serie di racconti brevi per la rivista *Fantastyka* che, in virtù del loro successo, gli hanno consentito successivamente di estendere la loro narrazione nel formato del romanzo.

Condizionato da specifici vincoli editoriali (quali un numero di caratteri prestabilito), in questi racconti ha narrato le imprese del witcher Geralt di Rivia, un cacciatore di mostri professionista. Al fine di condensare una narrazione efficace in un margine così ristretto, Sapkowski sviluppò una versione alternativa al canone *fantasy* occidentale: sebbene l’ambientazione di *The Witcher* sia coerente a quella del genere, consistente in un’ambientazione medievaleggiante abitata da umani, elfi e nani, l’autore ha attinto a diversi elementi del folklore locale, ricombinandoli e adattandoli al nuovo contesto narrativo.

In particolare, Sapkowski si è ispirato alle favole tradizionali del centro Europa per i suoi racconti brevi, a livello contenutistico e strutturale. Gran parte di questi racconti vede infatti il protagonista Geralt di Rivia affrontare una particolare minaccia, sovente ispirata a ipotesti fiabeschi che il lettore può più o meno facilmente riconoscere in base alla propria competenza intertestuale, ovvero al corredo selezionato e ristretto di conoscenza che alcuni membri di una data cultura posseggono (Eco, 1979: 112). Se alcuni ipotesti risulteranno facilmente riconoscibili per il pubblico occidentale, quali ad esempio le favole *La bella e la*

bestia e *La sirenetta*³, altre più tipiche dell'est Europa o ancora più specificamente polacche marcano un evidente scarto tra i lettori. In ogni caso il modo nel quale le varie fiabe vengono impiegate nella diegesi varia di racconto in racconto, coerentemente allo sviluppo dello stile sapkowskiano: se nei primi racconti possiamo parlare di vere e proprie riscritture degli ipotesti⁴, col progredire delle pubblicazioni si assiste a rapporti testuali più laschi, con un impiego degli ipotesti accessorio e finalizzato piuttosto ad esaltare la scrittura originale witcheriana⁵.

Un comune denominatore dei racconti è l'ironia che permea la relazione tra ipertesti e ipotesti. Sebbene le storie di Sapkowski ripropongano sceneggiature intertestuali più o meno note, esse presentano variazioni rispetto alla formula originale, dovute principalmente al nuovo contesto *fantasy* "maturo" nelle quali vengono ri-collocate.

Le formule originali sono spesso conosciute e derise dai personaggi del mondo narrativo di *The Witcher* per la loro ingenuità: lo stesso personaggio di Geralt di Rivia, in quanto cacciatore di mostri professionista, gioca sul contrasto con l'eroe senza macchia e senza paura che sconfigge i mostri e salva le principesse per bontà d'animo. Nel primo racconto *Wiedźmin* (1986) Geralt accetta il contratto bandito dal re Foltest, il quale spera così di salvare sua figlia che si era trasformata in una strige, un mostro particolarmente diffuso nella cultura est europea. L'esistenza di una ricompensa aggiuntiva a quella monetaria, consistente nella mano della principessa, viene immediatamente liquidata dal re come «frottole che girano tra la plebaglia». Questo genere di allusioni innesca un rapporto che potremmo definire metatestuale, sebbene Genette nella sua classificazione ne escludesse a priori la funzione narrativa (Genette, 1997: 467). Aleksandra Mochocka parla piuttosto, riferendosi allo stile di Sapkowski, di metafinzionalità, in grado di

³ Anche in funzione del ruolo giocato sulla fama di queste dalle omonime pellicole animate prodotte dalla Walt Disney Pictures intorno agli anni Novanta del secolo scorso.

⁴ Si consideri il primo racconto *Wiedźmin* del 1986 (pubblicato in italiano, insieme ad altri racconti sapkowskiani, con il titolo *Lo strigo* nella raccolta antologica *Il guardiano degli innocenti*, 2010) il quale è considerato dal suo stesso autore come una riscrittura di una famosa fiaba polacca. (Cfr. Cutali, 2015). O ancora si consideri il terzo racconto *Ziarno prawdy* (*Un briciolo di verità*), che segue gli stessi avvenimenti della fiaba *La bella e la bestia*. (Cfr. Häkki, 2019: 18).

⁵ La fabula della fiaba *La sirenetta*, parzialmente alterata, fa da sfondo alle vicende del racconto *Un piccolo sacrificio*, mentre quella persiana *Aladino e la lampada meravigliosa* è usata dall'ipertesto solo come ispirazione per alcuni elementi della storia. (Cfr. Häkki, 2019: 18-20). Sebbene non evidenziato da Häkki, il tempo intercorso tra questi racconti (pubblicati direttamente per il settore librario e non più sulla rivista *Fantastyka*) e i primi, considerabili invece come riscritture, è significativo: denota infatti l'evoluzione dello stile sapkowskiano.

drawing the reader's attention to the very mechanisms of fantastic literature (and various mythologies in general). The medley helps to create an intense, grim and melancholic reality, in which the characters' choices are neither good nor bad, but only less or more evil, but the most important thing is to stay true to oneself, to be loyal to one's friends, to protect the dispossessed and to find love (Mochocka, 2018: 108).

Allo stesso tempo le conclusioni dei racconti possono rivelare come in alcuni casi gli archetipi fiabeschi derisi dai personaggi siano in realtà, anche solo in minima parte, ugualmente validi nell'universo *fantasy* di Sapkowski, attraverso un persistente gioco ipertestuale.

Maria Garda propone un'altra possibile interpretazione della produzione letteraria di Sapkowski, sostenendo come possa essere osservata come una localizzazione del *fantasy* anglosassone per il mercato dell'Europa orientale. In particolare:

foreign conventions and formulas ("quasi-medieval Tolkienesque worlds," trans. am) had been reshaped by Sapkowski by combining them with Slavic mythology to meet the demands of the local consumers. That strategy greatly pleased the local (Polish) readers, who found the saga "particularly alluring" and, additionally, proved attractive to foreign audiences (Mochocka, 2018: 108).

Il successo iniziale di questi racconti è quindi derivato dall'atipicità di questo *fantasy*, caratterizzato da un sapiente mix di stili letterari. L'autore è stato in grado di fondere in unico gusto letterario il fascino culturale che il mondo occidentale esercitava sul popolo polacco⁶, ibridandolo al contempo con il latente desiderio di affermare le proprie origini slave, intento già parzialmente attuato dal Romanticismo polacco⁷.

Proseguendo la sua narrazione in un ciclo di cinque romanzi, Sapkowski ha cessato di imitare la struttura fiabesca per aderire a quella più consona al *fantasy* tradizionale, caratterizzata da uno sviluppo narrativo seriale e da una divisione del racconto in più scenari paralleli. Nei romanzi viene quindi esplorato il mondo narrativo ideato dall'autore dalla prospettiva di diversi personaggi, anziché da quello del solo Geralt come nei racconti brevi. Di conseguenza l'impiego di testi finzionali precedenti è qui nettamente più limitato, l'autore decise piuttosto di includere riferimenti storiografici (più o meno velati) relativi al passato politico-bellico della Polonia, quali la rivolta di Varsavia o gli accordi della Tavola Rotonda

⁶ Un sentimento paradossalmente comune nel contesto post-Sovietico, come sottolinea David Chioni Moore (Drewniak, 2020: 208).

