



Università Ca' Foscari Venezia

Corso di Laurea magistrale in

Filologia, linguistica e letteratura italiana (LM-14)

**MODERNISMO E POSTMODERNISMO:  
LA TRIADE AUTORE-PERSONAGGIO-LETTORE  
TRA LETTERATURA E VIDEOGIOCHI**

**Relatore**

Prof. Alessandro Cinquegrani

**Laureando**

Marco Limarilli

Numero di matricola 876758

**Anno accademico**

2025/2026



*A tutti coloro che credono nelle potenzialità espressive del videogioco, ottava arte.*

*Ai miei genitori e a mia sorella gemella*

*Alla mia famiglia, presente, passata e futura*

*Ai miei amici*

*E al me bambino con un controller in mano a vivere altre vite oltre lo schermo*



# Indice

|                                                                              |            |
|------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>Introduzione.....</b>                                                     | <b>7</b>   |
| <b>I. L'autore, lo scrittore, il personaggio.....</b>                        | <b>10</b>  |
| <b>II. <i>Bioshock</i>: il Modernismo tra Kafka e Pirandello.....</b>        | <b>22</b>  |
| <b>III. <i>The Stanley Parable</i>: tra Modernismo e Postmodernismo.....</b> | <b>53</b>  |
| <b>Conclusione.....</b>                                                      | <b>122</b> |
| <b>Bibliografia.....</b>                                                     | <b>125</b> |



## Introduzione

“I believe that all novels [...] deal with character, and that it is to express character [...] that the form of the novel [...] has been evolved.”<sup>1</sup>

V. Woolf in MR. BENNET & MRS. BROWN

A fondamento di ogni romanzo, indipendentemente dal genere, vi è sempre un'entità minima indispensabile: il personaggio. Sarebbe impossibile immaginare una storia senza, ad esempio, un protagonista. È lui che si fa carico di trascinare la narrazione, in base a ciò che gli accade o a ciò che fa accadere. Senza di esso, nessun racconto potrebbe esistere. Il narratore, a cui convenzionalmente è affidata la presentazione dei fatti, da solo non basta: è necessario, in altre parole, che i fatti narrati vengano attuati o subiti da qualcuno. I personaggi quindi sono, come rammenta Genette, «*supporti dell'azione*»<sup>2</sup>.

Se da una parte la presenza di un personaggio è dunque la *conditio sine qua non* che rende una storia tale, dall'altra c'è però bisogno di qualcuno che lo crei: l'autore. A lui spetta il compito di delinearlo, attribuendogli i tratti che più desidera, e inscrivendolo in una parabola narrativa prestabilita – con un *incipit*, uno svolgimento e una conclusione – arricchita da avvenimenti da lui scelti. Quanto leggiamo è quindi deciso a monte dall'autore, e non può essere cambiato. I rapporti di forza sembrano allora chiari: il personaggio è costretto a sottostare a quanto impostogli da colui che l'ha creato, seguendo la trama senza possibilità di deviazione.

Nel Modernismo, tuttavia, questa convinzione comincia a vacillare. Il personaggio, in preda ad un moto anarchico, si ribella e rifiuta le indicazioni

---

<sup>1</sup> “Penso che tutti i romanzi [...] abbiano a che fare con il personaggio e che è per esprimere il personaggio [...] che la forma del romanzo [...] sia stata elaborata.”

V. Woolf, *Mr. Bennett & Mrs. Brown*, trad. it. Adalgisa Marocco, Roma, Rogas, 2015, p. 51

<sup>2</sup> G. Genette, *Figure III*, Torino, Einaudi, 1983, p. 117

dell'autore. Addirittura prende perfino coscienza di essere tale, un personaggio di una storia.

Nel Postmodernismo, invece, l'autore diventa egli stesso un personaggio – ben diverso però dagli altri – sfumando i confini tra i livelli diegetici, e giocando ad irretire il lettore, talvolta al punto tale da rivolgersi direttamente a lui.

Naturalmente, noi ben sappiamo che un personaggio è sempre frutto della fantasia dell'autore, perfino quando è lui stesso un personaggio, anche se cerca di convincerci del contrario. Tuttavia, a fini narrativi, e data quasi per scontato la *sospensione dell'incredulità* – quel meccanismo psicologico spontaneo per cui crediamo alla storia che stiamo leggendo – è curioso notare come questo rapporto chiaramente impari tra le due parti, tra autore e personaggio, dia l'impressione di essere quasi equo.

Simili azioni – e reazioni – narrative, ormai consolidate in letteratura, hanno iniziato ad insinuarsi anche nei videogiochi, diventati nel corso degli anni uno strumento di intrattenimento capace di raccontare storie strutturalmente e tematicamente complesse, attingendo proprio dal repertorio letterario, a cui sono in parte debitori.

Questo elaborato è volto a scandagliare il rapporto tra letteratura e videogiochi alla luce delle due correnti testé citate, con particolare enfasi sul rapporto tra autore, personaggio e lettore – quest'ultimo all'occorrenza rimpiazzato dal *giocatore* – in un'ottica comparatistica che consideri una precisa serie di opere e autori letterari e videoludici.

Il primo capitolo sarà prevalentemente di carattere teorico, allo scopo di illustrare le teorie dominanti su alcune delle figure precedentemente accennate.

Il secondo capitolo è invece dedicato ad un confronto diretto tra *Il castello* di Kafka e *Bioshock* di Ken Levine, in virtù dei temi principali del Modernismo e del pensiero pirandelliano.

Il capitolo terzo, infine, presenterà invece una riflessione su *The Stanley Parable*, esempio emblematico della transizione da Modernismo a Postmodernismo, con riferimenti a *Nebbia* di Unamuno, *La donna del tenente francese* di Fowles e *Se*

*una notte d'inverno un viaggiatore* di Calvino.

Obiettivo collaterale di questa tesi è, infine, proporre una rivalutazione dell'opinione dominante sui videogiochi, troppo spesso bistrattati dalla stampa generalista, demonizzati da genitori disinformati, e concepiti dai più come un'occupazione frivola, indegna del blasone di letteratura e cinema. La definizione più calzante – a mio modesto avviso – è di “nobile intrattenimento”, nell'accezione offerta da Alessandro Cinquegrani sulla scorta di Simonetti, che integri cioè «due istanze [...] una di cultura o presunta tale, di serietà e responsabilità, l'altra di puro svago»<sup>3</sup>. Senza dubbio l'aspetto culturale risulta secondario rispetto a quello ludico, di mero intrattenimento (difficilmente riusciremmo a pensare che per acculturarsi uno si metta a giocare, anziché prendere in mano un libro), ciononostante, durante questa disamina si cercherà di evidenziare quanto questo intrattenimento sia in realtà di valore, grazie ai rimandi alla letteratura e alle riflessioni che è in grado di innescare nel giocatore.

---

<sup>3</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, Roma, Carocci, 2024, p. 11

## I. L'autore, lo scrittore, il personaggio

“Nella gestione tradizionale di un romanzo dunque, l'autore ha un ruolo di dominus che gestisce e condanna i personaggi secondo la propria volontà: è la mano del destino che ne condiziona le parabole.”<sup>4</sup>

A. Cinquegrani in I PERSONAGGI NON TORNERANNO?

Come appurato nell'introduzione, colui che dà forma alla storia è l'autore, popolandola di personaggi e disseminandola di eventi. Egli ha il compito di generare il contenuto del libro, plasmandolo a suo piacimento. In qualità di “creatore” – definizione che si vedrà essere affine alla teoria di Pirandello – ha piena libertà su ciò che sta creando. Barthes ne *La morte dell'autore*, lo conferma:

All'Autore è riconosciuto il compito di *nutrire* il libro, in quanto lo precede, pensa, soffre, vive per esso; con la propria opera intrattiene lo stesso rapporto di antecedenza che un padre ha con il figlio.<sup>5</sup>

Esattamente come in un rapporto parentale, dunque, l'autore “educa” la narrazione, facendola evolvere nella direzione per lui più consona, e influenzando inevitabilmente anche i personaggi – prodotto del *nutrimento* del libro – il cui destino, come suggeriva la citazione a inizio capitolo, viene condizionato dalla mano che scrive, la sua mano, quella dell'autore, padre dell'opera.

Accanto alla concezione di Barthes si colloca quella di Pirandello, il quale, come ricorda Cinquegrani, «definisce esplicitamente l'autore del testo [...] Dio»<sup>6</sup>. A rigor di logica, quindi, trasferendo gli attributi di Dio all'autore, questi risulta essere

---

<sup>4</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 58

<sup>5</sup> R. Barthes, *Il brusio della lingua. Saggi critici IV*, Torino, Einaudi, 1988, p. 55

<sup>6</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 28

onnipotente e onnisciente, non solo nel dominare gli elementi del suo creato – la storia e i personaggi – ma anche nel conoscere le sorti che gli spettano. Ma com'è che Dio crea i suoi figli, ossia, com'è che l'autore crea i suoi personaggi?

Pirandello, nella prefazione a *Sei personaggi in cerca d'autore* espone la sua teoria:

*È da tanti anni al servizio della mia arte (ma come fosse da ieri) una servetta sveltissima e non per tanto nuova sempre del mestiere. Si chiama Fantasia.*

[...]

*E si diverte a portarmi in casa, perché io ne tragga romanzi e novelle e commedie, la gente più scontenta del mondo, uomini, donne, ragazzi<sup>7</sup>*

A ben vedere, quindi, parrebbe che al moto creativo dell'autore Pirandello associasse il servizio della servetta Fantasia, chiara personificazione della sua immaginazione. A ciò, inoltre, si aggiunge una concezione dei personaggi come di vere e proprie persone, in carne ed ossa, la cui vita esiste quasi indipendentemente dall'autore, a cui spetta unicamente il compito di raccontare la loro storia attraverso la forma narrativa più congeniale. Continua infatti Pirandello asserendo che quei sei personaggi sono «vivi da poterli toccare, vivi da poterne udire perfino il respiro» e attendono «ch'io li fac[cia] entrare nel mondo dell'arte, componendo delle loro persone, delle loro passioni e dei loro casi un romanzo, un dramma o almeno una novella»<sup>8</sup>. Simili personaggi sembrano quasi vivere di vita propria, a cui manca soltanto la consacrazione nel mondo della finzione attraverso una storia: è questa un'ideologia chiave del pensiero pirandelliano, che non a caso tornerà a più riprese, non soltanto nel teatro – nelle altre due commedie, *Questa sera si recita a soggetto* e *Ciascuno a suo modo*, che compongono, unitamente a *Sei personaggi*, la cosiddetta “trilogia metateatrale” – ma anche nelle *Novelle per un anno*, in

---

<sup>7</sup> L. Pirandello, *Sei personaggi in cerca d'autore*, Firenze, Edimedia, 2022, p. 11

<sup>8</sup> *Ivi*, p. 12

particolare in *Personaggi*, *La tragedia di un personaggio* e *Colloqui coi personaggi*. In queste ultime tre novelle lo scrittore agrigentino parla addirittura della sua «vecchia abitudine [di] dare udienza, ogni domenica mattina, ai personaggi», per ben «[c]inque ore, dalle otto alle tredici»<sup>9</sup>. Tuttavia, per quanto sostenga che essi vivano «d'una vita che [è] la loro propria e non più mia»<sup>10</sup>, ragionando fuor di metafora appare chiaro il gioco narrativo da lui imbastito: dietro la finzione surreale dei personaggi che cercano un autore o che si presentano alle udienze, c'è sempre Pirandello, che scrive di personaggi che cercano un autore e che si presentano alle udienze. Nessuno di loro, quindi, è veramente libero, né vive di vita propria. Vivono soltanto (del)la vita che l'autore gli ha concesso. Perfino quando il personaggio si dichiara indipendente, o quando prega di essere inserito in una novella, o quando ancora viene rifiutato, l'autore, che come Dio sta al disopra di tutto e al di fuori della storia – i.e. della vita del personaggio – ha pur sempre stabilito che lui si comportasse esattamente così. A scanso di equivoci, è Pirandello stesso a chiarirlo:

Io ho voluto rappresentare sei personaggi che cercano un autore. Il dramma non riesce a rappresentarsi perché manca l'autore che essi cercano; e si rappresenta invece la commedia di questo loro vano tentativo, con tutto quello che essa ha di tragico per il fatto che questi sei personaggi sono stati rifiutati.

Ma si può rappresentare un personaggio, rifiutandolo? Evidentemente, per rappresentarlo, bisogna invece accoglierlo nella fantasia e quindi esprimerlo. E io difatti ho accolto e realizzato quei sei personaggi: li ho però accolti e realizzati come rifiutati<sup>11</sup>

Spiegato quindi il paradosso narrativo, «quella situazione 'impossibile'»<sup>12</sup> alla

---

<sup>9</sup> L. Pirandello, *Novelle per un anno*, Pesaro, Intra, 2023, p. 114

<sup>10</sup> L. Pirandello, *Sei personaggi in cerca d'autore*, cit., p. 13

<sup>11</sup> *Ivi*, p. 16

<sup>12</sup> *Ibidem*

base del dramma, Pirandello rivela dunque come i personaggi siano comunque creati da lui: sono «creature del mio spirito»<sup>13</sup>, «io ho dato loro il mio sangue, la mia vita, e ho sentito come miei i loro dolori, le loro sventure»<sup>14</sup>. Riecheggiano qui le parole di Barthes sull'autore, padre del libro, che «pensa, soffre, vive per esso» e quindi, per estensione, per ciò che vi contiene, cioè ciò che lui stesso ha creato. Così facendo Pirandello rivendica la paternità nei confronti dei suoi personaggi, avvicinandosi alla lezione barthiana.

Sulla scorta della concezione pirandelliana che interpreta i personaggi come esseri viventi, si delinea, nella critica letteraria, anche l'idea che i personaggi possano essere *reali*. Woolf dichiara persino che la qualità e il successo di un'opera letteraria si devono proprio alla creazione di personaggi di questo tipo, e nel saggio *Mr. Bennet & Mrs. Brown*, esprime infatti quanto segue:

The foundation of good fiction is character creating and nothing else... Style counts; Plot counts; originality of outlook counts. But none of these counts anything like so much as the convincingness of the characters. If the characters are real the novel will have a chance; if they are not, oblivion will be its portion...<sup>15</sup>

Alla luce di questa osservazione, sorgono inevitabilmente due interrogativi: *a)* che cos'è un personaggio *reale*?; e *b)* quali sono le differenze tra un personaggio *reale* e uno *vivo*?

Per rispondere al primo quesito è necessario rifarsi ad un esempio proposto da Forster durante una serie di conferenze da lui tenute a Cambridge nel 1927:

Questo è infatti il punto che stiamo esaminando: la differenza tra le persone

---

<sup>13</sup> *Ivi*, p. 13

<sup>14</sup> L. Pirandello, *Novelle per un anno*, cit., p. 61

<sup>15</sup> “La base su cui poggia la buona narrativa è la creazione dei personaggi e null'altro...lo stile conta, la trama conta, l'originalità dello sguardo conta. Ma nessuna di queste cose conta come la credibilità dei personaggi. Se i personaggi sono reali, il romanzo avrà un'opportunità. In caso contrario, l'oblio farà la sua parte...”

V. Woolf, *Mr. Bennett & Mrs. Brown*, cit., p. 17

della vita e le persone dei libri. [...] Supponiamo che a un tratto io abbandoni la mia voce di conferenziere, e che vi dica con tono comune: «Attenti, vedo Moll [Moll Flanders, personaggio dell'omonimo romanzo di Defoe] tra il pubblico! Badi, signor...» (chiamando uno di voi) «per poco non le rubava l'orologio!». Ebbene, voi cogliereste immediatamente il mio abbaglio: io sarei in errore non solo sulle probabilità, che vorrebbe dir poco, ma verso la vita quotidiana, verso i libri e l'abisso che li separa.<sup>16</sup>

Partendo da questo ragionamento tanto superficiale quanto efficace, Forster ci ha già implicitamente suggerito che un personaggio *reale* non può mai esserlo davvero, nel senso stretto del termine. Moll Flanders non appartiene – e non potrà mai appartenere – alla nostra realtà, quella vera, sensibile, ma solo a quella del libro di cui fa parte, che non è, a sua volta, la *realtà*, ma solo una rappresentazione di essa (come Magritte commentò il suo quadro *Ceci n'est pas une pipe* dicendo che «l'immagine di una pipa, non è una pipa»<sup>17</sup>). In altri termini, più laconici e diretti, Moll Flanders non è reale perché non esiste. Tuttavia, se ammettiamo che Moll Flanders non è una persona ma un personaggio, e che non vive nella *realtà* ma nella *sua* realtà, quella fittizia del romanzo, il ragionamento di Forster si semplifica sensibilmente, fino a giungere a questa conclusione:

Potremo allora dare la risposta che s'incontra regolarmente nei manuali di letteratura, e che non dovrebbe mancare mai in un tema d'esame: la risposta estetica, ossia che il romanzo è un'opera d'arte, con leggi proprie, le quali non sono le stesse della vita quotidiana; e che un personaggio di un romanzo è reale quando vive uniformandosi a tali leggi.<sup>18</sup>

Paradossalmente, dunque, affinché un personaggio possa essere considerato *reale*, bisogna prima prendere atto che non lo è, che non esiste se non all'interno di un

---

<sup>16</sup> E. M. Forster, *Aspetti del romanzo*, trad. it. C. Pavolini, Milano, Garzanti, 2018, pp. 74-75

<sup>17</sup> R. Magritte, *Scritti*, a cura di André Blavier, trad. it. Libero Sosio, vol. 2, Milano, Abscondita, 2005, p. 258

<sup>18</sup> E. M. Forster, *Aspetti del romanzo*, cit., p. 75

mondo altro, che è quello del romanzo che lo contiene, il quale, in quanto opera d'arte, ha leggi proprie. I personaggi, allora, continua Forster, «non sono reali perché ci assomigliano (sebbene possano anche assomigliarci) ma perché sono convincenti»<sup>19</sup>, ed essere convincenti significa seguire le leggi della finzione. Una di queste, forse la più scontata, è che il personaggio deve seguire la storia in cui l'ha inserito l'autore, far accadere ciò che è previsto che accada, onere di cui noi persone del mondo reale siamo dispensati. Cinquegrani ribadisce, appunto, che il «destino di un personaggio, che non è quello di una persona, è dunque di dover sottostare a una parabola, di essere suo malgrado incastrato all'interno di un percorso segnato dall'autore»<sup>20</sup>.

Oltre a questa risposta di carattere estetico, Forster ne fornisce un'altra di carattere psicologico. Non è sufficiente asserire che i personaggi non sono veramente reali perché la «barriera dell'arte l[i] divide da noi»<sup>21</sup>, e che quindi sono reali solo dentro il loro mondo, quello della finzione. Bisogna andare oltre:

Pretendere che Moll si trovi qui questo pomeriggio a Cambridge, o in qualsiasi altro punto dell'Inghilterra, è un'idiozia. Perché? [...] Perché non può trovarsi qui? [...] non può essere qui perché appartiene a un mondo in cui la vita nascosta è visibile, a un mondo che non è e non può essere nostro, a un mondo in cui narratore e creatore sono la stessa persona. E adesso siamo in grado di suggerire una definizione che spieghi quando un personaggio di un libro è reale: *è reale quando il romanziere sa tutto di lui*. Può anche preferire di non comunicarci tutto quello che sa: potrà tenerci nascosti molti fatti, perfino quelli che chiamiamo evidenti. Ma ci darà la sensazione che, anche se il personaggio non è stato del tutto spiegato, è spiegabile, e che possiamo trovare in lui una realtà di un genere che nella vita quotidiana non troviamo mai.

---

<sup>19</sup> *Ibidem*

<sup>20</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 36

<sup>21</sup> E. M. Forster, *Aspetti del romanzo*, cit., p. 75

Di nuovo, per spiegare la categoria di personaggio è necessario chiamare in causa l'autore, il "creatore", come lo definisce Forster, o Dio, come lo definirebbe Pirandello. E proprio in quanto Dio, come anticipato in precedenza, l'autore è onnisciente e sa sempre tutto dei suoi personaggi. Non è solo lui, inoltre, a sapere tutto dei personaggi, ma anche noi lettori possiamo avere quest'impressione, marcando così un'altra fondamentale differenza tra il nostro mondo e il loro. Conclude infatti Forster:

Noi non possiamo comprenderci a vicenda se non in maniera grossolana; non possiamo, nemmeno desiderandolo, rivelare noi stessi; quella che chiamiamo intimità è qualcosa di molto approssimativo; la conoscenza perfetta è un'illusione. Nel romanzo, invece, le persone possiamo conoscerle perfettamente, e, a parte il piacere della lettura, possiamo trovarvi un compenso alla mancanza di trasparenza nella vita.<sup>22</sup>

Ciò detto, i personaggi *reali* non sono esattamente sinonimo dei personaggi *vivi*. Sebbene prima Pirandello li abbia definiti tali per la loro autonomia – poi smascherata – e per il fatto che li vedesse lì di fronte a sé «da poterne udire il respiro», la sua definizione va più a fondo. In *Sei personaggi in cerca d'autore* è presente un ulteriore passo significativo, in cui il capocomico si confronta con uno dei *Sei*, il Padre:

IL CAPOCOMICO [...] sappia che è nostro vanto aver dato vita – qua, su queste tavole – a opere immortali!

IL PADRE (*interrompendo e incalzando con foga*) Ecco! benissimo! a esseri vivi, più vivi di quelli che respirano e vestono panni! Meno reali, forse; ma più veri! Siamo dello stessissimo parere!

[...]

IL CAPOCOMICO [...] Ma che cosa vuol concludere con questo?

---

<sup>22</sup> *Ivi*, p. 76

IL PADRE Niente, signore. Dimostrarle che si nasce alla vita in tanti modi, in tante forme: albero o sasso, acqua o farfalla...o donna. E anche personaggi!

IL CAPOCOMICO (*con finto ironico stupore*) E lei, con codesti signori attorno, è nato personaggio?

IL PADRE Appunto, signore. E vivi, come ci vede.<sup>23</sup>

Nella finzione della commedia, dunque, questa scena rappresenta uno scontro di carattere ontologico tra il personaggio del capocomico, che noi dovremmo credere essere una persona, reale come noi, e il personaggio del Padre, che rappresenta invece un *personaggio*, un essere fittizio, uno dei *Sei* nati da Pirandello che ora cercano un autore. Nonostante il Padre sostenga di essere *vivo*, addirittura *più vivo* delle persone – dello stesso capocomico o del resto degli attori – e più *vero*, non dà però motivazione per cui dovremmo credere alla sua vita o verità. Non è sufficiente dire di essere “nati”. Pirandello, tuttavia, in una precedente didascalia, ha chiarito lui stesso questa presa di posizione del Padre:

[B]isogna che [...] questi “Sei Personaggi” non si confondano con gli Attori della Compagnia. [...] [I]l mezzo più efficace e idoneo, che qui si suggerisce, sarà l’uso di speciali maschere per i personaggi[.]

[...] Le maschere aiuteranno a dare l’impressione della figura costruita per arte e fissata ciascuna immutabilmente nell’espressione del proprio sentimento fondamentale, che è il “rimorso” per il Padre, la “vendetta” per la Figliastrà, lo “sdegno” per il Figlio, il “dolore” per la Madre[.]<sup>24</sup>

Stando a quanto riportato dall’autore stesso, quindi, ciò che innanzitutto differenzia le persone – il capocomico e gli attori – dai personaggi è che i secondi presentano delle maschere. Paradossalmente, però, sebbene le maschere servano a riconoscere immediatamente i personaggi e a interpretarli, dice Pirandello, come

---

<sup>23</sup> L. Pirandello, *Sei personaggi in cerca d’autore*, cit., pp. 33-34

<sup>24</sup> *Ivi*, pp. 30-31 (tondo mio, corsivo nel testo)

«‘realtà create’, costruzioni della fantasia»<sup>25</sup> dell’autore, al tempo stesso sono proprio queste a rendere i personaggi più vivi, in quanto catturano il loro «sentimento fondamentale», così forte e totalizzante da diventare espressione di sé. Anche in questo si delinea un’ulteriore, sostanziale differenza tra persone e personaggi: mentre una persona è portata ad una «volubile naturalità»<sup>26</sup>, come sostiene Pirandello, ed è perciò attraversata da una molteplicità di sentimenti, più o meno evidenti, i personaggi incarnano invece un unico sentimento che è solo quello espresso dalla loro maschera. Allora, conclude Cinquegrani:

I personaggi non sono dunque reali, ma i sentimenti che incarnano sono più puri, più limpidi perché depurati dell’opaco che ogni persona reale porta con sé, nella sua complessità non riducibile a un’emozione o a un sentimento. Ciò che rende un personaggio più efficace [in questo caso più *vivo*], quindi, è proprio la sua riduzione a [...] maschera, come direbbe Pirandello.<sup>27</sup>

Di conseguenza i personaggi, per quanto siano, come sosteneva il Padre, «meno reali», per il fatto che indossano le maschere – contrariamente alle persone – sono però più *veri* perché più *vivi* grazie al loro *sentimento fondamentale*. La verità, quindi, coincide con la vita, che, a sua volta, coincide con quell’unico, puro sentimento di cui i personaggi sono espressione.

Chiarito il rapporto che intercorre tra l’autore e i suoi personaggi, e fugati i dubbi sul loro essere reali e vivi, occorre prendere in esame una figura intermedia: lo scrittore. Ancora una volta viene in soccorso Barthes, specificando che, a differenza dell’*autore*, che precede il libro, «lo ‘scrittore’ [...] – il soggetto della scrittura – nasce invece contemporaneamente al proprio testo; [...] non esiste [in] altro tempo se non quello dell’enunciazione, e ogni testo è scritto per sempre *qui*

---

<sup>25</sup> *Ivi*, p. 31

<sup>26</sup> *Ibidem*

<sup>27</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 57

e ora»<sup>28</sup>. Di conseguenza, l'autore che, ad esempio, si prefigge di narrare una storia, nel momento in cui si siede alla sua scrivania e comincia a scriverla si trasforma in *scrittore*, sdoppiandosi quindi in un'altra espressione di sé, che esiste solo quando scrive, non *prima* – momento creativo occupato dall'*autore* – né tantomeno dopo. Anche in questo caso, però, la figura dell'autore, che prima dominava sui personaggi, ora domina sul “se stesso scrittore”: è cioè lui ad imporsi di raccontare una storia, che prima ha accuratamente elaborato mentalmente, mettendola ora per iscritto. La Woolf illustra un esempio emblematico di questo processo:

Lo scrittore sembra costretto, non per sua libera scelta ma dal tiranno potente e senza scrupoli che lo tiene in pugno, a fornire un intreccio, una commedia, una tragedia, una storia d'amore, e a permeare il tutto con un'aria di credibilità [...]. Il tiranno ottiene ubbidienza; e il romanzo viene scritto in base ai suoi ordini.<sup>29</sup>

È facile scorgere, dietro l'immagine del «tiranno», proprio l'autore, che, ancora in una posizione di superiorità, stabilisce quanto viene scritto. Se nemmeno lo scrittore, dunque, è immune dal potere dell'autore, ma anzi ne è vittima come i personaggi, è possibile inferire che lui si trovi al loro stesso livello. Cinquegrani afferma, infatti, che «lo scrittore, che nasce contemporaneamente al proprio testo ed è sempre *qui e ora*, [...] è il '*personaggio dell'autore*'»<sup>30</sup>, e in quanto tale, in quanto personaggio, non è così dissimile dagli altri. Esistono allora due entità distinte: da una parte questo *autore-personaggio*, che esiste solo nel *qui e ora*, e rappresenta una proiezione dell'autore quando scrive, una presenza cioè fittizia quanto i personaggi, dall'altra l'*autore*, persona reale, con la propria identità

---

<sup>28</sup> R. Barthes, *Il brusio della lingua. Saggi critici IV*, cit., p. 55

<sup>29</sup> V. Woolf, *Modern Fiction*, in Id, *The Common reader: First Series*, Londra, The Hogart Press, 1925, p. 192

<sup>30</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 21 (corsivo mio)

biografica, che sta al di sopra della storia che racconta. Cinquegrani spiega:

Il primo è un autore narrativo, il secondo etico, [...] [i]l primo è calato nella storia come fosse lui stesso un personaggio, collocato nello stesso punto degli altri personaggi, [...] il secondo invece guarda la storia dall'alto – da un altro livello diegetico – e da lì vede e giudica i personaggi e ne condiziona il destino.<sup>31</sup>

Se il primo, inoltre, è definito «autore narrativo», ci si aspetta che questo autore-personaggio si faccia carico della narrazione e che assuma dunque il ruolo di narratore. Ecco un'altra sua significativa caratteristica, che lo distingue dall'autore: la voce narrante corrisponde alla sua, è lui che racconta la storia, non l'autore, che invece l'ha pensata e la giudica. Generalmente, quindi, sarebbe scorretto associare la figura del narratore all'autore reale, alla sua persona fisica, perché l'autore, come stabilito poco fa, non risiede mai all'interno del testo che sta scrivendo, ma fuori, e non esiste *durante* la scrittura, ma prima. Gloria Scarfone, riportando il pensiero di Hamburger sul narratore, sostiene infatti che

ciò che non ha senso [...] è concepirlo come una figura personificata che osserva, riflette, valuta, [prerogative, queste, dell'*autore*] perché il concetto di narratore è terminologicamente pertinente solo se pensato non rispetto a una personificazione ma rispetto a una *funzione narrativa*.<sup>32</sup>

Questa funzione narrativa è esperita dallo scrittore, l'unico che, come ricordava Barthes, esiste solo nel tempo dell'enunciazione, e quindi, conferma Scarfone, «[i]n quest'ottica, l'enunciazione diventa il discorso del narratore»<sup>33</sup>.

Infine, Pirandello, che prima aveva definito l'autore del testo «Dio», definisce la

---

<sup>31</sup> *Ivi*, p. 20

<sup>32</sup> G. Scarfone, *Anatomia del personaggio romanzesco. Storia, forme e teorie di una categoria letteraria*, Roma, Carocci, 2024, p. 121

<sup>33</sup> *Ivi*, p. 114

figura dello scrittore un «dio piccolo»<sup>34</sup>. Possiamo supporre dunque che nella distinzione tra «Dio grande»<sup>35</sup> e «dio piccolo» ci sia una disparità di potere: in altre parole, quanto può fare l'autore non è lo stesso che può fare lo scrittore. Da una parte è vero che anche lo scrittore è “dio”, perché trovandosi in una condizione di superiorità in qualità di narratore, racconta la storia dei personaggi, che altrimenti non esisterebbe senza di lui che la scrive; è però “piccolo” dal momento che colui che ha prima pensato la storia e ha poi deciso che venisse scritta è il «Dio grande», cioè l'autore, che Barthes ricordava avere un «rapporto di antecedenza» rispetto alla propria opera, e quindi precede – e prevede – tutto ciò che verrà scritto. In fin dei conti, perciò, lo scrittore altro non è che l'esecutore della volontà autoriale.

---

<sup>34</sup> L. Pirandello, *Novelle per un anno*, cit., p. 196

<sup>35</sup> *Ibidem*

## II. *Bioshock*: il Modernismo tra Kafka e Pirandello

“Ciò che rende nuova la narrazione modernista non è tanto il fatto che il personaggio stia dentro a [una] parabola, cosa che accadeva sempre in epoca precedente nella narrazione con personaggi, ma è piuttosto il disagio che manifesta il personaggio nel rivestire questo ruolo, è il conflitto che genera con l'autore”<sup>36</sup>

A. Cinquegrani in *I PERSONAGGI NON TORNERANNO?*

Nel lontano 2007 esce nei negozi *Bioshock*, videogioco d'avventura distopico, la cui storia, scritta da Ken Levine, appare ricca di rimandi letterari alla corrente del Modernismo, in particolare ad autori quali Kafka e Pirandello. Il tema principale è proprio il conflitto tra autore e personaggio, alla base di diverse opere moderniste, tra cui il romanzo *Il Castello* e l'opera teatrale *Sei personaggi in cerca d'autore*, dei due autori sopracitati.

