TERRA D'IF NEWSLETTER DI NARRAZIONE INTERATTIVA

Terra d'IF

A cura di: Roberto Grassi http://www.terradif.net rgrassi1970@gmail.com

Contributi/Feedback

Inviate il vostro materiale a: rgrassi | 970@gmail.com

In questo numero:

- Theory 101:
 System and the
 Shared Imagined
 Space, di M.J. Young
- Esiste una letteratura che non sia interattiva?, di Lorenzo Trenti

Numero I

Luglio 2008

Editoriale

Terra d'IF ritorna...

Questa volta sotto forma di newsletter aperiodica che cercherà di portare alla vostra attenzione una serie di argomenti, articoli e discussioni che riguardano lo studio e l'analisi della narrazione interattiva a 360°, in tutti i campi in cui questa si manifesta.

Giochi di narrazione, giochi di ruolo, teatro interattivo, teatro di improvvisazione, narrazione mediata da computer.

Tutte le forme d'arte, di gioco e di comunicazione, in cui sia possibile individuare una narrazione ed una interazione, a qualunque livello, saranno oggetto di analisi.

È un mio vecchio sogno (una mania, in effetti), quello di cercare di integrare forme d'arte, di gioco e di comunicazione, che a mio parere hanno un unico fondamento e, di conseguenza, argomenti comuni di discussione, che potrebbero essere condivisi tra campi diversi

Si inizia con due ottimi articoli, che esplorano lo "Shared Imagined Space" ed uno, più generale, sulle relazioni implicite tra letteratura ed interazione...

Buona lettura...

Rob

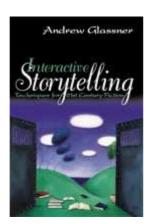


Il lettore deve avere una buona conoscenza degli argomenti trattati.

L'articolo è di media difficoltà. Utile a chi vuole approfondire le sue conoscenze.

Articolo per tutti.

Novità e Segnalazioni



Interactive Storytelling: Techniques for 21st Century Fiction, indirizza i fondamenti di come e perché funzionano giochi e storie di successo. Offre ai lettori la comprensione pratica sia delle strutture delle storie tradizionali che delle strutture dei giochi collaborativi. Questa conoscenza aiuta il lettore a capire perché e come i modelli attuali di interactive fiction hanno successo o falliscono e fornisce alcune nozioni fondamentali per lo sviluppo di nuove forme artistiche di narrazio-

ne che integrino in maniera armoniosa l'interazione e la narrazione.

[Amazon]

Andrew Glassner è scrittore e consulante per la struttura delle storie, interactive fiction e computer graphics. "The New York Times" ha scritto: "Andrew Glassner è uno dei talenti più rispettati nel mondo della ricerca sulla computer graphic." (12/11/95)



Pagina 2 Terra d'IF



Gioco di Ruolo



Theory 101: System and the Shared Imagined Space By M. Joseph Young — traduzione di Gabriele "TheKeeper" Pellegrini http://ptgptb.org/0026/theory101-01.html

Non molto tempo fa in una lista di discussione che frequentavo, qualcuno affermò di essere un freeformer e che perciò non usava alcun sistema di gioco. La mia risposta fu alquanto accesa e gli spiegai dettagliatamente che cos'è il sistema e cosa fa, e perché il freeform è il gioco che più di tutti gli altri usa il sistema, sia esso Theatrix o Fudge o Rolemaster. Qualcun altro postò nella lista dicendo che la mia spiegazione su come funziona un gioco di ruolo era alquanto deprimente e che gli toglieva molto del suo divertimen-

Non ci avevo mai pensato. Molte persone non vogliono sapere che cosa fa funzionare un gioco di ruolo, vogliono solamente giocare e divertirsi. È come vedere ciò che accade dietro la tenda. Non tutti vogliono sapere come il mago riesce nel suo trucco.

Clash of the Titans [1] è un'avventura meravigliosa per chi non ha idea di come sia stata fatta. Capire l'uso fatto da Ray Harryhausen dello stop motion par animare i mostri può essere affascinante per qualcuno di noi, ma questo toglie qualcosa alla nostra ammirazione mente guardiamo il film, come ad esempio non vedere più l'enorme Gorgone salire dal profondo, ma un modello di dodici pollici sovrimposto alla scena. Allo stesso modo, alcune persone amano guardare sotto il velo dei giochi che giochiamo, per capire cosa stanno facendo e come lo stanno facendo, mentre altri vogliono solo farsi una partita. Se vuoi cercare di fare un film, probabilmente avrai bisogno di capire come determinate cose siano fatte; se al contrario vuoi solo divertirti guardando un film, troverai

maggior divertimento nel guardare il prodotto finito senza sapere come è stato ottenuto. Così per alcune persone anche capire come funzionano i giochi nel loro modo fondamentale può interferire con il divertimento di giocarli, ma ciò è assolutamente essenziale per conoscere come progettarli.

