

Antonio Pizzo, Vincenzo Lombardo,
Rossana Damiano

Interactive storytelling



Dino Audino
editore

© 2021 Dino Audino
srl unipersonale
via di Monte Brianzo, 91
00186 Roma
www.audinoeditore.it

Cura redazionale
Alice Crocella
Arianna Ferrucci
Vanessa Ripani

L'intero contenuto di questo volume è stato ideato, condiviso e rivisto dai tre autori.

La sua scrittura è stata distribuita come segue.

Antonio Pizzo: Introduzione (pp. 13-35), cap. 1 (pp. 39-47), cap. 2 (pp. 54-57),
cap. 3 (pp. 68- 80 e pp. 86-87), cap. 5 (pp. 124-146 e 150-159), cap. 6;

Vincenzo Lombardo: Introduzione (pp. 35-38), cap. 1 (pp. 47-53), cap. 4;

Rossana Damiano: cap. 2 (pp. 57-66), cap. 3 (pp. 80-86), cap. 5 (pp. 146-148).

Stampa: Pubblimax – via Leopoldo Ruspoli 101, Roma

Progetto grafico: Duccio Boscoli

Finito di stampare dicembre 2020

È vietata la riproduzione, anche parziale, di questo libro,
effettuata con qualsiasi mezzo compresa la fotocopia,
anche ad uso interno o didattico, non autorizzata dall'editore.

Indice

| | |
|---|------|
| Prefazione | |
| Da dove iniziare | p. 9 |
| <i>Organizzazione del volume</i> | 11 |
| Introduzione | 13 |
| <i>Definizioni preliminari</i> | 14 |
| <i>Il fascino dell'interattività</i> | 14 |
| <i>Digitale, virtuale, interattivo</i> | 14 |
| <i>Interagire, partecipare, collaborare</i> | 16 |
| <i>Raccontare con le azioni</i> | 19 |
| <i>I media drammatici</i> | 19 |
| <i>Azioni ed eventi</i> | 20 |
| <i>L'azione drammatica</i> | 21 |
| <i>L'azione narrativa</i> | 22 |
| <i>La sequenza di azioni</i> | 23 |
| <i>Generare eventi</i> | 27 |
| <i>Ultime questioni generali</i> | 28 |
| <i>Autore, autorialità, controllo</i> | 28 |
| <i>Personaggi o storie</i> | 30 |
| <i>Il campo dell'indagine</i> | 31 |
| <i>Database, narrazione e contenuti video</i> | 33 |
| <i>Delimitare il campo</i> | 35 |
| <i>Un modello generale di analisi</i> | 35 |
| Capitolo primo | |
| Elementi dinamici. Le unità | 39 |
| 1.1 <i>Cosa sono le unità</i> | 39 |
| 1.2 <i>La relazione logica tra le unità</i> | 41 |
| 1.3 <i>Organizzare il progetto multilineare</i> | 42 |
| 1.4 <i>Cosa separa le unità</i> | 45 |
| 1.5 <i>Etichettare le unità: i metadati</i> | 47 |
| Capitolo secondo | |
| Elementi dinamici. Gli agenti | 54 |
| 2.1 <i>Agenti e pubblico</i> | 54 |

| | |
|---|----|
| 2.2 Agenti intelligenti | 57 |
| 2.2.1 Pianificazione a ordinamento parziale | 60 |
| 2.2.2 Pianificazione gerarchica | 61 |
| 2.2.3 Modellare la pianificazione | 63 |
| 2.3 Le emozioni e gli agenti | 64 |
| 2.3.1 Le emozioni come stati mentali degli agenti | 64 |
| 2.3.2 La componente sociale delle emozioni | 65 |
| 2.3.3 Integrare emozioni e comportamenti | 66 |

Capitolo terzo

| | |
|---|----|
| Display: pubblico, sistema, emozioni | 68 |
| 3.1 Partecipazione | 68 |
| 3.1.1 Narratologia vs ludologia | 68 |
| 3.1.2 Interazione vs racconto | 69 |
| 3.1.3 Bilanciare la agency | 71 |
| 3.1.4 Intensità di processo | 72 |
| 3.1.5 L'azione del pubblico | 73 |
| 3.1.6 Intelligibilità delle azioni | 76 |
| 3.2 Scrivere l'interazione con le unità | 77 |
| 3.2.1 Interazione mediante navigazione di una mappa | 78 |
| 3.2.2 Interazione mediante dialogo o comportamenti | 79 |
| 3.2.3 Interazione mediante partecipazione fisica | 80 |
| 3.3 Emozioni e sistemi | 80 |
| 3.3.1 Codificare le emozioni | 82 |
| 3.3.2 Le emozioni nel pubblico | 84 |
| 3.4 Crossmedialità dei contenuti | 86 |