⁷ Allo stesso tempo, infatti, la Polonia ha sempre sofferto di una mancanza d'identità sin dalla brutale cristianizzazione di queste terre. Poeti romantici come Adam Mickiewicz provarono a ricostruire il legame reciso creando una loro versione della tradizione slava basata su riti popolari (Majkowski, 2018: 18-19).

del 1989, realizzando una narrazione alternativa a quella del romanzo storico secondo l'interpretazione di Wiktor Werner (Werner, 2018: 148).

Argomenti delicati come il supposto tradimento di Stalin ai danni della Polonia (che attese invano l'intervento dell'Armata Rossa nella rivolta di Varsavia contro la Germania), seppur declinati attraverso il genere *fantasy*, esprimono il sentimento comune di una nazione che ha sempre sofferto una mancanza d'identità a causa dell'egemonia dei paesi confinanti. Per questi motivi l'opera letteraria rappresenta per il popolo polacco ben più di semplice prodotto d'intrattenimento, ma è divenuto un vero e proprio simbolo nazionale (Drewniak, 2020: 216). Lo ha dimostrato il Primo ministro polacco Donald Tusk quando ha offerto in dono opere witcheriane al presidente degli Stati Uniti d'America Barack Obama giunto in visita nel 2011, come lo dimostrano anche le due medaglie d'argento Gloria Artis conferite a Sapkowski nel 2012 e nel 2014 dal ministero della cultura e del patrimonio nazionale polacco⁸.

Tornando alla fabula e alla conclusione del ciclo, ovvero il romanzo *La Signora del Lago* (1999)⁹, esso riprende diversi elementi del ciclo arturiano come risulta evidente già dal titolo che fa riferimento al personaggio di Nimue, ugualmente presente in quest'opera sapkowskiana. Nel finale dell'opera Geralt, ferito mortalmente in combattimento, viene confinato in un'altra dimensione, lasciando al lettore la facoltà di interpretare questo ambiguo avvenimento. I lettori familiari con la sceneggiatura intertestuale della leggenda di Re Artù disporranno tuttavia di una chiave di interpretazione aggiuntiva grazie al loro corredo enciclopedico: Geralt potrebbe non essere morto, o quantomeno risorgere e in un futuro tornare proprio com'è narrato per il sovrano britannico in diversi miti dedicati al suo ritorno messianico.

2. *La serie videoludica, tra transmedialità e interattività*

⁸ In particolare sono stati donati una copia della raccolta antologica *The Last Wish (Il guardiano degli innocenti)* e del videogioco *The Witcher 2: Assassins of Kings*. Cfr. Smith, 2015.

⁹ Il quale narra, a livello della fabula, le ultime vicende del personaggio. Un ulteriore romanzo che invece fa da *prequel* allo stesso ciclo, intitolato *La stagione delle tempeste*, è stato pubblicato nel 2013.

Come accennato in precedenza, l'opera letteraria è rimasta sostanzialmente confinata nell'Europa dell'Est fino al debutto della serie di giochi di ruolo *The Witcher* (2007-2015)¹⁰, realizzata dagli sviluppatori polacchi CD Projekt RED, che ne ha permesso una tardiva affermazione globale. La trilogia videoludica *The Witcher* ricorre a una narrazione transmediale, proponendo un seguito del ciclo letterario di Sapkowski con protagonista un redivivo Geralt di Rivia. Gli eventi narrati nei romanzi non vengono quindi adattati come nelle produzioni più tradizionali, bensì costituiscono il passato del personaggio (e più in generale del mondo narrativo) da cui prosegue la narrazione dei videogiochi.

Una delle peculiarità della pratica transmediale, descritta da Henry Jenkins in *Cultura Convergente*, è il tipo di audience che questo genere di produzioni attira. Ovvero un tipo di fruitore vorace di informazioni e migratorio e perciò disposto ad attraversare più media per saziare i suoi appetiti. Numerosi videogiocatori, incuriositi dalla trama delle produzioni CD Projekt RED, hanno infatti provato a integrare la loro conoscenza del mondo narrativo dirigendosi verso l'opera letteraria, con alterne fortune in base alla loro nazionalità. Il processo traduttivo dei romanzi, innescato dalla pubblicazione del primo gioco, ha avuto tempistiche differenti nelle varie nazioni, non riuscendo nella maggior parte dei paesi occidentali a presentare l'intero corpus letterario prima della conclusione della trilogia videoludica. In particolare le traduzioni in lingua inglese, nonostante la loro cruciale importanza, sono state particolarmente travagliate a causa di alcune questioni legali, restando sospese dopo la pubblicazione di sole due opere fino al 2013. In compenso il desiderio degli appassionati di conoscere gli avvenimenti precedenti i giochi, specialmente con l'avvicinarsi del secondo e del terzo capitolo della serie, è stato talmente intenso da portarli a collaborare alla realizzazione di traduzioni amatoriali per sopperire a tale mancanza. Come analizzato da Paulina Drewniak, i fan si sono serviti di una pagina del forum ufficiale CD Projekt RED per coordinare i loro sforzi, raccogliendo contributi e feedback da parte di traduttori amatoriali di ogni nazionalità, oltre che da quelli degli appassionati polacchi, motivati da un peculiare sentimento di orgoglio nazionale¹¹.

¹⁰ La serie, inizialmente pubblicata esclusivamente su Personal Computer, a partire dal secondo capitolo è approdata gradualmente su più dispositivi videoludici, come nel caso del terzo capitolo che è disponibile per PC, PlayStation 4, Xbox One e Nintendo Switch.

¹¹ Il thread in questione è chiamato "OUR COMMUNITY FAN TRANSLATIONS", ed è ancora consultabile all'indirizzo: <https://forums.cdprojektred.com/index.php?threads/our-community-fan-translations.16706/> (ultimo accesso 19 settembre 2021). (Cfr. Drewniak, 2015: 6-7).

Al fine di comprendere il peculiare interesse innescato da queste opere nei giocatori di tutto il mondo è necessario analizzare le caratteristiche del medium videoludico che hanno permesso agli sviluppatori polacchi di realizzare un così valido seguito dell'opera letteraria.

Da un punto di vista strettamente narrativo è utile soffermarci sui filmati non interattivi, definiti *cut-scene*, che vengono realizzati con il motore grafico dei videogiochi stessi o tramite tecniche inizialmente non assimilabili al *game design*, quali l'animazione digitale.

Per quanto lo specifico mediale videoludico sia l'interattività, opere come *The Witcher* beneficiano delle caratteristiche tecniche dei moderni sistemi di gioco che consentono di ricondurre la narrazione del videogioco a principi che riguardano lo *storytelling* in quanto tale. È pertanto interessante osservare come il primo videogioco, per supplire alla carenza di *background* narrativo del pubblico occidentale, presenti un filmato introduttivo in computer grafica¹² di circa sette minuti che ripercorre fedelmente la vicenda del primo racconto *Wiedźmin*, contestualizzandola tramite un narratore esterno. Sebbene il videogioco aderisca al formato della narrazione transmediale, questa animazione iniziale è più riconducibile a un adattamento della prosa di Sapkowski, atta a introdurre i giocatori al personaggio di Geralt. In essa il protagonista fa infatti completo sfoggio delle sue eccezionali abilità in combattimento, una caratteristica comune alle introduzioni cinematografiche di molti videogiochi. Questa ri-narrazione del racconto *Wiedźmin*, a sua volta riscrittura di una famosa fiaba polacca, è inoltre funzionale allo sviluppo della trama del videogioco, che da essa riprende i personaggi chiave e gli avvenimenti.