Già l'incipit del gioco è tutto sotto il segno kafkiano. Si veda, ad esempio, come vengono introdotti rispettivamente i protagonisti K., de *Il Castello*, e Jack, di *Bioshock*. Nessuno dei due riceve una vera e propria presentazione: uno giunge in un villaggio, nei dintorni del Castello, a tarda sera («Era tarda sera, quando K. arrivò»<sup>37</sup>); l'altro, sempre a tarda sera, rimane vittima di un incidente aereo e si risveglia nei pressi di un faro, che scopre essere la via d'accesso per una città sottomarina di nome Rapture. Sia nel romanzo che nel videogioco, il personaggio capita in una zona sconosciuta, dominata da un'entità misteriosa, da una parte il Castello, dall'altra Rapture. In entrambi i casi, inoltre, siamo di fronte ad un incipit in *medias res*, dove piuttosto che la descrizione dei personaggi, viene privilegiata la presentazione dei fatti, seppur parziale: non sappiamo come mai K. sia arrivato

---

<sup>36</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 37

<sup>37</sup> F. Kafka, *Il Castello*, Milano, Mondadori, 1979, p. 43

proprio lì o cosa stesse facendo prima, né conosciamo le ragioni per cui l'aereo di Jack si sia schiantato. È utile ricordare, a questo punto, il pensiero di Forster, il quale, interrogatosi su quale fossero i motivi per cui «i popoli della narrativa differiscono da quelli della terra» rispose: «prima di tutto vengono al mondo più come pacchi postali che come esseri umani»<sup>38</sup>. Sembra proprio questa la sorte toccata ai due personaggi, i quali si ritrovano entrambi catapultati misteriosamente all'interno dello spazio narrativo, senza preamboli né contesto. A questo punto, nell'interpretazione narratologica di Cinquegrani, «una volta che il personaggio è giunto in quello spazio, è necessario decidere se accettarlo o no, se accogliere la sua pretesa di restare sulla pagina [o sullo schermo, nel caso di Jack], se, come direbbe Pirandello, 'farlo nascere', o meno»<sup>39</sup>.

Entrato in una locanda dove poter passare la notte, K. viene a sapere che «questo villaggio appartiene al Castello, chi vi abita o vi pernotta, abita e pernotta, in certo modo, nel Castello» e «nessuno ne ha il diritto senza l'autorizzazione del Conte»<sup>40</sup>. È quindi questo Conte a permettere a K. di rimanere nel Castello, e dunque di rimanere all'interno della storia. Il Castello, dunque, così come il Conte che vi ci risiede, rappresentano, nelle parole di Cinquegrani, «quella fantomatica presenza che tutto conosce e tutto guida, [...] che delibera e decide, che guida, controlla, non ammette disobbedienza»<sup>41</sup>, termini, questi, che sembrano rimandare alle caratteristiche dell'*autore*: così come l'autore decide se dar vita o meno ad un personaggio, se accoglierlo o meno nello spazio narrativo, così il Conte può decidere se accettare K. nel Castello, oppure espellerlo. Da una parte, quindi, K. rappresenta il *personaggio*, dall'altra il Conte l'*autore*. Ora, perciò, K. deve attendere di essere ammesso all'interno del Castello – come un *personaggio* all'interno di una storia – e, interrogato dall'oste della locanda, afferma di essere

---

<sup>38</sup> E. M. Forster, *Aspetti del romanzo*, cit., p. 65

<sup>39</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 41

<sup>40</sup> F. Kafka, *Il Castello*, cit., p. 43

<sup>41</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 44

un «agrimensore», «fatto venire dal Signor Conte»<sup>42</sup>. Si tratta, come si evince dagli sviluppi della scena, di una bugia, una trovata di K. per poter restare, tant'è vero che quando l'oste chiama il Castello per verificare l'informazione, questo nega. K. sembra quindi essere apparentemente respinto, ma la storia, ovviamente, non può certo finire qui. Subito dopo, infatti, accade qualcosa di strano: il Castello ritratta e decide, invece, di accoglierlo:

K. tese l'orecchio. Il Castello dunque l'aveva nominato agrimensore. Questo da una parte era un male, perché dimostrava che al Castello sapevano di lui tutto il necessario e, pesato il rapporto delle forze, accettavano la lotta sorridendo. D'altra parte era anche un bene, perché a parer suo voleva dire che lo sottovalutavano, e che avrebbe avuto maggior libertà di quanto non avesse sperato a tutta prima.<sup>43</sup>

A seguito di queste righe, è possibile dunque inferire alcune informazioni essenziali: innanzitutto si ha la conferma che il Castello-Conte rappresenti l'autore, dal momento che, come lui, è onnipotente e onnisciente, in quanto a) conosce di K – del *personaggio* – «tutto il necessario», e b) «pesato il rapporto delle forze, accett[a] la lotta sorridendo», alludendo chiaramente ad una superiorità nei suoi confronti, come quella dell'autore verso i suoi personaggi; secondariamente, K., nonostante riconosca la superiorità del Conte, anche solo per essere stato ammesso nel Castello per suo unico volere, ora proverà a far valere la propria libertà, per dimostrare al Conte-Castello che «a parer suo [...] lo sottovalutavano», e riuscire quindi a vincere questa «lotta». Ha inizio così, ne *Il Castello*, lo scontro tra autore e personaggio.

In *Bioshock*, lo sviluppo narrativo non è dissimile. Arrivato a Rapture attraverso una batisfera, Jack, ancora lì dentro, assiste ad una scena raccapricciante, allegoria di ciò che narratologicamente potrebbe accadere anche a lui: un personaggio

---

<sup>42</sup> F. Kafka, *Il Castello*, cit., p. 44

<sup>43</sup> *Ivi*, p. 46

supplica per la sua vita, «La prego, [...] non... volevo entrare abusivamente. Mi faccia andare.»<sup>44</sup>, e subito dopo viene ucciso. In virtù di quanto espresso precedentemente, e accostando la città di Rapture al Castello kafkiano, risulta chiara la chiave di lettura di questa scena: un personaggio, entrato abusivamente nello spazio narrativo – a Rapture, come nel Castello – viene riconosciuto come corpo estraneo ed espulso. Jack, stranamente, non ottiene questo trattamento – se morisse ora, tra l'altro, la storia si concluderebbe, proprio come se K. non fosse stato accolto – ma riceve invece un misterioso messaggio attraverso una radio presente nella batisfera: «Raccogli quella radio a onde corte, per cortesia»<sup>45</sup>. A questo punto, il controllo del personaggio, finora affidato ad una *cutscene* – una scena di intermezzo in cui non è possibile interagire – passa al giocatore, il cui primo compito qui a Rapture è appunto raccogliere la radio e scoprire così chi sta parlando. La voce dichiara quanto segue: «Non so come tu sia scampato a quell'incidente aereo, ma ho imparato a non discutere con la Provvidenza. Mi chiamo Atlas e cercherò di salvarti la pelle. Ora muoviamoci...ti riporteremo in superficie.»<sup>46</sup> A seguito di questa rivelazione sorgono inevitabilmente alcuni dubbi: *a*) come fa questo Atlas a sapere dell'incidente aereo?, *b*) chi è – o chi rappresenta – Atlas? e *c*) perché vuole aiutarci?

Al secondo quesito si potrebbe subito rispondere, per quanto in maniera sommaria, che Atlas, conoscendo già qualcosa di Jack – del *personaggio* – sia accostabile alla figura del Conte, cioè all'*autore*. Come il Conte conosce il «necessario» – scriveva Kafka – di K., così Atlas conosce il «necessario» di Jack: sa che è sopravvissuto ad un incidente aereo, che quindi viene dalla superficie, ed è estraneo a Rapture. Non si sa come mai sia in possesso di queste informazioni, allo stesso modo in cui non si sa come facesse il Conte a conoscere K.. Entrambe le figure appaiono dunque ammantate di un'aura di mistero e onniscienza. Tuttavia, se da una parte il Conte accetta quella che Kafka definisce esplicitamente una «lotta» con K., in

---

<sup>44</sup> *Bioshock*, 2K Games, 2007

<sup>45</sup> *Ibidem*

<sup>46</sup> *Ibidem*

questo caso Atlas, almeno inizialmente, sembra non contrapporsi a Jack, ma anzi si propone addirittura di aiutarlo. Manca, allora, apparentemente, quel «pesare i rapporti di forza» che aveva sancito l'inizio dello scontro tra il Conte e K – tra l'autore e il personaggio – ne *Il Castello*. Ciò detto, Atlas trova comunque il modo di manifestare la sua superiorità rispetto a Jack: è lui che lo guida, attraverso la radio, per le strade di Rapture, dicendogli cosa fare, con chi parlare, di chi fidarsi e di chi no («Un piccolo avvertimento [...]. Il vecchio Peachy sembra onesto almeno quanto giuda. Tieni gli occhi aperti.»<sup>47</sup>), sembra conoscere quindi anche gli altri personaggi, ed è persino in grado di aggirare i sistemi di sicurezza e di aprire le porte che Jack trova chiuse. Ci sono tutti gli estremi per definirlo onnisciente e onnipotente almeno quanto il Conte, almeno quanto l'*autore*. Per quanto concerne, invece, il motivo per cui voglia aiutarci, Atlas non si pronuncia in merito. Si può allora solamente supporre che il suo gesto sia dettato forse dal puro altruismo.

È necessario, a questo punto, aprire una parentesi per spiegare le dinamiche ludico-interattive che caratterizzano la fruizione del videogioco, così da avere contezza del rapporto tra *giocatore* e personaggio. *Bioshock* offre un'esperienza in prima persona, a differenza della storia di K. narrata in terza: appartiene infatti al genere degli *FPS*, acronimo di *first-person shooter* (sparatutto in prima persona), in cui la visuale di gioco – controllata dal giocatore – inquadra la scena attraverso il punto di vista del personaggio: non si può, ad esempio, vedere Jack a figura intera – per farlo bisognerebbe, al limite, specchiarsi – ma solo ciò che ha di fronte a sé, davanti ai suoi occhi, proprio come accade a ciascuno di noi nella vita reale. Ciò che si vede, nello specifico, sono soltanto le sue braccia e l'arma che sta impugnando (fig. 1). Si tratta, a ben vedere, di una vera e propria *visuale in soggettiva*, la stessa impiegata nel cinema – un esempio illustre potrebbe essere *La donna che visse due volte* di Hitchcock, nella scena del campanile, quando al protagonista vengono le vertigini – in cui l'effetto ricercato è proprio lo stesso: far sentire lo spettatore nei

---

<sup>47</sup> *Ibidem*

panni del personaggio, trasferendo su di lui le sensazioni che il personaggio sta provando in base a ciò che vede – e vive – in quel momento. Lo scopo, in altre parole, è quello di assottigliare la distanza tra l’esperienza fittizia e quella reale, tra il personaggio di una storia e il fruitore di quella storia.



*Bioshock*, 2K Games, 2007 (fig. 1)

In *Bioshock*, e nei videogiochi in generale, questa identificazione tra personaggio e spettatore tende ad acuirsi ulteriormente, anche solo per il fatto che lo spettatore non è più tale in senso stretto, cioè non si limita a guardare in maniera passiva, ma diventa in un certo senso *attore*, perché chiamato ad *agire* all’interno del mondo di gioco. Jakub Majewski scrive:

the player’s active participation in games has led some authors, and Brenda Laurel in particular, to claim that computer games are [...] drama rather than narrative. Laurel argues that drama differs [...] from narrative, by involving enactment rather than spectatorship[.]<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup> J. Majewski, *THEORISING VIDEO GAME NARRATIVE*, Centre for Film, Television & Interactive Media School of Humanities & Social Sciences, Bond University, 2003, p. 17 (<[Theorising Video Game Narrative Minor Th.pdf](#)> 4/11/2025)

Inoltre, dal momento che chi gioca è sempre messo nella condizione di agire nei panni di un dato personaggio, rendendolo attivo grazie al proprio controllo, si può dedurre che il giocatore sia *attore* anche nel senso più scontato del termine, non solo di colui che agisce, ma anche di colui che interpreta un ruolo. In *Bioshock*, ad esempio, è il giocatore a muovere Jack, per cui, in un certo senso, il giocatore è Jack, perché responsabile delle sue azioni all'interno del mondo virtuale. L'interpretazione coincide dunque con l'azione. Majewski seguita col parallelismo con il teatro, ribadendo:

the player seems to become the character that he plays. [Jack] represents the player in the game world, and in fact cannot make any move without the player's input. Thus, the player *is* [Jack], in the same way that an actor may for the duration of a play become Hamlet.<sup>49</sup>

Tuttavia, il giocatore non ha sempre controllo totale del suo *alter ego* virtuale, esattamente come un attore non ha piena giurisdizione nei confronti di Amleto, ma è costretto a seguire la sua storia. Pertanto, nonostante la responsabilità narrativa sia nelle mani del giocatore, dato che, come sottolinea Angela Ndalians, «the game cannot progress if the player refuses to play the assigned part»<sup>50</sup>, è pur vero che quella “parte assegnata” – attribuitagli dall'autore – è comunque inserita all'interno di una storia che è l'autore ad aver scritto. Il giocatore, così come un attore, dunque, non è veramente libero di stabilire come agisce il suo personaggio: se è previsto, ad esempio, che il personaggio muoia, allora deve morire,

---

La partecipazione attiva nei giochi ha spinto alcuni autori, e Brenda Laurel in particolare, a sostenere che i videogiochi sono teatro anziché narrativa. Laurel dichiara che il teatro differisce dalla narrativa, perché riguarda l'essere agenti anziché spettatori.

<sup>49</sup> *Ivi*, p. 18

Il giocatore sembra diventare il personaggio con cui gioca. [Jack] rappresenta il giocatore nel mondo di gioco, e in effetti non può muoversi senza l'input del giocatore. Quindi, il giocatore è [Jack], allo stesso modo in cui un attore può, per la durata di una recita, diventare Amleto.

<sup>50</sup> *Ivi*, p. 19

Il gioco non può avanzare se il giocatore si rifiuta di interpretare la parte assegnata.

indipendentemente dalle sue azioni, perché l'autore ha voluto così. In particolare, poi, la libertà del giocatore viene limitata durante momenti precisi dell'esperienza ludica, ovvero nelle *cutscenes*, a cui si è accennato poco fa. Si tratta di scene di intermezzo, di raccordo tra una fase di gioco e l'altra, che condividono lo stesso linguaggio estetico del film, non solo per una regia che si avvale di riprese cinematografiche – con primi piani, campi lunghi, *rallenty* e via scorrendo – ma anche perché di natura strettamente narrativa, non più “teatrale” – cioè attiva, interattiva – come nel resto del gioco. Infatti, caratteristica peculiare di queste scene è che il giocatore non ha controllo sul personaggio, non può interagire, ed è qui che l'identificazione con lui si spezza: nelle *cutscenes* il personaggio è il personaggio – e agisce in base a quanto stabilito dall'autore del gioco – e il giocatore è il giocatore, ridotto in questo caso a semplice spettatore, che si limita ad assistere a ciò che accade, senza poter esercitare alcun tipo di scelta. Majewski propone un esempio: «if a character dies because of the player's ineptitude, the player will merely re-play the level; but if the same character dies in a cutscene, the player will know that the event was inevitable»<sup>51</sup>. Di conseguenza, servirsi delle *cutscenes* risulta essere anche l'unico modo per l'autore di assicurarsi che la storia prosegua nella direzione che lui ha tracciato, altrimenti, qualora il giocatore avesse davvero piena libertà su ogni risvolto narrativo – sull'uccidere o meno un personaggio, ad esempio – la storia, così come l'ha pensata l'autore, verrebbe inevitabilmente compromessa. Per cui, conclude Majewski, «the use of cutscenes to further the plot is [...] a necessity»<sup>52</sup>.

Riprendendo il discorso su *Bioshock*, Jack, dopo aver fatto la conoscenza di Atlas, si imbatte più tardi in un'altra misteriosa voce:

Dunque dimmi, amico. Quale delle agenzie ti ha mandato? Il Lupo del

---

<sup>51</sup> *Ibidem*

Se il personaggio muore a causa dell'incapacità del giocatore, questi si limiterà a rigiocare il livello; ma se il personaggio muore in una cutscene allora saprà che quell'evento era inevitabile.

<sup>52</sup> *Ibidem*

L'utilizzo delle cutscene per far progredire la trama è una necessità.

KGB o lo Sciacallo della CIA? Rapture non è una nave affondata da saccheggiare. Andrew Ryan non è un tipo eccentrico che si fa prendere a schiaffi dalle ingerenze del governo. E con questo, addio, o dasvidanya, se preferisci.<sup>53</sup>

Appena dopo il congedo della voce, un gruppo di folli si dirige verso Jack con l'intento di ucciderlo, ma lui scappa e riesce a mettersi in salvo. Finalmente in un luogo sicuro, Jack riceve una chiamata radio da Atlas, che lo informa su chi sia la voce che gli ha appena parlato: «Ora hai conosciuto Andrew Ryan, il maledetto re di Rapture.»<sup>54</sup> È quindi Ryan, che poco fa parlava in terza persona, a comandare questa città sottomarina, e ha appena provato ad uccidere Jack, credendolo una spia venuta a distruggere Rapture. Le ipotesi avanzate precedentemente su Atlas devono perciò essere riformulate, o almeno, aggiornate. Se è Ryan il governatore di Rapture, allora Atlas si trova in una condizione subalterna, ed è dunque anche lui, come Jack, un *personaggio* sotto la sua giurisdizione. Ciò significa che lui non può certo rappresentare l'*autore*, né, nel parallelismo con *Il Castello*, il Conte. Sebbene prima, infatti, Atlas era stato accostato al Conte-autore per la sua onniscienza e onnipotenza, queste vengono ora sfatate: Atlas conosce Rapture e i suoi cittadini non perché vi è a capo, ma perché è anch'egli un cittadino, e il suo sguardo, dunque, non è quello che dall'alto osserva e delibera – come fa Ryan, come fa l'autore – ma quello che dal basso ha solo una consapevolezza ristretta su cose e persone. Quanto alla sua supposta onnipotenza, anch'essa risulta essere limitata: Atlas non può aprire tutte le porte, ma solo alcune, e non può sempre aggirare i sistemi di sicurezza, ma solo in determinate condizioni.

A fronte di quanto visto, possiamo pertanto affermare che è Ryan a rappresentare il Conte-autore: è lui, formalmente, a governare Rapture, esattamente come è il Conte a governare il Castello, ed è sempre lui che ha ordinato di eliminare Jack dalla sua città, come l'autore sceglie di rimuovere un personaggio dalla pagina del

---

<sup>53</sup> *Bioshock*, 2K Games, 2007

<sup>54</sup> *Ibidem*

suo libro. Ma allora, se Ryan rappresenta l'autore – e come tale dovrebbe avere pieno potere sui suoi personaggi – come mai non è riuscito a far fuori Jack? Tale quesito troverà risposta solo nel finale.

Al di là delle oscure circostanze che hanno impedito la morte del personaggio, è proprio questo tentativo fallito che dà inizio di fatto allo scontro tra Jack e Ryan, il quale proverà, da questo momento in avanti, a sbarazzarsi di lui, mentre Jack – e con lui il giocatore – cercherà di resistergli. Comincia così a delinearsi quella «lotta», che ancora non era stata introdotta all'interno del gioco, e che vede contrapporsi due schieramenti: da una parte Ryan, re di Rapture – imitazione del Conte kafkiano e perciò allegoria dell'*autore* – e dall'altra Jack – il *personaggio* – coadiuvato da Atlas. A ben vedere, poi, sono due le voci a cui Jack è esposto: una benevola, lo stesso Atlas, che vuole aiutare Jack – i.e. riportarlo in superficie, come dichiara nel loro primo incontro – e una malvagia, Ryan, che sembra non accogliere il personaggio nello spazio narrativo – i.e. Jack a Rapture – e si prefigge di espellerlo. In realtà, il piano di Atlas e quello di Ryan risultano più simili di quanto sembra: entrambi, infatti, concorrono per allontanare Jack da Rapture. Tuttavia, se uno vuole ricondurlo alla sua libertà, al suo mondo, e lo fa accogliendolo e guidandolo, l'altro vuole invece eliminarlo uccidendolo. È la coesistenza di queste due forze uguali e contrarie a segnare il soggiorno di Jack a Rapture, e pare proprio questo il tema fondante di *Bioshock*, così come de *Il Castello*: torna utile, a questo proposito, la lettura di Fertonani, che nell'introduzione al romanzo di Kafka, evidenzia che il «tema fondamentale del *Castello* è la lotta [...] dell'individuo per inserirsi in una compagine che da un lato lo invita, o così sembra, dall'altro invece tende ad emarginarlo e escluderlo»<sup>55</sup>. Nel videogioco, in particolare, queste due istanze, anziché essere rappresentate da un unico Conte-Castello, sono invece incarnate da due figure distinte, inevitabilmente in competizione, perché contrarie sulla sorte del personaggio, Jack. La lotta tra personaggio e autore è allora, ad una più attenta analisi, non più singola, ma

---

<sup>55</sup> R. Fertonani, *Introduzione*, in “Il Castello” di Kafka, Milano, Mondadori, 1979, p. 27

plurale, cioè tra *personaggi* e autore: una è quella di Jack contro Ryan – in cui il primo deve resistere ai tentativi del secondo di eliminarlo – l'altra è invece quella tra Ryan e Atlas – dove uno vuole salvare il personaggio, l'altro condannarlo. Di conseguenza, anche il modo in cui queste due voci comunicano con Jack è diverso: Ryan, come ricorda Valentina Paggiarin, «minaccia continuamente Jack dalla sua postazione invisibile»<sup>56</sup> («imparerai cosa significa essere davvero mio nemico.»; «Ti offro una morte rapida, parassita.»<sup>57</sup>), Atlas, invece, riservandogli ben altro trattamento, gli offre consigli su come procedere, seguiti immancabilmente da un gentile «*per cortesia*». Una domanda sorge però spontanea: se Ryan vuole sbarazzarsi di Jack, che puntualmente gli sfugge nonostante i suoi sforzi, perché non comincia con l'eliminare Atlas – l'altro *personaggio* – visto l'aiuto considerevole che sta fornendo al suo nemico? La risposta è tanto semplice quanto enigmatica: Ryan non sa dove si trova Atlas, che rimane per gran parte del gioco solo una misteriosa voce nelle orecchie di Jack, quasi un narratore intradiegetico, che parla al personaggio, nascosto chissà dove.

Assodati i tratti che contraddistinguono il Conte e Ryan, e osservato l'innescò della lotta con il loro rispettivo personaggio, si considerino ora le caratteristiche di K e Jack. Enrico Testa attribuisce al personaggio kafkiano una serie di caratteristiche ben precise, alcune delle quali possono essere applicate anche al protagonista di *Bioshock*. La prima di queste è l'«assenza di evoluzione»: scrive Testa che «lo sviluppo di un carattere nel tempo proprio di tante figure del romanzo ottocentesco appare qui [ne *Il Castello*] bloccato in situazioni che si reiterano sterilmente senza dare vita a un processo o a una modifica»<sup>58</sup>. Jack, infatti, non ha una vera e propria crescita, sembra addirittura quasi impalpabile come personaggio, dato che non parla. Questo mutismo rende impossibile conoscere i suoi pensieri e il suo carattere – che in un romanzo solitamente emergono da come un personaggio dialoga e

---

<sup>56</sup> V. Paggiarin, *MODELLI NARRATIVI E RIMEDIAZIONI TECNOLOGICHE*, Facoltà di Lingue, letterature e culture moderne, Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM, Milano, 2008, p. 273 (<[\\*I\\_videogiochi\\_modelli\\_narrativi\\_e\\_rimedi.pdf](#)> 9/11/2025)

<sup>57</sup> *Bioshock*, 2K Games, 2007

<sup>58</sup> E. Testa, *Eroi e figuranti. Il personaggio nel romanzo*, Torino, Einaudi, 2009, p. 11

interagisce con gli altri – e perciò si può supporre, in virtù di quell’identificazione tra giocatore e personaggio illustrata precedentemente, che le nostre reazioni, quali che siano, rappresentino anche le sue. Jack, pertanto, non ha una vera e propria personalità, è solo il giocatore, tramite il processo identificativo corroborato dall’interazione, a infondergliela, compensandone così la mancanza. Difatti, Paggiarin afferma che il protagonista «è un uomo qualunque, senza una caratterizzazione particolare, senza un chiaro passato, senza delle attitudini o delle particolarità di spicco»<sup>59</sup>. Di conseguenza, se il personaggio non ha carattere, è anche improbabile che abbia un’evoluzione, dato che questa dipende da esso. Si potrebbe allora definire Jack anche come «*tipo*», nell’accezione di Gloria Scarfone, di «un personaggio prevedibile e monotono, sempre uguale a sé stesso e senza spessore»<sup>60</sup>. Quanto alle «situazioni che si reiterano sterilmente», invece, in *Bioshock* riguardano i diversi tentativi con cui Ryan, dopo aver messo persino una taglia su Jack, prova ad eliminarlo: tuttavia, ciò non comporta nessun cambiamento nel personaggio, ma solo a livello narrativo, in quanto permette alla trama di avanzare.

La seconda caratteristica che Testa individua nel protagonista de *Il Castello* è la «mancanza di relazioni con il mondo esterno all’io e con i suoi interpreti: i contatti con quest’ultimi sono, al limite, utilizzati strumentalmente»<sup>61</sup>. Similmente, Jack non ha molti contatti diretti con gli abitanti di Rapture, a parte con quelli che, sotto ordine di Ryan, vogliono ucciderlo e da cui deve difendersi. Da una parte, questi scontri fortuiti vengono, appunto, «utilizzati strumentalmente», solo come mezzo per rendere avvincente l’esperienza di gioco, che altrimenti, senza combattimenti o imprevisti, risulterebbe piatta; dall’altra, oltre a questi incontri, mai veramente significativi, Jack non si imbatte in altri personaggi coi quali instaurare relazioni decisive, e si ritrova, infatti, ad essere sostanzialmente solo durante tutta la storia. Non è un caso che un ulteriore tratto che avvicina Jack a K. è «l’exasperazione

---

<sup>59</sup> V. Paggiarin, *MODELLI NARRATIVI E RIMEDIAZIONI TECNOLOGICHE*, cit., p. 277

<sup>60</sup> G. Scarfone, *Anatomia del personaggio romanzesco. Storia, forme e teorie di una categoria letteraria*, cit., p. 69

<sup>61</sup> E. Testa, *Eroi e figuranti. Il personaggio nel romanzo*, cit., p. 11

della soggettività», il che, spiega Testa, «comporta da un lato – sul piano semantico – la sottolineatura della singolarità e dello statuto eccezionale del personaggio», data dal fatto che Jack è l'unico ad essere sfuggito al controllo di Ryan, «e dall'altro – sul piano narratologico – la riduzione dell'intreccio alle sue sole azioni»<sup>62</sup>, visto che il giocatore è sempre nei panni di Jack, protagonista assoluto, senza mai distaccarsi dal suo punto di vista.

L'ultima caratteristica riscontrabile nel personaggio di K. è «l'aspirazione alla verità»<sup>63</sup>, che appare tuttavia più difficile da attribuire al personaggio di Jack in senso stretto. Testa precisa che l'«imperativo gnoseologico (scoprire l'interno del Castello) è il movente primo di tutte le azioni e tutto, scelte e comportamenti, risponde ad esso»<sup>64</sup>, ma, come constatato prima, l'obiettivo di Jack non è tanto scoprire la verità su Rapture, né tantomeno su Andrew Ryan, bensì, come ricorda Paggiarin, «giungere incolum[e] alla libertà»<sup>65</sup>, che per lui equivale a tornare in superficie. Il gioco, però, predispone, disseminati per tutta Rapture, diversi “audio-diari”, in cui alcuni cittadini hanno raccontato la loro storia, che permettono al giocatore, se raccolti, di scoprire dettagli importanti sulla città e su Ryan, portandolo così a nutrire una certa curiosità. Piuttosto, quindi, conoscere il mistero che aleggia su Rapture e sul suo creatore potrebbe essere un desiderio del giocatore, che egli proietta sul personaggio, il quale, dal momento che è controllato dal giocatore stesso, può essere facilmente investito di qualsiasi volontà, senza mai trovare opposizione. Pertanto, il giocatore può servirsi di Jack per perseguire questo obiettivo collaterale, che diventa automaticamente, complice quel meccanismo interattivo-identificativo, anche del personaggio. Così facendo, è come se non fosse solo il giocatore a scoprire i segreti di Rapture e Ryan, ma anche il personaggio stesso, reso edotto dal giocatore quando trova questi audio-diari. Per di più, essi svolgono anche una funzione narrativa, introducendo una varietà di voci, oltre a quelle onnipresenti di Atlas e Ryan, non indifferente, di personaggi

---

<sup>62</sup> *Ibidem*

<sup>63</sup> *Ibidem*

<sup>64</sup> *Ibidem*

<sup>65</sup> V. Paggiarin, *MODELLI NARRATIVI E RIMEDIAZIONI TECNOLOGICHE*, cit., p. 273

che altrimenti non avrebbero spazio nella narrazione: lo stesso accade, come nota Cinquegrani, anche nel romanzo di Kafka, dove K. – così come Jack, grazie al controllo del giocatore – è in grado di «attivare personaggi dormienti, di ricostruire intrecci dove non c'erano»<sup>66</sup>. Allora, prosegue il critico trevigiano, «in questo caso è proprio K. a muovere la trama»<sup>67</sup>, come in *Bioshock* è il giocatore, e quindi Jack, a svelare le storie degli abitanti di Rapture:

Infatti, gran parte dell'intreccio è situato nei dialoghi riferiti a K., lunghissimi e articolatissimi. Senza quei dialoghi, che in parte sono monologhi e riportano storie passate, presenti, intrighi, misteri, ecc., l'intreccio del romanzo si ridurrebbe alla sterile ripetizione di situazioni. La storia [...] è dunque incalzata da quelle innescate da K.<sup>68</sup>

Simile onere è quello di cui si fa carico anche il giocatore, che tramite Jack, raccogliendo suddette registrazioni, consente di fatto al personaggio di approfondire la storia, conferendole al tempo stesso varietà e ovviando così al rischio di arenarsi nella «sterile ripetizione di situazioni», già accennata da Testa. Tornando alla lotta tra personaggio e autore, ne *Il Castello* la svolta cruciale è ravvisabile nel capitolo 20, quando a K. viene rivelata una verità spazzante da parte di Pepi. Viene infatti da lei messo al corrente delle reali intenzioni di Frieda, ex amante del Conte Klammm, che K. ha conosciuto all'inizio del romanzo e di cui si è innamorato. Stando a quanto racconta Pepi, Frieda non voleva far altro che porre rimedio alla turbolenta storia d'amore col Conte, e per farlo avrebbe provocato uno scandalo, buttandosi «tra le braccia del primo venuto, se è possibile l'infimo tra gli infimi»<sup>69</sup>, tuttavia, il «difficile era trovare l'uomo adatto a figurare in quella commedia»<sup>70</sup>:

---

<sup>66</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 46

<sup>67</sup> *Ibidem*

<sup>68</sup> *Ibidem*

<sup>69</sup> F. Kafka, *Il Castello*, cit., p. 291

<sup>70</sup> *Ivi*, p. 292

Ma dove trovare un uomo così? Un'altra lo avrebbe cercato invano tutta la vita, la *fortuna* di Frieda invece le conduce nella mescita l'agrimensore, forse proprio la sera in cui per la prima volta il progetto le è balenato in mente. L'agrimensore!<sup>71</sup>

Termine spia di queste righe è «fortuna», che si carica di un forte valore indiziario ai fini della risoluzione della lotta tra K. e il Conte: le perturbanti parole di Pepi sembrano minare le convinzioni di K. fin nelle fondamenta, alludendo al fatto che egli non sia giunto al Castello per sua diretta volontà, ma per scelta della sorte, a causa di quello che poco più avanti verrà definito un «colpo del destino»<sup>72</sup>. E chi è a stabilire il destino di un personaggio, ad inscrivere in una parabola, se non l'autore? Se poi si risale all'incontro di K. con Frieda, le sue prime impressioni nei confronti della ragazza risultano già abbastanza rivelatrici:

La birra era spillata da una ragazza di nome Frieda, una biondina insignificante dagli occhi malinconici e dalle gote scarne; ma il suo sguardo stupiva per la particolare espressione di superiorità. Quando quello sguardo si posò su K., egli pensò che quegli occhi dovevano già aver regolato certe cose che lo riguardavano e che lui ancora ignorava, ma di cui lo sguardo asseverava l'esistenza.<sup>73</sup>

A ben vedere, questa scena sembra ricalcare l'avvio del romanzo, specie l'introduzione del Conte Klammer: «la particolare espressione di superiorità» di Frieda rimanda infatti alla posizione del Conte stesso, che «pesato il rapporto delle forze» rispetto a K., ha «accetta[to] la lotta sorridendo», conscio di essere più forte di lui; poi, come Frieda aveva già «regolato certe cose che lo riguardavano», così il Conte già sapeva di K. «tutto il necessario»; infine, anche K. sembra reagire

---

<sup>71</sup> *Ibidem* (corsivo mio)

<sup>72</sup> *Ivi*, p. 293

<sup>73</sup> *Ivi*, p. 73

similmente, vittima della sua ingenuità in entrambi i casi: da una parte si illude di poter imporre la sua libertà su quella del Conte, dall'altra è del tutto ignaro delle subdole trame di Frieda e finisce addirittura per innamorarsene. Ma come fa ad innamorarsi di lei se la considera solo «una biondina insignificante»? Ancora una volta per rispondere a questa domanda è necessario rifarsi alla figura del Conte Klammm: a quanto pare Frieda acquisisce fascino agli occhi di K. non appena lui scopre, grazie a Pepi, il suo legame col Conte: «‘L’amica del Conte’ ripeté K. Ella accennò di sì. ‘Allora’, disse K. sorridendo perché la conversazione non prendesse una piega troppo seria, ‘lei per me è una persona molto rispettabile’»<sup>74</sup>. È proprio questa, commenta Cinquegrani, «la svolta che porterà K. a subire la forza di attrazione di Frieda o meglio di Klammm attraverso Frieda»<sup>75</sup>. A monte di tutto, delle macchinazioni di Frieda e delle scelte di K., sembra quindi esserci sempre lui, il Conte, che, allegoria dell'autore, ha permesso dapprima che K. venisse accettato all'interno del Castello – i.e. del romanzo – e poi ne ha condizionato le azioni, irretendolo in virtù della sua onnipotenza. Del resto, come dice Frieda, «Klammm è dappertutto»<sup>76</sup>, e, come dirà lo stesso Conte a K., «*Io non la perdo di vista*»<sup>77</sup>. È il Conte-autore, come già preventivato, ad avere pieno controllo sul *personaggio*, su K., a tenerlo sempre d'occhio affinché faccia ciò che lui si aspetta. Perciò, quando a metà del romanzo gli invia una lettera in cui si congratula con K. per i suoi servizi di agrimensore, che lui in realtà non sta svolgendo, quei complimenti, per quanto apparentemente incomprensibili, sono davvero autentici, perché K. sta inconsapevolmente facendo il gioco del Conte, comportandosi esattamente come era previsto che si comportasse («*I lavori d'agrimensura da Lei eseguiti finora incontrano la mia approvazione. [...] Non rallenti il Suo zelo e conduca a buon fine i lavori. Un'interruzione mi irriterebbe.*»<sup>78</sup>). Risalendo a ritroso nella narrazione già il primo capitolo aveva anticipato questa dinamica,

---

<sup>74</sup> Ivi, pp. 74-75

<sup>75</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 50

<sup>76</sup> F. Kafka, *Il Castello*, cit., p. 162

<sup>77</sup> Ivi, p. 146 (corsivo nel testo)

<sup>78</sup> Ivi, pp. 145-6 (corsivo nel testo)

dando un assaggio del conflitto tra la volontà di K., del *personaggio*, e quella del Conte, dell'*autore*, che da lì in poi avrebbe innervato tutto il testo: «K. rimase solo fra la neve che lo avvolgeva. 'Ecco l'occasione per una piccola scena di scontro' pensò, 'se mi trovassi qui per caso e non per mia volontà'»<sup>79</sup>. In questo caso è come se K. anticipasse le aspettative dell'autore, e così, intuendo che ciò che vorrebbe da lui è «una piccola scena di scontro», decide di rifiutarsi, convinto di essere libero e di poter far valere la propria volontà. Il punto, però, come poi gli rivelerà Pepi nella scena vista poco fa, è che lui davvero si trova lì per caso e non per sua volontà, e il «caso» è gestito dall'autore. L'interpretazione di Cinquegrani sembra corroborare questa tesi:

non è la propria volontà ad averlo catapultato nel romanzo né l'espressione della propria libertà, ma è stata una necessità, un «colpo del destino» che ancora una volta l'autore ha escogitato per costruire la narrazione del romanzo e ciò rappresenta il tragico fallimento di K.<sup>80</sup>

Quindi, continua, «K. è infine, come qualsiasi personaggio, una funzione della storia, è stato accettato nel Castello perché era destino – ovvero volontà dell'autore – che ci fosse»<sup>81</sup>. Se dunque, come sostiene Cinquegrani, K. «in fondo è, come qualsiasi personaggio, in balia dell'autore»<sup>82</sup>, allora non può essere che l'autore stesso ad avere la meglio in questa lotta, impari fin dall'inizio: K. era *destinato* alla sconfitta.

In *Bioshock* lo scioglimento narrativo avviene in maniera simile, pur presentando alcune discrepanze rispetto all'opera kafkiana. Nella fase finale dell'avventura Atlas si rende conto che l'unico modo per liberare Jack dal giogo di Ryan è uccidere Ryan, perciò intima al protagonista di fare quanto segue:

---

<sup>79</sup> *Ivi*, p. 54

<sup>80</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 49

<sup>81</sup> *Ivi*, p. 51

<sup>82</sup> *Ivi*, p. 47

È il momento di sbancare il tavolo o tornare a casa in mutande. [...] Ora, per cortesia, dovresti andare all'ufficio di Ryan e uccidere quel bastardo... è giunto il momento di farla finita.<sup>83</sup>

Persuaso dalle parole di Atlas, nelle quali cozza la formalità di quel «per cortesia» con la volgarità dell'epiteto rivolto a Ryan e la proposta di omicidio, Jack si mette all'opera. Nel tragitto per raggiungere il suo ufficio, Jack viene spesso contattato via radio da Ryan stesso, il quale, anziché minacciarlo, gli riserva stavolta delle rivelazioni enigmatiche, potenti quanto quelle di Pepi nei confronti di K:

Un verme alza lo sguardo e vede, finalmente, il volto di Dio! Ma guardati intorno... c'è una vera e propria convention di vermi qui dentro.

[...]

Come tutti i parassiti che hanno tentato di entrare qui ti credi chissà chi. Potrei spiegarti le ragioni scientifiche per cui ciò che cerchi di fare è impossibile, ma sarebbe come suonare a Mozart una raganella.<sup>84</sup>

I criptici commenti di Ryan risultano più eloquenti di quanto possa sembrare: il termine «Dio» si potrebbe leggere in senso autoreferenziale, inteso nell'accezione di Pirandello, dell'autore come Dio della storia, e pertanto Ryan, finora controfigura dell'autore, sarebbe lui stesso, nella metafora, ad avere lo statuto di divinità. In quest'ottica, il «verme» non può essere altro che Jack, il *personaggio*, e «i vermi», più in generale, tutti gli altri personaggi di Rapture, costretti a sottostare al volere del loro Dio Ryan. Altrettanto significativa è l'allusione finale, in cui l'onniscienza e l'onnipotenza distintive dell'autore-Dio appaiono evidenti: da una parte, Ryan sembra intercettare le intenzioni di Jack – che sta andando ad ucciderlo – nonostante lui non gliel'abbia mai rivelate, dall'altra, sa – e vorrebbe

---

<sup>83</sup> *Bioshock*, 2K Games, 2007

<sup>84</sup> *Ibidem*

spiegargli – che quanto sta per fare è impossibile, perché il *personaggio* non può mai vincere contro l'*autore*, contro colui che l'ha creato, contro Dio. Questo ha dimostrato Kafka ne *Il Castello*, e questa è la direzione narrativa che sembra seguire il videogioco. Tuttavia, l'esito della lotta tra autore e personaggio in questo caso non è così scontato: se è vero che Jack è riuscito più volte, fin dall'inizio, a sottrarsi ai tentati omicidi di Ryan, mettendo così in crisi la sua supposta onnipotenza, perché non dovrebbe avere la meglio su di lui anche questa volta e riuscire davvero a ucciderlo?

Poco più tardi, Ryan contatta nuovamente Jack, instillandogli questa volta un dubbio esistenziale, che rimanda direttamente all'interazione tra K. e Pepi e al tema del destino da lei introdotto:

Un uomo costruisce una città in fondo al mare. È una meraviglia. Un altro uomo si trova per caso su un aereo che si schianta proprio su quella città in mezzo all'oceano. Beh... ha l'aria... di un mezzo miracolo.<sup>85</sup>

Anche in questo secondo colloquio Ryan si dimostra inizialmente autoreferenziale – è lui che ha costruito la città in fondo al mare – ma l'uomo a cui si riferisce poco dopo, quello che «si trova per caso su un aereo che si schianta proprio su quella città», è ovviamente Jack, che all'inizio del videogioco era rimasto vittima di un incidente aereo. Sembrerebbe quindi che anche lui, esattamente come K., sia stato guidato dal «caso», dal destino: dopotutto, anche Atlas aveva formulato la stessa ipotesi nel primo contatto con Jack («Non so come tu sia scampato a quell'incidente aereo, ma ho imparato a non discutere con la Provvidenza»). Per di più, come nella scena precedente, fa da sfondo il divino: il termine «miracolo» impiegato da Ryan – e ancora prima la «Provvidenza» menzionata da Atlas – è intriso di una sfumatura divina, che allude al potere di Dio, cioè dell'autore, sulla sorte da inferire al personaggio. Il «miracolo», in altre parole, non è altro che quel

---

<sup>85</sup> *Ibidem*

«colpo del destino» nominato da Kafka, che ha condotto il personaggio, prima K. e poi Jack, rispettivamente nel Castello e a Rapture. Ritorna così anche Pirandello, ritorna l'autore-Dio con il suo «miracolo» – termine che l'autore girgentino utilizza ne *La prova* con la stessa accezione<sup>86</sup> – e la risoluzione narrativa sembra infatti essere solo una: la sconfitta inevitabile del personaggio, di Jack, come già avvenuto per K.

Alla luce delle parole di Ryan, però, sorge un dubbio allarmante: considerata la sua identificazione con la figura dell'autore, da cui deriva la capacità di plasmare miracolosamente, come Dio, il destino dei personaggi, perché mai dovrebbe aver voluto che un personaggio – Jack – raggiungesse la sua città e adesso, addirittura, voglia farlo fuori? Una delle ipotesi, se ci si rifà di nuovo all'interpretazione di Cinquegrani esposta qualche riga fa, potrebbe essere che questa è la scelta che «ancora una volta l'autore ha escogitato per costruire la narrazione del romanzo [in questo caso del videogioco]», il che equivale a dire, in poche parole, che questa lotta tra autore e personaggio era necessaria, perché costituisce il contenuto della storia stessa, del romanzo come del videogioco, che altrimenti, senza questo conflitto, non sarebbero mai esistiti. Alternativamente, come ricorda ancora Cinquegrani in maniera più sintetica e diretta, «siamo nel Modernismo»<sup>87</sup> e perciò «il destino di un personaggio [...] è nella lotta con l'autore»<sup>88</sup>. Ciononostante, la scena successiva sembra rivelare anche altro.

Jack si trova finalmente di fronte all'ufficio di Ryan e riceve da lui un ultimo messaggio, che ha l'aria di essere sia un avvertimento che una minaccia:

Malgrado il crollo delle mie difese fisiche, non mi sconfiggerai. La mia forza non è nel ferro e nel fuoco, ma nell'intelligenza e nella volontà. [...] Andrew Ryan non ti offrirà altro che cenere!  
[...]

---

<sup>86</sup> Cfr. L. Pirandello, *Novelle per un anno*, pp. 196-97

<sup>87</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 24

<sup>88</sup> Ivi, p. 36

C'è un tempo per tutte le cose, un tempo per vivere e uno per morire, un tempo per costruire e uno per distruggere. Vieni figliolo, c'è ancora un'ultima cosa della quale discutere. [...] Alla fine, cosa distingue uno schiavo da un uomo? Denaro, potere? No. Un uomo sceglie. Uno schiavo obbedisce.

[...]

Chi è stato mandato a uccidere? Uno schiavo o un uomo? [...] Entra.<sup>89</sup>

Ryan ora manifesta chiaramente la consapevolezza di essere sul punto di morire, ma sembra non temere questa eventualità, anzi, invita persino Jack ad entrare nel suo ufficio, affinché porti a compimento il suo incarico. Allegoricamente, questa noncuranza della morte simboleggia, ancora una volta, la superiorità dell'autore nei confronti del personaggio: non è un caso che Ryan dichiari che la sua «forza non è nel ferro e nel fuoco, ma nell'intelligenza e nella volontà», perché l'autore non solo è più intelligente del personaggio, dato che conosce in anticipo ogni sua mossa – Ryan già sapeva che Jack stava andando a ucciderlo – e può dunque essere sempre un passo avanti a lui, ma soprattutto egli è anche libero di esercitare la propria volontà incontrastato. Ciò che la sua affermazione sembra voler dire, quindi, è che qualora dovesse davvero morire, è lui ad averlo scelto, ad aver previsto che ciò accadesse per mano di Jack. D'altronde, se realmente la forza di Ryan – cioè dell'autore – è «nella volontà», anche se questa dovesse includere la sua morte, sarebbe pur sempre lui ad averlo deciso. Con queste premesse, il quesito finale posto a Jack, se sia uno schiavo o un uomo – i.e. se possa davvero scegliere o meno – sembra ammettere una sola risposta.

Entrato finalmente nell'ufficio di Ryan, Jack lo coglie mentre sta giocando a golf in un angolo dello studio. Jack, controllato dal giocatore in una sequenza ancora interattiva, si avvicina a lui, il quale, dopo aver imbucato l'ultima pallina, pronuncia le seguenti parole innescando una *cutscene*:

---

<sup>89</sup> *Bioshock*, 2K Games, 2007

Fermati, per cortesia. Per cortesia. Una frase potente. Suona familiare. Siediti, per cortesia. Salta per cortesia. Corri. Fermo. Girati. Un uomo sceglie. Uno schiavo obbedisce. Uccidi. Un uomo sceglie. Uno schiavo obbedisce. OBBEDISCI.<sup>90</sup>

Jack, incapace di opporsi al comando appena ricevuto, gli ruba così di mano la mazza da golf e lo uccide colpendolo ripetutamente.

Le implicazioni di questa scena, momento *clou* del gioco, sono molteplici.

Da un punto di vista narrativo, Ryan ha appena rivelato a Jack la parola d'ordine – «*per cortesia*» – utile ad attivare il suo controllo mentale, di cui Atlas si è servito per tutto il tempo, mascherando quelli che erano veri e propri ordini, a cui era impossibile sottrarsi, con un'innocua formula retorica di cortesia, letteralmente. Di conseguenza, Jack realizza di non essere mai stato libero – o uomo, secondo la teoria di Ryan – e di essere sempre stato manipolato da Atlas. La frase «*per cortesia*» è ciò che ha condizionato le sue azioni fin dall'inizio, fin dal primo ordine che gli è stato impartito («Raccogli quella radio a onde corte, per cortesia»), ed è ciò che lo stesso Ryan ha appena utilizzato contro di lui per metterlo in ridicolo, facendolo sedere, saltare, correre e girarsi, come un burattino nelle mani del burattinaio. Questo sembra avallare la tesi esposta in precedenza su Jack come *type*, che Scarfone completa asserendo che si tratta proprio del «personaggio marionetta, in cui qualificazioni (essere) e funzioni (agire) sono solidali fino all'automatismo»<sup>91</sup>: in poche parole, Jack non solo si comporta da marionetta, agendo per tutto il gioco per conto di altri (Atlas e Ryan), ma lo è davvero, in quanto sottomesso al controllo mentale innescato dal quel «*per cortesia*». Significativamente, Scarfone chiarisce che «*tipo* è ciò che si oppone a *individuo*»<sup>92</sup>, o come direbbe Ryan, schiavo è ciò che si oppone a uomo.

Da un punto di vista narratologico, invece, questa scena manifesta la sconfitta del

---

<sup>90</sup> *Ibidem*

<sup>91</sup> G. Scarfone, *Anatomia del personaggio romanzesco. Storia, forme e teorie di una categoria letteraria*, cit., p. 69

<sup>92</sup> *Ibidem*

personaggio e la vittoria dell'autore, nonostante il successo del primo nel suo incarico. Jack ha sconfitto Ryan, ma il personaggio non ha sconfitto l'autore: è quest'ultimo, infatti, ad aver scelto come uscire di scena, ordinandolo al personaggio. La rivelazione ultima di cui Jack, in qualità di personaggio, è stato oggetto è che tutto ciò che ha fatto non è stato mai frutto del suo libero arbitrio, ma della volontà di qualcun altro, dell'autore. Perfino nella sua ultima missione, terminata con successo, non ha avuto potere decisionale. Del resto, come aveva detto lo stesso Ryan, «c'è un tempo per tutte le cose, un tempo per vivere e uno per morire, un tempo per costruire e uno per distruggere», ed è l'autore a stabilirlo: è lui ad aver costruito la narrazione, ad aver distrutto la libertà del personaggio, ad aver vissuto per tutto questo tempo e, infine, ad aver scelto di morire. Jack non ha fatto altro che eseguire gli ordini, o in altre parole, il personaggio non ha fatto altro che seguire la storia. È questo il suo destino, quello di *personaggio*, «di dover sottostare a una parabola, di essere suo malgrado incastrato all'interno di un percorso tracciato dall'autore»<sup>93</sup>, direbbe Cinquegrani. Pertanto, nonostante Jack abbia davvero sconfitto Ryan, non sarebbe corretto credere che abbia vinto, quando nulla è dipeso da lui. Più che altro, in realtà, è l'autore che ha vinto contro se stesso, elaborando una storia in cui il suo simulacro – Andrew Ryan – venisse sconfitto. Ecco dimostrata dunque la sua teoria: «malgrado il crollo delle mie difese fisiche, non mi sconfiggerai» – aveva dichiarato Ryan nell'ultimo colloquio con Jack – perché la sua forza è «nella volontà», e lui ha *voluto* morire.

Da una prospettiva squisitamente ludica, inoltre, queste riflessioni acquistano una valenza ancora maggiore: l'impotenza del personaggio, infatti, si riflette anche sul giocatore, il quale è costretto, nel momento della rivelazione finale, a guardare Jack mentre viene controllato da Ryan, senza possibilità d'interazione. I vincoli ludici insiti in una *cutscene*, come ribadito nei paragrafi prima, impediscono infatti all'utente di incidere davvero all'interno di quella scena. Il giocatore non può sottrarre il personaggio al suo destino, perché quello di Jack è anche il suo.

---

<sup>93</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 36

Pertanto, come evidenzia Adam Ruch nella sua analisi, «control is taken away from the player, and we see our own player-character-self beat Ryan to death. Jack is confirmed as a slave, and the player as complicit»<sup>94</sup>. Per estensione, dunque, è come se la formula “per cortesia” avesse un effetto duplice, sul personaggio e sul giocatore contemporaneamente, la cui capacità d’azione viene in entrambi i casi neutralizzata. Nello specifico, l’effetto prodotto da questa frase richiama quello descritto da Pirandello in *Sei Personaggi in cerca d’autore*: verso la fine, il personaggio del Figlio si dimostra particolarmente restio a rappresentare una scena per lui molto dolorosa, il che lo porta ad asserire risoluto «Io non rappresento nulla!»<sup>95</sup> e, poco dopo, a ribadire con insistenza «Io non mi presto! Non mi presto!»<sup>96</sup>. «Me ne lasci andare!»<sup>97</sup>, prega addirittura il Capocomico, ma mentre sta per andarsene, qualcosa glielo impedisce:

*Il Figlio resterà proteso verso la scaletta, ma, come legato da un potere occulto, non potrà scenderne gli scalini; poi, tra lo stupore e lo sgomento ansioso degli Attori, si muoverà lentamente lungo la ribalta, diretto all’altra scaletta del palcoscenico; ma giuntovi, resterà anche lì proteso, senza poter discendere.*<sup>98</sup>

Quel «potere occulto» nominato da Pirandello innesca nel Figlio la stessa reazione vista in *Bioshock* su Jack e il giocatore: lo paralizza, lo priva della propria volontà, lo costringe a rimanere in scena. Se, infatti, potesse davvero fare come crede, se lasciasse il palcoscenico, l’intera rappresentazione crollerebbe. È proprio qui che si rende necessario l’intervento dell’autore, che dall’alto della sua onnipotenza

---

<sup>94</sup> A. Ruch, *INTERPRETATIONS OF FREEDOM AND CONTROL IN BIOSHOCK*, Macquarie University, Sydney, Australia, 2007, p. 85 (<[Interpretations of Control and Freedom i.pdf](#)> 22/01/26)

Il controllo viene sottratto al giocatore, e vediamo il nostro personaggio-alter-ego colpire Ryan a morte. Jack si conferma uno schiavo, e il giocatore suo complice.

<sup>95</sup> L. Pirandello, *Sei personaggi in cerca d’autore*, cit., p. 86

<sup>96</sup> *Ivi*, p. 90

<sup>97</sup> *Ivi*, p. 86

<sup>98</sup> *Ivi*, p. 87 (corsivo nel testo)

impone al personaggio di restare all'interno dell'intreccio. Similare è la strategia narrativa impiegata in *Bioshock*, dove quel «per cortesia» altro non è che un modo per l'autore di assicurarsi che tutto vada secondo i suoi piani, è una misura coercitiva, applicata sia al personaggio che al giocatore, per salvaguardare l'integrità narrativa del videogioco. Considerato Pirandello e le implicazioni dell'onnipotenza dell'autore, la frase che incatena Jack e il giocatore ad una passiva remissività sembra quindi un costante monito a non uscire dalla storia, o per meglio dire, a non fare nulla che l'autore non abbia pensato. Il «Per cortesia...», allora, va opportunamente riformulato in ciò che rappresenta davvero: un ordine sotto mentite spoglie, posto come una richiesta, che l'autore rivolge al personaggio-giocatore: “Per cortesia, puoi rimanere all'interno della parabola che ho tracciato per te?”.

Alla luce di questa chiave di lettura, anche l'interattività stessa, che permette all'utente di fruire del videogioco, viene riconsiderata, specie quando si tratta di una *cutscene* come quella appena vista. Qualora il giocatore volesse interagire col personaggio per aiutarlo a vincere, in virtù di una magari consolidata empatia con lo stesso, ciò gli verrebbe negato, dando prova di quello che la Woolf sosteneva sulle convenzioni narrative, e cioè che talvolta «the convention [qui l'interazione] ceases to be a means of communication between writer and reader [*giocatore*, in questo caso], and becomes instead an obstacle and an impediment»<sup>99</sup>: in altre parole, se inizialmente l'interattività è la convenzione narrativa che permette al giocatore di avere accesso alla storia e al controllo del suo protagonista, questa diventa poi un ostacolo per l'autore, che non può permettersi di concedere all'utente piena libertà d'azione sulla trama – proprio come Pirandello in *Sei Personaggi* è costretto a bloccare il Figlio sulla scaletta – pena il deragliamento della storia stessa. Deve perciò limitare l'interazione del fruitore alle sole fasi di gioco in cui il suo intervento risulti sicuro, mitigando così il rischio di

---

<sup>99</sup> V. Woolf, *Mr. Bennett & Mrs. Brown*, cit., p. 119

La convenzione cessa di essere un mezzo di comunicazione tra scrittore e lettore e diventa un ostacolo e un impedimento.

compromettere la storia come l'ha pensata lui. Ogni *cutscene* è allora, in un certo senso, una manifestazione di quel «potere occulto» pirandelliano, per mezzo del quale l'autore costringe l'utente a smettere di giocare e a guardare, passando così da una fruizione (inter)attiva ad una passiva, come promemoria che gli rammenti chi ha davvero in mano le redini della storia.

A seguito di questa inaspettata rivelazione, infine, non solo il giocatore è costretto a fare i conti con la sua impotenza, equivalente a quella del personaggio, ma realizza inoltre, data l'assurdità della situazione, di quel «per cortesia» come parola magica, che il personaggio è tale, un essere fittizio nelle mani di qualcun altro, vittima di un potere che va oltre il suo dominio. È a questo punto che l'identificazione con lui si infrange, producendo quello che Walter Benjamin definiva lo *straniamento*, cioè «l'arte di suscitare stupore nello spettatore»<sup>100</sup>, dato dal fatto che il giocatore realizza di non poter essere Jack, perché non gli somiglia, perché è solo una funzione all'interno di una storia, perché ora che il trucco è stato svelato la sospensione dell'incredulità non è più possibile. Nei suoi *Scritti teatrali* Brecht teorizza l'utilizzo di questo artificio retorico, la cui funzione consiste proprio «nell'impedire l'immedesimazione nella vicenda o nel protagonista di essa», così «lo spettatore viene indotto a distaccarsi dalla storia che vede, a riflettere su di essa»<sup>101</sup>. È questo un tratto caratteristico della corrente modernista: nello specifico, Cinquegrani ricorda che nel «modernismo lo straniamento del lettore avviene perché ci si trova di fronte a una narrazione che non assomiglia più alla realtà, con personaggi che non assomigliano più ai lettori stessi», e che addirittura «possono trasformarsi in scarafaggi senza battere ciglio» – chiaro riferimento a *La metamorfosi* di Kafka –, o come in questo caso, diventare burattini alla mercé di chi pronuncia una semplice formula magica.

Nel finale di *Bioshock*, tuttavia, quello appena visto non è l'unico colpo di scena. Subito dopo aver ucciso Ryan, Jack viene contattato da Atlas, il quale gli riserva

---

<sup>100</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 74

<sup>101</sup> R. Luperini, P. Cataldi, *La scrittura e l'interpretazione*, Palermo, Palumbo Editore, 1998, p. 82

un'ulteriore rivelazione:

Bel colpo, ragazzo! (ride) È il momento di mettere fine a questa mascherata. Non esiste nessun Atlas, bello mio. Non è mai esistito. [...] Ma tu sei stato un amico e meriti un po' di onestà. Il mio nome è Frank Fontaine.<sup>102</sup>

Su questo fantomatico Frank Fontaine il gioco non offre mai informazioni dirette, ma dissemina degli indizi, sotto forma di audio-diari o pagine di giornali di Rapture, che sta al giocatore trovare. Nel suo saggio sui modelli narrativi nei videogiochi, nel capitolo dedicato a *Bioshock*, la già citata Valentina Paggiarin raccoglie e riassume le generalità di questo personaggio, essenziali a far luce sulla sua figura, rammentando quanto segue:

Fontaine, che può essere considerato il vero antagonista di questa vicenda, è un uomo d'affari che ha investito nel piano visionario di Ryan e che ha sviluppato, in parte, l'alta tecnologia necessaria alla costruzione e al mantenimento della città.

[...]

In realtà, quello che interessa a Fontaine è acquisire il controllo sulla città nel suo insieme, non liberarla dal "giogo del nuovo tiranno" [cioè Ryan]<sup>103</sup>

Il profilo del personaggio offerto da Paggiarin getta le basi per una più ampia riflessione. Come già appurato in precedenza, Atlas/Fontaine è anch'egli un personaggio sotto la giurisdizione di Ryan – ergo dell'autore – esattamente come Jack. Tuttavia, il suo proposito di eliminare il re di Rapture e di prendere il controllo della città, implica un cambiamento del suo statuto di personaggio. In termini narratologici, il rimpiazzo gerarchico a cui Fontaine ambisce spodestando Ryan è allegoria del tentativo del *personaggio* di sostituirsi all'*autore*, che è ciò

---

<sup>102</sup> *Bioshock*, 2K Games, 2007

<sup>103</sup> V. Paggiarin, *MODELLI NARRATIVI E RIMEDIAZIONI TECNOLOGICHE*, cit., p. 280

che caratterizza la narrazione modernista: Cinquegrani sottolinea che «la lotta tra autore e personaggio è decisiva in quest'epoca», perché nonostante l'autore sia Dio – come visto in Barthes e Pirandello – i personaggi «sanno di doversi sostituire a lui con un atto sacrilego e rivoluzionario»<sup>104</sup>. E Fontaine, per mezzo di Jack, sembra esserci riuscito. A ben vedere, quindi, è lui ad aver sconfitto l'autore-Ryan, non Jack, che invece è stato manipolato per tutto il tempo, ignaro delle vere trame di quello che allora credeva chiamarsi Atlas. Per inciso, questa considerazione sul protagonista di *Bioshock* lo avvicina ulteriormente al K. kafkiano: Testa evidenzia infatti che anche K. «non sa, non capisce, non vede chiaramente [...] e si fa trascinare qua e là dalle altre figure del romanzo»<sup>105</sup>, ed è proprio questa la sorte patita da Jack, il quale rimane all'oscuro della verità per tutto il corso della storia, vittima dei raggiri e dei giochi di potere di Ryan e Fontaine. Sia K. che Jack risultano quindi essere, per citare nuovamente Testa, «delle parti obiettivamente determinate da macchine superiori [...] che ne anticipano le mosse e ne regolano i passi»<sup>106</sup>, da un lato il Conte Klammer, dall'altro Ryan e Fontaine, in entrambi i casi l'autore.

Ora che Fontaine ha ultimato il suo piano, parrebbe dunque che il *personaggio* sia riuscito con successo a sostituire l'*autore*, o perlomeno il personaggio-autore che lo rappresentava ad un livello intradiegetico, cioè Ryan. Tuttavia, l'autore extradiegetico, di fronte ad una simile insolenza da parte di uno dei suoi personaggi, interviene ora per ristabilire l'ordine. Il suo intervento, però, resta sempre circoscritto all'interno della cornice narrativa, senza stravolgere i piani diegetici, ossia senza rivelare apertamente la sua presenza, che rischierebbe altrimenti di infrangere la sospensione dell'incredulità. Per sottrarre Jack al controllo mentale di Fontaine, che potrebbe continuare a servirsi di lui arbitrariamente, si rende necessario infatti un altro «colpo del destino», che è naturalmente l'autore stesso ad ordire. Il *caso* vuole che Jack si imbatta in un personaggio chiave, al pari della

---

<sup>104</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 28

<sup>105</sup> E. Testa, *Eroi e figuranti. Il personaggio nel romanzo*, cit., p. 9

<sup>106</sup> *Ivi*, p. 8

Pepi de *Il Castello*, in grado di ribaltare la narrazione, incidendo direttamente sul protagonista: la dottoressa Tenenbaum. È lei che riesce, tramite i suoi esperimenti, ad eliminare l'effetto anestetizzante del «per cortesia» su Jack, privando così Fontaine del controllo mentale che prima esercitava su di lui. Ora il personaggio è *libero*, ma nella sola accezione narrativa: è libero dall'assoggettamento di Fontaine, ma nel senso narratologico del termine, invece, non lo è, e non può esserlo, in quanto ancora – e sempre – asservito alla volontà autoriale. Subito dopo, infatti, il giocatore riceve a schermo un ordine legato al prossimo obiettivo che (Jack) dovrà portare a termine, che pare quasi provenire direttamente dall'autore stesso: «Trova Fontaine!»<sup>107</sup>. Non solo colpisce l'utilizzo del verbo all'imperativo, ma è soprattutto il segno di interpunzione a stupire, quel punto esclamativo, come se colui che stesse comunicando quell'ordine – l'autore – fosse coinvolto emotivamente nell'esperienza narrativa, come se volesse vendicarsi, sanzionando l'impudenza del personaggio. Il giocatore ha ora il compito di guidare Jack alla ricerca di Fontaine. Una volta trovato, questi si scaglia contro Jack, ingaggiandolo in un duello. La risoluzione narrativa sembra ormai prossima, e l'incarico del giocatore ben chiaro: sconfiggere Fontaine. L'esito finale vede Jack avere la meglio su di lui, e coronare quello che era sempre stato il suo scopo fin dall'inizio, tornare in superficie. L'autore, servendosi del personaggio-giocatore, ha così ripristinato l'ordine nella narrazione, nel mondo di cui è Dio, punendo la superbia di un personaggio, e concedendo all'altro, Suo aiutante, un lieto fine. Giustizia (poetica) è stata fatta.

