



Leonardo Codamo | 916807

Relatore: Mariana Ciancia **Correlatore:** Maresa Bertolo

Politecnico di Milano | Scuola del Design | A.A. 2019/2020

Corso di Laurea Magistrale | Design della Comunicazione

LA MACCHINA NARRATIVA

Indagine all'intersezione
tra narrazione e interazione

LA MACCHINA NARRATIVA

INDAGINE ALL'INTERSEZIONE
TRA NARRAZIONE E INTERAZIONE

Leonardo Codamo | 916807

Relatore: Mariana Ciancia

Correlatore: Maresa Bertolo



POLITECNICO
MILANO 1863

Politecnico di Milano | Scuola del Design | A.A. 2019/2020
Corso di Laurea Magistrale | Design della Comunicazione

INDICE

Indice	2
Indice figure	6
Abstract	14
Introduzione	16
Capitolo 1 - Narrazione	18
1.1 Tasselli costitutivi della narrazione	20
1.1.1 Storia, racconto e narrazione	21
1.1.2 Intreccio narrativo e i giochi	23
1.1.3 Analisi del discorso narrativo	25
1.2 Definire il concetto di narrazione	28
1.2.1 Quando un testo diviene narrazione	29
1.2.2 Diversi modi per narrare	30
1.3 Narrazione di eventi immaginari	34
1.3.1 La teoria dei mondi possibili	35
1.4 Verso un nuovo tipo di narrazione	40
1.4.1 Narrazione transmediale	41
1.4.2 Cultura partecipativa	46
1.4.3 Nuovi supporti mediali	48
1.5 Mondi al supporto di storie	50
1.5.1 Dall'immaginazione alla creazione di mondi	51
1.5.2 Diversi gradi di secondarietà	56
1.5.3 Infrastrutture di mondi secondari	60

Capitolo 2 - Interazione

68

2.1 Interattività	70
2.1.1 Qualità dell'interazione	71
2.1.2 In che modo si interagisce?	73
2.1.3 Le possibilità di un testo interattivo	76
2.2 Il confronto tra narrazione e interazione	78
2.2.1 Dare una definizione al gioco	79
2.2.2 Il gioco come insieme di regole	79
2.2.3 Gioco e narrazione: parenti distanti	83
2.2.4 Il gioco come universo narrativo	86
2.2.5 Sviluppi futuri: il gioco come forma d'arte	87
2.3 Testi ergodici e multi-linearità	90
2.3.1 Lineare, non lineare, multilineare	91
2.3.2 Letteratura ergodica	92
2.3.3 Multi-linearità: una strada poco esplorata	97
2.4 Architetture testuali	100
2.5 Testi interattivi analogici e digitali	112
2.5.1 Avventure testuali	113
2.5.2 Chatterbot	116
2.5.3 Testi analogici interattivi	117
2.5.4 Avventure grafiche	119
2.5.5 Iper testi	122
2.5.6 Drama manager	124
2.5.7 La rinascita della narrazione ipertestuale	126
2.6 Modalità e strategie per lo sviluppo di narrazioni interattive	128
2.6.1 Storie giocabili e giochi narrativi	129
2.6.2 Approccio emergente e approccio procedurale	131
2.6.3 Approccio ambientale e approccio guidato dai dati	132
2.6.4 Il computer come drammaturgo	135

Capitolo - 3 La Maschera della Morte Rossa

138

3.1 Obiettivi	140
3.1.1 Obiettivi del designer	141
3.1.2 obiettivi del progetto	142
3.2 Il racconto originale	144
3.2.1 Temi	145
3.3 La narrazione interattiva	146
3.3.1 Subcreazione del mondo secondario	147

3.3.2 Prototipazione	158
3.3.3 Agency: interagire con il mondo	166
3.3.4 Architetture narrative e interattive	172
Capitolo 4 - Esperienze degli utenti	212
4.1 Metodi di indagine	214
4.1.1 Target e questionari	215
4.1.2 Analisi dei dati	216
4.1.3 Sviluppi futuri	226
Conclusioni	228
Bibliografia	230
Ludografia	234
Appendice A - Schede di analisi	236

INDICE FIGURE

Capitolo 1 - Narrazione

Figura 1.1	22
Relazione tra storia e intreccio. Rielaborazione tratta da <i>Interactive Transmedia Narratives for New Media Narrative Structures</i> (Ciancia, Mariani, Mattana, 2019).	
Figura 1.2	27
Schematizzazione dell'analisi del discorso narrativo.	
Figura 1.3	36
Rappresentazione della teoria dei mondi possibili	
Figura 1.4	38
Modello analogico della Finzione. Sauron (prima icona da sinistra) realizzato da Santiago Arias per the Noun Project.	
Figura 1.5	39
Modello digitale della Finzione. Sauron (prima icona da sinistra) realizzato da Santiago Arias per the Noun Project.	
Figura 1.6	43
Schematizzazione dell'universo trasmediale di <i>Pokémon</i> .	
Figura 1.7	46
Immagine relativa al film <i>Matrix 4</i> . Presa da: https://www.ciakclub.it/2020/09/17/the-matrix-4-keanu-reeves-trama/	
Figura 1.8	59
Screenshot di uno dei finali apparentemente incomprensibili del videogame <i>Bloodborne</i> (2014).	
Figura 1.9	60

Mappa del mondo de *Il Signore degli Anelli*. Presa da amazon.com/adlp/lotronprimew

Figura 1.10 62

Cronologia degli eventi principali de *Il Signore degli Anelli*. Presa da: <https://xkcd.com/657/>

Figura 1.11 65

Incisioni in elfico dell'unico anello de *Il Signore degli Anelli*. Presa da: https://lego-lord-of-the-rings.fandom.com/wiki/The_One_Ring

Capitolo 2 - Interazione

Figura 2.1 72

Anche una semplice conversazione è una forma di interazione.

Figura 2.2 75

Grafico multiasse dei quattro tipi di interattività.

Figura 2.3 81

Gli scacchi sono un ottimo esempio di agon.

Figura 2.4 81

Il risultato del lancio dei dadi esula dall'abilità del giocatore.

Figura 2.5 81

Un giocatore di ruolo dal vivo alza il suo elmo.

Figura 2.6 81

Il concetto di ilinx può essere assimilato all'ebbrezza che si prova sulle montagne russe.

Figura 2.7 87

Schermata che mostra il numero di vite rimaste nel gioco *Super Mario Bros* (1985).

Figura 2.8 88

Cover art del gioco *Doom* (2017). Presa da www.nintendo.it/Giochi/Nintendo-Switch/DOOM-1276066.html

Figura 2.9 93

Funzioni dell'utente in relazione alla tipologia di testo. Modello del sistema di un cybertesto. Rielaborazione tratta da Ryan (1997, p. 64).

Figura 2.10 95

(a) Tassonomia dei testi ergodici; (b) tassonomia

dei testi non ergodici.

Figura 2.11	98
Il film <i>Clue</i> (1985) presenta tre finali diversi. In sala, lo spettatore poteva assistere casualmente ad uno di essi. Presa da: https://cinema.icrewplay.com/ryan-reynolds-in-trattative-remake-di-clue/	
Figura 2.12	102
Vettore con ramificazioni.	
Figura 2.13	103
Il grafo completo.	
Figura 2.14	104
La rete.	
Figura 2.15	105
L'albero.	
Figura 2.16	106
Il diagramma di flusso	
Figura 2.17	107
Il database.	
Figura 2.18	108
Il labirinto.	
Figura 2.19	109
La storia nascosta.	
Figura 2.20	110
La storia intrecciata.	
Figura 2.21	111
La storia aperta.	
Figura 2.22	114
Schermata dell'avventura testuale <i>Colossal Cave</i> (1976).	
Figura 2.23	115
Schermata dell'applicazione <i>AI Dungeon</i> .	
Figura 2.24	116
Schermata del gioco <i>Don't make love</i> (2017).	
Figura 2.25	118
Esempio di scelta che si può trovare all'interno di un librogame. Presa da: www.medium.com/@valdean	
Figura 2.26	120
Prima schermata di uno dei mondi all'interno di	

Myst (1993).

- Figura 2.27** 123
Schermata di *My boyfriend came back from the war* (1996) riprodotta nel browser Netscape.
- Figura 2.28** 125
Scena del gioco *Façade*, con i due sposi che salutano l'ospite.
- Figura 2.29** 127
Schermata del software *Inky* da (<https://www.inklestudios.com/ink/>) dove è possibile osservare in blu i simboli di marcatura del testo.
- Figura 2.30** 130
Pagina del libretto di istruzioni di *The Legend of Zelda* (1986). Foto presa da www.nintendotimes.com/1987/07/21/the-legend-of-zelda-review/
- Figura 2.31** 134
Modello del sistema di un cybertesto.
Rielaborazione tratta da Ryan (1997, p. 104).

Capitolo 3 - La Maschera della Morte Rossa

- Figura 3.1** 143
Illustrazione de *La Maschera della Morte Rossa*, di Harry Clarke.
- Figura 3.2** 148
Mappa della suite di Prospero, all'interno della quale si svolgono le vicende principali.
- Figura 3.3** 149
Mappa della città. Realizzata su <https://watabou.it/ch.io/medieval-fantasy-city-generator>
- Figura 3.4** 152
Story-world Canvas. (Mariani & Ciancia, 2019; Ciancia, Piredda & Venditti 2018; Venditti, Ciancia, & Piredda, 2015; Venditti, 2017).
- Figura 3.5** 157
Moodboard di Prospero. Dall'alto a sinistra, immagini prese da:
<https://weheartit.com/entry/85564097>
<https://www.pinterest.it/pin/810225789208979830/>
<https://weheartit.com/entry/304727377>

https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Setzer_Gabbiani
<https://www.pinterest.it/pin/810225789209193308/>
<https://film-grab.com/2014/07/23/only-lovers-left-alive/#jp-carousel-49754>

Figura 3.6	159
Struttura base della narrazione interattiva.	
Figura 3.7	161
Wireframe versione mobile.	
Figura 3.8	161
Wireframe versione dekstop.	
Figura 3.9	162
Interfaccia versione mobile.	
Figura 3.10	162
Interfaccia versione dekstop.	
Figura 3.11	163
Palette cromatica.	
Figura 3.12	164
Palette cromatica e font utilizzati.	
Figura 3.13	165
Moodboard del mondo secondario. Dall'alto a sinistra immagini prese da: https://www.freepik.com/vectors/flower https://twitter.com/SHO_Penny/status/593807429424574464/photo/1 https://mydailyartdisplay.wordpress.com/2011/07/19/dance-of-death-by-bernt-notke/ http://travelthisworld.tumblr.com/post/78272807938/billionaired-the-blue-drawing-room-buckingham https://weheartit.com/entry/261402468 https://www.pinterest.it/pin/810225789208954842/ https://www.etsy.com/it/listing/293651151/maschera-medico-della-pesto-pelle-nera?ref=shop_review https://www.instagram.com/NonaLimmen/ https://witchmanor.tumblr.com/post/188815249093/mirrors-faces-and-golden-glimmer-in-the-shadows https://fineartamerica.com/featured/portrait-of-a-lady-second-half-16th-century-flemish-school-oil-on-canvas-96--antonio-moro-c-1519-c-1576.html	
Figura 3.14	169
Equazione di incremento del valore.	
Figura 3.15	169

Equazione di incremento del valore.

Figura 3.16	169
Applicazione dell'equazione di figura 3.14 per incrementare il valore di follia di 0,5.	
Figura 3.17	170
Calcolo delle variabili del modello di personalità utilizzando la somma algebrica. In questo caso è possibile oltrepassare il valore limite di 1.	
Figura 3.18	170
Calcolo delle variabili del modello di personalità utilizzando la somma pesata. In questo caso non potranno mai superare il valore limite.	

Capitolo 4 - Analisi delle esperienze

Figura 4.1	216
Grafici relativi ai temi individuati.	
Figura 4.2	217
Grafici relativi al contesto storico.	
Figura 4.3	217
Grafico presente nel questionario relativo alla narrazione lineare che mette in evidenza chi è considerato il protagonista della storia.	
Figura 4.4	219
Grafici relativi al desiderio di cambiare l'andamento della narrazione.	
Figura 4.5	220
Grafici relativi al senso di agency dei partecipanti all'esperienza interattiva.	
Figura 4.6	221
Grafici che indagano sulla diversa modalità di approccio durante un'ulteriore fruizione della narrazione interattiva.	
Figura 4.7	222
Grafico che mostra come molti dei fruitori della narrazione interattiva non abbia considerato le proprie scelte giuste o sbagliate.	
Figura 4.8	222
Grafici relativi alle emozioni provate dagli utenti.	
Figura 4.9	223

Grafici riguardante il legame degli utenti con gli elementi della narrazione.

Figura 4.10	224
Grafici che indicano se gli utenti hanno vissuto un'esperienza gradevole.	
Figura 4.11	224
Dati che mettono in evidenza cosa ha reso piacevole (a) o sgradevole (b, c) le esperienze.	
Figura 4.12	225
Il grafico relativo all'obiettivo dell'esperienza.	
Figura 4.13	225
Grafico che sottolinea dispositivo di fruizione della narrazione interattiva.	
Figura 4.14	227
Wireframe di una possibile narrazione interattiva che combina i due tipi di input.	

Appendice A - Schede di analisi

Figura A.1	238
Schermata di <i>Detroit: Become Human</i> (2018).	
Figura A.2	241
Diagramma di flusso di una sezione del gioco.	
Figura A.3	242
Schermata di <i>Façade</i> (2005).	
Figura A.4	246
Cover art di <i>Undertale</i> (2015). Presa da: https://wallpaperaccess.com/undertale-4k	
Figura A.5	249
Architettura interattiva di uno dei finali.	
Figura A.6	250
<i>Chi è chi</i> (2020).	
Figura A.7	253
Alcune pagine dei fascicoli di indagine.	
Figura A.7	254
Mappa del mondo di <i>Myst</i> (1993).	

ABSTRACT

A differenza della sequenza fissa e predestinata della narrazione, gli artefatti interattivi, come ad esempio i giochi, sembrano essere basati sulla relativa libertà del giocatore e sulla possibilità di influenzare il corso degli eventi. La presente tesi indaga con un approccio di design l'ambito dello storytelling interattivo, ponendo enfasi sul dibattito tra narrazione ed interazione e analizzando tematiche relative alla narratologia e alla ludologia. La ricerca inizia con il definire gli elementi base della narrazione, per poi indagare le modalità narrative. È approfondita la distinzione tra narrazione di eventi reali e narrazione di eventi immaginari, ponendo l'accento sugli universi narrativi creati dall'immaginazione di un autore e di come essi abbiano portato le storie ad espandersi su diversi media. Successivamente si analizzano i concetti relativi al tema dell'interazione e di come sia possibile applicarla ai testi. Questi ultimi diventano delle macchine narranti capaci di generare un discorso narrativo. Viene fatto un excursus sull'evoluzione della narrazione negli artefatti interattivi: da storie lineari che permettono poca agency a strutture narrative complesse e ramificate che incoraggiano a prendere delle scelte significative. I quadri strutturali discussi vengono ripresi per lo sviluppo dell'elaborato progettuale: una narrazione interattiva basata sul racconto di Edgar Allan Poe *La Maschera della Morte Rossa*. Il percorso che ha portato alla realizzazione della narrazione interattiva nasce dalla rielaborazione della storia, estrapolando gli elementi più significativi in modo tale da costruire il mondo secondario di riferimento. Successivamente si è passati alla prototipazione dell'esperienza fruibile attraverso i propri dispositivi su una pagina web. L'obiettivo del progetto è quello di valutare e confrontare le esperienze di fruizione della storia proposta attraverso due modalità narrative ben distinte. In particolare si vuole indagare il modo in cui, da una parte l' artefatto lineare, dall'altra l' artefatto interattivo sono in grado di trasmettere un messaggio e quale tipo di esperienza generano.

Unlike the fixed and predestined sequence of narrative, interactive artefacts such as games appear to be based on the relative freedom of the player and his/her ability to influence the course of events. This thesis investigates the scope of Interactive Storytelling with a design approach, emphasising the debate between narrative and interaction and analysing issues related to narratology and ludology. The research begins defining the basic elements of narrative, and then investigates the narrative modalities. The distinction between fiction and non-fiction is analysed in more detail, focusing on narrative universes created by an author's imagination and how they have led stories to expand across different media. Then we analyse concepts related to interaction and how it can be applied to texts. The latter become narrative machines capable of generating a narrative discourse. An excursus is made on the evolution of narrative in interactive artefacts: from linear stories that allow bits of agency to complex and branched narrative structures that encourage making meaningful choices. The frameworks discussed are used for the development of the thesis project design: an interactive narrative based on *The Mask of the Red Death* written by Edgar Allan Poe. The path that led to the creation of the interactive narrative arises from the reworking of the story, extrapolating the most significant elements in such a way as to build the secondary world. Subsequently we moved on to the prototyping of the experience usable through devices on a web page. The aim of the project is to evaluate and compare the experiences of fruition of the proposed story through two distinct narrative modes. In particular, we want to investigate the way in which the linear artefact and the interactive one are able to transmit a message and what kind of experience they generate.

INTRODUZIONE

Ho sempre trovato interessanti gli strumenti attraverso i quali è possibile raccontare storie. Sono rimasto affascinato dai giochi in generale, dalle loro meccaniche e dinamiche, dal loro modo di trasmettere emozioni ai giocatori. Da designer della comunicazione, ho capito come perfino il più semplice dei giochi possa essere inteso come artefatto comunicativo dotato di un grande potenziale. In questa trattazione ho deciso di approfondire quest'ultimo tema nello specifico, indagando la relazione tra artefatti interattivi e narrazione. Negli ultimi trent'anni il dibattito tra interazione e narrazione si è acceso: alcuni sostenevano, da un lato, che il gioco dovesse concentrarsi solo sulle regole e sulla competizione; tutto ciò relativo al racconto di una storia era da considerarsi superfluo. Dall'altro si sosteneva che i giochi potevano essere analizzati anche con strumenti narrativi e per questo da considerarsi parenti stretti della narrazione. Attualmente ci si trova in una fase di stallo dove questo conflitto sembrerebbe essere superato, ma ci sono ancora degli aspetti non del tutto risolti, come è possibile leggere all'interno della tesi. I giochi sono artefatti con soltanto lo scopo di divertire i giocatori o possono assumere significati altri ed essere, perciò, considerati una forma d'arte? L'obiettivo principale è quello di comprendere le meccaniche narrative e quelle interattive, con un occhio particolare sui giochi e dimostrare come essi possano essere in grado di comunicare un messaggio ai giocatori e allo stesso tempo di raccontare una storia. Una volta analizzate le opere che trattano questi argomenti e aver stesso delle opinioni personali riguardo il conflitto che intercorre tra i due concetti, è venuto naturale approfondire dei casi studio relativi a narrazioni interattive, per poi progettarne una utilizzando i framework che si sono presentati durante la fase di ricerca. Viene successivamente testato il modo in cui l'artefatto di narrazione interattiva può essere inteso come un modo nuovo per raccontare una storia e analizzata l'esperienza di chi lo fruisce.

Questa trattazione è strutturata in tre capitoli: il primo capitolo affronta le tematiche relative alla narrazione. Vengono discussi gli elementi che stanno alla base di una storia e di come essi possono essere assemblati dallo scrittore per comunicare un messaggio. All'interno dello stesso capitolo viene anche esplorata la creazione di mondi secondari, al

fine di capire come il concetto di narrazione si è evoluto nel tempo permettendogli di astrarsi dal semplice concetto del "raccontare qualcosa a qualcuno" per poi poter sfociare nella transmedialità ed essere, quindi, trasportato su media diversi, tra i quali, i giochi. Il secondo capitolo è dedicato ad una discussione sull'interattività e al suo rapporto con la narrazione. Viene esaminato il concetto di interazione e di come esso possa essere applicato ai testi, trasformando opere lineari in narrazioni interattive con delle architetture e dei tipi di interazione ben precisi. L'ultimo capitolo affronta la proposta progettuale. Partendo da un racconto di Edgar Allan Poe, si sono utilizzati i quadri strutturali precedentemente discussi per creare una narrazione interattiva. L'indagine del designer è rivolta al comprendere il tipo di esperienza offerta dalla narrazione interattiva e le differenze che emergono rispetto alla lettura del racconto lineare originale. Per questo si è voluto strutturare un questionario che potesse confrontare l'esperienza di due gruppi di utenti: il primo fruiva della narrazione interattiva, il secondo della narrazione originale. Al termine della tesi segue una valutazione dell'esperienza analizzando i dati utili ottenuti dal questionario.

NARRAZIONE

Per comprendere tutti gli aspetti del dibattito discusso nell'introduzione relativo a narrazione e interazione occorre, fin da subito, affrontare il discorso inerente alla struttura narrativa. Ciò è essenziale per costruire una base sulla quale affrontare i temi proposti nei capitoli successivi. Ci si interroga sulla definizione di narrazione, quali sono i suoi tasselli costitutivi e come il concetto stesso di narrazione sia evoluto nel corso degli anni: dalla semplicità di un'unica trama alla complessità di mondi narrativi distribuiti su media differenti.

1

Al fine di indagare nei riguardi della narrazione e di come essa si sia evoluta nel corso degli anni, è diventato di fondamentale importanza discutere degli elementi di base che compongono un testo narrativo. Pinardi, nella sua opera *Narrare. Dall'Odissea al mondo Ikea* (2010), definisce la narrazione come una tecnica specifica che il genere umano ha creato per rappresentare l'immagine mentale che ha della realtà che lo circonda e le emozioni da essa generate. La narrazione è stata sviluppata in concomitanza con il linguaggio ed è servita, fin dall'antichità, a comunicare delle informazioni complesse relative alla cultura (Crawford, 2005). Le prime storie potevano essere simili a resoconti reali di spedizioni di caccia successivamente abbellite per catturare maggiormente l'attenzione degli ascoltatori. Successivamente si iniziarono ad inventare storie relative a miti e leggende per contestualizzare e fornire senso a dei fenomeni dei quali era difficile dare una spiegazione. Raccontare le storie è diventata una delle attività fondamentali per gli uomini.

1.1 Tasselli costitutivi della narrazione

1.1.1 Storia, racconto e narrazione

Comprendere l'analisi delle modalità e delle strutture della narrazione è importante per sottolineare i cambiamenti che le sono stati applicati attraverso l'aggiunta di media audiovisivi, allontanandosi dal semplice concetto di raccontare una storia a qualcuno. La narratologia è lo studio degli elementi strutturali dei media narrativi al fine di ideare un sistema che generalizzi la forma di tutte le narrazioni. Le nozioni di narratologia che seguono vengono discusse da Genette nella sua opera *Figure III* (1972/2006). Innanzitutto, si vuole proporre una distinzione primaria tra i vari aspetti della narrazione.

La storia è il significato che un testo vuole produrre, la successione degli eventi in ordine cronologico, siano essi reali o immaginari, che fanno parte del contenuto narrativo. Vengono presi in considerazione tutti gli eventi, anche quelli successivamente non inclusi nel testo finale.

Il racconto è il significante, il testo narrativo stesso, l'esposizione nuda e cruda dei fatti, tutto ciò che è esattamente il resoconto di un avvenimento "si chiamerà racconto d'Ulisse il discorso tenuto dall'eroe nei canti dall'IX al XII dell'Odissea, e dunque questi stessi quattro canti, cioè il segmento del testo omerico che pretende esserne la trascrizione fedele" (Genette, 1972/2006, Introduzione).

La narrazione è l'atto produttore, l'insieme delle situazioni reali o fittizie in cui esso si colloca. È l'atto del raccontare qualcosa a qualcuno attraverso il filtro di un narratore che ha il compito di combinare *il cosa* e *il come* di un racconto mediando tra eventi e pubblico.

Viene spontaneo analizzare il rapporto tra questi due ultimi concetti. Per indicare il cosa viene narrato si utilizza il termine *fabula* che fa riferimento alla serie di eventi secondo una sequenza causale e cronologica, da inizio a fine. Questi eventi rappresentano il materiale base della storia (Prince, 1987). Il termine *intreccio*, o *sjuzet*, fa riferimento al modo in cui gli eventi vengono narrati ad un narratorio, non in ordine cronologico e causale, ma in un ordine riorganizzato dal narratore. Alcuni eventi della *fabula* possono essere anche omessi se ritenuti irrilevanti. Posta in maniera semplice *fabula* e *intrec-*

cio pongono gli eventi di una storia in ordine diverso (Figura 1.1). Secondo Juul (2011) questa dualità si riscontra anche nella relazione che intercorre tra il tempo che un giocatore impiega ad effettuare un'azione (*play time*) e il tempo effettivo che il sistema impiega per proiettare tali azioni nel mondo di gioco (*fictional time*) (Juul, 2011, Time in Games versus Time in Narratives). Nel primo caso si avrà corrispondenza con il tempo del discorso, mentre il secondo caso è relativo al tempo della storia. Ogni gioco ha la sua velocità di eventi che può essere o meno in scala uno ad uno con il tempo del mondo reale, infatti, se in un gioco d'azione è necessario che gli input abbiano un effetto istantaneo sul mondo, creando così un parallelo tra tempo di gioco e tempo degli eventi, in un gioco di simulazione è invece possibile impostare e controllare la velocità degli eventi che accadono, con la possibilità, ad esempio, di poter costruire una casa in pochi secondi.

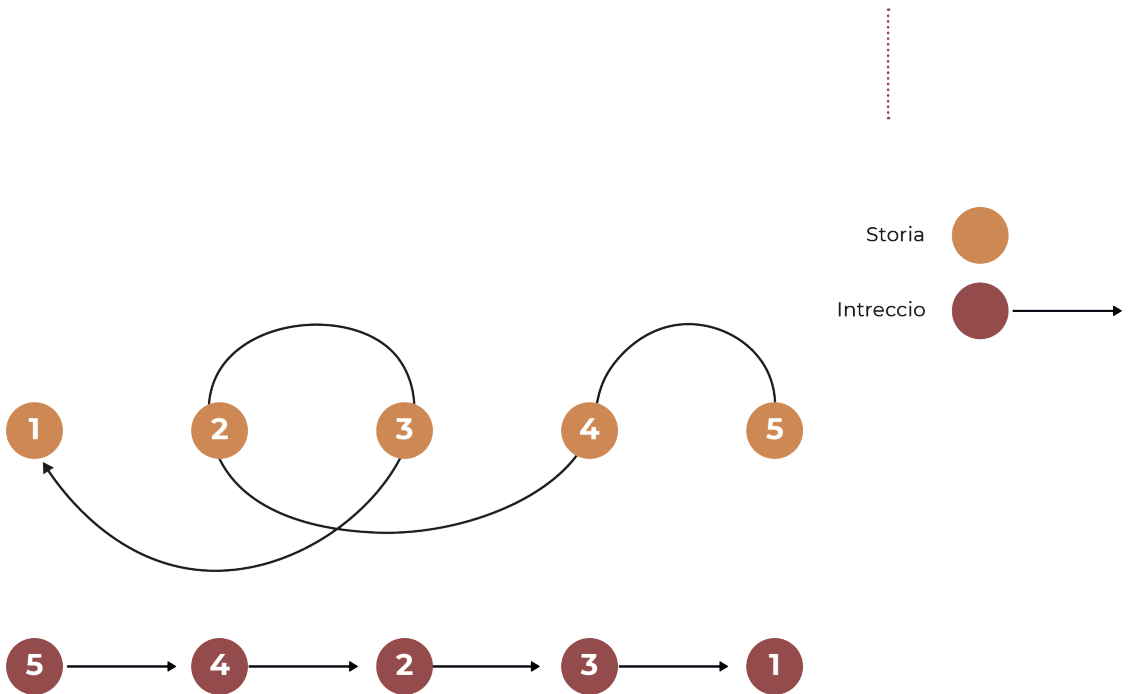


Figura 1.1
Relazione tra storia e intreccio. Rielaborazione tratta da *Interactive Transmedia Narratives for New Media / Narrative Structures* | Ciancia, Mariani, Mattana (2019).

1.1.2 Intreccio narrativo e i giochi

Le storie costruiscono un insieme di relazioni che spiegano il perché di un'informazione, ciò la rende più assimilabile. Hanno bisogno di conflitti che generano scelte e, di conseguenza, si basano sulle persone e quello che fanno, non sugli oggetti. Questo è uno dei punti di maggior conflitto per quanto riguarda la discussione tra narrazione e giochi, poiché questi ultimi tendono ad incorporarla in maniera forzata e asociale, secondo Crawford (2005), fondendo i concetti di personaggi e oggetti.

Le storie non vengono mai raccontate per comunicare idee singole e sconnesse; non sentirai mai una storia che finisce con “ed è per questo che pi greco è uguale a 3,14. (Crawford, 2005, p.10).

Anche i giochi possono essere intesi come sistemi in grado di produrre intrecci dotati di caratteristiche narrative (Ferri, 2014). Volendo indagare più nello specifico questo tipo di intreccio si ha bisogno di specificarne alcuni elementi fondamentali: *attori, attanti e automi*. Come scrive Ferri all'interno del testo *Game design. Gioco e giocare tra teoria e progetto* (2014), gli attori sono delle entità che possono agire, cambiando lo stato del mondo in cui operano, o subire delle azioni, sono dunque "i soggetti e i complementi oggetto delle frasi utilizzate in forma attiva o riflessiva" (p. 118). Sebbene un attore possa non avere degli attributi antropomorfi, come nel caso di oggetti magici o del fato, un attore dotato di tali tratti viene definito *personaggio*. Quando un attore svolge un'azione assume il ruolo di attante che viene identificato più nello specifico in *soggetto, destinante e oggetto*. In questo schema semiotico il destinante è colui il quale induce un soggetto a conquistare un determinato oggetto (Ferri, 2014, p. 118). Gli automi sono invece presenti specialmente nei giochi e sono attori che non possono essere controllati dai giocatori, ma sono subordinati alle regole del sistema. Possono assumere la forma di personaggi non giocabili o potenziamenti (Ferri, 2014, p. 119).

Si è quindi dimostrato che il contenuto (storia) di una narrazione è costituito da eventi. Questi eventi possono essere ulteriormente classificati a seconda dell'agente che li causa. Per *azione* si intende un evento causato all'interno del mondo da parte di un attore, che ne cambia lo stato (Prince, 1987). Quando un evento non dipende dalla specifica azione di un personaggio, come ad esempio l'eruzione di un vulcano, viene definito *avvenimento* (Prince, 1987). Azioni e avvenimenti costituiscono gli eventi della narrazione. I termini azione ed evento verranno utilizzati in modo intercambiabile nella stesura di questa tesi. Come appena discusso, i personaggi sono coloro i quali hanno lo scopo di provocare delle azioni. Una storia è interessante se ha dei personaggi interessanti che la fanno muovere in avanti. Si parla in particolare di protagonista nei riguardi di un personaggio del quale si seguono le vicende. Possono essere molteplici o uno solo, può essere interpretato, come nel caso di un gioco, oppure no. Ogni personaggio del quale si segue la storia ha un proprio desiderio, un proprio obiettivo, proprio come nella vita di tutti i giorni. È esattamente questo il motivo per il quale ci si interessa alle storie, in modo tale da relazionarsi a personaggi che vogliono cambiare il loro stato inseguendo i propri desideri. "Se nessuno vuole qualcosa, o insegue qualcosa, allora una storia non è interessante" (Bryant & Giglio, 2015, A Story Tutorial). Raggiungere un obiettivo non deve essere facile, ciò renderebbe una storia poco interessante, ma ha bisogno di conflitti e ostacoli. Essi hanno lo scopo di rallentare i personaggi e possono essere ricondotti ad ostacoli ambientali, ad un antagonista che vuole raggiungere lo stesso obiettivo del protagonista, oppure ad un problema morale interiore. Nella discussione inerente al rapporto tra giochi e narrazione si potrebbe affermare che questo sia il punto di maggior contatto tra i due mondi in quanto i giochi offrono diverse sfide al giocatore in ordine da raggiungere il proprio obiettivo. Come discusso da Crawford (2005) ciò non rispecchia a pieno la realtà dei fatti in quanto i giochi, spesso e volentieri, presentano come forma di conflitto solamente la violenza. Questa affermazione è vera solamente in parte, in quanto ultimamente, sempre più spesso, si assiste allo sviluppo di giochi con tematiche conflittuali relative all'interiorità o che pongono enfasi su argomenti riguardanti la sfera sociale e le sue problematiche. È possibile fare l'esempio del videogioco *Detroit: Become Human* della Quantic Dream (2018) che utilizza il conflitto uomo/macchina per far riflettere nei riguardi di razzismo e xenofobia. Il gioco viene approfondito con una scheda di analisi nell'appendice.

Infine, tutte le storie, o quasi, hanno bisogno di una buona risoluzione in grado di soddisfare un lettore. In realtà il discorso è più complicato quando si trattano delle forme di narrazione non lineari, dove il concetto di fine è piuttosto

Personaggi + Obiettivi + Conflitti + Ostacoli + Risoluzione

1.1.3 Analisi del discorso narrativo

etereo. La struttura di una storia può essere ricondotta a: Per Genette, l'analisi del discorso narrativo è "lo studio delle relazioni fra racconto e storia, fra racconto e narrazione, fra storia e narrazione" (1972/2006, Introduzione), e riprende da Todorov i tre problemi del racconto che sono relativi al *tempo*, al *modo* e alla *voce*.

Il problema del tempo riguarda le relazioni temporali tra diegesi, ovvero la storia, e il discorso. È possibile studiare questo rapporto attraverso tre filtri metodologici che riguardano *l'ordine*, la *velocità* e la *frequenza* degli eventi narrativi. L'ordine è la relazione tra la sequenza degli eventi nella storia e la loro disposizione nella narrazione. Un narratore può scegliere di presentare gli eventi nell'ordine in cui si sono verificati, cioè cronologicamente, oppure può raccontarli fin modo diverso. Non è raro che in alcuni tipi di testi, come nei romanzi polizieschi, la cattura dell'assassino sia il primo evento vissuto dal lettore, che in seguito avrà il compito di ricostruire la scena del crimine in relazione agli indizi contenuti nel racconto e raccolti dal protagonista. Come è possibile osservare, gli eventi non si sono effettivamente verificati nell'ordine in cui vengono presentati nella narrazione. Questo è un ottimo espediente per creare una trama più complessa e ricca di tensione. La discordanza temporale tra tempo della storia e tempo del racconto viene definita da Genette *anacronia*, che può essere di due tipi: con il termine *analessi*, o più comunemente *flashback*, si fa riferimento al processo di raccontare degli eventi accaduti precedentemente rispetto al presente della storia. Mentre, con il termine *prolessi*, o *flashforward*, si fa riferimento all'interruzione della sequenza cronologica della storia inserendo eventi che accadranno in futuro. Il concetto di velocità fa riferimento alla durata degli eventi, misurati in scala temporale, in relazione alla lunghezza del testo, misurata in pagine. Se, ad esempio, in una rappresentazione teatrale l'evento e la sua rappresentazione hanno la stessa durata, difficilmente ciò accade in un testo letterario o in un film. Il narratore ha la facoltà di accelerare o rallentare la narrazione, riassumendo eventi in poche frasi oppure impiegando un grande numero di pagine per raccontare degli eventi accaduti in un istante.

L'ultima nozione che viene esaminata per quanto riguar-

da il tempo narrativo è quella di frequenza. Questa è la relazione tra il numero di volte in cui un evento si verifica nella storia e il numero di volte in cui è menzionato nella narrazione.

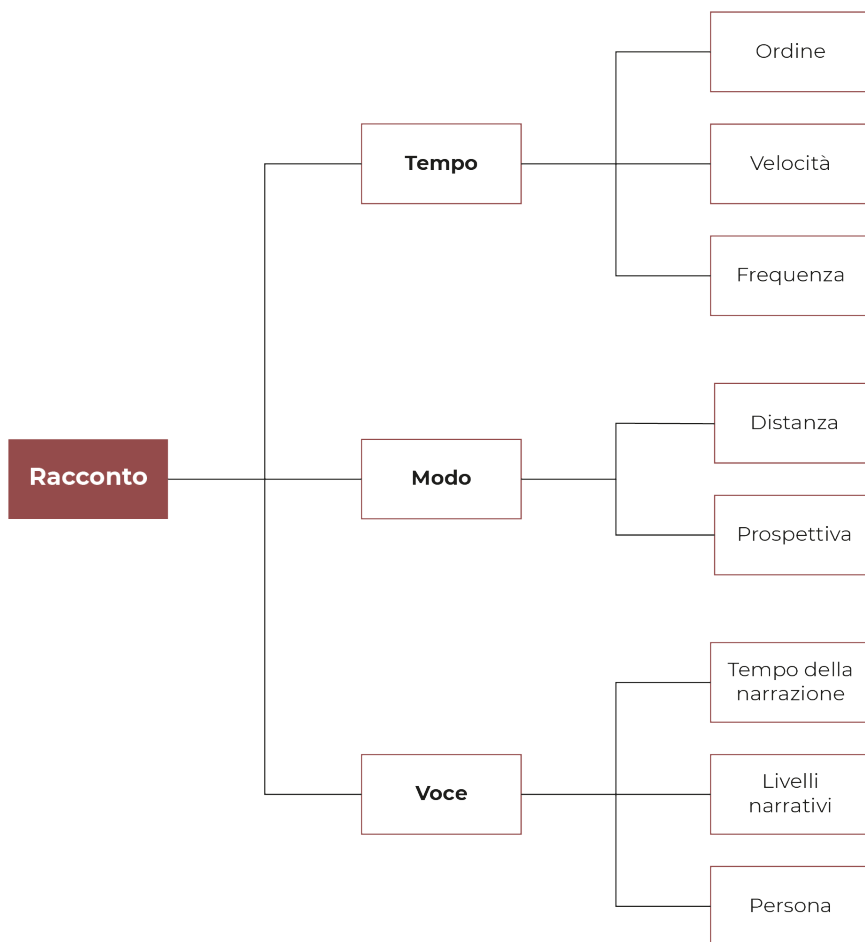
Il modo di raccontare una storia riguarda la distanza narratore/storia e la prospettiva. Come specificato precedentemente, la narrazione è diegesi, e nelle sue varie sfumature un narratore può essere più o meno presente, ma mai completamente assente. Se la distanza determina la precisione delle informazioni contenute, la prospettiva determina il punto di vista di chi racconta. Genette (1972/2006) chiama la prospettiva *focalizzazione*, una restrizione del campo e una selezione delle informazioni che possono essere narrate. Si

1. **Focalizzazione zero:** viene identificato un narratore come onnisciente, conosce tutti i fatti e i pensieri dei personaggi.
2. **Focalizzazione interna:** il narratore conosce quanto il personaggio nel quale si identifica all'interno del racconto.
3. **Focalizzazione esterna:** il narratore conosce meno informazioni di quanto possano sapere i personaggi.

distinguono tre tipi di focalizzazione:

La voce è ciò che produce il discorso e può essere assimilata a colui il quale racconta. Il narratore assume una posizione temporale specifica in relazione alla storia che sta raccontando. La più comune è quella di una storia raccontata dopo che i fatti sono avvenuti, ma è possibile avere anche racconti che predicono eventi futuri o racconti simultanei. Genette, inoltre, supera il concetto di narrazione in prima e narrazione in terza persona, affermando come in realtà ciò può essere assimilato alla decisione dell'autore di far raccontare la storia ad un personaggio interno o esterno ai fatti della storia, o anche inserire dei racconti nel racconto. Questi ultimi sono narrati da altri narratori aventi differenti prospettive narrative. Questa è una tecnica piuttosto comune che aggiunge diversità all'atto narrativo e aumenta la complessità della narrazione. La narrazione della storia principale (di primo livello) avviene a livello extradiegetico. L'evento-storia narrato in questo primo livello occupa una posizione di secondo livello, nota come intradiegetica. Se un personaggio trovato in questa storia prende la parola e racconta qualche altra narrazione, anche il suo atto narrativo sarà sullo stesso livello intradiegetico. Tuttavia, gli eventi raccontati attraverso la narrazione di secondo livello sono metadiegetici. Il passaggio da un sistema diegetico all'altro si chiama *metalessi*.

Al fine di avere una panoramica generale sui concetti appena discussi, è possibile riassumere il discorso relativo a tempo, modo e voce nello schema di Figura 1.2.



.....

Figura 1.2
Schematizzazione dell'analisi del discorso narrativo.

Alcune delle nozioni di narratologia di Genette e Prince che definiscono la narrazione come l'atto di un narratore che racconta ad un narratario una serie di eventi, restringe il campo delle possibilità narrative solo nel riguardo di fenomeni basati sul linguaggio ed esclude testi che non presentano un narratore distinguibile come, ad esempio, uno spartito musicale o un balletto. Per definire il concetto di narrazione in modo più ampio bisogna rivedere questa vecchia concezione. Abbot (2002), infatti, definisce la narrazione come l'insieme di storia e discorso. In questa definizione la storia è l'immagine mentale non codificata degli eventi che legano gli esistenti della narrazione, mentre il discorso è la rappresentazione di tali eventi. Questo svincola la concezione di narrazione alle sole rappresentazioni verbali ma, includendo una separazione tra significato e significante, è possibile liberare la narrazione del concetto di medium aprendo la strada alla transmedialità.

1.2 Definire il concetto di narrazione

1.2.1 Quando un testo diviene narrazione

Secondo Ryan (2006) più che di concetto di narrazione legato a storia e discorso sarebbe meglio discuterne la sua capacità di evocare storie. Si indaga, dunque, sulla condizione di *narratività*: una proprietà scalare "invece di una caratteristica rigidamente binaria che divide le rappresentazioni mentali in storie e non storie" (Ryan, 2006, p. 7). Il concetto di narrazione si espande andando a toccare concetti relativi alla società umana e alla produzione di segni. La stessa critica letteraria organizza il concetto di *narratività* in tre condizioni semantiche e una formale e pragmatica, come riportate di seguito.

Dimensione spaziale

La narrazione deve trattare un mondo popolato da personaggi non astratti e non generici.

Questa dimensione è enfatizzata dai racconti del genere fantasy, per il loro interesse nell'indagare nei riguardi di un mondo secondario molto dettagliato ma allo stesso tempo diverso da quello reale, ricco di esistenti che lo abitano, ognuno con particolari caratteristiche.

Dimensione temporale

Il mondo deve possedere una collocazione temporale e sottostare a trasformazioni significative.

Le trasformazioni devono essere causate da eventi fisici non abituali.

I thriller sfruttano al meglio le caratteristiche della dimensione temporale, con il loro bisogno di eventi dinamici che cambiano lo stato nella narrazione.

Dimensione mentale

Alcuni attori che partecipano agli eventi del mondo devono essere intelligenti e reagire emotivamente ai cambiamenti di stato del mondo.

Alcuni eventi devono essere azioni svolte dagli attori senzienti per raggiungere uno scopo.

La dimensione temporale si concentra sul donare ai personaggi emozioni e motivazioni, è la preferita delle storie poliziesche e dei romanzi sentimentali.

Dimensione formale e pragmatica

La sequenza di eventi deve formare una catena causale che porta ad una chiusura.

Almeno uno degli eventi deve essere asserito come fatto per lo story-world.

La storia deve comunicare qualcosa di significativo al destinatario.

Una narrazione è, quindi, un oggetto semiotico prodotto da un autore al fine di evocare storie. Le condizioni precedentemente esaminate ne determinano la sua abilità di evocare storie in un ricevente. (Ryan, 2006).

1.2.2 Diversi modi per narrare

Espandendo il concetto di narrazione e calandolo nel contesto della teoria dei multipli media è bene riconoscere altre modalità narrative, rispetto a quelle presentate da Genette (1972/2006). Sempre Ryan (2006) utilizza dieci esempi organizzati in coppie binarie in una lista per concretizzare i diversi concetti di modalità narrativa. Il primo termine fa riferimento alla modalità narrativa più riconosciuta, mentre il secondo è relativo ad una modalità più marginale e sperimentale.

Esterna/Interna

La modalità esterna fa riferimento ad una narrazione "codificata in segni materiali" (Ryan, 2006, p.13), mentre nella modalità esterna le storie non sono testualizzate ma si trovano, ad esempio, all'interno della mente umana.

Rappresentativa/ Simulativa

Da una parte vi è la modalità narrativa che rappresenta un'immagine possibile di un mondo data una serie di eventi che sono accaduti. Dall'altra parte, la simulazione, processo in grado di generare differenti possibilità attraverso la combinazione di variabili. Basti pensare alla differenza che intercorre tra i testi analogici, per lo più rappresentativi, e i testi digitali, capaci anche di generare storie sul momento, come viene discusso nel paragrafo 2.3.

Diegetica/Mimetica

Come precedentemente esaminato, Genette (1972/2006) prende in considerazione solo la narrazione diegetica, che è l'atto di raccontare in forma orale o scritta una storia da parte di un narratore. Un'espansione delle modalità narrative ci permette anche di indagare sulla modalità mimetica, ovvero l'atto del mostrare, esemplificata dalla recitazione o dalla danza, dove il narratore non è presente ma la narrazione è guidata da una "coscienza autoriale" (Ryan, 2006, p. 13). È interessante notare come queste modalità non siano esclusive ma possano mescolarsi: un film può comprendere scene di dialogo, mimetiche, così come scene dove un narratore riassume dei fatti, diegetiche.

Autotelica/ Utilitaristica

Nella modalità autotelica, la storia è raccontata senza un particolare fine, mentre in quella utilitaristica viene utilizzata con una morale per far riflettere il pubblico o per raggiungere un fine secondario.

Autonoma/Illustrativa

Questa coppia di modalità fa riferimento alla costruzione del significato di un testo. Nella modalità autonoma il testo trasmette al ricevitore qualcosa che è nuovo, la creazione del significato avviene da zero e di pari passo con il testo. Nella modalità illustrativa, la narrazione è completamente, o almeno in parte, conosciuta e il testo ha lo scopo di far rievocare o completare il significato. Ryan (2006) fa riferimento agli affreschi delle chiese medievali, utilizzati per richiamare alla mente dei fedeli alcune scene delle sacre scritture.

Sceneggiata/ Emergente

Nella maggior parte delle narrazioni gli eventi e il modo in cui vengono rappresentati sono predeterminati dall'autore. Discorso diverso nella modalità emergente, tipica ad esempio delle improvvisazioni teatrali o di testi digitali simulativi, dove il contenuto viene generato sul momento.

Ricettiva/ Partecipatoria

La principale differenza tra queste due modalità risiede nel ruolo del ricevitore, passivo nella modalità ricettiva, senza la possibilità di intervenire nella narrazione. Nella modalità partecipatoria il narratario non è solo un testimone della storia, ma un'entità in grado di completare la narrazione attraverso l'interazione con il testo. È la differenza sostanziale che intercorre tra film e gioco. Questa discussione viene ripresa nel paragrafo 1.4.2.

Determinata/ Indeterminata

Durante la stesura di una storia, un autore può decidere se specificare un numero sufficiente di eventi, tali da garantire una coerenza narrativa, in modo tale da farsi comprendere fin da subito dal narratario, modalità determinata, oppure specificare pochi punti della narrazione e lasciare completare all'utente i collegamenti lasciati in sospeso. Questo fenomeno avviene specialmente nelle community di fan di un'opera, che discutendone insieme, cercano di completare i tasselli mancanti della narrazione.

Retrospettiva/ Simultanea/ Prospettiva

Questa triade di modalità narrative fa riferimento al tempo delle vicende raccontate. Nella modalità retrospettiva la narrazione racconta eventi passati, mentre nelle altre due modalità si troveranno rispettivamente narrazioni di eventi contemporanei e futuri.

Letterale/Metaforica

La modalità narrativa letterale fa riferimento ai testi che soddisfano tutte le condizioni di narratività. Quella metaforica viene utilizzata per categorizzare le narrazioni che ne prendono in considerazione solo alcune. Ad esempio, anche la musica è capace di evocare emozioni, possedendo nella sua teoria delle caratteristiche simili a quelle narrative come, ad esempio degli esistenti, in questo caso specifico chiamati accordi, in grado di generare delle azioni che ne cambiano la tensione.

Finzionale/Reale

Una delle questioni più complicate riguarda le modalità narrative finzionali e reali. Il concetto di storia immaginaria non contempla solamente una narrazione di fantasia che può comprendere al suo interno diversi generi come quello fantasy o sci-fi. La narrazione di eventi immaginari è riconducibile al racconto preso per vero da parte di un utente che una volta immerso in un mondo altro accetta quello che vede. Si tratta di una storia raccontata come vera di un mondo che non è quello reale e che sfrutta tutta la sua potenza evocativa per farsi credere. Si usano le asserzioni del reale per dare vita ad eventi e oggetti di scena che hanno uno scontro con l'attuale, come discusso nel paragrafo 1.3.

Nell'opera *Mimesis as Make-believe*, Walton (1990) utilizza il concetto di finzione per analizzare il rapporto tra chi fruisce di un testo e chi partecipa a dei giochi di fantasia. La finzione è *mimesis*, è un oggetto di scena di un gioco: un giocatore seleziona un oggetto reale e assume che sia un oggetto virtuale di un mondo secondario di cui esso fa parte; il giocatore immagina che anche lui stesso sia parte di quel mondo e compie delle azioni che generano delle verità finzionali (Ryan, 2015). Walton (1990) propone l'esempio di bambini che giocano in un bosco e immaginano che ogni ceppo sia un orso. Il ceppo non rappresenta un orso che non esiste, ma rappresenta un orso reale nel mondo del gioco, come se la frase "c'è un ceppo" fosse sostituita dalla frase "c'è un orso" e le reazioni dei bambini sono verità per quello stesso mondo.

1.3 Narrazione di eventi immaginari

1.3.1 La teoria dei mondi possibili

La distinzione tra reale e immaginario può essere vista attraverso la lente della *teoria dei mondi possibili*, introdotta da Ryan in *Narrative as Virtual Reality 2* (2015): un universo narrativo è composto da una pluralità di mondi possibili e impossibili che ruotano intorno al mondo reale, posto al centro del sistema. Questo mondo è presente indipendentemente dall'immaginazione, mentre man mano che ci si allontana dal centro ci sono variazioni dello stesso, rappresentazioni mentali delle persone che lo interpretano attraverso un filtro culturale. Ancora più lontani, ai margini dell'universo ci sono tutti quei mondi i cui collegamenti con il mondo reale sono più deboli ed è difficile interpretarne la logica, come ad esempio i mondi di fantasia (Figura 1.3). Anche Eco (1979) considera i testi narrativi non come rappresentazioni di un unico mondo, ma come universi costituiti da una costellazione di mondi possibili. Un testo è una macchina in grado di generare questi mondi, che sono una sintesi del mondo immaginato dall'autore, di quelli sperati dai personaggi e di quelli vissuti dal lettore. Quello dal testo generatore di storie è uno degli argomenti centrali della tesi, che viene trattato approfonditamente nel capitolo 2.

Per molto tempo si è cercato di risolvere la questione della veridicità dei fatti narrati all'interno di un mondo immaginario. È impossibile considerare come vere delle frasi che riguardano oggetti o personaggi non esistenti nel mondo della realtà, ma allora in che modo un lettore è in grado di ricostruire nella sua mente un'immagine del mondo di riferimento? Ryan (2015) accenna all'azione del ricentramento, quella che compie un lettore spostando il centro dell'universo dei mondi possibili e sostituendo il mondo reale con quello immaginario di riferimento. Il lettore è immerso nel mondo di finzione che è adesso reale ed è in grado di assumere per vere tutte le affermazioni stabilite dall'autore. Questa teoria si applica non solo ai testi scritti, ma anche agli altri media. Tutto ciò provato in un contesto di finzione non è del tutto reale, lo si rende tale distruggendo le barriere ontologiche che lo separano dal mondo della realtà fisica (Ryan, 2015), concetto molto simile a quello della sospensione dell'incredulità, analizzato nel paragrafo 1.5. Ad esempio, quando un giocatore avvia un videogioco, si immerge in quel mondo virtuale. Non ha di fronte solo delle rappresen-

tazioni ricreate dal computer ma percepisce quelle immagini come vere e si comporta di conseguenza. Le azioni che sono possibili fare vengono comunque determinate dalla natura dell'oggetto rappresentato, dalle sue proprietà e dalle regole del sistema che lo rappresenta (Ryan, 2015). Mentre è chiaro riconoscere l'essere partecipi di un gioco di fantasia

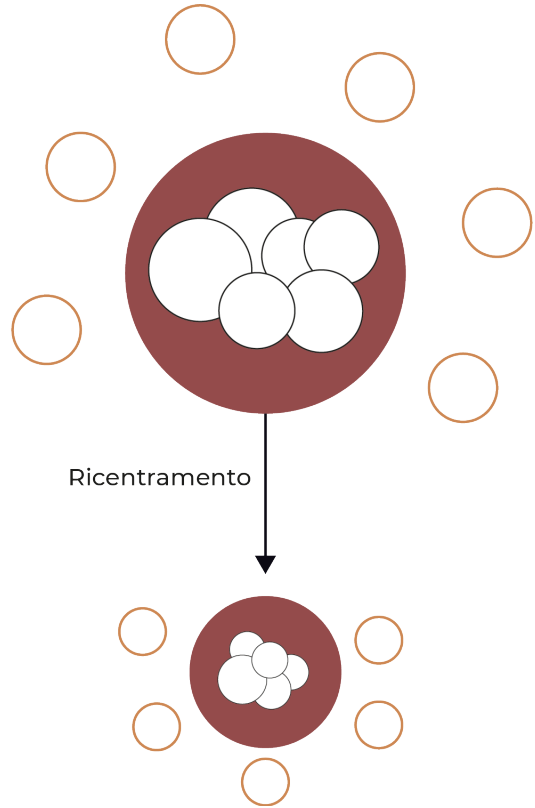
Figura 1.3
Rappresentazione
della teoria dei
mondi possibili.



○ Rappresentazione
individuale della realtà

○ Mondi possibili
di finzione

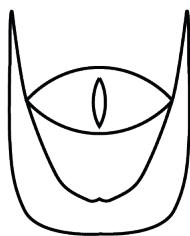
● Mondo reale



attraverso delle rappresentazioni visive, è difficile riconoscerlo attraverso rappresentazioni testuali: è facile constatare la presenza di un goblin quando si guarda lo schermo che riproduce un videogioco basato su *Il Signore degli anelli*, ma molto difficile affermare la stessa cosa mentre si legge il libro. In questo caso il lettore, una volta immerso, finge che le proposizioni asserite dal narratore siano vere e sostituisce il testo del libro con un'immagine di quel mondo nella sua mente (Walton, 1990). Il concetto di finzione è quindi legato, ma non dipendente, dal concetto di immersione, che viene analizzato nel paragrafo 1.5.2. Una storia può essere scritta in maniera così vivida da poter essere immaginata senza problemi dal lettore, ma ciò è ovviamente indipendente da fatto che egli ci creda o meno. Per Walton non esistono rappresentazioni visive non finzionali e di conseguenza tutte le immagini funzionano come degli oggetti di scena di un gioco di fantasia, al contrario dei testi verbali che possono essere o non essere di finzione. In questo modo anche i dipinti o le fotografie senza post-produzione sono finzione, perché utilizzate per trasmettere informazioni. L'utente deve necessariamente reinterpretare le informazioni che percepisce da quel medium in modo tale da poterlo usufruire.

In maniera differente, Ryan (2006) afferma che "la finzione non è una proprietà inerente a determinati media, ma un uso specifico dei media per i quali il concetto è valido" (p. 37). In altre parole, si vuole sottolineare come l'opposizione tra far credere e credere sia relativa soltanto ai media in grado di affermare delle verità (Ryan, 2015); ecco perché un dipinto è sempre e solo finzione, non riuscendo ad articolare delle proposizioni definite, mentre un testo scritto può essere sia finzione che realtà. Alcune tecnologie dei media audiovisivi, però, permettono la convivenza di tale opposizione, avendo la possibilità di produrre delle affermazioni. È il caso, ad esempio, della fotografia, intesa come cattura reale di un preciso istante del passato. Quando si scatta una foto o si registra un video si prende in esame la realtà di un particolare momento, purché non venga successivamente modificato (Ryan, 2006). Ancora oggi è difficile distinguere se il messaggio di un medium sia di finzione o meno, Ryan (2006) propone due approcci per questa distinzione, uno analogico e uno digitale. Il modello analogico prevede di inserire finzione e non finzione su due poli collegati e senza un confine ben preciso, da un lato si avrà quindi la realtà, la storia, dall'altro, la finzione (Figura 1.4). Ogni testo si colloca su questa linea ibrida e contiene in misure differenti caratteristiche sia dell'uno che dell'altro. Il vantaggio di questo modello risiede nella sua flessibilità ed è anche utile come metro per misurare il grado di credenza dell'utente rispetto alle affermazioni asserite dal testo. Il problema del modello risiede nell'ammettere diversi gradi di credenza, mentre come si è già analizzato, Walton (1990) afferma che o si crede o non si crede. Dove si posizionano testi storici che presentano degli errori o testi immaginari che presentano descrizioni dettagliate che sono valide anche per il mondo reale? L'alternativa al modello analogico è il modello digitale che prende in considerazione la bina-

Finzionale



Il signore degli anelli

Reale



Annales di Tacito



Figura 1.5

Modello digitale della Finzione.
Sauron (prima icona da
sinistra) realizzato da Santiago
Arias per *the Noun Project*.

Il seguente paragrafo si concentra sul concetto di transmedialità, approfondendo come il modo di raccontare le storie è cambiato nel corso degli anni. Una narrazione transmediale tende a modificare il concetto di narrazione tradizionale in quanto, non è soltanto un contenitore statico di esistenti, ma è un organismo dinamico che si estende attraverso differenti media, con storie che vengono distribuite simultaneamente su più piattaforme e con autori e utenti che le espandono interagendoci (Ryan et al., 2014). Volendo trattare anche il tema dell'interattività, si analizza più nello specifico il modo in cui l'espansione transmediale, a partire dalla seconda metà del ventesimo secolo, si è approcciata agli ambienti digitali derivati dell'invenzione del computer, e cosa ciò significa per delle modalità narrative che sono ancora oggetto di studio e in continua evoluzione.

1.4 Verso un nuovo tipo di narrazione

1.4.1 Narrazione trasmediale

Prima del ventesimo secolo i mondi immaginari e le loro storie venivano fruiti perlopiù sotto forma di un'esperienza letteraria monomediale, costruiti attraverso una rappresentazione composta da parole scritte, raramente accompagnate da illustrazioni e, più avanti, anche da fotografie. Con l'avvento dei mass media il pubblico ottiene una nuova consapevolezza e nuovi strumenti che lo spingono a formare delle immagini mentali mediate di mondi lontani a partire dalla rappresentazione che ne fanno tali media. Ne risente il modo in cui un mondo immaginario viene percepito, filtrato attraverso i dispositivi che permettono di ricevere un messaggio. Di conseguenza, con l'aggiunta di immagini, sia in movimento che non, suoni, e altre modalità narrative, l'esperienza dell'utente cambia, così come quella dell'autore che adesso ha a disposizione più blocchi creativi per dar vita al suo lavoro, che può assumere livelli di dettaglio e complessità simili a quelli del mondo reale.

Uno dei primi studiosi a parlare del concetto di narrazione trasmediale è stato Jenkins in *Convergence Culture* (2006). All'interno della sua opera sottolinea come i vecchi media e nuovi media collidono in un contesto mediatico che sta trasformando il modo in cui i produttori e i consumatori interagiscono. Da una parte i creatori di contenuto distribuiscono storie attraverso media diversi incoraggiando l'audience ad una ricerca di contenuti distribuiti, dall'altro, i consumatori stessi possono creare nuovo contenuto partendo dal messaggio originale per poi condividerlo all'interno di comunità virtuali e non, anche se queste nuove dinamiche emergono da una necessità culturale e sono poco influenzate dalla continua evoluzione tecnologica (Jenkins, 2006). Lo stesso Jenkins definisce i sette principi per la descrizione delle pratiche trasmediali, al fine di porre l'accento sulle differenze con la narrazione tradizionale.

Diffondibilità e penetrabilità

I due concetti hanno come base il potenziale coinvolgimento degli utenti nel diffondere i contenuti di una narrazione attraverso diverse piattaforme, espandendone il valore sociale ed economico. La differenza risiede nel tempo che l'audience dedica alla diffusione del contenuto: nel caso della diffondibilità, il coinvolgimento è di breve durata e punta a

far circolare il contenuto attraverso il maggior numero possibile di utenti senza che essi ne siano del tutto interessati. Nel caso della penetrabilità, invece, vi è una costante ricerca di informazioni al fine di meglio comprendere la narrazione, scavando nella sua complessità al fine di rintracciare dettagli e particolari.

Continuità e molteplicità

La continuità rappresenta la coerenza dei contenuti che appartengono ad uno stesso universo narrativo. Si approfondisce il concetto di coerenza all'interno di un mondo nel paragrafo relativo alla creazione di mondi secondari. Per molteplicità si intende la capacità di poter produrre narrazioni alternative che ruotano sempre attorno al tema originale. Questo fenomeno caratterizza, ad esempio, il contenuto generato dagli utenti che attraverso fan fiction, prendono parte al sistema transmediale creando contenuti in grado di dare una nuova prospettiva agli eventi originali.

Costruzione di mondi

Le storie transmediali non si basano soltanto su singoli personaggi o trame, come, ad esempio, nel caso dei cicli letterari aventi personaggi transnarrativi che appaiono in storie diverse, ma si basano sulle infrastrutture di un universo narrativo ampio e vario. Anche questo concetto è approfondito nel paragrafo relativo alla costruzione di mondi secondari

Immersione ed estraibilità

Queste due nozioni sono legate alla costruzione di mondi. Rappresentano il modo in cui l'utente è coinvolto all'interno del mondo secondario e come esso sia in grado di rappresentare uno spazio quanto più simile al reale. L'immersione è la capacità di un testo di far entrare l'utente nel mondo immaginario, mentre l'estraibilità rappresenta l'insieme di operazioni che portano all'estrapolazione di elementi della narrazione che vengono poi adottati nel mondo reale, come gesti, espressioni o oggetti.

Serialità

Il messaggio di una narrazione transmediale viene disseminato su canali e piattaforme diverse, portando l'audience a fruire di tutti i contenuti al fine di comprenderlo appieno.