I confini tra adattamento e transmedialità si fanno in questo caso labili al fine di costituire una prosecuzione fondata su una base minima comune, condivisa da qualsiasi membro dell'audience al di là della propria competenza intertestuale. In aggiunta a ciò i *narrative designers* hanno utilizzato un ulteriore espediente per favorire la comprensione del pubblico non consapevole¹³: il protagonista Geralt soffre infatti di un'amnesia totale.

¹² Conosciuta anche come *computer-generated imagery* o CGI, consiste di filmati realizzati interamente o grazie all'ausilio parziale di grafica tridimensionale.

¹³ «Personalmente, preferisco chiamare “consapevole” (knowing) il fruitore dell'adattamento che conosce il testo adattato, invece che adottare le qualifiche più comuni di “colto” o “competente” (cfr. Conte, 1986: 25). Il termine “consapevole”, infatti, esprime l'idea dell'essere scalfati ed esperti, oltre che bene informati, ma elimina alla radice i significati elitari associati alle altre espressioni, in favore di una più democratica concezione della

Nella parte conclusiva dell'introduzione il narratore allude brevemente al destino di Geralt raccontato nei romanzi: «Geralt of Rivia disappeared, all but forgotten... but that's another story». L'irriconciliabile gap tra pubblico consapevole e inconsapevole è menzionato, seppur volutamente attenuato.

Nonostante la narrazione dei videogiochi di *The Witcher* sia in buona parte determinata dalle *cut-scene*, definibili come la voce autoriale del mondo di gioco, il giocatore risponde a questa componente sfidandola apertamente attraverso la proiezione della propria voce nella funzione performativa, necessaria per far progredire la trama (Thabet, 2015: 29-30).

Il giocatore è quindi dotato di un ruolo co-autoriale che:

allow him or her to tell, to present content, and to select and deselect the information to be presented. The player presents this information by evaluating, making decisions, and taking actions, all of which create a player's own subjective expression that shapes the discourse (Thabet, 2015: 29-30).

Sebbene l'utente prenda quindi il controllo di Geralt di Rivia con un compito ben preciso, ovvero guidare il protagonista attraverso un intricato complotto che egli intende smascherare, le possibilità di aggiornare (oltre che di deviare da) questa impostazione sono molteplici.

Trattandosi di un gioco di ruolo infatti, al giocatore è concesso esplorare liberamente l'ambiente circostante, dialogando con i personaggi e prendendo parte a missioni secondarie, caratterizzate da ulteriori obiettivi e sottotrame, sovente interconnesse a quelle dei romanzi. In compenso, nonostante il mondo narrativo del videogioco *The Witcher* sia «ammobiliato» (Eco, 1985: 3-12) di citazioni e riferimenti all'opera sapkowskiana¹⁴, qualsiasi giocatore è in grado di fruirlo pienamente a prescindere dalla sua conoscenza dell'opera letteraria. Infatti, a causa della perdita di memoria del protagonista, le vecchie conoscenze di Geralt sono costrette a reintrodursi nei numerosi dialoghi del gioco. Inoltre la

schietta consapevolezza da parte di un tale fruitore, dell'arricchente duplicità "di palinsesto" propria degli adattamenti. Se non sappiamo che ciò di cui stiamo avendo esperienza è effettivamente un adattamento o se l'opera che esso adatta non ci è familiare, non facciamo che fruire dell'adattamento come faremmo di una qualsiasi altra opera» (Hutcheon, 2011: 172-173).

¹⁴ Luoghi, libri, creature e personaggi noti ai lettori formano il contesto nel quale si svolge la nuova avventura del redivivo Geralt di Rivia. In questo senso l'elemento testuale è particolarmente ricco: nel gioco è infatti possibile trovare e leggere estratti di diversi *pseudobibbia* citati nei romanzi di Sapkowski. Il peculiare rapporto che lega queste opere immaginarie a quella digitale è quello, secondo la classificazione di Genette, definito come intertestuale e consistente nella «presenza effettiva di un testo in un altro» (Genette, 1997: 3).

funzione “diario”, tipica dei giochi di ruolo, presenta al giocatore informazioni essenziali utili a padroneggiare al meglio lo spazio virtuale, quali biografie, mappe, bestiario etc., fungendo in questo senso da vero e proprio *database*¹⁵ (Jenkins, 2007: 108).

Il ruolo autoriale del giocatore non si limita all'esplorazione del mondo digitale, ma ha ulteriori implicazioni: l'interattività è infatti spesso impiegata nei giochi di ruolo per consentire agli utenti di influire in modo attivo anche sulla narrazione. Attraverso i dialoghi del gioco viene richiesto di compiere scelte significative che possono alterare profondamente gli sviluppi narrativi¹⁶. Controllando l'avatar di Geralt di Rivia, gli utenti possono ad esempio scegliere con quale fazione schierarsi, se prendere parte a una storia d'amore o se risparmiare alcuni determinati mostri. In questo modo l'esperienza di gioco (e di conseguenza la narrazione) può variare notevolmente a seconda della partita, oltre che di giocatore in giocatore.

In particolare è interessante notare come l'implementazione di questa meccanica di gioco da parte dei *narrative designers* abbia loro richiesto la scrittura e la programmazione di scelte e comportamenti del protagonista apertamente contrastanti con quelle dell'ipotesto.

In totale opposizione ai romanzi, che presentano Geralt di Rivia come una figura assolutamente neutrale, il giocatore può ad esempio decidere di schierarsi con i ribelli non umani, aiutandoli a combattere per la loro causa. Le scelte che il giocatore deve compiere hanno effetti concreti sul mondo narrativo, facendo risultare l'opera videoludica come una continuazione più o meno fedele dell'opera sapkowskiana a seconda delle decisioni prese.

Nonostante sia considerata uno dei migliori esempi della pratica transmediale, la trilogia *The Witcher* è una produzione idiosincratca. Una delle caratteristiche fondamentali della narrazione transmediale descritta da Henry Jenkins è infatti la collaborazione tra i diversi dipartimenti creativi all'interno di uno stesso *franchise*, atta a mantenere il maggior grado di coerenza possibile tra le varie produzioni. Nonostante lo scrittore Andrzej Sapkowski abbia concesso i diritti d'autore per la creazione dei videogiochi, egli nega qualsiasi legittimità narrativa di tale continuazione:

¹⁵ Vedi figura 1.

¹⁶ Vedi figura 2.

I creatori del videogioco mi hanno chiesto il permesso per questa "resurrezione" (anche se tecnicamente nei romanzi non sappiamo che fine faccia Geralt, ndr), e io l'ho concessa. Perché non avrei dovuto? Nel gioco possono fare ciò che vogliono ed esso non è, né mai sarà, un seguito ufficiale ai miei libri. Nell'ultima pagina del mio ultimo romanzo dedicato a Geralt il lettore non troverà mai scritto "Continua nel videogame". Se i lettori vogliono scoprire veramente ciò che succede dopo, devono aspettare che scriva un nuovo libro. (Fantoni, 2012)

Seppur invitato a collaborare alla scrittura della trama del videogioco, l'autore declinò l'offerta in quanto dubitava della buona riuscita dell'operazione. Per lo stesso motivo preferì optare per un pagamento una tantum, rinunciando in questo modo alle *royalties* di una serie da oltre trenta milioni di copie vendute. La scarsa lungimiranza di Sapkowski riflette uno stereotipo comune che considera le opere derivate come inferiori, specie nei casi comprendenti il passaggio al medium videoludico. Grazie al suo rifiuto, CD Projekt RED è stata quindi in grado di realizzare un proprio franchise, facendolo derivare da un'opera narrativa profonda di cui ha capitalizzato le qualità.