Alla luce di quanto espresso in questa disamina, si è visto come in *Bioshock* la struttura narrativa tragga ispirazione dalla letteratura, permettendo non solo di nobilitarne il contenuto, ma anche di paragonarlo a quello dei più grandi classici letterari, considerando così il titolo come parte di quei «literary games» nell'accezione di Astrid Ensslin, «in the sense of games that embed literary structures and encourage literary reading interwoven with gameplay»<sup>108</sup>. In effetti,

---

<sup>107</sup> *Bioshock*, 2K Games, 2007

<sup>108</sup> A. Ensslin, *Video Games as Unnatural Narratives*, Bangor University, UK, 2015, p. 2,

anche Paggiarin sembra sposare questa tesi, asserendo che alla base del videogioco vi è la «scelta di far vivere al giocatore un'esperienza che sia prima di tutto narrativa, e solo in secondo luogo interattiva nel senso videoludico del termine»<sup>109</sup>, e questo è motivato anche dalla

tipologia di nemici che il giocatore deve affrontare: i personaggi sono maschere, sono stereotipi portatori di significato che servono per aiutare il fruitore a concentrarsi sulle idee veicolate più che sugli eventi o sui singoli “tipi” presentati<sup>110</sup>

In particolare, l'idea fondante veicolata dal gioco sembra risiedere nella convinzione che l'uomo non è libero: secondo Ruch, infatti, la storia che *Bioshock* propone «is of humans who believe themselves to have choice, to be free, but are just as fatally controlled by powers beyond them»<sup>111</sup>. Di conseguenza – ed è questa l'essenza del videogioco nella lettura di Ruch – «*Bioshock* represents choice as a theme», nonostante il fatto che «the choices are revealed to be utterly illusionary, [which] forc[es] the player to examine his or her own actions, just as the character is forced to»<sup>112</sup>.

Il tema della scelta, infine, risponde ipoteticamente anche all'esigenza di un tema dal carattere universale, che coinvolga gli utenti e li faccia sentire, anche in virtù della loro interazione col gioco, parte integrante dell'esperienza, immersi nella vicenda che il titolo racconta. Lo stesso Pirandello sembra calcare su questo

---

(<[DiGRA2015keynotescriptwithslides.pdf](#)> 28/01/26)

videogiochi letterari

Nel senso di giochi che incorporano strutture letterarie e promuovono un'interpretazione letteraria intessuta con l'esperienza ludica

<sup>109</sup> V. Paggiarin, *MODELLI NARRATIVI E RIMEDIAZIONI TECNOLOGICHE*, cit., p. 282

<sup>110</sup> *Ibidem*

<sup>111</sup> A. Ruch, *INTERPRETATIONS OF FREEDOM AND CONTROL IN BIOSHOCK*, cit., p. 86

È di uomini che credono di avere una scelta, di essere liberi, ma sono fatalmente controllati da poteri oltre il loro dominio

<sup>112</sup> *Ibidem*

1. Bioshock rappresenta come tema la scelta

2. le scelte si rivelano essere completamente illusorie, il che spinge il giocatore a riesaminare le sue azioni, esattamente com'è costretto a farlo anche il personaggio

aspetto, quando nella prefazione di *Sei Personaggi* sostiene di identificarsi come autore «di natura più propriamente filosofica», perché

*ci sono certi scrittori [...] che sentono un più profondo bisogno spirituale, per cui non ammettono vicende, figure o paesaggi che non s'imbevano, per così dire, d'un particolare senso della vita, e non acquistino con esso un valore universale.*

*Io ho la disgrazia di appartenere a questi ultimi.*<sup>113</sup>

Ed è proprio questo lo stesso significato di cui si carica l'esperienza ludica di *Bioshock*, nel cui tema della scelta, o nella «lotta del personaggio con l'autore, chiunque può vedere la lotta dell'uomo contro il destino o la fortuna»<sup>114</sup>: Jack, pertanto, tornerebbe ad essere letto come un *personaggio-tipo*, che in questo caso, rammenta Scarfone,

abbraccia il concetto di allegoria: il tipo è 'qualcosa che sta per qualcos'altro', è ciò che incarna un'idea in grado di trascendere la singolarità. Il tipo non importa tanto per sé stesso quanto per l'idea che incarna.<sup>115</sup>

Jack rappresenterebbe allora, più in generale, l'uomo nel mondo, e in senso più circoscritto, ciascun giocatore, il cui libero arbitrio viene messo in discussione.

«Ed ecco [...] quel senso universale cercato»<sup>116</sup>, direbbe Pirandello.

---

<sup>113</sup> L. Pirandello, *Sei personaggi in cerca d'autore*, cit., p. 12

<sup>114</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 53

<sup>115</sup> G. Scarfone, *Anatomia del personaggio romanzesco. Storia, forme e teorie di una categoria letteraria*, cit., p. 69

<sup>116</sup> L. Pirandello, *Sei personaggi in cerca d'autore*, cit., p. 14

### III. *The Stanley Parable*: tra Modernismo e Postmodernismo

“L’esperienza reale della lettura [...] mostra un gioco di interferenze tra narratore e personaggio – tra i loro diversi tempi, le loro diverse voci e prospettive – che non può essere pacificamente liquidato. La dialettica narratore-personaggio inscena una frizione cruciale”

G. Scarfone, ANATOMIA DEL PERSONAGGIO ROMANZESCO<sup>117</sup>

*The Stanley Parable*, gioco datato 2013 e figlio del panorama indipendente, si configura come un’esperienza narrativa anticonformistica, in grado di abbattere le convenzioni del medium videoludico e di proporre, come suggerisce la citazione di testa, una dialettica tra narratore e personaggio, con risvolti che abbracciano tanto la corrente modernista quanto quella postmoderna, collocandosi a metà tra le due.

Emblematico è già il prologo, che stabilisce il tono surreale della storia e sembra alludere fin da subito ad una dimensione metavideoludica, presentata dal narratore stesso:

Questa è la storia di un uomo di nome Stanley.

Stanley lavorava per un’azienda in un grande edificio, ed era l’impiegato Numero 427. Il lavoro dell’impiegato numero 427 era semplice. Sedeva alla sua scrivania nella stanza 427 e premeva tasti su una tastiera. Tramite un monitor sulla scrivania riceveva ordini in merito a che tasti premere, in quale ordine e per quanto tempo.

[...]

Poi, un giorno, accadde qualcosa di molto particolare. Qualcosa che

---

<sup>117</sup> G. Scarfone, *Anatomia del personaggio romanzesco. Storia, forme e teorie di una categoria letteraria*, cit., p. 114

avrebbe cambiato Stanley per sempre. Qualcosa che non avrebbe mai dimenticato. Era alla sua scrivania da circa un'ora, quando si accorse che sul suo monitor non era arrivato neppure un ordine da eseguire.

[...]

Pietrificato dallo shock si ritrovò incapace di muoversi per molto tempo. Quando tornò in sé, tuttavia, e riebbe l'uso dei sensi, si alzò dalla scrivania e uscì dal suo ufficio.<sup>118</sup>

In primo luogo, la sola presenza del narratore sembra infrangere una delle principali convenzioni videoludiche. Tenzialmente, infatti, la narrazione in un videogioco è affidata all'immagine e ai dialoghi tra i personaggi. Addirittura, a detta di Ensslin, «the kind of narrative voice we're used to from fictional storytelling in print [...] doesn't work in games for the most part because having a narrator telling the story would rule out individualised interaction with the storyworld»<sup>119</sup>. In altre parole, il narratore intaccherebbe col suo racconto la fruizione soggettiva dell'utente: esplicitare, ad esempio, i pensieri o i sentimenti del personaggio che il giocatore sta controllando, sarebbe d'intralcio all'identificazione con lo stesso, non solo perché questi potrebbero non combaciare con i suoi, ma perché, anche se così non fosse, sarebbe il giocatore, idealmente, a volerlo scoprire, attraverso la sua personale esperienza con la storia. La voce narrante, dunque, prevaricherebbe i desideri dell'utente, dettandogli cosa pensare, cosa sentire, in virtù di cosa pensa e sente il protagonista, impedendogli così di essere libero nella fruizione emotiva del videogioco. Ne deriva un'inevitabile distanza tra giocatore e personaggio, il che segna il primo punto di distacco dal modernismo: se prima, con *Bioshock*, il giocatore si identificava con Jack, incorrendo solamente in seguito nello straniamento, qui, nonostante la visuale in prima persona, il giocatore è consapevole fin da subito di non essere Stanley, ed è

---

<sup>118</sup> *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013

<sup>119</sup> A. Ensslin, *Video Games as Unnatural Narratives*, cit., p. 5

Il tipo di voce narrante a cui siamo abituati nella narrativa cartacea non funziona quasi mai nei giochi, perché avere un narratore che racconta la storia elimina l'esperienza personalizzata col mondo della storia.

la stessa voce narrante a ricordarglielo: non solo, infatti, la narrazione è in terza persona, il che ostacola l'adozione del punto di vista del personaggio e scoraggia l'identificazione con lui, ma è anche al *passato* – «as [...] narrative in literature»<sup>120</sup>, sottolinea Majewski – come se ciò che viene raccontato fosse già successo, e il giocatore quindi dovesse solo attenersi al copione che il narratore sta seguendo. Si tratta, nello specifico, di quella che Bordwell chiama «mimetic narration – that is, narration through the imitation (mimesis) of the action being narrated»<sup>121</sup>. Difatti, quando la voce narrante dice che Stanley «si alzò dalla scrivania e uscì dal suo ufficio», il giocatore non può far altro che svolgere esattamente quelle azioni, dovendo perciò, almeno per il momento, rispettare la storia che viene narrata. Non ha dunque libertà, non può provare ad essere Stanley a modo proprio – il che potrebbe forse favorire l'identificazione – ma solo nel modo descritto dal narratore, la cui presenza stessa rivela implicitamente la finzione dell'esperienza, che ciò che si ha di fronte è una storia e che Stanley è solo un personaggio: in poche parole, il giocatore sa di non *essere* Stanley ma di starlo solamente *interpretando*. Questa consapevolezza di fondo, il disincanto di non essere il personaggio ma solo la mano che lo controlla, posiziona in un certo senso il fruitore fuori dalla storia, ed è questa, nota Cinquegrani, una caratteristica che «inquadra perfettamente la letteratura postmoderna: il lettore si colloca [...] al di fuori dello spazio fittizio che si genera all'interno della narrazione»<sup>122</sup>. Per di più, anche la situazione narrativa surreale sembra spingere il giocatore ai margini della storia: non solo Stanley «si accorse che [...] non era arrivato neppure un ordine da eseguire», il che rompe l'ordinarietà della sua routine e «threaten[s] his very *raison d'être*»<sup>123</sup> (cosa può

---

<sup>120</sup> J. Majewski, *THEORISING VIDEO GAME NARRATIVE*, cit., p. 25

Come la narrativa in letteratura

<sup>121</sup> *Ibidem*

Narrazione mimetica – cioè narrazione attraverso l'imitazione (mimesi) dell'azione che viene narrata.

<sup>122</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 86

<sup>123</sup> B. J. Fest, *METAPROCEDURALISM: THE STANLEY PARABLE AND THE LEGACIES OF POSTMODERN METAFICTION*, Leeds, UK, Subaltern Media, 2016, p. 9

(<[metaproceduralism-the-stanley-parable-and-the-legacies-of-postmodern-metafiction.pdf](#)>  
29/05/26)

fare un personaggio se non ha uno scopo? Se il suo intreccio è stato spezzato?), ma ciò che è veramente fuori dall'ordinario è che, come poi evidenzia prontamente il narratore, «tutti i suoi colleghi erano spariti»<sup>124</sup>:

‘Tutti i miei colleghi sono misteriosamente svaniti nel nulla in un solo istante, così, senza motivo?’ [pensò]. Niente di tutto questo aveva senso. E, mentre rifletteva, iniziò a fare caso ad altre stranezze. Ad esempio, perché non si vedeva i piedi quando guardava in basso? Perché le porte gli si chiudevano automaticamente alle spalle, ovunque andasse? Oltretutto, queste stanze cominciavano a sembrargli piuttosto familiari. Forse erano sempre le stesse? ‘No’ si disse Stanley. ‘È tutto troppo strano, non può essere reale.’<sup>125</sup>

Data quindi l'assurdità delle circostanze, che nel corso della storia si acuirà maggiormente, l'utente non può che sentirsi spaesato, all'interno di un mondo che non rappresenta il suo, ma uno spazio *altro*, «lo spazio altro della narrazione postmoderna, interdetta al lettore[-giocatore] e alla realtà, e quindi anche al senso»<sup>126</sup>.

Ai fini del discorso sull'identificazione, inoltre, è doveroso fare un inciso sulla prospettiva in prima persona, già incontrata in *Bioshock*. Se è vero quanto accennato precedentemente, cioè che questo tipo di visuale favorisce l'immedesimazione col personaggio, poiché come ribadito da Majewski «playing a first-person [game], you are encouraged to feel as though you are there, in the game world» perché «you see and hear everything from the point of view of the character»<sup>127</sup>, è altrettanto vero che in questo caso il personaggio sembra quasi non esistere fisicamente, ma solo nelle parole del narratore: la visuale in soggettiva non

---

<sup>124</sup> *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013

<sup>125</sup> *Ibidem*

<sup>126</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 92

<sup>127</sup> J. Majewski, *THEORISING VIDEO GAME NARRATIVE*, cit., p. 17

In un gioco in prima persona sei spinto a credere di trovarti lì, nel mondo di gioco, perché vedi e senti tutto dal punto di vista del personaggio

offre alcuno scorcio che renda visibile la figura di Stanley: quando l'utente interagisce con l'ambiente di gioco – preme pulsanti, apre porte, salta o cade – non si vedono né gambe né braccia («perché non si vedeva i piedi quando guardava in basso?»), e persino quando si avvicina ad una superficie a specchio, come la parete in vetro del suo ufficio o di quello dei suoi colleghi, la sua immagine riflessa non c'è. Bradley J. Fest puntualizza infatti che il gioco «dispenses with the hero with a thousand faces and gives us one without any face at all»<sup>128</sup>. Tutto ciò, unito al fatto che Stanley non parla, sembra dipingerlo come un personaggio inconsistente, rendendo non solo ancor più ardua una possibile vicinanza con lui, ma alimentando parimenti la paradossalità dell'esperienza narrativa. Stanley, dunque, parrebbe esistere più compiutamente come oggetto della narrazione, cioè come personaggio *narrato*, che come personaggio *giocato*, cioè visibile all'interno del mondo di gioco.

Secondariamente, l'allusione metavideoludica risulta evidente: Stanley che «premeva tasti su una tastiera» e che «tramite un monitor sulla scrivania riceveva ordini in merito a che tasti premere, in quale ordine e per quanto tempo» è un chiaro riferimento all'utente stesso, che condivide precisamente la stessa condizione del protagonista mentre gioca<sup>129</sup>. Come lui, riceve ordini da uno schermo, ordini impartiti dall'«alto», dall'autore del gioco – che ha sviluppato i livelli e scritto la storia – e si ritrova sostanzialmente a premere dei pulsanti, per svolgere azioni predeterminate. Questa riflessione sul medium all'interno dello stesso, questa consapevolezza delle dinamiche ludiche di cui anche *The Stanley Parable* si serve, prende le mosse «from self-referential postmodern forms», fa notare Fest, il quale arriva a sostenere che questa «self-reflexivity in videogames should be read as a sign of their aesthetic maturation»<sup>130</sup>. Ciò rende *The Stanley*

---

<sup>128</sup> B. J. Fest, *METAPROCEDURALISM: THE STANLEY PARABLE AND THE LEGACIES OF POSTMODERN METAFICTION*, cit., p. 20

Fa a meno dell'eroe dai mille volti e ce ne dà uno che non lo ha proprio

<sup>129</sup> Cfr. *Ivi*, p. 9

<sup>130</sup> *Ivi*, pp. 2, 5

L'autoriflessività nei videogiochi dovrebbe essere letta come un segno della loro maturità estetica  
Dalle forme postmoderne autoreferenziali

*Parable*, come poi si vedrà in maniera più plateale, «a videogame about videogames»<sup>131</sup>.

Poco più avanti, il giocatore raggiunge un punto di svolta: dopo aver guidato Stanley per i corridoi e gli uffici in cerca di qualche suo collega, sotto le imperanti direttive del narratore, si ritrova di fronte a un bivio (fig. 2).



*The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013 (fig. 2)

Due porte si aprono, ed è questo il momento e il luogo in cui la storia si complica, dando potenzialmente adito a diverse diramazioni narrative. Nessuna *cutscene* viene attivata, l’(inter)azione è ancora pienamente nelle mani del giocatore, il quale è libero di decidere quale porta scegliere, ma ciò che mette in crisi l’integrità della storia e il giocatore stesso, è quanto indicato dalla voce narrante subito dopo: «Quando Stanley si trovò di fronte a due porte aperte, attraversò quella a sinistra»<sup>132</sup>. Cosa fare ora? Fidarsi del narratore o fare di testa propria? Seguire la storia che viene narrata o provare a “scrivere” una nuova?

Per inciso: in questo punto dell’esperienza la scelta del giocatore risulta quanto più rilevante, in grado di condizionare la narrazione, conferendole una direzione

---

<sup>131</sup> *Ivi*, p. 2

Un videogioco sui videogiochi

<sup>132</sup> *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013

piuttosto che un'altra, e portando ad una variegata serie di esiti. La scelta delle due porte, infatti, è solo la prima di tante altre biforcazioni che l'utente si troverà ad affrontare. Per ragioni di coerenza con i temi affrontati in questo capitolo verranno presi in esame solamente alcuni dei risvolti narrativi, benché il titolo offra, nella sua versione integrale, una gamma ben più ampia, prendendo pieghe tanto imprevedibili quanto assurde.

In prima analisi, si veda come si sviluppa il corso degli eventi nel caso in cui il giocatore decida di seguire pedissequamente il racconto del narratore.

Stanley viene condotto nell'ufficio del suo capo:

Entrando nell'ufficio del suo superiore, Stanley fu nuovamente colpito dal non trovarvi alcun segno di vita umana. Scioccato, sconvolto, Stanley si domandò incredulo chi avesse orchestrato tutto questo. Quale oscuro segreto gli stavano nascondendo?

Ciò che non poteva sapere era che il tastierino dietro la scrivania del capo custodiva quella terribile verità che a Stanley era preclusa. Per questo motivo, il capo aveva scelto un PIN super segreto. 2-8-4-5. Ma naturalmente, Stanley non avrebbe mai potuto saperlo.<sup>133</sup>

In questo frangente si percepisce in maniera ancor più netta la distanza che intercorre tra Stanley e l'utente, i quali godono di un grado di consapevolezza della storia sensibilmente diverso: quando il narratore menziona la combinazione di numeri che compone il «PIN super segreto», rivelando peraltro la sua onniscienza, sta indirettamente comunicando al giocatore un indizio cruciale, di cui solo lui può servirsi. Questo è possibile perché egli appartiene ad un mondo che non è quello di Stanley, della finzione, ma quello della realtà, la nostra realtà, all'interno della quale sta giocando a *The Stanley Parable*. È evidente, allora, che «esistono due livelli, il mondo interno della finzione e quello esterno della realtà, il mondo dei

---

<sup>133</sup> *Ibidem*

personaggi fittizi e quello reale di autore-lettore [e *giocatore*]]<sup>134</sup>, attesta Cinquegrani. Personaggio e utente appartengono, infatti, a due livelli diegetici differenti: il primo sta all'interno della storia di cui è protagonista, il secondo la abita solo parzialmente – nella misura in cui è responsabile delle azioni di Stanley – e ne fruisce da spettatore esterno, come interlocutore ideale della voce narrante, che ovviamente Stanley non sente. È la *focalizzazione* l'aspetto discriminante: è zero quella del narratore, che sa tutto del personaggio, pensieri ed emozioni, e trasferisce così il suo sapere al giocatore, che conosce di riflesso solo le informazioni che il narratore sceglie di rivelare col suo racconto, esattamente come quando si legge un libro. Di conseguenza, il giocatore ne sa più di Stanley, e appreso il PIN super segreto, può utilizzarlo all'interno del gioco per proseguire con la storia. Non solo: qualora il giocatore dovesse impiegare più tempo del previsto ad inserire il codice, o si fosse scordato la combinazione o proprio non l'avesse sentita, il narratore interverrebbe per ripeterla, più volte – senza tuttavia rompere mai la quarta parete – alimentando il rapporto con lui. È questo un tratto che contraddistingue, come riportato da Cinquegrani, «il narratore onnisciente del postmoderno», che costruisce un'«intesa col lettore»<sup>135</sup>(*giocatore*, in questo caso). Addirittura, nell'ipotesi che il giocatore perseguiti nell'ignorare il velato ordine impartitogli – i.e. inserire il codice nel tastierino – il narratore si vedrà costretto a metter mano in prima persona all'andamento del videogioco: «Oh santo cie- Ma improvvisamente, si attivò il dispositivo di emergenza, e la porta si aprì da sola, e Stanley si decise ad andare avanti con la storia – hip hip urrà!»<sup>136</sup>. Tale commento sarcastico non solo segnala nuovamente un'allusione metanarrativa, condita da quella che Fest battezza «metafictional irony»<sup>137</sup>, che «w[as] such marker of the

---

<sup>134</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 89

<sup>135</sup> *Ivi*, p. 98

<sup>136</sup> *Ibidem*

<sup>137</sup> B. J. Fest, *METAPROCEDURALISM: THE STANLEY PARABLE AND THE LEGACIES OF POSTMODERN METAFICTION*, cit., p. 16

Ironia metafattizia

[...] self-reflexive postmodern literature»<sup>138</sup>, ma rivela anche come la voce narrante in questo caso non sia soltanto una voce, cioè qualcosa di esterno e meramente accessorio (tanto più in un videogioco), ma un vero e proprio personaggio, capace di agire all'interno di un livello diegetico che normalmente gli è precluso: quello dei personaggi. Dopotutto, come espresso da Lyotard, nel Postmodernismo il «narratore può essere egli stesso eroe [nel senso di personaggio] di un racconto»<sup>139</sup>, come in questo caso. Inoltre, se gli è possibile incidere direttamente sulla storia, esibendo così il suo potere, viene immediato anche l'accostamento coll'autore, che tutto sa e che tutto può, e se sa che Stanley – o il giocatore che lo controlla – non agirà, può farlo lui al posto suo. Pare quindi ritornare la figura dell'autore, con quel *potere occulto* pirandelliano già visto nel Modernismo, che gli permetteva di controllare la storia. Ancora più occulta, poi, risulta essere la sua presenza: mentre ne *Il Castello* e in *Bioshock* l'autore era rappresentato allegoricamente – ma fisicamente – da un personaggio, Il Conte da una parte e Ryan dall'altra, qui invece rimane nell'ombra, solo una voce fuori campo, caratteristica propria del «narratore onnisciente del postmoderno, che non ha forme o fattezze»<sup>140</sup>, rammenta Cinquegrani. Il narratore si presenta dunque implicitamente anche come autore della storia, come colui che non solo la conosce e la sta raccontando, ma che può anche modificarla arbitrariamente, come uno scrittore alla sua scrivania, libero di cedere alle sue tentazioni o di reprimerle. Cionondimeno, l'operato diretto del narratore-autore all'interno della storia rischia in questo caso di svilire la licenza d'azione del giocatore: se per ogni sua inadempienza il narratore interviene per porne rimedio, persino completando le azioni in vece sua, allora che ruolo ha davvero l'utente? Solo quello di seguire una strada già tracciata? E se anche non dovesse percorrerla, se comunque il narratore può far in modo che la storia prosegua anche senza la partecipazione del giocatore, a che pro rendere tale

---

<sup>138</sup> *Ivi*, p. 7

È stato un tratto distintivo della letteratura auto-riflessiva postmoderna

<sup>139</sup> J. Lyotard, *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Milano, Feltrinelli, 2023, p. 41

<sup>140</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 98

esperienza interattiva? Simili quesiti paiono minare il potere stesso che il fruitore esercita sul videogioco, e richiamano da vicino una scena emblematica della bibliografia pirandelliana: ne *I Quaderni di Serafino Gubbio operatore*, il protagonista si trova a riflettere sulla sua professione, dichiarando fin da subito:

Sono operatore. Ma veramente, essere operatore, nel mondo in cui vivo e di cui vivo, non vuol mica dire operare.

Io non opero nulla.

[...] io non faccio altro che prestare i miei occhi alla macchinetta perché possa indicare fin dove arriva a prendere.<sup>141</sup>

Questa presa di coscienza di Serafino, ben conscio dei vincoli insiti nel suo lavoro, se proiettata nel discorso videoludico risulta adeguatamente sovrapponibile, fungendo da allegoria della condizione in cui versa lo stesso utente durante una comune sessione di gioco: parafrasando Pirandello, il giocatore-operatore non fa altro che prestare le sue mani alla propria macchinetta – il *joystick* o *controller*, il telecomando usato per giocare – perché possa interagire col videogioco, ma non è lui ad aver creato il videogioco, né tantomeno ad aver stabilito in che modo e misura poter interagire con lo stesso. Pertanto, esattamente come Serafino, il giocatore non opera, perché non decide, non è libero, ma limitato ad eseguire meccanicamente e ripetutamente gli ordini che gli vengono impartiti, consapevole di essere in una condizione subalterna rispetto al gioco che sta giocando, per fruire del quale è costretto a rispettarne le regole, ovvero seguire la storia che l'autore ha scritto e premere i pulsanti richiesti per avanzare. Allo stesso modo, anche il ruolo di Serafino risulta gregario, sia nei confronti del direttore di scena che della scena in sé, ed è lui stesso a riconoscerlo:

Ecco qua. Colloco sul treppiedi a gambe rientranti la mia macchinetta. Uno o due apparatori [...] tracciano sul tappeto o su la piattaforma con una lunga

---

<sup>141</sup> L. Pirandello, *Quaderni di Serafino Gubbio operatore*, Torino, OMband D.E., 2021, p. 4

perlica e un lapis turchino i limiti entro i quali gli attori debbono muoversi per tenere in fuoco la scena.

Questo si chiama *segnare il campo*.

Lo segnano gli altri; non io. [...]

Apparecchiata la scena, il direttore vi dispone gli attori e suggerisce loro l'azione da svolgere.

[...]

- Attenti, si gira!

E io mi metto a girare la manovella.

Potrei farmi l'illusione che, girando la manovella, faccio muovere io quegli attori, press'a poco come un sonatore d'organetto fa la sonata girando il manubrio. Ma non mi faccio né questa né altra illusione, e seguito a girare<sup>142</sup>

A questo punto, se il ruolo stesso dell'operatore appare così marginale rispetto alle funzioni degli altri membri, sminuito persino da Serafino stesso, che rilevanza può avere la sua presenza? È questo infatti uno dei dubbi esistenziali che gli vengono posti:

Un signore, venuto a curiosare, una volta mi domandò:

- Scusi, non si è ancora trovato il modo di far girare la macchinetta da sé?

Vedo ancora la faccia di quel signore [...] che voleva parer timido e cortese, ma era malizioso. Perché con quella domanda voleva dirmi:

«Siete proprio necessario voi? Che cosa siete voi? *Una mano che gira la manovella*. Non si potrebbe fare a meno di questa mano? Non potreste essere soppresso, sostituito da qualche altro meccanismo?»<sup>143</sup>

Dunque, l'insinuazione è che Serafino, o più in generale l'operatore come parte della *troupe*, è sostanzialmente inutile, svolge cioè un incarico superficiale, perfino

---

<sup>142</sup> *Ibidem*

<sup>143</sup> *Ibidem* (corsivo nel testo)

banale da essere derubricato come una «mano che gira la manovella», una mano di cui «si potrebbe fare a meno», in quanto apporta un contributo talmente minimo alla scena da poter pensare di rimpiazzarlo totalmente da un meccanismo automatico. Nel parallelismo con *The Stanley Parable*, nel momento in cui il narratore interviene direttamente per compiere delle azioni al posto del giocatore, questi si ritrova non solo ostruito nella fruizione del videogioco, compromessa da una figura che dovrebbe essere tendenzialmente esterna alla storia, ma anche declassato, come Serafino, a semplice spettatore. Ma allora, se l'azione del narratore prevarica quella dell'utente, in questo caso le insinuazioni dirette a Serafino risultano ancor più legittime se rivolte a chi gioca: è proprio necessario il giocatore? Che cos'è il giocatore se non gioca? *Un occhio che guarda*. Non si potrebbe fare a meno di lui? Non potrebbe essere soppresso, sostituito da qualcun altro (il narratore?)? In altri termini, se il narratore deve intaccare l'esperienza ludica rimpiazzando il fruitore, tanto varrebbe che il gioco si giocasse da solo. Così facendo, tuttavia, si andrebbe a minare la natura stessa del *medium*, la cui essenza risiede proprio nell'interazione – ciò che rende la fruizione attiva –, trasformandolo così in qualcosa di più passivo, più simile ad un film. Ciononostante, questo esito narrativo è solamente uno dei tanti in cui si può incorrere, e non rappresenta in alcun modo un evento sistematico od esclusivo. A fare la differenza è ovviamente chi gioca: uno potrebbe inserire il codice segreto non appena la voce narrante ne faccia menzione; un altro potrebbe dover aspettare una prima ripetizione; un altro una seconda; e un altro ancora potrebbe, come nel caso di cui sopra, veder “punita” la propria negligenza con l'intervento intrusivo del narratore. Considerata la varietà di (ri)soluzioni, quindi, la partecipazione dell'utente è quanto più necessaria, non solo per esprimere la propria soggettività di fronte a una data situazione narrativa – che, per inciso, può sempre essere affrontata in maniera diversa semplicemente ricominciando il gioco – ma anche perché, pur volendo per ipotesi rendere la scelta automatica, questa si ridurrebbe ad una sola, sperperando in tal senso la varietà dell'esperienza ludica. Simile è la conclusione a cui approda Serafino:

- Forse col tempo, signore. [...] Un meccanismo, per questo riguardo, sarebbe senza dubbio più adatto e da preferire a un uomo. Ma la difficoltà più grave, per ora, è questa: trovare un meccanismo che possa regolare il movimento secondo l'azione che si svolge davanti alla macchina. Giacché io signore, non giro sempre allo stesso modo la manovella, ma ora più presto, ora più piano, secondo il bisogno.<sup>144</sup>

Esattamente come Serafino non gira «sempre allo stesso modo la manovella», così l'utente non gioca in maniera sempre uguale, ma variabile in base alla situazione narrativa e al proprio stile di gioco. La partecipazione di entrambi, dunque, dell'operatore quanto del giocatore, per quanto a volte minima o minimizzata dalle circostanze, è comunque fondamentale, nel senso letterale del termine, costituendo il fondamento sia della scena, che altrimenti non verrebbe ripresa, sia del videogioco, che altrimenti non verrebbe fruito.