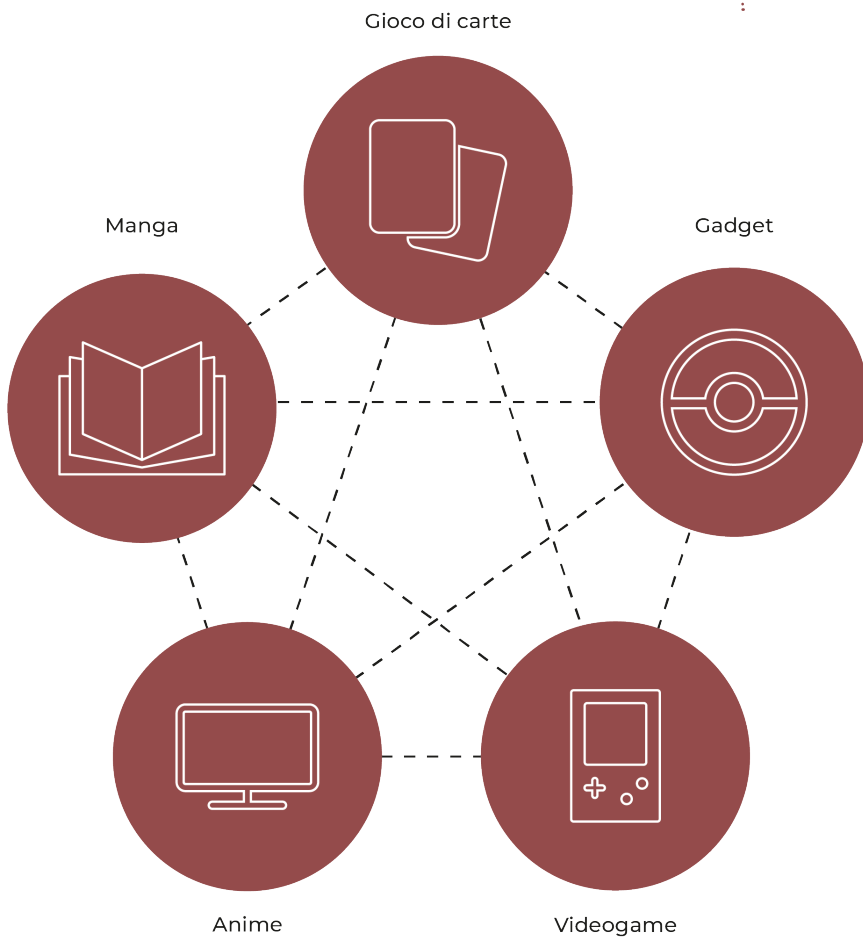
Soggettività

Se la narrazione viene estesa su media diversi, diverse saranno anche le prospettive attraverso le quali gli utenti possono fruire della narrazione stessa. Il concetto fa riferimento in modo particolare al punto di vista di un particolare personaggio secondario che racconta le vicende della storia in modo diverso, esplorando elementi diversi della narrazione, dando vita a storie parallele.

Performance

La performance è la caratteristica del testo transmediale che porta l'audience a partecipare attivamente alla creazione di contenuto. Molte volte è progettata a priori dagli autori del testo, in modo da fornire materiale speculativo a chi fruisce della narrazione, altre volte sono gli utenti che vanno alla ricerca di informazioni da estrapolare per poi ricombinarle.

Figura 1.6
Schematizzazione
dell'universo trasmediale
di *Pokémon*.



Universo Pokémon

Ogni medium contribuisce ad arricchire l'esperienza dell'utente nei riguardi di un determinato mondo secondario, donandogli nuove informazioni che non troverebbe da nessun'altra parte e facilitandone la comprensione. Un'opera secondaria che fa parte di un universo narrativo può fornire dei retroscena che migliorano l'esperienza dell'opera principale e allo stesso tempo la pubblicizza, portandola a conoscenza di più persone attraverso l'utilizzo dei media che si hanno a disposizione. Ne sono un esempio i primi manga dell'universo narrativo di *Pokémon* (Figura 1.6), portando i lettori a conoscenza di alcuni importanti dettagli che riguardano i protagonisti dei videogame. Secondo Jenkins (2007), l'espansione transmediale rende labile il rapporto tra intrattenimento e marketing, diventando un imperativo economico se si vuole rendere il proprio testo appetibile per una fetta maggiore di pubblico. Se da un lato bisogna ubbidire alle dure leggi del mercato, dall'altro gli autori vedono ampliare le loro opportunità creative, potendo realizzare storie immersive che si estendono con diverse prospettive su più piattaforme. Con molte storie relative ad uno stesso universo narrativo, di conseguenza, un utente non è portato soltanto ad avere un'esperienza come può essere quella di un racconto tradizionale, ma la transmedialità apre la possibilità a nuovi orizzonti narrativi che devono essere padroneggiati attraverso la fruizione di un mondo attraverso diversi canali di comunicazione.

La narrazione transmediale non va confusa con altre forme narrative, quali narrazione crossmediale e narrazione multimediale. Come riporta Moloney (2019), il termine "transmediale" si riferisce ad una complessità strategica che distribuisce un testo attraverso multipli canali con tramite forme diverse, creando un universo narrativo unico e ricco di storie differenti. Il termine "crossmediale", invece, fa riferimento ad un unico testo, con un'unica storia, che viene distribuito su diversi canali. Il termine "multimediale" è nato, e per questo legato, con il computer e viene utilizzato per descrivere l'utilizzo di più forme medialità per raccontare una storia in un unico canale.

Quello che sembra essere il primo mondo transmediale è stato creato da L. Frank Baum a partire dal libro *Il mago di Oz* (1900/2015), che poi si è espanso in altri libri, fumetti, opere teatrali, film e opere radiofoniche, senza contare i numerosi lavori redatti perfino da altri autori, cosa abbastanza inusuale in tempi più recenti, dove, attraverso la creazione di veri e propri media franchising, i mondi secondari vengono considerati proprietà intellettuale di un autore. Come scrive Wolf (2014), il successo dell'espansione transmediale del mondo di Oz ha incoraggiato altri autori nel creare mondi da distribuire su più media. Ciancia, nella sua opera *Transmedia Design Framework. Design-Oriented Approach to Transmedia Practice* (2018), mette in risalto una delle opere transmediali moderne più importanti: l'universo di *Matrix* delle sorelle Wachowski (Figura 1.7), che a partire dal 1999, con l'avvento del primo film, hanno creato una storia che si è espansa attraverso vari media con fumetti, cortometraggi e

Lo storytelling transmediale rappresenta un processo in cui gli elementi integranti di un racconto immaginario vengono distribuiti sistematicamente su più canali di distribuzione allo scopo di creare un'esperienza di intrattenimento unificata e coordinata. Idealmente, ogni medium fornisce il proprio contributo unico allo svolgimento della storia. (Jenkins, 2007, para. 1)

videogiochi, senza dimenticare di tutto il materiale prodotto dagli stessi fan. Ogni testo può essere fruito anche singolarmente, in quanto ognuno di essi è autosufficiente per la comprensione della storia, ma è attraverso la fruizione di più testi che si amplia la conoscenza dell'intero universo narrativo, raccogliendo le informazioni che sono disseminate sui differenti canali (Ciancia, 2018).

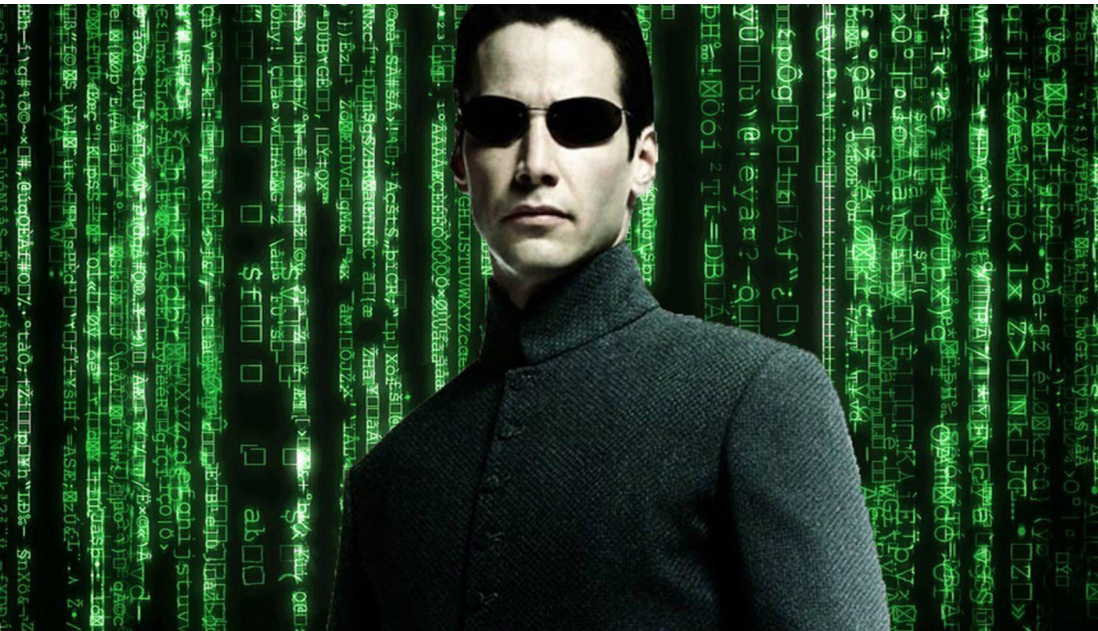


Figura 1.7
Immagine relativa al film
Matrix 4. Presa da: <https://www.ciakclub.it/2020/09/17/the-matrix-4-keanu-reeves-trama/>

1.4.2 Cultura partecipativa

A partire dalla seconda metà del ventesimo secolo, l'approccio alla narrazione inizia ad acquisire tratti interattivi, promuovendo sempre più un intrattenimento partecipato. Se i primi mondi interattivi erano giochi da tavolo la cui ambientazione faceva riferimento a mondi già esistenti, come poteva essere quello de *Il mago di Oz*, per l'appunto, successivamente, con l'avvento del gioco di ruolo da tavolo e, dopo, dei videogiochi, iniziarono ad emergere mondi immaginari concepiti sin dall'inizio per quei media specifici. Basti pensare alle ambientazioni di *Dungeons & Dragons*, il quale fornisce anche un compendio di regole al fine di personalizzare la propria avventura costruendo un mondo originale. Per quanto riguarda i videogiochi e i mondi concepiti per es-

sere vissuti attraverso la mediazione di un computer, alcuni di essi, in particolare quelli appartenenti al filone della narrazione interattiva, verranno approfonditi in seguito nel paragrafo 2.5, mentre, di seguito si indagherà il modo attraverso il quale l'ambiente digitale ha cambiato il modo di fruire una narrazione.

L'evoluzione tecnologica e dei nuovi supporti medialia ha aperto ai fruitori di contenuti la possibilità di partecipare alla loro co-creazione. Secondo Jenkins (2007) le narrazioni transmediali permettono di passare da un consumo individuale e passivo a una fruizione attiva e collettiva. Ne sono un esempio i programmi televisivi che consentono l'interazione attraverso l'utilizzo dei social, o di siti web con contenuti aggiuntivi, che gli spettatori possono navigare per scoprire degli sviluppi di trama da loro ignorati o approfondire il background di un personaggio attraverso la consultazione di una wiki, una enciclopedia online, che può essere creata dagli autori stessi oppure da altri appassionati. La natura partecipativa ed enciclopedica del medium digitale, infatti, garantisce all'audience di contribuire alle "bibbie" di mondi immaginari, raccogliendo le informazioni relative da altri luoghi della rete, generando continua discussione intorno al mondo di riferimento. Il desiderio di contenuto da parte degli utenti non è soddisfatto soltanto dalla fruizione di ciò che viene prodotto dai "creativi". Questo li spinge a generare ulteriore contenuto che viene poi distribuito nei relativi network (Ciancia, 2018, p. 40). Le conseguenze di ciò portano a rafforzare il legame tra audience e mondo immaginario, costruendo delle relazioni durature che possono estendere una storia in altri ambienti e per più tempo rispetto al passato. Il pubblico è sempre più attratto da ambienti che permettono l'interazione simultanea con ciò che stanno osservando, ci si annoia più facilmente dovendo rimanere passivi ad osservare qualcosa che scorre, senza alcuna possibilità di intervenire; questo discorso si riprende nel paragrafo 2.3 relativo alla multi-linearità. Questa strada è attualmente ancora poco battuta e viene messa in pratica soltanto da programmi televisivi che permettono al pubblico di votare, come nel caso dei reality, di intervenire in una discussione attraverso l'utilizzo di social e hashtag, oppure di influenzare la prosecuzione di una storia ad episodi. Come è possibile osservare, si è ancora lontani dall'aver un prodotto che consente un'interazione simultanea. Delle riflessioni molto interessanti possono essere trovare nell'opera *Hamlet on the Holodeck* di Murray (2016). La studiosa sottolinea come ancora si stanno indagando i possibili utilizzi di uno storytelling interattivo che possa integrare i nuovi strumenti introdotti dall'era digitale con i vecchi media, creando, così, un nuovo spazio capace di generare nuove esperienze e modalità narrative.

1.4.3 Nuovi supporti medialti

Il computer ha cambiato notevolmente il modo di raccontare e fruire una narrazione. Una delle sue proprietà più importanti è quella di saper generare proceduralmente del contenuto: attraverso degli algoritmi creati dall'autore, la macchina risponde alle azioni degli utenti in maniera autonoma manipolando gli eventi di un mondo immaginario controllandone i personaggi o simulando le leggi che lo governano. Come scrive Murray (2016), spesso ci si dimentica della natura procedurale del computer, che non ha lo scopo di rappresentare delle informazioni statiche, ma quello di fornire un ambiente interattivo capace di incorporare dei comportamenti emergenti complessi e generare partecipazione attiva. Basti pensare a i mondi delle prime avventure testuali, capaci di generare contenuto attraverso la partecipazione di un giocatore, al quale viene offerta l'opportunità di compiere delle azioni significative in grado di produrre una narrazione moderata dalle regole del sistema; in maniera simile a quanto accade nei giochi di ruolo da tavolo. Per questo motivo, la spazialità è un'altra delle componenti che più rappresentano gli ambienti digitali. Murray (2016) precisa che la spazialità non deriva soltanto dalla forte potenzialità rappresentative del computer che, utilizzando dei potenti motori grafici, è in grado di generare mondi immaginari, ma soprattutto dalla sua abilità nel creare degli spazi collegati e dunque navigabili liberamente e in tempo reale, cosa difficile utilizzando i vecchi media. Il processo di navigazione di uno spazio diventa interattivo ed è possibile spostarsi tra luoghi diversi utilizzando mouse e tastiera. Si pensi al web e alla sua modalità di collegare pagine attraverso l'utilizzo di link, cosa ripresa successivamente per la creazione delle prime narrazioni ipertestuali, come è possibile approfondire nel paragrafo 2.5.5. Un altro aspetto da considerare è la potenza di calcolo dei computer, che è stata utilizzata per migliorare la rappresentazione dei mondi secondari, facendo immergere l'audience in scenari sempre più realistici. È bene sottolineare che lo sviluppo di queste nuove tecnologie impiegate per creare effetti speciali e manipolare immagini, non viene utilizzato solo nei riguardi di mondi videoludici, ma anche in ogni altro tipo di medium digitale, come, ad esempio, nei film di animazione della Pixar. Cambia, dunque, il modo in cui una narrazione viene scritta. Murray utilizza il termine "*storia multiforme*" (2016, *The Multiform Story*) per descrivere una storia che presenta una singola trama in differenti versioni, non fruibili contemporaneamente, riprendendo la teoria dei mondi possibili. L'autore deve, quindi, includere all'interno della storia differenti possibilità narrative, che potranno successivamente essere vissute dall'audience. È opportuno ribadire come si sia passati dall'essere uno spettatore passivo ad essere un partecipante attivo, non solo attraverso la discussione di una storia con altri appassionati, o con un'interazione effimera, come avviene, ad esempio, con serie tv o film, ma anche nella costruzione della narrazione stessa attraverso il compimento di scelte significative. Ma in

che modo è possibile mantenere coerente un mondo dalle infinite possibilità? Anche in questo caso, la natura enciclopedica del computer mette a disposizione degli strumenti che aiutano un autore a tenere sempre sotto controllo l'enorme quantità di dati generati dalla creazione delle infrastrutture di un mondo (Wolf, 2014).

Unendo le proprietà partecipative, spaziali ed enciclopediche del medium, negli anni Novanta diventano popolari i *MUD (Multi-User Dungeons)*, degli spazi virtuali dove i giocatori scrivono la propria avventura attraverso una chat, contribuendo a costruire collaborativamente il mondo con le sue infrastrutture. L'ambientazione è spesso legata al genere fantasy, basata o meno su mondi secondari già esistenti. Gli utenti interagiscono attraverso delle dinamiche simili a quelle di un gioco di ruolo, creando il proprio personaggio ed improvvisando avventure in compagnia degli altri membri della comunità. In questo "discorso" generato da più utenti, non vi è un singolo autore, ma chi vi partecipa contribuisce alla creazione del contenuto, molto spesso anonimamente, utilizzando uno pseudonimo (Aarseth, 1997). Tutti gli eventi vissuti, così come gli oggetti costruiti e le relazioni tra personaggi, sono registrate all'interno del server del MUD, che in questo modo diventa come un'immensa opera narrativa che racchiude genealogie, mappe e cronologie, così come tutte le altre infrastrutture.

In conclusione, è possibile affermare che gli ambienti digitali posseggono delle proprietà procedurali, partecipative, spaziali ed enciclopediche. Le innovazioni più importanti che il medium ha apportato ai testi sono state l'interattività e l'immersione, due concetti dipendenti l'uno dall'altro che fanno utilizzo delle proprietà appena elencate. Murray (2016) definisce l'interattività come l'esperienza dell'utente di poter agire in un mondo procedurale e partecipativo e l'immersione come unione tra dinamiche esploratorie di un mondo e la sua natura enciclopedica. In un ambiente generato dal nuovo medium digitale, gli utenti sono immersi in un mondo consistente, all'interno del quale sono invitati e motivati a compiere delle azioni. Questo fenomeno è descritto da Murray come "*active creation of belief*" (2016, Chapter 3: From Additive to Expressive Form: 2016 Update). Si stanno ancora indagando i possibili utilizzi di uno storytelling interattivo capace di generare forme sempre più complesse di narrazione partecipativa, che non utilizza soltanto parole, suoni o immagini, ma anche nuove forme espressive e organizzative (Murray, 2016). La sfida che il futuro riserva è relativa al saper padroneggiare tutti gli strumenti che i nuovi media hanno portato con la loro nascita, dalla proceduralità all'interattività, in modo tale da espandere continuamente le forme e le modalità della narrazione.

In questo paragrafo si vuole approfondire il concetto di story-world che tende a sostituire quello di narrazione tradizionale. Partendo con la definizione dei vari tipi di mondi ed in che modo un autore può crearli attraverso processi che si verificano all'interno della mente, si discute delle loro caratteristiche ed in che modo un mondo immaginario può essere messo in relazione ad uno reale. Per ultimo si esaminano architettura e infrastruttura, argomento che risulterà centrale anche per la creazione dell'ambientazione della storia della proposta progettuale.

1.5 Mondi a supporto di storie

1.5.1 Dall'immaginazione alla creazione di mondi

Un *mondo narrativo* non è soltanto un contenitore di segni o il luogo nel quale delle azioni sono compiute da personaggi, quelli che Chatman (1970) chiama esistenti, ma è definito "l'ecologia dell'interpretazione narrativa" (Herman et al., 2010, p. 570). Cercando di dare un senso alla narrazione i lettori hanno bisogno di una visione d'insieme data dalla somma di contesto, azioni ed eventi in modo tale da non dover solamente cercare di comprendere ciò che sta accadendo, ma vivere visceralmente quei momenti (Herman et al., 2010). Il mondo narrativo è un organismo dinamico che ha la possibilità di espandersi grazie ad autori e audience che ci interagiscono. Le storie contenute al suo interno vengono distribuite serialmente attraverso diversi canali, sono rappresentazioni che vanno oltre il medium (Ryan et al., 2014). Come è stato possibile esaminare, i progetti transmediali non sono più basate su un solo intreccio o personaggi specifici, ma sono dei mondi complessi, capaci di contenere più storie e più personaggi che presentano dei rapporti di relazione reciproca. Questo ci dà la piacevole impressione di essere immersi in un mondo sempre in espansione, il che è molto differente rispetto ad una classica storia a cui spesso viene associata una chiusura (Jenkins, 2007). Il ragionamento espresso da Jenkins viene ampliato dalla concezione di storia come il susseguirsi di eventi causali che tendono ad una loro completezza. Ryan (2001) definisce un mondo come "un insieme connesso di oggetti e individui; ambiente abitabile; totalità ragionevolmente intelligibile per osservatori esterni; campo di attività dei suoi membri" (p. 91).

Quando si gioca o si legge della narrativa, si interpreta o si osservano personaggi che agiscono all'interno di un mondo che non è quello reale, o *mondo primario*, ma un riflesso di possibilità generato dalla mente dell'autore. Questi mondi immaginari derivano dalla concezione di mondi possibili della metafisica di Leibnitz e della filosofia analitica (Juhl, 2005, Fictional World), come viene analizzato nel paragrafo 1.3.1. Secondo Wolf (2014) è plausibile fare riferimento ad un mondo di fantasia attraverso diversi aggettivi che lo accompagnano e che mettono enfasi su aspetti specifici, anche se spesso vengono usati intercambiabilmente. Un *mondo secondario* fa riferimento alla sua relazione con quello primario e alla differenza che ciò implica. Il termine mondo

subcreato indica la distinzione tra l'atto di creazione di Dio e la sotto-creazione derivata dall'immaginazione dell'uomo, come verrà esplicitato in seguito. Legato alla narratologia è, invece, il concetto di *mondo diegetico*, ovvero che appartiene proprio alla narrazione. Infine, come si è potuto notare, è possibile incontrare *mondo immaginario*, che è il termine più ampio usato per descrivere un mondo di finzione generico senza particolare enfasi su uno dei suoi aspetti. Per poter discutere riguardo i mondi immaginari è necessario prima venire a conoscenza del processo subcreativo che ne porta alla creazione. *Subcreazione* è un termine coniato da J.R.R. Tolkien che indica il processo compiuto da un autore attraverso la combinazione di immaginazione e linguaggio per dar vita ad un mondo secondario, in modo tale da riflettere l'opera compiuta da Dio durante l'episodio della creazione del mondo (Tolkien, 1947/2008, p.103). Tale termine viene anche utilizzato per riferirsi al prodotto oltre che al processo e ciò, secondo Wolf (2014), "suggerisce la loro inseparabile natura, così come Tolkien vedeva linguaggio e pensiero come inseparabili" (Imagination, Creation, and Subcreation). Il processo subcreativo è più comunemente noto con il termine *world-building*, anche se i due concetti denotano sfumature diverse: il *world-building* è più un metodo di costruzione scientifico, progettato fin nei minimi dettagli, mentre la subcreazione presenta delle caratteristiche meno sistematiche e si concentra, invece, sull'esperienza del lettore (Paura, 2014). Un processo subcreativo completo si basa sull'abilità dell'autore nel comporre un mondo secondario coerente sotto tutti i suoi aspetti, capace di attrarre il lettore e farlo sentire parte di un mondo vivo. Quando si è immersi, si prova ciò che Coleridge (1817/1997) definisce sospensione dell'incredulità: vengono messe da parte le certezze che si hanno in relazione al mondo primario e ci si abbandona alle fantasie dell'autore. Tolkien (1947/2008) compie un passo in più rispetto a Coleridge, analizzando come i lettori non si limitino soltanto a sospendere l'incredulità, ma essi credono realmente a tutto ciò che è presente nel mondo subcreato in accordo con le leggi che lo governano, passando da sospensione dell'incredulità a credenza secondaria. Quando subentra l'incredulità, invece, ci si sveglia nuovamente nel mondo primario, i legami con il mondo nel quale si era immersi si rompono, "l'incantesimo viene spezzato; la magia, o meglio l'arte, è fallita" (p.52). Ci si domanda se il mondo secondario possa essere reale o meno, questa sua qualità dipende inevitabilmente dall'abilità artistica del subcreatore che attentamente fa uso dell'immaginazione per dar vita a qualcosa di unico.

I concetti di fantasia e immaginazione vengono ridiscussi a partire dal diciottesimo secolo non solo da Coleridge (1817/1997) e Tolkien (1947/2008) ma anche da Wordsworth (1798/2014). Ciò che accade all'interno della mente umana non è più una semplice associazione di concetti o un riportare alla luce una sensazione provata precedentemente, lo scopo dell'immaginazione è produrre attivamente qualcosa di nuovo, quasi un dovere dell'uomo che è in possesso della qualità divina della creazione (Wolf, 2014, Imagination, Cre-

ation, and Subcreation). In particolare, Coleridge individua due diverse forme di immaginazione: *primaria* e *secondaria*.

L'immaginazione primaria è subconscia, è il potere comune di indagare sulla realtà raccogliendo informazioni dal mondo circostante facendolo comprendere ad ognuno in maniera leggermente diversa.

L'immaginazione secondaria è quella utilizzata da un subcreatore durante il processo creativo. È la sua forma artistica che più lo avvicina a Dio, non solamente subconscia ma anche cosciente. Permette di generare qualcosa di nuovo a partire dagli elementi assimilati dal mondo primario (Wolf, 2014). Ogni qual volta un autore è posto dinanzi alla creazione di un mondo secondario, inevitabilmente sa che deve attingere alla realtà o spera che la sua subcreazione fluisca in quella direzione in modo tale da creare un qualcosa di completo e coerente in grado di provocare gioia al lettore che improvvisamente denota dei dettagli riconducibili al mondo primario (Tolkien, 2008).

Tutti gli esseri umani tendono a creare dei mondi dove poter evadere dalla realtà una volta immersi, per mettersi alla prova o per sperimentare delle possibilità nuove rispetto al reale. Alcuni sono fatti per essere vissuti in solitudine, altri per essere condivisi con altre persone. Ciò che accomuna la maggior parte dei mondi è che vengono creati come supporti per le storie. L'indagine sul rapporto che intercorre tra mondo e storia permette di capire fine in fondo questi concetti.

Se il racconto di una storia inevitabilmente ci porta a conoscenza anche del mondo in cui si svolge la storia, la narrazione e la costruzione del mondo sono processi diversi che a volte possono entrare in conflitto. (Wolf, 2014, *Story vs. World: Storytelling and World-building*).

A questo proposito si propone la distinzione tra storie tradizionali, ovvero lavori in cui il livello di costruzione di un mondo non è molto avanzato e si limita ad incorniciare la storia, ai lavori narrativi nei quali il mondo è ricco di dettagli superflui e non necessari alla comprensione degli eventi Wolf (2014). Sembrerebbe sia possibile affermare che un mondo possa esistere anche senza storie e che le storie possano funzionare anche senza un mondo di riferimento, ma il ragionamento è più complesso di quel che sembra. Quando lo scrittore si mette a descrivere il mondo utilizzando digressioni, fornendo al lettore un grande numero di dati, la narrazione

rallenta, ma ciò significa ampliare il mondo ed estendere il potenziale della storia supportata, evocando sensazioni ed atmosfere differenti aumentando l'immersione. Allo stesso tempo, sono proprio le storie ben fatte che contribuiscono ad attirare il lettore e a farlo rimanere immerso, arricchendo il mondo di cui esse fanno parte (Wolf, 2014). Le descrizioni sono comunque importanti in quanto non dipingono soltanto lo stato attuale delle cose, ma forniscono anche elementi essenziali per permettere al lettore delle inferenze riguardo le componenti del mondo che non vengono menzionate (Juul, 2005). È necessario parificare progressione degli eventi e costruzione del mondo per ottenere un lavoro bilanciato in grado di raccontare una storia all'interno di un mondo immaginario.

Costruire un mondo secondario vuol dire sviluppare le architetture del mondo in cui si sviluppano una o più vicende, compresi i dettagli che non sono visibili all'utente che si avvicina al lavoro finito (Heussner, 2019). Analizzando nel dettaglio la definizione di world-building come processo di creazione scientifico, è trasparente come ciò tende inevitabilmente alla costruzione di elementi non essenziali alla comprensione della storia, ma necessari per l'immersione dell'utente in un universo immaginario completo e credibile. È però altrettanto vero che se una storia si svolge all'interno di un dato mondo secondario è perché ha senso di esistere lì, implicando, quindi, la sua presenza. È possibile dedurre che ogni storia necessita di un mondo secondario di riferimento, poiché essa richiede spazio, tempo e causalità (Wolf, 2014). Pullman utilizza la metafora del percorso e della foresta per descrivere questa relazione simbiotica (Come citato in Hausner, 2019, p. 34). Il percorso rappresenta la storia, la foresta che lo circonda è il mondo. Senza un percorso narrativo, non trovando dei punti di riferimento ci si perderebbe in un fitto bosco di descrizioni. È però altrettanto vero che senza la presenza del bosco, un percorso avrebbe meno senso di esistere e la camminata non sarebbe altrettanto interessante e misteriosa. Difatti ciò che realmente permette di differenziare storie simili è proprio tutto ciò che le circonda, ovvero lo story-world.

Le storie hanno spesso mondi molto incompleti e i dettagli del mondo che sono superflui al racconto della storia sono spesso considerati estranei. Tuttavia, se un mondo deve essere importante per un autore o un pubblico, per essere l'ambientazione di una serie di storie o di un franchise, o semplicemente per essere abbastanza avvincente da far sì che il pubblico voglia entrare indirettamente nel mondo, allora la completezza, o meglio, un'illusione di completezza sarà ciò a cui deve puntare il subcreatore. (Wolf, 2014, Completeness)

1.5.2 Diversi gradi di secondarietà

Una volta appreso il significato e la distinzione che intercorrono tra le diverse tipologie di mondi, reali o immaginari, e il processo subcreativo che ne comporta la creazione, è doveroso aprire una parentesi che riguarda più da vicino il loro essere più o meno secondari. Wolf (2014) fa riferimento a ciò come gradi di secondarietà (*Story vs. World: Storytelling and World-building*). Tre caratteristiche della secondarietà si riferiscono più nello specifico a come il mondo è costruito, a quanto e come esso si differenzia dal mondo primario, a quanto è completo nel suo insieme e in che modo vengono risolti i problemi relativi alla plausibilità dei dettagli inseriti dall'autore. Mentre altre caratteristiche si riferiscono più direttamente all'esperienza del lettore durante la sua immersione nel mondo subcreato. Le prime tre caratteristiche fanno riferimento *all'invenzione*, alla *completezza* e alla *coerenza* del mondo secondario. Wolf (2014) afferma che queste tre proprietà, se sviluppate adeguatamente, rendono un mondo più credibile ed interessante; mi sembra opportuno aggiungere che, così come per l'interattività, la carenza, anche solo in uno di questi fattori, incide molto sull'unicità e sulla bellezza del lavoro finale.

L'invenzione è la caratteristica di un mondo secondario che prende atto del grado di modifica apportato al mondo primario (Wolf, 2014). Un mondo ha bisogno di un certo grado di invenzione per essere chiaramente identificato e per giustificare la presenza di una storia, che altrimenti sarebbe potuta esistere nel mondo primario senza scomodare importanti processi subcreativi. L'invenzione può essere definita come il grado in cui sono state modificate le certezze che si hanno riguardo il mondo primario, Wolf indica i concetti quali geografia, storia, lingua, fisica, biologia, zoologia e cultura come quelli più consigliati per la modifica. In altre parole, si tratta di quanto e come è stato cambiato rispetto al mondo per come lo si conosce. Ravvisato ciò, bisogna comunque fare attenzione a modificare alcuni aspetti che potrebbero rendere la narrazione difficile da interpretare per i narratori. Personaggi e causalità non devono essere troppo distanti dal mondo primario (Wolf, 2014), infatti, risulta difficile legare emotivamente con personaggi che non presentano caratteristiche umane, o comprendere delle leggi

di causa-effetto non coerenti con ciò che si può osservare quotidianamente. In altre parole, "l'invenzione è, quindi, ciò che rende un mondo secondario 'secondario'" (Wolf, 2014, *Invention*). L'invenzione non può che essere legata anche agli altri aspetti della secondarietà di un mondo, tutto ciò di nuovo e distinto che viene creato è accompagnato da una descrizione più o meno dettagliata.

La completezza di un mondo rappresenta il suo grado di dettaglio. Un lavoro può essere definito completo quando riesce a rispondere a tutti i quesiti che gli utenti si pongono durante la sua fruizione. Analizzando ulteriormente questo concetto e riprendendo anche le parole di Wolf (2014), bisognerebbe piuttosto parlare di illusione della completezza, poiché il livello di dettaglio di un mondo secondario non potrà mai essere paragonato a quello del mondo primario. Sarebbe poco fattibile, per un autore, descrivere e spiegare ogni singola minuzia o storia passata di un universo narrativo. Viene da porsi, però, un quesito che emerge quando si analizza un'opera che vuole narrare una storia, ovvero, fino a che grado di completezza costruire un mondo secondario senza che le descrizioni dei dettagli possano intralciare la prosecuzione della stessa?

La coerenza è il grado di plausibilità dei dettagli di un mondo, raggiunta attraverso una meticolosa costruzione delle connessioni che legano insieme le varie parti di cui è composto. È, inoltre, la caratteristica che fornisce i vincoli maggiori per il subcreatore, implicando le interrelazioni tra le varie infrastrutture del mondo che cercano inesorabilmente di assomigliare al mondo primario (Wolf, 2014). Un problema di quando si subcrea un universo ricco di particolari è mantenere una certa coerenza per non rendere vano tutto lo sforzo di tale processo. Da ciò è possibile dedurre che rendere coerente un mondo in continua espansione possa offrire una sfida impegnativa; il modo in cui un autore può avvicinarsi a questa proprietà è quello di dedicare maggiore attenzione ai collegamenti che avvengono all'interno delle infrastrutture primarie di un mondo, ovvero quelle che più facilmente vengono notate dall'audience. Se un elevato grado di coerenza è utile per identificare mondi secondari che devono essere presi seriamente, anche l'incoerenza può giocare un ruolo importante sotto determinate circostanze (Wolf, 2014). Ad esempio, alcuni mondi narrativi, soprattutto quelli relativi al genere umoristico, possono far leva sull'inconsistenza per creare delle situazioni comiche ed inaspettate. La scelta di non fornire dei collegamenti consistenti, inoltre, fa sì che alcuni fruitori del lavoro di riferimento possano cercare di fornire delle spiegazioni, creando delle teorie personali in grado di spiegare le lacune del mondo (Wolf, 2014), generando di conseguenza un circolo di discussione che mantiene in vita l'opera.

Facendo riferimento alle caratteristiche del mondo secondario che riguardano più nello specifico l'esperienza che si ha

venendo a contatto con esso è possibile parlare di *immersione*, *assorbimento* e *saturazione*. La discussione nei loro riguardi va approfondita all'unisono, in quanto sono qualità altamente correlate.

Immersione è un macro-termine che viene usato per descrivere tre differenti tipi di esperienza: fisica, realmente percepita dall'utente che è effettivamente presente; sensoriale, che coinvolge i sensi ma non il corpo; e concettuale, legata essenzialmente all'immaginazione e facente leva sulle descrizioni fornite dall'autore al lettore (Wolf, 2014). Sebbene il tipo di esperienza che producono i testi affrontati in questa tesi sia più vicino a quello sensoriale e concettuale, come nel caso di lavori analogici o videogiochi, c'è da sottolineare come questi ultimi stiano cercando di migliorare l'immersione del giocatore fornendo, ad esempio, nuovi controller in grado di simulare le sensazioni provate dall'avatar, fornendo feedback aptici che utilizzano vibrazioni dinamiche e tasti adattivi che offrono un livello di tensione diversa in base alla circostanza. Il concetto di immersione, però, non è adeguato a descrivere il coinvolgimento emozionale che un utente ha nei confronti di un artefatto. Un giornale ha paradossalmente un grado di immersione superiore a quello di un libro di racconti perché occupa una maggiore visione periferica, eppure non produce lo stesso "tipo di vivida esperienza di andare altrove, in un luogo diverso, che si può trovare in altri media più 'immersivi'" (Wolf, 2014, Immersion, Absorption, and Saturation). Per aiutare a colmare questa lacuna si introduce il termine di assorbimento in relazione ad un mondo secondario.

L'assorbimento dipende sia da quanto l'utente è coinvolto emozionalmente nel mondo, che ricorda molto la metafora di *flusso* di Csikszentmihályi (1990), sia quanto il mondo è in grado di farsi assorbire permettendo la memorizzazione delle sue strutture e sovrapponendole a quelle del mondo primario (Wolf, 2014). Il flusso è uno stato interiore generato quando ci si dedica ad un tipo di attività piacevole e coinvolgente (p. 71).

La saturazione rappresenta il grado di attenzione e immaginazione occupata dai dettagli di un mondo (Wolf, 2014). Se la presenza di dettagli è talmente alta da essere difficile da ricordare, allora il visitatore avrà maggiore stimolo per rientrarci, scoprendo ogni volta nuovi dettagli che prima gli erano sfuggiti. Ciò è essenziale per mantenere vivo ed interessante un mondo con il passare degli anni, che al contrario, potrebbe comportare la perdita prematura di interesse da parte di chi ne fruisce poiché tutti i dettagli del mondo secondario finiscono per essere memorizzati in poco tempo. Prendendo in esame la psicologia della *Gestalt*, una corrente psicologica, nata agli inizi del ventesimo secolo, che approfondisce i temi della percezione visiva e dell'esperienza unitaria nei riguardi di un fenomeno, è possibile applicare gli stessi concetti alla percezione che un utente ha nei riguardi



Figura 1.8
Screenshot di uno dei finali apparentemente incomprensibili del videogame *Bloodborne* (2014).

di un mondo e di una storia. Viene spontaneo immaginare cosa possa essere accaduto nell'ellissi che omette un evento di inframezzo tra due sequenze più importanti. Ad esempio, nell'*Odissea* (2010), pur non essendoci descrizioni relative ai viaggi sul mare, il lettore immagina che tra la partenza da un posto ed il raggiungimento di un altro ci sia stato un lasso di tempo nel quale Ulisse ed i suoi compagni avrebbero veleggiato per raggiungerlo. Se la legge gestaltica della buona continuazione è evidente in questi casi relativi alla trama, un po' più complicato è applicarla alle infrastrutture di un mondo. La Gestalt scaturisce dall'illusione della completezza e della sua quasi impossibilità di creare un mondo secondario completo quanto il mondo primario. Allora le inevitabili mancanze nelle infrastrutture vengono colmate dagli utenti, completando difatti la sua costruzione, spesso utilizzando quello che Ryan (1980) chiama *principio del minimo allontanamento* [*principle of minimal departure*] (p. 406), ovvero l'esperienza che l'audience ha del mondo reale e delle convenzioni del genere che si sta affrontando (Juul, 2011). Questa attività viene svolta in modo involontario ed automatico dal cervello solo e soltanto se i vuoti da colmare sono piccoli, altrimenti ciò che succede è uno sforzo ragionato e volontario da parte di chi vuole collegare dettagli distanti, piacevole solo se le connessioni mancanti vengono percepite come volontarie da parte dell'autore dell'opera (Wolf, 2014). Fornendo l'esempio del mondo del videogioco *Bloodborne* (From Software, 2015) (Figura 1.8), l'autore ha specificato che nel lavoro completo ha voluto mostrare agli utenti solo metà del mondo da lui ideato. Spetta ai videogiocatori riempire da soli i vuoti con la loro immaginazione, fornendo una personale spiegazione dei fatti, indipendentemente dal fatto che ce ne sia una o meno. Questo riflette l'infanzia dell'autore

Figura 1.9

Mappa del mondo de *Il Signore degli Anelli*. Presa da amazon.com/adlp/lotronprimew



nipponico, passata ad interpretare le storie fantasy occidentali che non riusciva completamente a capire a cause della lingua. Ogni giocatore vive e interpreta diversamente il mondo di *Bloodborne*, che attraverso una storia ampia, semplice, coesa, ricca di dettagli lasciati, però, molto vaghi, fa compiere automaticamente un processo gestaltico. In questo caso specifico è interessante osservare come un basso grado di completezza porta a creare un mondo secondario con molta coerenza e ad elevata impronta emozionale, capace di utilizzare le lacune a suo vantaggio. È possibile notare come questo mondo sia ben costruito, infatti gli utenti vogliono estrapolarne i dettagli e ciò ha portato alla nascita di fan-basse incentrate sulla speculazione, tant'è che anche a distanza di nove anni dall'uscita del titolo ancora se ne discute.

1.5.3 Infrastrutture di mondi secondari

I mondi secondari, come è stato possibile analizzare in precedenza, utilizzano i concetti estrapolati dal mondo reale come fondamenta sui quali costruire i propri assiomi, modificandoli o utilizzandoli così come sono per garantire una maggiore comprensione da parte dell'audience (Wolf, 2014). È doveroso sottolineare come la mancanza totale di connessioni tra principi del mondo secondario e del mondo reale possa portare a confusione, finendo per non essere del tutto assimilato. Se i primi mondi secondari sono basati solamente sulla storia e su cosa veniva raccontato all'interno di essa, si è sentita, con lo sviluppo dei mondi transnarrativi, la necessità di espandere l'architettura nascosta che sta alla base del suddetto mondo, per garantire una maggiore ricchezza

di dettagli e dare un senso di coerenza (Wolf, 2014). Le Infrastrutture, dunque, sono delle categorie all'interno delle quali sono conservati gli assiomi di un mondo. Secondo Wolf (2014), ci sono otto tipi di infrastrutture, le prime tre fanno riferimento alle condizioni di esistenza di un mondo, che deve essere uno spazio all'interno del quale degli agenti fanno accedere determinati eventi in un preciso lasso di tempo e per questo sono presenti nella maggior parte dei casi. Le ultime cinque infrastrutture, invece, sono quelle che più raramente vengono cambiate rispetto ai modelli del mondo primario; fanno riferimento agli elementi che compongono il mondo, alle leggi che lo governano, ai suoi abitanti e a come essi ne spiegano i fenomeni. Le infrastrutture possono essere più o meno sviluppate a seconda delle esigenze del mondo stesso, così come la quantità di informazioni relative ad esse che un autore deve fornire all'audience può variare e può essere descritto all'interno delle opere principali oppure fornendo dei materiali secondari nei quali è possibile approfondirle. Di seguito verranno analizzate le infrastrutture del mondo secondo Wolf (2014)

Mappe

Le mappe rappresentano gli spazi del mondo e li mettono in relazione, unificando i luoghi descritti e quelli non percorsi dai personaggi durante le vicende (Figura 1.9). Ciò è molto utile se si intende, in seguito, espandere l'universo narrativo generando altre storie che si svolgono proprio di quei luoghi precedentemente secondari. Consultandone una è possibile stabilire la distanza che vi è fra due luoghi, la conformazione geografica di una regione o il contesto topografico che la distingue. Ogni luogo ha la sua caratteristica e personalità, popolato da abitanti unici, come sarà possibile osservare più avanti, aiutando così l'audience a ricordarlo. Le mappe sono particolarmente utili quando i viaggi hanno un ruolo importante nella storia o quando i singoli fili narrativi che compongono un intreccio si svolgono in aree diverse del mondo. Per questo motivo si trovano mappe soprattutto nel genere fantasy, dove vengono spesso inserite dall'autore direttamente all'interno dell'opera, oppure realizzate dagli utenti a partire da descrizioni o immagini.

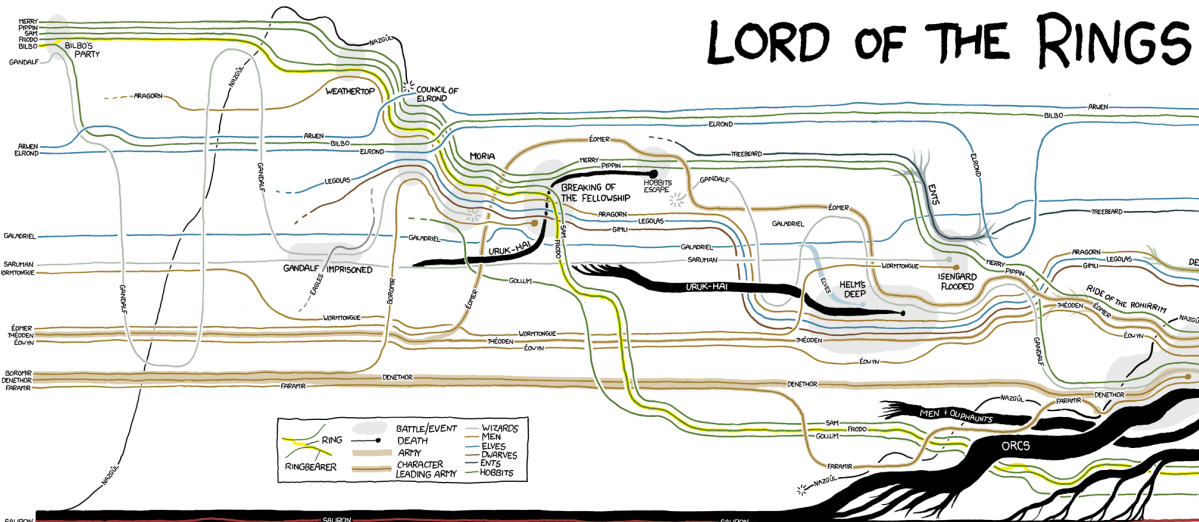
Cronologie

Le cronologie rappresentano i multipli eventi avvenuti in un mondo, sia passati, che presenti, che futuri, unificandoli attraverso una linea temporale. Non vengono utilizzate spesso poiché potrebbero compromettere la fruizione dell'opera, portando l'audience a conoscere in anticipo alcuni avvenimenti fondamentali. Posso, comunque, venire utilizzate a posteriori per rafforzare la consistenza di un mondo e portare a conoscenza di eventi non descritti, riempiendo, così, dei possibili buchi narrativi. D'altro canto, un autore potrebbe anche decidere di lasciare di proposito degli "abissi temporali" (Wolf, 2014, Timelines), non andando a descrivere di proposito cosa è accaduto in un determinato lasso di tempo,

portando attenzione e facendo generare speculazione su quel particolare periodo della storia del mondo. Le cronologie possono essere rappresentate come una lista cronologica di eventi, oppure essere rappresentate attraverso l'utilizzo di grafici (Figura 1.10) e descrivere gli eventi utilizzando diverse scale temporali: una cronologia riguardante un racconto della durata di una giornata sarà, ovviamente, di una minore scala rispetto ad una che prende in considerazione la storia di un popolo immortale. Senza contare tutti i mondi nei quali al loro interno il concetto di tempo è totalmente dissimile da quello del mondo reale, con la possibilità di avere dei viaggi temporali, un diverso scorrere del tempo o calendari propri. Allo stesso tempo una cronologia fornisce differenti contesti per l'analisi delle azioni, ponendole su piani diversi e isolandole, oppure utilizzando rappresentazioni capaci di fornire una visione d'insieme. Nel primo caso si possono analizzare una ad una le catene di cause-effetto avvenute in tempi diversi, nel secondo, si possono osservare come gli avvenimenti interagiscono fra di loro. Tutto ciò che si è precedentemente discusso fa capire l'importanza delle cronologie durante la costruzione di un mondo secondario, che fornendo una linea guida che permette di coordinare tutti gli eventi e renderli coerenti, sia per l'autore che sta progettando, sia, in futuro, per il pubblico.

Figura 1.10
Cronologia degli eventi principali de *Il Signore degli Anelli*. Presa da: <https://xkcd.com/657/>

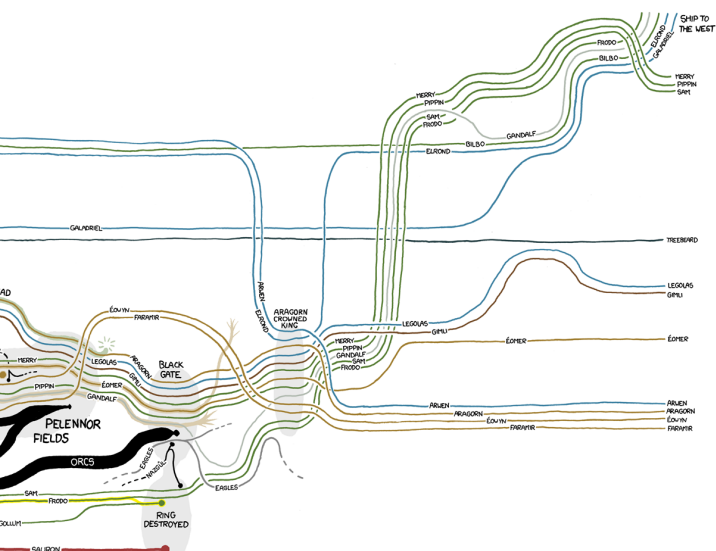
LORD OF THE RINGS



Le genealogie hanno lo scopo di collegare i personaggi gli uni agli altri fornendo il contesto per far capire in che modo interagiscono e da cosa sono legati, sia esso un legame di sangue o un legame sociale. Quindi, è possibile essere posti dinanzi, non solo, ad alberi genealogici che tracciano la storia di una singola famiglia, ma anche ad altri tipi di diagrammi che mettono in relazione personaggi che hanno condiviso una qualche sorta di esperienza insieme ed in che modo il meme viene passato da persona a persona durante l'arco della narrazione. Infatti, le genealogie hanno anche lo scopo di estendere un personaggio, sia dal punto di vista biologico sia dal punto di vista delle esperienze che vengono tramandate.

Natura

Se le mappe hanno lo scopo di rappresentare i luoghi del mondo e metterli in relazione, la natura ne descrive la materialità e le proprietà, sviluppando nuova flora e fauna oppure modificando le leggi della fisica. Non è raro trovare mondi fantastici che modificano specialmente questa infrastruttura per cambiare in modo radicale gli standard del mondo reale. Il tipo di invenzione più comune che riguarda l'introduzione di nuove specie animali o vegetali, spiegando come esse possano interagire fra di loro per creare un ecosistema. Anche le leggi chimiche e fisiche vengono modificate, specialmente nel genere fantasy, dove alcune delle loro componenti e regole vengono governate dalla magia, oppure da scoperte tecnologiche molto avanzate o aliene se il genere è quello fantascientifico.



La cultura unisce natura e storia dando un significato ai personaggi che abitando un mondo, lo rendono vivo anche al di fuori della narrazione. Infatti, la cultura fornisce una visione del mondo plasmando concetti dalla natura in strutture secondarie come arte, tradizioni, o agricoltura e permette di rispondere alle domande che riguardano le basi sulle quali si fonda la civiltà presente nel mondo secondario. È anche vero che un autore può introdurre diversi tipi di culture all'interno del suo mondo, approfondendo, di conseguenza, un popolo che vive in una particolare regione geografica. L'audience può venire a conoscenza della cultura di un luogo nello stesso momento in cui un personaggio la incontra, attraverso descrizioni in antichi codici oppure attraverso il dialogo con persone straniere; questo si verifica soprattutto nei racconti con il tema del viaggio. Così come alcune parti della cultura possono non essere spiegate affatto, lasciando l'utente fantasticare sui possibili meccanismi che spiegano quel particolare dettaglio sociale. Nei media audiovisivi, le immagini e i suoni possono fornire un ulteriore approfondimento nei riguardi della cultura di un popolo: costumi, architettura o macchinari provvedono concreti spunti di riflessione. I conflitti presenti nella narrazione fanno spesso riferimenti a problemi relativi culture diverse che si scontrano come può essere, ad esempio, una relazione amorosa tra due persone appartenenti a famiglie diverse.

Linguaggio

Lo scopo del linguaggio è quello di riorganizzare i concetti della natura e della cultura consacrandoli in un suono e in un segno verbale. Un linguaggio di un mondo secondario è sempre costruito e inventato se diverso da uno di quelli presenti nel mondo reale; l'autore utilizza la costruzione di un linguaggio per fornire maggiore profondità e consistenza all'ambientazione, sia esso formato da centinaia di parole, con relativa grammatica, o soltanto di pochi termini (Figura 1.11). Un linguaggio costruito può essere definito a priori o a posteriori, nel primo caso non è influenzato da nessuna lingua già esistente, cosa abbastanza rara, mentre nel secondo caso il linguaggio trae influenza da elementi già esistenti. Si trovano esempi di linguaggi costruiti soprattutto nel ventesimo secolo, basti pensare a Tolkien, linguista, che a partire dalla costruzione di un linguaggio ha dato origine al mondo di Arda. Si possono introdurre nuove nozioni che non sarebbe possibile esprimere con parole del mondo reale, oppure modificare nomi di concetti esistenti per farli considerare nuovi dall'audience. Così come per quanto riguarda la cultura, anche le barriere linguistiche possono offrire spunti di conflitto, con personaggi che hanno bisogno di superare questo difficile ostacolo al fine di perseguire le proprie azioni.



..... Figura 1.11
Incisioni in elfico dell'unico
anello de *Il Signore degli
Anelli*. Presa da: [https://lego-
lord-of-the-rings.fandom.
com/wiki/The_One_Ring](https://lego-lord-of-the-rings.fandom.com/wiki/The_One_Ring)

Cultura

La mitologia fornisce un contesto alla storia degli eventi attraverso leggende e retroscena. Connette passato e presente di un mondo mettendo in risalto il perché di determinati eventi, che hanno, successivamente, potuto alterare gli equilibri di un mondo. "Le mitologie, quindi, forniscono profondità storica, spiegazioni e scopo agli eventi di un mondo." (Wolf, 2014, *Mythology*). Diversi autori hanno ideato dei veri e propri pantheon di divinità, primo fra tutti Lord Dunsany che, in *The Gods of Pegana* (1905/2019), utilizza brevi racconti, parabole e miti di antichi profeti e re per descrivere gli dèi e il modo attraverso il quale hanno creato il mondo.

Cultura

La filosofia descrive il punto di vista dell'autore, che utilizza i comportamenti ed i pensieri dei personaggi per trasporre nuove idee filosofiche, nuovi modi di pensare, dal mondo secondario al mondo primario generando critica e riflessione su aspetti considerati rilevanti. Più un mondo è completo, e di conseguenza con infrastrutture ben dettagliate, maggiormente questi aspetti si rifletteranno nella visione filosofica di tale mondo, permettendo all'audience di coglierne i messaggi. Questo perché tutte le modifiche, siano esse relative alle leggi della fisica o alla topografia di un luogo cambiano in modo radicale la visione del mondo delle persone che lo abitano, differendo così da quella reale.

Come è possibile intuire, tutte le infrastrutture si intrecciano fra di loro per creare un mondo consistente. Ad esempio, le mappe devono essere progettate in concomitanza con l'invenzione della natura, così come tutte le infrastrutture, specialmente quelle che riguardano gli elementi naturali e culturali, contribuiscono alla creazione di un linguaggio, che è legato alla mitologia. Si può assumere che le infrastrutture, qualsiasi sia il loro grado di invenzione, servono ad espandere il mondo incompleto che l'audience fruisce normalmente. In conclusione, è possibile affermare che i mondi secondari sono un riflesso del mondo primario, che permettono di osservarlo più chiaramente sotto punti di vista diversi. Non solo contenitori di storie, ma organismi dinamici creati dall'immaginazione umana: sono sogni, espressione artistica, fantasie, evasione. Analizzare il mondo in cui vengono costruiti, le caratteristiche e le infrastrutture che li compongono, permette di ragionare secondo uno schema narrativo che mette in primo piano la creazione di uno story-world a quello di una trama. Come scrive Crawford (2005) questo è specialmente necessario se l'obiettivo è quello di creare un'opera di narrazione interattiva, come sarà possibile osservare nella proposta progettuale di questa tesi, dove ci sarà bisogno di progettare un contesto dinamico capace di fornire un'infinita rete di possibilità all'utente che si immerge nel mondo immaginario.

INTERAZIONE

Una volta analizzato il concetto di narrazione e come esso si è evoluto andando a espandersi verso nuovi media attraverso nuove modalità, in questo capitolo si tratta in modo particolare la relazione tra storia e interazione. Per prima cosa si definisce la nozione di interattività per poi discutere nei riguardi di come un testo possa essere inteso come una *macchina narrante* in grado di generare dei discorsi narrativi. Si conclude il capitolo esplorando le principali strategie da adottare per rendere una storia interattiva.

2

Interattività è uno di quei termini che viene spesso inteso nel modo sbagliato, utilizzato impropriamente come iperonimo per qualificare l'ultima novità tecnologica, il digitale e i computer. Ryan (2006) riprende adeguatamente il concetto di interattività come iperonimo, accostandolo, però, alla varietà di relazioni-reazioni che avvengono tra un utente ed un testo. Più nello specifico, Crawford (2005) afferma che l'interattività è "un processo ciclico tra due o più agenti attivi che alternativamente ascoltano, ragionano e parlano" (p. 23).

2.1 Interattività

2.1.1 Qualità dell'interazione

Il processo interattivo è strutturato in tre passaggi che prevedono delle azioni ben stabilite e hanno bisogno di due o più interlocutori (Figura 2.1). Andando ad esplorare il concetto di interattività di un testo, con riferimento particolare ai giochi digitali, ed essendo l'interazione in questo ambito basata principalmente sul binomio uomo-macchina, i termini "ascoltare", "ragionare" e "parlare", vengono utilizzati in maniera metaforica e possono essere sostituiti con "accettare input", "processare input" e "produrre risultati" (Crawford, 2005, p. 29). In un sistema interattivo anche solo la scarsità di uno di questi passaggi porta inevitabilmente ad uno scambio di informazioni deficitario con il conseguente fallimento dell'interazione. In modo da rendere più chiaro quest'ultimo concetto, è possibile fornire un esempio di interazione fallimentare dove l'input di un giocatore viene mal riconosciuto dal computer, fornendo di conseguenza un risultato non atteso, rovinando l'esperienza e in maniera implicita anche l'immersione. È il caso delle avventure testuali, come ad esempio *Colossal Cave Adventure* (1976), del quale si discute nel paragrafo 2.5. Il sistema di input testuale prevede l'utilizzo di parole o frasi specifiche in modo tale da essere riconosciute dal sistema. Nel caso contrario, un errore a schermo suggerisce al giocatore di riprovare inserendo un altro input. Come è ben possibile dedurre, in questo caso vi è come un ritorno alla realtà, con conseguente sospensione dell'attività di gioco.

Una volta esaminata la tematica riguardante la qualità dell'interazione si analizza in che grado un sistema può essere più o meno interattivo. Secondo Crawford (2005) il suo grado di interattività dipende essenzialmente da tre fattori: *velocità, profondità e scelte* (pp. 36-42).

Il concetto di velocità di un sistema interattivo indica la sua reattività nel fornire dei feedback una volta che l'utente ha impartito uno stimolo. Un sistema con una risposta veloce è sicuramente migliore di uno che restituisce lentamente dei dati elaborati. A tal proposito ecco perché spesso i team di sviluppo di sistemi interattivi si impegnano quotidianamente per sviluppare aggiornamenti o migliorie in grado di diminuirne la latenza e permettere agli utenti che vi interagiscono di utilizzarli velocemente. Prendendo come esempio un videogioco dove per interagire con gli oggetti



Figura 2.1
Anche una semplice conversazione è una forma di interazione.

presenti nella schermata bisogna cliccare su di essi, quanto sarebbe frustrante se tra il click (input) del giocatore e la risposta (output) del sistema passassero diversi secondi? L'esperienza sarebbe di certo migliore in un contesto con una velocità di reazione minore e quasi istantanea. Per profondità si intende "penetrare più vicino a cosa ti rende umano" (Crawford, 2005, p. 39). Caratterizza il modo in cui un sistema capisce e genera delle modalità cognitive umane complesse. Maggiore è la profondità di un'interazione, maggiore sarà lo sforzo mentale che gli utenti dovranno compiere per utilizzare il testo (Crawford, 2005). Come è possibile osservare da quest'ultima affermazione, la nozione di profondità, così come il concetto stesso di interattività, è estremamente legata alla definizione di testo ergodico coniata nel 1997 da Aarseth e analizzato nel paragrafo 2.3.2. È necessaria concentrazione per mettere a fuoco, decodificare, ciò che il testo vuole realmente rappresentare e successivamente essere co-creatori del significato. La profondità dell'interazione che richiede il far saltare un dinosauro nella schermata di un noto browser quando manca la connessione ad Internet è certamente inferiore se messa a paragone con un sistema che interagisce con un utente ponendogli dinnanzi delle opzioni drammatiche tra le quali scegliere, come nel caso di un gioco orientato verso la narrazione. Ogni qual volta un utente si trova in una situazione che gli richiede di fornire un input per continuare il processo ciclico dell'interazione, come nei casi appena specificati, sta per compiere una scelta. Quan-

do si progetta per un mondo narrativo interattivo gran parte dell'attenzione che un creatore dovrebbe rivolgere riguarda il cosa l'utente è in grado di fare in una specifica situazione. Le scelte sono il fattore che maggiormente contribuisce al grado di interattività, così come alla qualità d'interazione. Crawford (2005) sottolinea che "l'interattività dipende dalle scelte a disposizione dell'utente" (p. 41). Le scelte devono avere delle caratteristiche in grado di poter soddisfare l'utente, in particolare devono essere significative e coprire la gamma di possibilità che l'utente desidera effettuare in relazione ad una data situazione.

2.1.2 In che modo si interagisce?

Se da un lato si ha un approccio più analitico nel descrivere il termine "interattività", dall'altro, Ryan (2006) incentra le sue speculazioni nel riguardo della relazione tra l'utente e il mondo interattivo, distinguendo due coppie di aggettivi per categorizzare le forme di interattività di un testo: *interna/esterna* ed *esploratoria/ontologica*. Queste modalità interattive fanno riferimento a quelle che Aarseth (1997) chiama funzioni dell'utente, proprietà che un testo ha in relazione alle azioni svolte dall'utente durante la fruizione del contenuto. Oltre all'interpretazione, attività richiesta da tutti i tipi di testi, alcuni di essi possono richiedere un'attività esploratoria o persino la creazione di contenuto che rimarrà successivamente nel testo.