Accanto alla trilogia principale sono state realizzate ulteriori produzioni quali fumetti, giochi da tavolo e *spin-off* videoludici. Tuttavia assistiamo in questi casi a una transmedialità sbilanciata. Questi prodotti non cercano di competere con la vastità dei mondi digitali delle opere principali, ma piuttosto riprendono e si focalizzano su determinati aspetti.

Ad esempio, *Gwent: The Witcher Card Game* (2018) è un videogioco multiplayer online nel quale giocatori da tutto il mondo possono sfidarsi utilizzando mazzi di carte da loro assemblati. Questo titolo riprende una modalità secondaria del terzo videogioco, ovvero il mini-gioco di carte GWENT, sviluppandolo come prodotto a sé stante. Da un punto di vista narrativo, le produzioni del franchise come i fumetti non presentano snodi chiave alla comprensione della trilogia, ma possono fornire informazioni aggiuntive come anche storie autoconclusive non legate al filone principale.

La *motherhood* in questo franchise è pertanto rappresentata dalla trilogia videoludica, di cui il terzo capitolo merita una menzione particolare per la sua accessibilità pur a fronte di un elevato tasso di complessità narrativa. Il grado di stratificazione che accompagna la trilogia si può definire come un vero e proprio paradosso: all'aumentare del successo della serie i riferimenti intertestuali all'opera letteraria sono stati moltiplicati e resi inoltre meno espliciti, a seguito della riacquisizione della memoria da parte del protagonista. Nonostante il terzo capitolo sia l'opera più complessa è parimenti quella che ha goduto del maggior

riscontro critico e commerciale, incontrando il favore di numerosi videogiocatori che non conoscevano i due titoli precedenti né tantomeno l'opera letteraria.

Per quanto parte del merito risieda nella pubblicazione su più piattaforme¹⁷, il successo di quest'opera è anche da imputare alla sua peculiare impostazione ludica: a differenza dei capitoli precedenti, *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) presenta una ambientazione *open world*, nel quale l'utente può muoversi in quasi totale libertà, non dovendo necessariamente prestare cura agli obiettivi della *main quest*¹⁸.

Pur privi di un qualsiasi background narrativo, molti videogiocatori si sono immersi in questo mondo digitale nei panni del cacciatore di mostri Geralt di Rivia, costruendosi i loro percorsi e loro avventure, entrando in contatto più o meno consapevolmente con la mitologia witcheriana. L'ambientazione, ricalcando il folklore del centro Europa caratteristico dei romanzi, vive a sua volta dei luoghi comuni relativi al fantastico ed è pertanto in grado di interessare un pubblico generalista. Nel caso i giocatori vogliano invece conoscere più a fondo le vicende riguardanti i protagonisti vi sono paratesti interni quali il diario di gioco, oppure esterni, come le pagine *wiki*¹⁹ gestite dalla comunità degli appassionati che permettono di approfondire ogni aspetto relativo all'universo witcheriano. Ciò che ha stupito di quest'opera è tuttavia il numero di appassionati che ha indirizzato verso la saga letteraria sapkowskiana, vero e proprio approdo naturale per il pubblico vorace e migratorio già descritto in precedenza.

Per quanto vasti, ricchi di ambientazioni e personaggi, i mondi digitali di *The Witcher* non sono stati in grado di compiacere gli appassionati sotto tutti i punti di vista. Sono state diverse le critiche mosse al *world building* realizzato dai polacchi di CD Projekt RED in quanto caratterizzato da una quasi totale assenza di personaggi di colore (Moosa, 2015) e da un marcato sessismo (Ballou, 2018), un'impostazione comune in un'industria e un mercato ancora dominati dal pensiero maschile bianco. Se la critica indirizzata a una rappresentazione meno stereotipata del genere femminile è stata più o meno rilevata positivamente, per la questione razziale si è assistito invece a un dibattito sostenuto, nel

¹⁷ Il primo *The Witcher* è stato pubblicato esclusivamente per Personal Computer. Il secondo è disponibile anche per la console Xbox 360. *The Witcher 3* è stato pubblicato per PC, PlayStation 4, Xbox One e, in un secondo momento, per la console Nintendo Switch.

¹⁸ Letteralmente "missione principale" o scopo ultimo del gioco secondo la componente narrativa. Consiste in una serie di sotto-obiettivi da portare a termine per far progredire la trama. Vedi figura 3.

¹⁹ Pagine monotematiche basate sul modello collaborativo dell'enciclopedia online Wikipedia.

quale diversi giocatori polacchi (ma non solo) hanno preso le parti degli sviluppatori loro connazionali, cercando di spiegare come le opere in questione abbiano per loro un significato identitario. Per quanto evidente l'inesattezza storica di tale retaggio, ciò che è emerso da quel dibattito è stato, secondo l'interpretazione di Drewniak, la facoltà manifestata dal popolo polacco di poter immaginare le loro origini in funzione di opere fittive:

the dubious historical accuracy of Slav mythology became central. Though none of the commenters expressed it openly, the debate made it clear that the real problem is not what really Slav is, but what people believe to be their heritage. In other words, history was proven secondary to the imagined layer where identity is built. (Drewniak, 2020: 221-222).

Lungi dall'essere conclusa, la questione si è ulteriormente propagata nel caso della serie Netflix, come illustrato nel successivo paragrafo.

3. *La serie Netflix, tra riscrittura, espansione e transmedialità*

A seguito del successo dei videogiochi e della loro modalità narrativa, consistente in una prosecuzione transmediale, la piattaforma di streaming Netflix si è invece interessata per un adattamento dell'opera letteraria, che ha visto la luce nel 2019 con una prima stagione di grande successo commerciale, mentre è in dirittura d'arrivo la seconda. Questa prima installazione propone in otto episodi della durata di circa un'ora ciascuno una rinarrazione dei racconti brevi sapkowskiani, introducendo diverse variazioni rispetto agli ipotesti. Come sostenuto dalla teorica Linda Hutcheon tramite un parallelismo con la teoria darwiniana proposta da Richard Dawkins ne *Il gene egoista*, il fattore novità tipico degli adattamenti è una condizione necessaria affinché una narrazione possa diffondersi in un nuovo contesto culturale. Le cause delle "mutazioni" introdotte negli adattamenti possono avere varia natura, quali i condizionamenti derivanti dalla forma estetica prescelta o il ruolo svolto dal contesto di creazione e ricezione (Hutcheon, 2011: 58-59).

In questo specifico caso risulta evidente la strategia commerciale della piattaforma committente di impiegare *The Witcher* come un possibile successore dell'opera cult *Game of Thrones* (2011-2019; *GoT* d'ora in avanti), rivolgendosi al medesimo target. Quest'ultima è parimenti un adattamento di un'opera *fantasy*, ovvero la serie di romanzi *Cronache del ghiaccio e del fuoco*, scritta a partire dal 1991 da George R. R. Martin.