Anche nell'eventualità in cui il giocatore inserisca il codice corretto al primo tentativo, senza dare quindi adito all'intervento del narratore, l'intesa tra i due rimane però latente: il narratore sembra infatti commentare con stupore questo esito, senza considerare la presenza esterna dell'utente, nonostante gli abbia appena suggerito la combinazione del PIN: «incredibilmente, premendo pulsanti a caso sul tastierino, Stanley, per pura *fortuna*, inserì il codice corretto. Sorprendente»<sup>145</sup>. Di nuovo, l'allusione alla «fortuna», o più in generale al concetto di “destino”, risulta anche qui significativa, offrendo uno spunto per continuare il discorso già avviato nel capitolo precedente. In ottica modernista, la sorte di un personaggio, come evidenziato nell'analisi de *Il Castello* e di *Bioshock*, non solo risiede «nella lotta con l'autore», ma è anche l'autore stesso ad averla orchestrata. Ciononostante, in *The Stanley Parable* sembra vera, per il momento, solo la seconda affermazione: il narratore, che Ensslin suggerisce essere qui «the

---

<sup>144</sup> *Ibidem*

<sup>145</sup> *Ibidem* (corsivo mio)

implied author»<sup>146</sup>, non ingaggia attualmente nessuno scontro con il suo personaggio, anzi, ne agevola addirittura il cammino, intervenendo, come nel caso del PIN segreto, per risolvere enigmi di fronte ai quali Stanley – o meglio, il giocatore che lo controlla – si trova bloccato, permettendogli così di proseguire. Sembra, cioè, spianargli la strada, indicando all’utente dove andare e cosa fare, per condurre agevolmente Stanley verso l’epilogo della sua storia. Il giocatore, così, rispettando la versione della storia del narratore, diventa suo complice, artefice sì del *destino* del personaggio, che è infatti lui a controllare, ma pur sempre nella maniera indicata dalla voce narrante. A ben vedere, quindi, come nelle altre opere moderniste anteriormente commentate, è sempre l’autore – qui anche narratore – a ricoprire una posizione di potere, a plasmare la sorte del personaggio col suo racconto, mentre l’utente si limita ad attuarla, e qualora non dovesse farlo, rischierebbe, come nell’esempio sopracitato, che l’intervento del narratore lo condanni alla passività. Rimane uno, allora, il dubbio più grande, se continuare a fidarsi o meno del narratore, se il finale a cui conduce la sua storia sarà risolutivo o catastrofico, e per scoprirlo non resta altro da fare che proseguire. Aperto il passaggio segreto nell’ufficio del suo capo, Stanley lo attraversa e, poco dopo, si ritrova di fronte ad una grande porta con su scritto “Centro di Controllo Mentale” (fig.3). Il narratore lo invita ad entrare.

---

<sup>146</sup> A. Ensslin, *Video Games as Unnatural Narratives*, cit., p. 19  
L’autore sottinteso



*The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013 (fig. 3)

Già nell'espressione «controllo mentale» sembra riecheggiare *Bioshock* e la triste rivelazione riservata a Jack sul finale, quando scopre di essere stato solo un burattino nelle mani dell'antagonista. L'intuizione che a questo punto potrebbe sorgere al giocatore – come in realtà anche al lettore di questa tesi – è che, non foss'altro per coerenza tematica, a Stanley spetti la stessa sorte, che sia anche lui solo un personaggio controllato da qualcun altro. Di fatto, in senso stretto, è davvero così, in quanto Stanley da una parte è controllato dal giocatore, che lo fa muovere all'interno del mondo virtuale, dall'altra dall'autore-narratore, che nel suo racconto stabilisce in che modo l'utente deve muoverlo, indicandogli le azioni da compiere per rispettare la sua narrazione. Ciononostante, tralasciando il controllo inevitabile che il fruitore esercita su Stanley, senza il quale non potrebbe godere del videogioco, è il potere del narratore a creare ambiguità: è forse finalizzato ad aiutare il protagonista, per liberarlo dal giogo del suo capo che teneva nascosto questo “Centro di Controllo Mentale”? Oppure serve solo a depistarlo, preparandolo al colpo di scena finale? Per ora, la più plausibile risulta essere la prima ipotesi, e la scena successiva sembra confermarlo:

Le luci illuminarono una sala enorme, piena di schermi televisivi [fig. 4].  
“Quale orribile segreto nasconde questo posto?” si chiese Stanley.

[...]

Gli schermi presero improvvisamente vita, rivelando la loro vera natura. Su ognuno di essi vi era il numero di un impiegato dell'azienda: i colleghi di Stanley. Le vite di così tanti individui, e Stanley tra loro, ridotte ad immagini su uno schermo, eternamente monitorate in questo luogo in cui la libertà non significava nulla.<sup>147</sup>



*The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013 (fig. 4)

I numeri presenti su ogni schermo, inoltre, si alternano di tanto in tanto a video di sorveglianza, che mostrano le riprese di centinaia di telecamere inquadranti l'ufficio di ciascun impiegato. Questa rivelazione, oltre a corroborare l'idea secondo cui il narratore starebbe dalla parte di Stanley, avendogli mostrato la verità che finora gli era stata nascosta, implica il fatto che lui non sia il solo a trovarsi in quella condizione, ma sia una delle tante vittime – assieme ai suoi colleghi – soggiogate tutte da una comune entità superiore: il loro capo. Pare essere, questa, una situazione narrativa squisitamente modernista, che rimanda nuovamente a romanzi kafkiani come il già citato *Il Castello* o *Il Processo*, in cui entrambi i K. protagonisti sono tenuti sotto scacco da un potere trascendente o, come direbbe

---

<sup>147</sup> *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013

Testa, da «macchine superiori – amministrativa o giudiziaria»<sup>148</sup>, dalle quali non hanno scampo. Ensslin stessa, nella sua disamina del gioco, definisce l'azienda di Stanley, proprio in virtù dei rimandi al Modernismo, un «Kafquesque bureaucratic environment»<sup>149</sup>, dove gli impiegati – i.e. i personaggi – sono controllati dal loro superiore e dove, come certifica il narratore, «la libertà non significava nulla». Da qui, lo sgomento di Stanley, che presa coscienza dell'illusorietà della sua libertà, ne rimane incredulo:

No! Rifiutava di crederci. Non poteva accettarlo. La sua vita nelle mani di qualcun altro? Mai!

Era impensabile...no? E poi, era mai possibile? Aveva davvero vissuto la sua intera esistenza nella più totale inconsapevolezza?<sup>150</sup>

Lo sconcerto di Stanley rievoca quello di K. ne *Il Castello*, quando anche lui si era interrogato sul suo destino, su come poteva essere stato il caso a condurlo lì dal Conte, anziché la sua volontà. E come K. alla fine si era dovuto arrendere alla sua sorte romanzesca, così Stanley, per quanto assurda gli sembri l'ipotesi di essere stato subordinato al potere di un altro, sta per trovarne conferma: poco più avanti, il giocatore si addentra con Stanley in una stanza buia, corredata di computer, pulsanti e cavi, che ha l'aria di essere l'*hub* principale del “Centro di Controllo Mentale”, che il narratore commenta così:

Ecco qui la prova. Il cuore dell'operazione. Comandi etichettati con nomi di emozioni: “felice”, “triste”, “soddisfatto”.

Camminare, mangiare, lavorare: tutto osservato e controllato da questo posto.<sup>151</sup>

---

<sup>148</sup> E. Testa, *Eroi e figuranti. Il personaggio nel romanzo*, cit., p. 8

<sup>149</sup> A. Ensslin, *Video Games as Unnatural Narratives*, cit., p. 18

Un ambiente burocratico kafkiano

<sup>150</sup> *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013

<sup>151</sup> *Ibidem*

Pare quindi vero quanto sospettato poco fa: Stanley è stato manipolato per tutto il tempo, ogni sua scelta è stata predeterminata, perfino le sue emozioni sono frutto di una decisione altrui. Lui e K., pertanto, condividono la stessa disgrazia, l'essere in balia di chi sta al di sopra di loro. Ciononostante, su Stanley agiscono nello specifico tre forze diverse, o meglio, tre entità, appartenenti ai rispettivi domini: il suo capo – parte dello stesso livello diegetico del protagonista – che si serviva del Centro di Controllo Mentale per comandare lui e i suoi colleghi; il narratore-autore – esterno alla storia, in un livello extradiegetico – che col suo racconto iscrive il personaggio in una parabola narrativa; e infine il giocatore, al contempo dentro e fuori la storia, in quanto se da una parte controlla Stanley, operando all'interno del suo mondo, dall'altra ne prende le distanze, non riuscendo ad identificarsi con lui ma piuttosto con il narratore, di cui asseconda la narrazione. Su questo aspetto Ensslin precisa che «[w]e as players are extradiegetic, or outside the story, but since we implement the narrator's story, which he tells to a narratee on his level, by steering Stanley, our avatar, we're also inevitably part of the gameworld»<sup>152</sup>.

A questo punto, tuttavia, a seguito dello svelamento del piano ordito dal capo di Stanley, emerge un'ulteriore questione: se per tutto il tempo dedicato alla sua attività lavorativa Stanley è sempre stato schiavo delle macchinazioni del suo superiore, ora che non sta lavorando, che non ha nessun compito da portare a termine – «non era arrivato neppur un ordine da eseguire» aveva detto il narratore a inizio gioco – Stanley è davvero libero? Il Centro di Controllo Mentale, infatti, è vuoto, i sistemi sono offline (come si legge sui monitor; fig. 5), non c'è nessuno a servirsi delle sue funzionalità, nessuno quindi che possa influenzare il personaggio, dirgli cosa provare, come comportarsi, cosa fare.

---

<sup>152</sup> A. Ensslin, *Video Games as Unnatural Narratives*, cit., p. 20

Noi, come giocatori, siamo extradiegetici, o fuori dalla storia, ma dal momento che mettiamo in atto la storia del narratore, che lui racconta ad un narratario al suo livello, attraverso il controllo di Stanley, il nostro avatar, anche noi siamo inevitabilmente parte del mondo di gioco



*The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013 (fig. 5)

Naturalmente, come accennato qualche riga fa, è evidente che Stanley, in qualità di personaggio di una storia e, soprattutto, di un videogioco, è per forza controllato da qualcuno: l'utente che lo muove attraverso gli input del telecomando, e l'autore che ha scritto la sua storia in tutti i suoi sviluppi. A questo non può sottrarsi. Nonostante ciò, dalla sua ristretta prospettiva diegetica, che non considera la presenza della voce narrante e del giocatore, egli sente di aver davvero raggiunto un punto di svolta, di poter non solo acquisire finalmente la libertà, ma di poterla concedere anche ai suoi colleghi:

Mentre la gelida realtà del proprio passato iniziava a farsi strada in lui, Stanley decise che questa macchina non avrebbe mai più esercitato il suo terribile potere su un'altra vita umana. Poiché lui avrebbe distrutto i controlli una volta per tutte.<sup>153</sup>

Stanley sembra pertanto essere venuto a patti con la verità, con l'essere stato solo una marionetta comandata da altri, e questa realizzazione lo avvicina ad alcuni personaggi tipicamente postmoderni, come il Truman Burbank di *The Truman*

---

<sup>153</sup> *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013

*Show*<sup>154</sup>. Cinquegrani rimarca infatti che nel Postmodernismo

[i] personaggi sembrano intuire la loro identità fittizia, la loro prigionia in un mondo di carta, proprio come quello del *Truman Show*, anche se non hanno i mezzi per comprenderlo fino in fondo: pensano piuttosto ad un continuo complotto che genera paranoia, intravedono come una risorsa [...] l'essere autonomi e non più guidati da una mano superiore.<sup>155</sup>

Queste righe risultano particolarmente calzanti se si pensa all'esperienza di Stanley: ha cercato di capire fin dall'inizio quale fosse il complotto – o «il terribile segreto», come ripetuto più volte dal narratore – di cui era stato vittima (è questo, peraltro, l'ordito narrativo); è riuscito poi a svelarlo, apprendendo così la verità sulla prigionia a cui era ridotto assieme ai colleghi, schiavi di «una mano superiore» (il loro capo); e si è infine deciso a sfruttare la sua ritrovata autonomia proprio «come una risorsa», per evitare che altri subiscano la stessa infausta sorte. Nel suo ultimo intervento, infatti, il narratore aveva detto che «Stanley decise che questa macchina non avrebbe mai più esercitato il suo terribile potere su un'altra vita umana» poiché – ed è questo il prossimo obiettivo suggerito al giocatore – «lui avrebbe distrutto i controlli una volta per tutte».

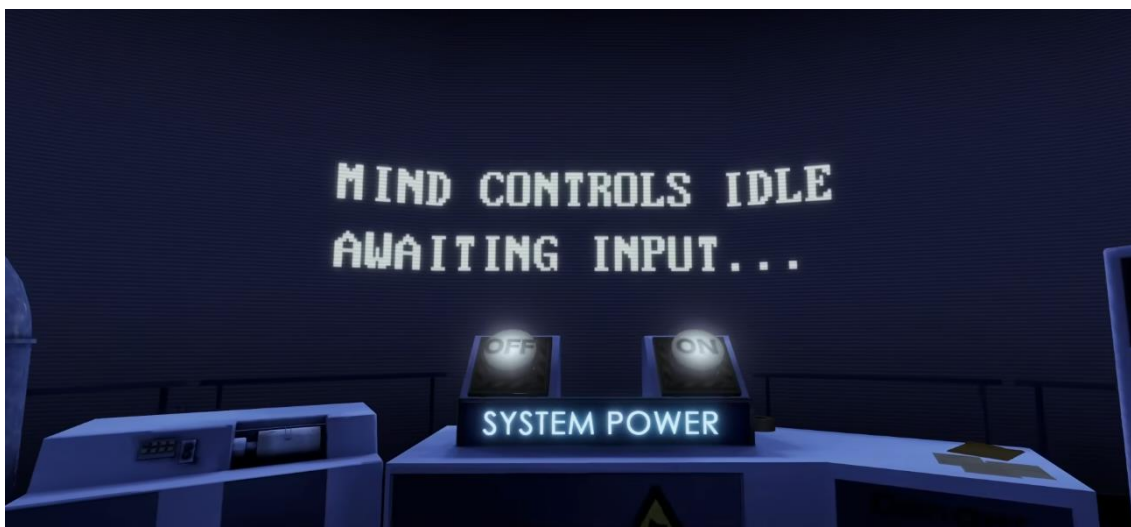
Finalmente di fronte al computer principale, l'utente si ritrova a dover far compiere a Stanley una scelta decisiva: due pulsanti si illuminano davanti a lui (fig. 6), uno con la scritta “On” e l'altro “Off”, i quali servono a riavviare i comandi del Centro di Controllo Mentale, o a smantellarli completamente. Stando a quanto indicato poco fa dalla voce narrante, l'obiettivo di Stanley è ben preciso, e lo ribadisce nuovamente: «quando alla fine trovò la fonte di energia della stanza, egli seppe che era suo preciso dovere porre fine a questo luogo terribile e a ciò che rappresentava»<sup>156</sup>.

---

<sup>154</sup> Cfr. A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, p. 98

<sup>155</sup> *Ibidem* (corsivo nel testo)

<sup>156</sup> *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013



*The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013 (fig. 6)

La prima versione della storia, a cui il giocatore, si ipotizzi, decide di attenersi nella sua iniziale esperienza col gioco, propone dunque questo finale canonico: Stanley, previo *input* dell'utente, spegne definitivamente il sistema di controllo mentale. La scena seguente consacra la vittoria di Stanley, ricalcando ulteriormente il legame con *The Truman Show*: una porta si apre, lasciando intravedere un intero mondo appena oltre, che Stanley – come Truman – si appresta a scoprire, lasciandosi alle spalle la simulazione in cui ha vissuto per tutto questo tempo. In pieno stile postmoderno, il gioco sembra alludere all'esistenza di due mondi, uno finzionale e simulativo, in cui il personaggio si ritrova incastrato e privato della sua libertà da parte di una «mano superiore», e uno invece reale, che il personaggio ignorava, e che, una volta svelato, può attraversare. In questa prima linea narrativa, dunque, il corso degli eventi esperito dal giocatore lo ha messo di fronte ad un conflitto non più solo tra due persone, Stanley e il suo capo, ma soprattutto tra due mondi, quello fittizio all'interno dell'azienda, e quello reale al di fuori, tenuto nascosto, lontano dai personaggi, irraggiungibile. Ed è proprio «in quel conflitto – nella lotta – [che] sta la letteratura postmoderna»<sup>157</sup>, segnala

---

<sup>157</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 89

Cinquegrani, nello scontro tra due mondi così diversi: uno finto in cui vige la schiavitù, l'altro reale dove regna la libertà. Il narratore, infatti, descrive così la reazione di Stanley nello scorgere questa nuova realtà oltre la porta:

Nessuno gli avrebbe più detto dove andare, cosa fare, come sentirsi. Qualunque vita avesse scelto sarebbe stata solo sua. [...] Stanley attraversò la porta.

Stanley sentì la brezza sulla pelle, il senso di liberazione, le immense possibilità della nuova strada di fronte a lui.

Ed era così, esattamente così, che le cose dovevano andare.

E Stanley era felice.<sup>158</sup>

Nonostante il trionfo di Stanley, il quale può dirsi finalmente libero, questo epilogo sembra lasciare qualcosa in sospeso, ed è la stessa voce narrante ad accorgersene, ponendosi una domanda il cui soggetto è proprio il protagonista stesso: «In che modo era stato liberato dalle grinfie della macchina?»<sup>159</sup>. In effetti, il dubbio risulta più che legittimo: appurato che Stanley sia stato manipolato per tutto il tempo dalla macchina del suo capo, chi può essere stato ad averla spenta? Il capo non ne avrebbe sicuramente tratto alcun vantaggio, rischiando in tal caso di perdere l'ascendente su Stanley. L'unico che può averlo fatto è qualcuno che agisce ad un livello superiore al loro: l'autore-narratore. È lui ad aver scritto la storia, e ad averne stabilito gli esiti: «era così, esattamente così, che le cose dovevano andare», ha detto infatti la voce narrante, constatazione particolarmente rivelatoria, che pare alludere ad un disegno già scritto, come se quanto successo fosse tutto parte di un piano predeterminato, quello dell'autore. Parrebbe quindi essere lui il responsabile dietro alla liberazione di Stanley «dalle grinfie della macchina», lui che ha pianificato – e raccontato – la parabola di un personaggio prima schiavo, poi liberato, e infine libero. Ovviamente, però, Stanley non può certo essere in

---

<sup>158</sup> *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013

<sup>159</sup> *Ibidem*

possesso di queste informazioni, dal momento che riguardano il dominio extradiegetico, a lui non pertinente, ma il narratore sembra suggerire – al personaggio e al giocatore insieme – che qualcosa in più possa essere scoperto, che Stanley, indagando ancora, possa trovare risposta ad altre sue domande: «Stanley pensò ai tanti enigmi ancora irrisolti. [...] Quali altri misteri erano contenuti in questo strano edificio?»<sup>160</sup>. Ciò detto, dopo una schermata di caricamento esibente la scritta «The end is never the end»<sup>161</sup>, il giocatore viene rispedito al punto di partenza, l'inizio del gioco, con Stanley appena alzatosi dalla scrivania. È chiaro l'invito rivolto al fruitore: avviare una nuova partita e sperimentare nuovi risvolti narrativi.

Esaminata la prima versione della storia, in cui il giocatore si è attenuto al racconto della voce narrante, si consideri ora uno dei momenti in cui l'utente decida di disobbedire a quanto narrato, per esercitare invece il proprio volere.

L'ultima scelta posta al giocatore, cioè di disattivare o meno i comandi della macchina di controllo mentale, si è rivelata, come visto, risolutiva, in grado di offrire a Stanley un lieto fine, coincidente con la sua libertà e l'inizio di una nuova vita nel mondo reale. Supponendo che, spinto dalla curiosità, il giocatore voglia assaporare un altro finale, l'unico modo per farlo in questo momento della storia è scegliere di riattivare i comandi anziché spegnerli, e cioè premere il pulsante “On”, nella scelta tra i due (vedasi fig. 6). Si tenga presente che, in questo caso, l'interesse dell'utente nel compiere una scelta simile potrebbe differire da quello del personaggio, evidenziando ancora la loro distanza: dal punto di vista di Stanley, l'unico motivo per cui potrebbe voler riattivare la macchina è per assumerne il controllo, potenzialmente sostituendosi al suo capo. Dalla prospettiva extradiegetica dell'utente, invece, a dettare le sue azioni potrebbe essere più che altro la sete di conoscenza, per saziare la quale si propone di rigiocare la storia compiendo ad ogni partita scelte diverse – come era stato invitato a fare poco prima

---

<sup>160</sup> *Ibidem*

<sup>161</sup> *Ibidem*

La fine non è mai la fine

– al fine di scoprire tutti i segreti che il gioco ha in serbo. È questo il *modus operandi* che il videogioco sembra incentivare, essendo questa solo una delle tante occasioni in cui all'utente è richiesto di scegliere.

Premuto il pulsante “On”, e avendo così contravvenuto alla narrazione, la scena che segue mostra una reazione inaspettata del narratore:

Oh Stanley, non hai appena attivato i controlli, vero? Ti hanno tenuto in schiavitù per tutti questi anni e tu ora cerchi di prendere il controllo della macchina. Era questo che volevi? Il controllo?

Oh... Stanley. Ammiro i tuoi sforzi, dico davvero, ma devi capire che quella macchina più di tanto non può fare. Avresti dovuto lasciar stare, spegnere i controlli e andartene.

Se vuoi far deragliare la mia storia, dovrai impegnarti un po' di più.<sup>162</sup>

Comincia a questo punto, in questa versione della trama, o meglio del finale, l'attrito tra il narratore – qui anche autore, non a caso definisce la storia la *sua* – e il personaggio, che ha disobbedito alle sue indicazioni. Viene riproposto, così, il tema della lotta con l'autore, di stampo squisitamente modernista, sebbene con una importante variazione: se, come ribadito da Benjamin, lo straniamento è «l'arte di suscitare stupore nello spettatore»<sup>163</sup> e, come specifica Cinquegrani, nel Modernismo ciò avviene perché il lettore «si trova di fronte a un personaggio che rifiuta la trama»<sup>164</sup>, è anche vero che in questa circostanza il giocatore non può certo stupirsi della scelta di Stanley, perché è lui stesso ad averla compiuta. Mentre in *Bioshock* lo straniamento si percepiva in maniera più palpabile perché legato ad una sequenza non interattiva, dov'era il personaggio ad agire, in *The Stanley Parable* è la fruizione attiva dell'utente a disinnescare l'effetto, poiché, a ben vedere, non è tanto il «personaggio che rifiuta la trama», quanto il giocatore *tramite*

---

<sup>162</sup> *Ibidem*

<sup>163</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 74

<sup>164</sup> *Ivi*, p. 73

il personaggio. Ciò che può però spiazzare l'utente è che per la prima volta il narratore-autore si rivolge direttamente al protagonista, sconfinando nella sua realtà. È questo, piuttosto, a straniare: se prima, nella scena del PIN, il narratore aveva solamente operato allo stesso livello diegetico di Stanley, senza tuttavia rivelargli apertamente la sua presenza, in questo caso, comunicando con lui e chiamandolo persino per nome, si rende palesemente manifesto. È questo l'aspetto più sorprendente, finora mai incontrato nelle opere moderniste esaminate: in Kafka o in Pirandello, l'autore non dialogava mai direttamente con i suoi personaggi, ma si teneva sempre a debita distanza, facendosi o rappresentare allegoricamente da un personaggio – come ne *il Castello* – o al massimo intervenendo tacitamente – come in *Sei personaggi*. In *Nebbia*, invece, Unamuno inscena proprio questo evento: il protagonista Augusto, a seguito di una cocente delusione amorosa, decide di suicidarsi, ma prima di compiere l'estremo gesto, si reca da Unamuno stesso – il personaggio dell'autore – per consultarlo:

Quella tempesta nell'anima di Augusto terminò, come in una terribile bonaccia, nella decisione di suicidarsi. Voleva finirla perché egli stesso era la fonte delle sue disgrazie. Ma prima di mettere in atto il suo proposito, come un naufrago prima che si afferri a una debole tavola, gli venne in mente di discutere il suo problema con l'autore di questo racconto.

[...]

[C]ominciò a raccontarmi la sua vita e le sue disgrazie. Lo interruppi dicendogli di risparmiarsi quella fatica, perché delle vicissitudini della sua vita io ne sapevo quanto lui, e glielo dimostrai citandone i più intimi particolari e quelli che credeva più segreti.

[...]

Il pover'uomo rabbriviva come se si sentisse gelare, guardandomi come un ossesso. Cercò di alzarsi, forse per fuggire da me, ma non poteva. [...]

«No, non muoverti!» gli ordinai.

[...]

«[...] cosa ne pensa del mio suicidio?»

« [...] poiché non devi né puoi fare se non come piace a me, e siccome ciò che più mi piace è che tu non ti suicidi, non ti suiciderai. Ho detto!»

« [...] pur ammettendo la sua singolare teoria [...], io non devo essere soggetto a ciò che lei chiama il suo piacere, il suo capriccio. Persino i cosiddetti enti di finzione posseggono la loro logica interiore.»<sup>165</sup>

Non solo Unamuno dimostra nei confronti di Augusto la sua onniscienza, che si è visto essere uno dei tratti fondamentali della figura dell'autore, ma anche qui, come nel videogioco, autore e narratore coincidono: lo si coglie evidentemente quando la voce narrante passa dalla terza persona («gli venne in mente di discutere il suo problema con l'autore di questo racconto»), alla prima («Cominciò a raccontarmi la sua vita»). Tuttavia, per meglio comprendere le dinamiche narrative del romanzo e del videogioco, è bene operare la seguente distinzione: da una parte vi è il narratore, il quale, trattando la storia come sua (vedi cit. 162 e 165), rappresenta l'autore, come se lo stesse interpretando da voce e da personaggio; dall'altra, al di fuori del racconto, ad un livello extradiegetico, si trova invece l'autore reale, in carne ed ossa, cioè il vero Miguel de Unamuno e non il suo personaggio, così come Davey Wreden, creatore di *The Stanley Parable*, e non il narratore che definendo la storia «la mia storia» vorrebbe spacciarsi per lui. In entrambi i casi, è chiaramente l'autore vero e proprio ad avere un ruolo preminente, perché è lui ad aver scritto la trama, inserendoci il conflitto tra il protagonista e il se stesso personaggio, in veste sia di narratore che di autore.

In secondo luogo, Augusto sembra rivendicare, similmente all'esperienza di Stanley, la propria libertà d'azione, asserendo che non deve «essere soggetto a ciò che [l'autore] chiama suo piacere», perché anche gli «enti di finzione posseggono la loro logica interiore». Vale a dire che la volontà dei personaggi – di Augusto come di Stanley – non è subordinata a quella del loro autore, perché possono al contrario fare come credono. Questa teoria è però validata dai fatti? Nel videogioco

---

<sup>165</sup> M. De Unamuno, *Nebbia*, trad. it. Flaviarosa Rossini, Milano, Rizzoli, 2025, pp. 211, 212, 215

si è precedentemente osservato come Stanley sia riuscito, tramite l'input dell'utente, ad agire effettivamente contro il narratore-autore, facendo di testa sua ed evitando di seguire la storia. Ciononostante, seppur la ribellione è stata possibile, è opportuno specificare che è stato solo il personaggio dell'autore – interno alla vicenda – a subirla, e non l'autore vero, che risiede fuori. Anzi, è proprio l'autore reale ad aver indirettamente autorizzato questa eventualità, essendo lui responsabile della progettazione dei livelli e dei risvolti narrativi a cui possono dare adito. In altri termini, è lui ad aver somministrato al giocatore la scelta di condurre Stanley contro il narratore-autore, prevedendo quindi tutti i suoi potenziali tentativi di disobbedienza. L'utente, pertanto, è sì libero di deviare dal racconto della voce narrante, ma limitatamente alle opzioni concessegli dall'autore. Si ricordi, a tal proposito, il bivio iniziale: il giocatore può decidere di accettare la narrazione canonica proposta e attraversare la porta di sinistra, oppure divergere e optare per quella di destra; non può, ad esempio, sfondare il muro e aprirsi una terza via, perché il gioco, così come è stato sviluppato dall'autore, non lo prevede. Fest suggerisce un'interpretazione affine:

The choice, of course, is a false one. The game's mechanics allow Stanley to wander through the right door and to keep disobeying the narrator as Stanley's operator sees fit, just as much as it allows for the "correct" choice (but not, say, jumping through the ceiling).

[...] [B]ut drawing the player's attention to their control over Stanley's actions makes it seem, at the level of narrative diegesis, that within the game's code, free will, play, rebellion, and other unforeseen actions are possible.<sup>166</sup>

---

<sup>166</sup> B. J. Fest, *METAPROCEDURALISM: THE STANLEY PARABLE AND THE LEGACIES OF POSTMODERN METAFICTION*, cit., pp. 10-11

La scelta, ovviamente, è finta. Le meccaniche di gioco permettono a Stanley di inoltrarsi oltre la porta di destra e di continuare a disobbedire al narratore fin quando voglia l'utente, allo stesso modo in cui consentono di compiere la scelta "corretta" (ma non, per dire, di saltare attraverso il soffitto).

Ma concentrare l'attenzione del giocatore sul controllo che esercita sulle azioni di Stanley fa sembrare, a livello diegetico-narrativo, che all'interno del codice di gioco, il libero arbitrio, la ribellione e altre imprevedibili azioni siano possibili.

È ovvio, dunque, come rammenta Majewski, che «like the reader in traditional media, the player cannot really add anything to the diegetic process of narration»<sup>167</sup>, in quanto vincolato alla sola versione della storia, pur con tutte le sue variabili, concepita dal creatore. Il rapporto tra giocatore e autore-reale, allora, viene ad essere simile a quello teorizzato da Perec in *La vita istruzioni per l'uso*, attraverso la metafora del puzzle:

Ogni gesto che compie l'attore del puzzle, il suo autore l'ha compiuto prima di lui; ogni pezzo che prende e riprende, esamina, accarezza, ogni combinazione che prova e prova ancora, ogni suo brancolare, intuire, sperare, tutti i suoi scoramenti, sono già stati decisi, calcolati, studiati dall'alto.<sup>168</sup>

Fuor di metafora, l'«attore» rappresenta naturalmente il giocatore – anch'egli in un certo senso “attore”, se ci si rifà a Majewski (vedi cit. 48, p. 27) – il quale, nel suo approccio al videogioco, sperimenta quindi tutto ciò che l'autore ha già preventivato che accadesse e che, in fondo, ha già vissuto prima di lui.

In *Nebbia*, ad Augusto, contrariamente a Stanley, sembra proibito agire di sua volontà: non solo non riesce a muoversi quando Unamuno gli ordina di fermarsi («Cercò di alzarsi, forse per fuggire da me, ma non poteva. [...] / ‘No, non muoverti!’ gli ordinai.») – momento che rievoca il «potere occulto» pirandelliano in *Sei personaggi* – ma anche il suo desiderio di suicidarsi pare venirgli negato, poiché l'autore-personaggio ha deciso diversamente («non ti suiciderai. Ho detto!»). Ciononostante, Augusto insiste di poter fare come vuole, di poter ancora compiere l'estremo gesto nonostante il dissenso dell'autore. Irritato da questa irriverenza, Unamuno approda dunque ad una decisione definitiva:

---

<sup>167</sup> J. Majewski, *THEORISING VIDEO GAME NARRATIVE*, cit., p. 24

<sup>168</sup> G. Perec, *La vita istruzioni per l'uso*, trad. it. D. Selvatico Estense, Milano, BUR, 1989, p. 10

«Bene; basta, basta!» esclamai dando un pugno sul tavolino dove c'era il braciere. «Taci! Non voglio sentire altre impertinenze...da una creatura mia! E poiché mi hai stancato e non so più che farmene di te, decido in questo momento non già che tu ti uccida, ma di ucciderti, io!

[...]

[...] per castigare la tua audacia e quella delle teorie dissolventi, stravaganti, anarchiche con le quali sei venuto, decido e giudico che tu muoia. Giunto a casa tua, morirai! Morirai, te lo dico, morirai!»<sup>169</sup>

Resta quindi da verificare se anche l'autore fittizio, come quello vero, abbia realmente l'ultima parola sul destino dei personaggi. Non si tratta di una risoluzione così scontata: sebbene Unamuno-personaggio rappresenti l'autore all'interno del romanzo, è pur vero che anche lui, in quanto tale, ossia personaggio, è esposto al potere dell'Unamuno reale – il vero autore di *Nebbia* – come lo è, dopotutto, anche Augusto, la cui storia è stata scritta dall'Unamuno fisico, e non dal suo *alter ego* narrativo. Nella sua postfazione al libro, Sara Poledrelli stabilisce infatti che «ora personaggio e autore si trovano sullo stesso piano»<sup>170</sup>, poiché sono entrambi personaggi, all'interno dello stesso mondo fittizio, e perciò egualmente vittime dell'autore che li ha creati: nulla vieterebbe cioè ad Unamuno di partorire una svolta narrativa inaspettata, che veda il personaggio trionfare e la sua nemesi autoriale – e autoritaria – perdere.