Capitolo quarto

| | |
|--|-----|
| Il motore e i sistemi: supporto alla creatività e tensione drammatica | 88 |
| 4.1 I sistemi e le caratteristiche dell'automazione | 88 |
| 4.2 La classificazione dei sistemi | 89 |
| 4.3 Autorialità completamente manuale | 91 |
| 4.4 Database manuale e automazione per la generazione della trama | 94 |
| 4.4.1 Le grammatiche | 95 |
| 4.4.2 Vincoli | 99 |
| 4.4.3 Pianificazione | 102 |
| 4.4.4 Tensione drammatica e conflitto | 108 |
| 4.5 Automazione e database | 115 |
| 4.6 Narrazioni emergenti: automazione congiunta di trama e database | 117 |
| 4.6.1 Vincoli sulla trama e modifiche degli elementi del database | 117 |
| 4.6.2 Trama e database modellati con i vincoli | 119 |

| | |
|--|-----|
| 4.6.3 Automazione completa della trama e simulazione del database | 120 |
| 4.7 Considerazioni generali sui sistemi | 122 |
| Capitolo quinto | |
| Gli esempi da conoscere | 124 |
| 5.1 1966: Eliza | 124 |
| 5.1.1 Descrizione | 124 |
| 5.1.2 Analisi | 125 |
| 5.1.3 Approfondimenti | 127 |
| 5.2 1976: Adventure | 127 |
| 5.2.1 Descrizione | 127 |
| 5.2.2 Analisi | 128 |
| 5.2.3 Approfondimenti | 129 |
| 5.3 1978: Aspen Movie Map | 130 |
| 5.3.1 Descrizione | 130 |
| 5.3.2 Analisi | 130 |
| 5.3.3 Approfondimenti | 131 |
| 5.4 1987: Afternoon, a Story | 131 |
| 5.4.1 Descrizione | 131 |
| 5.4.2 Analisi | 132 |
| 5.4.3 Approfondimenti | 133 |
| 5.5 1987: City in Transition: New Orleans 1983-86 | 133 |
| 5.5.1 Descrizione | 133 |
| 5.5.2 Analisi | 134 |
| 5.5.3 Approfondimenti | 135 |
| 5.6 1993: Myst | 135 |
| 5.6.1 Descrizione | 135 |
| 5.6.2 Analisi | 136 |
| 5.6.3 Approfondimenti | 137 |
| 5.7 1999: Desert Rain | 138 |
| 5.7.1 Descrizione | 138 |
| 5.7.2 Analisi | 139 |
| 5.7.3 Approfondimenti | 141 |
| 5.8 2001: Can You See Me Now? | 141 |
| 5.8.1 Descrizione | 141 |
| 5.8.2 Analisi | 142 |
| 5.8.3 Approfondimenti | 143 |
| 5.9 2003: Façade | 144 |
| 5.9.1 Descrizione | 144 |
| 5.9.2 Analisi | 145 |
| 5.9.3 Approfondimenti | 146 |
| 5.10 2005: FearNot! | 146 |
| 5.10.1 Descrizione | 146 |
| 5.10.2 Analisi | 148 |

| | |
|--|-----|
| 5.10.3 <i>Approfondimenti</i> | 149 |
| 5.11 2006: <i>DramaTour</i> | 150 |
| 5.11.1 <i>Descrizione</i> | 150 |
| 5.11.2 <i>Analisi</i> | 151 |
| 5.11.3 <i>Approfondimenti</i> | 152 |
| 5.12 2012: <i>The Walking Dead</i> | 152 |
| 5.12.1 <i>Descrizione</i> | 152 |
| 5.12.2 <i>Analisi</i> | 153 |
| 5.12.3 <i>Approfondimenti</i> | 154 |
| 5.13 2013: <i>Nothing for Dinner</i> | 154 |
| 5.13.1 <i>Descrizione</i> | 154 |
| 5.13.2 <i>Analisi</i> | 155 |
| 5.13.3 <i>Approfondimenti</i> | 156 |
| 5.14 2018: <i>Black Mirror: Bandersnatch</i> | 156 |
| 5.14.1 <i>Descrizione</i> | 156 |
| 5.14.2 <i>Analisi</i> | 157 |
| 5.14.3 <i>Approfondimenti</i> | 158 |
| Capitolo sesto | |
| Primi passi nella scrittura | 159 |
| 6.1 <i>Il mondo della storia</i> | 159 |
| 6.2 <i>Il grafo di elementi dinamici: unità e agenti</i> | 160 |
| 6.3 <i>Le azioni dell'utente</i> | 161 |
| 6.4 <i>La logica delle sequenze</i> | 162 |
| 6.5 <i>La forma al racconto</i> | 163 |
| 6.6 <i>La tensione drammatica del racconto</i> | 164 |
| Bibliografia | 167 |

STORYGRAPHIA

A supporto di questo volume, è distribuito un software, *Storygraphia*, appositamente sviluppato da Vincenzo Lombardo. *Storygraphia* è disponibile gratuitamente sul sito <http://www.cirma.unito.it/storygraphia>, con una breve guida che illustra il suo funzionamento. Il software è stato realizzato per implementare alcuni dei concetti esposti nel volume e può essere usato per sperimentare i primi passi di progettazione suggeriti nell'ultimo capitolo.