Prodotta dall'emittente televisiva statunitense HBO, *GoT* esemplifica i cambiamenti intercorsi nel format seriale televisivo attraverso una serie di caratteristiche dipendenti dal modello economico adottato dal suo committente. A differenza della *broadcast television*, liberamente ricevibile da chiunque possieda un televisore, servizi di *premium cable television* (come HBO) richiedono un abbonamento per visualizzare i loro contenuti. Per giustificare l'esborso richiesto ai loro clienti, le serie prodotte da questi servizi puntano a differenziarsi da quelle trasmesse in chiaro: non vincolate dai limiti imposti dagli investitori pubblicitari possono presentare tematiche complesse e controverse, un ritmo disteso per favorire l'introspezione dei personaggi come anche uno *storytelling* più elaborato al fine di compiacere un pubblico più dedicato (e pertanto propenso ad abbonarsi) di quello generalista. Per queste ragioni le produzioni delle *pay tv* sono state spesso definite *quality television*. Mittell cerca di superare tale definizione coniando invece il termine *complex television*, concentrandosi in particolar modo sugli aspetti narrativi (Mittell, 2015). In particolare, una caratteristica fondante la televisione "complessa" è la marcata serialità dell'intreccio che, rinunciando a episodi totalmente autoconclusivi, viene così ripartito lungo uno o più archi narrativi. Lo spettatore dedicato viene in questo modo premiato, godendo della coerenza narrativa mantenuta lungo il corso dell'intera stagione. A tal fine l'inclusione di trame separate per i protagonisti è un altro elemento chiave in quanto facilita lo sviluppo di narrazioni su più livelli, realizzate seguendo il punto di vista dei vari personaggi.

Risulta quindi evidente secondo questi criteri come la letteratura *fantasy* divenga un utile bacino a cui attingere, considerato il numero di trame e di personaggi elaborati dai romanzi del genere. Infatti, riprendendo la politica e le guerre tipiche della saga *Cronache del ghiaccio e del fuoco*, *GoT* impiega montaggi paralleli per mostrare le vicende di personaggi geograficamente dislocati, stimolando lo spettatore a una ricostruzione delle coordinate del mondo narrativo tramite le informazioni disseminate nei copiosi dialoghi.

Per aderire a una struttura narrativa simile, la produzione Netflix ha alterato lungo il processo di adattamento alcuni dettagli dei racconti brevi: il protagonista non è più il solo Geralt di Rivia, ma lo sono anche la sua figlioccia Ciri e la strega Yennefer che dividono con il cacciatore di mostri uno *screentime* equiparabile²⁰. Parimenti l'assetto politico del mondo

²⁰ Si noti che, contrariamente ai racconti, nei romanzi sapkowskiani i due personaggi hanno egualmente ampi spazi a loro dedicati. Di conseguenza è altrettanto corretto affermare che la serie Netflix li abbia semplicemente

narrativo e le battaglie che sono semplicemente menzionate nei racconti vengono invece qui messe in scena, cercando di replicare alcuni dei momenti più iconici della serie HBO.

Dal canto suo *The Witcher* impiega uno *storytelling* peculiare grazie alle *affordances* della sua piattaforma committente. Netflix, in quanto piattaforma di streaming online, ha infatti costruito buona parte del suo successo sulla facilità d'accesso e fruizione dei suoi contenuti (significativa è ad esempio la totale assenza di pubblicità), favorendo gli utenti nella pratica del *binge watching*²¹. Un'importante conseguenza di questa nuova modalità di fruizione è la possibilità da parte degli sceneggiatori di ricorrere ad una serialità ancora più marcata, in quanto:

Netflix's distributional approach, through its facilitation of binge viewing, enables 'innovative storytelling practices because a show's creators can assume that ... viewers will be ... likely to remember subtle details' from recently watched prior episodes (Smith, 2018: 73-74).

Confidando nella capacità del pubblico di orientarsi nella narrazione grazie agli indizi testuali sparsi lungo la serie, *The Witcher* scandisce il montaggio parallelo attraverso profondi scarti temporali, che mostrano ad esempio nello stesso episodio l'adolescenza della strega Yennefer e quella di Ciri, sebbene più di un centinaio d'anni separi l'età dei due personaggi. Nonostante i personaggi convergano in più episodi, dei quali il settimo, *Before a Fall*, rivela il punto di congiunzione di questi scenari separati, diversi spettatori hanno riscontrato problemi nell'esatta comprensione dell'intreccio, al punto da spingere Netflix stessa a pubblicare una pagina web con la funzione di *timeline* degli avvenimenti della serie²².

Nel sito è inoltre possibile visionare la mappa del Continente o le schede dedicate ai personaggi, rendendo ancora più semplice il confronto con le loro controparti cartacee.

Infatti, se la scrittura del personaggio di Ciri differisce di un buon grado dall'ipotesi²³, quella di Yennefer e dei macro-eventi del mondo narrativo ne sono invece

“anticipati”, seppure ciò non modifichi la considerazione riguardo l'intento strategico-commerciale dell'operazione.

²¹ Modalità di fruizione consistente in una visione consequenziale e prolungata di episodi. La stessa piattaforma Netflix sembra incoraggiare gli spettatori nel proseguire la visione, trasmettendo l'episodio successivo pochi secondi dopo la conclusione di quello corrente se l'utente non interviene fermando il processo.

²² *Map of the Continent*. <<https://www.witchernetflix.com/en-gb>> (ultimo accesso: 19 settembre 2021). Vedi figura 4.

²³ Anziché essere una bambina che viene salvata da Geralt come nei racconti, il personaggio di Ciri della serie Netflix è invece un'adolescente che affronta diverse minacce contando esclusivamente sulle sue forze.

un'estensione coerente, seguendo le tracce lasciate dall'autore. L'addestramento alla magia di Yennefer, in particolare, è uno degli elementi più riusciti dell'adattamento Netflix, in quanto mostra per la prima volta le origini di uno dei personaggi chiave dell'intero universo narrativo.

Risulta quindi evidente che:

Tutte queste operazioni si fondano su un dato banale ma abbastanza incontrovertibile: nessuna storia è mai completa o, meglio, nessun atto narrativo potrà mai raccontarla in maniera totale, coprirne interamente lo spazio e il tempo. Cambiando prospettiva, qualunque testo è una «macchina pigra»: in altre parole, vive delle continue inferenze e presupposizioni con cui i lettori suppliscono innumerevoli informazioni lasciate implicite o date per scontate (Meneghelli, 2019: 48).

Come esemplificato, le ellissi connaturate a qualsiasi narrazione possono essere sfruttate all'interno delle rinarrazioni, mentre la già menzionata pratica transmediale le impiega per generare nuovi testi indipendenti, facendo leva sulla curiosità del fruitore. Sempre considerando il caso della serie *The Witcher*, la piattaforma Netflix ha infatti realizzato il film d'animazione *Nightmare of The Wolf* (2021), mentre è in corso di produzione un'ulteriore serie *live action* intitolata *Blood Origins*. Entrambi ambientati diversi anni prima degli eventi narrati nella serie principale (come anche della fabula dell'opera letteraria), sono composti da contenuti principalmente inediti finalizzati ad arricchire la comprensione dell'intero universo multimediale. È interessante osservare come in seguito alla pubblicazione di *Nightmare of The Wolf*, prequel che narra la giovinezza del maestro di Geralt, la *timeline* è stata aggiornata inserendo le date e gli avvenimenti narrati nell'opera. Considerando il fatto che il maestro Vesemir verrà introdotto nella serie principale solo nella seconda stagione, questo contenuto offre un interessante background con cui interpretare le successive azioni del personaggio, permettendo allo stesso tempo con buona probabilità di non intaccare la comprensione della *motherhood* per gli spettatori meno dedicati.

