

Narrazione e ricezione

Maria Pia Pozzato

L'intervento di Bruno Surace si colloca nel solco della grande riflessione semiotica sugli oggetti. Dedicato alla "semiotica del drone", amplia la tradizionale impostazione semiotica (che andrebbe soprattutto nella direzione di una narratologia nel drone), con un'ambizione metasemiotica. Il riferimento è innanzi tutto alle teorie di Levi R. Bryant, dell'*Object-Oriented Ontology* e della *Machine-Oriented Ontology*, che si collocano, secondo Surace, in una dimensione *ontico-logica*. La *cosità* concorre in misura complementare nel modificare le nostre pratiche, i nostri immaginari, i nostri percorsi di senso. Si può a questo punto tratteggiare una *onto-cartografia* allo scopo di mappare le forze prodotte dagli oggetti. Da questo punto di vista, un oggetto relativamente nuovo come il drone è un ottimo esempio: la sua volabilità e volatilità, il suo scopia-panottismo, la sua post-umanità, dice Surace, determinano un nuovo rapporto fra soggetto umano e macchina. Per esempio, se nei velivoli tradizionali lo sguardo del pilota è dato al velivolo, nel drone è lo sguardo del drone a essere fornito al pilota. L'autore fa inoltre riferimento a molti prodotti cinematografici e musicali in cui compare il drone, a dimostrazione di quanto esso sia entrato nell'immaginario comune. Infine, il saggio fa accenno alle recenti ricerche nel campo della *Swarm Intelligence*, o intelligenza dello sciame, in cui si realizza una "narrativizzazione inedita", ancora non vista, in cui soggetti collettivi non umani compiono azioni di cui forse non avremo piena cognizione.

Il saggio di Mattia Thibault ripercorre le varie posizioni riguardo al rapporto fra narratologia e studio dei videogiochi ("ludology vs narratology divide"). Come noto, per alcuni ludologi la narrazione sarebbe solo uno strato decorativo sovrapposto alle meccaniche di gioco, più costitutive e profonde. L'autore fa notare come questa posizione non tenga conto dell'esistenza, sempre presupposta in ogni gioco, del coinvolgimento di giocatori. Si illustrano quindi approcci più recenti che tengono conto sia di una intrinseca narratività dei giochi, sia del rapporto narrativizzato dei giocatori. La proposta di analisi che appare più produttiva a Thibault è tuttavia quella che descrive il gioco in termini di *enunciazione*, laddove gli enunciatori del gioco non sono direttamente, o solamente, i giocatori, ma un sistema complesso costituito dal giocatore, dal caso, eventualmente da un'intelligenza artificiale e infine dalle regole del gioco. Altri aspetti semioticamente interessanti sembrano essere il rapporto fra il soggetto che gioca e i suoi avatar nel videogioco; nonché l'aspetto ludico intrinseco alle forme narrative, sottolineato da Lotman. In questa prospettiva, generi apparentemente lontani come il racconto e il videogioco si trovano ad avere legami profondi.

Infine, il saggio parla del ruolo fondamentale, nella videoludica contemporanea, dei sistemi di automazione. Per esempio i giochi di ruolo sarebbero lunghi e macchinosi da portare avanti in modo manuale. L'automazione, invece, permette di prendere in considerazione innumerevoli variabili in pochi secondi senza bisogno di nessuno sforzo da parte del giocatore.

Nel suo articolo Piero Polidoro riprende un concetto più volte affrontato dalla semiotica: la nostalgia. Com'è noto, Greimas (1986) aveva analizzato attentamente questa passione, portando alla luce la sua struttura narrativa, fondata sulla disgiunzione da specifici oggetti di valore (per esempio il paese natale). A distanza di quasi venticinque anni da quella celebre analisi, la nostalgia si è imposta nuovamente all'attenzione dei semiologi e degli studiosi di media, diventando, a partire dal secondo decennio del XXI secolo, uno dei concetti fondamentali per comprendere la cultura contemporanea e le sue dinamiche.

Nel suo articolo Polidoro fa una rassegna della letteratura, semiotica e non, dedicata alla nostalgia e propone di affiancare ai modelli già esistenti una distinzione di tre modi in cui questa passione può essere presente o comunque può essere connessa ai testi mediali e, in particolare, alle serie televisive. Riprendendo un suggerimento di Pezzini (1998), l'autore distingue innanzitutto fra la nostalgia come passione rappresentata dal testo (cioè una nostalgia dei personaggi) e la nostalgia come passione prodotta (nel fruitore) dal testo.

Quest'ultimo tipo di nostalgia, però, può essere ulteriormente distinto in due sotto-categorie. La nostalgia come "effetto testuale" si ha quando la nostalgia può essere identificata dall'analista come possibile effetto previsto dall'*intentio operis*; la nostalgia come "effetto circostanziale" dipende invece non tanto dal testo, ma dalle condizioni in cui viene fruito: in altre parole l'effetto nostalgia può essere scatenato dal testo non per sé, ma perché esso rimanda alle sue originarie circostanze enunciative e, dunque, a un determinato periodo storico, o a certe esperienze del pubblico, ecc.