Nell'udire quella spietata dichiarazione di morte, Augusto sembra già aver cambiato idea – forse intimidito dal tono minaccioso impiegato da Unamuno – il che condurrebbe a pensare che il protagonista si senta davvero in pericolo di fronte al potere dell'autore:

«Ma io voglio vivere, signor Miguel. Voglio vivere, voglio vivere...»

---

<sup>169</sup> M. De Unamuno, *Nebbia*, cit., pp. 216, 218

<sup>170</sup> S. Poledrelli, *Postfazione. Genesi e struttura del romanzo*, in M. De Unamuno, *Nebbia*, trad. it. Flaviarosa Rossini, Milano, Rizzoli, 2025, p. 266

«Non pensavi di ucciderti?»

«Oh se è per questo, io le giuro, signor Unamuno, che non mi ucciderò, che non mi toglierò la vita che Dio o lei mi hanno dato; glielo giuro...Adesso che lei vuole uccidermi, io voglio vivere, vivere, vivere...»

[...]

«Ormai è impossibile...impossibile...»

[...]

Cadde ai miei piedi in ginocchio, supplichevole, esclamando: «Signor Miguel, per Dio, voglio vivere, voglio essere io!» «Impossibile!, povero Augusto» gli dissi, prendendogli la mano e facendolo alzare, «impossibile! L'ho già scritto ed è irrevocabile; non puoi vivere. Non so che farmene di te. Dio, quando non sa più che cosa farsene di noi, ci uccide.»<sup>171</sup>

Unamuno ripropone l'accostamento autore-Dio, centrale nel Modernismo e già visto in Pirandello, per giustificare il suo operato, dopo aver inflitto al suo personaggio – «una creatura mia» – una sorte apparentemente ineluttabile. Una volta tornato a casa e aver consumato il suo pasto serale, Augusto muore. Di fatto, perciò, il personaggio non è riuscito a scampare al suo destino, e di nuovo, il potere dell'autore, anche nella sua versione fittizia, si è rivelato incontrastato. Ma ciò è stato possibile solo perché voluto dall'alto, dal vero Dio della storia, non Unamuno personaggio, bensì Unamuno reale, da cui dipendono anche le azioni della sua proiezione fittizia. Torna utile ancora il pensiero pirandelliano, quella distinzione narratologica tra Dio grande e dio piccolo esposta ne *La prova*: nell'esegesi offerta da Cinquegrani, nella novella «siamo di fronte a uno sdoppiamento dell'autore», il quale da una parte, «trasformatosi in un dio piccolo diviene un dio-personaggio, ovvero il personaggio dell'autore, e si confronta alla pari con i personaggi stessi», dall'altra, in qualità di Dio grande, rappresenta «l'autore del racconto» e «deve fare i conti con personaggi che ubbidiscono immediatamente e istintivamente al suo volere [...] e altri 'petulanti e presuntuosi', che invece vogliono agire

---

<sup>171</sup> *Ivi*, p. 218

autonomamente, pensare con la loro testa senza piegarsi passivamente al volere di Dio, e da qui nasce il conflitto»<sup>172</sup>. Tra quest'ultima categoria di enti finzionali ribelli, devianti dalla volontà del Dio grande, rientrerebbe dunque Augusto, che ha rifiutato di seguire i binari della sua storia, opponendosi al volere del proprio autore-creatore. Tuttavia, anche l'autore fittizio, il dio piccolo, potrebbe potenzialmente essere annoverabile in questo gruppo, non appena la sua volontà differisca da quella del Dio grande: in quel caso, condividendo con Augusto lo stesso *status* di personaggio, subirebbe anch'egli la medesima sconfitta, costretto a rassegnarsi alla volontà autoriale. Ad una seconda analisi, quindi, Augusto è morto non tanto perché Unamuno-personaggio lo ha deciso, ma piuttosto perché – ipotesi sicuramente più suggestiva – le sue intenzioni di autore fittizio e quelle di Unamuno autore reale coincidevano.

Nel videogioco, pur avendo Stanley disatteso la narrazione e fatto valere la sua volontà (al contrario di Augusto), non riesce comunque a vincere lo scontro col narratore-autore. Questi, infatti, reagisce imboccando la stessa strada di Unamuno: dichiarando morte al personaggio. A seguito del tentativo di dirottare la sua storia, Stanley riceve da lui un'ultima stoccata, che gli ricorda chi detiene davvero il controllo nella loro battaglia:

Temo tu sia ben lontano dall'avere il potere che credi. Per esempio, e credo che lo troverai pertinente:

‘Stanley improvvisamente capì che aveva attivato il sistema di detonazione d'emergenza della rete.’

[...]

Quanto manca all'esplosione? Mmm...diciamo...uhm...due minuti.<sup>173</sup>

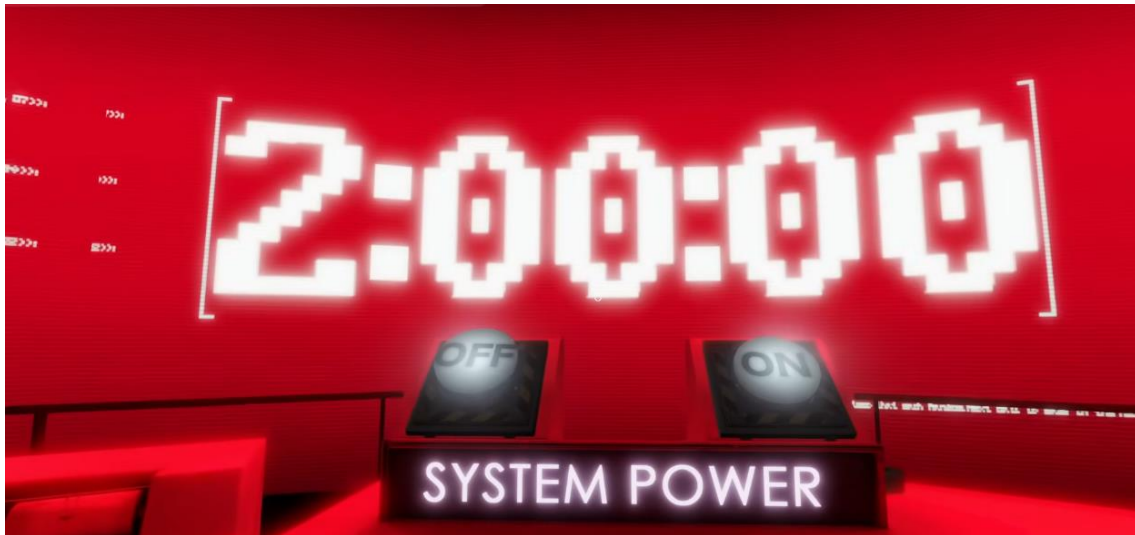
Il narratore dimostra ancora di ricoprire anche una funzione marcatamente autoriale, di essere lui ad aver facoltà di forgiare la storia con le sue parole, di

---

<sup>172</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., pp. 20, 22, 23

<sup>173</sup> *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013 (corsivo mio)

poterla trasformare in maniera estemporanea. Quanto da lui raccontato diventa realtà nel mondo del personaggio: quando infatti elabora sul momento una nuova versione del finale, in cui Stanley non ottiene il controllo della macchina come da lui sperato ma attiva il conto alla rovescia di un'esplosione, questo è esattamente ciò che accade, con tanto di timer col minutaggio da lui indicato (fig. 7).



*The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013 (fig. 7)

Ora che Stanley e il giocatore stanno per avvicinarsi alla propria fine, il primo alla morte e il secondo pertanto al *game over*, il narratore interviene ulteriormente, da una parte compiacendosi sadicamente dell'impotenza del personaggio, sul quale esercita un dominio assoluto, dall'altra rivelandogli informazioni aggiuntive sulla sua natura di autore:

Ah questo sì che rende le cose un po' più divertenti, eh, Stanley?

È il tuo momento! Sei il protagonista! Questa è la tua storia, adesso: modellala a tuo piacimento. Oh questo è molto meglio di ciò che avevo in mente io.

[...]

La bomba esploderà tra pochi istanti, ma quanto è prezioso ognuno di questi momenti! Tempo per parlare di te, di me, di dove andiamo, di cosa

significa tutto questo. [...] Cosa? Vuoi sapere dove sono i tuoi colleghi? Un po' di conforto prima di essere annientato? D'accordo, sono di buonumore, e tu comunque morirai.

Ti dirò esattamente cosa ne è stato di loro.

Li ho cancellati. Ho spento io la macchina, io ti ho lasciato libero.<sup>174</sup>

In un primo momento il narratore si fa beffe di Stanley, dato che l'invito a modellare la storia a piacimento è puramente retorico, e dopo aver infierito su di lui rammentandogli la sua morte imminente, fa luce su alcune questioni in sospeso: da una parte rivela finalmente di essere lui il responsabile della sparizione dei suoi colleghi, il che lo ricolloca in una posizione di rilievo nei confronti della realtà di Stanley, dalla quale può decidere chi "cancellare" e chi no; dall'altra, nella sua confessione accredita l'ipotesi presentata qualche pagina fa, secondo cui è stato sempre lui a liberare Stanley dalla macchina, per poter raccontare la sua storia. Parrebbe quindi che il narratore rivendichi esplicitamente il proprio ruolo di artefice del destino del personaggio, o per meglio dire, di autore, e lo ribadisce subito dopo con una chiara allusione alla sua indiscutibile influenza narrativa: a seguito dell'ammissione di responsabilità nell'aver "cancellato" i colleghi di Stanley e aver spento la macchina per liberarlo, commenta infatti che

Naturalmente, questo vale solo per questa specifica storia. A volte, quando la racconto, ti lascio nel tuo ufficio per sempre, a schiacciare tasti in continuazione e poi a morire da solo. Altre volte faccio sprofondare gli uffici nel terreno, con tutti quanti dentro. Oppure li faccio bruciare.

Però devo dirlo: questa versione è stata piuttosto divertente.

Vederti cercare di dare un senso a tutto e di riprenderti il controllo che ti è stato strappato è davvero una goduria. Quasi non sopporto l'idea che possa finire! Ma sono sicuro che qualunque cosa mi inventerò per il prossimo giro sarà ancora migliore.<sup>175</sup>

---

<sup>174</sup> *Ibidem*

<sup>175</sup> *Ibidem*

Si avverte chiaramente in queste righe che il narratore, fiero fautore della sua libertà creativa, si presenta come ideatore di tutte le possibili vite di Stanley, ciascuna con una conclusione differente, come quella appena esperita dal giocatore, ben diversa dalla prima: mentre nella partita precedente Stanley aveva trionfato, raggiungendo la libertà e iniziando una nuova vita, qui accade esattamente il contrario, gli viene mostrato che non è lui a dominare la sua esistenza e finisce per andare in contro alla morte.

Esiste però, tanto in *Nebbia* come in *Stanley*, un risvolto narrativo in cui è il protagonista ad avere la meglio sull'autore-narratore. All'inizio del capitolo XXXIII è proprio lui ad esprimere perplessità sulla tragica sorte inflitta al suo personaggio:

Quando ricevetti il telegramma che mi partecipava la morte del povero Augusto, e seppi in che modo fosse avvenuta, mi misi a meditare se avevo fatto o non fatto bene a dirgli ciò che gli avevo detto quella sera in cui era venuto a trovarmi per discutere con me il suo proposito di suicidarsi. E persino mi pentii di averlo ucciso. Giunsi a pensare che aveva ragione e che non avrei dovuto lasciarlo suicidare.<sup>176</sup>

Colto dal rimorso, Unamuno prende allora una nuova, folle decisione: «Mi venne l'idea di resuscitarlo. / 'Sì' dissi fra me 'lo resusciterò e poi faccia quel che gli pare, e si uccida anche, se questo è il suo capriccio.»<sup>177</sup> A questo punto, dopo essersi addormentato ben convinto sul da farsi, Augusto gli appare in sogno:

«Eccomi qui un'altra volta.»

«Perché sei venuto?» gli chiesi.

«Per congedarmi da lei, signor Miguel, finché non ci rivedremo nell'eternità [...] [e] sono anche venuto a dirle che il suo pensiero di

---

<sup>176</sup> M. De Unamuno, *Nebbia*, cit., p. 228

<sup>177</sup> *Ibidem*

risuscitarmi affinché io mi tolga la vita è un'assurdità; anzi, non è possibile...»

Augusto pare aver letto nella mente dell'autore, intercettandone i propositi a lui legati, in merito alla sua resurrezione: ciò sembra sottendere che il personaggio, in fondo, non sia altro che un'espressione dell'interiorità dell'autore che gli dà la vita, che decide, per citare Pirandello, di «farlo nascere». Per questo conosce già il piano di Unamuno, perché è parte di lui, è dentro di lui, nei suoi pensieri e, come in questo caso, nei suoi sogni. Questa interpretazione sembra avvicinare nuovamente lo scrittore spagnolo a quello siciliano, entrambi figli del movimento modernista e concordi nel modo di “sentire” il personaggio come parte di sé. Nonostante ciò, l'attrito tra i due pare nascere, come nel loro dialogo precedente, da una visione divergente sulla loro realtà, e su quello che possono o non possono fare. Proprio la supposta impossibilità di far rinascere Augusto, perorata dal personaggio stesso, scatena la discussione tra i due, alla quale Unamuno contribuisce così:

«Non è possibile?» gli dissi io, in sogno, naturalmente.

«Non è possibile! Quella sera che ci vedemmo e parlammo nel suo studio, ricorda? Mentre lei era sveglio e io come sono adesso, addormentato e sognante, le dissi che noi enti di finzione, come ci chiama lei, possediamo una nostra logica, per cui non serve a nulla che chi ci immagina pretenda di fare di noi quel che più gli piace, ricorda?»

«Certo che ricordo.»

[...]

«[...] E quanto a risuscitarmi, le dico che non dipende da lei il farlo, non potrebbe farlo, anche se lo volesse o sognasse di volerlo...»

«Ma perbacco...»

«Un ente di finzione, come uno di carne e ossa, uno che lei chiama uomo di carne e ossa e non finzione di carne e finzione di ossa, lei può generarlo e anche ucciderlo, ma una volta ucciso, no, non può risuscitarlo. [...] uccidere un uomo mortale e di carne, di carne e ossa, che respiri, è una

cosa facile, molto facile, troppo facile per disgrazia...ma risuscitarlo?  
Risuscitarlo è impossibile!»<sup>178</sup>

Augusto dimostra di riconoscere ad Unamuno, in qualità di autore, la capacità di creare e uccidere i personaggi («Un ente di finzione [...] lei può generarlo e anche ucciderlo»), analogamente a quanto visto in Pirandello, il quale definiva i suoi personaggi «creature del mio spirito» a cui «ho dato [...] il mio sangue, la mia vita». Anche in *The Stanley Parable* il narratore-autore aveva affermato qualcosa di simile (vedi cit. 174 e 175 pp. 84-5), mostrandosi in grado di «cancellare» i colleghi di Stanley ed il protagonista stesso, e di raccontare le loro storie ogni volta in maniera diversa. Tuttavia, ciò che non è permesso all'autore è riportare in vita un personaggio morto, esattamente come non è possibile rianimare una persona vera e propria, e su questo Unamuno sembra concordare:

«Infatti» dissi «è impossibile!»

«E lo stesso» continuò «esattamente lo stesso avviene con un ente di finzione, come dice lei; è facile darci l'essere, forse troppo facile, ed è facile, facilissimo, ucciderci, forse troppo facile; ma risuscitarci? Non esiste chi abbia saputo risuscitare un ente di finzione che fosse veramente morto. Crede che sia possibile far risuscitare Don Chisciotte?» mi domandò.

«Impossibile!»

«Ebbene tutti noi altri enti di finzione ci troviamo nelle stesse condizioni.»<sup>179</sup>

«Si compie così la vendetta morale del personaggio nei confronti del creatore [i.e. autore]» commenta Poledrelli, il che corona la vittoria finale di Augusto: «don Miguel vorrebbe risuscitarlo, ma ora è la sua creatura a negargli la possibilità,

---

<sup>178</sup> *Ivi*, p. 229

<sup>179</sup> *Ivi*, p. 230

affermandone l'assurdità»<sup>180</sup>. Infatti, conclude l'autrice della *Postfazione*, se «gli enti di finzione possiedono [...] una logica interna, la presunta onnipotenza dell'autore ne risulta di conseguenza ridimensionata [...]: siamo dunque al cospetto di un ribaltamento delle parti tra creatore e creato.»<sup>181</sup>

Nel videogioco, tra i vari finali disponibili, uno in particolare rivela una dinamica narrativa equivalente a quella della conclusione di *Nebbia*, sancendo il trionfo del protagonista attraverso il suo rifiuto di agire secondo i canoni del narratore-autore. Se il giocatore continua imperterrito a deviare dalla narrazione, il gioco, diventato senziente, interpreterà le sue ripetute trasgressioni come un gesto di sfida supremo, come un diniego categorico di rispettare la storia dell'autore, e lo porterà così a separarsi da Stanley, staccandosi dal suo avatar e vedendolo per la prima – e unica – volta dall'esterno, nel momento che ha decretato l'inizio della sua ribellione: la scelta delle due porte (fig. 8):



*The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013 (fig. 8)

---

<sup>180</sup> S. Poledrelli, *Postfazione. Genesi e struttura del romanzo*, in M. De Unamuno, *Nebbia*, trad. it. Flaviarosa Rossini, Milano, Rizzoli, 2025, p. 267

<sup>181</sup> *Ibidem*

In questo frangente l'utente è privato del controllo del personaggio, che rimane infatti immobile, tuttavia, questa misura punitiva costituisce un danno particolarmente deleterio anche per il narratore, il quale, senza nessuno ad "usare" Stanley, che lo direzioni all'interno del gioco, non può far in modo che la sua storia continui. Come detto nell'Introduzione, infatti, i personaggi sono «supporti dell'azione» (cit. 2 p. 7), e in un videogioco ciò implica che quanto viene narrato debba essere attuato dai personaggi stessi tramite l'input del fruitore, attraverso quella che Bordwell definiva la «mimetic narration» (cit. 121 p. 55). Ora che però l'interazione col personaggio è stata disattivata, ne consegue che il narratore-autore si trovi in una condizione di estremo svantaggio, dal momento che Stanley, sulla falsa riga di Augusto, gli nega la possibilità di tradurre in azione – o in realtà – il suo racconto, motivo per cui comincia il suo lamento:

Stanley? Pronto? Sei – va tutto bene? Stanley, per favore, ho – ho bisogno che tu scelga. Devi attraversare la porta.

Mi stai ascoltando? Mi senti? Stai bene?

Stanley, è importante. La storia ha bisogno di te. Ha bisogno che tu prenda una decisione. Non può esistere senza di te. Mi capisci?

Qualunque porta tu scelga, va bene, vanno bene entrambe, non puoi sbagliare. Possiamo collaborare, accetterò qualunque cosa tu faccia. Devi solo fare quel passo in avanti.

Per favore? Scegli?

Fa' qualcosa. Qualunque cosa.<sup>182</sup>

Così il personaggio dà scacco matto al narratore-autore, nei cui (negati) desideri fa eco l'Unamuno di *Nebbia*. La metafora degli scacchi, peraltro, risulta ancor più appropriata se associata alla letteratura postmoderna di Pynchon, i cui «supposti esercizi di stile» analizza Cinquegrani,

---

<sup>182</sup> *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013

rappresentano un gioco serio col lettore, un confronto diretto tra autore e lettore che utilizza i personaggi come funzioni di questo confronto: come in una partita a scacchi col lettore in cui i pezzi disposti sulla scacchiera servono solo a vincere la partita.<sup>183</sup>

Allo stesso modo, anche nello scontro tra narratore-autore e Stanley, i due personaggi sono utilizzati come «funzioni» del «confronto» tra autore vero (Davey Wreden) e utente (il «lettore» nell'esempio di Cinquegrani), il primo rappresentato dalla voce narrante (come in *Nebbia*), il secondo dal protagonista. Il campo di battaglia, pertanto, è duplice: a un livello intradiegetico-narrativo Stanley affronta il narratore, così come nella dimensione extradiegetica il giocatore si scontra con l'autore reale, reagendo – giocando – all'opera che egli ha creato: personaggio e narratore sono quindi soltanto parti – o «pezzi» – del «gioco» elaborato dall'autore, sia esso un romanzo o un videogame, che servono solo a «vincere la partita» o, come nel secondo finale di *Stanley*, a perderla. Ciò che questa conclusione pare comunicare, in poche parole, è che il narratore-autore, riporta Ensslin, «isn't as empowered and omniscient as he pretends to be, and ultimately is at the mercy of the player[-character]», anche se, è doveroso sottolinearlo, «[b]y the same token, we as players are confronted with the limitations of our own agency as even the choices we can make are prescribed»<sup>184</sup>, cioè prestabilite dal vero autore, unico e solo vincitore nel suo «gioco».

La varietà di epiloghi a cui può giungere la storia di Stanley, menzionata dal narratore nel finale della bomba (cit. 175 p. 85), costituisce inoltre una peculiarità narrativa già presente ne *La donna del tenente francese*, romanzo postmoderno dell'inglese John Fowles. Nel romanzo, infatti, si assiste ad un triplice

---

<sup>183</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 90

<sup>184</sup> A. Ensslin, *Video Games as Unnatural Narratives*, cit., p. 17

Non è così potente ed onnisciente come finge di essere, e in fin dei conti è alla mercé del giocatore[-personaggio]

Allo stesso modo, noi giocatori ci confrontiamo con i limiti della nostra stessa agentività, poiché perfino le scelte che possiamo compiere sono già state scritte.

scioglimento della vicenda di Charles e Sarah, con esiti tanto diversi quanto parimenti validi. Dopo il primo finale canonico, è lo stesso narratore a prendere la parola:

E ora, dopo aver portato questo romanzo a una conclusione assolutamente tradizionale, farei meglio a precisare che tutto ciò che ho raccontato negli ultimi due capitoli accadde veramente, ma non proprio nella maniera che vi ho fatto credere.

Ho già detto in precedenza che siamo tutti poeti, anche se non molti di noi scrivono poesie; e così siamo tutti romanzieri, abbiamo cioè l'abitudine di scrivere futuri in forma narrativa per la nostra vita, anche se oggi forse tendiamo piuttosto a metterci in un film. Proiettiamo pertanto nella nostra mente ipotesi su come potremmo comportarci, su ciò che ci potrebbe accadere. [...]

Charles non faceva eccezione: le ultime pagine che avete letto non raccontano ciò che accadde, ma ciò che lui immaginò potesse accadere<sup>185</sup>

Con questa giustificazione, il narratore si appresta dunque ad elaborare gli altri due finali, che occupano rispettivamente i capitoli da 57 a 60 e 61. Prima di farlo, però, chiarisce quali sono le ragioni che lo muovono, definendo i pensieri che nutre nei confronti del protagonista:

Ora la domanda che mi sto rivolgendo mentre guardo Charles [...] è: cosa diavolo ne faccio di te? Ho già pensato di concludere qui e adesso la sua carriera; di abbandonarlo per l'eternità sul treno che lo porta a Londra. Ma le convenzioni del romanzo vittoriano non lasciano, non lasciavano, spazio per un finale aperto che non concluda;<sup>186</sup>

Similmente a quanto già osservato in *The Stanley Parable*, anche nel romanzo di

---

<sup>185</sup> J. Fowles, *La donna del tenente francese*, trad. it. Ettore Capriolo, Milano, Mondadori, 1970, p. 231

<sup>186</sup> *Ivi*, p. 275

Fowles il narratore presenta un'evidente sfumatura autoriale: nella domanda rivolta al personaggio principale, è possibile leggere la volontà di decidere rispetto alla sorte del protagonista, o ad eventuali sviluppi narrativi che lo riguardino, proprio come aveva ammesso di fare la voce narrante nel videogioco. Secondariamente, ad avvicinare le due opere è anche la nota metaletteraria: da un lato, l'incipit di *Stanley* aveva presentato un chiaro riferimento all'esperienza ludica dell'utente, colto nella stessa situazione del protagonista – premere tasti davanti a uno schermo, convenzione videoludica per eccellenza – dall'altro, il narratore romanzesco riflette sul gusto vittoriano per i finali conclusivi, al contrario di quelli aperti (proprio un finale aperto, peraltro, era stato quello esperito dal giocatore nella prima versione della storia). Il suo ragionamento, però, prosegue:

Il mio problema è semplice: ciò che Charles desidera è chiaro? Effettivamente lo è. Ma non è altrettanto chiaro che cosa desidera la protagonista [Sarah]; [...] Naturalmente, se essi fossero due frammenti della vita reale, anziché due invenzioni della mia fantasia, lo sbocco del dilemma sarebbe ovvio: un desiderio combatterebbe l'altro desiderio, e vincerebbe o soccomberebbe a seconda delle circostanze. La narrativa di solito finge di conformarsi alla realtà: lo scrittore colloca i desideri in conflitto su un ring e descrive lo scontro; ma di fatto è lui che lo decide, lasciando vincere il suo desiderio favorito. E noi giudichiamo i narratori basandoci sull'abilità che dimostrano nel truccare gli incontri (o in altre parole nel convincerci che non erano già decisi in partenza)<sup>187</sup>

La riflessione metanarrativa comincia così a complicarsi, prendendo in esame non solamente il personaggio e i suoi desideri, ma anche il modo in cui il narratore potrebbe raccontarli. Viene difatti smascherata la finzione romanzesca dietro alla stesura della storia stessa, esplicitando ciò che già l'analisi di *Stanley* aveva parzialmente rivelato: per mezzo della metafora del ring, dentro cui combattono i

---

<sup>187</sup> Ivi, pp. 275-76

desideri dell'autore, si allude all'atto creativo della scrittura, durante la quale allo scrittore spetta prendere delle decisioni narrative, favorendo inevitabilmente dei personaggi al posto di altri, assecondando alcuni suoi capricci e sopprimendone altri. In realtà, tuttavia, questi scontri non sono veramente equi, sono cioè "truccati", come scrive Fowles, perché l'autore ne ha già deciso il risultato, e perciò esercita il suo arbitrio «lasciando vincere il suo desiderio favorito». Lo stesso accade nel videogioco, dove all'utente viene data soltanto l'illusione della scelta, il miraggio della libertà d'azione, quando invece ogni riscontro è stato già aprioristicamente determinato dall'autore. E così come ha stabilito che la storia dovesse avere un finale canonico – o «vittoriano» nel caso del romanzo – allo stesso modo può proporre di altri. Ed è questo che Fowles pretende di fare. Ciononostante, l'aggiunta di due conclusioni distinte non risponde tanto alla necessità di varietà, né soltanto alla presa di distanza dallo stile vittoriano, per contrastare il quale sarebbe bastato anche un solo finale. Il vero motivo è un altro:

[C]ontinuo a fissare Charles e non vedo perché dovrei truccare l'incontro che sta per affrontare. Mi restano così due alternative. O lascio che l'incontro continui limitandomi alla parte del resocontista, o prendo le parti di entrambi. [...] E mentre ci avviciniamo a Londra, credo di aver trovato una soluzione: capisco cioè che si tratta di un falso dilemma. La sola maniera per non prendere partito in una lotta è di mostrarne entrambe le versioni.<sup>188</sup>

L'autore sembra scisso tra due risoluzioni della vicenda, ma dal momento che non sa a quale accordare la sua preferenza – i.e. quale far vincere nel suo ring mentale – decide di raccontarle entrambe. A questo punto, sorge però un'altra questione:

non ho che un problema: non posso fornire le due versioni contemporaneamente, e tuttavia la seconda, tanto è forte la tirannide

---

<sup>188</sup> *Ivi*, p. 276

dell'ultimo capitolo, sembrerà, qualunque essa sia, quella 'reale' e definitiva.

Prendo un fiorino dalla tasca della redingote, lo poso sull'unghia del pollice destro, lo lancio in aria di un mezzo metro, lo riagguanto con la mano sinistra.

Così sia.<sup>189</sup>

Per far fronte all'indecisione sul finale da raccontare per primo, il narratore, non più solo voce fuori campo ma colto in un'azione fisica (il lancio della moneta) che dà concretezza alla sua figura, decide pertanto di affidarsi al caso. Anche stavolta, tuttavia, siamo di fronte ad un "falso dilemma", sebbene taciuto dal narratore. A ben vedere, infatti, non è davvero il caso, la sorte, a decidere per lui, ma l'autore, che già si è visto essere, nei casi anteriormente valutati, il vero artefice del destino narrativo di un racconto. Ricorre allora, in questo frangente, la distinzione tra autore e scrittore/narratore menzionata al termine del capitolo iniziale (p. 17 e ss.): da un lato, confinato al di fuori della storia, ad un livello extradiegetico, risiede l'autore, che decide tutto ciò che verrà scritto in virtù di quello che Barthes definiva un «rapporto di antecedenza» rispetto all'opera; d'altro canto, invece, lo scrittore, che assume la funzione di narratore, esiste solo nel tempo dell'enunciazione, nel qui e ora della scrittura, ed è interno al libro. In altri termini, nel passo sopracitato Fowles – l'autore – adotta il ruolo sia di voce narrante, che racconta la storia, sia di scrittore, colui che la scrive, catturato nell'atto creativo di decidere il finale, ma nel farlo, *finge* solamente di appellarsi al caso, poiché il suo io autoriale, situato all'esterno della storia, ha in realtà già stabilito quale dovesse essere la – prima – conclusione. Lo stesso vale per *The Stanley Parable*: quando il narratore improvvisa il nuovo epilogo, in cui il protagonista soccombe alla bomba da lui attivata (cit. 173 p. 83), si rivela solo apparentemente come autore di quel finale, simulando di poter inventare liberamente lo sviluppo della vicenda. In verità, però, quanto Stanley è *destinato* a subire in quella scena è stato naturalmente già definito

---

<sup>189</sup> *Ibidem*

dal vero autore del gioco, Davey Wreden, che non compare al suo interno, e che impiega convenzionalmente la voce narrante, che l'utente tende ad identificare con la sua.

In un'altra versione del finale, scovabile poco prima delle due già analizzate, il rapporto autore-narratore-personaggio si imbroglia maggiormente. Appena fuori del Centro di Controllo Mentale è possibile scorgere una scritta rossa sulla sinistra, "Escape" ("Fuga", fig. 9), già presente in realtà durante la prima partita, ma che potrebbe essere sfuggita ad un occhio poco attento (vedi fig. 3, p. 67).