La peculiarità di Netflix è quindi quella di offrire un ecosistema narrativo organico, nel quale il passaggio da un contenuto all'altro è facilitato dalle caratteristiche intrinseche della piattaforma, permettendo la fruizione di tutte le narrazioni witcheriane con un unico

Di conseguenza il suo arco narrativo e il suo rapporto con il cacciatore di mostri non sono coerenti a quello dell'ipotesto, ma ne rappresentano un'alterazione.

abbonamento. Da questo punto di vista assistiamo a una transmedialità atipica (sempre che di transmedialità si possa effettivamente parlare²⁴) di cui probabilmente *The Witcher* ne rappresenta il primo esponente.

A questa modalità sembra anelare anche la concorrenza, come esemplifica il recente servizio in streaming HBO Max, istituito nel 2020 e pronto ad ospitare (fra le altre cose) nuove produzioni legate al mondo di *GoT*, nonostante la serie madre sia già terminata da due anni (White, Andreeva, 2021).

In conclusione è legittimo riflettere sulla natura situata delle pratiche ipertestuali: la riscrittura operata da Netflix, piattaforma particolarmente attenta ai movimenti per un'equa rappresentazione razziale e di *gender*, è caratterizzata da una più ampia inclusione di personaggi femminili e di colore rispetto ai mondi virtuali creati dagli sviluppatori polacchi di CD Projekt RED. Tali differenze di re-interpretazione hanno marcato un evidente scarto nell'approccio del pubblico a queste opere, come attestano le recenti *fanfiction* prodotte da alcune appassionate della serie Netflix che affermano di sentirsi più a proprio agio fruendo di questa produzione che non dei videogiochi, esperibili esclusivamente dalla prospettiva di Geralt e contraddistinte da rappresentazioni sessualizzate dei personaggi femminili (Hart, 2020).

La questione razziale è risultata di nuovo particolarmente controversa, come attestano le critiche rivolte da alcuni fan alla produzione, ritenuta da loro colpevole di aver intaccato la matrice slava delle opere sapkowskiane, riadattandole piuttosto secondo un generico stile *fantasy*. Nonostante le critiche non risultino particolarmente fondate almeno nel caso della prima stagione²⁵, è comunque evidente come sia in corso un graduale di globalizzazione dell'opera, necessario per coinvolgere nell'universo narrativo nuove fasce di pubblico.

A questo proposito è utile considerare il caso di *The Witcher: Ronin, un manga* (fumetto alla giapponese) annunciato da CD Projekt RED che proporrà una re-

²⁴ Nel passaggio – relativamente breve – tra contenuti audiovisivi come serie televisive e film d'animazione la definizione transmediale può non sembrare la più adatta, tuttavia le recenti implementazioni di opere ludiche all'interno dell'ecosistema Netflix prefigurano uno scenario ibrido della piattaforma. (Cfr. Marrelli, 2021).

²⁵ Le location della serie, elemento chiave dell'ambientazione, sono state selezionate per la maggior parte in paesi dell'est Europa come l'Ungheria e la Polonia. (Cfr. Moon, 2019).

interpretazione dell'universo narrativo, ambientandolo nel Giappone feudale e modificando di conseguenza il folklore ad esso tradizionalmente associato (Paglia, 2021).

4. Conclusioni

Costruire e delineare universi narrativi è una pratica culturale complessa, che nei prossimi anni impegnerà più che mai gli sforzi dei vari artisti appartenenti al mondo dell'intrattenimento audiovisivo. Nonostante la letteratura rimanga il luogo privilegiato per l'ideazione di universi narrativi coerenti grazie alle sue qualità intrinseche, i media digitali sembrano oggi più che mai in grado di fornirci nuovi linguaggi con cui declinare tale pratica.

The Witcher è un esempio chiave che dimostra come i media digitali possano gestire la complessità di un'opera letteraria e ampliarla narrativamente in maniera coerente.

La prosecuzione dei romanzi sapkowskiani realizzata dai polacchi di CD Projekt RED nella trilogia *The Witcher* sconfessa infatti diversi stereotipi riguardanti la pratica transmediale.

Le caratteristiche del medium videoludico, a lungo considerato inferiore, hanno dimostrato non solo di poter appagare gli appassionati dell'opera madre ma anche di favorire l'ingresso di un pubblico non consapevole. In particolare i videogiochi *open world*, permettendo ai loro utenti di esplorare vasti mondi digitali con un alto tasso di libertà possono essere un ottimo punto di ingresso a opere stratificate, facendo leva sulla brama di informazioni caratteristica di un nuovo genere di audience.

Per quanto riguarda la produzione televisiva, a lungo limitata dai vincoli della pratica industriale, le *affordances* di piattaforme come Netflix consentono uno *storytelling* innovativo, in grado di delineare mondi narrativi ben più ampi rispetto ai tradizionali adattamenti. La produzione witcheriana curata da Netflix, interessata a adattare quanto a scrivere ex novo, sta attualmente sperimentando la costruzione di un solido universo narrativo distribuito su più opere interconnesse all'interno di un'unica piattaforma.

Il risultato è ancora tutto da stabilire, ma il metodo adottato sembra rigoroso, testimoniando i piccoli ma fondamentali progressi intercorsi dalla pubblicazione di *Cultura Convergente* e dalla sua teorizzazione della pratica transmediale.

The Witcher è un fenomeno culturale peculiare e per molti versi unico. Nato in un contesto circoscritto e portatore di significati identitari per il popolo polacco, è stato gradualmente condotto all'affermazione globale secondo logiche narrative innovative, che testimoniano come la brama degli appassionati di esplorare universi narrativi valga più di ogni pretesa di esclusività etnica.