In un'interazione interna l'utente fa parte di un mondo virtuale, identificando sé stesso con un avatar che può essere controllato in prima o terza persona, andando ad alterare di conseguenza anche il tipo di focalizzazione (interna o esterna).

In un'interazione di tipo esterna, l'utente non fa parte del mondo virtuale, ma è un agente posto su un piano diverso, in grado di controllarlo o assistere alle vicende, come ad esempio un dio o un generale a comando delle truppe (Ryan, 2006, p. 114). In questo caso il punto di vista del narratore sarà dall'alto, la focalizzazione nulla.

L'altra coppia di modalità interattive, esploratoria ed ontologica, fanno riferimento all'influenza che hanno le azioni dell'utente nel mondo virtuale. Nel primo caso si avrà un utente al quale si presenta solo la possibilità di esplorare e navigare nell'ambiente senza alterare la narrazione. Differentemente, nel secondo caso, l'utente è chiamato ad effettuare delle decisioni che alterano lo stato del mondo. In relazione a ciò Ryan (2006) precisa che "queste decisioni sono ontologiche nel senso che determinano quale mondo possibile, e di conseguenza quale storia si svilupperà dalla situazione in cui si presenta la scelta" (p. 108). Ovviamente è quasi impossibile prendere delle decisioni all'interno di un mondo senza però averlo esplorato, anche solo in una sua minima parte, di conseguenza si giunge a conclusione riguardo la possibilità di esistenza soltanto di testi interattivi esploratori o te-

sti interattivi sia esploratori che ontologici (Ryan, 2006). La combinazione delle coppie di modalità interattive porta alla creazione di quattro tipi di interattività con diverse caratteristiche e architetture che offrono diverse possibilità narrative (Ryan, 2006).

L'interazione esterna-esploratoria prevede la presenza di un utente esterno che esplora un mondo virtuale, senza la possibilità di cambiarlo. L'interattività risiede principalmente nel poter decidere il percorso narrativo da seguire. Questo tipo di interattività è predominante nella narrativa ipertestuale, caratterizzata dall'utilizzo di frammenti di testo detti *lexia*, navigabili attraverso collegamenti ipertestuali. A questo proposito c'è da specificare che la navigazione del testo non coincide con la navigazione geografica del mondo virtuale (Ryan, 2006). Fanno parte di questa categoria lavori digitali come *Hegirascope* di Stuart Moulthrop (1995) *My boyfriend came back from the war* di Olia Lialina (1996), o lavori analogici come *Ulisse* di James Joyce (1922) e *Il giardino dei sentieri che si biforcano* di Jorge Luis Borges (1941) del quale è stata anche creata una versione digitale ad opera di Moulthrop (1987). Spesso queste opere presentano una rete di *lexia* estremamente complessa, l'utente è posto come all'interno di un labirinto narrativo dove lo sviluppo della storia avviene in maniera casuale poiché l'autore difficilmente può avere il controllo sulla progressione da parte dell'utente. Ciò enfatizza l'esplorazione a discapito della storia (Ryan, 2006). Testi ergodici di questo tipo invitano ad applicare il concetto di *gestalt* narrativa, discusso nel capitolo 1, in modo che una volta riformulati i frammenti e collegandoli con proprie intuizioni, si possa creare una storia avente un senso.

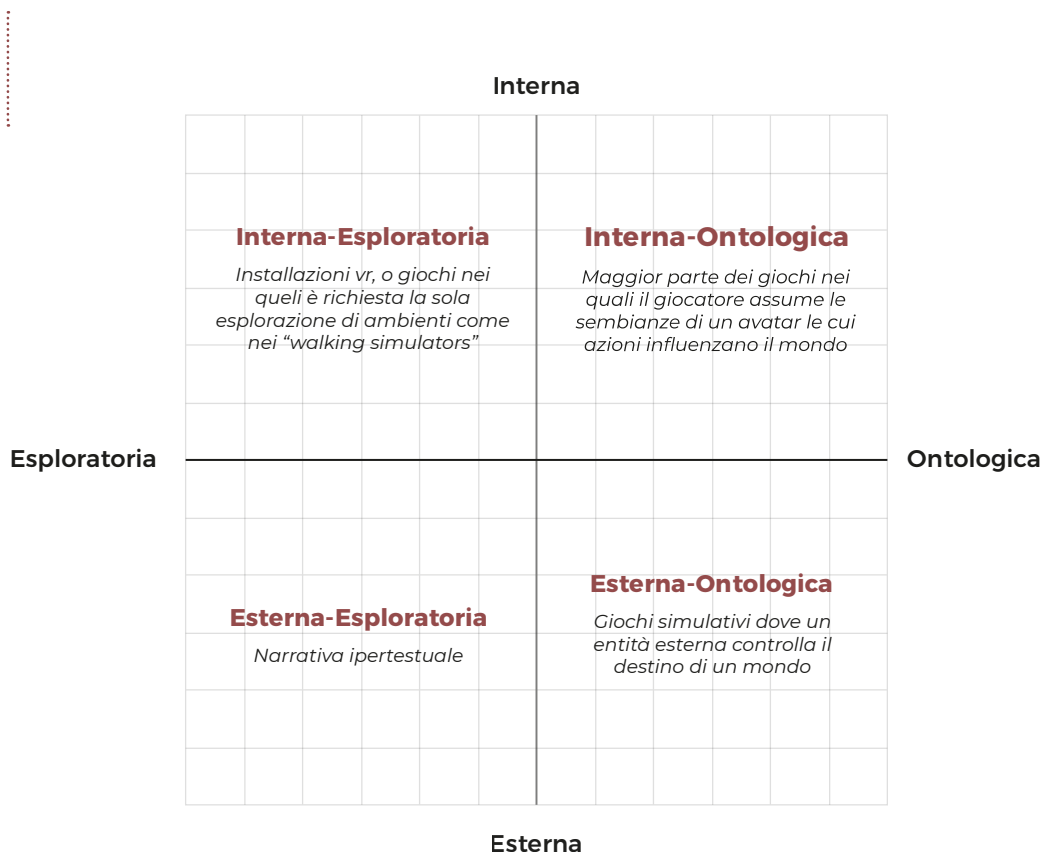
Nel tipo di interazione interna-esploratoria l'utente è posto all'interno del mondo secondario attraverso un avatar o un punto di vista in prima persona. Anche in questa istanza, però, non è possibile svolgere azioni che possono influenzare la narrazione: si è invece testimoni passivi di una vicenda. Non vi è un reale obiettivo e talvolta neanche una fine, solo il piacere di esplorare un mondo senza pericoli per il proprio avatar con gli unici ostacoli rappresentati dalle difficoltà nella ricerca di nuovi posti (Ryan, 2006). Fanno parte di questo tipo di interazione titoli videoludici come *Abzu* di Giant Squid (2016), *Journey* di thatgamecompany (2012), o installazioni VR.

L'interazione nella quale l'utente ricopre il ruolo di una divinità estranea al mondo secondario, ma capace di interagire con le entità che lo abitano prendendo decisioni per loro e modificando l'ambiente creando eventi che alterano lo stato del mondo, è definita esterna-ontologica. L'esempio che più enfatizza questo tipo di interattività sono i giochi di simulazione come *The Sims* e *Dwarf Fortress*, che presentano una narrazione emergente. Questo tipo di narrazione avviene quando i comportamenti degli attori di un mondo offrono una moltitudine di possibilità di combinazione che vengono sfruttate dal narratore, o in questo caso specifico, dal computer, per generare al volo il discorso e almeno una parte della storia (Ryan, 2006). In questo tipo di giochi si è

quasi onnipotenti, ma bisogna comunque sottostare alle leggi del mondo virtuale, mentre il punto di vista è dall'alto per eliminare ogni tipo di ostacolo alla navigazione e all'interazione (Ryan, 2006).

Riguardo l'interazione interna-ontologica Ryan (2006) afferma che "qui l'utente prende forma come un personaggio situato sia nel tempo che nello spazio del mondo virtuale. Le sue azioni determinano il destino dell'avatar e, per estensione, il destino del mondo virtuale" (p. 116). La maggior parte dei videogiochi ricade in questa tipologia di interazione, soprattutto quelli del genere sparattutto, avventura e role-playing game (RPG). La narrazione è vista come un elemento di contorno, un abbellimento usato per rendere differenti giochi con meccaniche simili e per favorire l'immersione del giocatore, che è più interessato a risolvere puzzle o a far fuori nemici rispetto che a creare drammaticamente una storia (Ryan, 2006). In questa tipologia di interazione, inoltre, come afferma Juul (2004), introducendo il concetto di mapping, la differenza tra il tempo del gioco ed il tempo rappresentato è pressoché minima (pp. 131-142), ciò si traduce con un avatar che compie delle azioni che durano quasi esattamente quanto il tempo che un giocatore impiega a dare l'input (Ryan, 2006). Come suggerisce Ryan (2006), per avere una visione generale è possibile tracciare un grafico multiasse (Figura 2.2) che presenta i quattro tipi di interattività ai quattro punti cardinali. Tra di essi troveremo delle categorie che avranno tipi di interattività ibridi con caratteristiche prese dai tipi principali.

Figura 2.2
Grafico multiasse dei quattro tipi di interattività.



2.1.3 Le possibilità di un testo interattivo

Da quanto dimostrato, è possibile affermare che un testo interattivo è una matrice che produce dei risultati una volta rifornita con gli input degli utenti. Di seguito si analizzano i motivi che secondo Ryan (2015, Hypertext and Narrativity) portano un utente ad interagire con un testo.

Determinare la trama

È il motivo più immediato ed è l'attività principale che si effettua all'interno di una narrazione che presenta scelte multiple, con il narratore messo in condizione di determinare il destino dei personaggi e di conseguenza cambiare gli eventi. Sottocategorie di questa attività coincidono con il desiderio dell'utente nel voler spostare la prospettiva di una storia, esplorarne tutte le possibilità o semplicemente far andare avanti la macchina testuale in modo tale da portare la narrazione ad una fine.

Collezionare informazioni

Ad esempio, quando si naviga nel web, in questo caso l'utente interagisce cercando all'interno del testo ciò di cui ha bisogno.

Risolvere puzzle

In questo caso si ha la volontà di superare ostacoli e giungere ad un obiettivo, come all'interno di un videogioco.

Recensire

Gli utenti interagiscono fra di loro dialogando sul testo e commentandone la trama, ciò potrebbe anche influenzare gli autori.

Partecipare alla scrittura

Come nei casi di wiki o altri contenuti generati dagli utenti.

Roleplay

L'utente si immedesima in un personaggio che risponde ad un sistema o ad un altro utente creando un rapporto di azione-reazione.

Risulta interessante notare come anche dalla parte dell'autore dell'opera possa esserci il desiderio di utilizzare un formato interattivo, per permettere al proprio utente di compiere delle azioni che non troverebbero spazio nel campo di possibilità di un testo lineare. Di seguito vengono elencate le possibilità autoriali permesse da una narrazione interattiva analizzate sempre da Ryan.

Permettere scelte

Ogni scelta compiuta dal lettore ha delle conseguenze narrative, ciò fa sì che il mondo nel quale è immerso possa modificarsi ogni volta offrendo delle versioni alternative di una storia.

Guidare alla progressione

Attraverso l'utilizzo di particolari sistemi, come la manipolazione ambientale, la pressione temporale, o i "guard field", vi è la possibilità di indirizzare l'utente verso il percorso giusto da seguire in modo tale da non farlo sentire disorientato e allo stesso tempo controllare che la narrazione stia proseguendo nel modo corretto.

Interrompere la narrazione

Fermando il flusso della narrazione, introducendo la necessità di dover compiere delle scelte si genera incertezza e confusione negli utenti non preparati.

Permettere esplorazione

L'ipertesto permette di indugiare sulle informazioni di background rendendo un mondo molto più vivo.

Come è possibile riconoscere, i termini "narrazione" e "interattività" si riferiscono a concetti che attraverso una continua espansione del loro significato nel tempo hanno visto confondere sempre di più i loro limiti. Il discorso principale di questa tesi si riflette sull'analisi del conflitto tra narrazione e interazione. Un ambiente interattivo, come ad esempio quello di un gioco, può essere considerato narrazione? Sul finire del secolo scorso si sono accese diverse discussioni inerenti al dualismo uomo-macchina e come esso possa essere utilizzato come un nuovo metodo per narrare delle storie, che rimpiazzerà inevitabilmente quello tradizionale. Nacquero, così, dei dibattiti nei riguardi di come e se la teoria narrativa potesse essere appropriata per descrivere questi nuovi formati. Come riportato da Ferri (2014, p. 125), se da un lato i W insistevano sull'utilizzo degli strumenti di analisi narratologica per descrivere le caratteristiche dei nuovi sistemi interattivi, i ludologi, al contrario, ne ricercavano di più precisi in modo tale da focalizzare l'attenzione sulle regole e sulla competizione, non sulle componenti narrative, ritenute un qualcosa di superfluo. In questo paragrafo si cerca di trovare il punto di incontro tra questi due modelli apparentemente contrastanti.

2.2 Il confronto tra narrazione e interazione

2.2.1 Dare una definizione al gioco

Per approfondire e venire a capo della diatriba tra giochi e narrazione, occorre ripercorrere le definizioni che, in maniera continua e costante, a partire dal ventesimo secolo, sono state coniate da studiosi provenienti da discipline diverse per dare un significato completo al gioco. Opere come *Homo Ludens* (1938/2002) di Huizinga e *I giochi e gli uomini* (1958/2000) di Caillois contribuiscono alla nascita dei Games Studies, una disciplina che si occupa di studiare la relazione tra il gioco e gli uomini (Bertolo & Mariani, 2014, p. 5). Huizinga sottolinea come il gioco non sia solo un'attività infantile, ma soprattutto un elemento importante per comprendere il comportamento degli individui. Il giocare è un atto libero e volontario che avviene secondo regole prestabilite in un contesto che è al di fuori della vita reale in un tempo e in uno spazio ben definiti (Huizinga, 1958/2000, p. 17). Essere consapevoli di trovarsi fuori dalla "vita consueta" (Huizinga, 1958/2000, p. 17) e non avere ripercussioni dal punto di vista materiale, non vuol dire che il gioco non possa assorbire completamente il giocatore.

2.2.2 Il gioco come insieme di regole

Partendo da questa prima definizione di gioco ci si sofferma sulla nozione di gioco come insieme ben preciso di regole per indagare più a fondo il concetto di interazione, poiché sono proprio le regole che permettono al gioco di reagire alle azioni del giocatore. È Caillois a caratterizzare il giocare serio e rigidamente regolato dandogli il nome di *Ludus* (1958/2000). Atteggiamento opposto al gioco inteso come *Paidia* (Bertolo & Mariani, 2014, p. 7). Questi due termini verranno esaminati nello specifico del paragrafo 2.6. Riconducendo il concetto di gioco a delle categorie ben precise, Bertolo e Mariani (2014) riportano nella loro opera le quattro tipologie di giochi teorizzate da Caillois in *I giochi e gli uomini* (1958/2000).

Agon

Giochi basati sull'abilità e sulla competizione. Fanno parte di questa categoria i giochi sportivi, quelli strategici (Figura 2.3) e tutti gli altri giochi ad alto livello di sfida.

Alea

Giochi dominati dal caso e dall'imprevedibilità, nei quali il giocatore non può controllarne gli eventi (Figura 2.4).

Mimicry

Giochi di imitazione, nei quali il giocatore agisce nei panni di qualcun altro, come ad esempio nei giochi di ruolo (Figura 2.5).

Ilinx

Giochi che prevedono una sovversione delle regole ordinarie del mondo e che fanno provare forti sensazioni ai giocatori (Figura 2.6).

Anche Suit nella sua opera *Grasshopper* (1978/2005) menziona l'importante ruolo delle regole nella definizione di gioco, che sono come ostacoli non necessari per impedire ai giocatori di raggiungere l'obiettivo finale in modo efficace. Ciò che si intende capire è come le regole possano essere viste non soltanto come un ostacolo inutile e un'autorità tirannica che deve essere sconfitta, ma come qualcosa in grado di accompagnare il giocatore nella partecipazione attiva all'interno di un universo narrativo. Giochi e narrazione possono essere accomunati nonostante le due definizioni siano così distanti? A tal proposito Jenkins (2007) riconduce il concetto di narrazione a tutto ciò che è legato ad un mondo immaginario, portando il dibattito su prospettive transmediali. È possibile considerare i giochi come strumento per espandere un mondo immaginario, un altro media dell'ecosistema transmediale nel quale la storia del mondo può essere arricchita di nuovo materiale. Juul è in disaccordo con questa tesi (2011, *Games and Narratives*) in quanto afferma che i giochi non possono essere considerati narrazione perché non presentano una serie fissa e predeterminata di eventi e, inoltre, essi devono essere considerati come un insieme di attività e regole, non come rappresentazione di mondi, data la loro scarsa coerenza interna. Uno degli esempi più significativi che portano a questa conclusione è il dover spiegare la morte e la seguente reincarnazione dei personaggi di un gioco per permettere al giocatore di continuare la sua avventura. Se da un punto di vista narrativo, il motivo della reincarnazione del personaggio non ha quasi mai un riscontro e risulta incoerente, dal punto di vista delle regole, però, al giocatore è chiaro di aver a disposizione un certo numero di vite, che si traducono nel numero di volte in cui può riprovare una certa sezione del gioco (Figura 2.7). Questo concetto viene anche discusso da Ryan in *Narrative as Virtual Reality 2* (2015, *The Text as Game*) dove asserisce che la natura stessa dei mondi narrativi transmediali li porta inesorabilmente a essere divisi



Figura 2.3

Gli scacchi sono un ottimo esempio di Agon.



Figura 2.4

Il risultato del lancio dei dadi esula dall'abilità del giocatore.



Figura 2.5

Un giocatore di ruolo dal vivo alza il suo elmo.



Figura 2.6

Il concetto di ilinx può essere assimilato all'ebbrezza che si prova sulle montagne russe.

in frammenti eterogenei smantellando la loro coerenza spazio-temporale e, per questo, diventando materiale adatto per i giochi.

Se il problema della coerenza narrativa è visibile soprattutto nei giochi analogici, dove le regole semplici non possono garantire un livello di coerenza elevato del gioco, con l'avvento del digitale nuovi strumenti sono stati utilizzati dai giochi per fornire una rappresentazione più precisa e dettagliata dei mondi. In particolar modo Juul (2011, *Fiction in Games*) descrive tre punti di forza dei videogiochi in questo ambito.

1. Le regole che gestiscono le infrastrutture del mondo secondario divengono automaticamente gestite dalla macchina.

2. Le regole sono nascoste al giocatore, che in questo modo è portato a considerare il gioco non come un insieme di regole ma come un mondo immaginario all'interno del quale è possibile immergersi liberamente.

3. L'immaterialità del videogioco, in combinazione con i miglioramenti apportati in campo della grafica 3D, rende più facile la rappresentazione del mondo secondario.

Riguardo i primi due punti c'è da specificare che gli sviluppatori possono fornire ai giocatori di strumenti che minano l'integrità della coerenza narrativa, come ad esempio dei codici in grado di alterare queste regole (Juul, 2011). Si delineano due binari differenti: uno porta a definire la costruzione di mondi completamente immersivi, l'altro si concentra sul giocatore e sull'atto del giocare, senza pensare alla coerenza narrativa. Questi due differenti tipi di giochi vengono meglio approfonditi nel paragrafo 2.6.1. Chiarito ciò, la narrazione e le regole non possono essere indipendenti l'una dalle altre. Anche nei giochi in cui la componente narrativa è ridotta al minimo indispensabile, essa aiuta a comprendere meglio le regole del gioco. Il conflitto risiede nel fatto che le regole e la rappresentazione del mondo non coincidono, fornendo delle informazioni errate o inconsistenti che falliscono nell'intento di aiutare il giocatore. Juul (2011, *Games and Narratives*) utilizza l'esempio del gioco *Myst* (1993), che viene discusso in maniera approfondita nella scheda di analisi all'interno dell'appendice, come modello problematico per l'implementazione delle regole del sistema nel mondo immaginario. Il gioco suggerisce la possibilità di poter manipolare gli oggetti, ma solo alcuni reagiscono all'interazione, mentre altri restano inerti. Nello stesso gioco sono presenti temi complessi come l'amore o il conflitto tra due fratelli intrappolati in mondi paralleli; nulla di tutto ciò ha riscontro nelle meccaniche di gioco, che vedono il giocatore risolvere dei puzzle per poter avanzare nella sezione successiva. La narrazione viene utiliz-

zata come un contorno per il gameplay. Uno degli ostacoli da risolvere nella diafrasi tra interazione e narrazione è l'importanza della progettazione di mondi immaginari che possano riflettersi in maniera corretta nelle regole del gioco.

2.2.3 Gioco e narrazione: parenti distanti

Volendo approfondire ulteriormente la relazione tra gioco e narrazione, Crawford, nella sua opera *Chris Crawford On Interactive Storytelling* (2005), ci offre, nello specifico, una definizione per il termine videogiochi, come sono effettivamente giocati, e a partire dalla definizione discute su quanto essi siano in realtà lontani parenti delle storie:

Una forma di intrattenimento interattivo che coinvolge temi semplici e/o violenti, che fa molto affidamento su fattori estetici, in cui i giocatori devono allenare la loro capacità di coordinare occhio e mano, di risolvere puzzle e di gestire delle risorse. (p. 46)

Ovviamente, come precisato dall'autore stesso, questa definizione non può essere applicata ad ogni gioco esistente, soprattutto in un contesto come quello moderno dove vi è il desiderio collettivo di elevare questo medium ad una forma d'arte. Uno dei concetti che più di altri determina lo scontro tra giochi e storie è soprattutto quello relativo ai temi affrontati. Spesso, anche nelle storie più banali lo sviluppo dei personaggi e del mondo secondario è molto più dettagliato rispetto agli stessi elementi presenti nei giochi. La struttura portante dei giochi è il loro fattore estetico, che ha lo scopo di coprire le lacune dal punto di vista dei temi presentati. C'è sempre la ricerca della miglior grafica possibile al fine di ammaliare gli spettatori, ma è dimostrato come basarsi esclusivamente sul fattore estetico sia soltanto un espediente che porta al fallimento dell'opera stessa. Nel caso dell'assenza di temi e di una struttura narrativa complessa, dopo un breve periodo di entusiasmo collettivo generato dalla grafica di ultima generazione, all'audience non rimarrà nulla e nessun messaggio verrà recepito. Il ragionamento appena compiuto vuole far riflettere su come i giochi e le storie siano dei parenti lontani. Cercare di accomunare i due concetti potrebbe non essere la strada giusta da prendere per risolvere il conflitto tra sistemi interattivi e narrazione.

Se la storia deve essere veramente interattiva, il giocatore deve essere in grado di cambiare la storia, ma se il giocatore cambia la storia, l'artista non può controllarne lo sviluppo e il giocatore probabilmente rovinerà la storia.

(Crawford, 2005, p. 81)

Uno dei principali problemi risiede nel fatto che le forme narrative sono quasi sempre del tutto state lineari e non interattive, con una trama che ruota attorno a temi ben stabiliti, sulla quale gli scrittori hanno impiegato gran parte della loro energia al fine di creare quella che potesse al meglio esprimere un messaggio. Riprendendo le parole di Crawford, se, dunque, un sistema interattivo richiede un'audience coinvolto, che ha la possibilità di cambiare la trama a proprio piacimento, tutto il lavoro svolto dagli scrittori sarebbe vano, in quanto andrebbero distrutti tutti i delicati equilibri della storia (p. 50). Proprio per questo motivo i designer di una narrazione interattiva hanno la tendenza a non concentrarsi abbastanza sullo sviluppo di una storia dai temi complessi, in quanto poi deve essere data in mano ai giocatori. Uno degli esempi più discussi riguardo questo aspetto è quello relativo al primo videogioco della serie *Doom* (1993). La casa di sviluppo era indecisa se utilizzare un approccio di design che portasse alla scrittura di una storia in modo tale da legare insieme tutti gli elementi del gioco, oppure se concentrarsi esclusivamente sul gameplay. Si è poi deciso di proseguire sulla seconda strada, portando il gioco ad essere uno dei migliori del genere sparatutto e dimostrando, così, l'apparente inutilità della componente relativa alla narrazione.

Dall'analisi delle discussioni appena esaminate, vien da sé pensare che narrazione e interazione siano incompatibili. Da un lato si trova il mito della trama che non deve essere contaminata da agenti esterni, con una propria struttura fissa e predeterminata, dall'altro, si trova la fazione che pone al primo piano l'agenticità dell'utente e solo in secondo piano gli elementi narrativi.



Figura 2.7

Schermata che mostra il numero di vite rimaste nel gioco *Super Mario Bros* (1985).

2.2.4 Il gioco come universo narrativo

Per risolvere questo problema si ha bisogno di un nuovo tipo di approccio che prende in esame il concetto di astrazione: cambiando la prospettiva dei problemi si è in grado di affrontarli da un altro punto di vista. Crawford utilizza un esempio intelligente che adotta i concetti di determinismo e libero arbitrio ripresi della terminologia cristiana per descrivere la connessione tra interazione e storia: il determinismo è una concezione filosofica secondo la quale nulla avviene per caso tutto è già stato deciso, proprio come gli eventi di una storia che sono già stati strutturati dallo scrittore e non potranno mai cambiare. Il libero arbitrio, al contrario, afferma che ogni persona ha la facoltà di agire secondo la propria volontà e non è soggetta a forze esterne. Questa è un'analogia perfetta per descrivere i giocatori di un sistema interattivo. È chiaro come sia in una storia, sia in un gioco ci si trovi davanti alla presenza di un mondo. Sempre per continuare l'analogia religiosa, nel primo caso lo scrittore è come una divinità che crea un mondo ed esercita il suo controllo con gli eventi della storia, predeterminando le scelte dei personaggi, nel secondo caso invece, il designer crea un mondo con delle regole ben precise e dona ai personaggi la libertà di poter agire liberamente, con l'unica limitazione dettata dalle regole del sistema.

Se il problema risiedesse tra storia e interazione, si potrebbe cambiare uno dei due fattori portandolo ad un piano di astrazione superiore. A quel punto, non parleremo più di storia e interazione ma di metastoria e interazione. (Crawford, 2005, p. 52).

La metastoria qui discussa non fa riferimento alla trama del racconto o allo svolgimento cronologico degli eventi, ma ad un universo di possibilità drammatiche che ruota attorno ad un tema ben preciso e permette all'utente di esplorarne le possibilità. Ritorna il concetto di gioco come serie di regole, ma in questo caso non sono viste come un'autorità tirannica, anzi, sono dedite a garantire la coerenza del mondo immaginario. La creazione di un mondo secondario è approfondita nel paragrafo 1.5, relativo alla subcreazione, così come nel terzo capitolo, relativo alla proposta progettuale. È chiaro come costruire questo universo di infinite possibilità possa risolvere il problema della partecipazione dell'utente, che, in questo caso, non è più un elemento estraneo in grado di distruggere una trama ben strutturata, ma un elemento attorno al quale impostare lo sviluppo di una narrazione interattiva. Creare un universo di possibilità drammatiche vuol dire proprio proporre delle scelte significative ed equilibrate al giocatore, che in ogni momento è chiamato in causa per

portare avanti la narrazione. Ogni qual volta un utente fruisce di una narrazione interattiva, la somma delle sue azioni genera una sequenza di eventi, una storia che è diversa di volta in volta. Ciò è impossibile quando ci si avvicina alla lettura di un racconto lineare, in quanto la sequenza di eventi rimane sempre la stessa lettura dopo lettura.

2.2.5 Sviluppi futuri: il gioco come forma d'arte

Dopo aver analizzato i concetti di interazione e narrazione è possibile giungere a conclusione che i testi interattivi, e in particolar modo i giochi, sono una forma per raccontare storie. Attraverso una costante ricerca e innovazione si sta studiando il modo nel quale integrare nel miglior modo possibile gameplay e narrazione, abbattendo i muri che li dividono e che, una volta, sembravano insormontabili. La linea che divide il mondo immaginario e le regole che stanno alla base del sistema ludico sta diventando sempre più labile, con meccaniche che si integrano in maniera coerente nel contesto narrativo. Ne è una prova il fatto che i giochi stanno passando da una metodologia di sviluppo incentrata sul gameplay e sulle regole, ad una incentrata sulla narrazione. Lo stesso *Doom*, di cui se ne è discusso in precedenza, sta cercando di integrare forme narrative in grado di supportare e fornire un contesto coerente al giocatore, come ad esempio l'utilizzo dello storytelling ambientale: il protagonista non è più un anonimo soldato che lotta contro dei demoni spaziali, ma diventa una semi divinità con i suoi conflitti interiori, un angelo intrappolato in un inferno spaziale che ha perso la propria sanità mentale dopo secoli di lotte contro demoni per proteggere la razza Umana (Figura 2.8).

Mentre alcuni sottolineano come i giochi non possono in alcun caso essere simili alle storie, c'è comunque da riconoscere il loro potenziale nel coinvolgere attivamente un'audience. Koster in *A Theory of Fun for Game Design* (2013) discute del desiderio dei giochi di essere riconosciuti come forma d'arte, di essere quindi dei puzzle da risolvere che rimandano ad interpretazione personale, senza avere per forza una sola soluzione giusta. È altresì ovvio che qualcuno può cercare di interpretare il vero significato di un gioco, ma questo non è stato ancora lo scopo dei giochi, è più un esercizio compiuto personalmente dal giocatore. Solo quando la complessità del tema di un gioco raggiungerà la stessa complessità di uno spartito musicale o del capire il vero significato di un dipinto, allora li potremmo definirlo maturo artisticamente. Inoltre, i giochi rappresentano i comportamenti umani, che vengono visualizzati su uno schermo, mentre le forme d'arte più complesse, come nel nostro caso un racconto, esplorano e rivelano la condizione umana. Sono rappresentati come sistemi chiusi e quantizzati rispetto agli

altri media, ma possono generare diverse opportunità rappresentative includendoli all'interno del loro sistema. I designer dovrebbero creare giochi senza delle soluzioni complete, arduo compito, con pattern poco distinguibili e variabili nel tempo, prestando attenzione alla relazione tra gioco e giocatore. Fino ad allora avremo sempre dei giochi destinati ad essere semplici, non duraturi, banali e bel lontani dal concetto di narrazione.





..... **Figura 2.8**

Cover art del gioco *Doom* (2017). Presa da www.nintendo.it/Giochi/Nintendo-Switch/DOOM-1276066.html

Una volta esaminato il rapporto che vi è tra storia e interazione, soprattutto nei riguardi di un medium fortemente caratterizzato da quest'ultima, come quello videoludico, viene da sé porsi delle domande nei riguardi di come siano strutturate le storie che possono prevedere multiple variazioni di una specifica trama. Discutere questo tipo di narrazione consiste nell'analizzare le qualità che caratterizzano il cybertesto: la non linearità o multi-linearità, la multi-vocalità e la tendenza nel fondere visivo e verbale (Landow, 2006, p. 56).

2.3 Testi ergodici e multi-linearità

2.3.1 Lineare, non lineare, multilineare

Un lavoro lineare è un testo nel quale le parole vengono lette convenzionalmente partendo dall'inizio e giungendo alla fine. Di conseguenza, un testo diverso da quello lineare non è una sequenza fissa di parole, ma qualcosa che cambia da lettura a lettura in base ai meccanismi del testo stesso (Aarseth, 1994, p.51). Per descrivere questa nuova tipologia di testi, distinguendoli dai tradizionali testi lineari, in molti hanno cercato di discutere riguardo la terminologia da adottare. Gli studiosi Aarseth (1997) e Murray (2016) sono restii nei riguardi dell'utilizzo dell'espressione *non lineare* per indicare opere che non seguono le teorie aristoteliche di unità e continuità, innanzitutto perché questo termine fa riferimento ad una "qualità negativa, come la mancanza di un'organizzazione lineare" (Murray, 2016, Chapter 2: Harbingers of the Holodeck: 2016 Update), e in secondo luogo perché una volta che ci si avvicina a questo tipo di testo ciò che viene generato è comunque un testo lineare.

Da qui in poi si utilizzerà il termine *multilineare* per discutere riguardo narrazioni che permettono multiple versioni di una trama principale (Murray, 2016, The Multiform Story). Ricorrendo all'astrazione, è possibile creare un'infinita rete di possibilità a partire da una singola storia e dal suo tema centrale. Ogni utente, interagendo con una narrazione multilineare, è in grado di generare una storia, incommutabile ed esclusiva di chi vi ha partecipato nella sua creazione. Come afferma Landow (2006), la linearità non scompare del tutto, adesso risiede nell'esperienza individuale di un lettore che non è più obbligato ad inseguire un singolo percorso. Dinanzi a lui si aprono un gran numero di possibilità che sequenza dopo sequenza, anche se quei percorsi prendono direzioni strane o si ripiegano su sé stessi, generano la sua storia.

Un testo digitale interattivo non è l'unica forma testuale che ha la caratteristica di essere multilineare. Si specifica che questa qualità si riferisce solo all'organizzazione del testo che è legata al modo in cui un utente può interagirci; elementi propri della narrazione, come tasselli che la costituiscono, non influenzano il suo essere più o meno multilineare: una narrazione può descrivere una complessa successione di eventi proposti in maniera non sequenziale, ma comunque essere vissuta tramite un testo lineare (Aarseth,

1994). Aarseth si allontana dal concetto di interazione forse perché proprio in quel periodo l'indagine sui sistemi interattivi portava con sé ancora dei dubbi e l'interattività era vista come qualcosa di evanescente e magico. Infatti, scrive che "la parola interattivo opera in modo testuale piuttosto che analitico, poiché connota varie idee vaghe di schermi di computer, libertà dell'utente e media personalizzati, mentre non esprime con chiarezza nulla" (1997, p. 48). Rimane estraneo, dunque, al concetto di interattività, rimpiazzandolo con quello di *ergodismo*.

2.3.2 Letteratura ergodica

Il concetto di letteratura ergodica si sviluppa verso la fine degli anni Novanta ad opera dello stesso Aarseth per caratterizzare le qualità della letteratura digitale in contrapposizione a quella cartacea e ragionando sul concetto di una narrazione non più legata al suo medium specifico. "Nella letteratura ergodica, è richiesto uno sforzo non banale per consentire al lettore di attraversare il testo" (Aarseth, 1997, p. 1). Questa non banalità del quale si parla ha a che fare con *l'agentività*, o *agency*, del lettore, ovvero la capacità umana di operare in un contesto per modificarlo, in questo caso specifico le azioni compiute guidano gli eventi del testo. La narrazione multilineare si distingue da quella convenzionale in quanto il lettore, che diventa utente, agisce in un nuovo contesto dove non basta girare semplicemente delle pagine, ma viene coinvolto mentalmente e fisicamente. Aarseth, nella sua opera pionieristica *Cybertext: perspectives on ergodic literature*, si riferisce a ciò come le *funzioni dell'utente* [*user functions*] (Figura 2.9). La *funzione interpretativa* [*interpretative function*] è l'unica che appare all'interno di testi lineari, è la mera attività dell'utente che interpreta un testo, tutte le azioni svolte vertono sulla creazione del significato. Il testo multilineare, oltre alla funzione interpretativa, ne presenta altre tre, che fanno riferimento nello specifico alla sua maggiore complessità di fruizione. La *funzione esplorativa* [*explorative function*] prevede che l'utente scelga il percorso da seguire, ovvero il modo in cui incontrare i segmenti narrativi che lo porteranno, successivamente, alla conclusione. Nella *funzione configurativa* [*configurative function*] l'utente sceglie il modo in cui gli elementi testuali già presenti nel testo vengono combinati per produrre un nuovo significato. L'ultima funzione, chiamata *funzione dinamica* [*textonic function*], fa riferimento alla possibilità di aggiungere all'interno dell'opera ergodica stessa, ulteriori elementi testuali originariamente non presenti.

Come affermato da Ryan (2001), però, i termini "ergodico" e "interattivo" non sono intercambiabili, poiché il primo non permette di classificare in modo adeguato le opere che modificano loro stesse in base all'azione dell'utente. Come precedentemente esaminato, è necessario un binomio di azione-reazione tra due sistemi comunicativi per poter realmente parlare di interazione e conseguentemente di testo

interattivo. Ad esempio, un testo stampato, anche se classificato come ergodico, non potrà mai cambiare la sua struttura o avere la stessa gamma di possibilità narrative di un testo digitale. A differenza del medium analogico, un computer ha la possibilità di intervenire nel processo di co-creazione del significato, non è semplicemente il mezzo attraverso il quale vengono restituiti dei risultati; si approfondisce nel paragrafo 2.6. Quindi, se ci si basa sul ragionamento di Ryan (2001), si chiameranno ergodici, o cybertesti, i testi multilineari analogici, e sia interattivi che ergodici quelli multilineari digitali; nonostante anche i testi analogici possono presentare architetture testuali simili ai testi digitali. Alla parola testo, che non è più vista come una sequenza di significati, viene aggiunto il prefisso "cyber", in modo tale da sottolineare la sua natura di macchina (Ryan, 1997). In modo tale da avere una visione di insieme più chiara è possibile ricorrere ad uno schema che illustra la tassonomia dei testi ergodici e non ergodici (Figura 2.10).

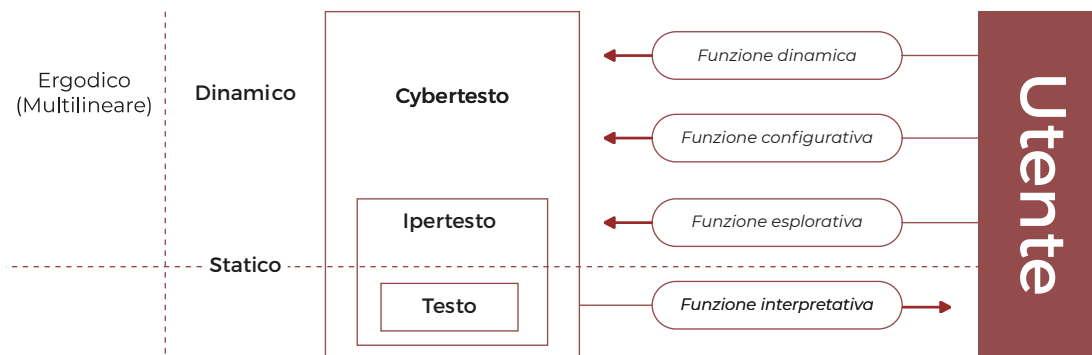


Figura 2.9
 Funzioni dell'utente in relazione alla tipologia di testo. Modello del sistema di un cybertesto. Rielaborazione tratta da Ryan (1997, p. 64).

Il testo diviene, dunque, una matrice di significato in grado di generare una pluralità di intrecci. Tutto ciò di nuovo che è generato dipende non solo dalla condizione iniziale del testo ma anche dagli input che vengono trasmessi e di conseguenza incorporati (Ryan, 2001). Come discusso da Ferri (2014) è utile affrontare questo discorso assimilando il concetto di testo ergodico a quello di dispositivo, o macchina narrante, che genera singoli intrecci una volta creatosi un fenomeno interattivo tra la macchina stessa e uno o più utenti. Prendendo come esempio di matrice semiotica un gioco si cerca di analizzarne in che modo l'interazione con esso possa portare alla formazione di un testo o, in questo caso specifico, di un testo partita (Ferri, 2014, p. 116). Come è stato possibile dimostrare in precedenza, la macchina testuale ha al proprio interno un numero indefinito di storie, ognuna delle quali "impossibili tra loro in un solo testo" (Ferri, 2014, p. 119), che verranno generate solo e soltanto in determinate circostanze; in questo caso specifico dalle azioni dell'utente e dalle reazioni del sistema ludico che avranno impatto sulla sensazione di agentività del giocatore. Tutto ciò che appare durante l'interazione con il testo è raccolto dentro dei contenitori chiamati repertori della matrice (Ferri, 2014, p. 119), che possono avere al loro interno tutto ciò che riguarda gli elementi audiovisivi, oppure le regole che gestiscono e determinano il funzionamento del sistema, si parlerà di repertori audiovisivi nel primo caso, mentre di repertori strategici nel secondo (Ferri, 2014). In conclusione, è possibile affermare che il dispositivo semiotico non esiste di per sé, come avviene per i testi lineari dove il lettore è passivo, ma ha bisogno della partecipazione attiva dell'utente che non vede la narrazione apparire autonomamente, ma anzi, ne è componente essenziale per la sua creazione attivando i vari repertori che ne fanno parte (Ferri, 2014). Come è possibile dimostrare, i cybertesti mettono in discussione la fissa struttura lineare della trama proposta da Aristotele nella Poetica (Aristotele, 2000) essendo per natura non strutturati in maniera lineare, non avendo un inizio e una fine ben definiti e facendo crollare la concezione di unità degli elementi narrativi, che possono cambiare continuamente (Landow, 2005). Per risolvere il problema dell'incipit, spesso viene utilizzato un frammento di testo, o nodo, iniziale in modo tale da accompagnare l'utente nella sua prima immersione. Esso fornisce le stesse funzioni di una pagina introduttiva o di un paragrafo iniziale di un testo lineare (Landow, 2005) e può essere identificato con un semplice "inizia la partita", come nel caso della maggior parte dei videogiochi. Per quanto riguarda la fine, i cybertesti spesso non ne tengono realmente traccia e fanno leva sul senso di soddisfazione dell'utente, specialmente nei primi lavori ipertestuali in cui la quasi infinita espansione del testo ne portava alla conclusione, appunto, quando il lettore ne era annoiato o soddisfatto, smettendo, di fatto, di interagirci. Prendendo come riferimento il romanzo ipertestuale *Afternoon* (1994), l'autore Michael Joyce afferma che la storia ha una fine solo quando non progredisce più, quando si ripete costantemente senza cambiare, oppure quando il

lettore è stanco o soddisfatto dell'esperienza che ha vissuto. Anche quando un lavoro multilineare propone una fine propria, non è possibile comunque definirla tale in quanto ci sarà sempre una parte inesplorata che l'utente avrà voglia di scoprire; come specificato precedentemente ciò che viene generato ogni volta che ci si avvicina ad un testo ergodico è sempre qualcosa di unico e diverso e presenta, di conseguenza, differenti finali. La responsabilità della chiusura non appartiene più al testo ma è prerogativa di chi vi si avvicina (Landow, 2006).

Figura 2.10

(a) Tassonomia dei testi ergodici; (b) tassonomia dei testi non ergodici.



Il cybertesto, come ora dovrebbe essere chiaro, è l'ampia gamma (o prospettiva) di possibili testualità viste come una tipologia di macchine, come vari tipi di sistemi di comunicazione letteraria dove le differenze funzionali tra le parti meccaniche giocano un ruolo determinante nel determinare il processo estetico [...] il cybertesto sposta l'attenzione dal tradizionale trio di autore/mittente, testo/messaggio e lettore/ricevitore al rapporto cibernetico tra le varie parti (partecipanti) della macchina testuale. In tal modo, sposta l'attenzione su alcune parti tradizionalmente remote della galassia testuale, lasciando la maggior parte degli ammassi luminosi nelle sole aree centrali. (Ryan, 1997, p. 22)

2.3.3 Multi-linearità: una strada poco esplorata

Una volta assimilati i concetti di macchina semiotica e testo multilineare, di seguito ci si vuole interrogare sui motivi che potrebbero spingere un autore a scrivere un tipo di narrazione lineare piuttosto che una multilineare. Come afferma Murray (2016), è possibile osservare come sempre più testi, a partire dal ventesimo secolo, sebbene molti ancora in un formato stampato, hanno iniziato lentamente ad abbandonare il classico sistema di narrazione lineare, spingendo verso una forma inesplorata di narrazione che contempla la multi-linearità. Gli autori sperimentano ciò che prima il cinema e televisione e successivamente il computer proponevano per sfidare i limiti del lascito aristotelico. Parte di ciò è anche legato alle nuove scoperte nell'ambito della fisica del ventesimo secolo, che mettono in evidenza come la percezione del tempo e dello spazio non siano più una certezza assoluta. L'espressione della vita aveva bisogno di essere riflessa in un nuovo modello di narrazione composto da possibilità che viaggiano parallelamente (Murray, 2016). È interessante notare come anche alcuni testi del passato, come ad esempio *Ulisse* di Joyce, abbiano utilizzato delle caratteristiche simili a quelle degli ipertesti per modificare l'approccio del lettore nei riguardi del testo, fornendo spunti di riflessione nei riguardi di un necessario e continuo evolversi della narrazione, che ha portato alla creazione di nuovi sistemi digitali al supporto di storie, come si analizza nel paragrafo 2.6.

Cova e Garcia, nella loro opera *The Puzzle of Multiple Endings* (2015), indagano nei riguardi della scarsità di testi che presentano una narrazione diversa da quella lineare cercando di trovare delle potenziali soluzioni. Come sarà possibile notare, non si è ancora giunti ad una soluzione definitiva, ma è possibile prendere spunto e generare delle discussioni interessanti relative a questo fenomeno.

Il primo punto analizzato è legato al rapporto emozionale che unisce l'audience ad un testo, ed in modo particolare al concetto di immersione già discusso nel paragrafo 1.5.2. È possibile ipotizzare che l'utente, dovendo interagire con un testo multilineare, compiendo in questo modo delle scelte che modificano il mondo e la storia, ricordi ogni volta di trovarsi in un universo finto, non altrettanto vero e credibile come il mondo reale. Ciò è dovuto, di fatto, ad un'interruzione momentanea della narrazione con conseguente venire meno dell'immersione, soprattutto in casi dove il narratore è posto dinanzi un'interfaccia satura e molto pesante oppure in casi dove il grado di interattività è molto basso. Eppure, come affermano Cova e Garcia (2015) ci sono alcune storie, come nel caso delle narrazioni episodiche o che si espandono attraverso multipli media, che pur essendo divise, non compromettono la godibilità e di conseguenza l'immersione di un utente in quel determinato mondo secondario. Da qui si assume che anche se l'utente è portato ad assistere attivamente, dovendo scegliere cosa leggere o guardare

successivamente, il suo grado di immersione potrebbe non essere del tutto compromesso. Al contrario, facendo parte di un universo reattivo che apre le porte dell'interattività e dovendo contribuire alla storia è possibile seguire in maniera ancora più profonda cosa si ritiene sia realmente interessante in base ai propri gusti.



Figura 2.11

Il film *Clue* (1985) presenta tre finali diversi. In sala, lo spettatore poteva assistere casualmente ad uno di essi. Presa da: <https://cinema.icrewplay.com/ryan-reynolds-in-trattative-remake-di-clue/>

Il secondo punto evidenziato da Cova e Garcia (2015) riguarda il piacere generato nell'assistere ad una catena lineare di eventi che si susseguono secondo un processo di causa-effetto senza incoerenza o interventi estranei alla narrazione. In questo senso una narrazione ramificata, che non presenta degli eventi che si susseguono in modo certo, potrebbe presentare dei problemi risultando molto più complicata, non appagando il senso di necessità sistemica e dando una vaga impressione di arbitrarietà (Cova & Garcia, 2015), in contrapposizione al determinismo ontologico delle narrazioni lineari. Senza contare che la quasi totalità dei testi lineari possa dipendere dalla necessità creativa di un autore e dalla sua volontà di gestire la storia in una sua determinata visione (Cova & Garcia, 2015), secondo la quale tutti gli eventi devono necessariamente susseguirsi in quello specifico modo generando di conseguenza un unico inizio, un unico svolgimento ed un'unica fine. È anche vero, però, che ci sono alcune storie lineari che non suscitano questo particolare sentimento, come ad esempio quelle in cui un personaggio è indeciso sulle scelte da compiere e che all'audience possono sembrare ugualmente valide. Queste ultime potrebbero essere elementi di spunto per gli stessi, tali da creare dei contenuti non canonici o poter essere usate come pretesto per creare delle versioni multilineari dello stesso testo. Lavori che presentano delle strutture diverse da quella lineare, inoltre, rappresentano in maniera efficace "l'effetto farfalla" (Cova & Garcia, 2015, p. 10) e di conseguenza come il caos deterministico è presente nella quotidianità, con la possibilità di esplorare altri percorsi che sarebbero potuti accadere secondo altre circostanze.

Un altro punto di discussione riguarda le limitazioni materiali e il presunto poco sviluppo di tecnologie in grado di dar vita a delle narrazioni multilinarie al massimo del loro potenziale. È bene osservare che, come già trattato in precedenza, tolti alcuni lavori che anticipano l'avvento dell'ergodismo, la realizzazione di tali tipi di testi accade già negli ultimi decenni del ventesimo secolo, con, ad esempio i librogame e con opere con più finali prima e con le narrazioni interattive successivamente (Figura 2.12). Quindi, come si può dedurre, se da un lato la tecnologia è superflua per la creazione di testi multilinieari dall'altro è anche vero che col passare degli anni dallo sviluppo del primo ipertesto digitale diverse novità si sono susseguite in questo campo, come ad esempio la creazione di sistemi informatici e intelligenze artificiali, in grado di porre le basi per lo sviluppo di una sempre più complessa narrazione interattiva. Ovviamente, grazie allo sviluppo delle tecnologie digitali, le narrazioni interattive multilinarie hanno potuto godere di una maggiore diffusione, basti pensare ai videogiochi e all'impatto che hanno avuto sulla società. Introducendo nel discorso anche le opere videoludiche è possibile immaginare che, allo stato attuale delle cose, il numero di testi non lineari non sia più così raro o comunque sia in continuo aumento.

Come viene analizzato nel discorso relativo alla transmedialità, vi è presente un'evoluzione rispetto alla narrazione lineare basata su un solo medium in quanto i nuovi pezzi di storia, o informazioni, possono essere assimilati dall'utente attraverso diversi formati, accessibili da diversi punti di entrata. I fruitori di un contenuto transmediale, a volte, possono anche essere co-creatori della narrazione intervenendo attivamente, diventando molto più che consumatori passivi. Film, storie ed opere teatrali che iniziano ad acquisire tratti multiformi e partecipatori (Murray, 2016), ma ciò non risolve il dilemma cruciale riguardo il perché un testo debba o meno essere lineare. Come affermano Cova e Garcia (2015) una delle principali differenze tra testi lineari e testi multilinieari, risiede nel modo in cui essi si rivolgono all'utente, che nel primo caso non è all'interno dell'opera, ma osserva i personaggi e le loro vicende susseguirsi senza possibilità di intervento, mentre nel secondo caso l'utente è posto all'interno della narrazione, o comunque ha la capacità di modificarne gli eventi.

In conclusione, è possibile stabilire che la difficoltà di un autore ad approcciarsi ad un testo che non presenta una narrazione lineare possa risiedere nel fatto che ancora non ci sia una consapevolezza comune riguardo questa poco indagata modalità narrativa. Il dibattito che riguarda la narrazione multilineare è ancora in una fase di studio, come si è già dimostrato, e di conseguenza i nuovi autori potrebbero aver paura di sperimentare nei riguardi di qualcosa che manca ancora di stabilità, e di compiere, di conseguenza, un salto nel vuoto, abbandonando la concezione sicura di testo che ci accompagna fin dai tempi di Aristotele.

Diversi tipi di architetture rappresentano le varie dimensioni delle storie, che esse siano interattive o meno. In questo paragrafo si discute sui modelli che possono o meno funzionare in ambito interattivo.

2.4 Architetture testuali

Così come si è visto per i mondi secondari nel paragrafo 1.5.3, anche le storie posseggono delle strutture sottostanti che ne rappresentano le varie dimensioni. Ryan, nella sua opera *Avatars of Story* (2006) propone l'utilizzo di architetture testuali, sintetizzate in dei diagrammi, per descrivere i livelli narrativi e interattivi di un testo. È opportuno sottolineare come le varie strutture non siano esclusive, ma vi sia la possibilità di combinarle in architetture più complesse: ogni nodo dei seguenti diagrammi può essere visto come un contenitore di macro-livello, con al suo interno la possibilità di includere altre microstrutture. Così come è interessante notare come attraverso l'utilizzo di particolari sistemi che tengono traccia dello stato della narrazione è possibile progettare dei nodi che non sono statici nel loro contenuto, ma cambiano dinamicamente in base a ciò che è successo precedentemente. Ciò è possibile grazie alle opzioni offerte dal progresso in ambito tecnologico dei modelli di intelligenza artificiale e da calcolatori sempre più complessi. Il discorso relativo alla creazione dinamica della storia viene approfondito nel paragrafo 2.6.

Il vettore con ramificazioni

Nel primo tipo di architettura analizzata (Figura 2.13), l'interazione è ridotta alla sola esplorazione della storia in un ordine ben preciso e di segmenti di testo che puntualmente presentano del materiale secondario come descrizioni aggiuntive o dei focus atti ad arricchire la narrazione (Ryan, 2006). In ogni caso, trattandosi comunque di materiale opzionale, non sono necessarie per farla proseguire. Come è possibile osservare, un'architettura a forma di vettore senza alcuna ramificazione è presente in tutte le opere lineari, la narrazione conserva il suo carattere lineare e la sua struttura causale (Ryan, 2015, *The Vector (with Optional Side Branches)*). Ogni utente ha un'esperienza complessiva abbastanza simile e spesso lunga, che ruota attorno ad una trama principale. Si realizza subito che il grado di agentività dell'utente è quasi nullo, non ci possono essere delle scelte giuste o sbagliate in quanto le uniche opzioni disponibili derivano dalla continuazione della storia o dall'esplorazione dei dettagli. Sono un esempio di questo tipo di architettura tutti quei tipi di narrazione che permettono di approfondire alcuni aspetti del mondo secondario per poi riportare comunque l'utente sulla storia principale, come ad esempio i libri pop-up, o altri testi ergodici come *Casa Di Foglie* (2019) di Danielewski.

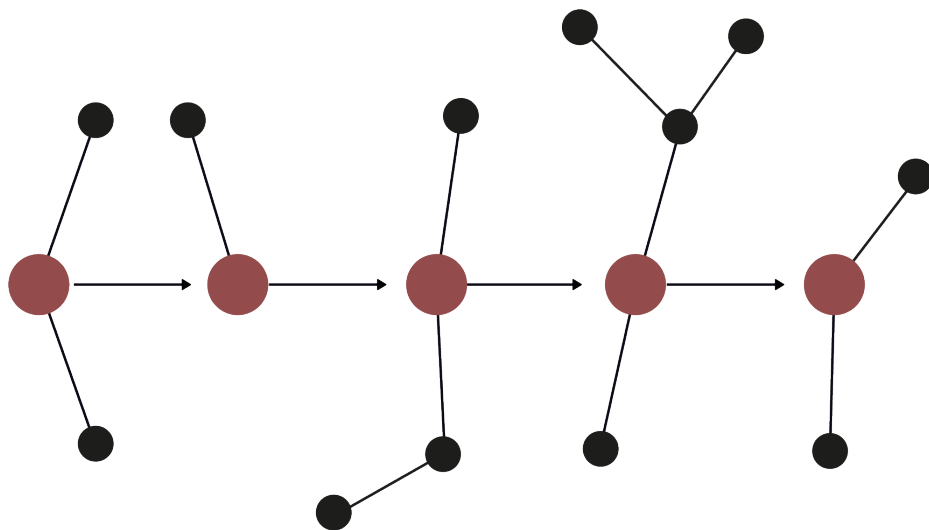


Figura 2.12

Vettore con ramificazioni.

Il grafo Completo

Se da una parte il vettore presentava ben poca libertà, in questo caso l'utente è libero di esplorare ogni nodo liberamente. Essi sono infatti collegati fra di loro (Figura 2.14). Spesso ciò crea degli squarci sulla tela della coerenza narrativa, potendo fare esperienza degli eventi senza alcun ordine temporale. Risulta complicato fare degli esempi riguardanti questo tipo di architettura; una delle opere più vicine a tale diagramma è *Composition No. 1* di Saporta (2011). Si tratta di un libro senza un ordine di lettura e, perciò, dai molteplici significati, più simile ad un enigma da risolvere o ad un puzzle che ad una storia vera e propria.

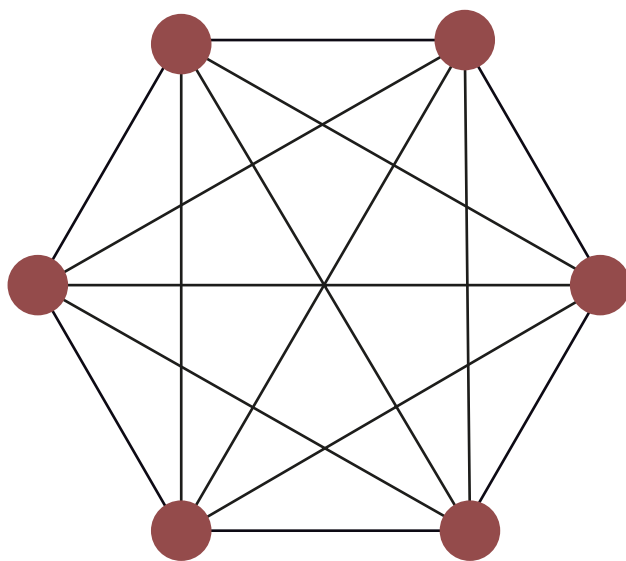


Figura 2.13
Il grafo completo.

La rete

Molto simile al grafo completo, anche in questo caso l'autore ha poco controllo in relazione all'attività dell'utente. Qui, però, non tutti i nodi sono collegati (Figura 2.15), ma solo alcuni si collocano in successione temporale garantendo più coerenza narrativa. È la struttura che è possibile trovare in molti degli ipertesti, dei quali si discute nel paragrafo 2.5.5. Ciò che l'autore potrebbe fare è differenziare ciò che accade una volta che si ritorna ad un frammento di testo precedentemente visitato, in modo tale da risolvere il problema della coerenza narrativa. Riprendendo le parole di Crawford (2005) è possibile, infatti, creare "una rete di possibilità drammatiche, rivisitando ogni punto con un contesto differente ogni volta" (p. 129).

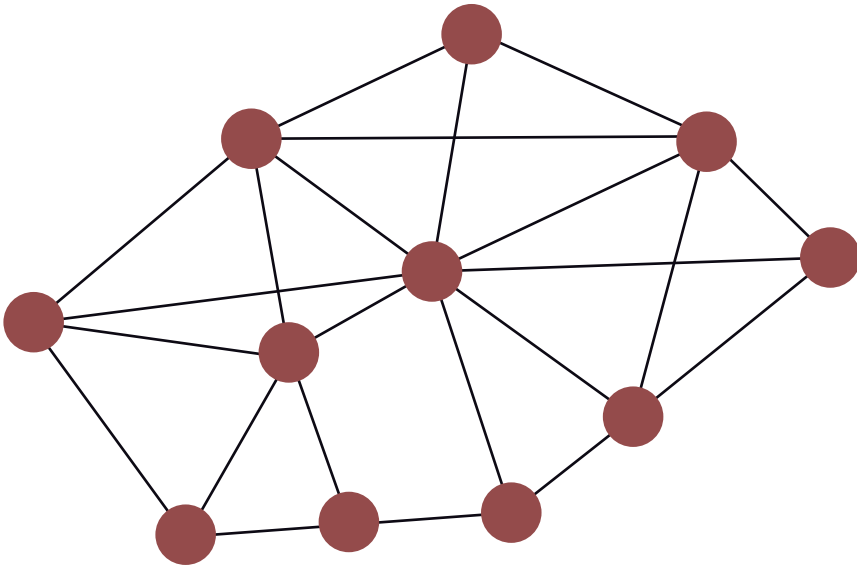


Figura 2.14
La rete.

L'albero

L'architettura a forma di albero (Figura 2.16) è forse quella più riconosciuta come standard nella narrazione interattiva e anche in opere analogiche interattive come ad esempio sono i librogame, approfonditi nel paragrafo 2.5.4. La struttura non permette nessun ciclo continuo e di conseguenza nessuna opportunità di tornare ad un nodo già visitato. È molto facile osservare come già dopo poche interazioni dell'utente il numero dei frammenti testuali possa crescere esponenzialmente (Ryan, 2015, *The tree*), ciò rappresenta un problema relativo alla mole di lavoro che deve essere effettuata dallo scrittore, producendo, di conseguenza, una narrazione interattiva breve ma comunque nuovamente giocabile. Solitamente si inizia con la scrittura del primo nodo espandendo la struttura diramando ogni segmento per quante scelte vengono messe a disposizione, solitamente due per frammento narrativo. Non vi è bisogno di un sistema in grado di tracciare le scelte compiute in quanto tutte sono già determinate in partenza dall'autore e non è possibile tornare indietro. Come è possibile osservare lo scorrere del tempo è rappresentato sull'asse verticale, mentre i possibili story-world generati dalle scelte del giocatore si estendono orizzontalmente. "La struttura ad albero è sempre troppo lavoro per il designer e non abbastanza carne al fuoco per il giocatore" (Crawford, 2005, p.126).

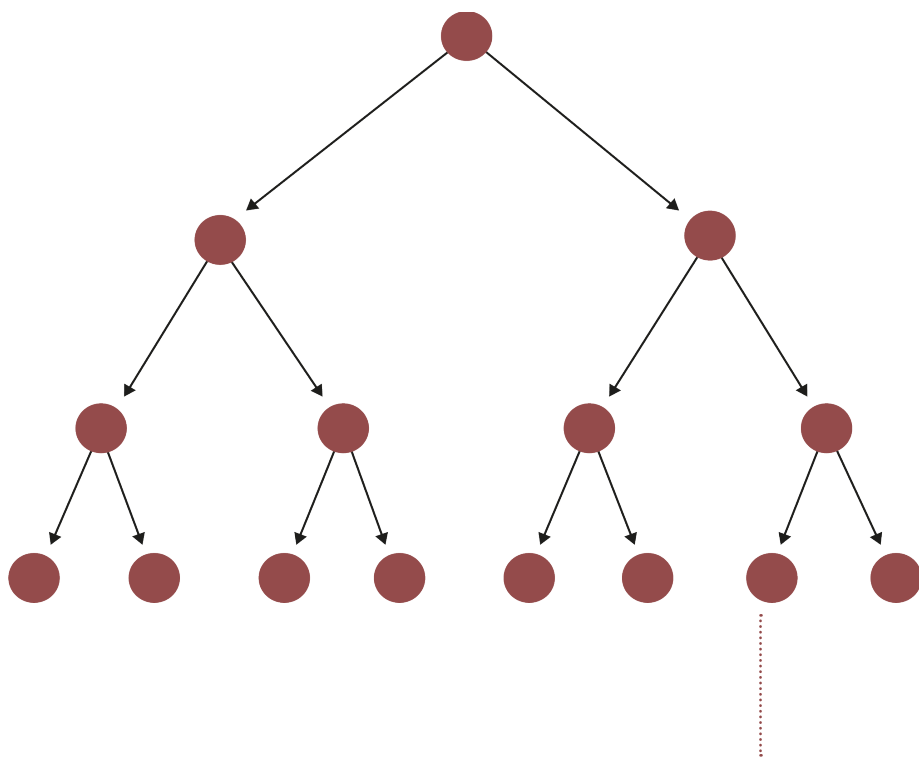


Figura 2.15

L'albero.