*The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013 (fig. 9)

Anche in questo caso, la conclusione seguente viene innescata a partire da una disobbedienza narrativa, cioè evitando di entrare all'interno della struttura, come invece aveva intimato la voce narrante («Stanley attraversò la grande porta su cui era scritto 'Centro di Controllo Mentale'»<sup>190</sup>). La prima perplessità che potrebbe sorgere è chi abbia potuto porre un avviso del genere, con una così esplicita indicazione alla fuga. Tenendo però in considerazione quanto spiegato poco fa,

---

<sup>190</sup> *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013

risulta semplice sciogliere questo nodo: l'ipotesi che sia stato il narratore è ovviamente da scartare, dal momento che nel suo ultimo intervento ha invitato l'utente – e quindi Stanley – ad entrare, anziché fuggire; colui che invece ha potere sul mondo del personaggio, al punto da poterci inserire un avviso tale, è il Dio grande, ossia l'autore vero e proprio, che avendo concepito i livelli del gioco dall'inizio alla fine, ha pertanto collocato in questo preciso punto della storia anche quell'insegna. Resta però da verificare se ci si possa fidare o meno di questa indicazione, se prendendo quella strada alternativa si riesca davvero a evadere dalla simulazione in cui Stanley è intrappolato. Non è da escludere infatti che l'autore stia tentando il giocatore alla fuga solo per vederlo perdere la partita, esattamente come successo prima nel finale con la bomba. In altri termini, è possibile che l'inganno non sia altro che l'ennesimo esercizio di quel potere autoriale a discapito del limitato arbitrio dell'utente e del personaggio. Questa volta, per di più, è il narratore stesso a suggerire al giocatore di non proseguire: «Benché su questo corridoio fosse scritto 'via di fuga', in verità, alla fine di esso, Stanley, avrebbe trovato una morte violenta»<sup>191</sup>, e poco più avanti, se l'utente si spinge oltre, «La porta alle sue spalle non era chiusa. Stanley poteva ancora voltarsi e tornare a percorrere la strada giusta»<sup>192</sup>. Nel caso in cui il giocatore perseveri ancora in questa direzione, il narratore reagirà rassegnato, commentando di conseguenza che a «questo punto Stanley stava facendo uno sforzo consapevole e deliberato per andare avanti e affrontare volontariamente la propria morte»<sup>193</sup>. Giunto fin qui, all'utente non rimane che andare fino in fondo, spinto probabilmente da una crescente curiosità ludico-narrativa, che potrebbe da una parte condurlo verso un nuovo epilogo, dall'altra permettergli di scoprire un'inedita dimensione “fuori” dalla realtà di Stanley, a cui la scritta “Escape” alludeva. Al tempo stesso, però, l'ipotesi che l'autore possa star imbrogliando il giocatore comincia ad investire anche la voce narrante: durante il tragitto lungo il

---

<sup>191</sup> *Ibidem*

<sup>192</sup> *Ibidem*

<sup>193</sup> *Ibidem*

corridoio, il personaggio non si è ancora imbattuto nella «morte violenta» così insistentemente preannunciatagli dal narratore, il che non solo spingerebbe il giocatore a proseguire anziché tornare indietro, ma anche a dubitare della veridicità delle sue parole. Che stia anche lui mentendo? Che la prevista dipartita di Stanley sia solo un'illusione usata per spaventarlo e costringerlo a seguire la sua storia?

Poco più avanti, il personaggio sale su una piattaforma che lo conduce di fronte ad una morsa metallica, con due estremità che muovendosi orizzontalmente distruggono tutto ciò che passa in mezzo. Il protagonista sembra ora davvero prossimo alla fine, avvicinandosi sempre di più al macchinario che non accenna a fermarsi:

Mentre [...] Stanley avanzava lentamente verso la propria fine, [...] rifletté su quanto la sua vita fosse stata insignificante.

Stanley non può vedere il quadro generale. Non conosce la storia vera, intrappolato com'è nella sua visione limitata di questo mondo. Forse la sua morte non era poi una gran perdita, era come cavare gli occhi a un cieco. Così si rassegnò e accettò di buon grado di dare questa fine violenta alla sua breve e insulsa vita.

Addio, Stanley.<sup>194</sup>

Proprio in quel momento, però, i bracci meccanici, in procinto di schiacciare il povero malcapitato, si fermano, lasciando spazio all'inaspettata intrusione di una seconda voce narrante, questa volta con un timbro evidentemente femminile, che la distingue dalla prima:

‘Addio, Stanley!’ Gridò il Narratore, mentre Stanley, impotente, veniva trasportato verso le enormi mandibole metalliche. In un solo, crudo attimo, Stanley venne eliminato dalla macchina, che gli frantumò tutte le ossa,

---

<sup>194</sup> *Ibidem*

uccidendolo all'istante.<sup>195</sup>

Si duplicano a questo punto i livelli diegetici: da una parte vi è la storia di Stanley esposta dal (primo) Narratore, dall'altra quella della Narratrice, che racconta del Narratore che racconta *The Stanley Parable*. È evidente la dinamica metaletteraria costruita dall'autore, nella quale le due voci deputate alla narrazione afferiscono a momenti creativi distinti: il primo riguarda la formulazione della storia nel qui e ora, man mano che il giocatore avanza nei livelli seguendo o meno le indicazioni narrative (il narratore reagisce all'agire dell'utente-Stanley); il secondo, invece, è il resoconto dell'esperienza del giocatore e del personaggio assieme, quando le loro scelte sono già state compiute, viste dall'esterno dalla Narratrice. Questa dualità narrativa non è certo casuale, ma risponde a quel *double coding*<sup>196</sup> che Jenks ha individuato nella letteratura postmoderna, e che la Hutcheon registra come il «tratto distintivo del postmodernismo», cioè «questa specie di estesa e 'ammiccante' dedizione alla doppiezza o alla duplicità»<sup>197</sup>. Già nel primo finale canonico era stata osservata la presenza di *due* mondi, ora accompagnata dall'alternarsi di *due* voci narranti, la prima facente parte del mondo di Stanley, che vi agisce all'interno e comunica direttamente col personaggio, l'altra invece situata al di fuori. Ed è proprio «fuori» dal gioco che la Narratrice conduce l'utente. Dopo aver annunciato la morte del protagonista, il giocatore, inaspettatamente, non viene rispedito al menù iniziale, come accaduto al termine dei primi due finali, ma si ritrova invece catapultato di fronte all'ingresso di un museo che reca il titolo «The Stanley Parable». Chi è però a varcare le soglie di questo misterioso luogo: il giocatore o il personaggio? Se Stanley è stato dichiarato morto, chi sta controllando l'utente adesso? È ovvio, nella lettura analitica di Ensslin, che «we [are] now playing our own alter ego»<sup>198</sup>, cioè il fruitore sta interpretando se stesso,

---

<sup>195</sup> *Ibidem*

<sup>196</sup> Cfr. C. Jenks, *The Language of Post-Modern Architecture*, Londra, Academy, 1977

<sup>197</sup> L. Hutcheon, *The Politics of Postmodernism*, London-New York, 1989, pp. 1-2

<sup>198</sup> A. Ensslin, *Video Games as Unnatural Narratives*, cit., p. 23

Stiamo ora controllando il nostro stesso alter-ego

dopo che il suo avatar iniziale – i.e. Stanley – è dovuto soccombere al suo tragico destino. Tuttavia, la fine del protagonista è solo descritta a parole, non vista esplicitamente, e completata dall’immaginazione dello spettatore: non si assiste alla «morte violenta» preventivata dal Narratore – anzi, «le enormi mandibole metalliche» che avrebbero dovuto uccidere il personaggio addirittura si fermano – , perciò al giocatore non resta che fidarsi di quanto gli viene comunicato, che Stanley è morto, eliminato dal temibile macchinario.

Entrato nel museo, la nuova voce narrante accoglie l’utente con una riflessione esistenziale:

Quando ogni strada percorribile è stata creata per te in anticipo, la morte perde significato, e così anche la vita. Capisci adesso?

Capisci che Stanley era già morto dal momento in cui ha premuto “Avvia”?<sup>199</sup>

In questa considerazione sembra fare eco il motivo della libertà, tipico del movimento modernista e già incontrato in Kafka e Unamuno, nelle cui succitate opere il protagonista si è rivelato essere vittima di un potere superiore, e mai veramente libero. È questa una condizione che pare affliggere anche Stanley, la cui vita è stata dettata da scelte previste dall’alto, dall’autore del gioco di cui fa parte, come già evidenziato nei precedenti paragrafi. Ciononostante, la dichiarazione della Narratrice pare interessare anche il fruitore stesso, specie per quel pronome personale ambiguo, «te», da intendersi in duplice senso, rivolto al personaggio e all’utente assieme. Non è da escludere, perciò, che anche il fruitore possa domandarsi davvero se anche nella sua di vita, quella reale, le sue scelte non siano state premeditate da qualcuno, un’entità superiore, autrice della sua esistenza, o se esista o meno il destino. Risulterebbe quindi altrettanto valida, anche in *Stanley*, la constatazione di Cinquegrani precedentemente applicata a *Bioshock*, «[n]ella lotta del personaggio con l’autore chiunque può vedere la lotta

---

<sup>199</sup> *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013

dell'uomo contro il destino o la fortuna»<sup>200</sup>, dimostrando come anche nell'opera di Davey Wreden sia rintracciabile quel «senso universale» pirandelliano. Nella sua analisi del gioco, Francesco Cilurzo, uno degli autori del blog editoriale *FinalRound*, giunto a questo punto della storia commenta in maniera tanto sintetica quanto efficace la suddetta scena, suffragando l'ipotesi appena pronunciata: «*The Stanley Parable* è un insieme di intermezzi comici fatti per farti ragionare su quanto sei un granello di sabbia [...] in mezzo al mare, [...] perché una frase del genere non si riferisce a Stanley, si riferisce a noi»<sup>201</sup>, a maggior ragione in questo frangente dell'esperienza, in cui l'utente non impersona il protagonista, ma se stesso.

Superato l'ingresso, il museo si configura come una sorta di “dietro le quinte” del gioco stesso, «which exhibits all sorts of in-game props and concept art», specifica la Ensslin, la quale accenna al fatto che «another level of diegesis, call it *metadiegesis*, has been added to the ontological universe of the game»<sup>202</sup>. È come se il gioco avesse preso coscienza del *medium* a cui appartiene, mostrando tutto ciò che lo compone – i riconoscimenti degli autori, il design dei livelli, le scelte creative, le idee scartate (vedi fig. 10 e ss.) – rivelando esplicitamente al fruitore di essere di fronte a un semplice videogioco, riportandolo così alla sua realtà, fuori dall'esperienza ludica che sta vivendo. È possibile, ad esempio, imbattersi nel modellino raffigurante la disposizione degli uffici, il quale riporta questa didascalia:

Questo progetto mostra gli uffici all'inizio del gioco. La strada dall'ufficio di Stanley alle due porte fu la prima parte ad essere costruita. [...]

---

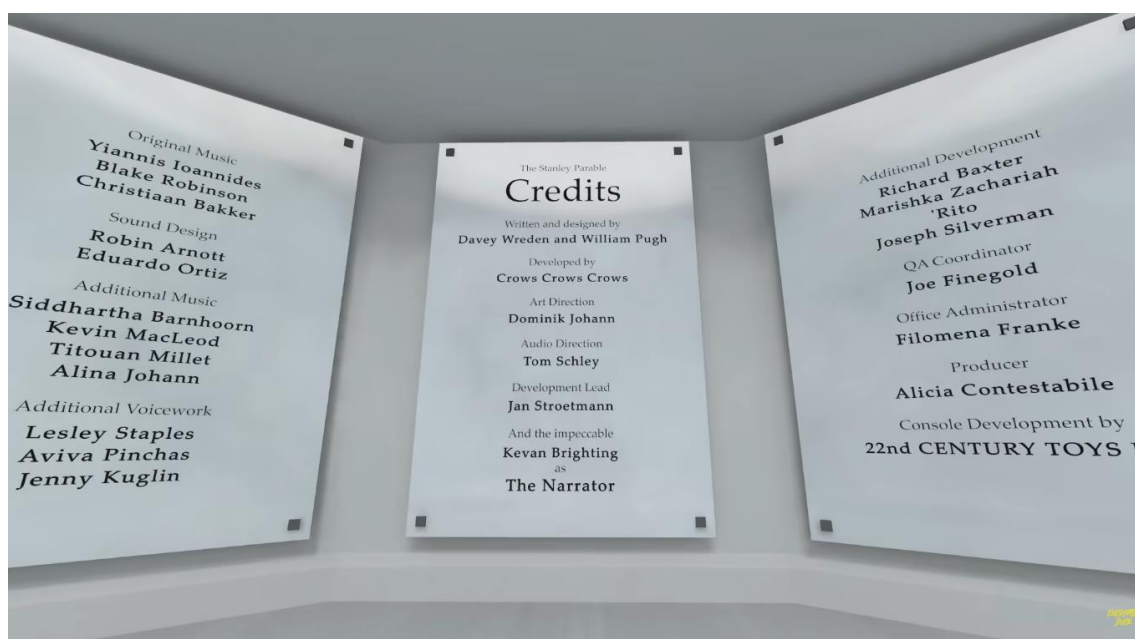
<sup>200</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 53

<sup>201</sup> Francesco Cilurzo (Cydonia & Chiara), *Museo - The Stanley Parable: Ultra Deluxe [Blind Run] #2 w/ Cydonia & Chiara*, Youtube, 9/6/22, [https://www.youtube.com/watch?v=S8DdHB7LMhQ&list=PLkNyEokaO\\_op70WPExH7Y0Ke4nUnSsnbZ&index=2](https://www.youtube.com/watch?v=S8DdHB7LMhQ&list=PLkNyEokaO_op70WPExH7Y0Ke4nUnSsnbZ&index=2), 1:12:24

<sup>202</sup> A. Ensslin, *Video Games as Unnatural Narratives*, cit., p. 23 (corsivo mio)  
Che esibisce ogni tipo di oggetto di scena all'interno del gioco e i bozzetti concettuali.  
Un altro livello di diegesi, chiamasi metadiegesi, è stato aggiunto all'universo ontologico del gioco.

Il ritmo di questa sezione di apertura doveva essere preciso. Questo corridoio è stato spostato e modificato per fare in modo che il giocatore arrivasse alle due porte al momento giusto.

La stanza delle due porte fu il primissimo pezzo del design di *The Stanley Parable*. Una volta creata, il resto del gioco emerse come sua estensione, un'esplorazione della contraddizione posta da questa stanza.<sup>203</sup>



*The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013 (fig. 10)

Non solo: si possono osservare le tre versioni dell'ufficio di Stanley («Da sinistra a destra, l'evoluzione dell'ufficio di Stanley nel tempo. Il primo fu creato a novembre 2011, il secondo a marzo 2012, il terzo a febbraio 2013»<sup>204</sup>); oppure accedere ad un'area chiamata “Zona di guerra”, che racconta lo sviluppo di una parte del gioco poi eliminata (fig. 11); o ancora, ascoltare da un altoparlante le registrazioni tagliate dell'attore che interpreta la voce narrante, con tanto di cartello ad annunciarle:

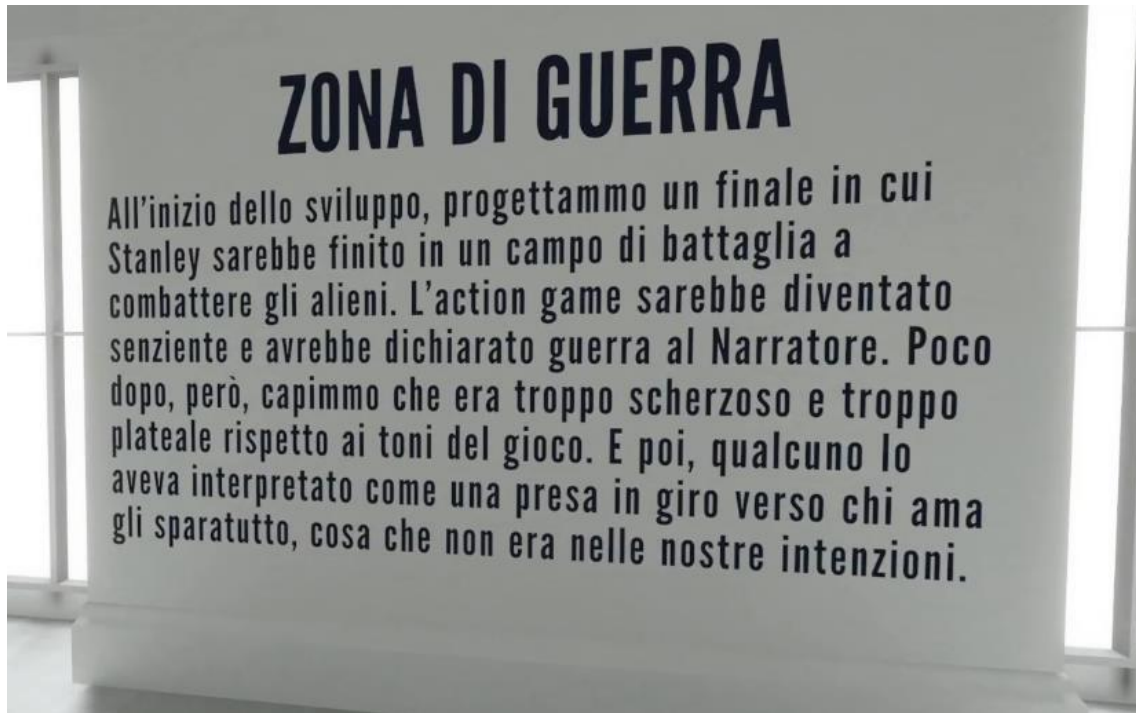
Kevan Brighting, la voce del Narratore, ha registrato i dialoghi di tutto il

<sup>203</sup> *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013

<sup>204</sup> *Ibidem*

gioco per circa tre volte nel corso dei due anni di sviluppo.

Questi sono degli estratti delle prime registrazioni che non sono stati usati nel gioco finale.<sup>205</sup>



*The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013 (fig. 11)

In tutto questo assurdo paradosso, Cilurzo individua una certa coerenza narrativa, rammentando all'utente quale sia il vero scopo di questo finale: condurre Stanley e poi lui fuori dal gioco<sup>206</sup> – come aveva indicato il cartello “Escape” (fuga) – e mostrare quindi l'intera storia dall'esterno, «in terza persona, fac[endo] umorismo sul gioco stesso, che è tale»<sup>207</sup>. Questa consapevolezza metadiegetica, del gioco che riflette se stesso e su se stesso, non può che avallare la posizione critica di Fest sul titolo in questione, «*The Stanley Parable* is a clear example of a game that is

---

<sup>205</sup> *Ibidem*

<sup>206</sup> Cfr. Francesco Cilurzo (Cydonia & Chiara), *Museo - The Stanley Parable: Ultra Deluxe [Blind Run] #2 w/ Cydonia & Chiara*, cit., 1:14:19

<sup>207</sup> *Ibidem*

about its own processes»<sup>208</sup>, il che funge da punto di partenza per una sua considerazione più generale sui videogiochi e sulla letteratura, postmoderna in primis. Egli ritiene che la «postmodern literature excelled at calling itself into question», proprio come ha dimostrato di saper fare *The Stanley Parable*, che simboleggia, a suo dire, «the contemporary independent videogame avant-garde's most clear critical reflection on itself»<sup>209</sup>, di un gioco che «has something to say about how an experience of *videogames* feels, about how videogames work»<sup>210</sup>. Fest espande poi il discorso con cenni storici alle prime opere romanzesche, per sottolineare quanto l'intento creativo del videogioco di Wreden rispecchi quello di alcuni autori precursori del romanzo come nuova forma letteraria:

Books such as Miguel de Cervantes's *El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha* (1605, 1615) and Laurence Sterne's *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman* (1759–67) seem like appropriate and productive historical touchstones for self-reflexive videogames. Like *The Stanley Parable* and other metagames, these novels explore[d] the possibilities of a form still in its infancy<sup>211</sup>.

A *Stanley*, dunque, verrebbe riconosciuto il merito di aver tentato di scandagliare il *medium* di riferimento, scardinando alcune delle sue convenzioni ed interrogandosi su se stesso, ispirandosi ad alcune delle pietre miliari della narrativa romanzesca, agli albori del genere. Più nel dettaglio, Fest passa in rassegna la

---

<sup>208</sup> B. J. Fest, *METAPROCEDURALISM: THE STANLEY PARABLE AND THE LEGACIES OF POSTMODERN METAFICTION*, cit., p. 9

The Stanley Parable è un chiaro esempio di un gioco incentrato sui suoi stessi processi

<sup>209</sup> *Ivi*, p. 16

La letteratura postmoderna eccelleva nel mettersi in discussione

La più chiara e avanguardistica riflessione critica su di sé del videogioco indipendente contemporaneo

<sup>210</sup> *Ivi*, p. 15 (corsivo nel testo)

Ha qualcosa da dire sull'esperienza che offrono i videogiochi, su come funzionano i videogiochi

<sup>211</sup> *Ivi*, p. 5

Libri come il *Don Chisciotte* di Miguel de Cervantes o *Vita e opinioni di Tristram Shandy* di Laurence Sterne sembrano termini di paragone appropriati e di ispirazione per i videogiochi auto-riflessivi. Come *The Stanley Parable* e altri metagiochi, questi romanzi hanno esplorato le possibilità di un genere ancora in fasce.

varietà di convenzioni che il gioco affronta:

It [...] ironically addresses a number of videogame conventions: it dispenses with the need for a coherent narrative storyline; it challenges the illusion of choice [;] [...] it questions the link between the operator and Stanley until it dissolves; it parodies the silliness of endings where pushing a button will shut down a machine; [...] it complexly explores the convention of the unreliable narrator; [...]

Its autocritique lays bare the medium and its conventions[.]<sup>212</sup>

Motore di questo denudamento delle convenzioni sembra essere la volontà di condannare quella che John Barth definiva la «used-upness»<sup>213</sup> di certe scelte stilistiche, cioè la stanca reiterazione di forme convenzionali nella narrativa – letteraria come videoludica –, approccio che lo ha portato a definire la «postmodern metafiction of the postwar era a ‘literature of exhaustion’<sup>214</sup>».

Infine, concludendo il parallelismo con la letteratura e gli autori testé citati, Fest scorge un ulteriore legame tra i due *media*, concernente il contesto artistico in cui romanzo e videogiochi han cercato di emergere, e l’accoglienza della critica verso queste due nuove forme di intrattenimento:

When Cervantes and Sterne were using the novel to interrogate its own conventions, it was an emergent [...] form. The novel was also still trying to justify itself as serious literary art when *Don Quijote* and *Tristram Shandy* were initially circulating, defending itself from criticisms about its aesthetic value just as *The Stanley Parable* stages an encounter with

---

<sup>212</sup> *Ivi*, p. 16

Tratta ironicamente una serie di convenzioni videoludiche: rinuncia alla necessità di una linea narrativa coerente; si interroga sull’illusione della scelta; contesta il legame tra utente e Stanley fino al suo dissolvimento; parodizza la stupidità dei finali in cui premere un pulsante spegne una macchina; esplora a fondo la convenzione del narratore inaffidabile.

La sua autocritica mette a nudo il medium e le sue convenzioni.

<sup>213</sup> *Ivi*, p. 4

Logorio, consumo

<sup>214</sup> *Ibidem*

La metafinzione postmoderna del dopoguerra una “letteratura dell’esaurimento”.

contemporary critics who readily dismiss videogames on artistic grounds<sup>215</sup>.

Non è questo, tuttavia, l'ultimo punto di incontro tra queste forme di intrattenimento. In particolare, la scena successiva riproduce un momento cruciale all'interno dello sviluppo narrativo, segnalando un altro tratto tipicamente postmoderno. L'utente si trova di fronte ad un'enorme insegna illuminata che reca il titolo del gioco, al di sotto della quale è presente una leva rivolta verso la dicitura "acceso" (fig. 12).



*The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013 (fig. 12)

Avvicinandosi all'interruttore, si innesca l'intervento della Narratrice: «(Ride) Oh ma guarda questi due. Quanto desiderano distruggersi l'un l'altro. Quanto cercano

---

<sup>215</sup> *Ivi*, p. 5

Quando Cervantes e Sterne usarono il romanzo per indagare le sue convenzioni, si trattava di un genere emergente. All'epoca dell'iniziale circolazione di *Don Chisciotte* e *Tristram Shandy*, il romanzo stava ancora cercando una sua giustificazione come forma letteraria seria, difendendosi dalle critiche sul suo valore estetico, proprio come *The Stanley Parable* si scontra con la critica contemporanea che prontamente scarta i videogiochi dal settore artistico.

di controllarsi a vicenda. Quanto entrambi vogliono essere liberi»<sup>216</sup>. Naturalmente, i «due» a cui si fa riferimento sono Stanley e il Narratore, che la seconda voce narrante vede dall'esterno, come già intuito dopo il suo primo commento corrispondente al suo ingresso in scena. In principio, le circostanze – o meglio, le scelte del giocatore – li hanno messi l'uno contro l'altro, a contendersi il potere di plasmare la storia, ma a ben vedere, come accennato in precedenza, entrambi risultano soggetti ad una forza superiore alla loro, quella dell'autore, responsabile delle loro stesse azioni e arbitro perciò dei loro destini. La libertà a cui entrambi anelano, pertanto, è quella dal giogo autoriale, che li forza a rimanere entro i confini narrativi da lui segnati, all'interno della «parabola» a cui lo stesso titolo allude.

Interagendo con l'interruttore, abbassando la leva verso la scritta “spento”, la sequenza del museo viene interrotta e il giocatore si ritrova nella situazione appena antecedente: Stanley sulla piattaforma che si dirige verso «le enormi mandibole metalliche» pronte a schiacciarlo. C'è forse via di scampo stavolta? Così si pronuncia la Narratrice:

Ascoltami, puoi ancora salvarli. Puoi chiudere il gioco prima che entrambi falliscano.

Spegni la Playstation. Non c'è altro modo per vincere in questo gioco. Finché continui ad andare avanti, camminerai lungo il percorso di qualcun altro. Ferma tutto adesso, e sarà la tua unica vera scelta.

Qualunque cosa tu decida, scegli adesso!<sup>217</sup>

Prima di commentare l'invito rivolto all'utente, si noti un'altra evidente peculiarità, esclusiva – per ora – della seconda voce narrante: contrariamente alla prima, che dirigeva i propri pensieri a Stanley, la Narratrice parla direttamente al giocatore. È questo il caso di una *metalessi*, più volgarmente nota come “rottura

---

<sup>216</sup> *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013

<sup>217</sup> *Ibidem*

della quarta parete”, ossia un’infrazione dei piani diegetici che avviene quando, spiega Cinquegrani, «il narratore onnisciente entra direttamente in contatto col lettore [qui *giocatore*] favorendo l’identificazione con lui.»<sup>218</sup>. Peraltro, prosegue l’argomentazione, effetto collaterale di questa strategia retorica è, di nuovo, lo *straniamento*. Tuttavia, se

lo straniamento, diceva Benjamin, è l’arte di suscitare stupore nello spettatore, questo avviene [nel Postmodernismo] tramite l’irruzione della realtà nel mondo finzionale, nello sfondamento della quarta parete, che prima, con Kafka, con Brecht [nel Modernismo], [...] non avveniva, mentre qui è evidente.<sup>219</sup>

In effetti, è proprio la realtà dell’utente ad entrare nella finzione del videogioco: la voce narrante non solo lo chiama in causa apertamente chiedendogli di darle ascolto, ma lo coglie nell’atto stesso della fruizione, lo ritrae nell’esatto momento in cui sta affrontando quella specifica sezione del livello, nel qui e ora della sua realtà, seduto su una sedia di fronte a uno schermo, mentre gioca alla Playstation. Calvino, in *Se una notte d’inverno un viaggiatore* aveva già sperimentato la stessa dinamica narrativa:

Stai per cominciare a leggere il nuovo romanzo *Se una notte d’inverno un viaggiatore* di Italo Calvino. Rilassati. Raccogliti. Allontana da te ogni altro pensiero. Lascia che il mondo che ti circonda sfumi nell’indistinto. La porta è meglio chiuderla; di là c’è sempre la televisione accesa.<sup>220</sup>

La voce narrante, dunque, da quanto descritto in *Stanley* (cit. 209 e precedenti), rappresenta l’entità che interroga e si interroga sul medium di appartenenza,

---

<sup>218</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 99

<sup>219</sup> *Ivi*, p. 74

<sup>220</sup> I. Calvino, *Se una notte d’inverno un viaggiatore*, Milano, Mondadori, 2016, p. 3

esibendone le convenzioni, sottoponendole all'attenzione del fruitore, agendo su di lui come fonte d'innescio per una riflessione più ampia sull'esperienza di gioco. Verrebbe così validata la tesi di Lyotard, secondo cui il «narratore non può essere che un metasoggetto»<sup>221</sup>: valore esemplare è riscontrabile anche nel seguente passo, questa volta tratto dal romanzo di Calvino:

È già da un paio di pagine che stai andando avanti a leggere e sarebbe ora che ti si dicesse chiaramente se questa a cui io sono sceso da un treno in ritardo è una stazione d'una volta o una stazione d'adesso; invece le frasi continuano a muoversi nell'indeterminato, nel grigio, in una specie di terra di nessuno dell'esperienza ridotta al minimo comune denominatore. Sta' attento: è certo un sistema usato per coinvolgerti a poco a poco, per catturarti nella vicenda senza che te ne renda conto: una trappola. O forse l'autore è ancora indeciso, come d'altronde anche tu lettore non sei ben sicuro di cosa ti farebbe più piacere leggere[.]<sup>222</sup>

Come nel videogioco, anche qui il narratore, oltre a rivolgersi al lettore, sembra avvertirlo sulle tecniche impiegate per irretirlo, non solo mettendolo al corrente degli effetti su di lui prodotti, ma portandolo a meditare sugli stessi. La Narratrice di *Stanley*, quando prima ha invitato il giocatore a spegnere la console perché «[n]on c'è altro modo per vincere in questo gioco», segue la medesima linea di pensiero. Del resto, anche Majewski, nel suo studio sulla narrativa videoludica, ritiene che questa funzioni analogamente a quella letteraria, sostenendo infatti che l'autore «is only in control as long as the audience permits it», poiché «the reader of the book, for example, is free to close the book at any time»<sup>223</sup>, proprio come l'utente può interrompere liberamente la sua sessione di gioco. È davvero questo, allora, l'unico modo per vincere, l'«unica vera scelta» che può compiere il

---

<sup>221</sup> J. Lyotard, *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, cit., p. 63

<sup>222</sup> *Ivi*, p. 12

<sup>223</sup> J. Majewski, *THEORISING VIDEO GAME NARRATIVE*, cit., p. 23

È in controllo solo fintanto che il pubblico lo permette

Il lettore di un libro, per esempio, è libero di chiuderlo quando lo desidera

giocatore per evitare di camminare «lungo il percorso di qualcun altro», cioè dell'autore. L'unico modo per far prevalere la propria volontà su quella autoriale. Evidentemente, per ricavare una così lucida lettura del rapporto tra opera e fruitore, l'autore ha dovuto egli stesso immaginarsi tale: non è solo l'utente, quindi, come motivato da Cinquegrani, a identificarsi col narratore a seguito dello «sfondamento della quarta parete», ma è anche l'autore stesso ad immedesimarsi nei panni del lettore, per avere così contezza della sua esperienza con la storia, e riproporla fedelmente. Calvino, ospite presso l'Istituto italiano di cultura di Buenos Aires nel 1984, ha chiarito le intenzioni alla base del suo capolavoro postmoderno:

*Se una notte d'inverno un viaggiatore* [...] [è] un romanzo sul piacere di leggere romanzi; protagonista è il Lettore, che per dieci volte comincia a leggere un libro che per vicissitudini estranee alla sua volontà non riesce a finire. Ho dovuto dunque immaginarmi l'inizio di dieci romanzi d'autori immaginari, tutti in qualche modo diversi da me e diversi tra loro... Più che identificarmi con l'autore di ognuno dei dieci romanzi, ho cercato di identificarmi col lettore: rappresentare [...] la lettura [...] più che il testo vero e proprio.<sup>224</sup>

È chiaro che le «vicissitudini estranee alla sua volontà» rispondono invece alla volontà dell'autore, di Calvino stesso, giudice supremo dell'opera, che ha dovuto infatti inventarsi «l'inizio di dieci romanzi d'autori immaginari» per interrompere continuamente la lettura del Lettore, suo intento narrativo fin dal principio.

Il tema della scelta, inoltre, è al centro di un'altra diramazione narrativa, che vede Stanley questa volta al centro di una stanza buia, con un telefono illuminato che squilla. Il narratore lo invita a rispondere, ma se l'utente stacca la spina dalla corrente, accade qualcosa di singolare:

Oh, no, no, no, no, no, non puoi – Hai appena scollegato il telefono?

---

<sup>224</sup> I. Calvino, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, cit., (aletta di copertina)

No, questa non era una delle scelte; come hai fatto? Hai...scelto male? Non sapevo neanche che fosse possibile.

Fammi ricontrollare...(sfoglia le pagine)

No...è proprio scritto qui, nero su bianco: '*Stanley risponde al telefono, viene portato al suo appartamento dove trova sua moglie e i due si rinnovano le promesse.* Parte la musica, dissolvenza al bianco, titoli di coda'.

Non rispondere al telefono, quindi, dovrebbe essere un modo di agire errato. Ma com'è possibile? Nessuna di queste decisioni doveva avere un significato!