Figure

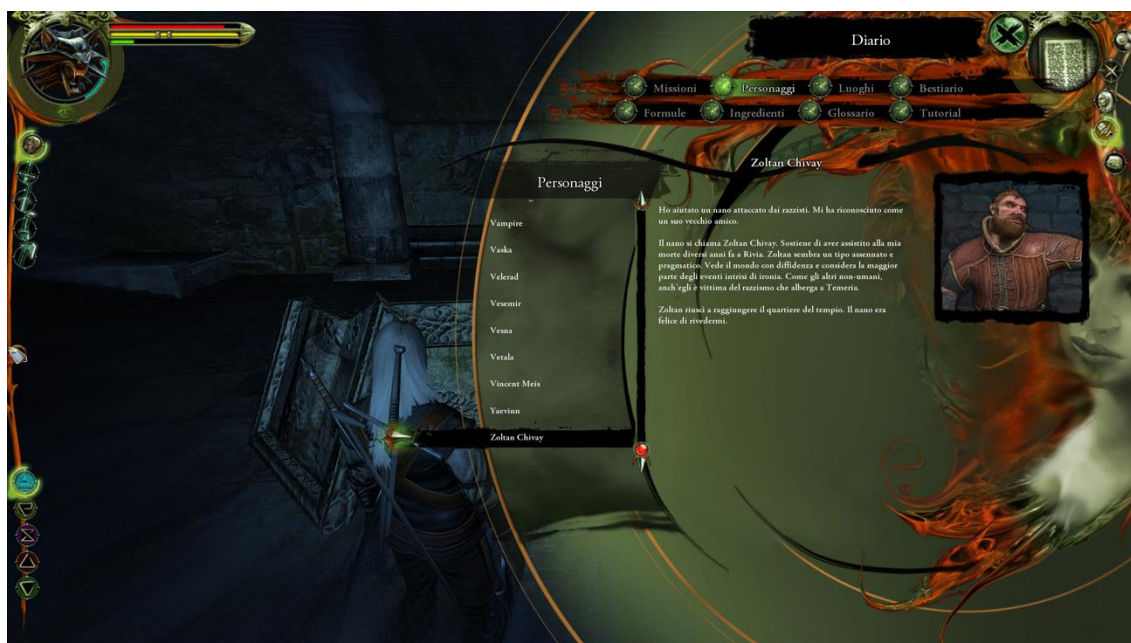


Figura 1: The Witcher, Atari, 2007. Il diario di gioco è ricco di informazioni utili al giocatore. La capacità dei nuovi media di integrare in maniera organica la componente testuale permette un approccio più fedele a opere letterarie stratificate come quella sapkowskiana. ©Federico Bocchi, 2021.



Figura 2: *The Witcher*, Atari, 2007. I dialoghi più complessi e importanti richiedono al giocatore di prendere posizione riguardo particolari eventi del mondo di gioco, modificando nettamente l'esperienza e la narrazione del gioco. ©Federico Bocchi, 2021.



Figura 3: *The Witcher 3: Wild Hunt*, Bandai Namco, 2015. Porzione della mappa di gioco, corrispondente all'ampia regione di Velen. Gli indicatori di gioco segnalano punti di interesse e attività secondarie che il giocatore può esplorare a suo piacimento in questo videogioco *open world*. ©Federico Bocchi, 2021.

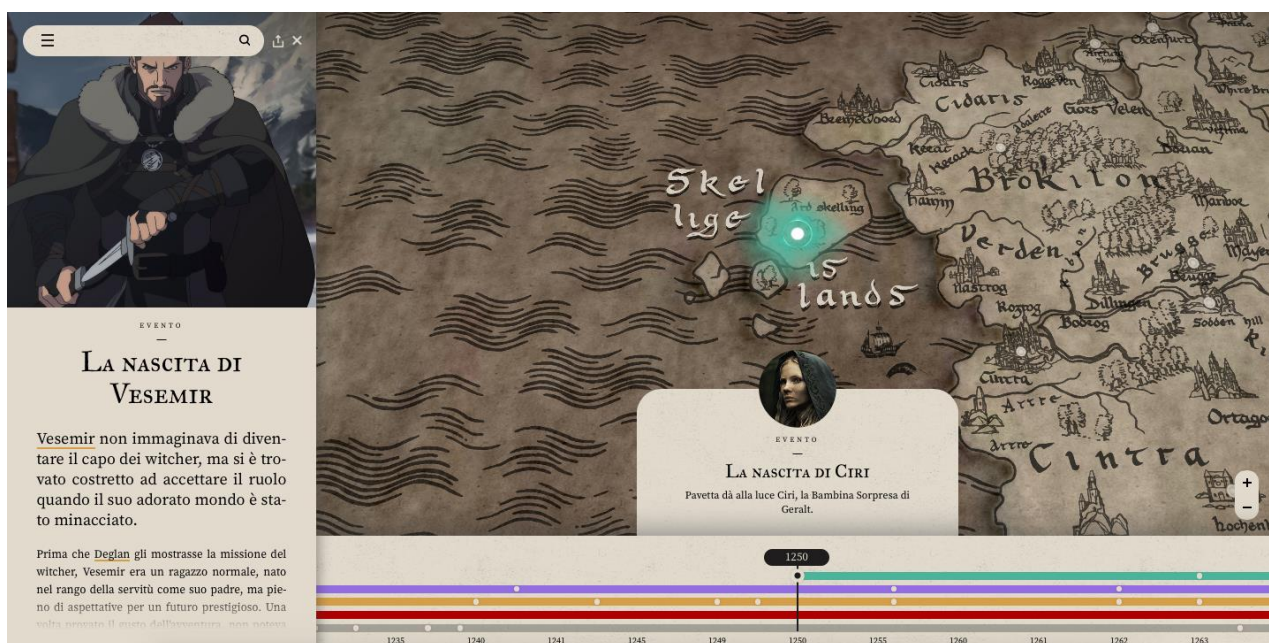


Figura 4: *Map of the Continent*, Netflix, 2020. Il sito web organizza le informazioni relative a ciascuna serie e le mappa secondo l'ordine cronologico e geografico. Informazioni aggiuntive riguardo ai luoghi e ai personaggi rendono il sito un archivio dell'intero universo witcheriano declinato da Netflix. Federico Bocchi, 2021.

Bibliografia

- BALLOU Elizabeth (2018), «Where The Witcher 3: The Wild Hunt Goes Wrong in Depicting Women (and Why it Matters)», *NYMG – feminist game studies*, 15 aprile 2018, <<https://www.nymgamer.com/?p=17486>> (ultimo accesso 19 settembre 2021).
- BRIGNOLI Laura (ed.) (2019), *InterArtes. Diegesi migranti*, Milano, Mimesis.
- CARR Diane (2008), «Le regole del gioco, il fardello della narrativa: Enter the Matrix» [2005], in BITTANTI Matteo (ed.), *Intermedialità: Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Milano, Edizioni Unicopli.
- CUTALI Dan (2015), «Intervista ad Andrzej Sapkowski», *Sugarpulp*, 13 luglio 2015, <<https://sugarpulp.it/intervista-ad-andrzej-sapkowski/>> (ultimo accesso: 19 settembre 2021).