Il diagramma di flusso

Per risolvere il problema dell'enorme mole di contenuto che si deve progettare utilizzando una struttura ad albero si è provato ad offrire meno scelta al giocatore, reindirizzando la storia su dei binari prefissati che tengono in secondo piano le scelte illusorie effettuate in precedenza. Ciò che rimane è una struttura ad albero ripiegata su sé stessa (Figura 2.17), che permette al giocatore di scegliere percorsi differenti che portano inevitabilmente a eventi uguali. Il modo per garantire l'agenticità del giocatore è costruire un sistema che sia in grado di tenere conto delle decisioni prese e di conseguenza bloccare dei percorsi se non si sono stati soddisfatti determinati requisiti. Questa è una delle architetture più diffuse per quanto riguarda i videogiochi narrativi dell'ottava generazione: ad esempio in *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan* di Supermassive Games (2019) ci sono degli eventi di trama fissi che accadono in ogni gameplay, ciò che cambia sono gli esiti degli stessi in relazione a ciò che gli utenti hanno compiuto in precedenza: molte volte si ha la possibilità di esplorare l'ambiente per raccogliere oggetti che cambiano notevolmente la conseguenza di eventi che accadranno in futuro, come ad esempio raccogliere una maschera antigas permette di sopravvivere ad un evento ricorrente della trama nel quale sono presenti delle esalazioni tossiche.

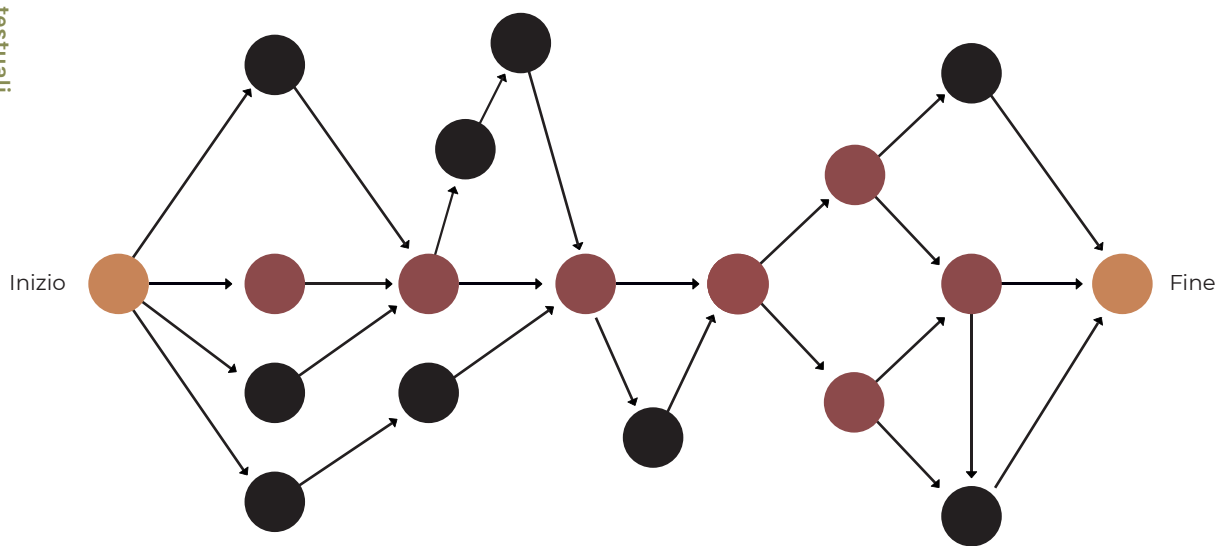


Figura 2.16

Il diagramma di flusso.

Il database

Combina l'architettura ad albero con quella della rete, creando così un punto di inizio centrale dal quale si diramano altri nodi (Figura 2.18). È la tipica struttura che si può incontrare in un sito web: a partire da una schermata principale è possibile navigare verso dei sotto menù che a loro volta ne contengono altri; la navigazione a ritroso è sempre permessa attraverso la presenza di una barra di navigazione fissa.

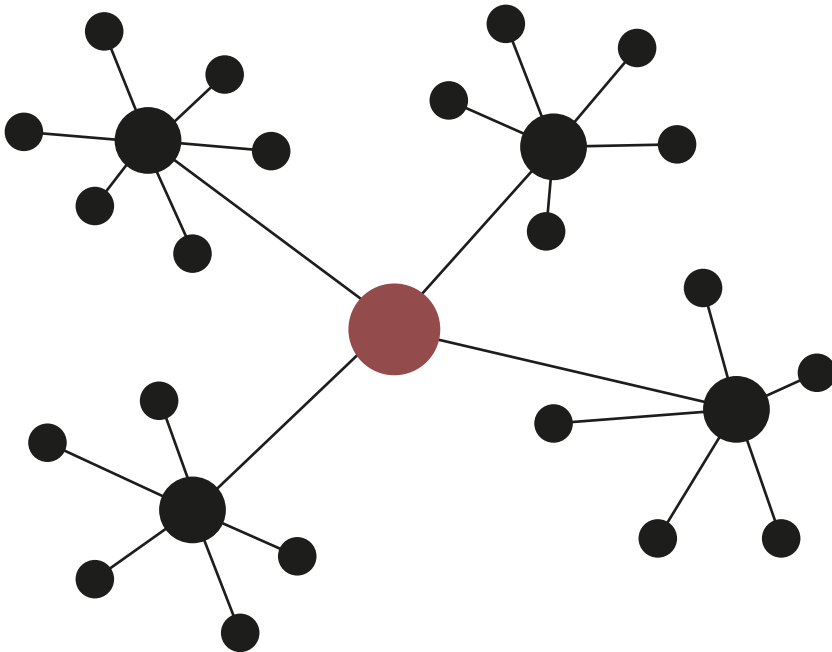


Figura 2.17
Il database.

Il labirinto

Ogni nodo di questa architettura rappresenta la topografia del mondo secondario (Ryan, 2006). È molto simile alla rete, ma non sempre permette di ritornare in passaggi già visitati. In questa struttura (Figura 2.19) l'utente può percorrere delle strade, sia corrette, nel caso portino ad un finale "buono", sia sbagliate, che portano ad un game over, senza, però, avere alcun modo di prevedere gli esiti delle proprie scelte. Il punto fondamentale di questa architettura è che la coerenza narrativa è garantita dalla presenza di un solo obiettivo, una sola fine per la storia, con percorsi alternativi da poter intraprendere. Questa architettura viene utilizzata nelle avventure testuali; dei veri e propri oscuri labirinti all'interno dei quali il giocatore deve sapersi orientare. Si parla delle avventure testuali nel paragrafo 2.5.1.

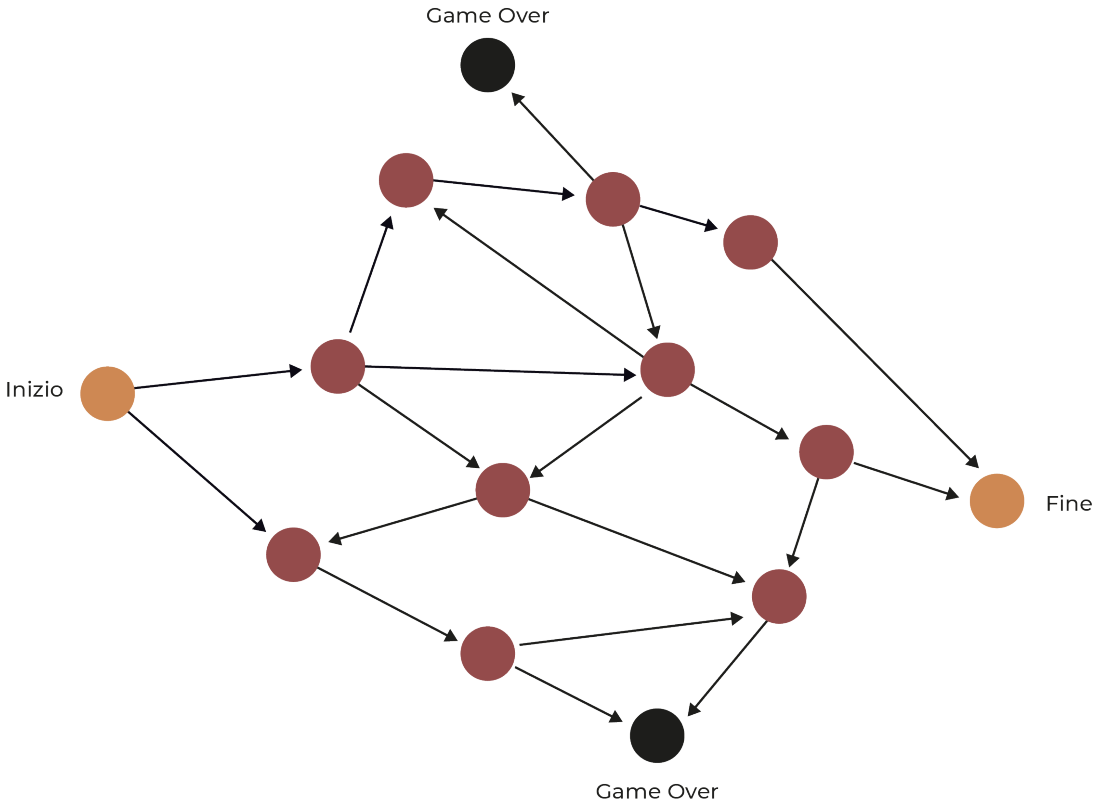


Figura 2.18
Il labirinto.

La storia nascosta

Architettura tipica delle avventure investigative, dove lo scopo è esplorare il mondo per trovare degli indizi nascosti o delle descrizioni nei riguardi del background, ricostruendo la storia principale. La parte inferiore della struttura (Figura 2.20) è simile ad un vettore e rappresenta, infatti, la successione degli eventi così come è accaduta, mentre i nodi sparsi nella parte superiore rappresentano le scelte atemporalmente effettuate dall'utente che gli hanno permesso di ricostruire la storia. È il caso del videogioco *A Case of Distrust* di The Wandering Ben (2018), dove nei panni di un'investigatrice, il giocatore deve cercare indizi sparsi all'interno di diversi posti di una San Francisco del 1924 in modo tale da scoprire la verità celata da un mistero. La scoperta non avviene in un ordine predefinito, ma cambia di partita in partita a seconda delle scelte del giocatore e dei luoghi che intende esplorare per primo.

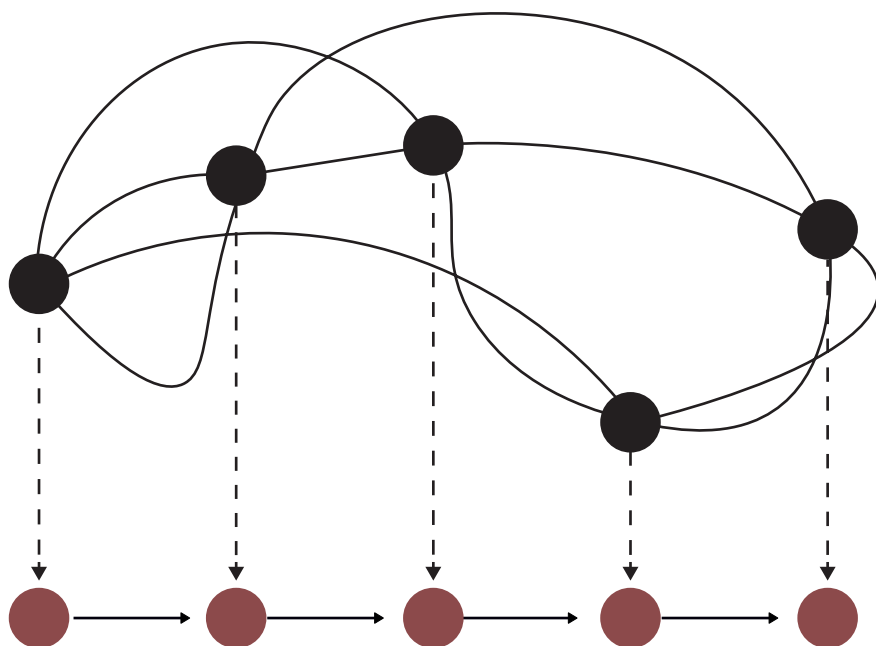


Figura 2.19

La storia nascosta.

La storia intrecciata

In questa architettura è possibile osservare le varie unità narrative che vengono a contatto in determinati punti. Queste unità narrative vengono chiamati fili narrativi (Wolf, 2014) e sono gli eventi vissuti dal punto di vista di un determinato esistente, che sia esso un personaggio, un luogo o un oggetto non ha importanza. Alcune storie, però, non girano intorno ad una sola unità narrativa, ma ne possono contenere diverse, formando di conseguenza una treccia narrativa. In questo caso, per far sì che l'utente possa prendere parte alla narrazione, il sistema potrebbe proporre di farlo saltare da un filo all'altro. Ciò può accedere solo in determinate circostanze, oppure in qualsiasi momento. Quest'ultimo è il caso del videogioco *GTA V* di Rockstar North (2013), dove è possibile, attraverso la pressione di un tasto, passare da un personaggio all'altro assumendone il controllo. I personaggi non sono degli agenti statici che aspettano di essere controllati, ma durante i periodi di non interazione svolgeranno delle attività indipendenti nel mondo di gioco: è possibile prendere il controllo di un personaggio che nel frattempo era occupato alla guida, come di un altro alle prese con una discussione familiare, ciò è determinante per capire che durante la fruizione di un filo narrativo, gli eventi della treccia vanno avanti allo stesso modo. In questa architettura il tempo è rappresentato sull'asse orizzontale, mentre lo spazio su quella verticale.

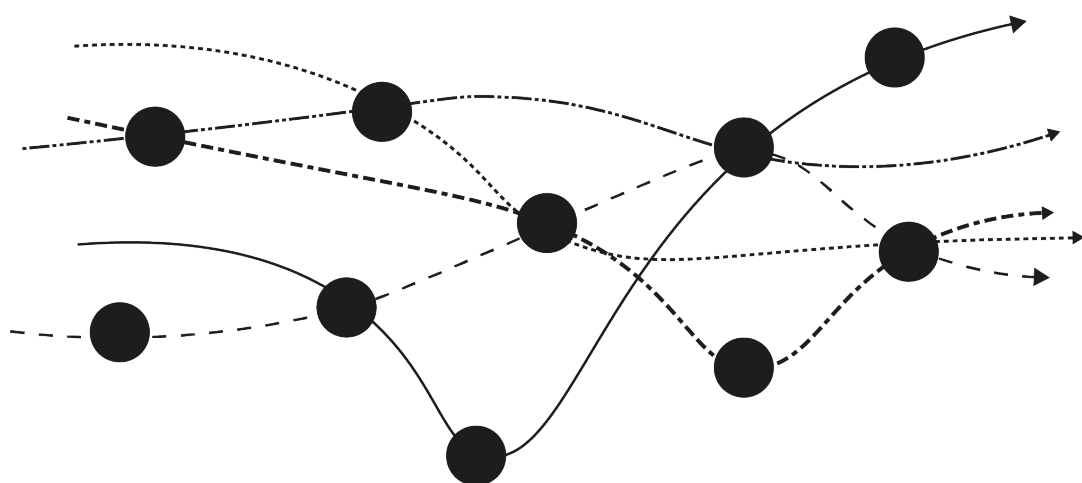


Figura 2.20

La storia intrecciata.

La storia aperta

Al contrario del diagramma di flusso, dove la narrazione è predefinita e l'utente sceglie il modo in cui affrontarla, qui invece è l'esatto opposto. Il giocatore è al centro della narrazione, ogni nodo rappresenta una parte del mondo secondario, con la sua storia ed i suoi temi, libero di essere esplorato in ogni momento. Può esserci o meno una storia principale da seguire, o percorso critico (Heussner et al., 2015, p. 112), che accompagna l'utente durante l'esplorazione del mondo. È inoltre un modo per garantire all'autore un minimo di controllo sulla narrazione, che spesso termina in un unico finale. È la struttura predominante dei giochi di ruolo, dove la narrazione è composta da quest, ovvero un insieme di attività disseminate in varie parti del mondo secondario che il giocatore deve svolgere per ottenere qualcosa. Si può immaginare ogni luogo del mondo come un cluster di nodi che contengono diverse quest, ognuno con la propria storia. C'è una serie di missioni principali che devono essere completate in ordine da finire il gioco (*percorso critico*), mentre le quest secondarie possono essere affrontate in qualsiasi ordine ed in qualsiasi momento, offrendo libertà al giocatore e garantendo una narrazione aperta. Facile notare come questo tipo di architettura possa adattarsi al genere epico, con il personaggio principale alle prese con numerose imprese da superare per dimostrare la sua superiorità o per accaparrarsi il bottino migliore. Viene raccontato il viaggio di un eroe in un mondo pieno di pericoli, ogni giocatore genera una storia personale e solitaria, con gli altri personaggi che assumono solamente un ruolo secondario (Ryan, 2015, *Interactivity and the Epic Plot*).

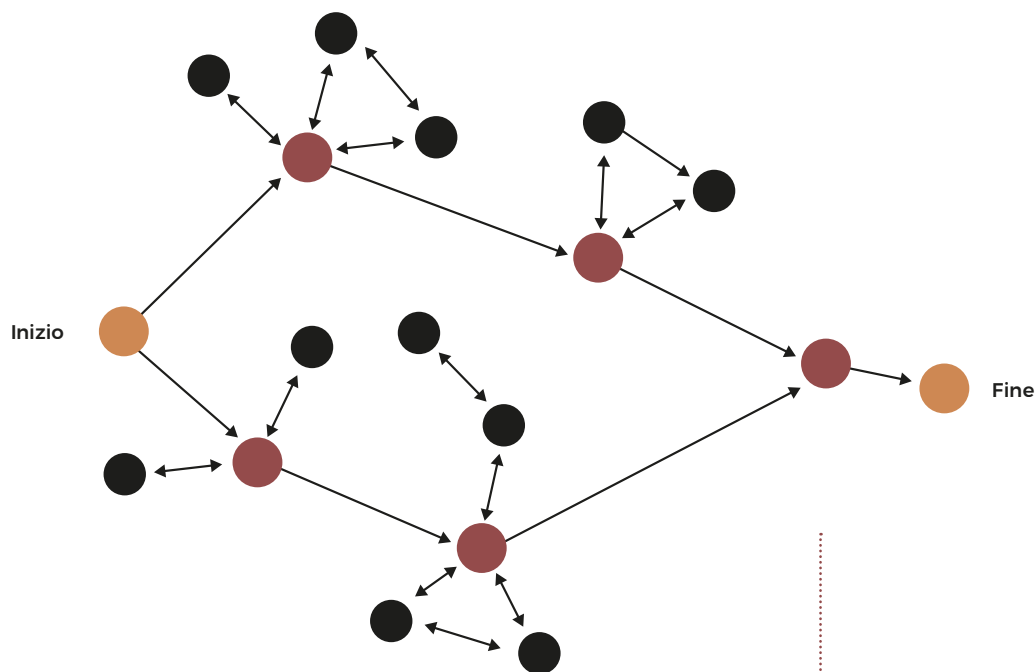


Figura 2.21

La storia aperta.

In modo tale da rendere più chiari i concetti riguardanti la narrazione interattiva in questo paragrafo si affronta una digressione temporale che mette in risalto il modo in cui i sistemi, analogici e digitali che siano, hanno saputo entrare in simbiosi con i processi interattivi e come ciò ha influito sul modo di raccontare le storie in quei media.

2.5 Testi interattivi analogici e digitali

2.5.1 Avventure testuali

I primi esperimenti riguardanti la narrazione interattiva hanno la loro origine in un genere di giochi d'avventura noti anche come avventure testuali. Questo nome deriva dalla rappresentazione testuale della storia, che appare su schermo come se fosse presa direttamente da un libro. La differenza sostanziale risiede nel suo lato interattivo che cambia di gran lunga il modo in cui i giocatori si avvicinano alla narrazione: si possono esplorare le aree, si possono prendere percorsi differenti ogni volta o approfondire un aspetto del mondo secondario esaminando un oggetto. Si legge e si intraprendono azioni allo stesso tempo, ripetendo questo fino alla fine del gioco. Infatti, questi giochi consistono nel leggere il testo che appare sullo schermo e successivamente inserire un comando digitandolo con la tastiera. Il comando comprende un verbo e un complemento oggetto, come ad esempio: "prendi lanterna" o "vai nord". Il computer cerca di capire il comando e lo interpreta, restituendo, sempre tramite testo, un output che dipende dal comando inserito e dalle regole del sistema che lo analizza. Lo spazio di gioco è diviso in tanti ambienti collegati fra di loro che il giocatore può esplorare risolvendo enigmi ed evitando gli ostacoli, giungendo, così, all'obiettivo designato. Ciò che è interessante notare è come il computer non si limita solamente ad utilizzare gli elementi testuali per descrivere un mondo, ma costruisce anche le infrastrutture nascoste di tale mondo attraverso la messa in pratica delle sue regole. Gli oggetti che fanno parte del sistema sono composti da una serie di regole e attributi che ne definiscono i tratti, cosa possono fare e cosa si può fare con essi. La macchina regola le relazioni presenti tra questi elementi e li mette a disposizione della narrazione, creando, in teoria, un contesto coerente. Ad esempio, all'oggetto "lanterna" potrebbero essere state assegnate le azioni "accendi" e "spegni", alle quali viene associata la proprietà relativa all'illuminazione dell'area circostante. Quando un giocatore inserisce l'input "accendi lampada", il sistema prima controlla se le regole del mondo permettono questa azione, poi ne applica le conseguenze restituendo su schermo la rappresentazione del luogo, ora illuminato, all'interno del quale è possibile scorgere dettagli prima nascosti alla vista causa buio. In merito all'ultima affermazione, alcuni utenti hanno dimostrato come, soprattutto nelle prime avventure testuali,

essendo pioniere del genere, ci si possa imbattere in banchi che riguardano le regole del sistema. Spesso erano presenti degli errori durante la scrittura del codice del software, i quali comportavano il riconoscimento errato di comandi, oppure la possibilità di effettuare azioni non pensate dagli sviluppatori. Nel gioco *Deadline*, l'avatar del giocatore, che interpreta un detective, ha la possibilità di uccidere o interrogare la vittima dell'omicidio, che, ovviamente, è morta, come narrato nell'introduzione del gioco.

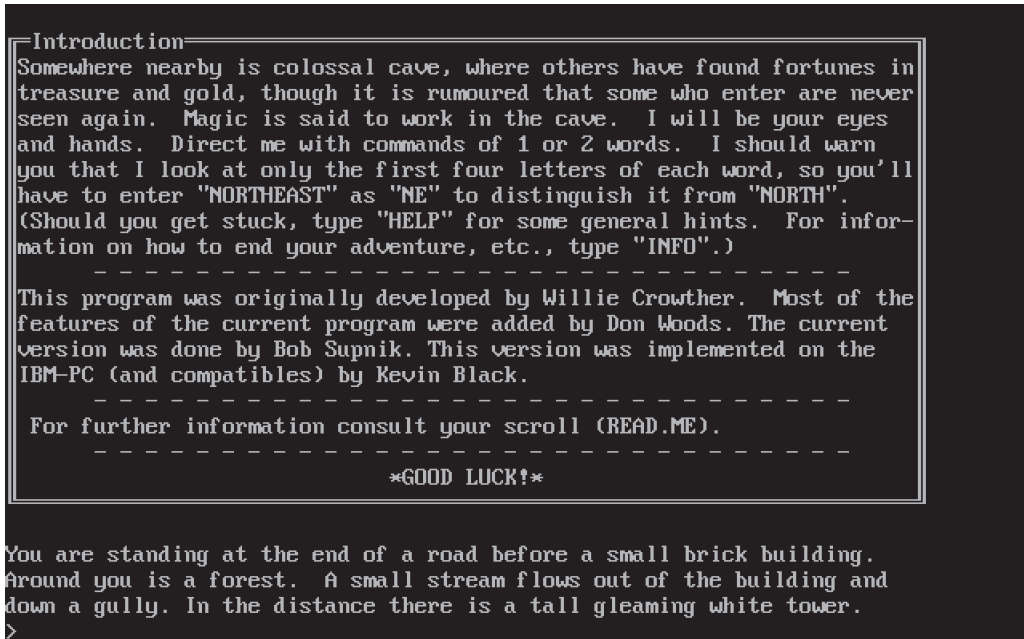


Figura 2.22

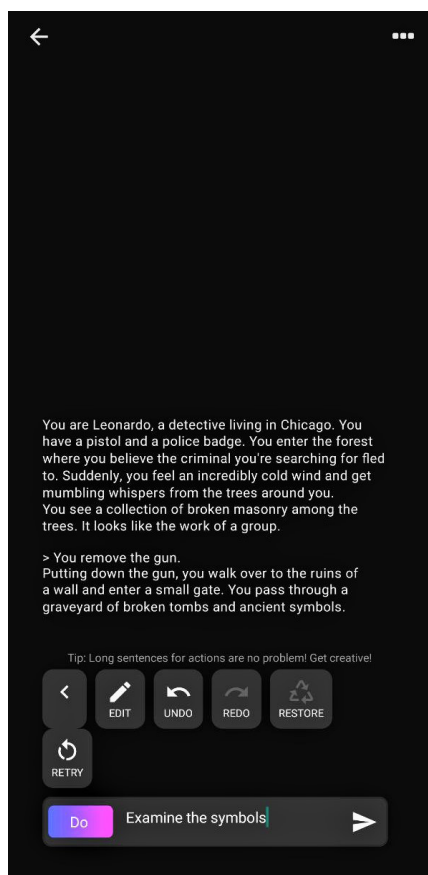
Schermata dell'avventura
testuale *Colossal Cave* (1976).

Il primo gioco di questo genere fu *Colossal Cave* (1976), originariamente *Adventure* di Will Crowther, che voleva riproporre le esplorazioni di caverne da lui effettuate sotto forma di avventura testuale (Figura 2.23). Crowther è stato anche l'autore dell'architettura software che ha permesso ad altri di ricreare un'avventura testuale simile alla sua. Uno dei più famosi giochi ad utilizzarla fu *Zork* (1977) di Marc Blank e Dave Lebling.

Come chiarisce Crawford (2005), questo tipo di narrazioni interattive hanno poco a che fare con i giochi, in quanto sono soltanto grandi labirinti contenenti enigmi. I giocatori devono ricostruire le mappa e sperare di trovare l'oggetto giusto per poter superare gli ostacoli, altrimenti dovranno ripetere il processo cercando una soluzione diversa. Anche dal punto di vista della co-creazione del significato il fatto che il sistema abbia bisogno di input ben precisi e che successivamente vengano riscritti dalla macchina può smorzare la sensazione di agentività del giocatore che non si sente completamente

partecipe ed immerso di un mondo.

Esempio più recente del genere è *AI Dungeon* (2019) di Latitude: un'avventura testuale che utilizza un'intelligenza artificiale per generare contenuti narrativi a partire da ambientazioni specifiche. Quest'ultima è proprio l'innovazione maggiore, infatti, non vi è più un autore che scrive la storia da inizio a fine, dovendo includere nella scrittura anche le possibili ramificazioni prodotte dalle azioni degli utenti, ma è tutto gestito da un AI che ha la possibilità di offrire contenuti pressoché illimitati. L'interfaccia è simile alle vecchie avventure testuali. All'inizio l'utente sceglie un'ambientazione, può essere, ad esempio, fantasy, cyberpunk o apocalittica, successivamente è possibile interagire con la storia attraverso tre comandi che permettono rispettivamente di compiere un'azione, parlare o scrivere la storia stessa. Il sistema adatta ciò che l'utente fa all'ambientazione, creando, ogni volta, un mondo diverso, con esistenti diversi e una trama diversa.



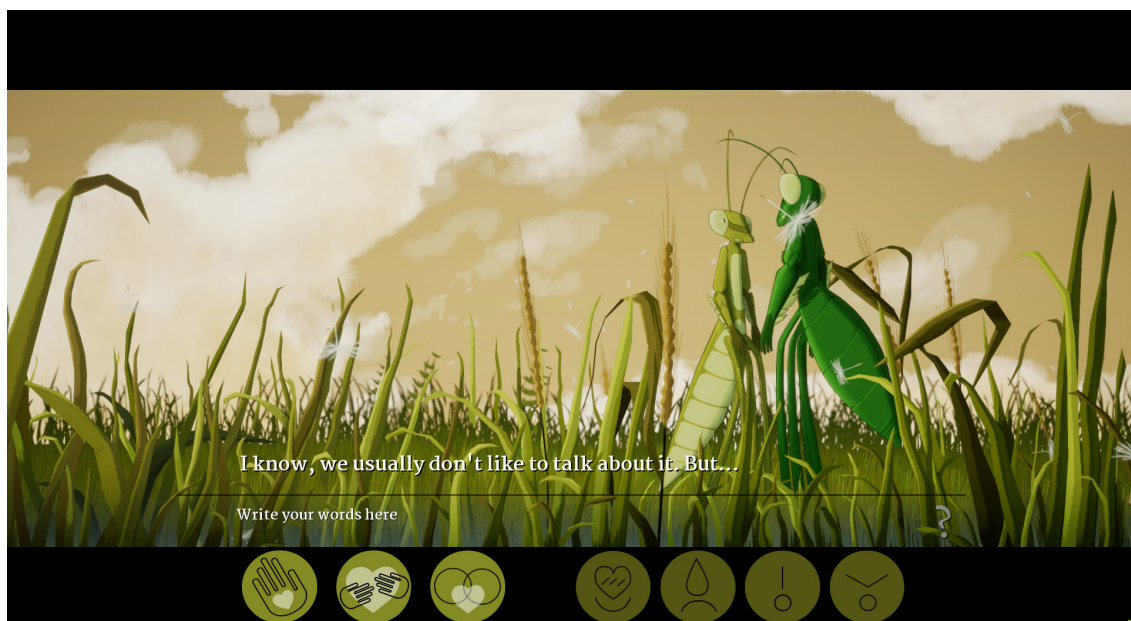
..... Figura 2.23
 Schermata dell'applicazione
AI Dungeon.

2.5.2 Chatterbot

Su un filone parallelo viaggia una seconda forma di avventura testuale, più incentrata sulla partecipazione ad un dialogo che sull'esplorazione. I chatterbot sono dei software in grado di simulare una conversazione con un altro essere umano. Possono anche essere chiamati agenti intelligenti e sono gli antenati degli assistenti vocali ormai ampiamente diffusi. Il primo di essi fu *ELIZA* (1966) di Joseph Weizenbaum, che simulava una seduta di psicoterapia. Uno degli esempi meglio riusciti del genere è *Galatea* di Emily Short (2000), posizionato al quarto posto nella classifica del 2019 relativa ai migliori 50 lavori di narrazione interattiva (<https://ifdb.tads.org/viewcomp?id=1lv599reviaxvwo7>). Il giocatore, visitando un museo, trova Galatea, la famosa statua dello scultore greco Pigmalione, che si dice sia stata resa umana da Afrodite in risposta alle preghiere dello scultore stesso che si era innamorato della sua creazione. La discussione con la statua, ora animata, rappresenta un notevole passo in avanti rispetto a Eliza. In questa circostanza il suo sistema di intelligenza artificiale non si limita soltanto a interpretare l'input dell'utente e poi fornire una risposta precompilata variando il soggetto della frase, ma Galatea ha una personalità, decide se rispondere e come reagire a un'azione, ricorda di cosa si è discusso e si interessa al giocatore. Questo aspetto è ancora più rilevante in *Alabaster* (Cater et al., 2009) dove la Biancaneve virtuale possiede una personalità forte e non influenzata dalla discussione con il giocatore. Il programma, inoltre, permette molte sfaccettature narrative in quanto l'agenticità del giocatore non si limita soltanto alla discussione con il personaggio ma anche alla possibilità di effettuare azioni significative che si riflettono nella narrazione, come ad esempio raccogliere ed utilizzare oggetti e muoversi nell'ambiente.

Figura 2.24

Schermata del gioco
Don't make love (2017).



Uno degli esempi più significativi recenti è *Don't make love* sviluppato da Maggese (2017) (Figura 2.25). Racconta di due mantidi innamorate alle prese con una discussione relativa alla loro situazione sentimentale. È giusto reprimere i propri istinti per salvare la vita del proprio amato, oppure bisogna cedere all'istinto sessuale ponendo fine alla relazione con la conseguente morte del partner. L'evoluzione rispetto ai giochi meno recenti dello stesso genere risiede nella sua interfaccia: il giocatore interagisce con il personaggio non solo attraverso il classico input testuale, ma grazie ad un sistema di icone è anche possibile esprimere delle emozioni senza timore che il sistema possa intendere qualcosa in maniera equivoca. Questo risolve un problema molto comune delle avventure testuali, il quale è stato anche uno dei motivi per il quale con il passare degli anni sono state sempre più abbandonate in favore di un altro genere di narrazione interattiva che potesse permettere agli utenti di interagire con la storia in maniera più semplice.

2.5.3 Testi analogici interattivi

Forse influenzati da questa nuova tipologia di giochi, negli anni Ottanta iniziarono a diffondersi dei libri che apparentemente non erano progettati per essere letti in modo lineare. Si tratta dei librogame, delle opere nelle quali il lettore partecipa alla storia facendo scelte che influenzano il corso della narrazione, andando, successivamente, alla pagina relativa (Figura 2.26). Se in un primo momento le scelte erano relative soltanto al percorso da seguire, come ad esempio nei libri della collana *Choose Your Own Adventure*, successivamente, i librogame implementarono anche dei sistemi simili a quelli utilizzati nei giochi di ruolo, come ad esempio una vita, un inventario, delle abilità e la casualità dovuta al dover lanciare dei dadi per effettuare delle azioni speciali. Questi libri combinano il concetto di trama ramificata con le regole di un gioco di ruolo, consentendo a un giocatore di far progredire il proprio personaggio senza l'aiuto di un game master, figura che verrà approfondita a breve. I giochi di ruolo da tavolo possono essere considerati come vera e propria narrazione interattiva analogica, sviluppatasi in particolar modo negli anni Ottanta grazie a *Dungeons & Dragons*. Ogni giocatore entra nel mondo secondario attraverso un proprio avatar, creato appositamente seguendo le regole del gioco, prestando attenzione agli elementi proposti dall'ambientazione. In sostanza, si vive un'avventura in un mondo fantastico, dove ognuno ha la possibilità di decidere come reagire alle situazioni che gli vengono proposte, il tutto arricchito con un elemento di casualità, rappresentato dal lancio di dadi, che ha la possibilità di modificare il risultato finale di un'azione. Colui il quale ha lo scopo di far andare avanti la storia plasmandola in base a ciò che fanno e che accade ai giocatori viene chiamato game master, che in questo caso si sostituisce al narratore elettronico delle narrazioni interattive digi-

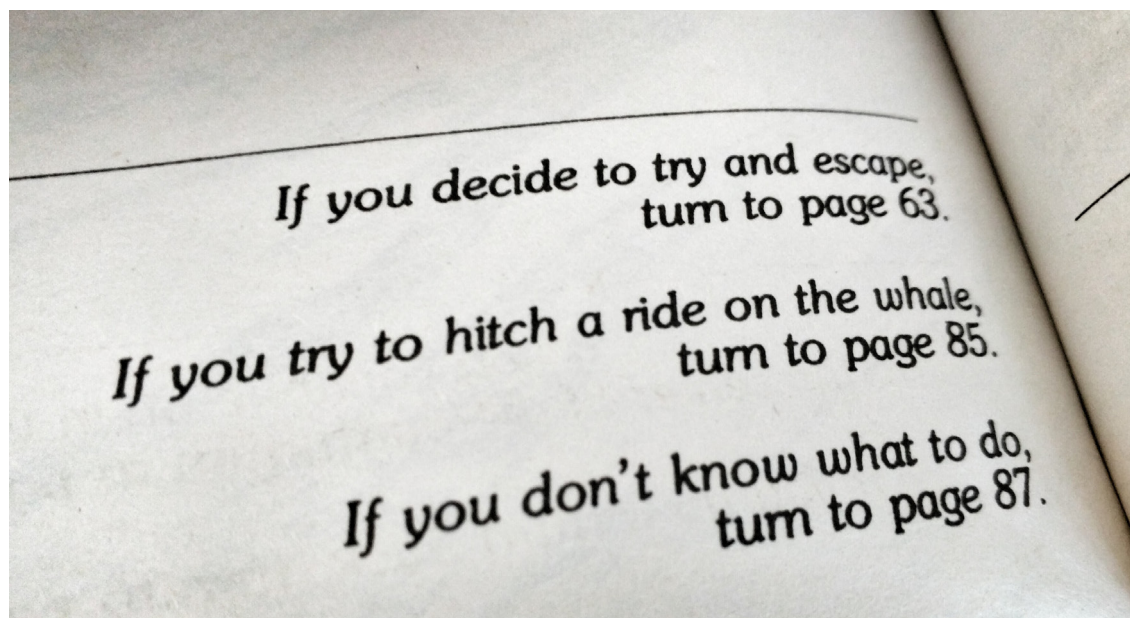


Figura 2.25

Esempio di scelta che si può trovare all'interno di un libro-game. Presa da: www.medium.com/@valdean

tali, dovendo interpretare le azioni dei personaggi e successivamente restituirne il risultato raccontandolo ai giocatori. Come scrivono Delmas, Champagnat e Augeraud (2009), la tipica sessione di gioco di ruolo inizia con la descrizione di una situazione iniziale da parte del game master. Successivamente ogni giocatore riferisce al gruppo le azioni che vuole compiere, siano esse relative al voler iniziare un combattimento, al voler parlare o al volere esaminare i dintorni. Infine, il narratore applica le regole del gioco a ciò che i personaggi vogliono fare e ne restituisce il risultato, controllando che la storia rimanga coerente evitando situazioni limite e gestendo il ritmo della tensione narrativa. Nella fattispecie, il game master ha bisogno di tenere in mente ciò che i personaggi conoscono, come le azioni influenzeranno non solo la storia, ma anche lo stato del gioco, come per esempio il numero di punti vita di un mostro che sta per essere attaccato, ed infine, come rendere esplicite le informazioni che derivano dallo svolgersi del turno appena concluso, in maniera tale da svelare un altro pezzo di storia. Un game master equilibra il controllo della narrazione e la libertà del giocatore (Delmas et al., 2009). Ferri (2014) descrive i compiti svolti dal game master similmente a quelli dell'autore procedurale discusso da Murray (2016), che ha l'obiettivo di creare un canovaccio flessibile basato sulle regole scritte sui manuali di gioco, in modo tale da includere armonicamente l'intreccio narrativo prodotto dagli altri giocatori. Questo ragionamento è stato alla base della creazione di architetture di narrazione interattiva fondate su un narratore digitale, come si discute nel paragrafo 2.6.4. Come è possibile osservare, la storia deriva dall'interazione tra giocatori, game master e regole del gioco che esso interpreta attraverso un filtro personale. Ovviamente le regole giocano un ruolo fondamentale in quanto dettano le linee guida per sviluppare una narrazione coerente, ad

esempio limitando le azioni dei giocatori o fornendo spunti al game master. Infatti, come specificato da Delmas et al. (2009), nei giochi di ruolo da tavolo è presente una lista di azioni, con le loro relative conseguenze, che i giocatori possono compiere in modo tale da esprimersi attraverso i propri personaggi.

2.5.4 Avventure grafiche

Ritornando alla narrazione interattiva digitale, come anticipato precedentemente, i giochi di avventura si sono allontanati dall'input di comandi testuali e hanno iniziato a utilizzare forme più interattive che fanno uso di tecnologie migliori, come ad esempio render 3D, diventando, in questo modo, avventure grafiche. Le prime opere del genere utilizzavano sia comandi di testo, sia elementi grafici, come le avventure della Infocom. I giocatori hanno ora la possibilità di fare clic su diversi elementi proposti da un'interfaccia più immersiva ricca di immagini ed elementi di UI (interfaccia utente) che riprendevano i primi giochi testuali. Progressivamente le avventure grafiche abbandonarono completamente i comandi testuali per dedicarsi soltanto ad un'interazione attraverso il click degli elementi grafici. In questo modo non si creavano delle interpretazioni sbagliate da parte del computer ma tutto era orchestrato dall'autore in modo tale da non creare confusione nel flusso della narrazione. Il principale hardware di input non è più la tastiera, ma il mouse. *Myst* (1993) di Cyan Inc (Figura 2.27) è stato un titolo in grado usufruire a pieno di questa nuova evoluzione tecnologica: ogni schermata del gioco è costituita da un'immagine renderizzata che ha lo scopo di rappresentare l'ambientazione. I giocatori si muovono in un ambiente che non è più testo, similmente a ciò che si può incontrare leggendo un libro, ma virtuale, con la possibilità di interagire con gli oggetti presenti semplicemente cliccando. Come sottolinea Ryan (2006), il problema dei titoli del genere è la mancanza di connessione tra ciò che si fa e ciò che la storia vuole raccontare: in un mondo del gioco bisogna ascoltare attentamente degli indizi aurali in modo da risolvere un puzzle, ma ciò non ha nulla a che vedere con il contesto di quel mondo specifico. Nonostante la forte presenza di una storia che ne fa da cornice il gioco è comunque e solo una serie di puzzle visivamente più belli di quelli delle avventure testuali e la loro risoluzione ne comporta la fine, proprio come affermato da Crawford (2005). Gli sviluppatori di *Myst* si sono resi conto di questa mancanza di connessione tra gameplay e narrazione e nel loro titolo successivo *Riven* (1997) sono partiti dalla costruzione di un mondo coerente che potesse implementare al suo interno delle sfide significative e non solamente dei puzzle sconnessi che avevano il solo scopo di ostacolare il giocatore.



Figura 2.26

Prima schermata di uno dei mondi all'interno di *Myst* (1993).



2.5.5 Iper testi

Con l'avvento di internet nascono le narrazioni ipertestuali, documenti progettati per la lettura in un browser web e caratterizzati da un più facile linguaggio di programmazione, in contrapposizione a quello che veniva utilizzato, ad esempio, in *Adventure*. Ciò ha favorito la nascita di numerosi progetti di narrazione interattiva come, ad esempio, *Afternoon* di Joyce (1990). Utilizzando il framework HTML è possibile creare collegamenti ipertestuali che permettono all'utente di spostarsi tra le pagine, o *lexia*, di una narrazione connessi fra di loro attraverso l'utilizzo di link. Come discusso anche da Landow (2006), i collegamenti ipertestuali possono avvenire tramite molteplici modi, il tipo più comune è costituito da un collegamento monodirezionale tra due *lexia* attraverso il click di una parola o frase, stesso metodo che possiamo osservare quotidianamente navigando sul web; meno rari sono, invece, collegamenti di frammenti che permettono la bidirezionalità o che permettono il raggiungimento di più *lexia* contemporaneamente. Con lo sviluppo dell'ipermedialità e quindi dell'integrazione dei repertori artistici all'interno di un ipertesto, la navigazione tiene in considerazione anche immagini, video e audio. Ne è un esempio *My boyfriend came back from the war* di Olia Lialina (1996), che utilizza anche delle immagini come link (Figura 2.28). Un altro aspetto interessante di questa opera è la sua divisione in riquadri che permette una modalità di approccio a più percorsi narrativi contemporaneamente, cosa che non si era mai vista prima di allora. Se all'inizio è possibile esplorare solo il contenuto di un riquadro, con l'aumentare delle interazioni i riquadri aumentano fino ad un totale di diciassette. L'utente, in qualunque momento può decidere quale percorso seguire e se farlo in maniera lineare oppure incrociandolo con quello di un altro riquadro.

Come afferma Ryan (2006) opere di questo tipo restringono la partecipazione dell'utente alla modalità esterna/esploratoria. Storie come *Afternoon* sono già determinate dall'autore e ciò che è possibile fare è cambiare il modo in cui si fruisce dell'opera, esplorandola cambiando i punti di vista o scegliendo l'ordine nel quale incontrare i frammenti di testo. L'utente è esterno ai fatti e non ha possibilità di modificarli, "per rendere ontologica la partecipazione, ci vorrebbe un modulo di intelligenza artificiale che costruisce e aggiorna un modello del mondo in risposta alle azioni dell'utente" (Ryan, 2006, p. 171).

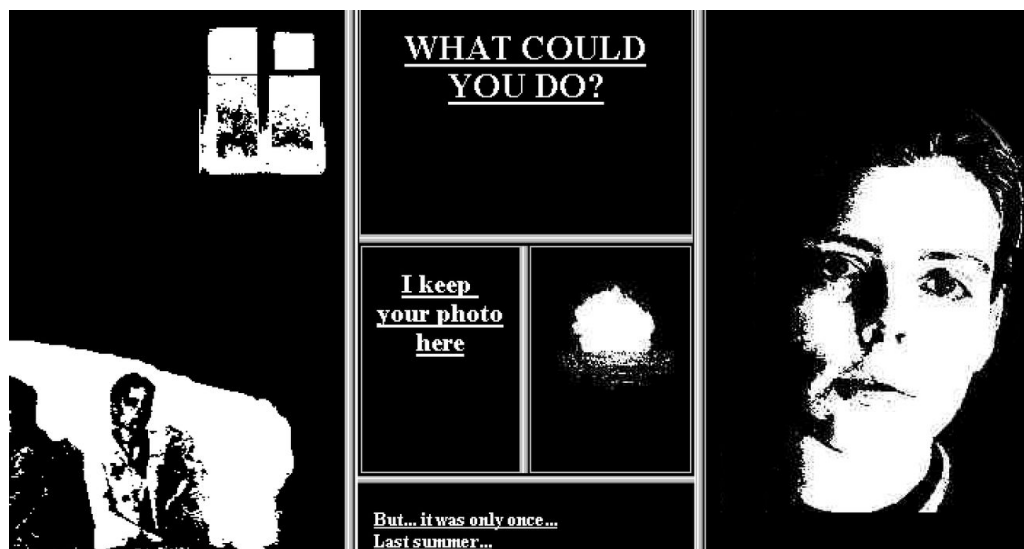


Figura 2.27

Schermata di *My boyfriend came back from the war* (1996) riprodotta nel browser Netscape.

2.5.6 Drama manager

Per risolvere il problema ontologico appena discusso sono stati ideati i drama manager, approfonditi nel paragrafo 2.6.4, una sorta di intelligenza narrativa in grado di accompagnare l'utente con un tipo di narrazione creata sul momento che tiene conto in maniera significativa delle azioni del giocatore. Esempio più rilevante di drama manager è quello del gioco *Façade* (2005) di Michael Mateas e Andrew Stern (Figura 2.29). Il giocatore fa visita a una coppia sposata in crisi per un aperitivo. I due sposi inizieranno ad avere un'accesa discussione riguardo il loro matrimonio, litigando su ogni piccolo dettaglio e facendo capire che la bella realtà in cui vivono sia soltanto una facciata. Il giocatore ha la possibilità di esplorare la casa e conversare con i personaggi attraverso un input testuale, simile a quello dei primi giochi di avventura. La particolarità del sistema è che la storia viene suddivisa in variazioni di sequenze narrative, chiamate battute, che però non intaccano l'unità della trama in tre atti. Ryan (2006) analizza e descrive questi atti: durante l'esposizione, il personaggio giocante viene invitato e successivamente accolto a casa degli sposi per un aperitivo. Nel corso del climax, gli sposi iniziano a discutere animatamente riguardo la loro relazione non perfetta finendo per litigare. Mentre, nel finale l'ospite viene allontanato dall'abitazione. Le battute vengono selezionate dalla libreria narrativa e presentate dopo il verificarsi di determinate condizioni, che possono essere le interazioni del giocatore oppure l'andamento della curva della tensione narrativa. Ad esempio, nel caso in cui il giocatore dovesse includere nella discussione una frase relativa all'aperitivo, allora il sistema metterà in priorità alta la sequenza relativa alla preparazione dei cocktail da parte di uno dei personaggi. Molto interessante è anche il modo in cui viene fatto capire al giocatore che il testo da lui digitato non è stato capito. Invece di avere un'uscita dalla diegesi con un testo che dice "non riconosco questo verbo", con una conseguente interruzione del discorso narrativo, i personaggi non giocanti ignorano l'input del giocatore oppure si rivolgono a lui in modo strano, assumendo un'espressione confusa per poi proseguire con la sequenza narrativa da dove era rimasta. Il modello di *Façade* funziona perché si tratta di una discussione accesa tra due persone, i banchi e le limitazioni del sistema fanno parte della narrazione: se i personaggi non rispondono alle azioni del giocatore è perché stanno litigando, non sono razionali. Tutto ciò potrebbe significare che l'utente non sia realmente partecipe ma stia solamente assecondando la narrazione, come uno spettatore che è servo delle regole orchestrate dall'autore (Aarseth, 1997), ma come controbatte Ryan (2006) esperienze significative possono essere vissute anche quando bisogna sottostare a determinate regole, come ad esempio quelle dei giochi. Si interpreta un ruolo in un mondo con delle istruzioni ben precise ed il divertimento scaturisce proprio da questo, ne sono esempio le sessioni di gioco di ruolo, nelle quali i giocatori sono soggetti a delle limitazioni per quanto riguarda le azioni che possono svol-

gere, il tutto supervisionato dal game master, una persona che gestisce le regole e l'andamento del gioco, che ha un compito più simile di quello che si possa pensare ai sistemi di intelligenza autoriale. *Façade* viene approfondito con una scheda di analisi nell'appendice.



Figura 2.28

Scena del gioco *Façade*, con i due sposi che salutano l'ospite.

2.5.7 La rinascita della narrazione ipertestuale

Se negli anni Novanta il software maggiormente utilizzato per creare narrazioni ipertestuali era Storyspace, nel nuovo millennio Twine ha contribuito a diffondere nuovamente l'utilizzo di HTML per la creazione di testi di narrazione ipertestuale. Consentendo agli utenti con poca o nessuna conoscenza di programmazione di creare rapidamente delle narrazioni interattive. Mentre in tempi più recenti, ink (2016) ha preso in eredità il lascito dello sviluppo di ipertesti per web creando uno strumento per lo sviluppo di narrazioni interattive attraverso un linguaggio di marcatura, ovvero un linguaggio di programmazione che permette di inserire all'interno del testo una serie di istruzioni che hanno il compito di comunicare al software la formattazione del testo una volta compilato (Figura 2.30). Utilizzare il linguaggio di marcatura ink attraverso il software Inky, permette di delineare i frammenti testuali e stabilire in che modo devono essere collegati e rappresentati. Un'importante innovazione rispetto al passato è la possibilità di avere a disposizione un sistema in grado di monitorare le azioni del giocatore permettendo all'autore di lavorare con variabili, funzioni e testo procedurale, in modo tale da rendere più profonda l'esperienza dell'utente che entra a contatto con il testo interattivo. Ad esempio, è possibile tenere traccia dei luoghi visitati del giocatore, con chi ha interagito e come, che scelta ha compiuto in un determinato momento, o cosa ha nell'inventario, modificando di conseguenza il testo e le scelte future. Ink è stato utilizzato per giochi acclamati dalla critica come *80 days* (2014) e *Pendragon* (2020) di inkle Ltd.

Come si è potuto osservare, nel corso della storia delle narrazioni interattive sono stati compiuti diversi sforzi al fine di migliorare non soltanto l'usabilità, ma anche il modo in cui i sistemi interattivi possono intessersi con un universo narrativo. Basti pensare ai macchinosi sistemi di interazione sui quali si basavano le avventure testuali in confronto all'interfaccia semplificata utilizzata nei giochi di avventura moderne. Anche gli artefatti analogici hanno contribuito a fornire diversi spunti per l'approccio al problema della coesistenza tra interazione e narrazione, come nel caso dei giochi di ruolo da tavolo e, nello specifico, con la figura dell'autore procedurale. Durante lo sviluppo della proposta progettuale di tesi si terrà certamente conto degli insegnamenti tratti dall'evoluzione di questo medium specifico.

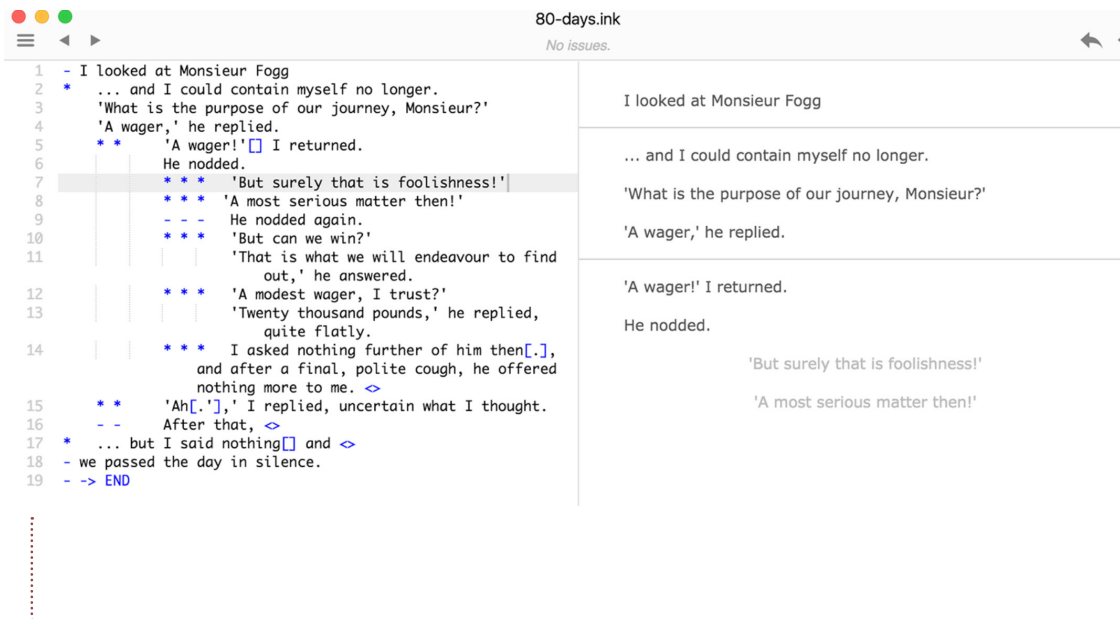


Figura 2.29

Schermata del software *Inky* da (<https://www.inklestudios.com/ink/>) dove è possibile osservare in blu i simboli di marcatura del testo.

In modo tale da rendere più chiari i concetti riguardanti la narrazione interattiva bisogna affrontare, in questo paragrafo, una digressione temporale che possa mettere in risalto il modo in cui i sistemi, analogici e digitali che siano, si sono sforzati nel creare un ambiente interattivo all'interno del quale ci sia la possibilità di raccontare delle storie.

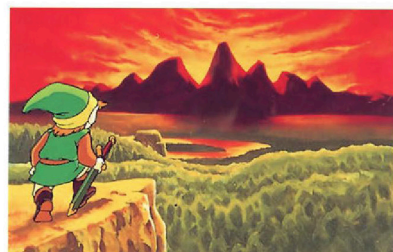
2.6 Modalità e strategie per lo sviluppo di narrazioni interattive

2.6.1 Storie giocabili e giochi narrativi

A partire dagli anni Ottanta, gli sviluppatori di giochi hanno sentito l'impulso di arricchire le loro creazioni con una trama. Non veniva vista come parte integrante del gioco, ma era qualcosa di utile per riempire il libretto che accompagnava i titoli e fornire un quadro generale del lavoro (Crawford, 2005). Ad esempio, sfogliando il manuale di *The Legend of Zelda* di Nintendo (1972) si nota che nelle pagine introduttive vi è un incipit della storia, molto utile all'immersione del giocatore nel mondo immaginario di Hyrule, che in questo modo potrà dare un contesto ai pixel poco definiti che una console con bassa potenza grafica poteva fornire all'epoca (Figura 2.31). L'avvento di nuove tecnologie ha permesso una maggiore capacità di archiviazione e calcolo, le storie vengono integrate in maniera più distinta, attraverso una maggiore resa grafica e grazie alle cutscene, parti filmiche non interattive in cui è condensata la trama. Secondo Crawford (2005) anche in questo frangente la storia risulta essere poco o non interattiva, subordinata al gameplay che è basato sugli oggetti presenti nella scena, a differenza della storia, basata sulle persone e sulle loro vicende che vengono generate. Si stava cercando di unire la multi-linearità dei giochi alla linearità di una narrazione nel modo sbagliato, rimanendo legati al concetto di storia come ricompensa. Ryan (2015) nota che è possibile riconoscere due principali categorie che racchiudono il rapporto tra interattività e narrazione all'interno del medium ludico: le storie giocabili, nelle quali le azioni del giocatore incidono sulla storia generando un'esperienza unica, e i giochi narrativi, nei quali il giocatore ha poca agentività nei riguardi della storia che risulta essere solo un di più. Sono due concetti opposti come quello di *ludus* e *paidia*, termini conosciuti da Caillois (2000) in *Il gioco e gli uomini*. Come scrive Bertolo (2014), *paidia* è il gioco spensierato, senza un obiettivo specifico, tipico dei giochi per bambini dove si fa finta di essere qualcun altro guidati dalla fantasia; mentre *ludus* è relativo ad un modo di giocare intenso e circoscritto da regole ben precise, similmente a quando ci si avvicina ad una partita di scacchi. Può essere facile paragonare il concetto di *paidia* a quello di storia giocabile, dove non c'è nessuna condizione di vittoria o di sconfitta chiara, vengono in mente le parole di Joyce, relative al raggiungimento di un obiettivo mentre si fruisce una narrazione interattiva, ma questo

obiettivo fa sempre riferimento alla co-creazione di una storia una volta immersi nel mondo secondario. Si dimostra ciò citando le parole di una bambina alle prese con il videogioco *The Sims di Maxis* (2000) riportate da Ryan (2015): "ho fatto annegare il padre e la madre in piscina, e ora i bambini sono soli in casa e possono fare quello che vogliono" (Narrative Games and Playable Stories), in cui è possibile osservare come la vera "vittoria" risiede nel fatto di aver potuto ricreare una situazione precedentemente pianificata, portando avanti la narrazione personale. Al contrario, un gioco narrativo è assimilabile al concetto di ludus (Ryan, 2015). L'evoluzione tecnologica è stata in grado di generare un contesto narrativo sempre meno astratto e di conseguenza spostare l'interesse dei giocatori dal raggiungere un obiettivo astratto reso desiderabile dalle regole del gioco, come ad esempio "mangiare" tutte le pedine degli scacchi, ad un obiettivo più concreto e vicino alla fantasia dell'uomo come potrebbe essere sterminare un esercito di truppe nemiche in *Age of Empires II* di Ensemble Studios (1999). In ogni caso, l'obiettivo del giocatore è sempre quello di vincere a prescindere dal contesto e di conseguenza la storia, anche se specificata chiaramente nel secondo caso, non ricopre un ruolo importante, ma è subordinata alle regole del gioco (Ryan, 2015).

Relying on what Impa had told him, Link has to somehow make his way to Death Mountain. Link just might be able to find out where the mountain is by carefully studying where and when the monsters appear.



In the forests and mountains, there are several caves, and in these caves, there live merchants who will sell Link useful items. As well as buying things here, Link can get his hands on other things that he can't get elsewhere.

Figura 2.30

Pagina del libretto di istruzioni di *The Legend of Zelda* (1986). Foto presa da www.nintendotimes.com/1987/07/21/the-legend-of-zelda-review/

2.6.2 Approccio emergente e approccio procedurale

Di conseguenza ci si interroga sulle modalità secondo le quali sia possibile creare una storia a partire dalle azioni degli utenti. Sebbene sia impensabile immaginare un sistema in grado di interpretare e rispondere in tempo reale a interazioni senza alcuna limitazione, come quello dell' *Holodeck* nella serie *Star Trek: The Next Generation* (1987): una stanza all'interno del quale un computer è in grado di generare una simulazione olografica di un mondo illusorio simile nei comportamenti al mondo reale, con i personaggi immersi che partecipano alla creazione della storia attraverso le loro azioni, (Murray, 2016, *Lord Burleigh's Kiss*), ci si avvicina con passo lento grazie allo sviluppo di tecnologie di realtà virtuale sempre più immersive e soprattutto con nuovi modelli di intelligenza artificiale in grado di garantire una creazione dinamica di una narrazione. Come espresso da Ryan (2015) il processo dinamico che crea storie in relazione alle azioni dell'utente è chiamato simulazione. Una simulazione può scaturire da un tipo di narrazione interattiva emergente che nasce con un approccio dal basso con differenti storie che vengono create con ogni iterazione. Al contrario dei sistemi costruiti con approccio dall'alto che presentano del contenuto già deciso dall'autore e non generato dall'interazione con un utente (Ryan, 2015). I giochi che utilizzano un approccio emergente, come *Dwarf Fortress* di Bay 12 Games (2006), utilizzano elementi di design in grado di garantire al giocatore non una storia, bensì una struttura dinamica che possa generare in maniera coerente una successione di eventi. Il punto centrale è l'interazione tra il giocatore e gli altri personaggi presenti nel mondo di gioco, da ciò scaturisce un'esperienza personale simil-narrativa. Quest'ultimo approccio è tipico dei giochi narrativi, nei quali non vi è una creazione dinamica della narrazione.