Non capisco. Com'è mai possibile che tu possa operare una scelta consapevole? Aspetta, hai – aspetta un attimo, mi sembra di vedere...No, non è possibile. Non ci posso credere. Come ho fatto a non notarlo prima? Tu non sei Stanley. Tu sei una persona vera.<sup>225</sup>

Curiosamente, in contrasto con quanto osservato in *Sei Personaggi* (scena del Figlio, cit. 98 p. 45) o in *Nebbia* (cit. 165 p. 78), non è più il fruitore ad accorgersi della presenza dell'autore attraverso una sua irruzione intradiegetica, ma il contrario: il narratore – che si spaccia per autore – «senses that there's someone else behind Stanley's incorrect behaviour», commenta Ensslin, e «moves the metaleptic interaction onto an extradiegetic level»<sup>226</sup>. Oltretutto, intriganti sono le insinuazioni della voce narrante inerenti alla capacità decisionale del personaggio, apparentemente nulla, poiché nessuna delle sue scelte «doveva avere un significato», al punto tale che, nel suo sgomento, si domanda se Stanley non abbia «scelto male». Cionondimeno, questa riflessione, di primo acchito banale, prelude in realtà all'attrito irriducibile tra narratore-autore e autore reale: si è già verificato a più riprese quanto il secondo sia enormemente più decisivo del primo, ma fino ad ora le loro volontà hanno sempre coinciso, senza mai sfociare in un conflitto

---

<sup>225</sup> *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013 (corsivo mio)

<sup>226</sup> A. Ensslin, *Video Games as Unnatural Narratives*, cit., p. 21

Percepisce che c'è qualcun altro dietro il comportamento scorretto di Stanley  
Sposta l'interazione metalettica ad un livello extradiegetico

aperto. Adesso, invece, è lampante la loro discordia, perché anche se il narratore non si spiega come Stanley abbia compiuto una scelta non prevista dalla trama, e per questo fa ricadere la colpa sul giocatore – «una persona vera» –, in realtà è l'autore in carne ed ossa, e fuori dal gioco, ad averla autorizzata. È proprio qui che le loro intenzioni si dipartono: la voce narrante vorrebbe che Stanley seguisse la trama che lei sta raccontando, quella in cui «Stanley risponde al telefono, viene portato al suo appartamento dove trova sua moglie e i due si rinnovano le promesse», ma questa non è la (sola) versione della storia che Davey Wreden, l'autore reale, ha progettato, poiché evidentemente ne ha concepita anche un'altra, parallela alla prima, in cui Stanley, giunto a questo punto, rinnegasse la storia del narratore, provocando così il suo disappunto. È pertanto l'autore, in via definitiva, ad avere sempre la meglio sul narratore – oltre che sul personaggio –, ricoprendo un ruolo gerarchicamente più alto nella piramide diegetico-narrativa: è cioè lui ad aver scritto sia la trama del narratore, sia quella della ribellione di Stanley, discordante dalla prima. Come nota Ensslin, difatti, «the narrator is not responsible for the unpluggable phone as a pre-programmed choice», perciò qui è «the actual author [that] communicates implicitly with the player».<sup>227</sup>

Successivamente, il Narratore comincia a svalutare la facoltà decisionale del protagonista, alludendo all'inutilità delle scelte che gli venivano poste, tutte ovviamente illusorie, in quanto già predeterminate da lui stesso, dalla sua narrazione, corrispondente, fino a questo momento, anche a quella del vero autore: «Nessuna di queste decisioni doveva avere un significato», il che equivale a dire, in fin dei conti, che somministrata una scelta al personaggio, l'autore ha già scelto per lui, al posto suo e del giocatore assieme, anticipando le ripercussioni di ogni sua azione (si ricordi Perec, cit. 168, p. 80), conforme o meno al racconto del narratore. Esistono, perciò, due diegesi, una sovrapponibile all'altra: da un lato quella della voce narrante, che segue il copione riguardante Stanley e la sua

---

<sup>227</sup> *Ibidem*

Il narratore non è responsabile della premeditata scelta legata allo scollegamento del telefono  
L'autore reale che comunica implicitamente con il giocatore

avventura; dall'altra quella dell'autore del gioco, che non necessariamente deve rispettare la prima, e che, anzi, la ingloba. In altri termini, all'interno della grande trama dell'intero *The Stanley Parable*, ideato da Wreden, si trova la "seconda" trama – quella della voce narrante – scritta sempre da lui stesso.

La scena che segue si focalizza nuovamente sul tema della scelta, sull'atto stesso di scegliere, che è ciò che distingue le persone reali dai personaggi, ciò che li rende liberi rispetto alle loro controparti fittizie. «Com'è mai possibile», si domanda il narratore, che Stanley «possa operare una scelta consapevole?». I personaggi, si è visto, non sono senzienti, non sono autonomi ma automi, perché non sono liberi, non esistono al di fuori dello schema architettato dal loro autore. Non è un caso che non appena il narratore si accorge di avere davanti una persona in carne ed ossa, capisce immediatamente il motivo della devianza di Stanley:

Tu sei una persona vera. [...] Ecco perché sei stato capace di fare scelte giuste e sbagliate! E pensare che ti ho lasciato scorrazzare nel gioco per tutto questo tempo...Se tu avessi fatto ancora una scelta sbagliata avresti potuto obliterarlo del tutto! È come se tu avessi ignorato totalmente anche i più basilari protocolli di sicurezza dei processi decisionali reali! [...] Non posso tollerare questo tipo di rischi.

Ora sosponderò il gioco per un attimo, così potremo istruirti adeguatamente sulla sicurezza nei processi decisionali nel mondo reale.

Prego osserva questo video didattico.<sup>228</sup>

La voce narrante, dalla sua prospettiva autoriale ristretta, che non è quella più ampia del vero autore, rimprovera all'utente di aver trasgredito, in sostanza, alle regole del gioco, cioè della (sua) narrazione: il personaggio deve rispettare la parabola dell'autore, deve restare all'interno della trama scritta per lui, altrimenti la storia crollerebbe, implodendo su se stessa («Se tu avessi fatto ancora una scelta sbagliata avresti potuto obliterarlo [il gioco] del tutto»). Per questo Pirandello in

---

<sup>228</sup> *Ibidem*

*Sei personaggi* aveva bloccato il Figlio sulla scaletta, per impedirgli di uscire di scena – i.e. uscire dalla storia (cit. 98 p. 45) – compromettendola irrimediabilmente. A questo doveva attenersi il giocatore, il quale evidentemente non ha seguito neanche «i più basilari protocolli di sicurezza dei processi decisionali reali». Come antidoto alla sua ignoranza, il narratore gli somministra allora un «video didattico», che esordisce così:

Scegliere! È la cosa migliore dell'essere una persona reale. Ma anche la più pericolosa, se usata in maniera errata.

[...]

Effettuare delle scelte con regolarità è fondamentale per un sano processo decisionale. La maggior parte dei medici raccomanda almeno otto scelte al giorno.<sup>229</sup>

Oltre all'inevitabile sarcasmo – ritorna l'ironia postmoderna segnalata da Fest (cit. 137, p. 60) – il filmato mostrato al giocatore pare quindi insistere sulla scelta, qualcosa di cui le persone reali godono e di cui gli enti finzionali sono sprovvisti. Ma è davvero così? Nonostante il narratore ne sia convinto, perché il giocatore si è permesso di non accondiscendere alle sue richieste narrative (rispondere al telefono), in realtà non è del tutto vero: l'utente, sebbene non abbia accettato le indicazioni della voce narrante e seguito la sua storia, ha deciso comunque di seguirne un'altra, cioè quella di Wreden, di valenza sì superiore alla prima – come commentato qualche riga sopra – ma pur sempre vincolante allo stesso modo: il giocatore, difatti, si ritrova ugualmente intrappolato all'interno del racconto di qualcuno, esattamente come Stanley, solo che in questo caso l'autorità a cui soggiace non è più il narratore, fintamente spacciato per autore, ma l'autore vero e proprio, come del resto è stato dall'inizio del gioco. Di conseguenza, la presunta libertà dell'utente non è mai tale in senso assoluto ma solo in senso estremamente circoscritto all'esperienza ludica, dove però l'unica decisione reale che può

---

<sup>229</sup> *Ibidem*

compiere è a quale delle due entità extradiegetiche sottomettersi: il narratore, nella versione della trama aderente a quella dell'autore, o l'autore stesso, nella versione contraria – e superiore – a quella della voce narrante. Appare chiaro, pertanto, come attesta Fest, che «*The Stanley Parable* questions whether [...] anything like a real 'choice' can exist – and thus a real 'action' – within the algorithmic confines of a videogame»<sup>230</sup>.

Prima che il «video didattico» giunga al termine, viene riservata al fruitore un'ultima considerazione di spessore, questa volta non tanto sulla capacità o meno di decidere, quanto sul *significato* delle sue ipotetiche decisioni. Da un lato le azioni dell'utente all'interno del gioco sono essenzialmente inutili, avendo come unico scopo quello di fargli percorrere un cammino già tracciato dall'autore, ma si può dire lo stesso delle sue scelte nella vita reale?:

[I]nfine, se inizi a domandarti se le tue scelte abbiano davvero un senso e se darai mai un contributo significativo al mondo, tu ricorda che nell'infinità vastità dello spazio i tuoi pensieri e i tuoi problemi sono sostanzialmente insignificanti, così quella sensazione dovrebbe passare.<sup>231</sup>

Quanto prima era stato comunicato al fruitore velatamente (vedi cit. 199 p. 100), ora viene riferito *apertis verbis*: il tema della scelta – concernente Stanley e tutti i protagonisti delle opere moderniste citate (K., Jack e Augusto) – riguarda anche lui. Anche le sue scelte, «nell'infinita vastità dello spazio» sono infinitesimali e insignificanti – come aveva acutamente intuito Cilurzo siamo «un granello di sabbia [...] in mezzo al mare» – e pertanto giocatore e personaggio risulterebbero più simili di quanto si potrebbe pensare. Per questo, suggerisce Ensslin, «we as players are all Stanley» e l'intero gioco fungerebbe quindi da «allegory of illusory

---

<sup>230</sup> B. J. Fest, *METAPROCEDURALISM: THE STANLEY PARABLE AND THE LEGACIES OF POSTMODERN METAFICTION*, cit., p. 10

The Stanley Parable si domanda se possa esistere qualcosa come una vera scelta – e con ciò una vera azione – all'interno dei confini algoritmici di un videogioco

<sup>231</sup> *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013

agency [...] to give players the illusion of choice, power and control»<sup>232</sup>.

Terminato il video, il giocatore si vede in mezzo ad una stanza, che Ensslin definisce una «postmodern, pastiche-like room»<sup>233</sup>, dove lo accoglie il narratore:

Ah, bentornato.

Come avrai notato, questa stanza ha iniziato a deteriorarsi a causa della contraddizione narrativa. Ma non temere. Ora che sei ben informato sui processi decisionali corretti, ripercorreremo una scelta che hai fatto pochi minuti fa e vedremo quale avrebbe dovuto essere quella giusta.

Da questa parte, prego.<sup>234</sup>

La «contraddizione narrativa» fa ovviamente riferimento al precedente rifiuto di Stanley di rispondere al telefono e, con ciò, alla sua mancata obbedienza alla trama, qualcosa che, stando a quanto riportato, non sarebbe dovuto succedere. La preoccupazione più urgente del narratore, allora, è ricondurre Stanley – e con lui il giocatore – sulla “retta via”, vale a dire sulla giusta direzione che l’utente avrebbe dovuto imboccare per far proseguire la storia senza intoppi. Si sta, a questo punto, giocando a carte scoperte: non soltanto la voce narrante si rivolge direttamente al fruitore – particolarità già discussa anteriormente (pp. 107-108) –, rompendo la sospensione dell’incredulità e impedendo l’immedesimazione, ma gli viene anche spiegato esplicitamente come funziona una storia, come le sue azioni debbano rientrare nel disegno autoriale. Il narratore aggiunge: «Dobbiamo solo portarti a casa il più presto possibile, prima che la contraddizione narrativa peggiori. Sfortunatamente, pare che questo posto non sia ben attrezzato per gestire la realtà.»<sup>235</sup>. A quanto pare, come evidenziato anche nella citazione precedente, questa «contraddizione narrativa» sembra avere un effetto deteriorante nel mondo

---

<sup>232</sup> A. Ensslin, *Video Games as Unnatural Narratives*, cit., p. 23

Noi, come giocatori, siamo tutti Stanley

Allegoria della libertà illusoria, per dare ai giocatori l’illusione della scelta, del potere, del controllo

<sup>233</sup> *Ivi*, p. 22

Una stanza *pastiche* postmoderna

<sup>234</sup> *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013

<sup>235</sup> *Ibidem*

fittizio del videogioco, il quale non è «attrezzato per gestire la realtà». Ciò richiama il conflitto – visto anche nel primo finale (pp.73-74) – squisitamente postmoderno tra due mondi, quello dei personaggi e quello delle persone, evidentemente incompatibili, marcando un'altra caratteristica del Postmodernismo: come argomenta Cinquegrani,

La letteratura [postmoderna] non è più uno spaccato del mondo che può essere abitato dai lettori che sospendono la loro incredulità e si spostano in uno spazio speculare al proprio: ora la letteratura è uno spazio altro, forse un'eterotopia, interdetto ad autore e lettore, interdetto alle persone reali.<sup>236</sup>

In questo senso, perciò, l'osservazione del narratore riflette il fatto che il giocatore è un intruso nel mondo di Stanley, e non può permettersi di agire come farebbe nel mondo reale – i.e. scegliendo – perché nel loro mondo i personaggi non scelgono. È proprio questo ad aver prodotto il deterioramento nella realtà di Stanley: lo scontro con un'altra realtà così diversa, dove le scelte, anche le più insignificanti, sono concesse. Ciò che Wreden sembra domandarsi – e mostrare – in questa sezione del gioco è cosa succederebbe se il personaggio – tramite la complicità determinante dell'utente, una «persona vera», con potere decisionale – riuscisse davvero ad uscire dalla cupola narrativa in cui è imprigionato, quesito che né Pirandello, né Kafka, né Unamuno si erano mai posti: e se il Figlio avesse abbandonato lo spettacolo? Se K. avesse veramente vinto contro il Conte? Se Augusto si fosse suicidato senza consultare Unamuno? È premura del narratore, allora, onde evitare che la «contraddizione narrativa peggiori», rammentare sonoramente al fruitore di decidere con cognizione di causa:

Ricorda, devi soltanto comportarti esattamente come farebbe Stanley. E

---

<sup>236</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 85

cioè, scegliendo responsabilmente e mettendo sempre la storia al primo posto. Sono sicuro che sarai all'altezza della situazione; fai come dico, e andrà tutto bene.<sup>237</sup>

Il giocatore viene riportato alla situazione iniziale, di fronte alle due porte:

OK!

(Si schiarisce la voce)

*‘Quando Stanley si trovò di fronte a due porte aperte, attraversò quella a sinistra.’*

Sorge ora una perplessità narrativa, legata da una parte alla storia stessa, dall'altra al potere esercitato da narratore e autore su di essa: se lo scopo della voce narrante è far sì che l'utente si comporti esattamente come farebbe Stanley, perché dargli (ancora) la possibilità di attraversare la porta sbagliata? Perché, cioè, tentarlo di nuovo a trasgredire? Presumibilmente, il narratore non ha tutto il potere che crede di avere sulla trama che sta raccontando, dal momento che, come appurato nelle scorse pagine, è l'autore ad averla scritta, non lui. Ne deriva che se nel suo copione l'autore ha scritto che le porte aperte sono due, così accada anche nel gioco, e contro questo, il narratore non può nulla. Ammesso che il giocatore stavolta percorra la strada giusta, si ritroverebbe poco dopo in un ufficio – uno di quelli già attraversati durante la prima partita, durante la quale, si è visto, ha sempre rispettato la narrazione – ma ora tutto fatiscente, sul punto di crollare – come la storia – e, soprattutto, chiuso su se stesso, senza alcuna via per procedere. Il narratore, perciò, che avrebbe voluto riportare Stanley al primo finale originario, si ritrova impedito nel suo racconto, con la strada verso l'epilogo letteralmente ostacolata:

Ah, è tutto rovinato! Tu – non ci posso credere, dopo tutto quello che ci

---

<sup>237</sup> *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013

siamo detti, tu – La *mia* storia, hai distrutto la *mia* storia! Hai distrutto il *mio* lavoro!

Perché? Per cosa!? Che cosa ci hai guadagnato? Cosa pensavi ci fosse di così speciale nel vedere il gioco andare a rotoli? [...] E io cosa dovrei fare? Anche se ci fosse un modo per continuare, ne varrebbe la pena? Ora che so che la *mia* storia è sbagliata?

[...]

Non posso vivere così. Sarebbe meglio spegnere definitivamente il gioco? Distruggere deliberatamente tutta la *mia* opera? Non lo so...qual è la risposta? Cosa faccio, cosa faccio, cosa...?

No, devo farlo. Devo spegnere il gioco. Devo. Devo!<sup>238</sup>

Ancora una volta, il narratore crede erroneamente che la paternità della storia spetti a lui («La mia storia, hai distrutto la mia storia! Hai distrutto il mio lavoro!»), ma è evidentemente miope nel riconoscere che dietro le apparenti macchinazioni del fruitore – a cui in queste righe si rivolge direttamente dandogli la colpa – c'è in realtà l'autore: ad aver messo a soqquadro l'ufficio, infatti, bloccando così il cammino del personaggio per la prosecuzione della storia, non è stato l'utente – il quale aveva scelto, come da copione, la porta corretta – ma l'autore stesso. Viene immediato, a questo punto, supporre che, data l'insistenza della voce narrante nel presentarsi in veste autoriale, ci sia stata da parte dell'autore vero – che ha scritto anche il personaggio del narratore – un desiderio di essere rappresentato all'interno della storia. Si tratta, in questo caso, del «tema metanarrativo, tipicamente postmoderno dello sdoppiamento dell'autore»<sup>239</sup>, direbbe Cinquegrani. Esisterebbero, con ciò, due versioni autoriali, una extradiegetica, fuori dal gioco – Davey Wreden – e una intradiegetica, interna alla storia, ossia il narratore, che eredita alcune caratteristiche dell'autore reale, quali la volontà di dirigere il destino del protagonista, la capacità di plasmare il racconto a suo piacimento – e.g. finale

---

<sup>238</sup> *Ibidem* (corsivo mio)

<sup>239</sup> A. Cinquegrani, *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, cit., p. 107

bomba o scena del PIN – e la libertà di rivendicare come suo quanto creato all'interno del gioco («la mia opera»). Ciononostante, anche la sua libertà – come quella del personaggio-giocatore – è limitata, perché sottomessa a quella di Wreden: quando infatti prova a «spegnere il gioco», fallisce, e si rende conto, spaesato, che «Sono...sono qui. Sono ancora qui. Qui, in questo mucchio di immondizia. Con te»<sup>240</sup>. La sua volontà gli viene nuovamente negata, ma se prima era il giocatore a impedire alla sua storia di continuare, data la mancata interazione con Stanley, ora è esplicitamente l'autore a farlo, nonostante lui non se ne accorga e continui a biasimare l'utente. Tra i personaggi ribelli, a questo punto si aggiungerebbe anche il narratore, che crede di essere Dio – i.e. il creatore della storia e il padrone di Stanley – senza tuttavia riconoscerne l'assurdità. Risulta azzeccata, allora, l'analisi antro-psicologica dei personaggi che Dick elabora nel suo *La svastica sul sole*:

Si identificano [i personaggi] con la potenza di Dio e credono di essere simili a dei. Questa è la loro pazzia di fondo; [...] il loro ego si è dilatato psichicamente a tal punto che non sanno più dove cominciano loro e dove finisce la divinità.<sup>241</sup>

Ammalatosi di questa grave forma di *hybris* narrativa, il narratore si comporta dunque come Dio anche se non lo è, inconsapevole di dover sottostare ad un'altra «divinità», ossia l'autore.

In ultima istanza, la libertà si è vista essere, tanto per l'utente quanto per i personaggi, solo un miraggio. Nonostante ciò, però, anche se i videogiochi, nota Fest, possono essere volgarmente considerati «just repetitive, pointless button pushing [...] th[at] provide false and empty goals of narrative completion», titoli come *The Stanley Parable*, il quale «revives postmodernism's utopian possibility of free play in videogames», segnalano «that we need such artifacts, more objects

---

<sup>240</sup> *The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013

<sup>241</sup> P.K. Dick, *La Svastica sul sole*, Roma, Fanucci, 2019, p. 66

capable of enacting a [...] ‘poetics of control.’»<sup>242</sup>.

---

<sup>242</sup> B. J. Fest, *METAPROCEDURALISM: THE STANLEY PARABLE AND THE LEGACIES OF POSTMODERN METAFICTION*, cit., pp. 14, 18, 22

Solo un premere pulsanti ripetitivo e futile che offre scopi vuoti e illusori di completezza narrativa  
Ripristina l’utopica possibilità postmoderna del libero arbitrio all’interno dei videogiochi  
Che abbiamo bisogno di simili artefatti, più prodotti in grado di raccontare la “poetica del controllo”

## Conclusione

Alla luce di questa disamina, si è potuto stabilire con evidenza quanto la letteratura, nella sua declinazione modernista e postmodernista, abbia influenzato di gran lunga anche il videogioco, inteso non solo come strumento di intrattenimento ludico, ma anche come vero e proprio *medium* narrativo. Da questa influenza, tuttavia, non deriva una sterile riproposizione di temi e stilemi, ma una sorta di attiva *imitatio* dei classici letterari, romanzeschi e non, che porta all'edificazione di nuove storie, raccontate in maniera indubbiamente innovativa:

video games can present narratives in no way less complex than what we're used to encountering in other media. Indeed, video game narratives are often *more* complex than traditional narratives, because their structure must take interactivity into account.<sup>243</sup>

Con queste parole, Majewski ribadisce la complessità narrativa dei videogiochi, basata soprattutto sul loro aspetto peculiare, cioè l'interattività, di cui ogni altro medium – è bene ricordarlo – è del tutto sprovvisto. Pertanto, se anche gli spunti letterari sono evidenti – come dimostrato nei titoli presi in esame –, il che rende i videogiochi debitori verso la letteratura, essi sono però capaci di offrire esperienze uniche: leggere un romanzo postmoderno non è lo stesso che giocare un videogame postmoderno. I videogiochi hanno, quindi, come ogni altra forma artistica, una loro specificità esperienziale, che permette loro, anche – ma non solo – grazie all'influsso letterario, di far vivere storie profonde, equiparabili a quelle dei romanzi, per i temi che trattano, per le riflessioni che innescano, per come emozionano. Sebbene Tiziano Scarpa dichiari che «i libri [...] sono stati superati dal videogioco», poiché romanzi e racconti sono «tecnologie della narrazione

---

<sup>243</sup> J. Majewski, *THEORISING VIDEO GAME NARRATIVE*, cit., p. 31 (corsivo nel testo)

I videogiochi possono presentare narrazioni in nessun modo meno complesse rispetto a ciò a cui siamo abituati ad incontrare in altri media. In effetti, le narrazioni videoludiche sono spesso più complesse di quelle tradizionali perché la loro struttura deve tener conto dell'interattività

superate»<sup>244</sup>, è utile sottolineare che questo superamento è tale solo in termini prettamente commerciali (l'industria dei videogiochi è la più redditizia al mondo nel settore dell'intrattenimento, con un fatturato perfino superiore a musica e cinema messi insieme<sup>245</sup>): a ben vedere, infatti, è proprio per merito delle grandi narrazioni letterarie, a mio avviso, che i videogiochi si sono evoluti, a tal punto da diventare strumenti per raccontare storie, nobilitando di conseguenza la loro componente più bassa, quella ludica, con una più alta, la narrazione, traendo spunto dai romanzi stessi.

Partendo dunque da una rigorosa *imitazione* – originata in questo caso specifico dalle opere moderniste e postmoderne – i videogiochi sono poi giunti ad una concreta *creazione*, di nuove forme narrative connaturate alle dinamiche ludiche, basate, in primis, sull'interazione dell'utente col gioco stesso. In ottica comparatistica, sulla scorta del pensiero di Eric Hayot in merito alla correlazione tra romanzo e videogioco, mi preme allora rimarcare, a conclusione di questo elaborato, che

any consideration of what the novel is today, and any true understanding of what narrative aesthetics are doing in general, is impossible if we do not also understand the work video games are doing on that front, or how, or why, or for whom they are doing it.<sup>246</sup>

---

<sup>244</sup> T. Scarpa, *Due o tre cose che voglio riuscire a fare con i libri che scriverò*, in *Narrative Invaders*, a cura di N. Balestrini e R. Barilli, Costa & Nolan, Genova, 1997, ora in T. Scarpa, *Cos'è questo fracasso? Alfabeto e intemperanze*, Einaudi, Torino, 2000, p. 98

<sup>245</sup> Cfr. E. Stigliani, "Key4Biz People&Tech News", *Videogames, il 2026 è l'anno del riordino*, 16/01/2026 <https://www.key4biz.it/videogames-il-2026-e-lanno-del-riordino/562034/#:~:text=Videogames%2C%20il%202026%20%C3%A8%20l'anno%20del%20riordino,-di%20Edoardo%20Stigliani&text=Il%20mercato%20globale%20dei%20videogiochi,quello%20di%20musica%20e%20cinema> (consultato il 13/06/2026)

<sup>246</sup> E. Hayot, *Videogames & the novel*, Cambridge, MIT Press, 2021, p. 186  
(<[https://www.amacad.org/sites/default/files/publication/downloads/Wi21\\_Daedalus\\_13\\_Hayot.pdf](https://www.amacad.org/sites/default/files/publication/downloads/Wi21_Daedalus_13_Hayot.pdf)>  
consultato il 13/06/2026)

Ogni considerazione su che cosa sia il romanzo oggi, e ogni vera comprensione di come funzioni in generale l'estetica narrativa, è impossibile se non si comprende anche il lavoro che i videogiochi stanno compiendo su quel fronte, o come, o perché o per chi lo stiano compiendo.



## Bibliografia

- Barthes R., *Il brusio della lingua. Saggi critici IV*, Torino, Einaudi, 1988
- Calvino I., *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, Milano, Mondadori, 2016
- Cinquegrani A., *I personaggi non torneranno? La letteratura contemporanea tra finzione e realtà*, Roma, Carocci, 2024
- De Unamuno M., *Nebbia*, trad. it. Flaviarosa Rossini, Milano, Rizzoli, 2025
- Dick P. K., *La Svastica sul sole*, Roma, Fanucci, 2019
- Ensslin A., *Video Games as Unnatural Narratives*, Bangor University, UK, 2015, ([\(<DiGRA2015keynotescriptwithslides.pdf>](https://www.digra.org/2015/keynotescriptwithslides.pdf) consultato il 20/06/2026)
- Fertonani R., *Introduzione*, in "Il Castello" di Kafka, Milano, Mondadori, 1979
- Fest B. J., *METAPROCEDURALISM: THE STANLEY PARABLE AND THE LEGACIES OF POSTMODERN METAFICTION*, Leeds, UK, Subaltern Media, 2016, ([\(<metaproceduralism-the-stanley-parable-and-the-legacies-of-postmodern-metafiction.pdf>](https://www.subalternmedia.com/metaproceduralism-the-stanley-parable-and-the-legacies-of-postmodern-metafiction.pdf) consultato il 20/06/2026)
- Forster E. M., *Aspetti del romanzo*, trad. it. C. Pavolini, Milano, Garzanti, 2018
- Fowles J., *La donna del tenente francese*, trad. it. Ettore Capriolo, Milano, Mondadori, 1970
- Genette G., *Figure III*, Torino, Einaudi, 1983
- Hayot E., *Videogames & the novel*, Cambridge, MIT Press, 2021, ([\(<https://www.amacad.org/sites/default/files/publication/downloads/Wi21\\_Daedalus\\_13\\_Hayot.pdf>](https://www.amacad.org/sites/default/files/publication/downloads/Wi21_Daedalus_13_Hayot.pdf) consultato il 20/06/2026)
- Hutcheon L., *The Politics of Postmodernism*, London-New York, 1989
- Jenks C., *The Language of Post-Modern Architecture*, Londra, Academy, 1977
- Kafka F., *Il Castello*, Milano, Mondadori, 1979
- Luperini R., Cataldi P., *La scrittura e l'interpretazione*, Palermo, Palumbo Editore, 1998
- Liotard J., *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Milano, Feltrinelli, 2023

- Magritte R., *Scritti*, a cura di André Blavier, trad. it. Libero Sosio, vol. 2, Milano, Abscondita, 2005
- Majewski J., *THEORISING VIDEO GAME NARRATIVE*, Centre for Film, Television & Interactive Media School of Humanities & Social Sciences, Bond University, 2003, (<[Theorising Video Game Narrative Minor Th.pdf](#)> consultato il 20/06/2026)
- Paggiarin V., *MODELLI NARRATIVI E RIMEDIAZIONI TECNOLOGICHE*, Facoltà di Lingue, letterature e culture moderne, Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM, Milano, 2008, (<[\\*I videogiochi modelli narrativi e rimedi.pdf](#)> consultato il 20/06/2026)
- Perec G., *La vita istruzioni per l'uso*, trad. it. D. Selvatico Estense, Milano, BUR, 1989
- Pirandello L., *Quaderni di Serafino Gubbio operatore*, Torino, OMband D.E., 2021
- Id., *Sei personaggi in cerca d'autore*, Firenze, Edimedia, 2022
- Id., *Novelle per un anno*, Pesaro, Intra, 2023
- Poledrelli S., *Postfazione. Genesi e struttura del romanzo*, in M. De Unamuno, *Nebbia*, trad. it. Flaviana Rossini, Milano, Rizzoli, 2025
- Ruch A., *INTERPRETATIONS OF FREEDOM AND CONTROL IN BIOSHOCK*, Macquarie University, Sydney, Australia, 2007, (<[Interpretations of Control and Freedom i.pdf](#)> consultato il 20/06/2026)
- Scarfone G., *Anatomia del personaggio romanzesco. Storia, forme e teorie di una categoria letteraria*, Roma, Carocci, 2024
- Scarpa T., *Due o tre cose che voglio riuscire a fare con i libri che scriverò*, in *Narrative Invaders*, a cura di N. Balestrini e R. Barilli, Costa & Nolan, Genova, 1997, ora in T. Scarpa, *Cos'è questo fracasso? Alfabeto e intemperanze*, Einaudi, Torino, 2000
- Testa E., *Eroi e figuranti. Il personaggio nel romanzo*, Torino, Einaudi, 2009
- Woolf V., *Modern Fiction*, in Id, *The Common reader: First Series*, Londra, The Hogart Press, 1925

Ead., *Mr. Bennett & Mrs. Brown*, trad. it. Adalgisa Marocco, Roma, Rogas, 2015

### **Sitografia**

Francesco Cilurzo (Cydonia & Chiara), *Museo - The Stanley Parable: Ultra Deluxe [Blind Run] #2 w/ Cydonia & Chiara*, Youtube, 9/6/22, [https://www.youtube.com/watch?v=S8DdHB7LMhQ&list=PLkNyEokaO\\_op70WPExH7Y0Ke4nUnSsnbZ&index=2](https://www.youtube.com/watch?v=S8DdHB7LMhQ&list=PLkNyEokaO_op70WPExH7Y0Ke4nUnSsnbZ&index=2)

### **Ludografia**

*Bioshock*, 2K Games, 2007

*The Stanley Parable*, Galactic Cafe, 2013

*Ringrazio tutta la mia famiglia per il sostegno e per aver accolto con entusiasmo questa mia terza avventura accademica. Per aver celebrato i miei successi come fossero i loro. Vi voglio bene.*

*Ringrazio Venezia, per aver fatto da sfondo ad esami e colloqui, col fascino impareggiabile che solo Lei possiede. Le sue calli, i suoi vicoli, i suoi ponti, la laguna, le luci e le strade labirintiche rimarranno incorruttibilmente impressi nel marasma dei miei ricordi.*

*Ringrazio per ultimo, ma non – mai – per importanza, il Professor Cinquegrani, per merito del cui ultimo saggio – e non solo – è nata l'idea di questa tesi. Nel definire il complesso e variegato rapporto tra videogiochi e letteratura, mi sono fatto ispirare dal Suo confronto col cinema.*