- DREWNIAK Paulina (2015), «Are We There Yet? A Snapshot in the Haphazard History of Wiedźmin's English Translations», in DUDZIŃSKI Robert. PŁOSZAJ Joanna (eds.), *Wiedźmin – polski fenomen popkultury*, Wrocław, Trickster.
- DREWNIAK Paulina (2020), «Literary Translation and Digital Culture: The Transmedial Breakthrough of Poland's "The Witcher"», in RAJENDRA Chitnis *et alii* (eds.), *Translating the Literatures of Small European Nations*, Liverpool, Liverpool University Press, pp. 205-226.
- ECO Umberto (1979), *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani.
- ECO Umberto (1985), «"Casablanca": Cult Movies and Intertextual Collage», *SubStance*, Vol. n. 2, Issue 47: In Search of Eco's Roses, pp. 3-12.
- FANTONI Lorenzo (2012), «Intervista ad Andrzej Sapkowski», *Eurogamer*, 19 Febbraio 2012, <<https://www.eurogamer.it/articles/2012-02-19-intervista-ad-andrzej-sapkowski>> (ultimo accesso: 19 settembre 2021).
- GENETTE Gérard (1997), *Palinsesti: La letteratura al secondo grado* [1982], Torino, Einaudi.
- HÄKKI Mikael (2019), *The Fairy Tale inspirations of Andrzej Sapkowski's The Witcher Short Stories*, Thesis University of Oulu.
- HART Aimee (2020), «Netflix's Witcher Is Letting Women Explore Its World Without Prejudice», *EGM*, 19 febbraio 2020, <<https://egmnow.com/netflixs-witcher-is-letting-women-explore-its-world-without-prejudice/>> (ultimo accesso 19 settembre 2021).
- HUTCHEON Linda (2011), *Teoria degli adattamenti. I percorsi delle storie fra letteratura cinema, nuovi media* [2006], Roma, Armando Editore.
- JENKINS Henry (2007), *Cultura convergente* [2006], Milano, Apogeo.
- JENKINS Henry (2016), *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale* [2006], Roma, Franco Angeli.
- JOHNSON Derek (2013), *Media Franchising: Creative License and Collaboration in the Culture Industries*, New York and London, New York University.
- KINDER Marsha (1991), *Playing with Power in Movies, Television and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, Berkeley and Los Angeles, University of California Press.
- MAJKOWSKI Tomasz Z. (2018), «Geralt of Poland: The Witcher 3 Between Epistemic Disobedience and Imperial Nostalgia», *Open Library of Humanities*, 4(1): 6. pp. 1-35.
- MARCINIAK Paweł (2015), «Transfictionality», *Forum of Poetics*, "Poetics dictionary", pp. 80-84. <<http://fp.amu.edu.pl/transfictionality/>> (ultimo accesso 28 settembre 2021).
- MARRELLI Giovanni (2021), «I videogiochi di Netflix arrivano in Italia: ecco i primi cinque titoli», *IGN*, 28 settembre 2021, <<https://it.ign.com/netflix/187078/news/i-videogiochi-di-netflix-arrivano-in-italia-ecco-i-primi-cinque-titoli>> (ultimo accesso 28 settembre 2021).
- MENEGHELLI Donata (2019), «Ancora! La continuazione: una pratica onnipresente e inafferrabile», in BRIGNOLI Laura (ed.), *InterArtes. Diegesi migranti*, Milano, Mimesis, pp. 45-58.

- MITTELL Jason (2015), *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York and London, New York University.
- MOCHOCKA Aleksandra (2018), «“The Witcher Adventure” (Board) Game in the Witcher Transmedia Universe», in KALLA Irena Barbara *et alii* (eds.), *On the Fringes of Literature and Digital Media Culture: Perspectives from Eastern and Western Europe*, Leiden, Brill | Rodopi, pp. 105-122.
- MOOSA Tauriq (2015), «Colorblind: On The Witcher 3, Rust, and gaming's race problem», *Polygon*, 3 giugno 2015, <<https://www.polygon.com/2015/6/3/8719389/colorblind-on-witcher-3-rust-and-gamings-race-problem>> (ultimo accesso 19 settembre 2021).
- MOON Ra (2019), «The Witcher Filming Locations Guide: Where was The Witcher filmed?», *Atlas of Wonders*, <<https://www.atlasofwonders.com/2019/12/the-witcher-filming-locations-castle-cintra-aretuza.html>> (ultimo accesso: 19 settembre 2021).
- PAGLIA Stefano (2021), «The Witcher: Ronin, al via la campagna Kickstarter del manga ambientato nel Giappone feudale», *Multiplayer*, <<https://multiplayer.it/notizie/the-witcher-ronin-campagna-kickstarter-manga-giappone-feudale.html>> (ultimo accesso: 28 settembre 2021).
- PROŃCZUK Monika (2020), «Witcher writer Sapkowski is Amazon's most popular author after Netflix success», *Notes from Poland*, 14 gennaio 2020, <<https://notesfrompoland.com/2020/01/14/witcher-author-sapkowski-is-amazons-most-popular-author-after-netflix-success/>> (ultimo accesso: 19 settembre 2021).
- PURCHESE Robert (2017), «The Witcher: abbiamo incontrato lo scrittore Andrzej Sapkowski – intervista», *Eurogamer*, 1 aprile 2017, <<https://www.eurogamer.it/articles/2017-04-01-andrzej-sapkowski-the-witcher-intervista>> (ultimo accesso: 19 settembre 2021).
- SAPKOWSKI Andrzej (2010), *Il guardiano degli innocenti* [1993], Milano, Casa Editrice Nord.
- SAPKOWSKI Andrzej (2011), *La spada del destino* [1992], Milano, Casa Editrice Nord.
- SAPKOWSKI Andrzej (2012), *Il sangue degli elfi* [1994], Milano, Casa Editrice Nord.
- SAPKOWSKI Andrzej (2013), *Il tempo della guerra* [1995], Milano, Casa Editrice Nord.
- SAPKOWSKI Andrzej (2014), *Il battesimo del fuoco* [1996], Milano, Casa Editrice Nord.
- SAPKOWSKI Andrzej (2015), *La Torre della Rondine* [1997], Milano, Casa Editrice Nord.
- SAPKOWSKI Andrzej (2015), *La Signora del Lago* [1999], Milano, Casa Editrice Nord.
- SAPKOWSKI Andrzej (2016), *La stagione delle tempeste* [2013], Milano, Casa Editrice Nord.
- SMITH Anthony (2018), *Storytelling Industries: Narrative Production in the 21st Century*, London, Palgrave.
- SMITH Dave (2015), «Poland's Prime Minister loves this spectacular video game so much he gave it to Obama as a gift», *Business Insider*, 30 luglio, <<https://www.businessinsider.com/the-witcher-2015-7?IR=T>> (ultimo accesso: 19 settembre 2021).
- THABET Tamer (2015), *Video Game Narrative and Criticism: Playing the Story*, London, Palgrave.
- WERNER Wiktor (2018), «From Andrzej Kmicic to Witcher. Alternative History and Historical Fantasy in Poland at the Turn of the 20th and 21st Centuries», in JULKOWSKA, Violetta, WERNER Wiktor, *Contemporary Lives of the Past*, Poznań, Poznań University. pp. 7-12 e 139-163.

WHITE Peter, ANDREEVA Nellie (2021), «'Game Of Thrones': Sea Snake's 9 Voyages Among Three More Spinoffs In Consideration At HBO», *Deadline*, 18 marzo 2021, <<https://deadline.com/2021/03/game-of-thrones-prequels-sea-snake-9-voyages-flea-bottom-10000-ships-bruno-heller-1234717042/>> (ultimo accesso 28 settembre 2021).

Map of the Continent, <<https://forums.cdprojektred.com/index.php?threads/our-community-fan-translations.16706/>> (ultimo accesso: 19 settembre 2021).

Ludografia

The Witcher, Atari, 2007.

The Witcher 2: Assassins of Kings, Bandai Namco, 2011.

The Witcher 3: Wild Hunt, Bandai Namco, 2015.

Filmografia

The Witcher (serie), HISSRICH Lauren Schmidt, Netflix, 2019 - presente.

Come citare l'articolo:

Federico Bocchi, «L'ideazione di universi narrativi come pratica culturale: il caso *The Witcher*», *InterArtes* [online], n.1 "Confini" (Laura Brignoli, Silvia Zangrandi eds), ottobre 2021, pp.191-216. <<https://www.iulm.it/wps/wcm/connect/iulm/57a277c9-689d-40ca-bca8-6c2a0c01996d/10+Bocchi.pdf?MOD=AJPERES>>