Da una prospettiva puramente artistica sembra impensabile avere una narrazione basata completamente su un approccio emergente e procedurale senza alcun controllo da parte dell'autore sul fruitore. Non è necessario, infatti, che quest'ultimo debba costruire la storia in completa autonomia, ma ha bisogno di un narratore esterno capace di guidarlo all'interno del mondo secondario come farebbe un game master di un gioco di ruolo (Ryan, 2015). Come afferma Murray in *Hamlet on the Holodeck* (2016), l'autore delle opere elettroniche non ha solamente il compito di scrivere il testo, ma anche di progettare le regole per l'interazione dell'utente con gli oggetti presenti al suo interno. "L'autore procedurale non crea solamente un insieme di scene ma un mondo di possibilità narrative" (Murray, 2016, *The Interactor as Author*).

2.6.3 Approccio ambientale e approccio guidato dai dati

Con lo sviluppo di giochi narrativi sempre più complessi ci si è focalizzati sulla costruzione di mondi immensi pieni di oggetti, personaggi non giocanti, ambienti e sfide, ma ciò non può risolvere il contrasto tra storia e interazione: aggiungere più oggetti di scena potrebbe soltanto aumentare lo spazio di esplorazione dell'utente (Crawford, 2005) così come il tempo speso giocando al suddetto titolo, non influisce sul senso di appartenenza a quel mondo. L'approccio ambientale alla narrazione interattiva si focalizza su un tipo di narrazione che mette in risalto le azioni del giocatore, relegando una trama più complicata alle sole cutscene sbloccabili attraverso il completamento di determinate attività (Ryan, 2015). Si viene a creare quella che Crawford (2005) chiama storia frammentata [constipated story], nella quale si troveranno momenti di interazione alternati a pezzetti di trama utilizzata come ricompensa per aver superato una prova impegnativa. È il caso dei giochi narrativi di avventura come *Myst* dei fratelli Miller (1993), o gli sparatutto moderni, dove la risoluzione di enigmi o il superamento di un livello comporta la visualizzazione di un filmato o di un testo contenente delle indicazioni nei riguardi della storia. Un piccolo passo in avanti è stato fatto studiando il modo in cui le meccaniche e le dinamiche possono essere usate come metodo di storytelling coinvolgendo il giocatore nell'esperienza finale. Fornendo un contesto coerente si possono dare spiegazioni nei riguardi del perché accadono determinate situazioni all'interno del gioco, diminuendo notevolmente l'effetto di storia frammentata precedentemente menzionata. Facendo riferimento al gioco *Dark Souls* (2011), nel quale il giocatore tende a morire più volte al fine di imparare come superare una determinata area, la meccanica del poter ritornare in vita presso un falò una volta fallito un tentativo viene giustificata attraverso una narrazione che lega i personaggi del mondo a quel determinato oggetto. Questa cosa non accade in altri titoli come, ad esempio, quelli di Super Mario, dove il concetto di checkpoint è relativo soltanto alle regole di gioco e non ha nulla a che fare con la storia: non vi è alcuna spiegazione del perché Mario abbia più vite a disposizione (Juul, 2011).

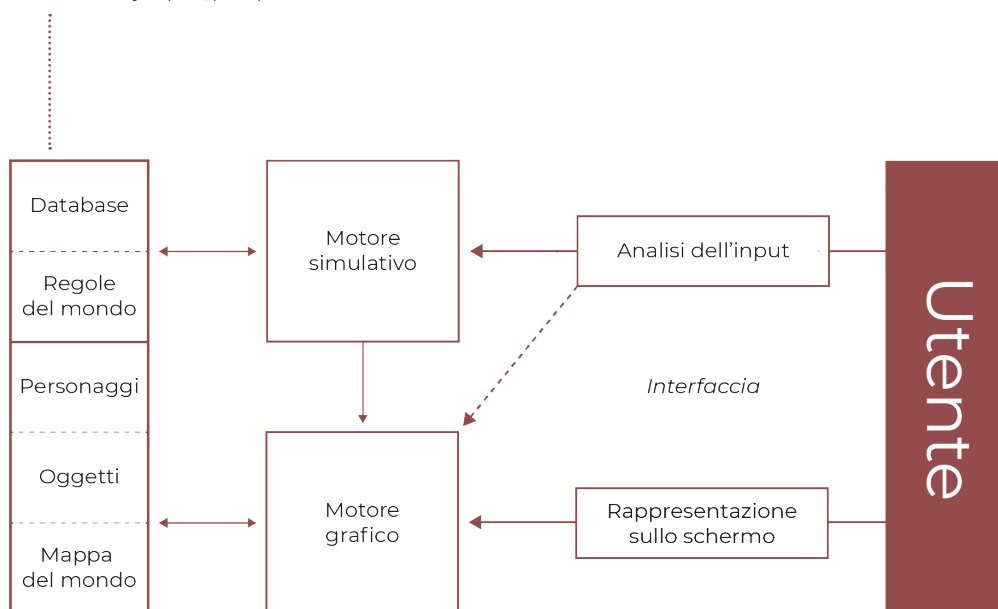
Ci si potrebbe chiedere il motivo per il quale un giocatore sia intenzionato ad immergersi in un mondo digitale del genere piuttosto che vivere la stessa esperienza passivamente attraverso un testo non interattivo prestando attenzione interamente alla storia che inesorabilmente gli viene proposta. In questo caso è interessante notare come il divertimento dell'utente non scaturisce solo dalla fruizione della narrazione stessa, ma è legato soprattutto alla soddisfazione nell'aver superato una sfida e di averne ottenuto un frammento. Il divertimento deriva dalla capacità di un testo interattivo di fornirci un ricco spazio di possibilità di apprendimento. È proprio il suo spazio astratto che afferra la nostra attenzione, ci sfida e ci rivela una profondità infinita. Divertimento è tutto

L'innovazione non è la parte difficile della narrazione del gioco. I giochi possono addestrare i giocatori a esplorare espandendosi e conquistando o allenando la loro concentrazione a interpretare e comprendere. Qualsiasi struttura potrebbe essere quella giusta, e ogni struttura può distrarre così tanto che dimentichiamo ciò che conta davvero. La difficoltà nella narrazione dei giochi è la stessa cosa che è difficile dappertutto: capire e connettersi alle persone, siano esse personaggi di fantasia, altri giocatori, sviluppatori o anche noi stessi. (Murray, 2019, p. 35)

ciò che fa rilasciare endorfina, è quando si riesce a superare un livello complicato, quando finalmente si risolve un puzzle o si supera una sfida. In pratica si gioca per imparare, per fare pratica o per rilassarsi in un ambiente immaginario ed è divertente farlo (Koster, 2013, p.100). Se l'approccio ambientale funziona per quanto riguarda uno stile di narrazione interattiva con approccio dall'alto, nel quale l'utente non ha molta agenticità, ci si interroga nei riguardi di come sia possibile generare una storia unendo le informazioni contenute nel sistema e le ricombinazioni possibili in risposta alle azioni dei giocatori, senza che l'autore debba progettare ogni singola variazione del contenuto, ogni singolo mondo alternativo creato in relazione ad una scelta, come per esempio in una narrazione interattiva con un'architettura ad albero. Partendo dal presupposto che non è possibile interagire con i dati, bisogna intervenire sul processo che li assembla (Crawford, 2005): un approccio guidato dai dati prende in considerazione una storia già stabilita da un autore, la divide in componenti base, come ad esempio personaggi, ambienti, oggetti e temi, li caratterizza e li ricompone in modo tale da rispondere in maniera coerente alle azioni degli utenti (Figura 2.32). Ciò che infine il modello fa è creare un sistema di condizioni che stabilisce il corretto avvenimento e la corretta successione degli eventi: ad esempio, in una narrazione con temi romantici, se un personaggio dovesse dimostrare affetto nei confronti di un altro, allora il sistema sarebbe molto incline a generare un evento "appuntamento". I due tipi di approcci precedentemente affrontati non sono ancora abbastanza per permettere la creazione di un'esperienza interattiva completa. È come parlare di storia e storytelling, il primo termine fa riferimento ai dati, il secondo al processo (Crawford, 2005). Occorre, quindi, indagare su altre modalità capaci di gestire in maniera dinamica la narrazione.

Figura 2.31

Modello del sistema di un cybertesto. Rielaborazione tratta da Ryan (1997, p. 104).



2.6.4 Il computer come drammaturgo

Si è quindi pensato ad un sistema in grado di gestire il processo di creazione della narrazione in maniera dinamica. Viene chiamato *drama manager* da Crawford, un'evoluzione dei concetti di intrigante e drammaturgo coniati rispettivamente da Aarseth (1997) e Laurel (1991): un'entità capace di gestire l'interazione drammatica in tempo reale di un utente immerso in prima persona che partecipa alla creazione degli eventi di un mondo immaginario (Aarseth, 1997). In sostanza il drama manager, essendo un elemento interattivo, deve predisporre delle tre funzioni base: ascoltare, pensare e parlare.

Il modo in cui un sistema è capace di ascoltare è attraverso le variabili presenti nello story-world, che vengono costantemente modificate dagli eventi e di conseguenza monitorate dal drama manager. Una variabile può essere relativa al numero di volte nel quale un utente ha fatto visita ad un certo posto, o al valore di affetto che un personaggio prova verso un altro. Ogni qual volta il sistema incontra determinate condizioni dettate dalle variabili può decidere se intervenire attraverso la creazione di eventi drammatici reindirizzando la narrazione nel verso considerato appropriato dall'autore. Se ad esempio il sistema riconosce che un utente non ha ancora visitato un determinato luogo dopo una lunga esplorazione potrebbe indirizzarlo in quella direzione. Infatti, uno dei modi attraverso il quale il drama manager può cambiare il mondo in modo da influenzare la storia e le azioni dei giocatori facendoli proseguire nella direzione desiderata è la manipolazione ambientale (Crawford, 2005). Si tratta di una modifica del mondo: vengono applicati dei limiti all'esplorazione creando degli ostacoli fisici invalicabili, come ad esempio il crollo di un albero che blocca il passaggio. Altri metodi utilizzati per influenzare le azioni del giocatore possono essere l'utilizzo di personaggi non giocanti in modo tale che essi forniscano un nuovo obiettivo al giocatore, che sia esso attraverso un cambio comportamentale o semplicemente eventi generati dalle loro azioni. È possibile utilizzare anche il passare del tempo come metodo di manipolazione del giocatore, con determinati nodi che vengono visualizzati dopo un determinato periodo di tempo o delle azioni che possono essere eseguite solo in precisi momenti. L'ultimo metodo per i drama manager di intervenire sulla narrazione è quello di abbattere la quarta parete, intervenendo pesantemente a limitare le azioni del giocatore, come nel caso delle prime narrazioni interattive dove il sistema, o meglio, l'intrigante, correggeva il giocatore attraverso un testo mostrato a schermo. Ovviamente questo metodo rovina l'immersione e la profondità dell'interazione, ma può essere utilizzato nei casi si voglia ricreare un effetto comico (Crawford, 2005). Tutto questo potrebbe tradursi con il voler imporre ad ogni costo la volontà dell'autore sull'utente che usufruisce del testo interattivo. Ovviamente, un buon autore non impone le proprie preferenze, ma, come afferma Crawford, provvede alla creazione di diverse conseguenze alle opzioni sensate di un

utente. Un drama manager che si oppone insistentemente alle azioni di un giocatore non garantisce una fruizione adeguata di un lavoro di narrazione interattiva, quello che deve fare è guidare, accompagnare, suggerendo opzioni drammatiche ed interessanti senza farsi notare e compromettere l'esperienza. In questo modo si aiuta il giocatore ad essere parte di un mondo realistico dove può abbandonarsi e lasciarsi guidare assecondando ciò che gli viene proposto dal sistema senza cercare di sfidarne i limiti compiendo azioni che ne distruggerebbero la coerenza. Siffatto evento può verificarsi spesso, ma non solo, nelle prime opere di interazione interattiva come in *Deadline* di Blank (1982), dove il giocatore annoiato può indurre il sistema a generare degli eventi senza alcun senso logico: è possibile venire arrestati per aver ucciso il cadavere già presente sulla scena del crimine.

I drama manager devono ascoltare, pensare e parlare. Ascoltano attraverso le variabili. Pensano con algoritmi di punteggio, modelli di storie o grammatiche di storie. Parlano con la manipolazione ambientale, spostando gli obiettivi, alterando la personalità, attraverso pressioni temporali o facendo cadere la quarta parete. (Crawford, 2005 p.202)

È facile ragionare su sistemi teorici in grado di restituire una narrazione flessibile in base alle azioni del giocatore, rimane però il problema più pratico: come un autore possa generare del contenuto per una storia dinamica, avvicinandosi all'utopia di una narrazione emergente con elementi drammatici generati dall'alto. Sebbene considerato impensabile, sono stati fatti dei passi avanti nei discorsi di uno storytelling procedurale capace di unire le incredibili esperienze scaturite da una narrazione già precedentemente progettata e ben strutturata alla simulazione dinamica creata con un approccio dal basso (Horneman, 2019). Come visto precedentemente con i drama manager è possibile assegnare delle variabili e delineare delle condizioni secondo le quali far accadere determinati eventi. In questo caso però, al raggiungimento di un determinato valore delle variabili verrà proposto sempre lo stesso risultato. Per evitare ciò è indispensabile introdurre un generatore di casualità, che non è completa, ma sempre in relazione allo stato della narrazione, che tiene traccia di tutti gli eventi precedentemente generati. Ciò è possibile in diversi modi: attraverso un metodo simile all'approccio ambientale, dove un grande numero di elementi narrativi viene generato in maniera diversa ogni volta senza alcuna logica, cosa che si vuole evitare; o grazie alla creazione di regole algoritmiche ben precise in grado di dare un peso alle variabili,

come descritto da Crawford (2005) e di conseguenza generare frammenti narrativi coerenti. In sostanza si analizzano le variabili allo stato attuale, si cerca tutto ciò che è influenzato da esse e si restituisce sotto forma di frammento narrativo dinamico. La difficoltà risiede nel rendere tutto questo sistema nascosto e soprattutto di essere sicuri che la storia generata sia interessante e colpisca i sentimenti di chi ne fruisce, senza ricadere nel problema delle ciotole di fiocchi d'avena (Compton, 2019, p.15), ovvero ritrovarsi con un'infinità di elementi narrativi generati e assemblati in modo unico dal punto di vista algoritmico, ma che l'utente percepisce come simili, come avere milioni di tazze piene di fiocchi d'avena dove, all'interno di esse, ogni fiocco è posizionato in maniera diversa, nessuno potrebbe notare mai la differenza.

LA MASCHERA DELLA MORTE ROSSA

In questo capitolo viene descritta la proposta progettuale, in modo tale da mettere in pratica i framework scaturiti dalla ricerca teorica presentata nei capitoli precedenti creando una narrazione interattiva. L'obiettivo principale del progetto è quello di proporre un confronto tra due diverse modalità di fruizione di una storia e le relative differenze nella comprensione dei temi e nelle emozioni che scaturiscono nella fruizione.

3

Una volta esaminato il rapporto che vi è tra storia e interazione, soprattutto nei riguardi di un medium fortemente caratterizzato da quest'ultima, come quello videoludico, viene da sé porsi delle domande nei riguardi di come siano strutturate le storie che possono prevedere multiple variazioni di una specifica trama. Discutere questo tipo di narrazione consiste nell'analizzare le qualità che caratterizzano il cybertesto: la non linearità o multi-linearità, la multi-vocalità e la tendenza nel fondere visivo e verbale (Landow, 2006, p. 56).

3.1 Obiettivi

3.1.1 Obiettivi del designer

Lo studio relativo alla teoria letteraria e alla disciplina dei Game Studies ha portato a far emergere dei quesiti nei riguardi dell'esperienza dell'utente durante la fruizione di artefatti narrativi. Comprendere il modo con il quale un individuo si avvicina ad un testo e ne comprende il significato è essenziale per portare avanti la ricerca relativa alla tematica controversa tra narrazione e interazione.

In che modo un ambiente interattivo rende diversa l'esperienza dell'utente e la comprensione del messaggio di un testo?

Per poter meglio comprendere le dinamiche che intercorrono tra interazione e narrazione, stimolando una riflessione critica sui due concetti sono giunto a conclusione di sviluppare una narrazione interattiva basata sul racconto *La Maschera della Morte Rossa* (Figura 3.1) di Edgar Allan Poe (1842/2014), applicando le metodologie di creazione di artefatti narrativi interattivi discusse precedentemente, in modo tale da far emergere ulteriormente i temi attraverso un processo di resa interattiva. Le atmosfere misteriose e angoscianti dei racconti brevi di Edgar Allan Poe si prestano bene a questo tipo di lavoro in quanto permette di esplorare il non detto, ciò che sembra e che potrebbe essere. Di conseguenza, il lavoro finale avrà un'articolata rete di possibilità da esplorare, ognuna delle quali giocherà un ruolo fondamentale in relazione alle emozioni del giocatore. Una volta aver esaminato con cura i passaggi che hanno portato alla realizzazione di tale artefatto si cerca di indagare le esperienze di fruizione degli utenti e di metterle a confronto con le esperienze di chi ha letto la narrazione originale. Per questo, segue la realizzazione di un sistema di analisi e valutazione del progetto, sotto forma di questionario, somministrato ai due differenti gruppi di persone e la seguente analisi dei dati.

3.1.1 Obiettivi del progetto

La narrazione interattiva de *La Maschera della Morte Rossa*, ha quindi l'obiettivo di incarnare l'atmosfera tesa e surreale narrata dal racconto, permettendo al giocatore di immergersi all'interno di un mondo minacciato dall'epidemia. L'esperienza interattiva fa calare coloro che ne prendono parte in uno di tre personaggi che rappresentano delle tipologie archetipe legate all'immaginario del Seicento, ognuno di essi caratterizzati in maniera diversa. Gli utenti possono esplorare e interagire con ambienti e personaggi all'interno dell'abbazia del principe Prospero. Non vi è un vero e proprio obiettivo e non vi è alcuna vittoria o sconfitta, lo scopo della narrazione è quello di vivere un'esperienza interattiva e immersiva, all'interno dell'universo narrativo di Poe.

Figura 3.1

Illustrazione de *La Maschera della Morte Rossa*, di Harry Clarke.



La Morte Rossa è una pestilenza che sta devastando un intero regno. Il principe Prospero, dopo aver notato che le sue terre si sono ormai spopolate, decide di riunire nella sua fortezza amici e cortigiani in modo tale da barricarsi ed evitare il contagio. Decide in seguito di indire un ballo in maschera con giullari e musicisti, allestendo sette stanze di colore diverso. Tutti evitano l'ultima, nera, troppo cupa per lo spirito della festa. Allo scoccare della mezzanotte tutti notano una figura misteriosa con indosso una maschera raffigurante il volto di un cadavere, sicuramente un orribile scherzo, o forse non è tutto vero ciò che sembra.

3.2 Il racconto originale

L'uomo e la paura

3.2.1 Temi

Uno degli obiettivi di Poe è quello di creare un forte senso di paura che culmina nel finale angosciante. La frase iniziale è essenziale per calare il lettore nell'atmosfera cupa del racconto: il regno è devastato dalla piaga, le persone contagiate sono destinate ad una terribile morte in solitudine. È proprio la paura la forza che mette in moto le macchinazioni del principe Prospero spingendolo a invitare i suoi amici in un ritiro presso l'abbazia merlata. In prima battuta i mascherati in festa non sembrano provare nessun tipo di paura, nonostante l'autore descriva l'abbazia come un luogo incerto e privo di conforto. Il sentimento di terrore del lettore viene riflesso solo alla fine del racconto, quando i mascherati vengono a conoscenza del terribile destino che li aspetta. In ogni caso, nello sfidare la paura, ci si ritrova dinnanzi a reazioni scomposte, perdendo ogni contatto con la realtà. Alcuni si sentono al sicuro e mancano di empatia verso chi è più sfortunato, sentimento generato dal dover prendere le distanze dal prossimo. Per altri la solitudine diventa disperazione.

La morte

Già partendo dal titolo della storia si può intuire come la morte sia un elemento ricorrente. Poe utilizza delle allegorie per ricordare al lettore e ai personaggi l'inevitabilità della morte. Da un punto di vista più astratto il racconto può essere interpretato come la paura degli uomini rispetto la propria mortalità. Prospero cerca di sfuggire alla morte, volendo quasi superarla, prendendosi gioco di lei dedicandogli perfino una stanza della suite. Purtroppo, tutto ciò che i personaggi possono fare non modificherà mai il loro tragico destino. Anche il tempo e lo scorrere di esso aiuta ad alimentare l'allegoria della morte nel racconto: i continui rintocchi del pendolo non sono altro che un simbolo che rappresenta l'ineluttabile fine.

La follia

La paura genera follia, altro tema ricorrente all'interno dell'opera. Le azioni del principe sono ingegnose e frutto di un ragionamento ben accurato, ma allo stesso tempo folli: chi mai potrebbe organizzare una festa in maschera mentre il proprio regno versa in una situazione disastrosa? Anche l'attitudine degli invitati rasenta la follia, divertendosi in un clima di festa, ignorando i bisognosi e la morte stessa. Nasce un conflitto interessante tra la paura della morte e l'egoismo sfrontato dei cortigiani.

Il percorso che ha portato alla realizzazione della narrazione interattiva nasce dalla rielaborazione del racconto breve di Poe, estrapolando gli elementi più significativi in modo tale da costruire il mondo secondario di riferimento utilizzando lo *Story-world Canvas* (Figura 3.4), uno strumento a supporto della pratica subcreativa progettato da Ciancia, Piredda & Venditti (2018). In seguito, il processo progettuale si è indirizzato verso la determinazione delle principali meccaniche di gioco, nate dall'analisi del testo originale, e la loro integrazione all'interno del sistema.

3.3 La narrazione interattiva

3.3.1 Subcreazione del mondo secondario

Topos

Le vicende principali si sviluppano all'interno di una suite dell'abbazia fortificata del principe Prospero, posta nella parte sopraelevata della città dove si possono scorgere i campi dei contadini. Nella città (Figura 3.3) abitano gli individui delle classi dominanti, ricchi e illustri, nei loro spettacolari edifici. Al contrario, le campagne sono abitate dai contadini che solitamente migrano in città per cercare un futuro migliore, oppure organizzano sommosse per motivi di natura economici.

L'abbazia del principe è perfettamente blindata, le porte sono saldate dall'interno, intrappolando chi vi è dentro. Presenta una torre e le mura hanno una merlatura. L'abbazia fortificata mette in risalto il potere del principe sui suoi cittadini e riunisce in un solo edificio il potere temporale e quello spirituale.

Per quanto riguarda la suite (Figura 3.2), essa è composta da sette sale, ognuna con un colore predominante nelle sue decorazioni. Come sottolinea Brent (2000) che corrisponde ad un diverso stadio della vita dell'uomo, così come alle diverse fasi del giorno. Le stanze hanno due alte e strette finestre gotiche poste l'una di fronte all'altra e ornamenti dorati, con l'unica fonte di illuminazione che proviene da un treppiede con un braciere posto fuori dalle finestre all'interno di corridoi all'esterno delle stanze. Inoltre, non è possibile vedere una stanza se si è in un'altra, poiché i corridoi che le collegano presentano una curva a gomito. La suite, composta da questo intricato insieme di stanze, è molto diversa da quelle che sono possibili trovare all'interno delle residenze di altri nobili: tutto ciò che riguarda la suite sembra riflettere la follia del principe Prospero: la mancanza di allineamento, lo schema di colori esagerato e gli effetti di luce inquietanti. Da est a ovest si ha:

Sala Blu: nascita. È la prima stanza, situata all'estremità orientale. Presenta le finestre di vetro lavorato di colore blu.

Sala Porpora: crescita. Nella seconda stanza predomina il colore porpora, riflesso nelle tappezzerie e negli ornamenti. Il colore porpora rappresenta l'inizio della crescita.

Sala Verde: nutrimento e giovinezza. Un'aura verde sommerge la terza stanza.

Sala Arancione: maturità. È la quarta sala, rappresenta il tramonto della vita.

Sala bianca: anzianità. Il colore bianco della quinta stanza rappresenta il periodo dell'anzianità.

Sala Viola: declino. Il colore di questa stanza riflette il declino verso la morte, tende e finestre sono sempre della stessa tinta.

Sala Nera: morte. L'ultima stanza è decorata con arazzi di tessuto nero che pendono dal soffitto e dalle pareti ricadendo su un grande tappeto della stessa stoffa e colore. Il colore delle vetrate non corrisponde a quello delle decorazioni. Infatti, le vetrate sono di un colore scarlatto, di un cupo color sangue. A ridosso del muro più occidentale della stanza, e quindi dell'intera suite, c'è un gigantesco orologio di ebano con all'interno un meccanismo in bronzo che lo faceva risuonare in maniera forte e profonda ad ogni ora. I colori della stanza simboleggiano l'ora della morte e il sangue.

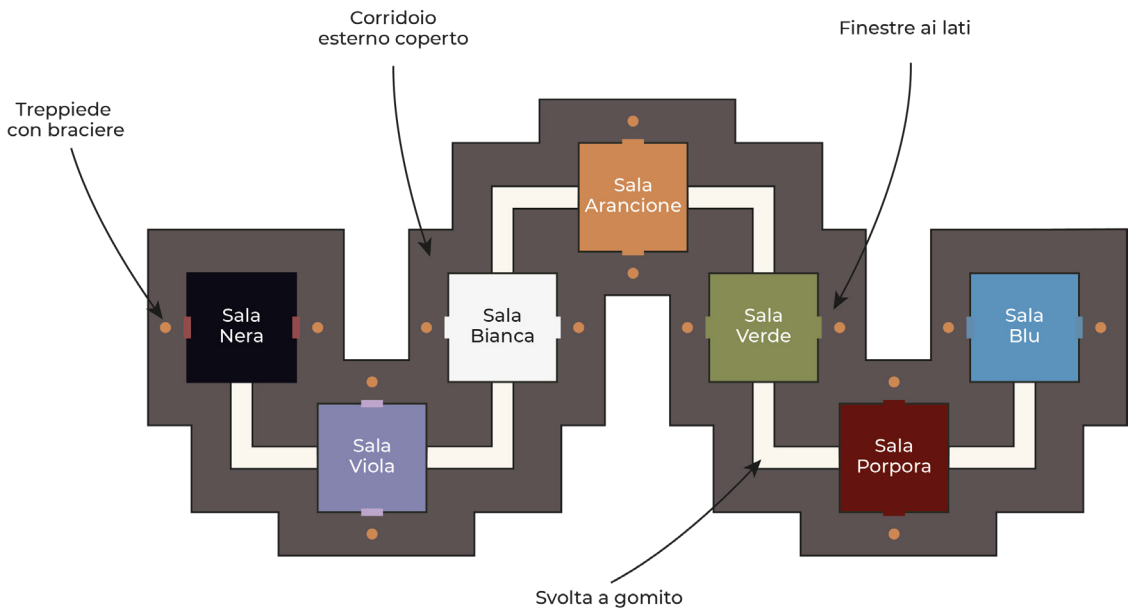


Figura 3.2

Mappa della suite di Prospero, all'interno della quale si svolgono le vicende principali.

Figura 3.3

Mappa della città. Realizzata su <https://watabou.itch.io/medieval-fantasy-city-generator>



1. Casa
2. Abbazia
3. Lazzaretto
4. Campi
5. Piazza

Anche l'illuminazione è interessante, ogni stanza ha una finestra su entrambi i lati e le candele per illuminare ogni stanza sono collocate fuori dalle finestre nei due corridoi che corrono lungo entrambi i lati della sala. In questo modo la luce penetra nelle stanze attraverso le finestre, creando un effetto distinto che può essere riconosciuto anche durante il ballo serale.

Chronos

Periodo storico riconducibile all'età moderna, caratterizzato da regnanti che richiamano a corte i personaggi più illustri. L'epidemia stessa può far riferimento alla peste bubbonica del 1600 avvenuta in Europa, così come il ballo in maschera ed alcuni oggetti che andavano di moda in quel particolare periodo storico.

Genos

Principe Prospero: sovrano egoista e ricco che si ritira in un'abbazia simile a un castello per evitare l'epidemia di una malattia mortale. Pensa che la vita dei propri sudditi non sia sacra, ma allo stesso tempo piace godersi la compagnia dei suoi cortigiani più cari e rispettosi. Li espone nella sua abbazia come se completassero il suo arredamento.

I tre personaggi: tre distinte personalità illustri del regno di Prospero: una nobildonna, un artista e un funzionario di corte. Vengono invitati per un ritiro sicuro nell'abbazia del principe.

Cortigiani, cavalieri e dame: membri della corte che il principe ha invitato nell'abbazia. Sono spaventati dal loro sovrano e per evitare spiacevoli inconvenienti nutrono riverenza nei suoi confronti, non perdendo occasioni per stargli vicino. Ce ne sono mille in tutto nell'abbazia merlata.

Animatori, musicisti, ballerini: divertono il principe e i suoi ospiti.

Mascherato misterioso: intruso vestito come il cadavere di una vittima della morte rossa. Insospettisce i festeggianti e indispettisce Prospero, il quale ordina subito la sua cattura.

Paesani: coloro i quali, vittime della Morte Rossa, vengono messi al bando. Non hanno rapporti con la gente della corte, soprattutto negli ultimi anni di diffusione dell'epidemia. Viene precluso loro "ogni soccorso ed ogni simpatia".

Ethos

Contrasto tra mondo esterno, fragile e distrutto dall'epidemia, e mondo costruito da Prospero dove regna il barocco, lo stravagante, il lusso. Sembra quasi non ci siano regole nella fortezza dove si consuma una festa orgiastica. Non c'è nessuna preoccupazione per quello che accade nel regno, gli infetti vengono abbandonati a loro stessi senza destare preoccupazioni. I cavalieri e le dame di corte assecondano i comportamenti del principe, vivendo una specie di situazione onirica dove comportarsi fuori dall'ordinario è la regola.

Telos

Il principe Prospero approfitta dell'epidemia per invitare tutti i cortigiani che hanno dimostrato di essere tra i più fedeli nella sua abbazia, organizzando la festa più grande del regno. Tutti devono divertirsi nella fortezza da lui progettata, dove lo sfarzo regna sovrano. I cortigiani, i cavalieri e le dame vogliono sopravvivere alla malattia e colgono questa occasione per mettersi in salvo all'interno della fortezza isolata e apparentemente sicura.

Epos

Durante gli ultimi anni una peste chiamata Morte Rossa sta devastando il regno del principe Prospero. Fin dal primo momento in cui i sintomi dilagano tra la popolazione, i consiglieri avvertono immediatamente il sovrano, che fa costruire una fortezza isolata per tenere a riparo dall'epidemia lui e i suoi più fedeli cortigiani. Nonostante le misure cautelari messe in atto dal principe: pulizia delle strade ed obbligo di quarantena per i carichi di merci che entravano nel suo regno, circa metà delle sue terre erano state ormai spopolate. Con il termine della costruzione dell'abbazia merlata il principe fece spedire gli inviti per entrare nella sua abbazia e iniziò le preparazioni per una grande festa.

Logos

Il linguaggio è elegante e formale, tipico del volgare medievale, pieno di termini barocchi. Raffinato e molto curato nella forma. Questo stile particolare si riflette anche nei modi di fare del principe e dei suoi cortigiani.

Topos

Suite composta da sette sale nell'abbazia isolata di Prospero.

Chronos

Età moderna, periodo storico che richiama quello della peste bubbonica.

Genos

Paura e riverenza dei cortigiani verso Prospero, che li tratta come oggetti. I popolani sono ignorati.

Ethos

Fragilità nei sobborghi. Sfarzo senza regole nell'abbazia.

Telos

Il principe vuole divertirsi insieme ai suoi ospiti, che colgono l'occasione per scappare all'epidemia.

Epos

Un'epidemia colpisce la regione. Prospero edifica una fortezza per rifugiarsi con i suoi cortigiani.

Logos

Linguaggio formale elegante e molto curato.

.....

Figura 3.4

Story-world Canvas.
(Mariani & Ciancia, 2019;
Ciancia, Piredda & Venditti
2018; Venditti, Ciancia, &
Piredda, 2015; Venditti, 2017).

Al fine di progettare i personaggi principali della narrazione interattiva è stato essenziale utilizzare lo stesso strumento dello story-world canvas (Mariani & Ciancia, 2019; Ciancia, Piredda & Venditti 2018; Venditti, Ciancia, & Piredda, 2015; Venditti, 2017) in modo tale da definire coerentemente i tratti distintivi di chi prende parte alle vicende narrate. Il primo personaggio presentato è quello del principe Prospero, le cui azioni sono l'elemento essenziale che mette in moto la narrazione. Prospero è un personaggio non giocante e, proprio per tale motivo, ho deciso di caratterizzarlo maggiormente. Gli altri tre personaggi, sono quelli che hanno la possibilità di essere interpretati dall'utente, che sceglie uno di essi nella parte iniziale della narrazione. Ho deciso di caratterizzarli poco, fornendogli solo alcuni tratti principali e alcuni spunti narrativi, ripresi all'interno dell'opera interattiva, al fine di rendere più immersiva l'esperienza del fruitore che si cala nei panni di uno di essi. Le seguenti pagine sono, dunque, dedicate alla scheda di Prospero.

Principe Prospero

Logos

Sesso: maschile

Età: 37

Altezza/Corporatura: 178 cm, corporatura slanciata

Colore degli occhi: verdi

Capelli: lisci e bianchi, raccolti in una lunga coda

Carnagione: diafana

Prospero è caratterizzato da un trucco bianco marcato sul viso che mette in evidenza le sue labbra scure e sempre ghi-gnanti. Porta i capelli bianchi in una lunga coda di cavallo, alla quale sono legati dei foulard colorati. Veste con pesanti tessuti importati, anch'essi variopinti, tutti aventi dei motivi diversi. In contrasto, porta alle spalle un lungo mantello nero, che ricade fino a toccare terra. Ai piedi, due stivali di colore diverso, uno dorato, l'altro nero. In pubblico, Prospero fa di tutto per apparire un individuo eccentrico e capace di incutere timore, anche nel caso dovesse appellarsi a metodi violenti. Per questo motivo solo i più stolti non obbediscono ai suoi dettami. I suoi modi di fare sono eleganti e teatrali: lo si vede spesso fare profondi inchini per salutare o portarsi la mano davanti la bocca quando sta per concludere una frase. Non è un uomo di poche parole, gli piace allietare gli ospiti con articolati racconti e poesie, spesso mostrando loro gli oggetti più particolari in suo possesso mentre gli offre da bere. In privato, non è raro trovarlo sfogliare libri sui viaggi di avventurieri in oriente, leggere i tarocchi o bere vino disteso sui tappeti delle sue suite. Prospero studia ogni giorno, non smettendo mai di arricchirsi culturalmente nei momenti di lucidità. In questo modo ha potuto costruire il suo regno senza bisogno di nessun consiglio diretto.

Telos

Narcisista, folle ed eccentrico, Prospero dà l'impressione di essere anche superficiale ed egoista, preoccupandosi soltanto del piacere personale, ignorando i popolani del suo regno, che devono prendersi cura di loro stessi. Per questo motivo appare come un terribile sovrano agli occhi di tutti, ma allo stesso tempo è capace di prendersi cura dei suoi cortigiani più cari, allestendo per loro un riparo sicuro per affrontare la pandemia. Non è chiaro se questa azione caritatevole sia dettata dal voler proteggere i suoi amici oppure dal bisogno di controllo e di lusso sfrenato che porta all'organizzazione di una festa in maschera. I suoi collaboratori sanno che non è del tutto uno squilibrato, in questi anni è stato capace di governare con rigore, fino a quando l'arrivo della malattia non risvegliò le sue paure recondite. Prospero appare come un uomo maniacale e distruttivo, dimostra di non avere nessun tipo di autocontrollo, spesso non ha alcun rimorso per le sue azioni. Adora la sua immagine e considera la sua vita come un'opera d'arte, decorando sé stesso e tutto ciò che lo circonda in modo barocco.

Tratto dominante: bramosia.

Tratto conflittuale: passione per la cultura, acume.

Tratti secondari: narcisismo, dissolutezza.

Genos

Il principe Prospero approfitta dell'epidemia per invitare tutti i cortigiani che hanno dimostrato di essere tra i più fedeli nella sua abbazia, organizzando la festa più grande del regno. Tutti devono divertirsi nella fortezza da lui progettata, dove lo sfarzo regna sovrano. I cortigiani, i cavalieri e le dame vogliono sopravvivere alla malattia e colgono questa occasione per mettersi in salvo all'interno della fortezza isolata e apparentemente sicura.

Ethos

Narcisista, folle ed eccentrico, Prospero dà l'impressione di essere anche superficiale ed egoista, preoccupandosi soltanto del piacere personale, ignorando i popolani del suo regno, che devono prendersi cura di loro stessi. Per questo motivo appare come un terribile sovrano agli occhi di tutti, ma allo stesso tempo è capace di prendersi cura dei suoi cortigiani più cari, allestendo per loro un riparo sicuro per affrontare la pandemia. Non è chiaro se questa azione caritatevole sia dettata dal voler proteggere i suoi amici oppure dal bisogno di controllo e di lusso sfrenato che porta all'organizzazione di una festa in maschera. I suoi collaboratori sanno che non è del tutto uno squilibrato, in questi anni è stato capace di governare con rigore, fino a quando l'arrivo della malattia non risvegliò le sue paure recondite. Prospero appare come un

uomo maniacale e distruttivo, dimostra di non avere nessun tipo di autocontrollo, spesso non ha alcun rimorso per le sue azioni. Adora la sua immagine e considera la sua vita come un'opera d'arte, decorando sé stesso e tutto ciò che lo circonda in modo barocco.

Epos

Passato: Prospero cresce nella famiglia regale che da generazioni era stata incaricata dall'imperatore di governare un'ampia zona di regno che godeva di autonomia. Il principe perde i genitori prima di compiere la maggiore età, ma, nonostante ciò, iniziò a governare con il supporto dei suoi tutori che fece successivamente uccidere con delle blande accuse. Dopo questo avvenimento, in molti pensarono che, forse, sarebbe stato meglio evitare di contraddire Prospero, facendo di tutto per entrare nelle sue grazie. Il sovrano ha da sempre dimostrato una passione sfrenata per l'eccentrico, soprattutto dopo che, un mercante, venuto dall'oriente, andò a fargli visita portando in omaggio dei tessuti di velluto colorati e raccontando degli ornamenti che avevano i palazzi della sua terra.

Presente: Prospero, adesso, vive nella sua nuova abbazia, lontano dall'epidemia, insieme alle persone più meritevoli del regno. Sta organizzando una festa, simile a quei carnevali che i mercanti spesso ne raccontavano lo splendore e la stravaganza. Un'occasione da non sprecare per il lussuoso principe.

Futuro: Costruendo un'abbazia fortificata e invitando al suo interno soltanto le persone fidate, il principe pensa di essere al sicuro dall'epidemia. La festa sarà un successo, facendo scomparire le preoccupazioni dalla mente degli invitati. Ad un certo punto un ospite indesiderato attrae la sua attenzione. Chi è quell'individuo non riconosciuto con indosso una maschera che ricorda la terribile malattia? Niente è come sembra.



Figura 3.5

Moodboard di Prospero. Dall'alto a sinistra, immagini prese da:

<https://weheartit.com/entry/85564097>

<https://www.pinterest.it/pin/810225789208979830/>

<https://weheartit.com/entry/304727377>

https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Setzer_Gabbiani

<https://www.pinterest.it/pin/810225789209193308/>

<https://film-grab.com/2014/07/23/only-lovers-left-alive/#jp-carousel-49754>

3.3.2 Prototipazione

L'artefatto interattivo è stato sviluppato utilizzando il linguaggio di marcatura ink, attraverso il software Inky, analizzati nel paragrafo 2.5.7. Dal punto di vista della programmazione, la storia è composta da quattro elementi fondamentali: *nodi*, *link*, *scelte* e *variabili* (Figura 3.6).

I nodi. Sono i frammenti testuali che appaiono al giocatore conseguentemente ad una scelta.

I link. Sono ciò che collega i vari nodi e possono essere associati ad una scelta o al soddisfacimento di un determinato valore.

Le scelte. Sono le azioni che l'utente può compiere per proseguire nella narrazione.

Le variabili. Sono l'elemento che permette di tenere traccia dello stato della storia nella sua totalità: quali scelte ha compiuto il personaggio, qual è il suo livello di Follia, quali stanze ha visitato e quali oggetti ha nell'inventario.

Il processo realizzativo è iniziato costruendo una struttura divisa nei vari luoghi del mondo secondario. Una volta definiti tutti gli ambienti, è seguita la scrittura dei singoli pezzi di storia, con le relative opzioni e collegamenti, che sono stati posti all'interno delle sezioni. Già in questa fase è stato importante strutturare, in contemporanea, l'architettura della narrazione interattiva, in modo tale da poter verificare costantemente i differenti collegamenti tra le parti della storia.

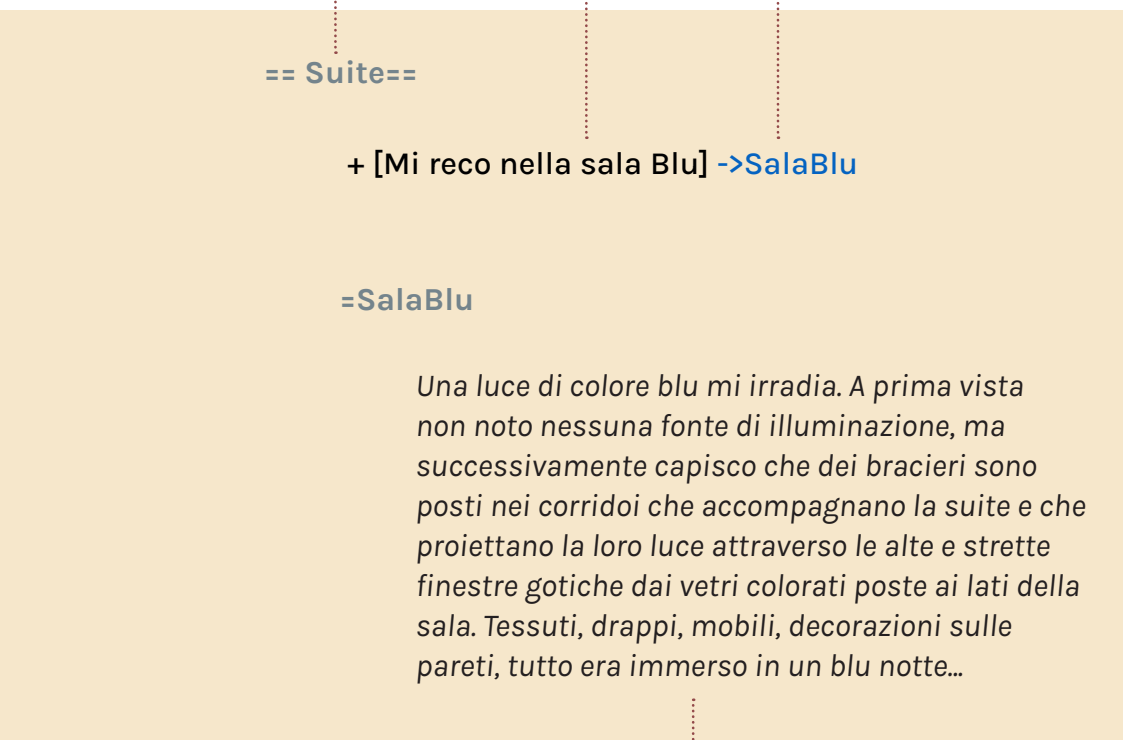


Figura 3.6
Struttura base della
narrazione interattiva.

Piattaforma

Pagina web per desktop e mobile.

Genere

Horror, Thriller psicologico.

Contesto lusorio

Il giocatore assume il ruolo di un personaggio all'interno del mondo del racconto di Poe. Le azioni che compie e il modo in cui esplora l'ambiente circostante cambiano la percezione del mondo con il passare del tempo.

Verbi di gioco

Esplorare, raccogliere, analizzare, dialogare, osservare.

Interfaccia

Terminato il prototipo, ci si è concentrati su come potesse essere fruito dagli utenti. Si è deciso di incorporarlo all'interno di una pagina web in quanto di facile accesso alla maggior parte delle persone. La pagina è divisa in due sezioni principali: in alto, nella versione mobile (Figure 3.7, 3.9), o a sinistra, nella versione desktop (Figure 3.8, 3.10) vi è una sezione nella quale è possibile visualizzare il livello di Follia del personaggio, così come il suo inventario. Tale livello, che verrà esaminato in seguito, non è espresso in maniera diretta, ma rappresentato attraverso diverse frasi che riflettono la condizione mentale del personaggio. Al centro dello schermo vi è, invece, la sezione principale, nella quale vengono visualizzati i frammenti testuali della storia e, ancora più in basso, le opzioni disponibili al giocatore, evidenziati con un colore diverso dal testo principale.

Figura 3.7

Wireframe versione mobile.

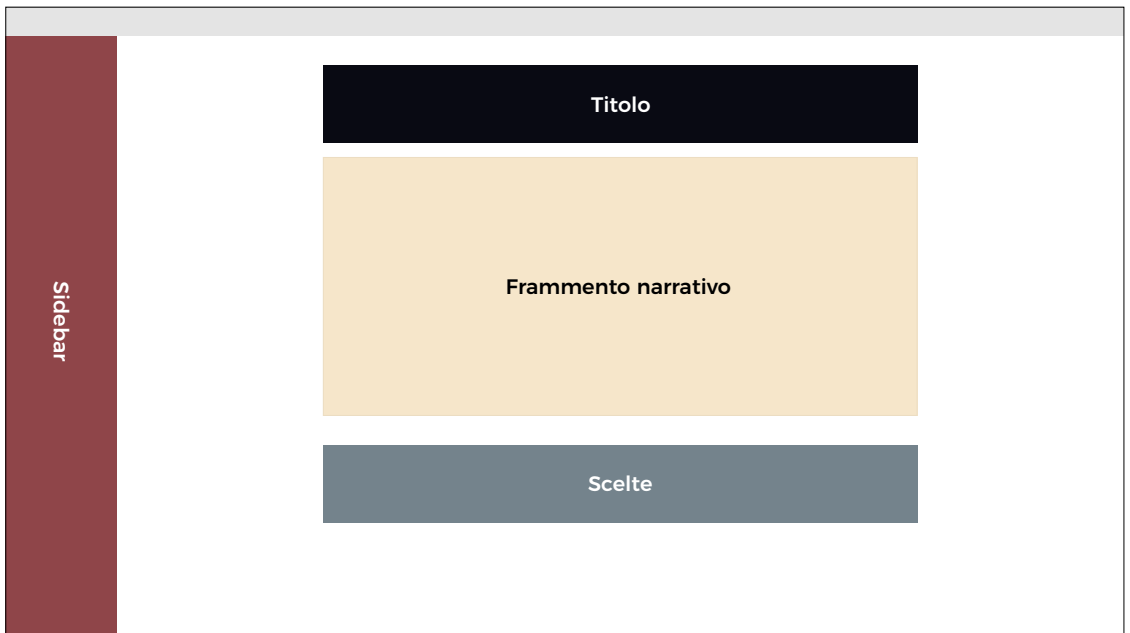


Figura 3.8

Wireframe versione desktop.

Figura 3.9

Interfaccia versione mobile.

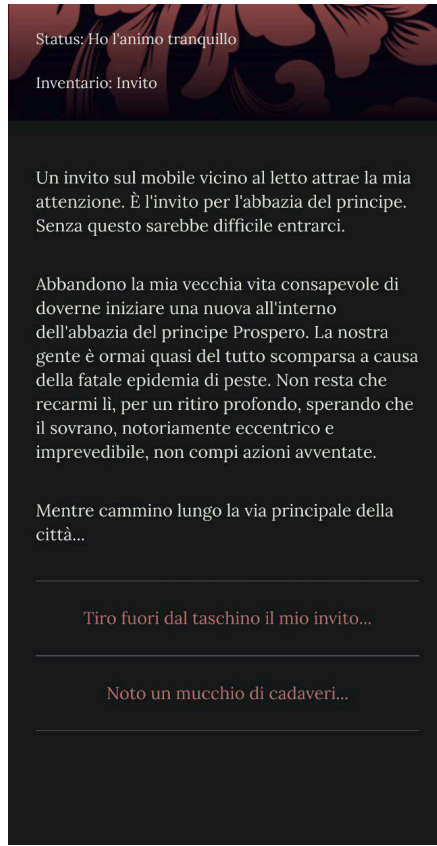


Figura 3.10

Interfaccia versione desktop.

Gli elementi grafici della narrazione interattiva seguono un preciso stile dal punto di vista visivo e vogliono riportare indietro in un periodo storico riconducibile a quello delle vicende narrate. Lo stile adottato trova la sua traduzione nel moodboard (Figura 3.13).

Per quanto riguarda la scelta relativa al font (Figura 3.12), si è deciso di utilizzare il *Lora*, e il *Fell Great Primer* di Igino Marini. Il primo è un font graziato con un contrasto moderato, utilizzato per i paragrafi di testo della narrazione interattiva nella sua versione medium e italic. Il secondo è un font utilizzato e progettato nel Seicento da John Fell, vescovo di Oxford, e digitalizzato da Igino Marini. I caratteri, le loro imperfezioni ed "errori" sono stati elemento fondamentale per la sua scelta. È stato utilizzato per il titolo della narrazione interattiva.

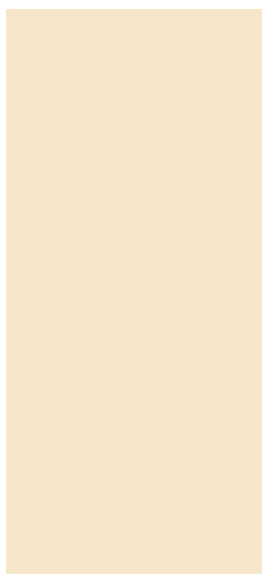
La palette cromatica (Figura 3.11) riprende i colori della moodboard (Figura 3.13), e in particolare degli interni dei castelli e delle regge del periodo barocco e neogotico, così come dei dipinti realizzati sempre nello stesso periodo. Lo scarlatto è stato il colore dal quale si è generata la palette cromatica e richiama il sangue e l'orribile colore della macchie causate dalla Morte Rossa. È stato utilizzato per evidenziare le scelte e metterle ulteriormente in risalto rispetto allo sfondo scuro.

Figura 3.11

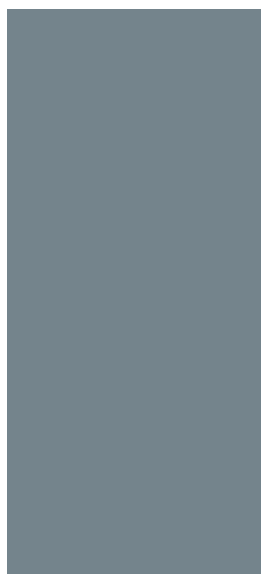
Palette cromatica.



HEX: #944b4b
RGB: 148, 75, 75
CMYK: 148, 73, 57, 29



HEX: #f6e7cb
RGB: 246, 231, 203
CMYK: 0, 6, 17, 4



HEX: #74848c
RGB: 116, 132, 140
CMYK: 17, 6, 0, 45



HEX: #0d0a14
RGB: 13, 10, 20
CMYK: 92, 86, 54, 86

La Maschera della Morte Rossa

Lora regular: ABCDEabcde123&(/)@\$£?!

Lora italic: ABCDEabcde123&(/)@\$£?!

Lora bold: ABCDEabcde123&(/)@\$£?!

Lora bold italic: ABCDEabcde123&(/)@\$£?!

La Maschera della Morte Rossa

Im Fell Great Primer regular: ABCDEabcde123&(/)@\$£?!

Im Fell Great Primer italic: ABCDEabcde123&(/)@\$£?!

.....

Figura 3.12

Palette cromatica
e font utilizzati.

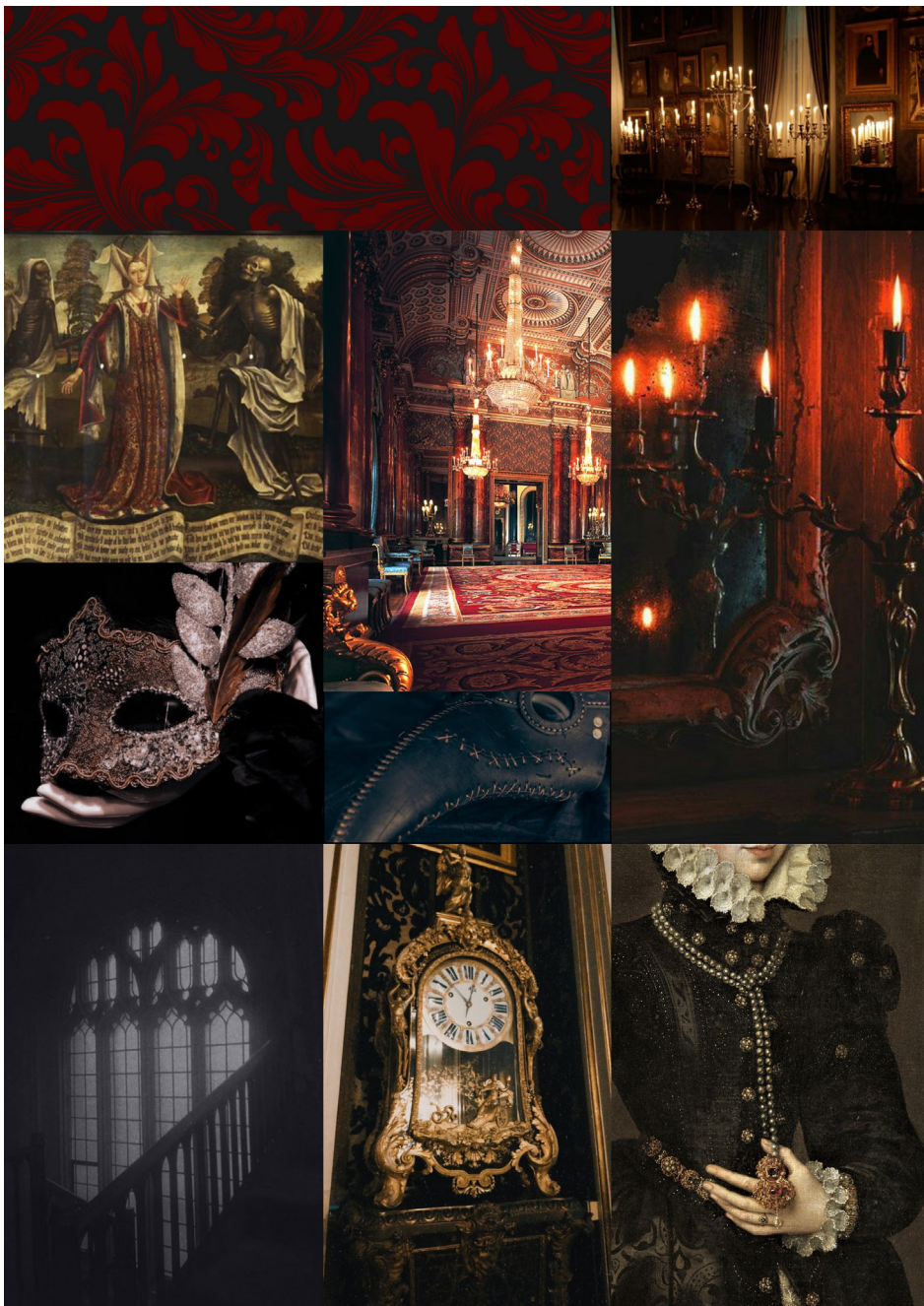


Figura 3.13

Moodboard del mondo secondario. Dall'alto a sinistra immagini prese da:

<https://www.freepik.com/vectors/flower>

https://twitter.com/SHO_Penny/status/593807429424574464/photo/1

<https://mydailyartdisplay.wordpress.com/2011/07/19/dance-of-death-by-bernt-notke/>

<http://travelthisworld.tumblr.com/post/78272807938/billionaired-the-blue-drawing-room-buckingham>

<https://weheartit.com/entry/261402468>

<https://www.pinterest.it/pin/810225789208954842/>

https://www.etsy.com/it/listing/293651151/maschera-medico-della-peste-pelle-nera?ref=shop_review

<https://www.instagram.com/NonaLimmen/>

<https://witchmanor.tumblr.com/post/188815249093/mirrors-faces-and-golden-glimmer-in-the-shadows>

<https://fineartamerica.com/featured/portrait-of-a-lady-second-half-16th-century-flemish-school-oil-on-canvas-96--antonio-moro-c-1519-c-1576.html>

Sistema di scelte

3.3.3 Agency: interagire con il mondo

Il punto essenziale nello sviluppo di una narrazione interattiva è garantire un costante senso di agenticità al giocatore. Ciò significa che, ogni qual volta si compie una scelta, l'evento seguente della storia accade perché conseguenza della stessa scelta. Riassumendo ciò che è stato discusso nel paragrafo 2.1, per garantire maggiore libertà al giocatore la cosa più semplice sarebbe fornirgli un elevato numero di opzioni, ma il discorso è più complicato di quel che possa sembrare. Chi fruisce di una narrazione interattiva ha bisogno di scelte di qualità e complete, in grado di metterlo in difficoltà. Si tratta, dunque di fornire una serie di azioni significative attraverso le quali il giocatore interagisce con la narrazione.

All'interno del mondo di gioco de *La Maschera della Morte Rossa* il giocatore può interagire con ambienti e personaggi attraverso l'utilizzo di nodi di testo visibili sullo schermo. Viene, fatto ciò, in modo tale da garantire maggior chiarezza e allo stesso tempo garantire coerenza narrativa. Non tutte le azioni sono sempre visibili, ma vengono influenzate dalle statistiche del personaggio giocante. Come già discusso nel paragrafo 2.6.4, il sistema, "ascolta" queste variabili e restituisce il frammento di testo più adeguato al contesto. Ad esempio, non sempre sarà possibile consegnare l'invito personale del principe ad un disperato; così come osservare un cadavere segnato dalla malattia potrebbe peggiorare la sua sanità mentale. Ogni interazione svolta segue, dunque, le seguenti linee guida:

Percezione. Tutte le azioni del giocatore devono avere qualche effetto visibile sul risultato della storia, anche se semplicemente facendo avanzare in un'altra stanza oppure modificando le statistiche. Lo stato emotivo e mentale del personaggio dovrebbe essere evidente al giocatore, comunicato attraverso la storia, le parole e le azioni, l'interfaccia e fornendo delle opzioni diverse in base ad esso.

Intenzionalità. Le reazioni dei personaggi non giocanti dovrebbero essere abbastanza coerenti e prevedibili da consentire al giocatore di scegliere cosa fare ed essere ricompensato da un risultato atteso, anche se vi è la possibilità di un'ulteriore conseguenza inaspettata.

Il numero assoluto di scelte non è importante; è il numero di scelte offerte, rispetto al numero di possibilità che l'utente può immaginare. Se l'utente ha raggiunto il culmine della storia e deve scegliere tra lasciare la sua ragazza per la guerra o sottrarsi al suo dovere, avere solo due scelte non toglie nulla al potere dell'interazione; è difficile immaginare altre ragionevoli possibilità.

(Crawford, 2005, p. 41)

Progressione. Alcune aree dello spazio dello stato emotivo del personaggio devono innescare la progressione narrativa, ad esempio un personaggio dal temperamento dissoluto potrebbe andare via dalla stanza arrabbiato per ciò che è successo, mentre un personaggio impaurito potrebbe non voler aprire una porta segreta. Il personaggio non deve scorrere rapidamente avanti e indietro tra due stati in risposta alle azioni del giocatore. La storia delle interazioni deve avere importanza, così come non deve essere possibile ottenere un risultato tramite la ripetizione di un'azione. Ciò è ben spiegato successivamente, quando si discute sui modelli di personalità.

Intensità narrativa e ritmo. Non tutte le azioni dei giocatori devono essere di efficacia equivalente: alcune azioni devono essere più importanti, altre meno, alcune memorabili e immediate, altre ad alto rischio con ripercussioni future.

Modelli di personalità

I modelli di personalità sono delle strutture di variabili che hanno lo scopo di registrare le informazioni che definiscono il carattere di un personaggio (Crawford 2005). Nel caso de La Maschera della Morte Rossa si è deciso di ragionare su un modello di personalità limitato allo stato del personaggio principale, contenente solo due tratti legati all'universo etico del mondo, quali Follia e Temperamento, che verranno in seguito analizzati. Ogni variabile è unipolare e ha un valore massimo di 1 e un valore minimo di 0. Ogni volta che il giocatore effettuerà una scelta, il sistema non utilizzerà semplicemente un'addizione per calcolare l'incremento o una sottrazione per calcolare un decremento, ma avrà bisogno di due equazioni specifiche (Figure 3.14, 3.15, 3.16). Ciò permette di evitare di trovarsi in situazioni dove un giocatore possa superare i valori limite e di conseguenza non notare gli effetti di successivi incrementi o decrementi (Figure 3.17e 3.18). In secondo luogo, si può gestire in maniera intelligente la curva emozionale del personaggio, avendo valori vicino agli estremi che tenderanno ad andare verso un valore neutro, opponendo una maggiore resistenza per andare verso il valore limite. Ad esempio, si suppone un personaggio con già un alto valore di Follia, vedere un evento disturbante farà innalzare di poco tale valore, essendo già pazzo. Nel mentre, trovarsi in una situazione calma e piacevole farà in modo di abbassare notevolmente tale valore, al contrario di un personaggio già tranquillo che trarrà poco beneficio dal trovarsi in tale situazione, il suo valore di Follia diminuirà di poco.

$$\text{Nuovo Valore} = \text{Valore Corrente} + (\text{Valore Massimo} - \text{Valore Corrente}) \times \frac{\text{Incremento}}{(\text{Valore Massimo} - \text{Valore Minimo})}$$

Figura 3.14

Equazione di incremento del valore.

$$\text{Nuovo Valore} = \text{Valore Corrente} - (\text{Valore Minimo} - \text{Valore Corrente}) \times \frac{\text{Decremento}}{(\text{Valore Massimo} - \text{Valore Minimo})}$$

Figura 3.15

Equazione di decremento del valore.

Figura 3.16

Applicazione dell'equazione di figura 3.14 per incrementare il valore di follia di 0,5.

$$\text{Nuovo Valore di Follia} = \text{Follia Corrente} + (1 - \text{Follia Corrente}) \times \frac{0,5}{(1-0)}$$

Evento	Cambiamento di valore	Follia del personaggio
Inizio	+ 0	0,5
Il personaggio vede un cadavere	+ 0,5	1
Il personaggio viene aggredito da un'ombra	+ 0,7	1,7

Figura 3.17

Calcolo delle variabili del modello di personalità utilizzando la somma algebrica. In questo caso è possibile oltrepassare il valore limite di 1.

Evento	Cambiamento di valore	Follia del personaggio
Inizio	+ 0	0,5
Il personaggio vede un cadavere	+ 0,5	0,75
Il personaggio viene aggredito da un'ombra	+ 0,7	0,875

Figura 3.18

Calcolo delle variabili del modello di personalità utilizzando la somma pesata. In questo caso non potranno mai superare il valore limite.

In questo caso, pur se un personaggio dovesse intraprendere un percorso che lo porterebbe ad avere diverse volte consecutivamente un incremento della variabile Follia, essa non potrebbe mai superare il valore massimo di 1, come sarebbe invece potuto accadere utilizzando una formula additiva per il calcolo del nuovo valore.

Follia

La Follia è associata sia al tema dell'orrore attorno al quale la vicenda è strutturata, sia all'immaginario storico, nel quale un sentimento costante di malessere e disincanto permeava l'animo umano. Rappresenta la condizione mentale del personaggio. Se ne aumenta o se ne abbassa il livello attraverso la visione di un particolare scenario o la scoperta di determinati fatti. Possibilità di sbloccare frammenti testuali diversi a seconda del suo valore. Ad un alto livello di Follia corrisponde una percezione distorta del mondo, che diventa sempre più cupo e surreale. Venire a conoscenza di fatti preoccupanti, trovarsi dinnanzi a dei misteri irrisolvibili o assistere a scene inquietanti ne aumenta il valore. Ad un livello basso di Follia corrisponde una normale percezione del mondo, che solo in rari casi lascia spazio all'immaginazione. Risolvere misteri, interagire con qualcuno, apprendere di verità serene o scoprire un nuovo luogo ne diminuisce il valore. Il giocatore può conoscere il suo attuale livello di Follia osservandolo nella UI. Gli stati di Follia sono descritti nei seguenti modi:

Valore elevato di Follia: *la testa ribolle, tremano le vene ai polsi.*

Valore medio di Follia: *ho un leggero mal di testa.*

Valore basso di Follia: *ho l'animo tranquillo.*

Temperamento

Il Temperamento è associato alla sfera comportamentale di un periodo storico nel quale l'immagine di un mondo alla rovescia era il risultato del pessimismo dell'uomo che cercava sollievo nella depravazione. Questa variabile rappresenta il livello di virtù del personaggio, il modo in cui si pone e come viene percepito dagli altri. È determinata all'inizio del gioco dall'utente e legata ad uno dei tre personaggi. Possibilità di sbloccare frammenti testuali diversi a seconda del suo valore. Il Temperamento è descritto nei seguenti modi:

Virtuoso: *ad un Temperamento virtuoso corrisponde il personaggio dotato di virtù, di cultura varia e di buoni costumi.*

Flemmatico: *con un Temperamento equilibrato si viene percepiti come una persona senza pregi o difetti, pessimista e apatico.*

Dissoluto: *il personaggio dissoluto viene associato ad un carattere aggressivo, vile e caduto nella dissolutezza morale.*

3.3.4 Architetture narrative e interattive

È possibile dividere la narrazione del racconto originale in una struttura a tre atti:

Situazione Iniziale

- a.** Si diffonde la Morte Rossa, il regno si spopola e ai malati viene precluso "ogni soccorso e simpatia".
- b.** Il principe Prospero invita i suoi più fedeli cortigiani nella sua fortezza per affrontare il contagio. "Al di fuori il mondo si aggiusterebbe come potrebbe".
- c.** I cortigiani si stabiliscono nella fortezza.

Conflitto e complicazione

- a.** Prospero decide di organizzare un ballo in maschera allestendo sette sale di diverso colore.
- b.** Le persone festeggiano e si divertono nelle sale adornate, tranne nell'ultima, nera. Un pendolo scandisce le ore della sera e ad ogni suo rintocco la festa si ferma per un momento per poi riprendere.

Conclusione

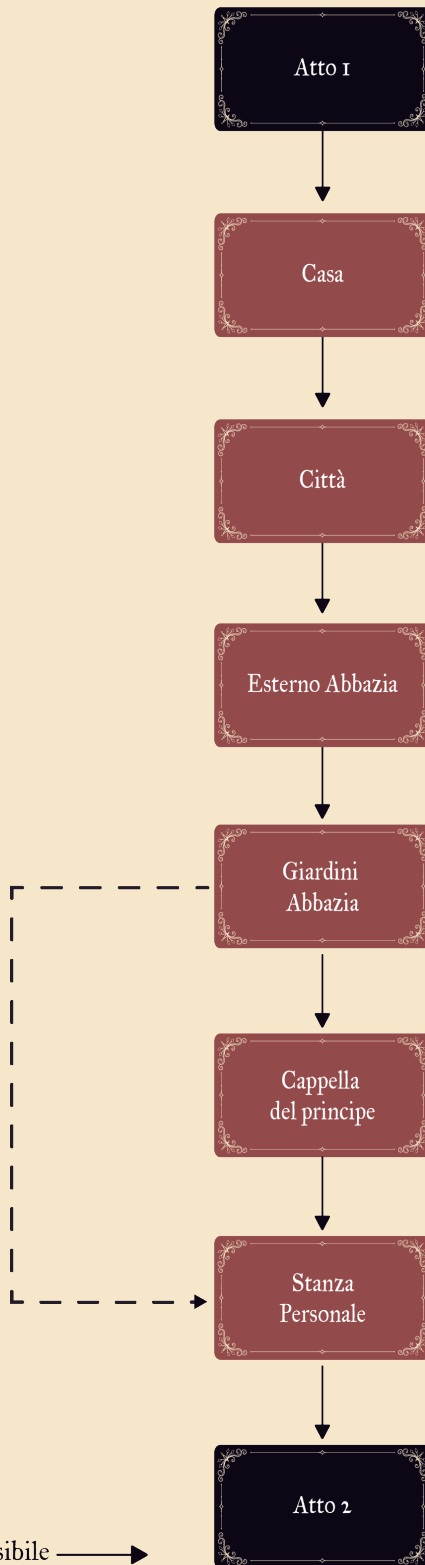
- a.** Appare una maschera scarlatta, i cortigiani la osservano disgustati, la festa si interrompe.
- b.** Prospero, infastidito, ordina di catturare la persona di cattivo gusto e la insegue tra le sale.
- c.** Prospero estrae il suo coltello cercando di colpire la persona in maschera ma muore.
- d.** I cortigiani giungono nella sala nera sentendo le grida del principe per poi scoprire che la maschera disgustosa era in realtà la morte rossa.
- e.** Tutti muoiono "e le tenebre, la rovina e la Morte rossa distesero su tutte le cose il loro dominio sconfinato".

Tre tipi di architetture

Al fine di avere una prospettiva completa su tutti i livelli della narrazione interattiva risulta interessante adottare delle strutture capaci di rappresentare questi livelli su tre piani di astrazione differenti, entrando sempre di più nel dettaglio e arrivando a descrivere lo spazio di possibilità dell'utente all'interno del mondo secondario. I diagrammi successivamente rappresentati forniscono, in ordine, una rappresentazione della narrazione a livello topografico, narrativo e interattivo.

Le mappe seguenti rappresentano la topografia del mondo virtuale divisa nei tre atti appena analizzati. Questo tipo di rappresentazione vuole soffermarsi sui luoghi all'interno dei quali accadono le vicende della storia, specificando gli spostamenti possibili al giocatore e come le aree possono essere raggiunte. Ciò che non è specificato è cosa accade all'interno di ogni luogo del mondo virtuale e in che modo il giocatore ha la possibilità di interagire con la narrazione.

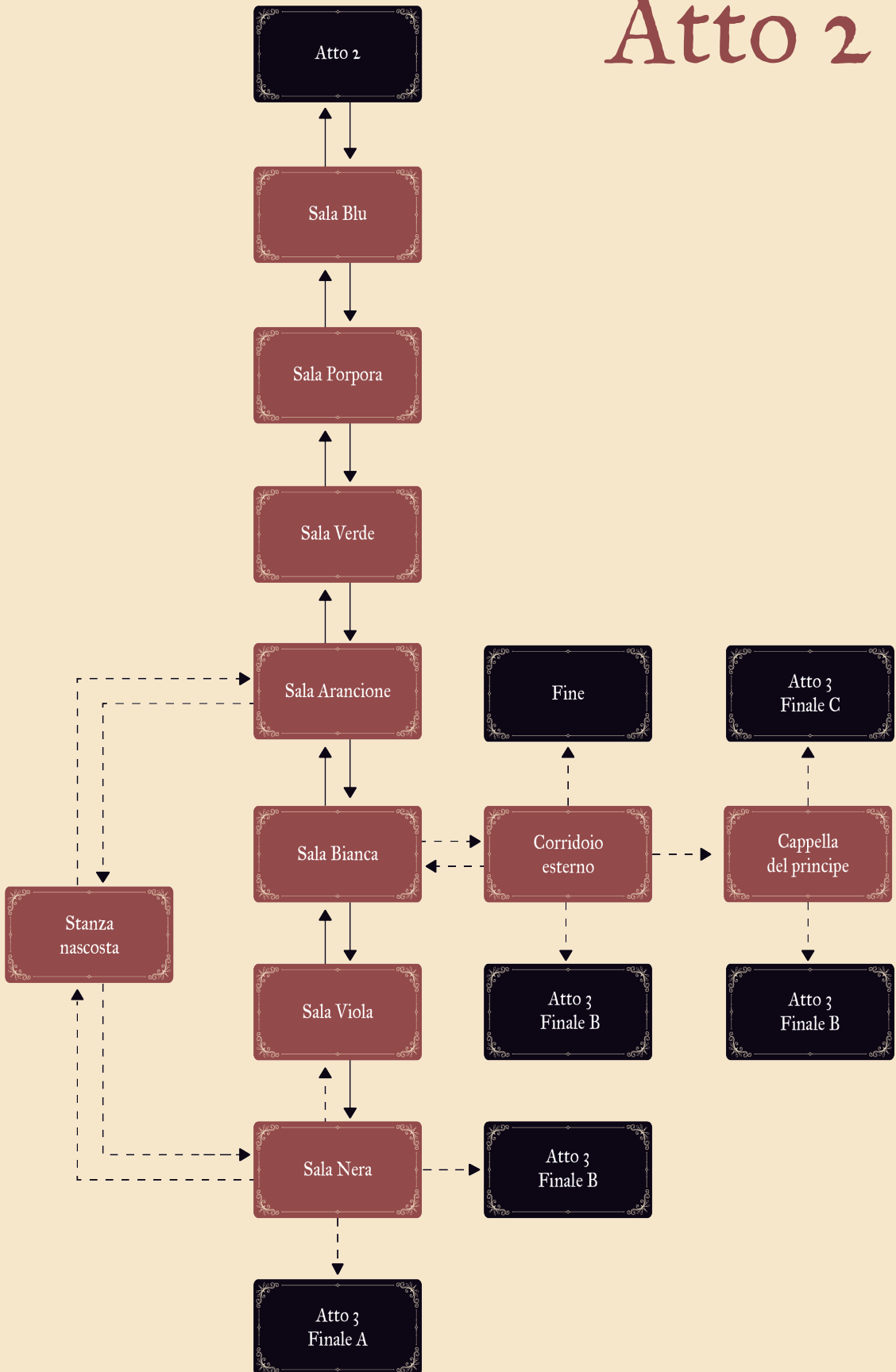
Atto I



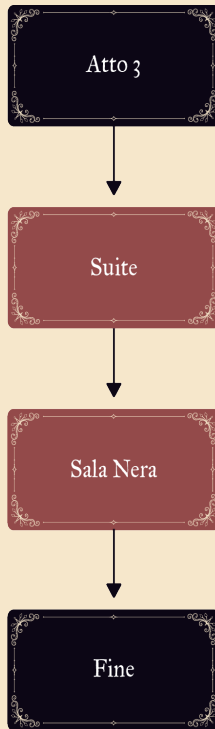
Spostamento sempre possibile →

Condizione necessaria - - - →

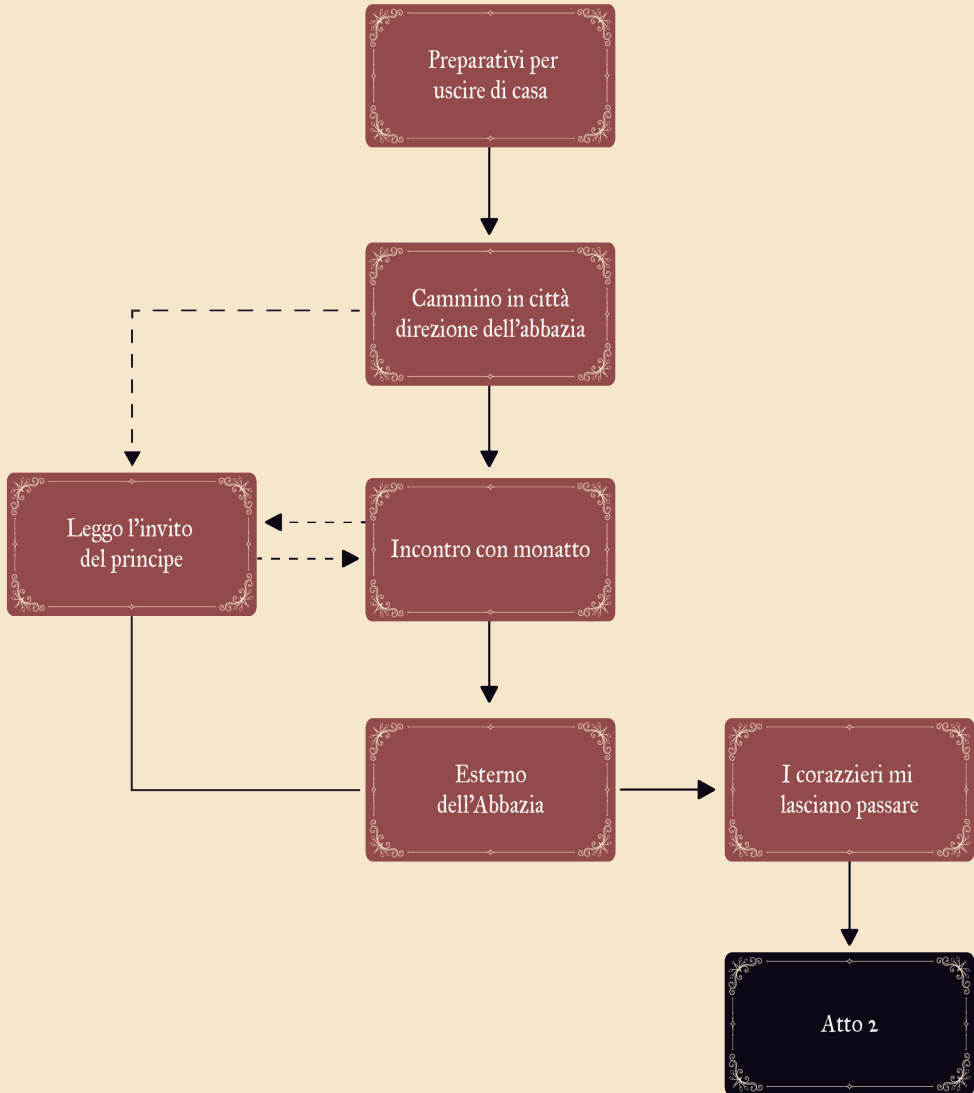
Atto 2



Atto 2



I tre atti appena analizzati sono presenti ogni volta che si fruisce della narrazione interattiva, con variazioni sul tema in base alle scelte effettuate dal giocatore. L'idea è quella di partire dalle sequenze narrative che costituiscono lo scheletro della narrazione originale, per poi inserire degli elementi tali da renderle dinamiche. Per questo motivo viene rappresentato, attraverso un diagramma di flusso, il livello superficiale della storia e il modo nel quale ogni frammento testuale è collegato all'altro. In pratica, si mettono in evidenza gli eventi generali, dove avvengono e in che modo prosegue la storia, senza soffermarsi sul lato riservato all'agenticità del giocatore. Ciò permette di avere una visione generale dell'opera e del suo contenuto in termini di trama. Ogni atto narrativo deve soddisfare i punti chiave estrapolati dal racconto originale in modo tale da rimanere coerente con la narrazione e i temi di Poe.



Spostamento sempre possibile ———>

Condizione necessaria - - ->

Punti chiave:

La Morte Rossa.
Popolani abbandonati a loro stessi.
Invito presso l'abbazia di Prospero.

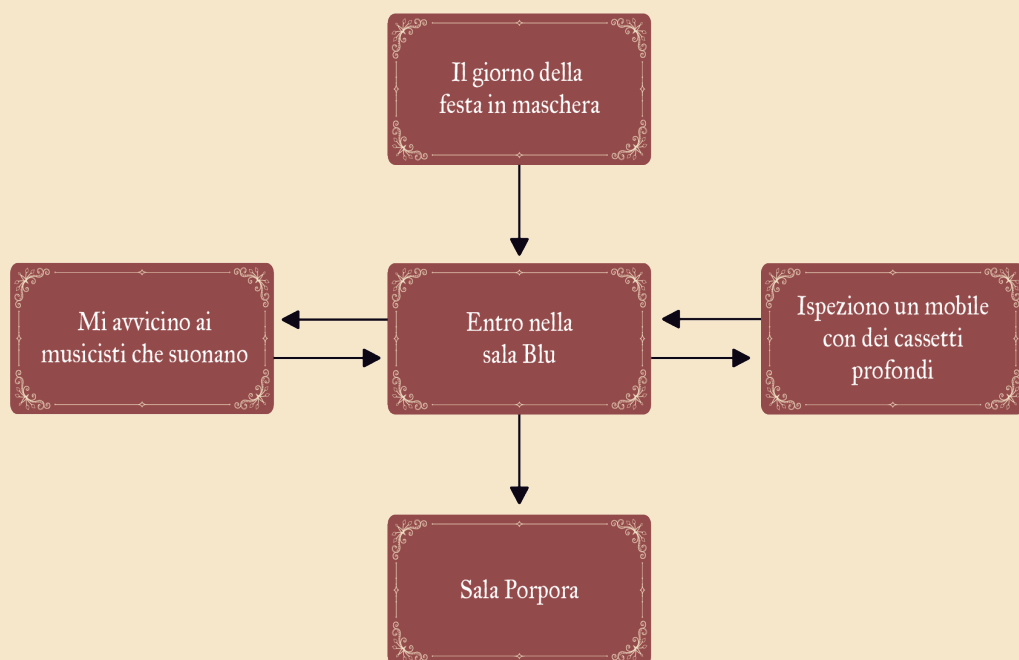
Atto 2

Abbazia

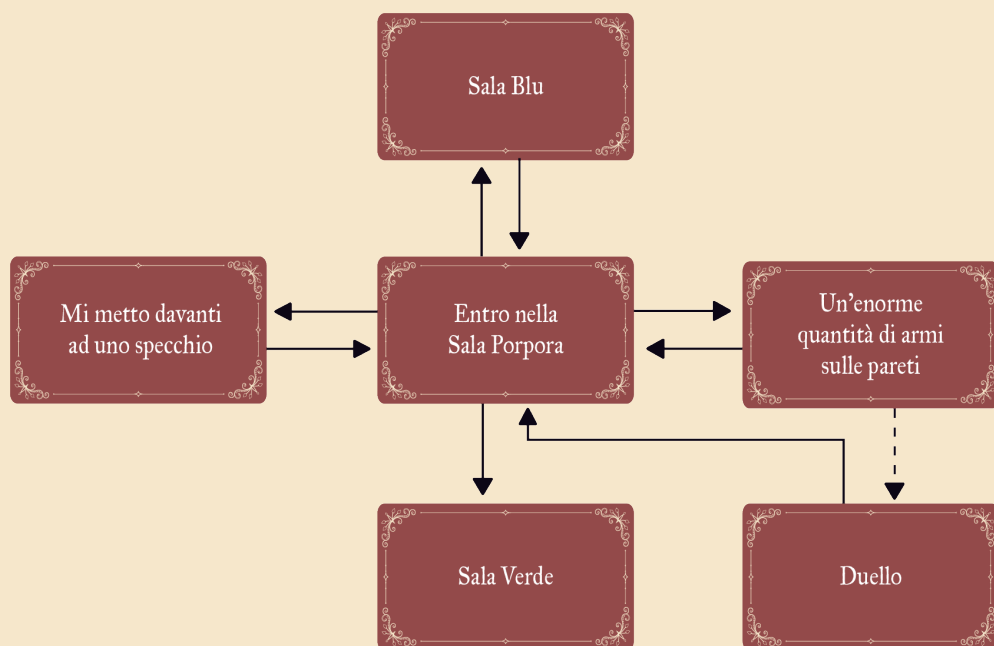


Punti chiave:

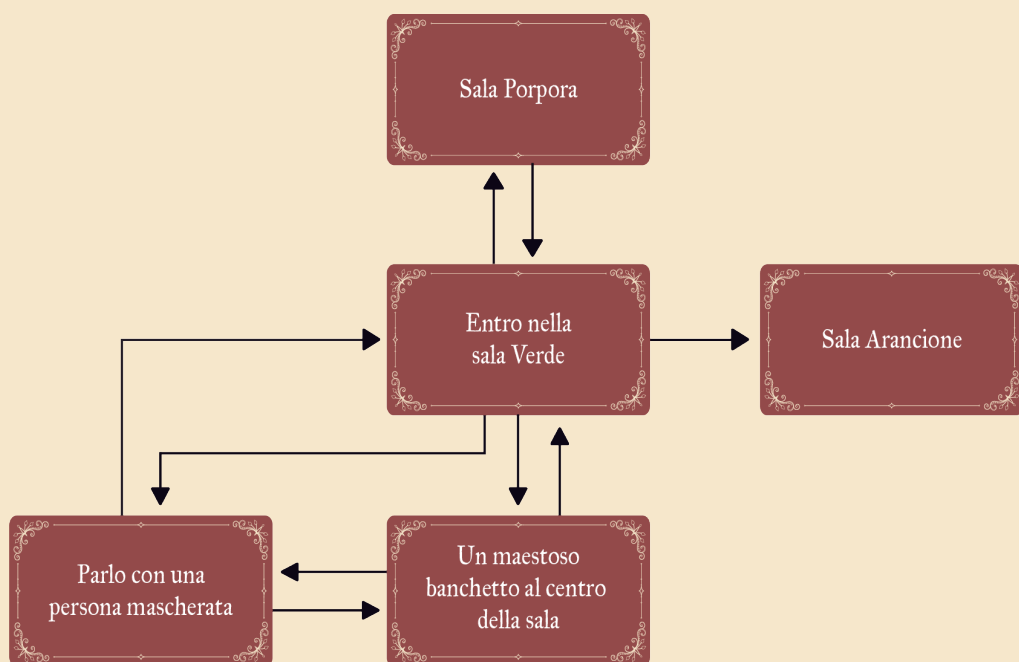
Festa in maschera.
Follia e dissolutezza.
Mistero e orrore



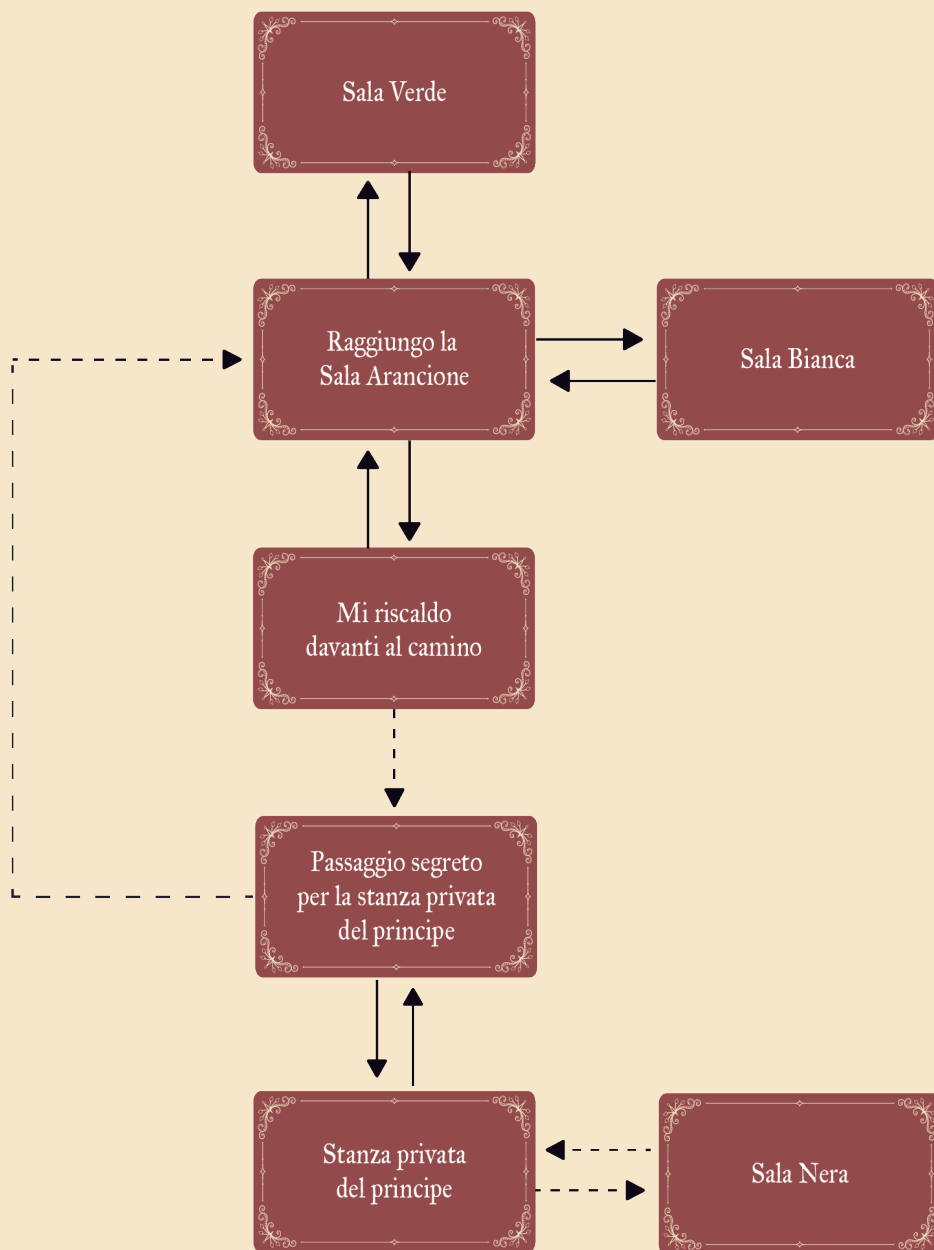
Sala Porpora



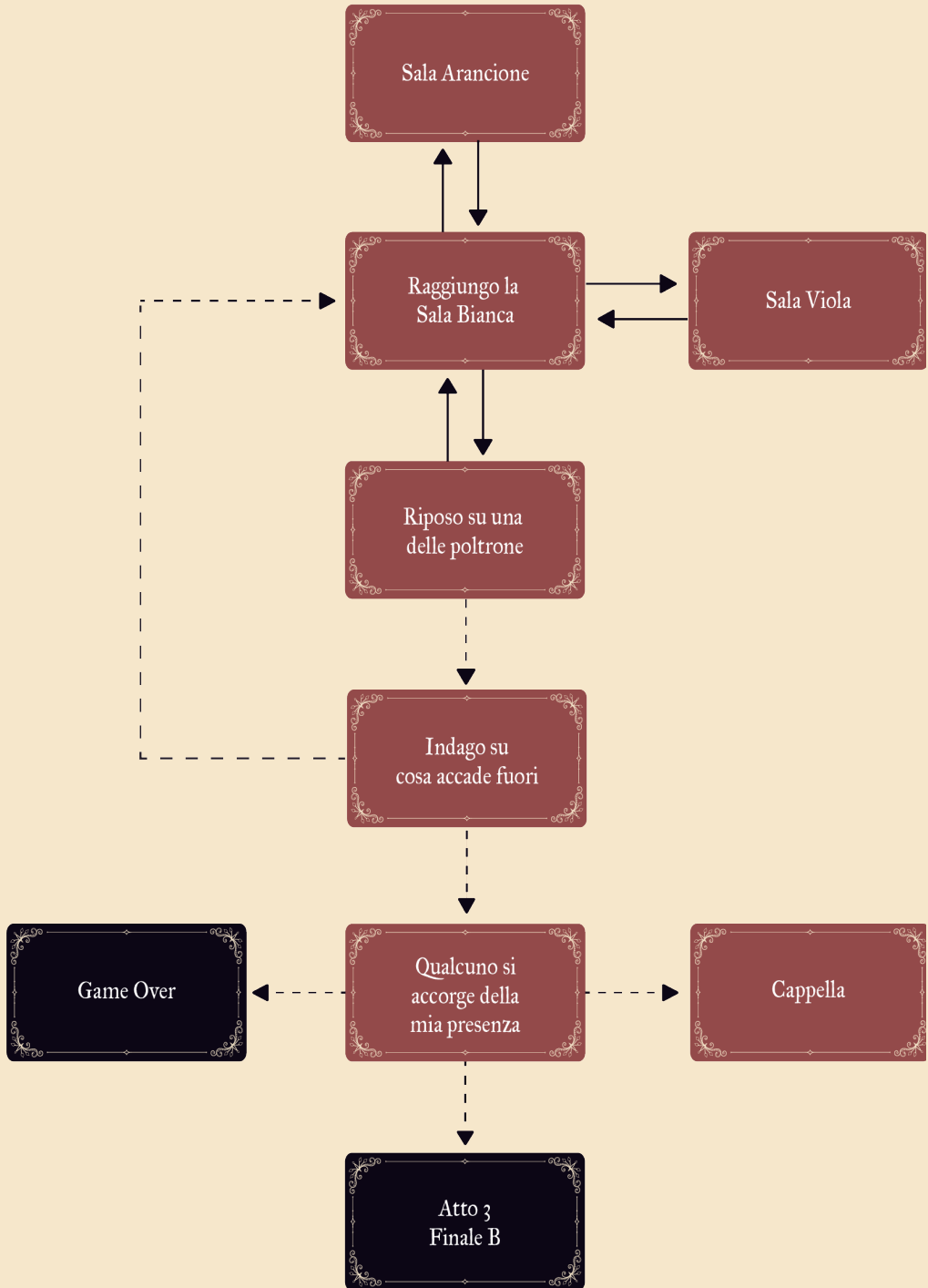
Sala Verde



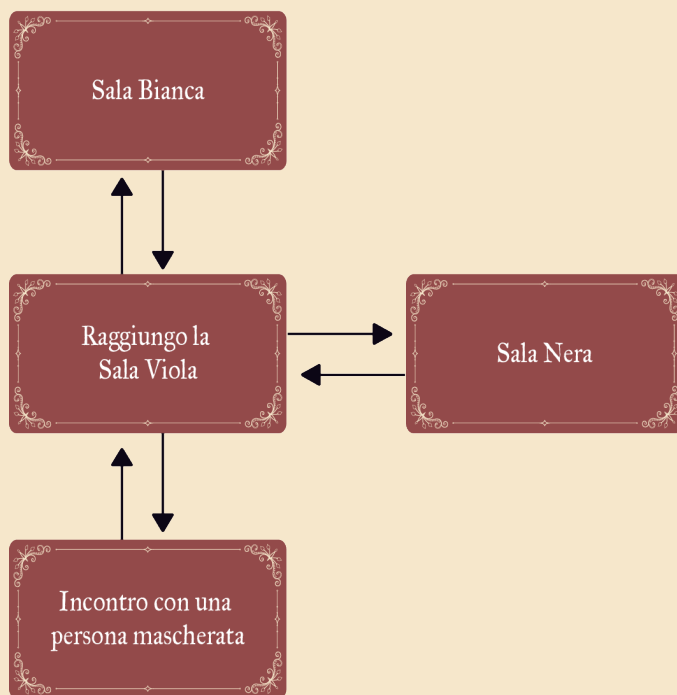
Sala Arancione



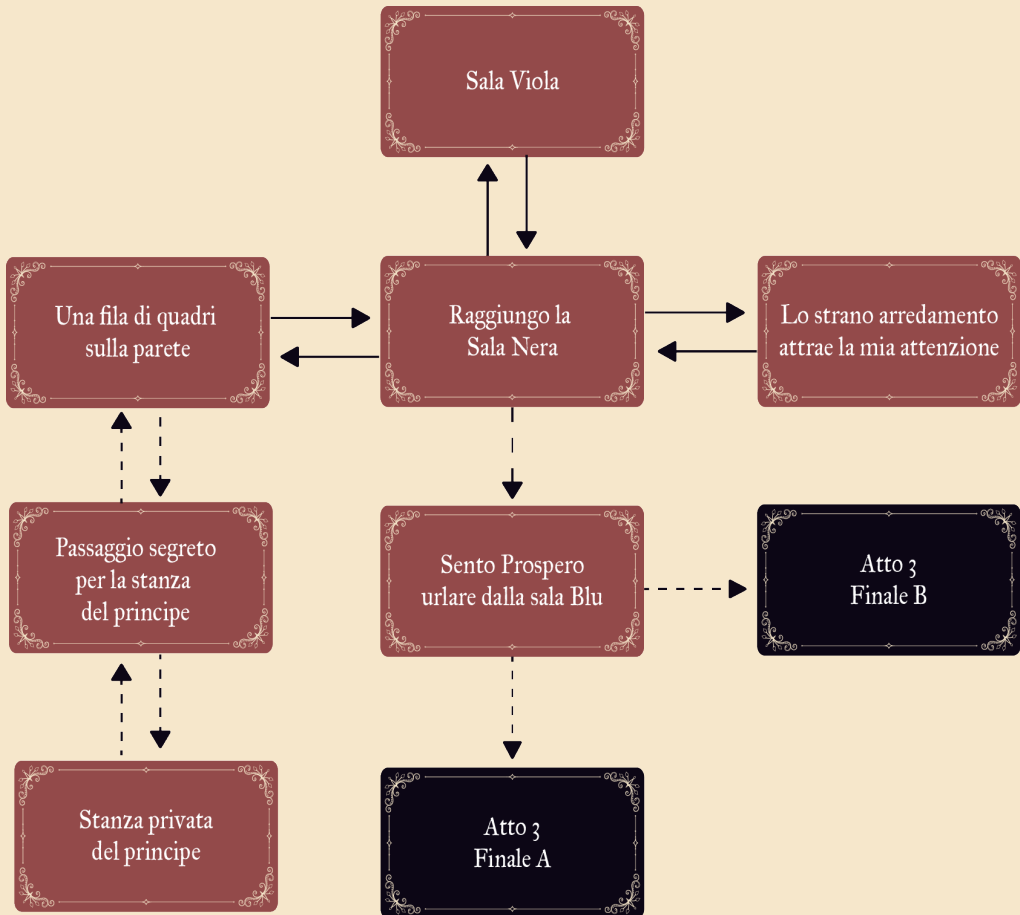
Sala Bianca



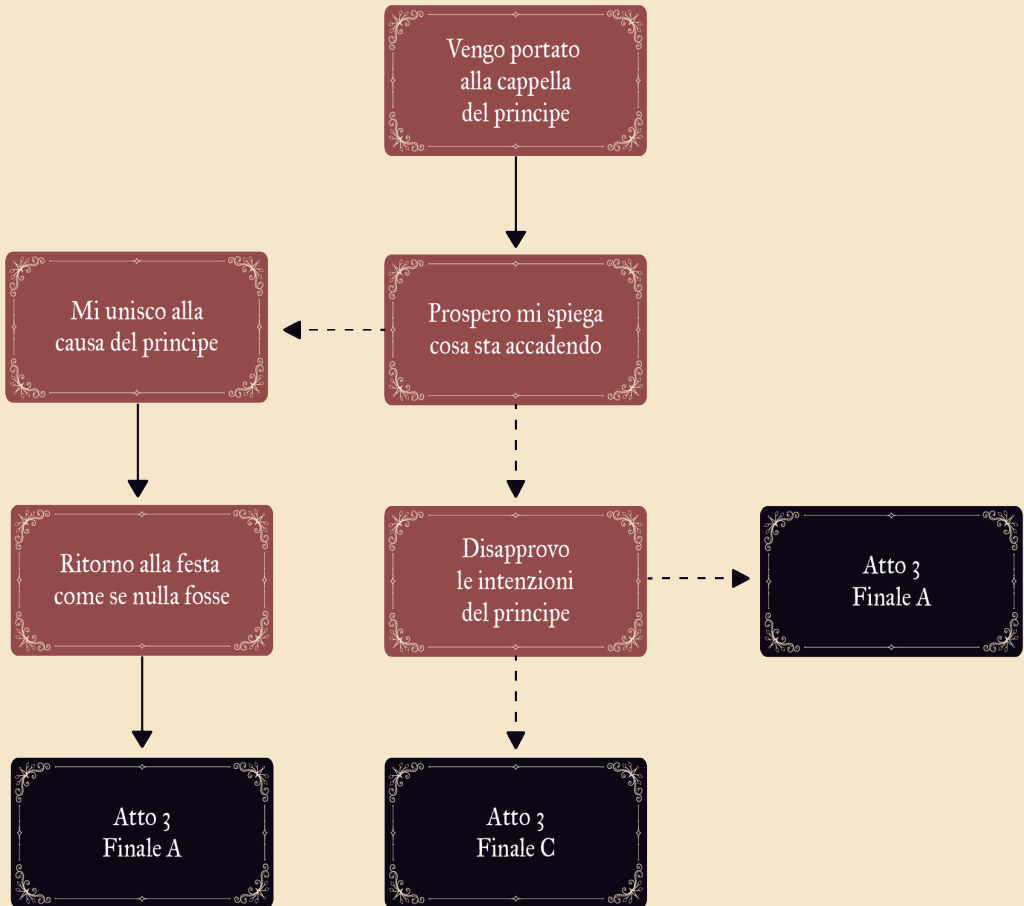
Sala Viola



Sala Nera

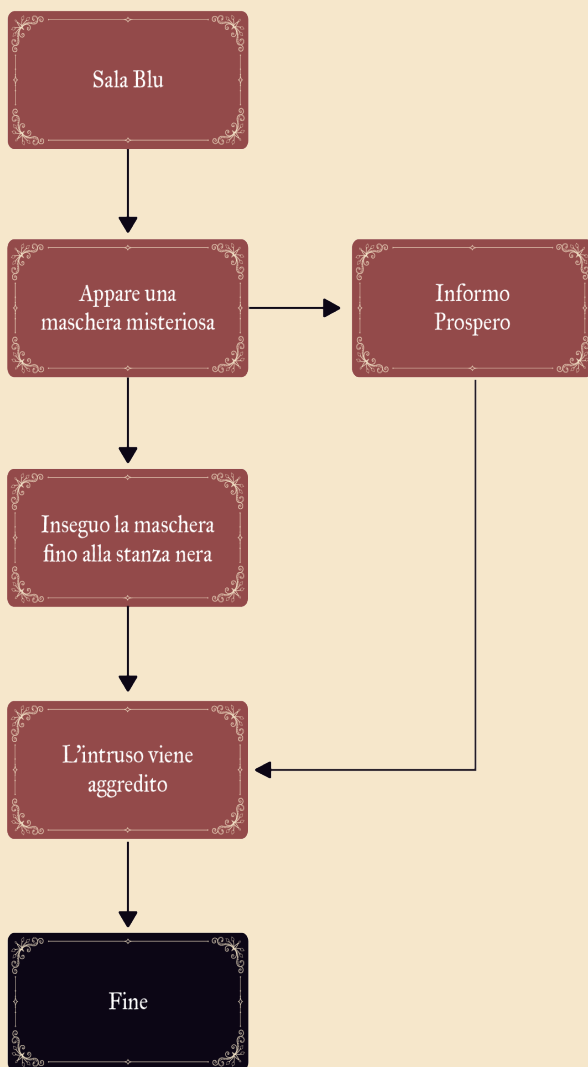


Cappella



Atto 3

Finale A



Punti chiave:

Mascherato misterioso.
Il sonno della ragione.
L'ineluttabilità del fato.

Finale B



Finale C



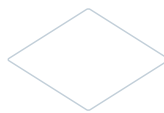
Nei seguenti diagrammi vengono rappresentate tutte le possibili azione del giocatore e le loro relative conseguenze. Si vuole mettere in risalto l'agency rispetto alla trama. Analizzando evento per evento è possibile osservare come varia lo stato della narrazione scelta dopo scelta, oltre a definire lo spazio di azione riservato esclusivamente al possesso di determinate condizioni relative all'avere un particolare oggetto, aver compiuto una determinata scelta o possedere un preciso stato emozionale. Il ruolo di questa struttura è quello di descrivere lo spazio di possibilità dell'utente all'interno dello spazio narrativo.

Legenda

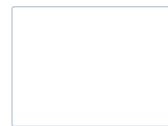
Punto di inizio o di fine



Scelta



Azione



Azioni esclusive per il temperamento dissoluto

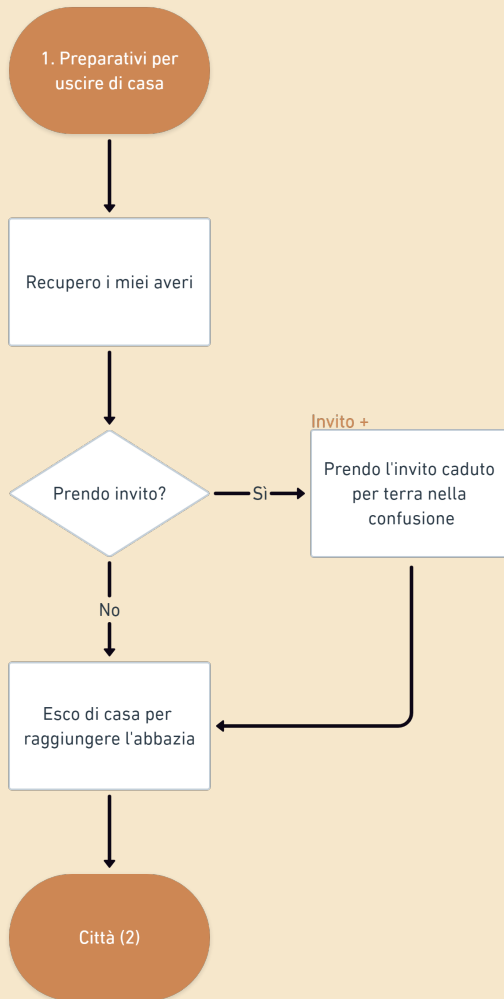


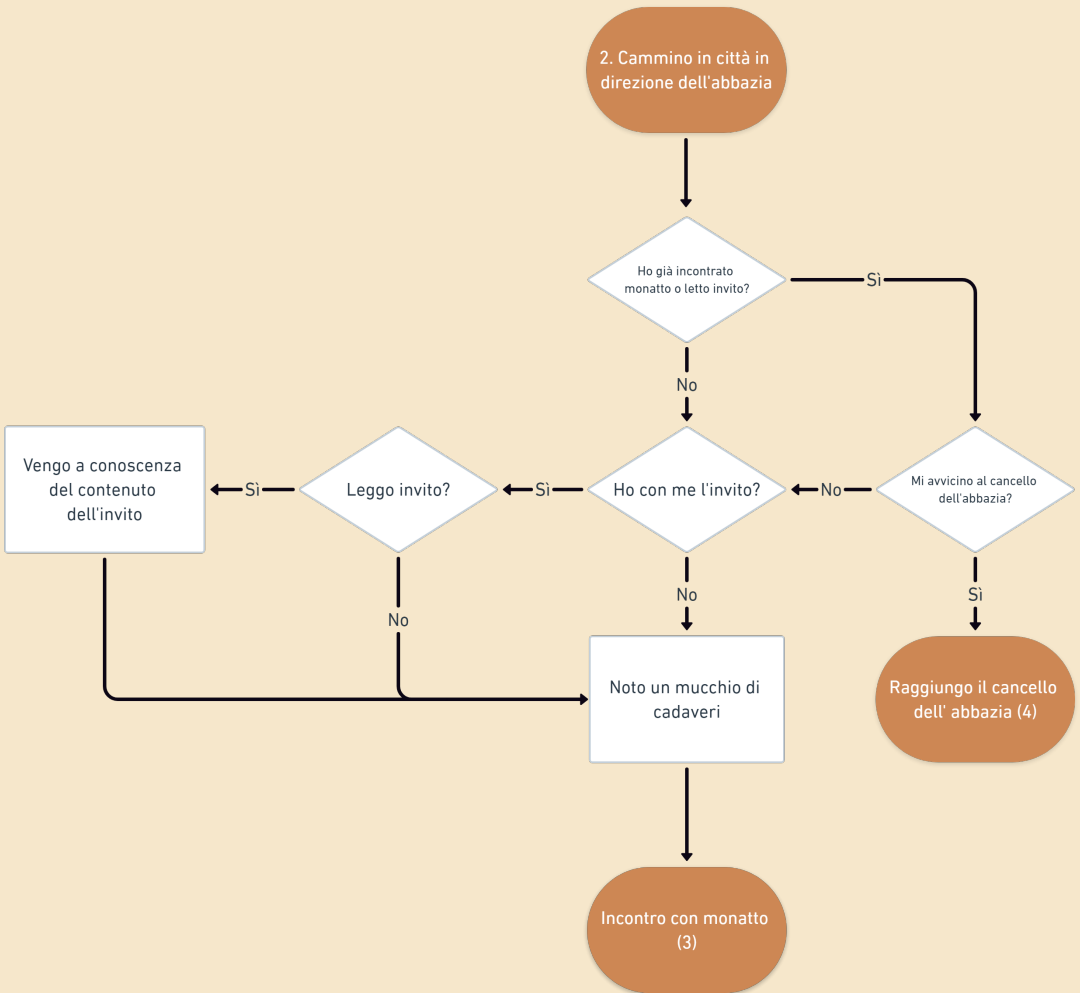
Azioni esclusive per il temperamento flemmatico

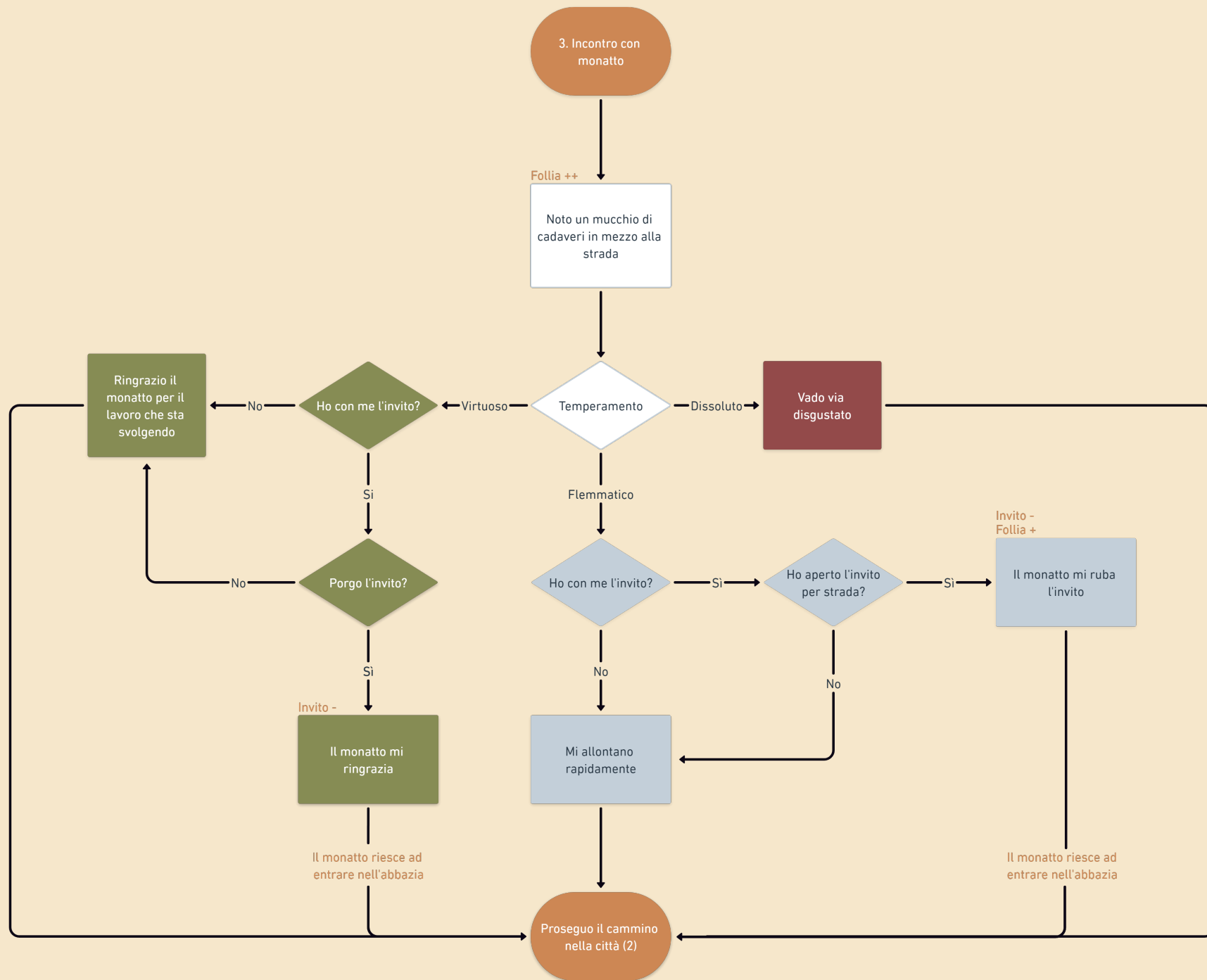


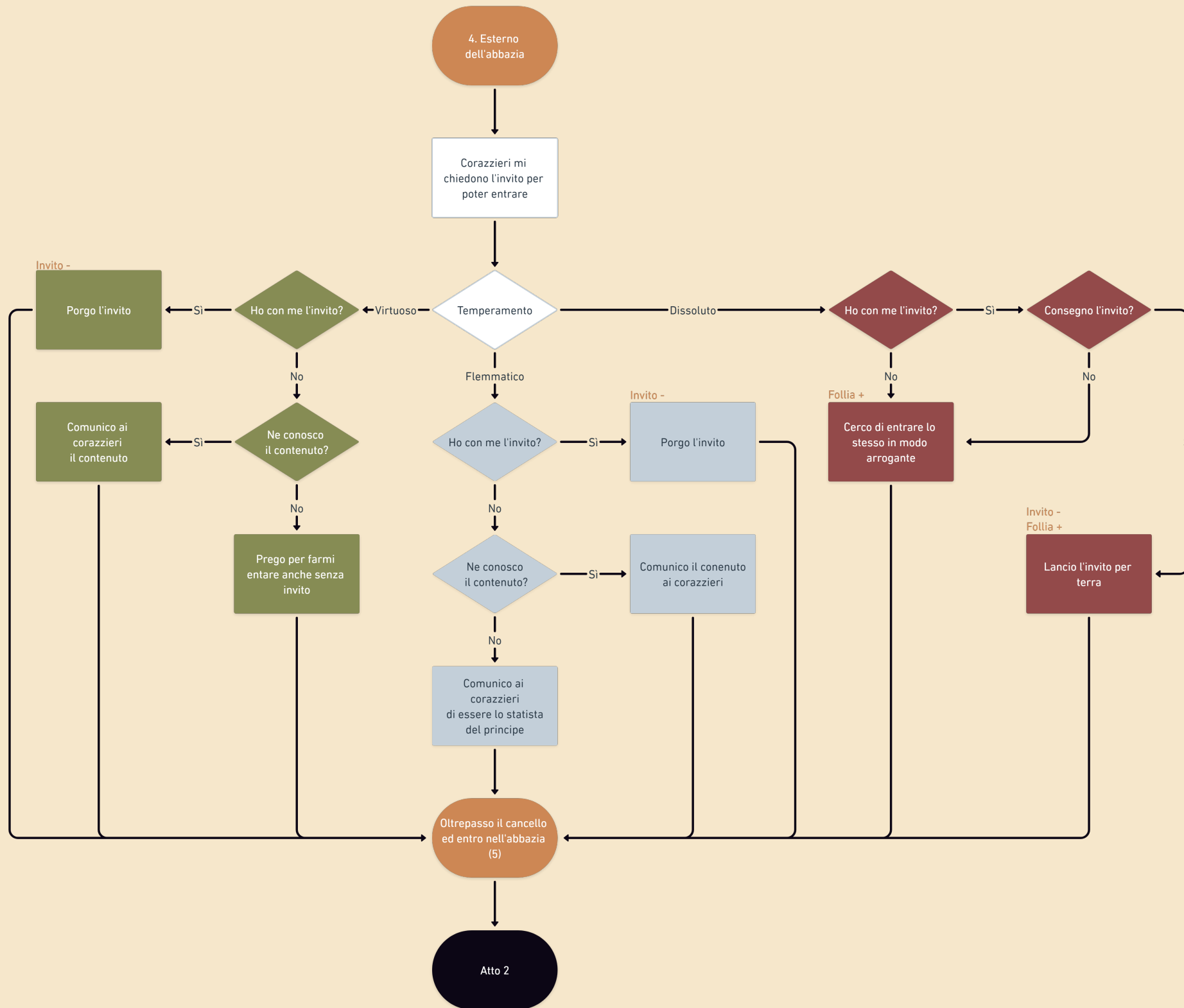
Azioni esclusive per il temperamento virtuoso

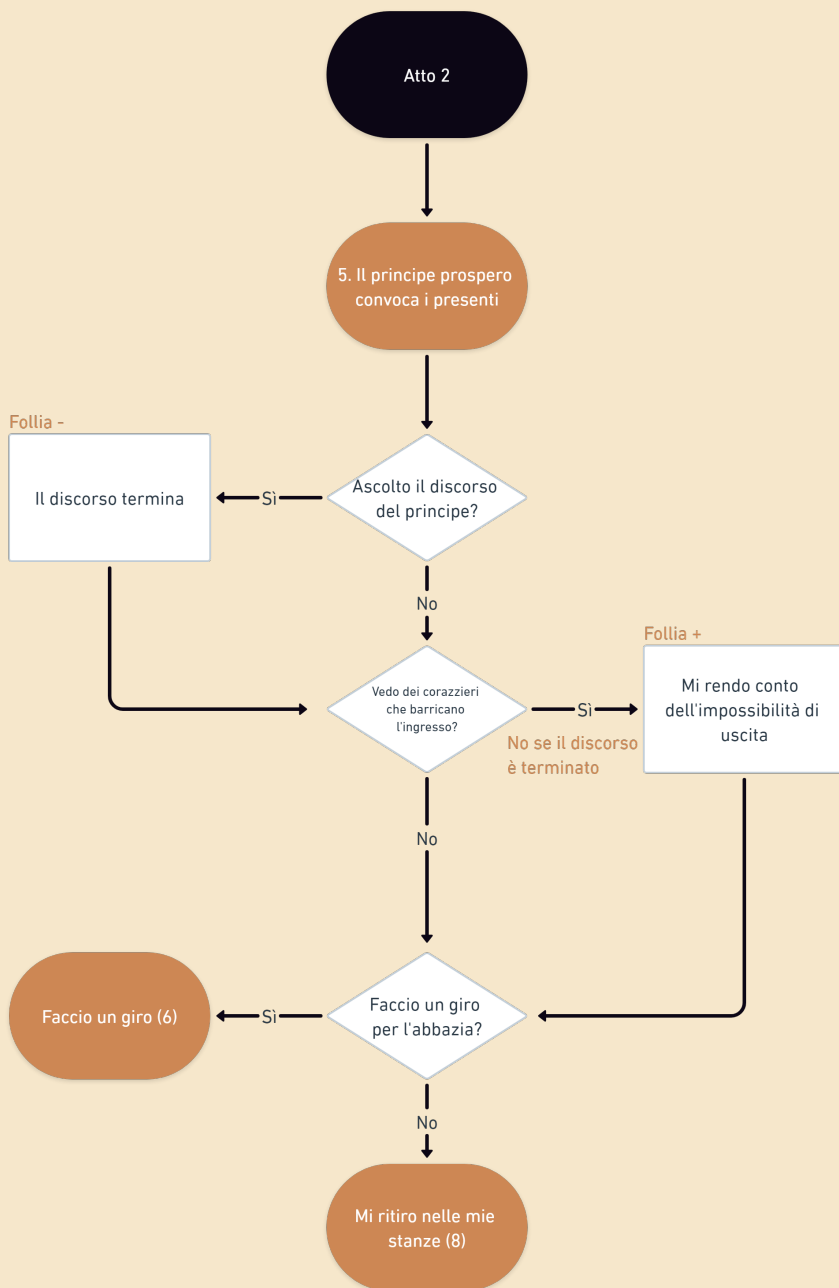


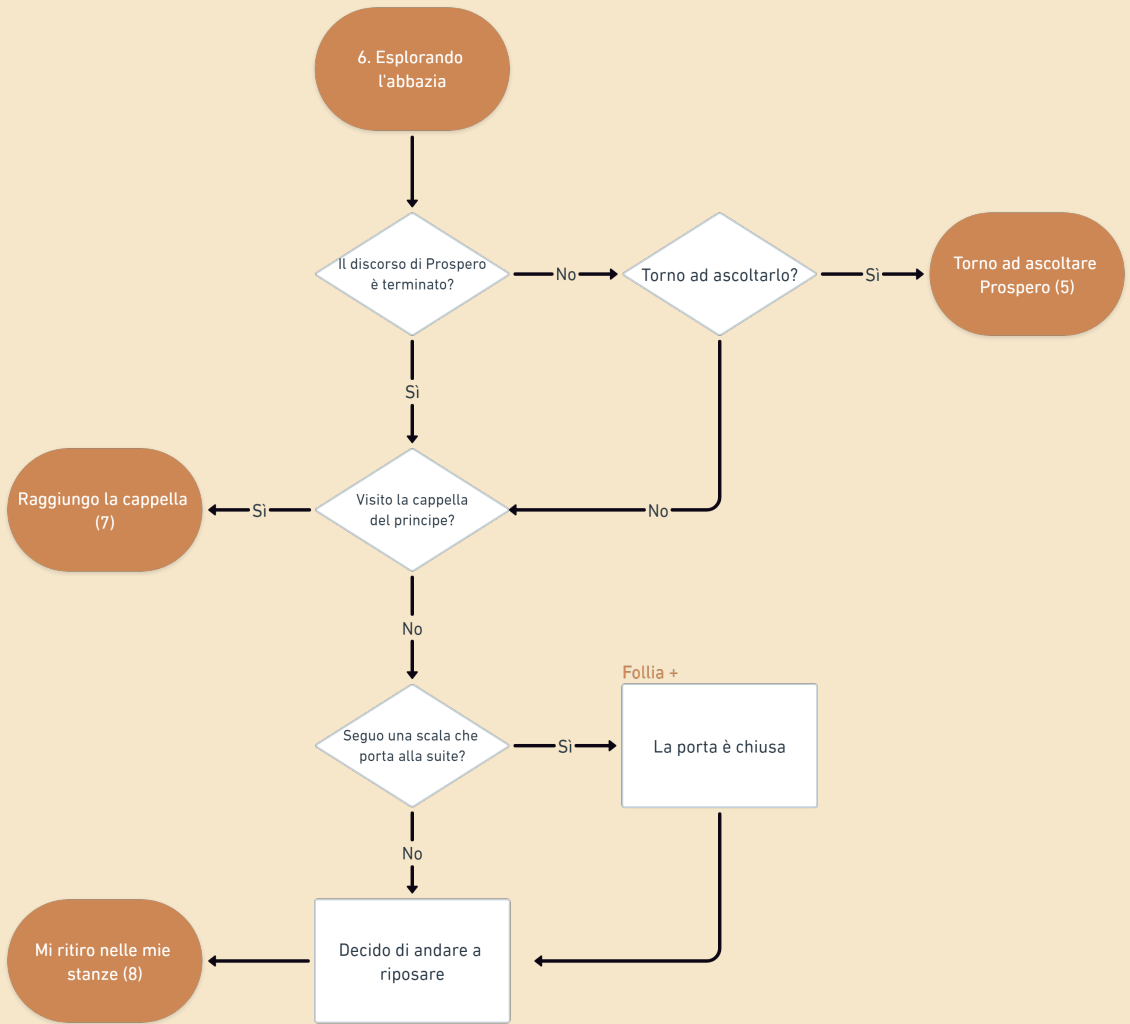


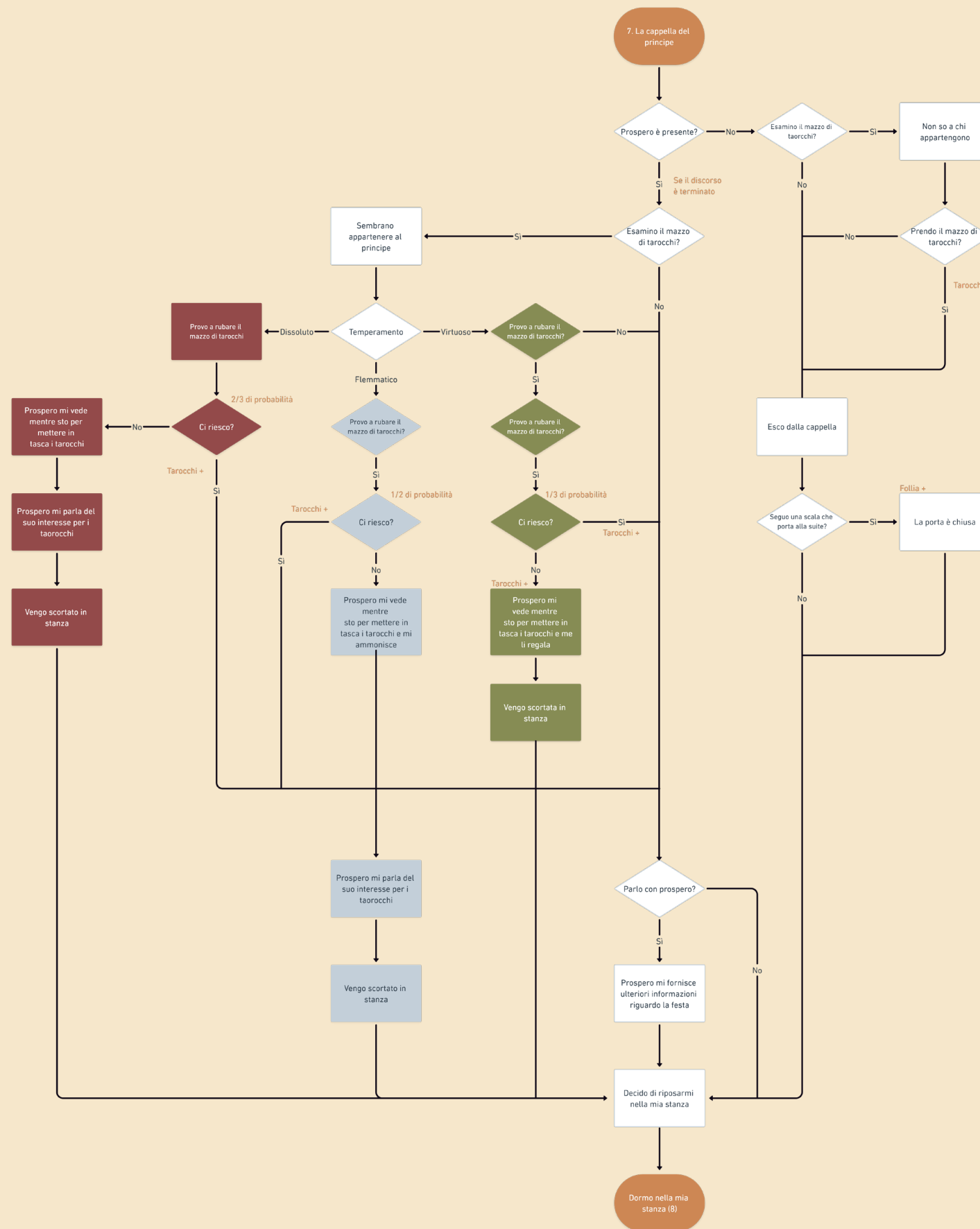


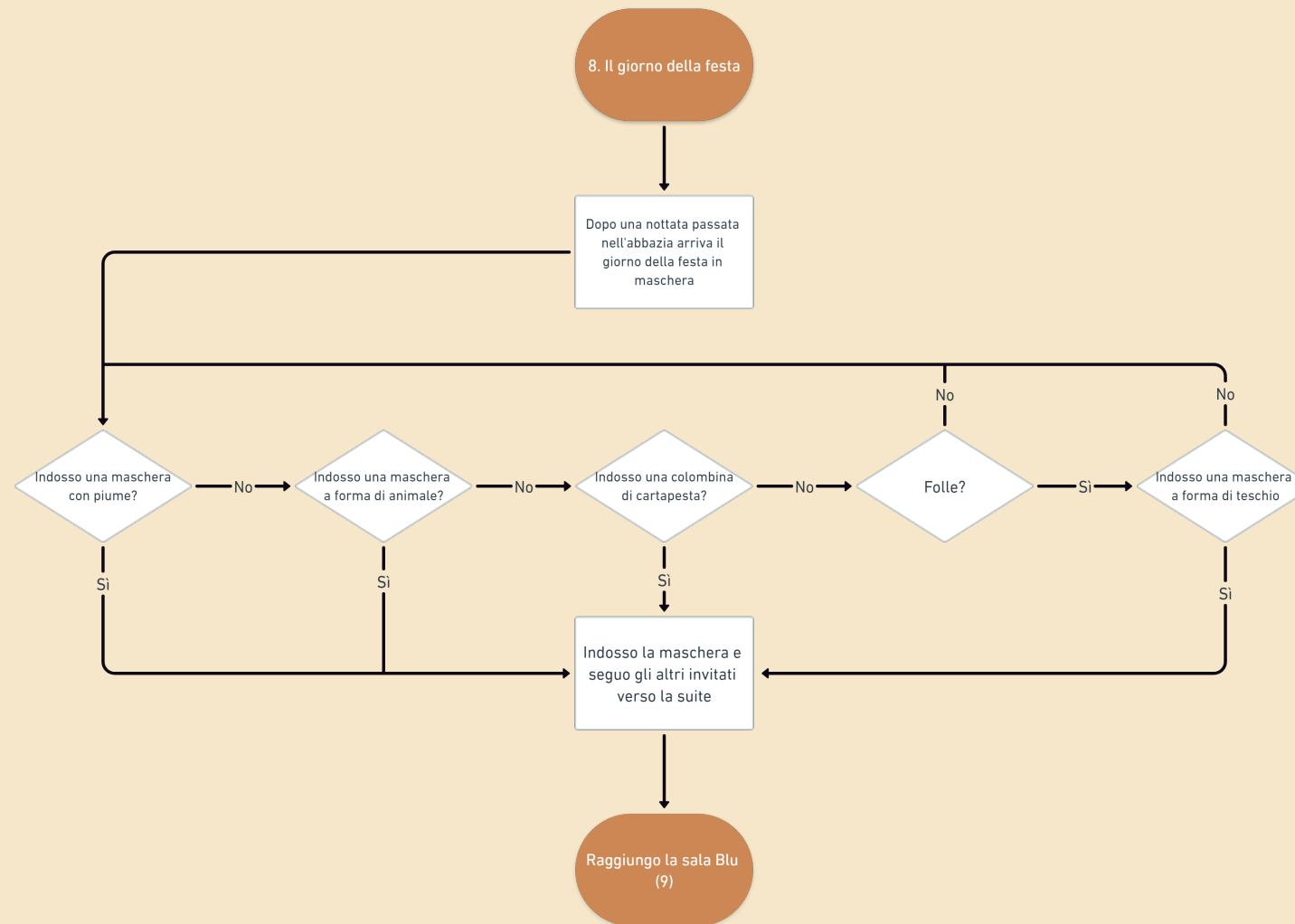


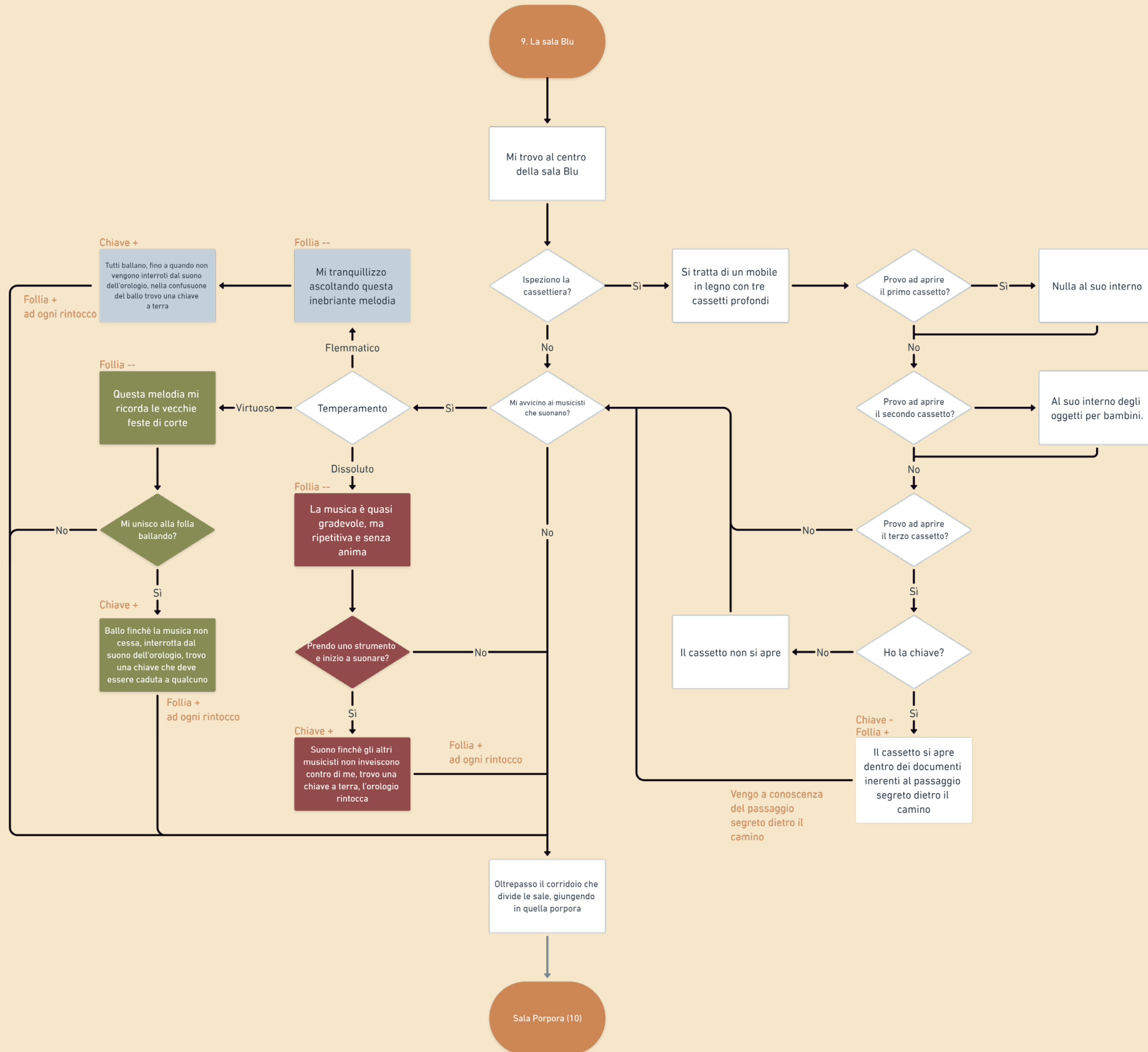


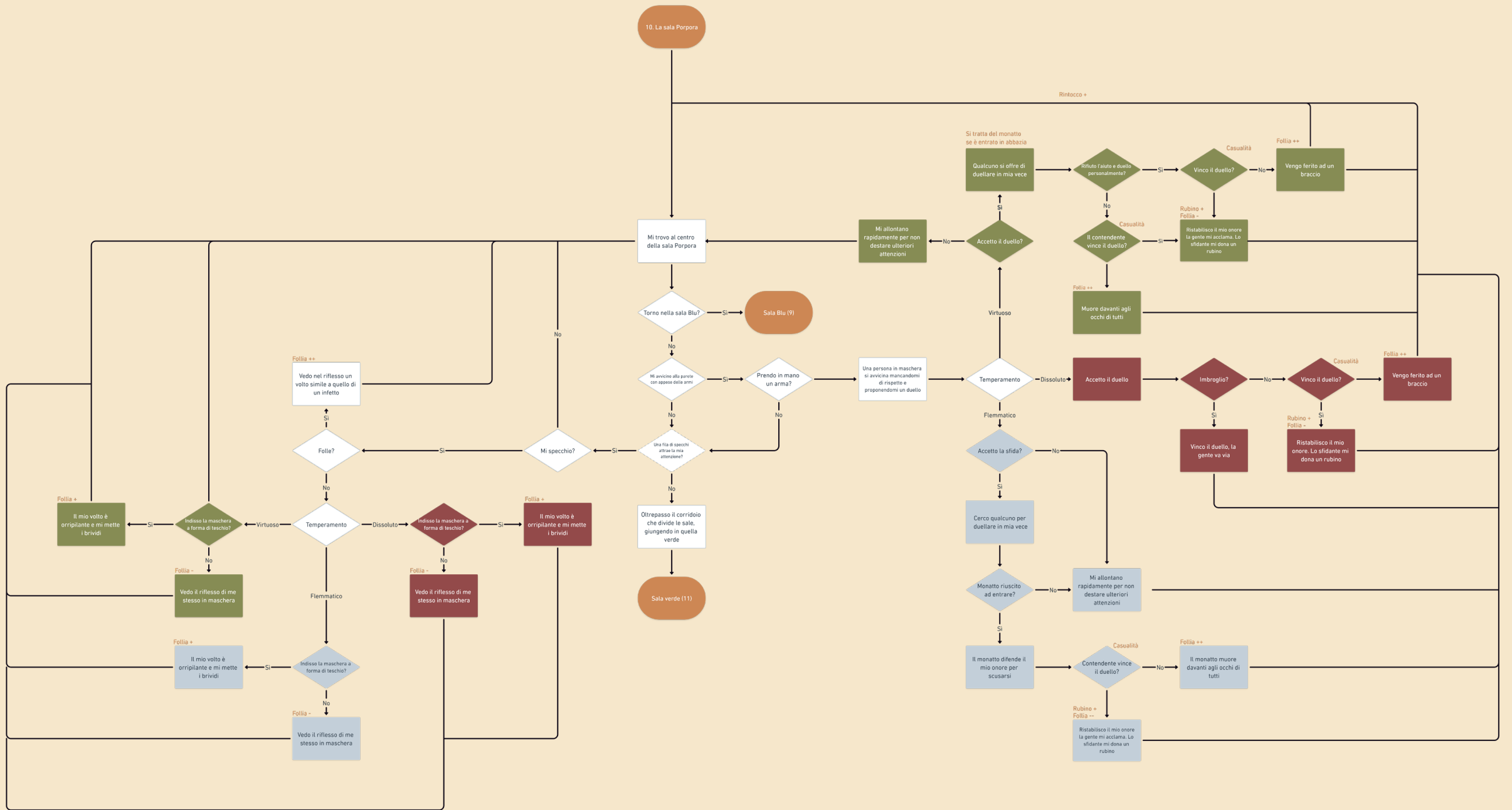


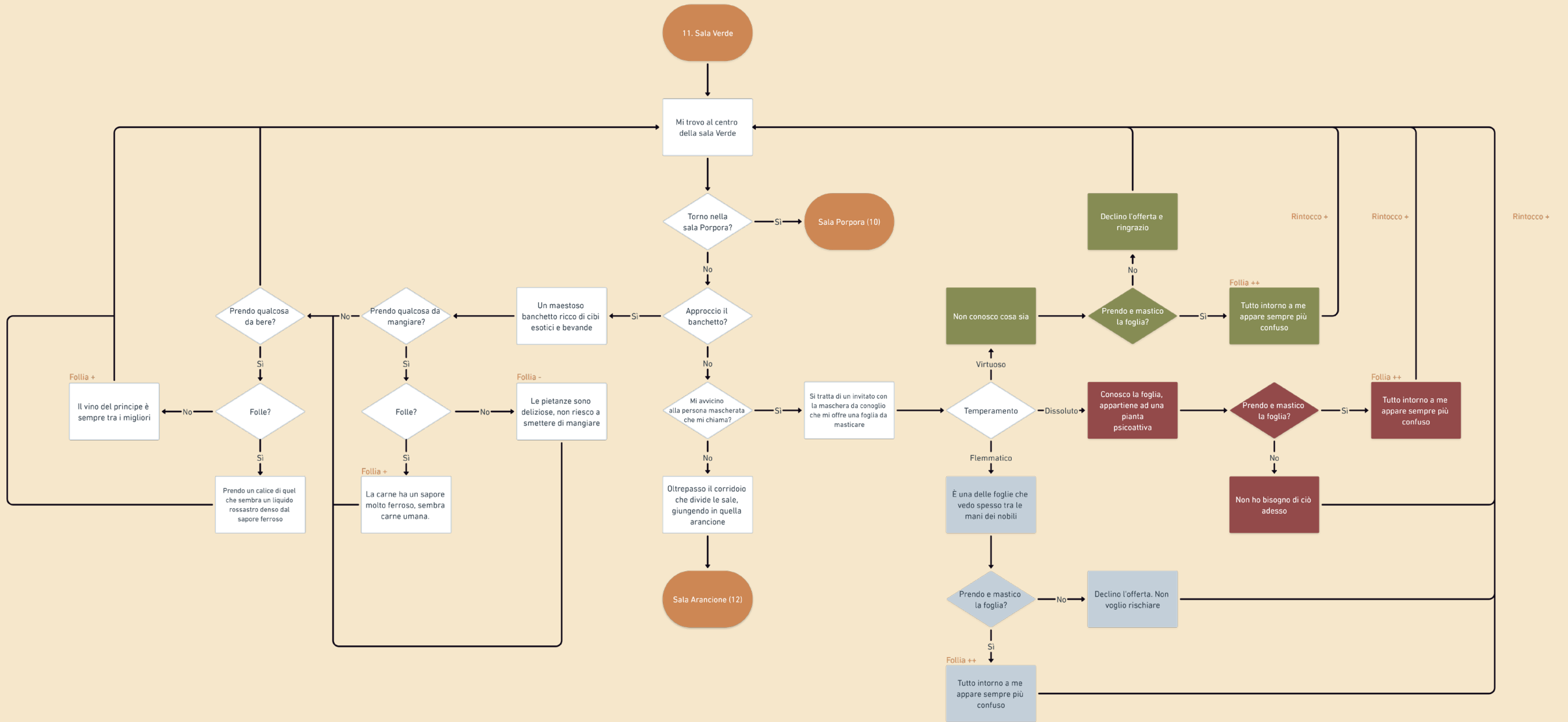


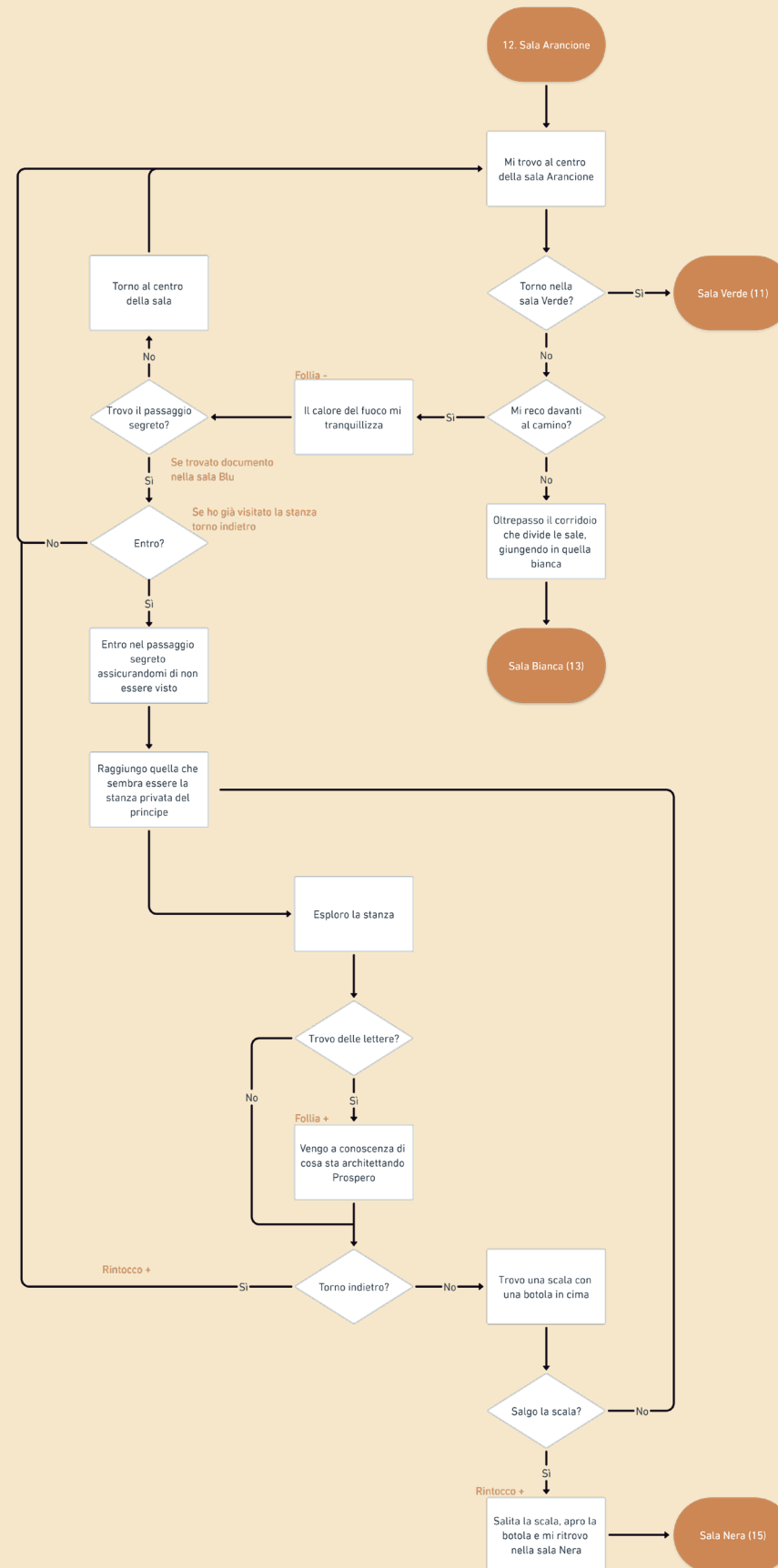


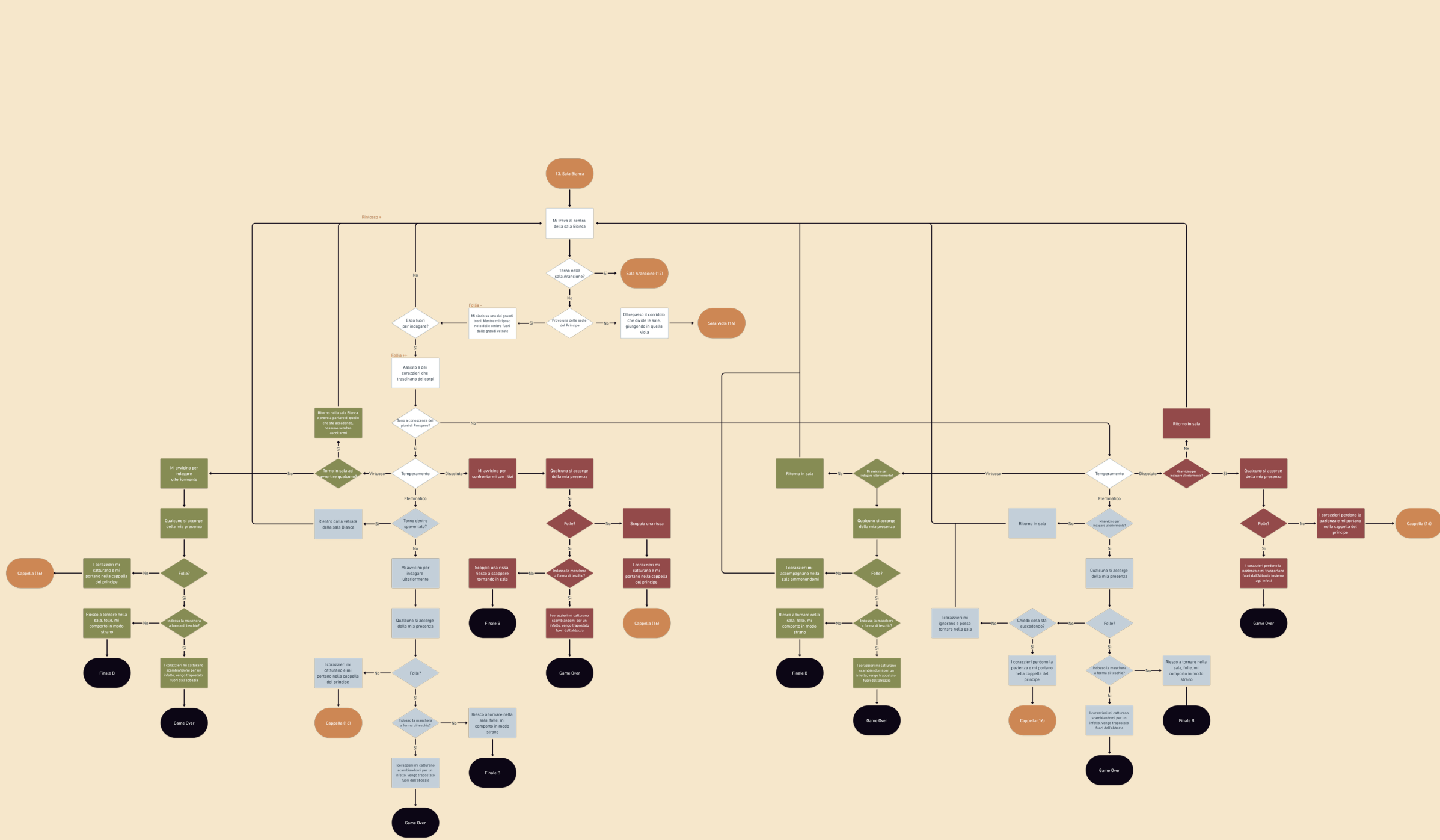


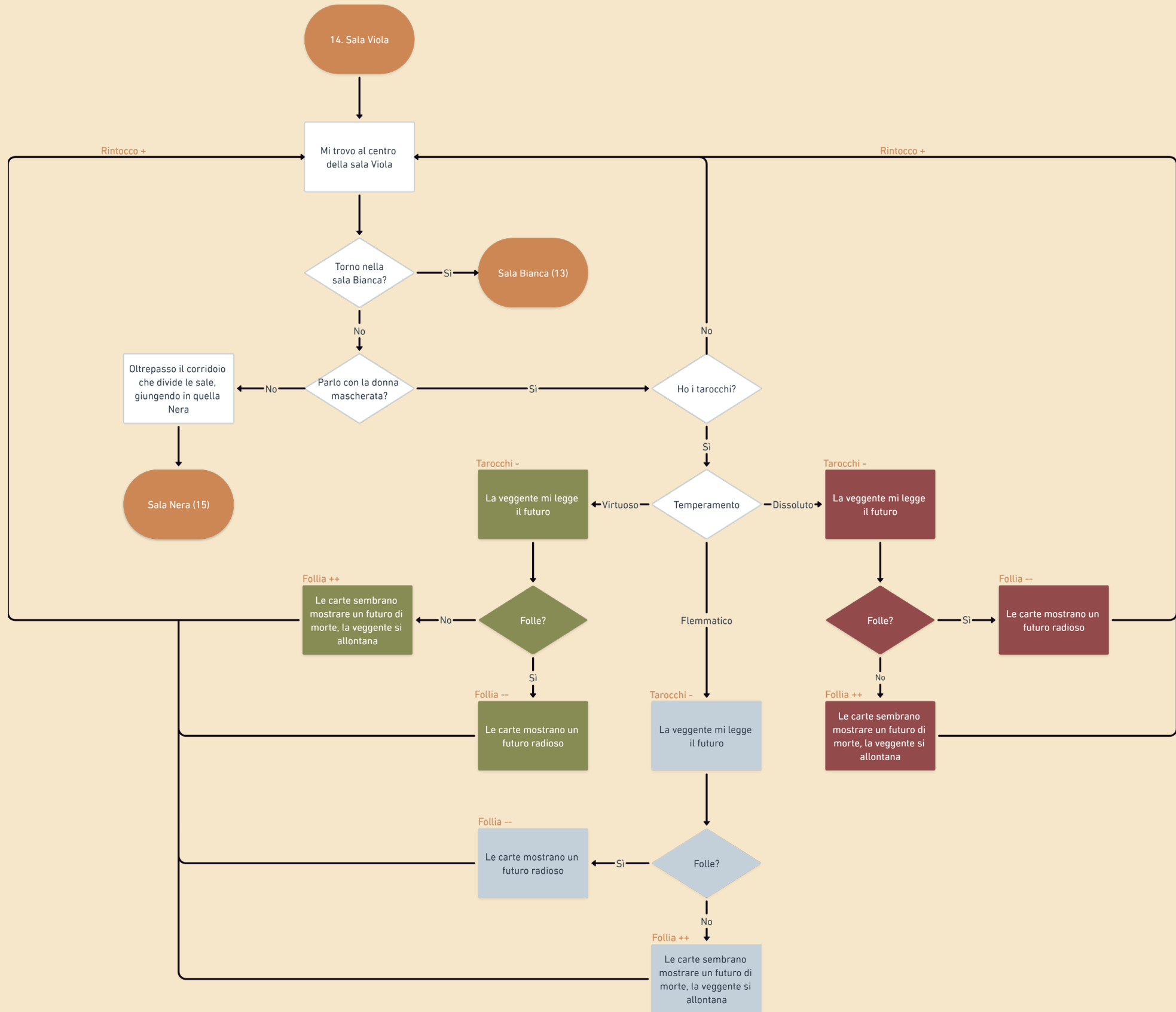


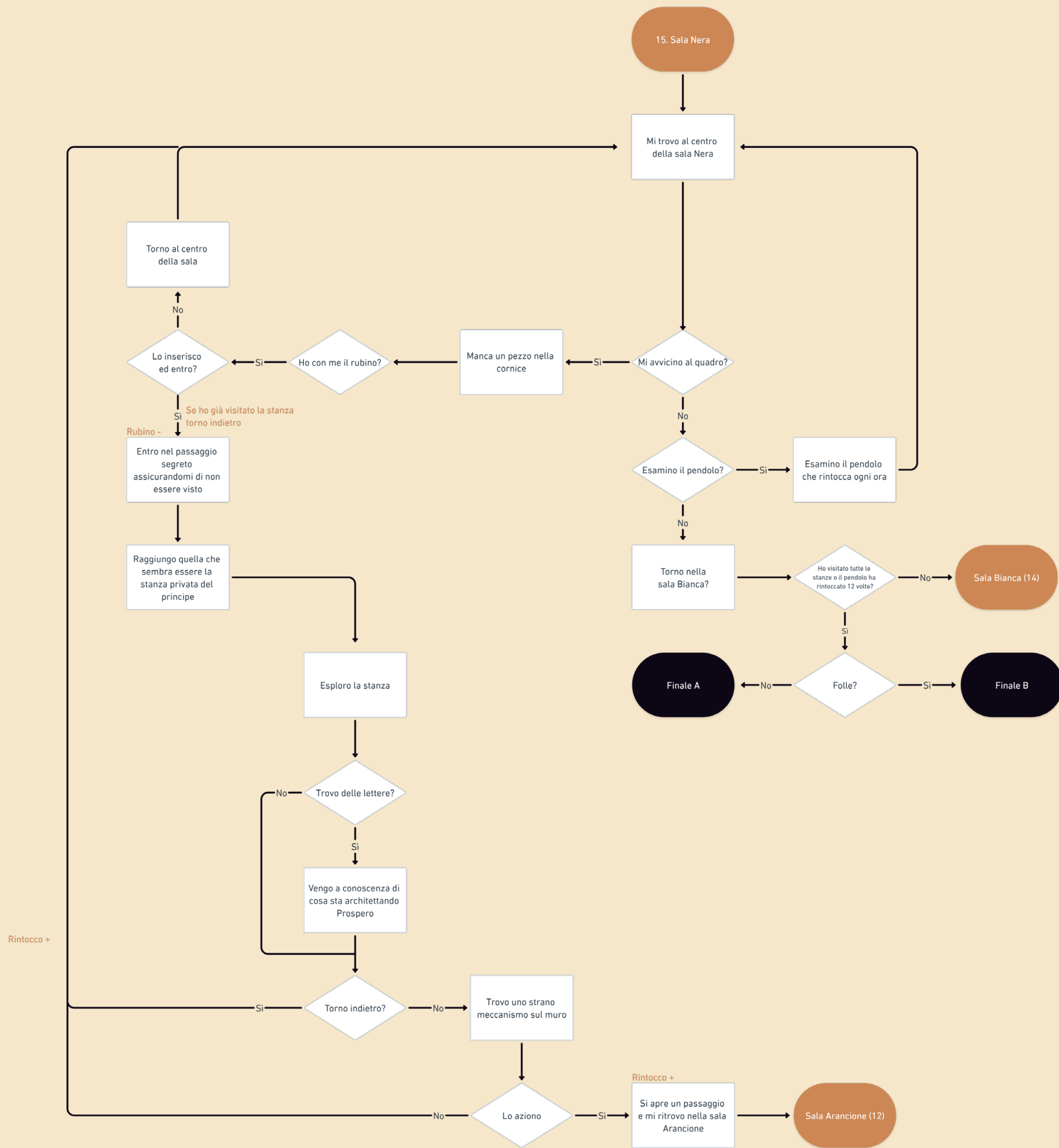


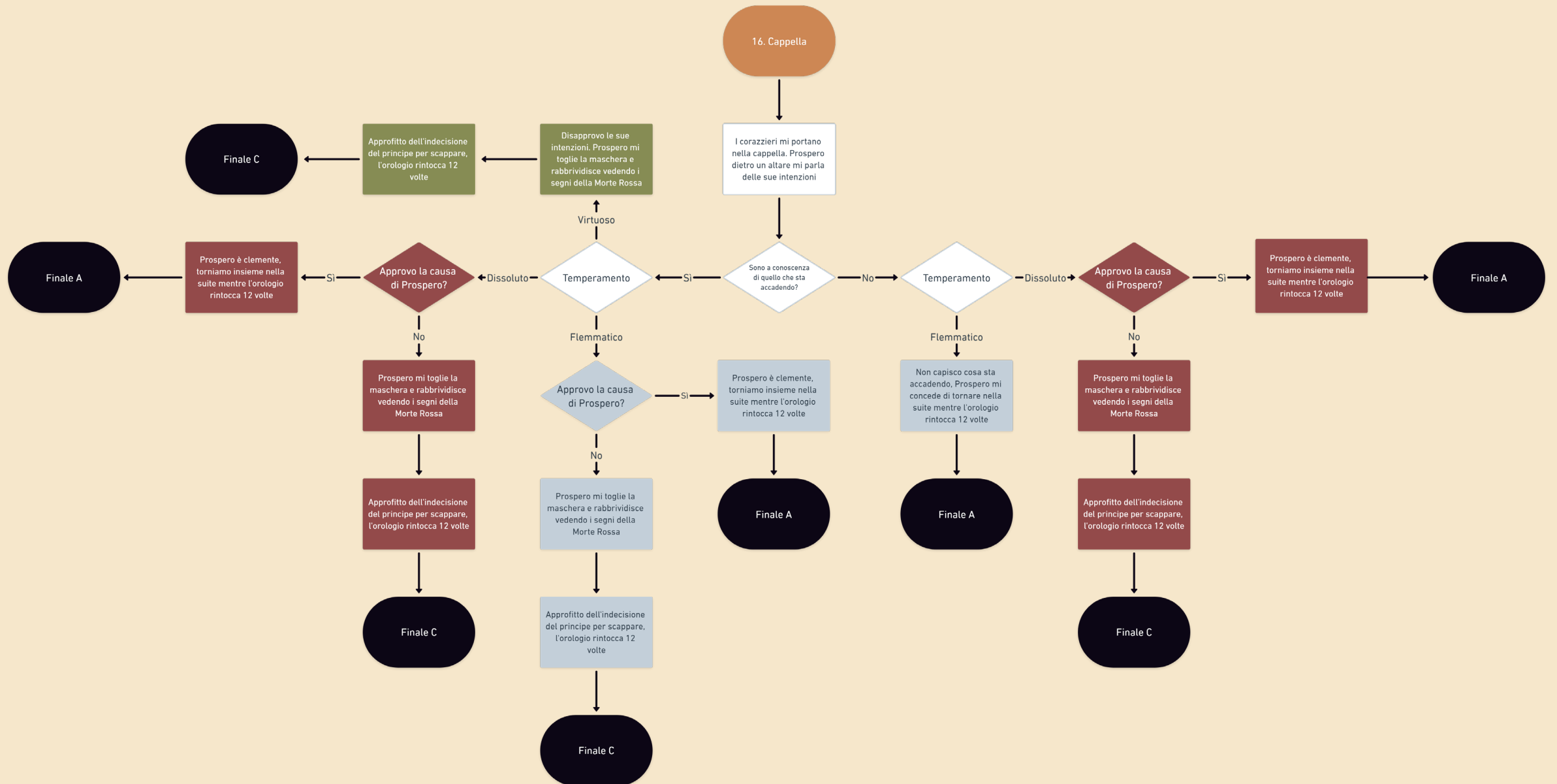


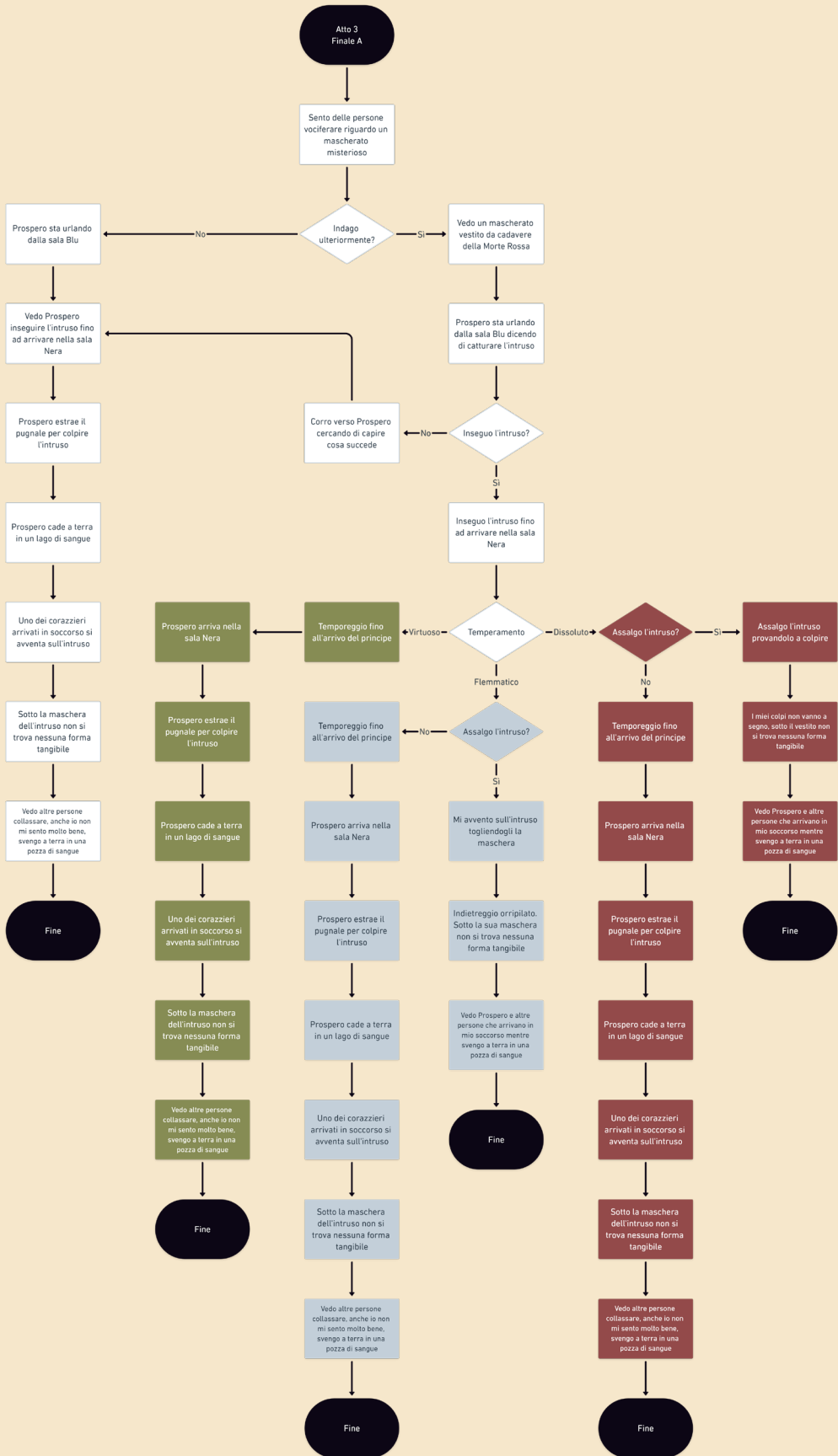












Atto 3
Finale B

Ho un forte mal di testa, mi trovo in una delle sale e sento che gli invitati sono agitati

Prospero sta urlando dalla sala Blu

Mi accorgo che il principe e un gruppo di persone si sta avvicinando verso di me

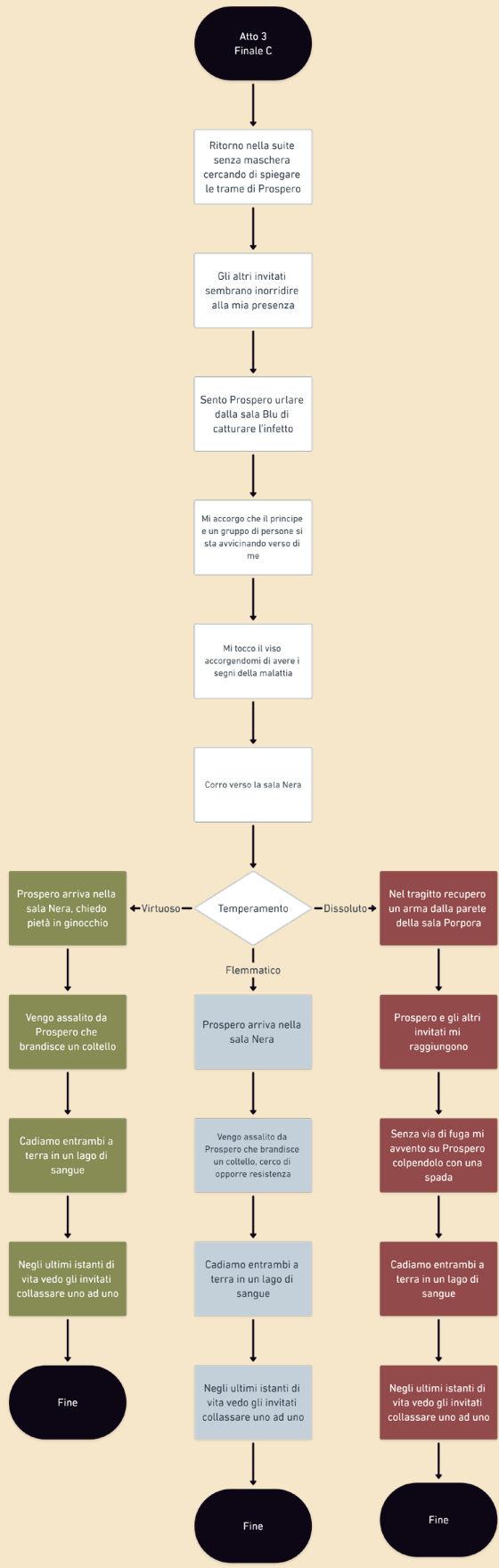
Raggiungo la sala Nera, non vi è via d'uscita

Vengo assalito da Prospero che brandisce un coltello

Cadiamo entrambi a terra in un lago di sangue

Negli ultimi istanti di vita vedo gli invitati collassare uno ad uno

Fine



ANALISI DELLE ESPERIENZE

Questo capitolo conclusivo affronta la raccolta e la seguente osservazione e valutazione dei dati relativi alle esperienze di fruizione di una storia proposta attraverso due modalità narrative ben distinte analizzate all'interno dei capitoli relativi alla ricerca teorica. In particolare si indaga sul modo in cui artefatto lineare e artefatto interattivo sono in grado di trasmettere un messaggio e quale tipo di emozione fanno provare ai propri utenti.

4

Come già anticipato nel corso della tesi e in modo particolare nel capitolo 3, al termine della prototipazione della narrazione interattiva ho considerato necessario la realizzazione di un sistema di analisi e valutazione che mettesse in relazione le esperienze complessive degli utenti che hanno fruito del progetto di tesi e di quelli che, invece, hanno fruito del racconto originale di Poe. Lo strumento di ricerca utilizzato, ovvero il questionario, è stato utile per raccogliere in tempi abbastanza brevi un insieme di dati statistici e di poterli successivamente metterli a confronto. La fase di ricerca si è svolta nei seguenti passaggi:

1. Individuazione del target
2. Fruizione dell'esperienza da parte dei due gruppi individuati
3. Compilazione del questionario
4. Analisi dei dati

4.1 Metodo di indagine

4.1.1 Target e questionari

Prima di progettare i questionari è stato necessario stabilire i due gruppi che avrebbero partecipato alle due distinte esperienze. Ho deciso di proporre la narrazione interattiva a circa quindici persone di età compresa tra i diciotto e i trenta anni, appassionate di giochi e che avessero già fruito di una storia con una simile modalità narrativa. Il racconto originale di Poe, così come il relativo questionario, è stato fornito ad altre quindici persone, sempre di età compresa tra i diciotto e i trenta anni, con un'inclinazione verso la lettura. È opportuno specificare come ciascun individuo abbia partecipato alla compilazione di un solo questionario in quanto l'obiettivo era quello di raccogliere dati relativi alla singola esperienza di fruizione e non porre direttamente delle domande relative ad un confronto tra le due modalità narrative. Questo lavoro di analisi delle esperienze e di messa a confronto spetta al designer. Entrambi i questionari sono strutturati in cinque sezioni:

La prima sezione chiede ai partecipanti dati relativi alle proprie esperienze con media simili.

La seconda sezione è incentrata sulla comprensione del testo. Viene chiesto ai partecipanti di indicare quali, secondo loro, sono i temi principali della narrazione, così come il contesto storico e un breve riassunto delle vicende.

La terza sezione si focalizza sul senso di agency. Nel questionario riguardante la narrazione interattiva le domande vertono sul modo in cui l'utente si è sentito in grado di controllare la narrazione, così come sull'indagare se ciò che ha fatto è stato considerato significativo. Molto interessante è stato anche sottoporre a esame in che modo cambierebbero le loro azioni se dovessero ripetere l'esperienza. Il questionario sulla narrazione lineare si incentra, invece, sul chiedere se e quando si è sentita la necessità di intervenire per cambiare l'andamento della narrazione.

La quarta sezione indaga quanto sono stati immersivi i testi, chiedendo ai partecipanti di indicare quale tipo di sensazioni ha provato e quando, quanto forte è stato il legame con gli elementi della narrazione e se l'esperienza totale è stata gradevole.

La quinta e ultima sezione è raccoglie ulteriori considerazioni sulle esperienze.

4.1.2 Analisi dei dati

Seguendo la struttura del questionario si vuole analizzare più nello specifico le parte centrale, relativa alla comprensione, all'agency e all'immersione.

Relativamente alla comprensione degli elementi narrativi, emerge che entrambi i gruppi di partecipanti sono d'accordo nel definire il tema della morte e della vita come quello centrale in entrambe le narrazioni (Figura 4.1).

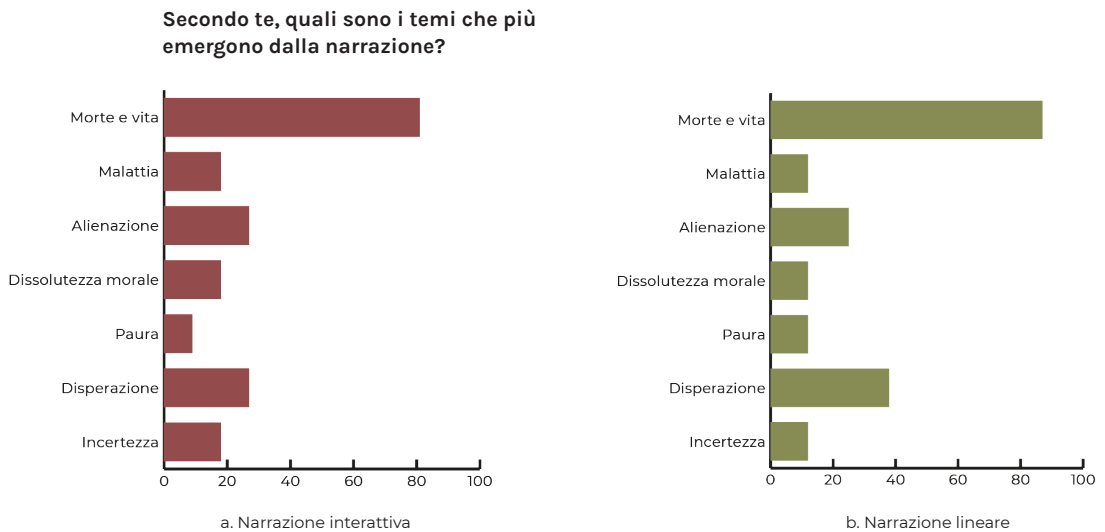


Figura 4.1
Grafici relativi ai temi individuati.

Per quanto riguarda invece la descrizione del contesto storico, chi ha fruito del racconto originale (Figura 4.2.b) ha fatto leggermente più fatica a inquadrare quello corretto rispetto all'altro gruppo di partecipanti.

Come descriveresti il mondo nel quale sono ambientate le vicende?

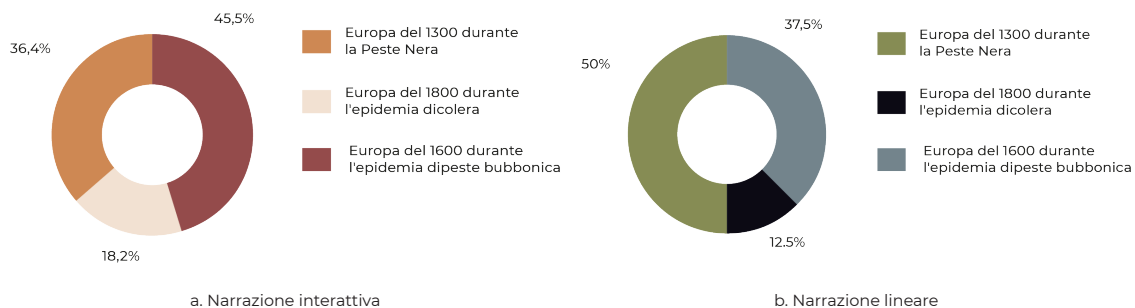


Figura 4.2

Grafici relativi al contesto storico.

Un ultimo dato molto interessante da confrontare in questa sezione è stato il breve riassunto delle vicende. Entrambi i gruppi di ricerca hanno messo in primo piano le azioni del principe o descrivono il dramma causato dalla Morte Rossa, ponendo quest'ultima come vera protagonista della storia (Figura 4.3). Coloro i quali hanno fruito della narrazione interattiva, oltre a menzionare il principe e la malattia, pongono anche l'accento sull'essere uno degli invitati presso l'abbazia, dimostrandosi, quindi, consapevoli aver preso realmente parte alle vicende successe all'interno del mondo immaginario. Nella pagina seguente si trovano quattro esempi tratti dal questionario. I primi due sono stati scritti da chi ha fruito della narrazione lineare, gli ultimi due da chi ha fruito dell'altra esperienza.

Chi è il protagonista della storia?

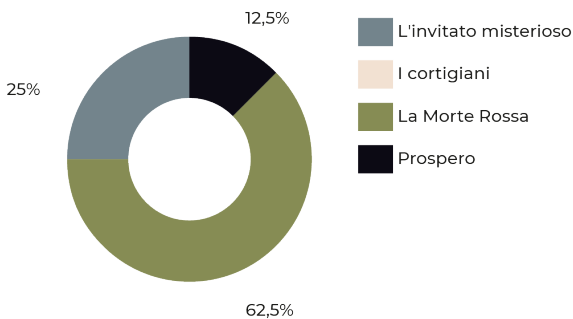


Figura 4.3

Grafico presente nel questionario relativo alla narrazione lineare che mette in evidenza chi è considerato il protagonista della storia.

**Narrazione
Lineare**

La dissolutezza morale di un sovrano scellerato lo porta a soffrire il male che aveva cercato di evitare.

La morte rossa crea disperazione, un pazzo principe invita tutti nella sua abbazia ma non basta.

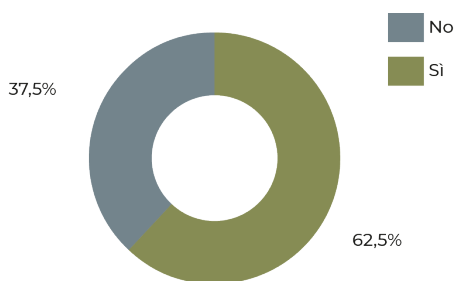
**Narrazione
Interattiva**

Sono invitato al palazzo del principe per sfuggire alla morte rossa, c'è una festa che avviene in sette stanze di colore diverso. Le persone ballano e mangiano cercando di non pensare alla morte, ma la malattia riesce comunque ad entrare nel palazzo e tutti muoiono.

Prospero raduna i suoi cortigiani, tra cui il personaggio da me giocato, per sfuggire alla malattia, ma le sue azioni si rivelano folli, condannando tutti alla morte.

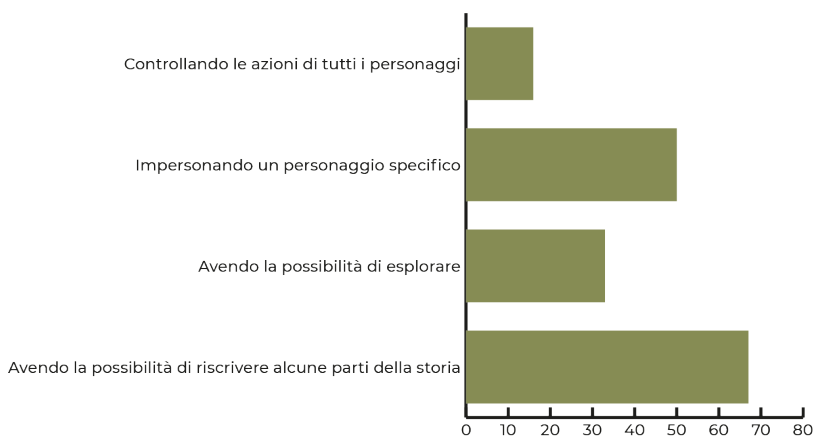
Entrando nello specifico nella sezione seguente del questionario riguardante l'agency e analizzando i dati ottenuti dal questionario relativo alla narrazione lineare si evince che circa tre lettori su quattro hanno sentito il desiderio di cambiare l'andamento della narrazione almeno una volta (Figura 4.4.a), soprattutto nella parte centrale del testo. Tra le opzioni messe a disposizione riguardanti le modalità di intervento (Figura 4.4.b) sulla storia è interessante notare come i partecipanti preferiscano o essere un personaggio all'interno del mondo secondario con la possibilità di compiere delle azioni, oppure di avere la possibilità di intervenire direttamente riscrivendo dinamicamente alcune parti della storia stessa, e diventando, difatti, co-creatore della narrazione insieme all'autore originale.

Hai mai sentito il desiderio di cambiare l'andamento della narrazione?



a.

Se sì, in che modo?



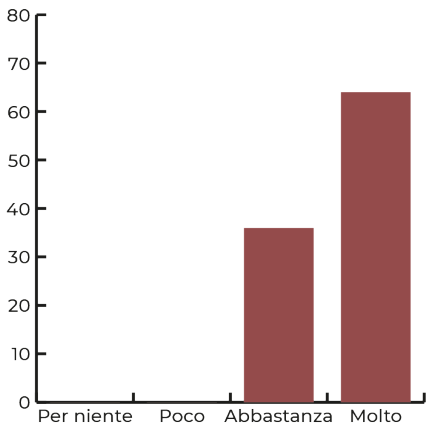
b.

Figura 4.4

Grafici relativi al desiderio di cambiare l'andamento della narrazione.

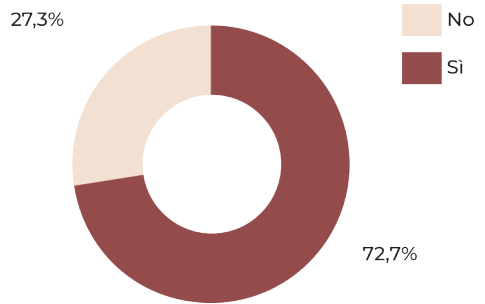
Ai fruitori dell'esperienza interattiva è stato chiesto quanto le scelte da loro compiute fossero state significative (Figura 4.5.a). I risultati dimostrano come nessuno ha considerato le proprie scelte poco o non significative. Il gruppo ha risposto positivamente alla domanda relativa alla presenza di finali multipli (Figura 4.5.b), riconoscendo come essi siano influenzati maggiormente dalle azioni del giocatore, dal livello di Follia, dall'esplorazione dell'ambiente, e in proporzione minore dalla relazione con gli altri personaggi (Figura 4.5.c). Non è stata presa in considerazione la possibilità che i finali possano essere influenzati anche dal tempo, cosa che è invece presente nella narrazione interattiva.

Quanto sono state significative le scelte da te compiute?



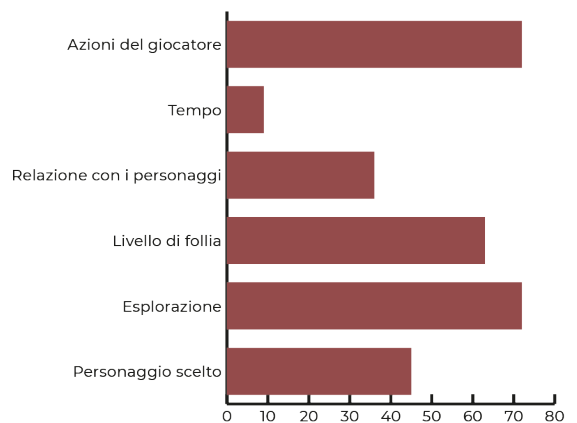
a.

Pensi ci siano più finali?



b.

Se sì, cosa credi possa influenzarli?



c.

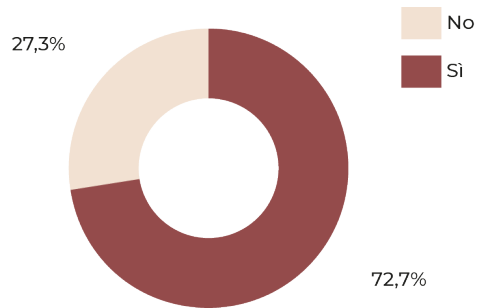
Figura 4.5

Grafici relativi al senso di agency dei partecipanti all'esperienza interattiva.

Una volta terminata l'esperienza, circa sette fruitori su dieci della narrazione interattiva hanno sentito il desiderio di ricominciarla una seconda volta (4.6.a), anche se non tutti lo hanno realmente fatto. Comunque, il secondo approccio alla narrazione ha delle risposte piuttosto omogenee e non prendono in considerazione lo stress delle meccaniche del sistema, ma si focalizzano sul vivere una seconda esperienza immersiva impersonando un personaggio diverso o semplicemente compiendo altre scelte (4.6.b).

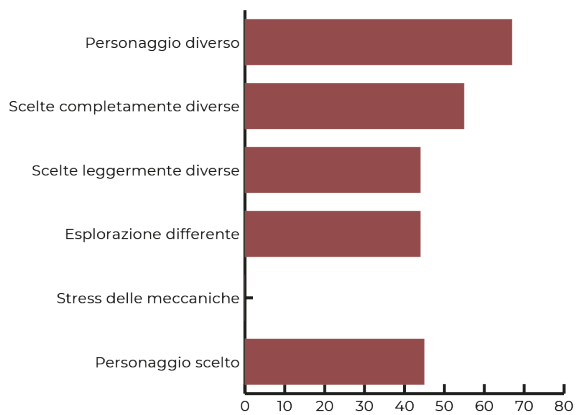
Figura 4.6
 Grafici che indagano sulla diversa modalità di approccio durante un'ulteriore fruizione della narrazione interattiva.

Una volta terminata l'esperienza, senti il desiderio di ricominciarla un'altra volta?



a.

Se hai già fruito o nel caso vorresti fruitre la narrazione un'altra volta, quale è stato o quale sarebbe il tuo approccio?



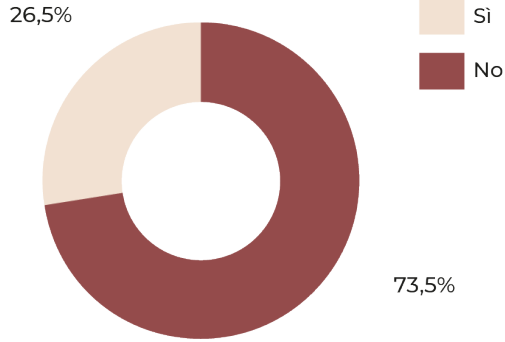
b.

Proprio per quanto riguarda le scelte, la maggior parte del campione ritiene che non ci siano scelte giuste e sbagliate (Figura 4.7), ma tutte portano comunque avanti la narrazione.

Figura 4.7

Grafico che mostra come molti dei fruitori della narrazione interattiva non abbia considerato le proprie scelte giuste o sbagliate.

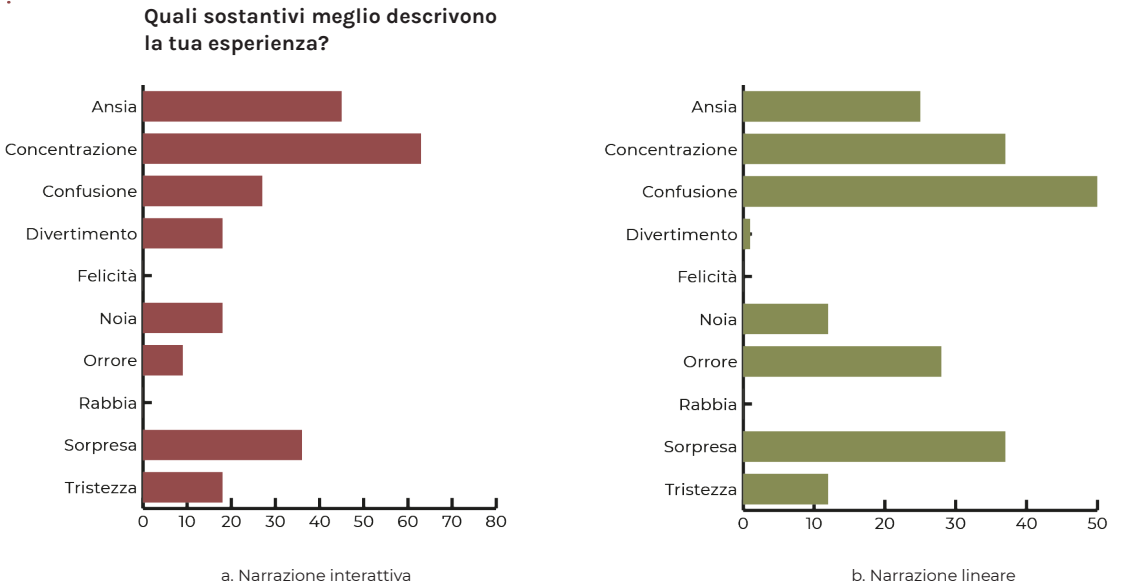
Ritieni ci siano scelte giuste e scelte sbagliate?



L'ultima parte del questionario da essere analizzata è quella relativa all'immersione. Comparando i sostantivi che per entrambi i gruppi descrivono meglio la loro esperienza è possibile notare come i lettori della narrazione lineare abbiano provato più confusione rispetto ai fruitori della narrazione interattiva, mentre questi ultimi siano stati molto più concentrati e ansiosi. Da sottolineare come anche il racconto originale abbia fatto provare a più persone un sentimento di orrore.

Figura 4.8

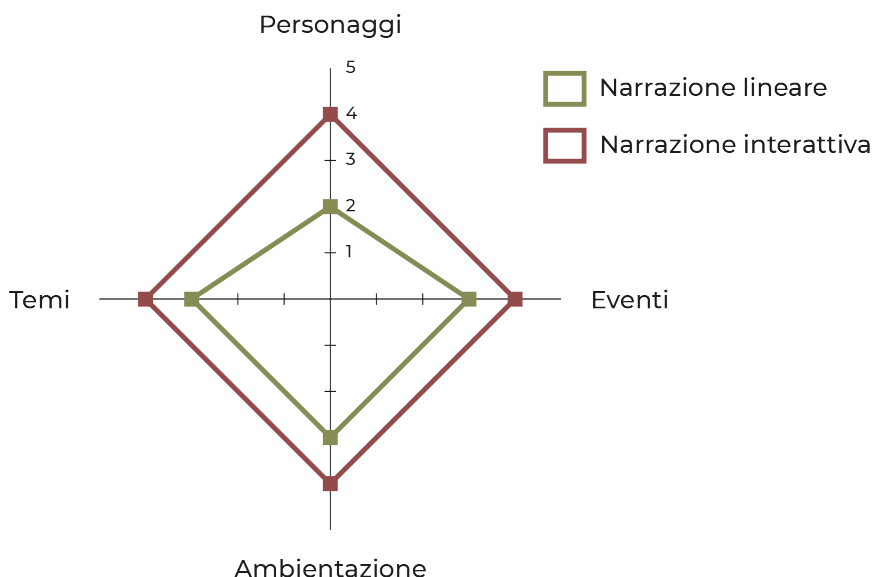
Grafici relativi alle emozioni provate dagli utenti.



Punto essenziale di questa sezione è la domanda relativa al legame con alcuni degli elementi della narrazione. I dati, sintetizzati attraverso l'uso di una media ponderata (Figura 4.9) m dimostrano come i fruitori dell'opera interattiva si siano sentiti fortemente legati a tutti gli elementi della narrazione messi in evidenza dal questionario. Al contrario, i lettori sono rimasti meno legati a tutti gli aspetti, soprattutto nei riguardi dei personaggi, elemento poco caratterizzante della narrazione originale.

Figura 4.9 Quanto forte è stato il tuo legame con:

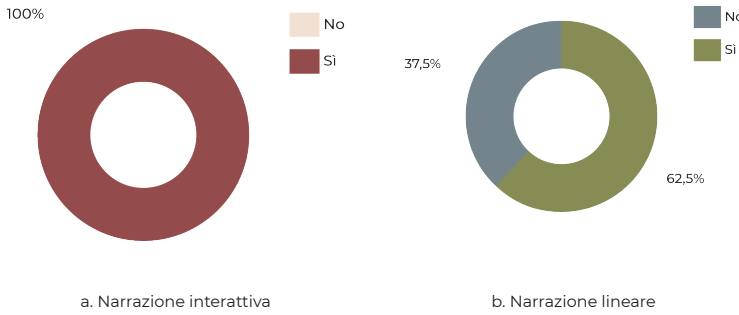
Grafici riguardante il legame degli utenti con gli elementi della narrazione.



Ultimo punto interessante di analisi riguarda ciò che ha reso piacevoli o sgradevoli le due diverse esperienze. La lettura del racconto originale è stata gradevole per due persone su tre (Figura 4.10.b). Punto fondamentale per questa decisione è stato senza dubbio lo stile dello scrittore, così come i temi da lui proposti e la possibilità di potersi immergere in un mondo altro (Figura 4.11.b). Per chi ha considerato, invece, l'esperienza sgradevole la causa è stata assegnata all'assenza di personaggi ben caratterizzati, così come allo stile sofisticato dello stesso autore (Figura 4.11.c). La totalità degli utenti della narrazione interattiva l'ha considerata un'esperienza piacevole (Figura 4.10.a). Ciò è scaturito in particolare dal fatto di poter vivere quelle particolari vicende nei panni di un personaggio dell'epoca, così come dal poter prendere parte alla co-creazione dinamica della storia stessa, come mostrato dalla Figura 4.10.a.

L'esperienza è stata gradevole?

Figura 4.10



Grafici che indicano se gli utenti hanno vissuto un'esperienza gradevole.

Che cosa ha reso gradevole l'esperienza?

4.1 Metodo di indagine

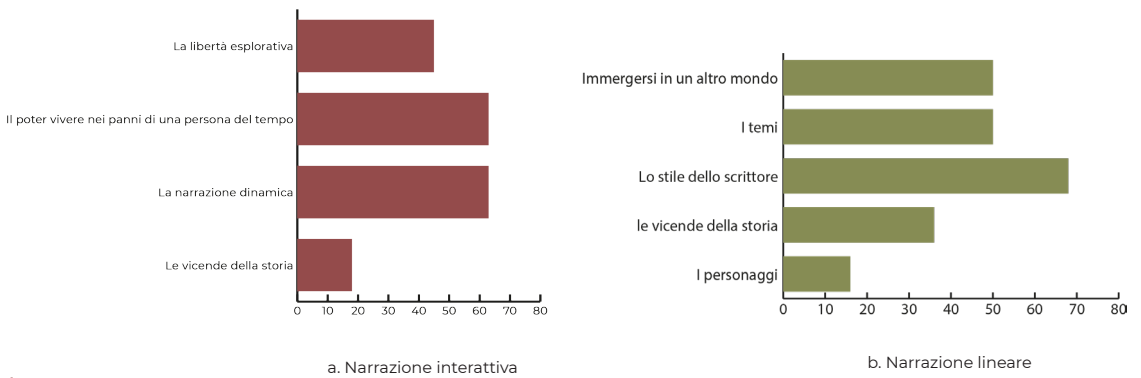


Figura 4.11

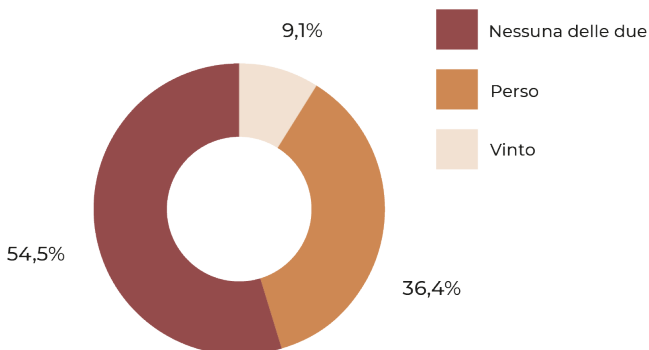
Dati che mettono in evidenza cosa ha reso piacevole (a) o sgradevole (b, c) le esperienze.



Più della metà degli utenti della narrazione interattiva sono concordi nel definire la fine della propria esperienza né una vittoria né una sconfitta (Figura 4.12). Il risultato è in linea con quanto discusso nel paragrafo 2.2, in quanto questo tipo di opera interattiva non contempla una vittoria o una sconfitta, bensì un obiettivo, che è quello fornire un'esperienza piacevole e immersiva a chi ne è fruitore.

Figura 4.12
Il grafico relativo all'obiettivo dell'esperienza.

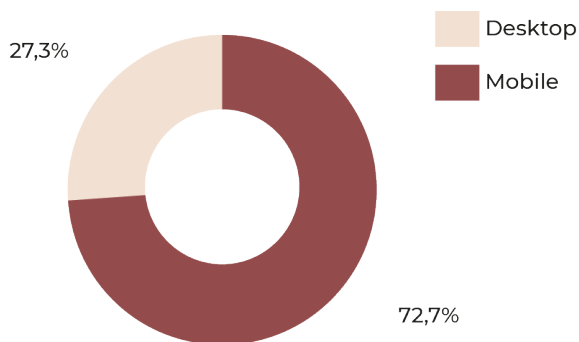
Al termine dell'esperienza credi di avere vinto o perso?



Infine, uno degli aspetti che possono essere spunto di riflessione riguarda la modalità di fruizione dell'artefatto interattivo. Quasi sette persone su dieci hanno vissuto l'esperienza su mobile (Figura 4.13). Ciò può scaturire dal fatto che il tipo di esperienza ben si presta ad essere vissuta all'interno di una delle intersezioni vuote della quotidianità, similmente a quanto accade leggere un libro tra una destinazione e l'altra in metropolitana.

Figura 4.13
Grafico che sottolinea dispositivo di fruizione della narrazione interattiva.

Su quale dispositivo hai fruito dell'esperienza?



4.1.3 Sviluppi futuri

Una volta analizzati i dati raccolti attraverso i questionari è interessante notare come la comprensione dei temi della storia sia stata abbastanza simile in entrambi i gruppi di ricerca. Da ciò è possibile dedurre che entrambe le modalità di fruizione non alterano in maniera così sostanziale l'argomento principale della narrazione. Quel che varia leggermente è, invece, il legame tra gli utenti e le componenti della storia. Come già analizzato in Figura 4.9, chi ha fruito della narrazione interattiva si è sentito più legato ai personaggi, agli eventi, all'ambientazione e agli stessi temi, rispetto a chi ha letto il racconto originale di Poe. Questo può essere ricondotto al fatto che immergersi all'interno del mondo secondario possa fare in modo che il lettore sia più emozionalmente coinvolto. La prospettiva cambia e non si è più dei passivi osservatori, ma una persona all'interno della storia che interagisce con altri personaggi e svolge azioni che contribuiscono alla creazione degli eventi del mondo stesso. È come descritto nel paragrafo 2.1, relativo alle diverse tipologie di interazione.

Per quanto riguarda dei possibili sviluppi futuri, c'è da riconoscere che il progetto di tesi atto a creare una narrazione interattiva è stato programmato tenendo conto dei quadri strutturali discussi all'interno dei capitoli di ricerca, al fine di fornire un'esperienza quanto più piacevole possibile. Considerato ciò e prendendo in esame alcuni dei suggerimenti messi in evidenza dal questionario, emergerebbe la possibilità di accompagnare parte dei frammenti testuali da immagini quali rappresentazioni di ambienti, oggetti, o mappe, al fine di facilitare l'immersione dell'utente all'interno del mondo secondario. Essendo una narrazione composta da molti ambienti, l'espedito della mappa potrebbe essere anche utilizzato per far capire il luogo all'interno del quale ci si trova. Altro punto interessante da poter sviluppare in futuro è il sistema di scelte. Per il progetto di tesi ho deciso di fornire ai fruitori delle scelte da me progettate e poste all'interno dei relativi paragrafi di testo, limitando la possibilità di scelta a ciò che ho ritenuto più significativo per quello specifico evento. Non ho voluto fornire appositamente la libertà assoluta di scelta, come avviene, ad esempio, nelle avventure testuali, in quanto ho pensato potesse complicare la fruizione dell'esperienza rendendone confusa la navigazione. Ragionando su quest'ultimo concetto sarebbe stimolante pre-

disporre di un sistema in grado di gestire simultaneamente sia l'input testuale che le scelte all'interno del testo (Figura 4.14). In questo modo chi sentisse il bisogno di sperimentare con le azioni del proprio personaggio non si sentirebbe limitato dalle opzioni messe a disposizione dell'autore e, allo stesso tempo, chi si trovasse spaesato a inserire input testuali potrebbe tranquillamente utilizzare i classici link presenti nel testo.

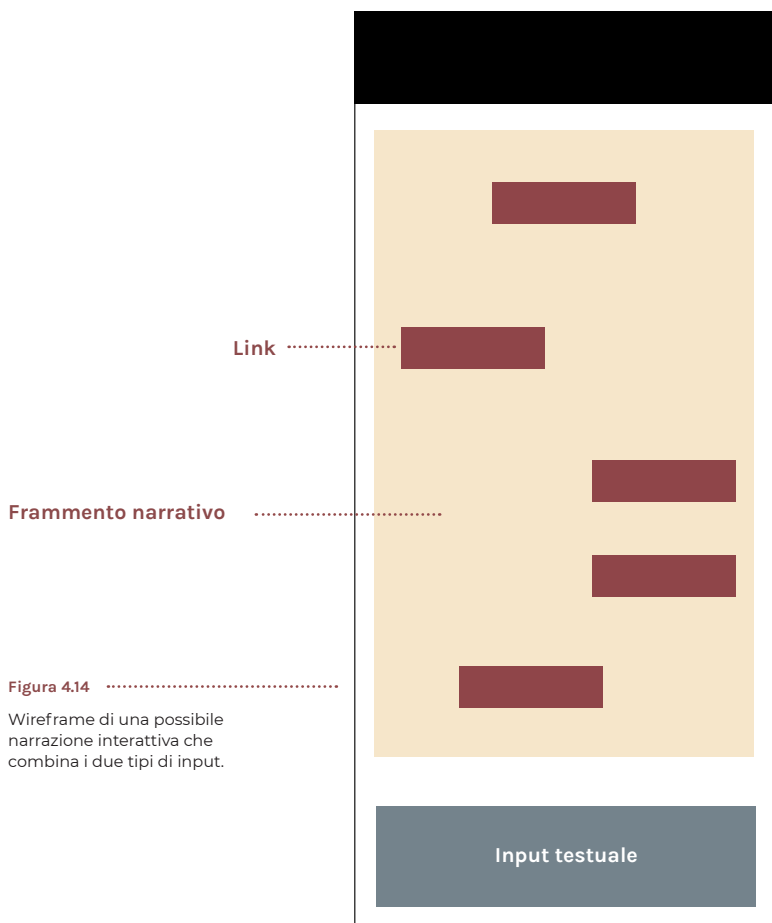


Figura 4.14 Wireframe di una possibile narrazione interattiva che combina i due tipi di input.

Altro elemento da poter implementare è un modello di personalità più complesso e non solo limitato alle variabili di Follia e Temperamento, discusse nel capitolo del progetto. Si potrebbero introdurre dei modificatori momentanei come ad esempio la paura o l'adrenalina che variano molto rapidamente e che hanno ripercussioni a breve termine. Ogni scelta compiuta, quindi, influenzerebbe molti più parametri alla volta, rendendo la narrazione ancor più articolata e diversa ogni volta che la si rivive.

CONCLUSIONI

La ricerca teorica svolta per redigere la tesi e il relativo progetto atto a esaminare e a mettere a confronto l'esperienza degli utenti durante la fruizione di un testo lineare e di un testo interattivo, hanno dimostrato come la tematica riguardante il dibattito tra narrazione e interazione sia arrivato a toccare altre discipline oltre quelle della semiotica della narrazione e dei Game Studies, interessando Design, arte e informatica. È stato proprio il mio approccio da designer che mi ha permesso di progettare un'esperienza di narrazione interattiva piacevole che potesse attingere dagli strumenti e dalle metodologie apprese durante il corso degli studi e, soprattutto, durante lo studio degli argomenti relativi a questo elaborato di tesi. Attraverso l'analisi delle esperienze ricavate dal mio progetto ho potuto constatare quanto una narrazione interattiva possa avere il potere di coinvolgere attivamente gli utenti più di ogni altro medium tradizionale, non alterando il livello di comprensione generale degli elementi della storia.

L'intersezione tra la narrazione e l'interazione è, come già discusso all'interno dei capitoli della tesi, un argomento che può ancora fornire diversi spunti di riflessione, sia per analizzare le esperienze interattive da prospettive diverse, come quella della semiotica stessa, sia per permettere a queste due realtà diverse, ma vicine, di poter collaborare l'una con l'altra, elevando lo storytelling interattivo ad una forma d'arte. Interazione e narrazione sembravano essere due concetti agli antipodi, ma abbiamo potuto esaminare come non lo siano affatto. Se il dibattito è in una fase di stallo, ma ancora aperto, quello che sta cambiando è la consapevolezza di chi scrive storie interattive, come quelle dei videogame: si sta traslando il tipo di approccio in modo da mettere la narrazione al primo posto e subordinare ad essa le regole dell'interazione e il gameplay.

L'obiettivo per il futuro della controversia è quello di integrare al meglio i due aspetti in un unico medium, in modo tale da creare un'esperienza immersiva unica. È la nascita di un nuovo modo per narrare storie, che unisce il coinvolgimento attivo degli utenti con la struttura drammatica della narrazione tradizionale.

La stesura di questo elaborato mi ha permesso di affrontare temi a me cari, contribuendo ad accrescere la mia passione

nei riguardi dei nuovi strumenti atti a raccontare storie. Per questo spero, in futuro, di poter continuare il mio percorso in questa direzione, progettando artefatti interattivi partendo da un approccio narrativo al fine di poter far riconoscere sempre di più questo medium come forma d'arte.

BIBLIOGRAFIA

Aarseth, E. J. (1994). Nonlinearity and literary theory. In G. P. Landow, *Hyper/text/theory* (pp. 51-86). Baltimore, London: Johns Hopkins University Press.

Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. USA: Johns Hopkins University Press

Abbott, H. Porter. 2002. *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge University Press.

Adams, T. (2019). *Procedural Storytelling in Game Design* (T. X. Short, Ed.; 1. ed.). A K Peters/CRC Press.

Aristotele. (2000). *Poetica*. (D. Pesce, & G. Girgenti, Trad.). Bompiani.

Baum, F. L. (2015). *Il mago di Oz*. Newton Compton. (Originariamente pubblicato nel 1900).

Bertolo, M. & Mariani, I. (2014). *Game design. Gioco e giocare tra teoria e progetto*. Pearson.

Brent, L. (2000). *Short Stories for Students*, The Gale Group.

Bryant, R. D., & Giglio, K. (2015). *Slay the Dragon: Writing Great Video Games*. Michael Wiese Productions.

Caillois, R. (2000). *I giochi e gli uomini: La maschera e la vertigine*. Bompiani. (Originariamente pubblicato nel 1958).

Chatman, S. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press.

Ciancia, M. (2018). *Transmedia Design Framework. Design-Oriented Approach to Transmedia Practice*. Franco Angeli

Ciancia, M., Piredda, F., Venditti, S. (2018). *The Design of Imaginary Worlds. Harnessing Narrative Potential of Transmedia Worlds: The Case of Watchmen of the Nine*. Zenodo. (10.5281/zenodo.3515110).

Coleridge, S. T. (1997). *Biographia Literaria* (N. Leask, Ed.). Everyman. (Originariamente pubblicato nel 1817).

Compton, K. (2019). Getting Started with Generators. In T. Adams & T. X. Short (Eds.), *Procedural Storytelling in Game Design* (1. ed., pp. 3–16). A K Peters/CRC Press.

Cova, F. & Garcia, A. (2015). The Puzzle of Multiple Endings. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 73: 105-114. Doi:10.1111/jaac.12163

Crawford, C. (2005). *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. New Riders Pub.

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience* (Book Club Edition (BCE). ed.). Harper & Row.

Danielewski, M. Z., Reggiani, S., & Taiuti, L. (2019). *Casa di Foglie*. 66th and 2nd.

Delmas, G., Champagnat, R., & Augeraud, M. (2009). From Tabletop RPG to Interactive Storytelling: Definition of a Story Manager for Videogames. *Interactive Storytelling*, 121–126. (https://doi.org/10.1007/978-3-642-10643-9_16).

Dunsany, L. (2019). *The Gods of Pegana*. GlobalGrey. (Originariamente pubblicato nel 1905).

Eco, U. (1979). *The Role of the Reader*. Amsterdam University Press.

Ferri, G. (2014). Gioco e narrazione. In M. Bertolo & I. Mariani, *Game design. Gioco e giocare tra teoria e progetto* (pp. 113–126). Pearson.

Genette, G. (2006). *Figure III*. Einaudi. (Originariamente pubblicato nel 1972).

Herman, D., Jahn, M., & Ryan, M. (2010). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Routledge.

Heussner, T. (2019). *The Advanced Game Narrative Toolbox*. Boca Raton: CRC Press.

Heussner, T., Finley, T. K., Hepler, J. B., Lemay, A., Chandler, H. (2015). *The Game Narrative Toolbox*. New York: Routledge. (<https://doi.org/10.4324/9781315766836>)

Horneman, J. (2019). Adapting Content to Player Choices. In T. Adams & T. X. Short (Eds.), *Procedural Storytelling in Game Design* (1st ed., pp. 37–48). A K Peters/CRC Press.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.

Jenkins, H. (2007, March 22). *Transmedia Storytelling 101*. http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

Juul, J. (2004). Introduction to Game Time. In N. Wardrip-Fruin, & P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 131-142). MIT Press.

Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press.

Koster, R. (2013). *Theory of Fun for Game Design* (2. ed.). O'Reilly Media.

Landow, G. P. (2006). *Hypertext 3.0: critical theory and new media in a global era*. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press.

Laurel, B. (2013). *Computers as Theatre* (2nd ed.). Addison-Wesley Professional. (Originariamente pubblicato nel 1991).

Mariani, I. & Ciancia, M. (2019). *Character-driven Narrative Engine. Storytelling System for building interactive narrative experiences*.

Mateas, M. & Stern, A. (2003). *Façade: An Experiment in Building a Fully-Realized Interactive Drama*. *Game Developers Conference (GDC '03)*.

Moloney, K. (2019). Proposing a Practical Media Taxonomy for Complex Media Production. *International Journal Of Communication*, 13, 24. (<https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/9018>)

Murray, J. H. (2016). *Hamlet on the Holodeck*. Free Press.

Murray, J. (2019). Generated Right in the Feels. In T. Adams & T. X. Short (Eds.), *Procedural Storytelling in Game Design* (1st ed., pp. 23–36). A K Peters/CRC Press.

Omero (2010). *Odissea* (M. G. Ciani & M. G. Ciani, Eds.; 4. ed.). Marsilio.

Paura, R. (2014, March 19). *World Building – Primi passi*. <https://www.terrediconfine.eu/world-building-primi-passi/>

Pinardi D. (2010), *Narrare. Dall'Odissea al mondo Ikea*, Pagnano, Milano,

Ryan, M. (1980). Fiction, non-factuals, and the principle of minimal departure. *Poetics*, 9(4), 403–422. [https://doi.org/10.1016/0304-422x\(80\)90030-3](https://doi.org/10.1016/0304-422x(80)90030-3)

Ryan, M. (2006). *Avatars of Story*. University of Minnesota Press.

Ryan, M., Thon, J., & Harvey, C. B. (2014). *Story-worlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology (Frontiers of Narrative)*. University of Nebraska Press.

Ryan, M. (2015). *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press.

Saporta, M. (2011). *Composition No. 1* (Box Unbnd ed.). Visual Editions.

Spallazzo, D., & Mariani, I. (2018). *Location-Based Mobile Games: Design Perspectives*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-75256-3>

Suits, B. (2005). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Broadview Press. (Originariamente pubblicato nel 1978).

Tolkien, J. R. R. (2008). *Tolkien on Fairy-stories* (D. A. Anderson & V. Flieger, Eds.). HarperCollins. (Originariamente pubblicato nel 1947).

Venditti, S. (2017). *Social Media Fiction. A framework for designing narrativity on social media*. Politecnico di Milano. (<http://hdl.handle.net/10589/132153>).

Venditti, S., Ciancia, M., & Piredda, Francesca. (2015). *Social Media Fiction. Designing Stories for Community Engagement*. (10.1007/978-3-319-27036-4.)

Walton, K. L. (1990). *Mimesis as Make-believe*. Amsterdam University Press.

Wolf, M. J. P. (2014). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. Routledge.

Wordsworth, W., & Coleridge, S. T. (2014). *Lyrical Ballads: With a Few Other Poems*. Literary Licensing, LLC. (Originariamente pubblicato nel 1798).

LUDOGRAFIA

Bay 12 Games. (2006). *Dwarf Fortress*.

Blank, M., & Lebling, D. (1977). *Zork*.

Bethesda. (2011). *Skyrim*.

Cater, J., Dubbin, R., Eve, E., Heller, E., Jayzee, Mishima, K., Morayati, S., Musante, M., Short, E., Thornton, A., & Wities, Z. (2009). *Alabaster*.

Cyan, Inc. (1993). *Myst*.

Crowther, W. (1976). *Colossal Cave Adventure*.

Emily Short. (2000). *Galatea*.

Ensemble Studios. (1999). *Age of Empires II*.

Fox, T. (2015). *Undertale*.

From Software. (2011). *Dark Souls*.

From Software. (2015). *Bloodborne*.

Giant Squid. (2016). *Abzu*.

Joyce, J. (1990). *Afternoon*.

Lialina, O. (1996). *My boyfriend came back from the war*.
(<http://www.teleportacia.org/war/>)

Maggese. (2017). *Don't make Love*.

Mateas, M. & Stern, A. (2005). *Façade*.

Maxis. (2000). *The Sims*.

Moulthrop, S. (1995) *Hegirascope*.
(<http://www.smoulthrop.com/lit/hgs/HGS0A3.html>)

Nintendo. (1986). *The Legend of Zelda*.

Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human*.

Rockstar North. (2013). *GTA V*.

Supermassive Games. (2019). *The Dark Pictures Anthology: Man of Medan*.

Thatgamecompany. (2012). *Journey*.

The Wandering Ben. (2018). *A case of distrust*.

We Are Müesli. (2020). *Chi è Chi*.

SCHEDE DI ANALISI

Durante la stesura della tesi è risultato essenziale fruire di diverse opere di narrazione interattiva al fine di comprendere in che modo i progettisti abbiano saputo integrare le due tematiche contrastanti. Di seguito un'analisi delle opere ritenute tra le più significative.

A

Detroit: Become Human



Figura A.1

Schermata di *Detroit: Become Human* (2018).

Sviluppatore: Quantic Dream

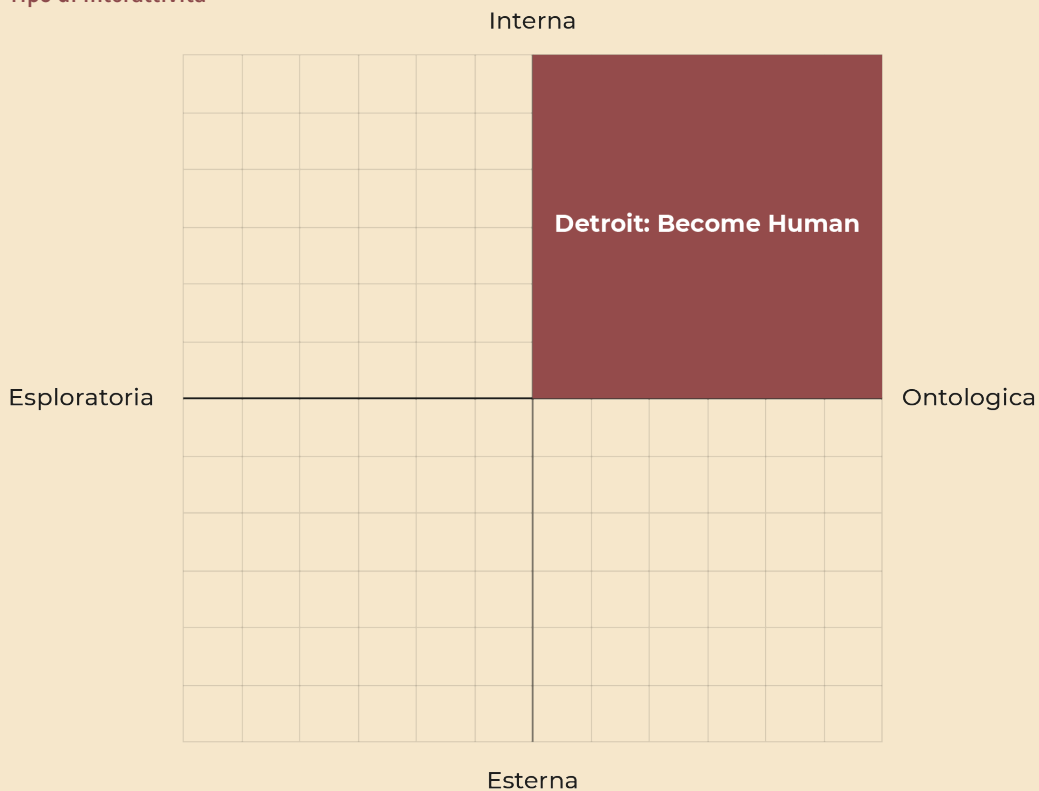
Piattaforma: Playstation, XBOX, PC

Anno: 2018

Genere: Avventura

Detroit: Become Human è un esempio di come un gioco possa far riflettere su un determinato argomento. La sua principale forza risiede nel sistema di relazione tra i personaggi e un numero vasto di scelte, mai viste prima in un titolo del genere. Molto interessante e coraggiosa la scelta di rendere visibile l'architettura narrativa dopo ogni sezione di gameplay. Nonostante un numero vasto di scelte, esse risultano spesso poco significative. Ci si ritrova a scegliere tra poche azioni e tanti sostantivi e in diversi punti e ci si accorge che le scelte compiute portano tutte allo stesso risultato. Si ha la sensazione di poter incidere molto sulla personalità del nostro avatar ma davvero poco sulla narrativa. La mancanza di opzioni si fa sentire soprattutto in certe sezioni di gioco, dove o non è possibile prendere controllo del personaggio o le scelte proposte non sono soddisfacenti. Ottima la componente di relazione con i personaggi, che apre nuovi percorsi narrativi in base a come ci si è posti nei confronti dell'altro. Ciò viene accompagnato da un'interfaccia che ci permette di capire in che modo i personaggi hanno reagito alle parole o azioni del giocatore, portando i più maliziosi a compensare la scelta effettuata in precedenza.

Tipo di interattività



Sinossi

Detroit: Become Human affida al giocatore il destino di umani e androidi, catapultandolo in un futuro non troppo lontano in cui le macchine sono più intelligenti dei loro creatori. Ogni scelta intrapresa influisce sul risultato del gioco, che presenta diversi finali.

Mondo secondario

Fin da subito è possibile assumere il punto di vista di un androide e notare come si viene considerati parte di qualcosa di estraneo e non umano. Le scelte più drastiche sono anche le più emozionali e fanno riflettere sull'azione appena compiuta. La subcreazione del mondo secondario non è molto dettagliata, si viene a conoscenza di notizie e avvenimenti tramite notiziari e giornali trovabili in diversi luoghi e si può intuire un po' il contesto nel quale ci si trova grazie ai dialoghi e alle componenti visive (ologrammi, mezzi tecnologicamente avanzati, ecc...). Poche modifiche rispetto al mondo primario se non quelle dettate dal progresso scientifico.

Architettura narrativa

Diagramma di flusso: sezioni di gioco lineari si alternano a sezioni che offrono diverse possibilità di scelta, ma che alcune volte conducono allo stesso output.

Interfaccia

L'interfaccia è poco invadente e quando appare è calata nel contesto tecnologico facendo vedere in tempo reale l'analisi dei dati raccolti nell'ambiente o le reazioni dei personaggi alle nostre azioni.

Agency

All'interno del mondo di gioco si ha la possibilità di esplorare gli ambienti interagendo con diversi oggetti o analizzandoli con l'ausilio di uno scanner, inoltre è possibile parlare con alcuni personaggi. Spesso il gioco incoraggia il giusto avanzamento facendo accadere degli avvenimenti dopo un determinato periodo di tempo, in altri momenti, invece, vi è la necessità di compiere azioni che interrompono il flusso della narrazione. Possibilità di modificare la storia attraverso le scelte di dialogo, l'interagire o non interagire con oggetti e personaggi e attraverso la riuscita o meno di alcuni momenti di gameplay basati sulla pressione di tasti al momento giusto. Anche il tipo di relazione che si intraprende con gli npc può portare ad una modifica della storia.

Sistema di scelte

Avvicinandosi o venendo avvicinati da alcuni personaggi è possibile avviare una conversazione ed avere fino a quattro diverse opzioni di interazione. Queste ultime possono cambiare in base a scelte intraprese precedentemente, alla scoperta di determinati indizi, oppure in base al tipo di relazione che si ha con quel personaggio. Vi è la possibilità di compiere alcune scelte avvicinandosi ad alcuni oggetti o luoghi specifici.

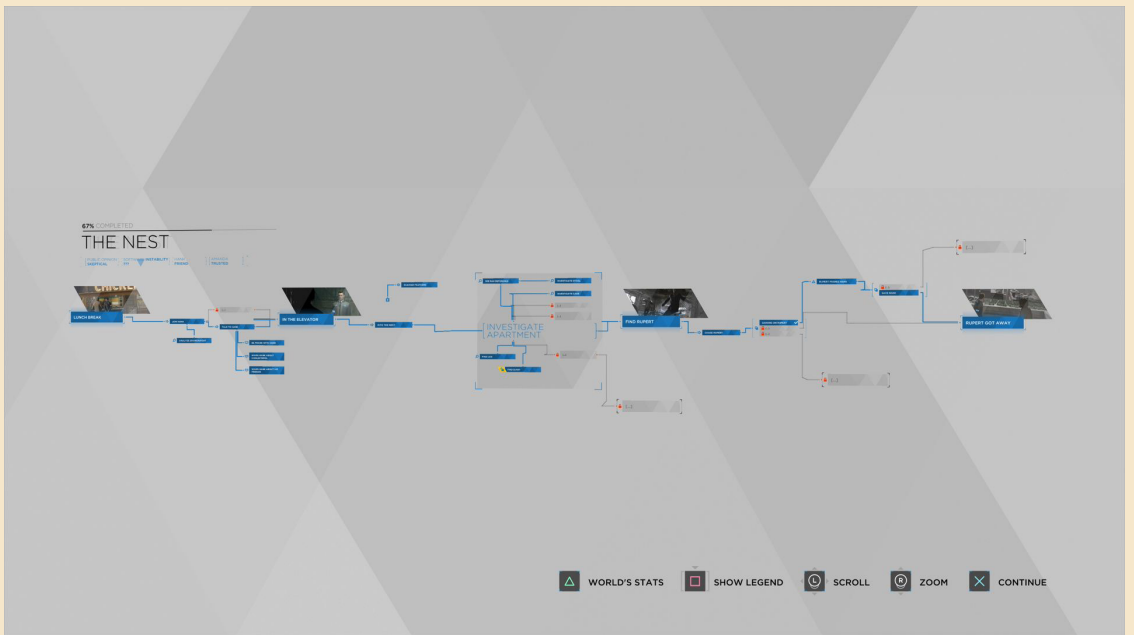


Figura A.2

Diagramma di flusso di una sezione del gioco.

Façade



Figura A.3

Schermata di *Façade* (2005).

Façade è il primo lavoro di narrazione interattiva a creare un'intelligenza narrativa in grado di fornire una storia basata sulla struttura narrativa di Aristotele con la possibilità di essere influenzata dalle azioni del giocatore. Il modello di *Façade* dimostra come delle esperienze significative possono essere vissute anche quando bisogna sottostare a determinate regole, come ad esempio quelle dei giochi, dove l'interazione diventa funzionale per la creazione di una storia.

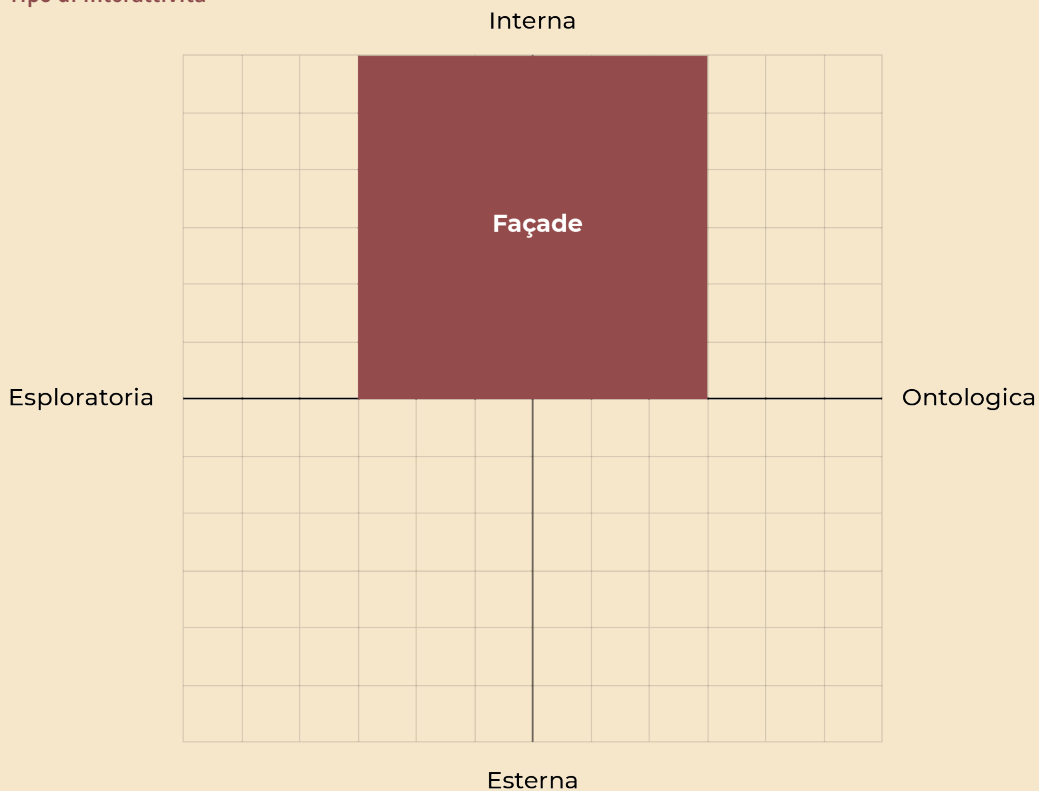
Progettisti: Michael Mateas
e Andrew Stern.

Piattaforma: PC

Anno: 2005

Genere: Avventura testuale

Tipo di interattività



Sinossi

Façade è una storia interattiva basata su un sistema di intelligenza artificiale. Il giocatore assume il ruolo di un amico di Trip e Grace, una coppia di sposi che lo invita a casa propria per un aperitivo in compagnia. I due iniziano, poi, ad avere un'accesa discussione riguardo il loro matrimonio, litigando su ogni piccolo dettaglio e facendo capire che la bella realtà in cui vivono sia, in realtà, solo una facciata.

Mondo secondario

Il giocatore si trova in una New York di inizio secolo, all'interno della casa dei due sposi. Conversando con i personaggi ed esplorando l'ambiente è possibile scoprire dettagli sul passato di Trip e Grace. Ad ogni iterazione con il gioco alcuni aspetti della loro vita cambiano, così come la loro personalità. Non è dunque possibile tracciare un profilo psicologico chiaro dei personaggi, se non per alcuni aspetti. Anche gli eventi non sono fissi, ma cambiano di volta in volta.

Architettura narrativa

Il gioco contiene circa 200 piccole sequenze narrative chiamate *battute*. Esse vengono assemblate dal drama manager, un sistema di intelligenza artificiale, che tiene traccia di tutti i valori globali del gioco costruendo un'esperienza in risposta all'interazione del giocatore.

Interfaccia

Il puntatore del mouse permette di selezionare gli oggetti e suggerisce l'azione che può essere svolta interagendovi. Le parole digitate dal giocatore appaiono nella parte bassa dello schermo.

Agency

Il giocatore può esplorare la casa di Trip e Grace, dialogare con loro, raccogliere e spostare oggetti. L'interazione del giocatore altera la performance di un beat e può avere effetti a lungo termine sui beat futuri. Il sistema tenta di interpretare l'azione del giocatore in uno o più atti discorsivi. Un atto di discorso è una rappresentazione sintetica del significato generale dell'azione del giocatore.

Sistema di scelte

Interazioni con i personaggi tramite dialoghi utilizzando come input frasi digitate attraverso l'uso della tastiera. Interazioni con oggetti. Qualsiasi dialogo digitato dal giocatore, qualsiasi gesto discreto fatto dal giocatore e alcuni schemi di movimento del giocatore attraverso l'ambiente sono interpretati come uno degli atti del discorso.

Undertale



Figura A.4

Cover art di *Undertale* (2015). Presa da: <https://wallpaperaccess.com/undertale-4k>

Undertale (2015) è stato uno dei videogiochi della scorsa generazione che più ha fatto discutere per l'intelligenza con il quale il gameplay si lega alla narrazione. Ciò è sottolineato dal sistema di combattimento che permette ai giocatori di interagire in maniera particolare con l'avversario. È possibile parlargli, cercando di capire il suo carattere e diventare amici, risparmiarlo, oppure ucciderlo attaccandolo senza alcun scrupolo.

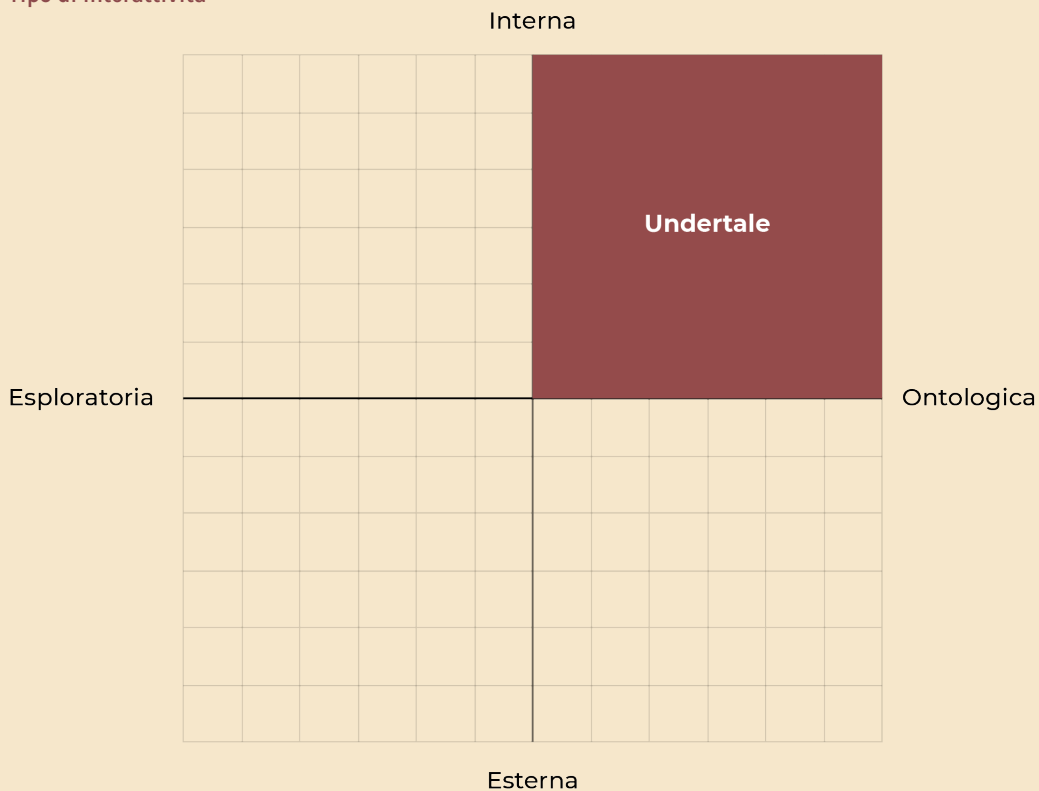
Progettista: Toby Fox

Piattaforma: Linux, macOS, PC, PlayStation 4, Nintendo Switch

Anno: 2015

Genere: Avventura, RPG

Tipo di interattività



Sinossi

Si ha il controllo di un bambino che cade in un dirupo e finisce nel mondo di mostri. Lì ha la possibilità di conoscere gli eventi che stanno portando alla rovina quel mondo, per poi scoprire che il destino dei mostri è nelle sue mani, nel bene o nel male.

Mondo secondario

Il mondo dei mostri non è tanto diverso dal mondo degli umani. Note e dialoghi favoriscono l'apprendimento del background narrativo.

Architettura narrativa

Il gioco ha degli eventi fissi che si svolgono durante ogni partita. Essi sono inframezzati da diversi frammenti narrativi che permettono delle scelte, perlopiù relative al rapporto che si ha con personaggi non giocanti e a quanto si è stati violenti. Sono presenti tre finali principali, ognuno dei quali tiene conto delle azioni compiute dai giocatori.

Interfaccia

L'interfaccia durante i combattimenti gioca un ruolo fondamentale. Gameplay e narrativa si fondono, ogni nemico ha un tipo di attacco che lo contraddistingue.

Agency

Uccidere o risparmiare? È questo il tema che ricorre nelle scelte del giocatore. Uccidere un mostro o risparmiarlo comporta dei cambiamenti ambientali e nelle relazioni con altri personaggi. Ogni qual volta si affronta un personaggio importante viene posta la scelta tra ucciderlo o risparmiarlo. Scegliere un'azione o l'altra porterà a delle modifiche ambientali e di comportamento da parte di altri personaggi, nonché lo sviluppo di un diverso finale.

Sistema di scelte

Uccidere o risparmiare? È questo il tema che ricorre nelle scelte del giocatore. Uccidere un mostro o risparmiarlo comporta dei cambiamenti ambientali e nelle relazioni con altri personaggi.

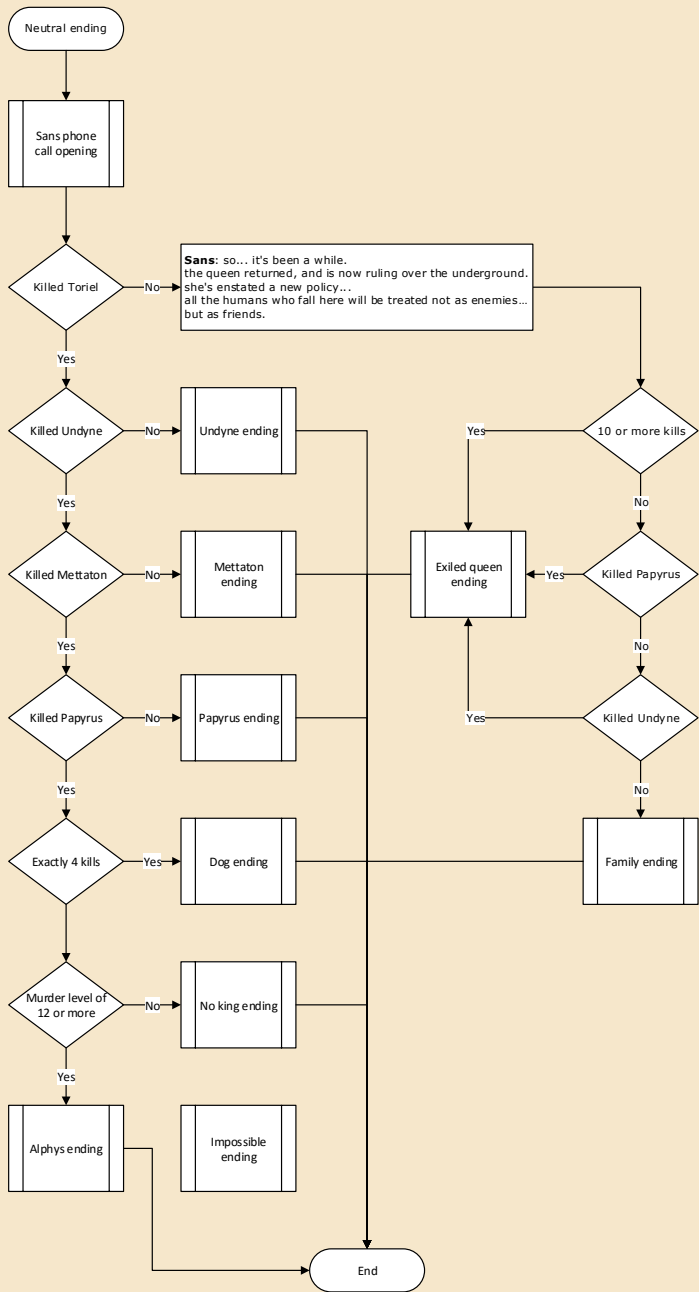


Figura A.5
 Architettura interattiva di uno dei finali.

Chi è chi



Figura A.6

Chi è chi (2020).

Chi è chi è la dimostrazione di come anche un testo analogico possa assumere tratti interattivi. Si definisce "una escape room tascabile", essendo tratta dall'escape room teatrale *WER IST WER*. È molto interessante la costruzione del mondo secondario, ispirato dagli anni del muro di Berlino, con una città divisa da un "di qua" e un "di là". Tutti gli enigmi da risolvere e i profili dei personaggi citano episodi accaduti realmente in quegli anni. Giocando si è completamente immersi in uno stato distopico, dove l'unica cosa che conta è obbedire alle regole in maniera incondizionata.

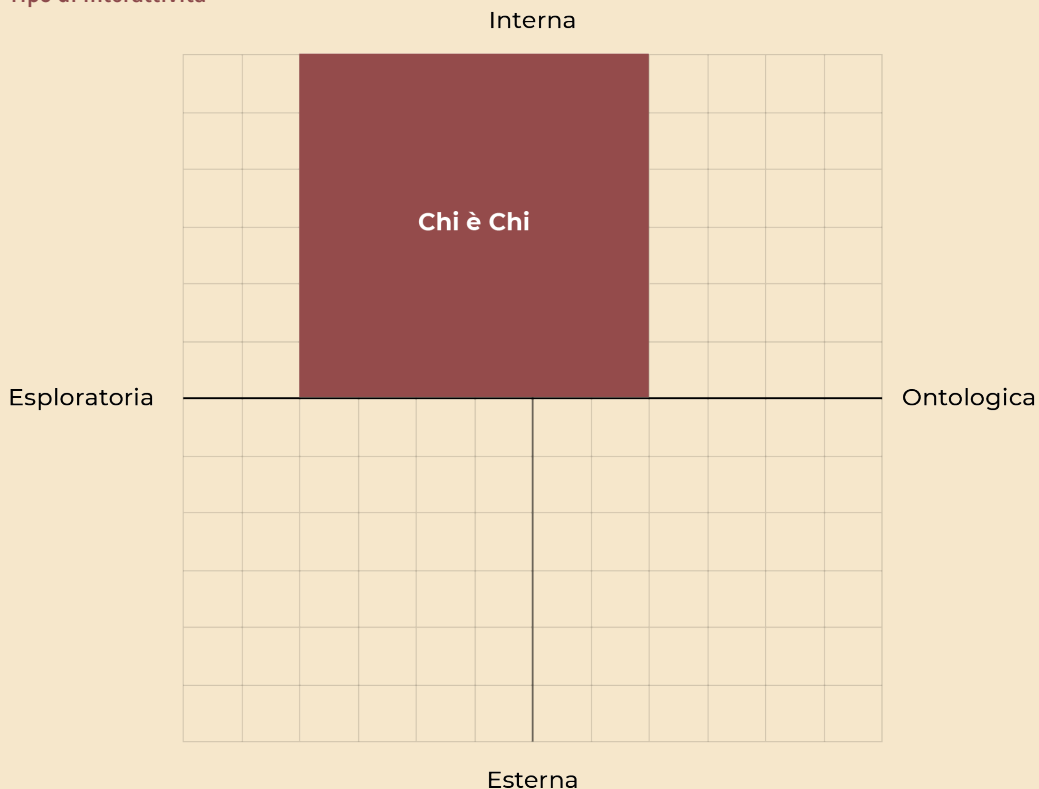
Sviluppatore: We Are Muesli

Piattaforma: Libro

Anno: 2020

Genere: Investigativo

Tipo di interattività



Sinossi

Chi è Chi racconta le vite di nove personaggi, abitanti di uno stato ossessionato dalle regole. Il giocatore assume il ruolo di un agente che ha l'obbligo di verificare la loro conformità raccogliendo indizi, osservando prove e risolvendo enigmi.

Mondo secondario

La storia è ambientata in un mondo distopico. Lo stato impone regole ferree e insensate ai cittadini. Per questo motivo il giocatore deve sottoporsi ad un test per verificare la sua conformità e determinare se i nove soggetti interrogati dallo *Schloss* (servizio di chiarificazione della lealtà e dell'orientamento per la sicurezza dello stato) sono leali, o meno, allo stato. All'interno del libro sono trascritte le regole dello stato, così come sono presenti mappe, articoli di giornale e i fascicoli contenenti i reperti utili a stabilire la conformità dei cittadini interrogati.

Architettura narrativa

Il gioco è abbastanza lineare, tranne per la sezione finale che chiede al giocatore di compiere una scelta importante. La storia viene in maniera costante attraverso il ritrovamento di libri, note e artefatti. L'architettura narrativa può essere, quindi, assimilata a quella di una storia nascosta.

L'artefatto

Il libro è diviso in nove fascicoli, ognuno dei quali presenta un interrogatorio e degli indizi/enigmi relativi ad un soggetto nello specifico. Gli enigmi permettono di interagire con l'artefatto, ad esempio, tagliando le pagine, confrontando fotografie o componendo dei puzzle. All'inizio del libro è presente una sezione che illustra le regole dello stato e contiene altre informazioni utili alla risoluzione degli enigmi.

Agency

L'esperienza porta l'utente a stabilire chi dei nove soggetti interrogati dallo Schloss è leale o non leale nei confronti dello stato. Ciò viene stabilito raccogliendo informazioni della loro vita privata leggendo gli interrogatori e analizzando i loro fascicoli con all'interno delle prove. Queste ultime sono di varia natura e consistono in enigmi da risolvere interagendo direttamente con l'artefatto o utilizzando un dispositivo.

Sistema di scelte

Le scelte sono relative al definire conformi o non conformi i nove soggetti interrogati a seconda degli indizi. Inoltre, il giocatore ha la possibilità di ripetere l'esperienza in modo diverso, compilando in modo diverso il test iniziale che ne determina il profilo da cittadino. Questo influenza l'ordine con il quale andranno dichiarati conformi o non conformi i cittadini.

SOGGETTO N. 2



ATTENZIONATO PER COMPORTAMENTI CONCERNENTI LA REGOLA 5

ETA
42 ANNI

PROFESSIONE
AGENTE DI COMMERCIO

NOME IN CODICE
77777

ORIENTAMENTO
?

FASCICOLO N. 2

INTERROGATORIO



Faccio questo lavoro da quasi dieci anni... Non cerco più a contatto i chilometri che ho fatto. Esco e dentro lo Stato. Sempre secondo le regole, ovviamente. Sono stata in molte città e le ho viste cambiare visibilmente.

Di la partecipazione alle fiere principali: sono sempre occasioni interessanti per conoscere altre manifatture e altri prodotti, soprattutto esteri. Nuove mode, nuovi abbinamenti. Dopo il mio ultimo viaggio, ad esempio, abbiamo lanciato una collezione per celebrare il 50° anniversario della costruzione del Muro.

È vero, mi capita spesso di chattare o fare videochiamate con persone di là. E' anche qui si chiede di portare dei regali ad amici o parenti di qua, ma questo umiglio lo soppiate già, no?

Certo che ho molti contatti, anche con persone di là. Vendere è il mio lavoro, e per vendere non c'è nulla di più efficace di questo: i contatti. Cene di lavoro, pranzi, colazioni di lavoro, serate a teatro di lavoro. Ho modo di posti, ma alla fine... nessuno posto è come casa!

AGENTE DI COMMERCIO

..... Figura A.7

Alcune pagine dei fascicoli di indagine.

FASCICOLO N. 8

QUESTO FASCICOLO CONTIENE:
SEI CARTOLINE
QUINDICI DIAPOSITIVE

LA SPIA

QUINDICI REGOLE DI INGAGGIO

FASCICOLO N. 1

SPARARE

Con la pistola a elettroshock

SPARARE

Con il fucile di precisione

FAI PARTIRE

La sirena

PROCEDERE

Con arresto e detenzione

URLARE

Nessun posto è come casa!

ESTRANNE

La pistola a elettroshock

SE

Il cittadino continua a scappare

SE

Il cittadino non può conformare carta di scavalcare il muro

SEGNALARE

Alto Schiass

URLARE

So' dichiarato non-confidant

SE

Il cittadino ignora i richiami

SE

Il cittadino si ferma

URLARE

Altol! Fermo o spar!

ATTIVARE

La ricezione elettrica

SE

Il cittadino si pente e torna sui suoi passi

LA QUADRINA DI CONFINE

Myst

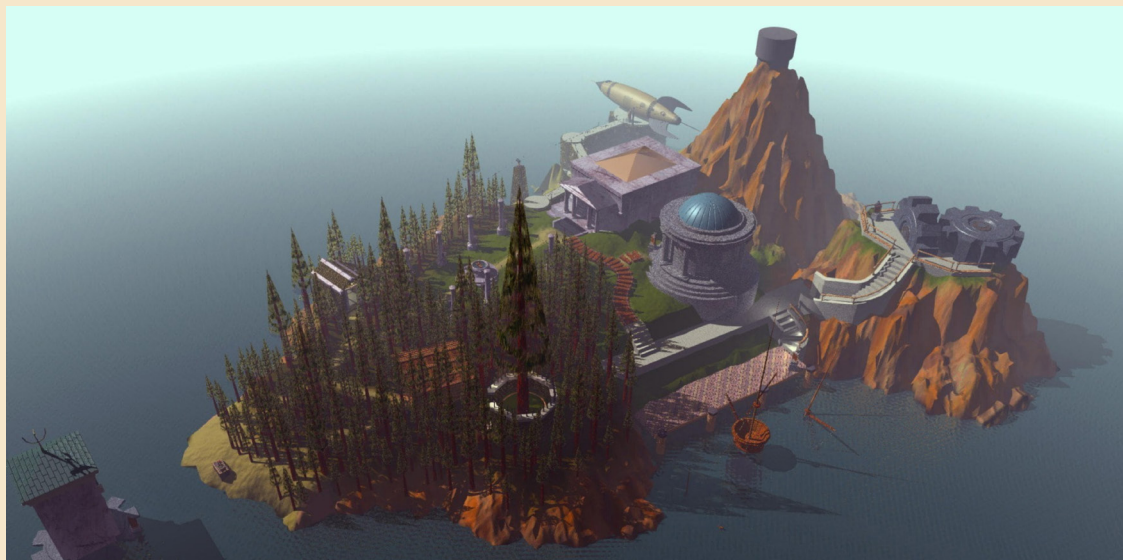


Figura A.8

Mapa del mondo di *Myst*
(1993).

Il videogame che sta per essere discusso è uno dei primi ad includere un'importante componente narrativa. La storia viene svelata mano a mano che il giocatore avanza fra le varie sezioni del mondo, raccogliendo note e artefatti. Questi ultimi raccontano di avvenimenti passati del mondo di gioco, accaduti molti anni prima della venuta del personaggio giocante. *Myst* non permette, quindi di interagire in maniera evidente con la narrazione e alcuni discutono sul suo essere un gioco narrativo o meno, fatto sta che l'opera è un ottimo esempio di come la narrazione possa essere integrata all'interno di un sistema ludico.

Sviluppatore: Cyan, Inc.

Piattaforma: PlayStation, PlayStation Portable, Microsoft Windows, iOS, Android, Nintendo, 3DO Interactive Multiplayer, Sega Saturn, Mac OS, AmigaOS, CD-i, Pocket PC, Atari Jaguar CD, Oculus Quest

Anno: 1993

Genere: Avventura grafica

Architettura narrativa

Il gioco è abbastanza lineare, tranne per la sezione finale che chiede al giocatore di compiere una scelta importante. La storia viene in maniera costante attraverso il ritrovamento di libri, note e artefatti. L'architettura narrativa può essere, quindi, assimilata a quella di una storia nascosta.

Interfaccia

L'interfaccia presenta una rivoluzione per i giochi dell'epoca: l'assenza di inventario e altri elementi visibili a schermo, come menù e indicatori, permettono un'immersione totale. Tutte le azioni vengono effettuate attraverso l'utilizzo del mouse.

Agency

Myst consiste essenzialmente nella risoluzione di svariati enigmi al fine di proseguire nell'esplorazione dei mondi secondari e trovare pezzi di pagine da usare per liberare uno dei due fratelli imprigionati. Non vi è un vero e proprio modo per interagire con la narrazione se non raccogliendo le informazioni disseminate e, in base ad esse, stabilire cosa sta realmente accadendo e scegliere chi aiutare.

Sistema di scelte

Non vi sono vere e proprie scelte se non relative all'esplorazione delle aree dei mondi secondari e, nel finale, quale dei due fratelli aiutare.

Ringraziamenti

In primis ringrazio le mie relatrici Mariana Ciancia e Maresa Bertolo per la pazienza e la meticolosità con la quale hanno seguito il mio percorso di tesi.

Ringrazio la mia famiglia che, anche se lontana, mi segue sempre con il cuore e, in particolare, i miei genitori che mi permettono sempre di realizzare le mie ambizioni.

Ringrazio mia sorella e coinquilina che cerca sempre di fare il meglio per me.

Ringrazio gli amici di sempre Andrea, Bomber, Davide, Tommy, Sofia e Rosa con la speranza di non dover nuovamente cercarli tra le montagne calabresi.

Ringrazio 'Ndiabbo e tutti gli altri poco affidabili compagni con i quali ho condiviso i miei anni universitari.

Un compiuto ringraziamento ai Ragazzi di Naps Premium e agli [OH] FAPS per la collezione quotidiana di memorie.

Un ringraziamento speciale va a chi mi ha aiutato con la ricerca donandomi diversi tipi di artefatti interattivi o fornendomi supporto:

We Are Muesli

Society of Curiosities

Rod Gillies

Anuj Sehgal (<https://www.enigmafellowship.com>)

Errol Elumir

Cryo chamber

La community di Ink

Infine, ringrazio la mia fidata compagna di avventure Lia che mi ha sostenuto e mi continua a sostenere giorno dopo giorno con tutte le energie che ha in corpo.