Se non vuoi sapere come funzionano veramente i giochi di ruolo non leggere oltre. Non c'è assolutamente nulla di cui vergognarsi nel non voler conoscere la teoria, come nel vedere il mago che taglia la donna in due pezzi senza avere idea di come funzioni l'illusione. Ora ci accingiamo a guardare dietro la tenda per vedere come sono fatte queste cose e come funzionano. Se ciò ti interessa continua a leggere.

Attualmente uno dei punti più importanti che riguarda la teoria del gioco di ruolo è stato introdotto da un sito internet chiamato The Forge [2]. I game-designers operanti in quel sito si stanno basando sul lavoro fatto da altri, e altri teorici, come i designers della Scuola LARP di Turku del nord Europa [3], hanno trovato il loro modo di partecipare a questa discussione. Il lavoro teorico è guidato nella convinzione che una miglior comprensione della teoria produrrà giochi migliori. Molto di quello che sta per essere presentato ha trovato origine o è stato espanso in quel sito.

Il concetto che è emerso come (forse) l'unica caratteristica unificante e distinguente dei giochi di ruolo è quello di Spazio Immaginato Condiviso (Shared Imagined Space). In sostanza, ogni gruppo di gioco si sforza di immaginare gli stessi eventi che si svolgono

nello stesso setting immaginato. Certamente ci saranno delle discrepanze tra le singole immagini, ma nel complesso il gioco è capace di procedere perché c'è una comune comprensione su che cosa sta accadendo: un accordo comune sugli eventi del gioco.

Talvolta le persone dubitano che questo spazio immaginato esista veramente. La via più facile per vedere che davvero esiste è considerare se potrebbe essere altrimenti. Improvvisamente il personaggio di Bob sta facendo un duello con Dead-Eye-Dan nelle strade di Laredo, mentre Ann sta pilotando la sua astronave attraverso un campo di asteroidi e chiamando Bob per individuare il nemico, mentre Jim si immagina tutti loro attaccare un drago. Sebbene questo cominci a suonare un po' come giocare a Multiverser [4], il fatto è che anche in quel gioco c'è uno spazio immaginato condiviso, un set di eventi su cui si è d'accordo ed elementi di setting e azioni dei personaggi che interagiscono, anche se frequentemente in scenari multipli. Se non abbiano questo accordo, allora non stiamo veramente giocando assieme.

Il modo in cui arriviamo a questo consenso è il cuore del concetto di sistema. A Vincent Backer [5], autore di giochi innovativi come Kill Puppies for Satan, Dogs in the Vineyard, Animals at Night (NdT: qui è Young ad essere impreciso, il vero titolo del gioco è Nightime Animals Save the World... grazie Moreno!) e Matchmaker, è stato attribuito quello che è divenuto noto come Principo di lumpley (lumpley Principle): <<il Sistema è il modo attraverso cui ogni gruppo di giocatori arriva al consenso per

M. Joseph Young è cautore di libri-gioco cautore di libri-gioco cautore di racconti per cautore di manageri di cautore prolifico di cautore prolifico di carticoli sui giochi di carticoli sui giochi

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Pagina 3 Numero I

ciò che riguarda il contenuto dello spazio immaginato condiviso.>>

Questo principio è la ragione per cui fondamentalmente il freeform e Rolemaster hanno la stessa "quantità" di sistema. Nel gioco qualcuno al tavolo dichiara qualcosa, il sistema viene poi applicato attraverso le menti dei partecipanti e si raggiunge un consenso su come questa dichiarazione abbia cambiato il contenuto di quello che si sta immaginando. Come poi questo avvenga è differente nel dettaglio in un gioco meccanicamente complicato come Rolemaster se comparato con un gioco completamente guidato a livello sociale come il freeform (un genere diverso di complessità), ma essenzialmente sono la stessa cosa.

Quello che il sistema fa, fondamentalmente, è ripartire credibilità. Ossia, fornisce ai partecipanti gli strumenti necessari per stabilire chi ha il diritto di fare determinate affermazione riguardo lo spazio immaginato condiviso e chi no.

Per esempio, nei giochi tradizionali, quei partecipanti che siamo soliti chiamare i giocatori (o chi gioca un personaggio per maggior chiarezza) hanno la credibilità di dire quali azioni compiono i loro personaggi e che parole dicono. Un unico giocatore responsabile per qualsiasi altra cosa, che noi qui chiameremo arbitro ma che ha diversi nomi in diversi giochi, ha la credibilità di stabilire il successo o il fallimento di queste azioni e le conseguenze; stabilisce poi le azioni degli antagonisti e degli avversari e l'aspetto e la situazione generali nel mondo. Chiamiamo questa cosa Credibilità perché noi tutti siamo d'accordo a credere alle dichiarazioni fatte da questi partecipanti quando queste dichiarazioni sono all'interno dell'estensione

della loro credibilità. Crediamo che quando un giocatore dice qualcosa a riguardo del suo personaggio questo sia vero all'interno dell'immagine che stiamo condividendo, e che quando l'arbitro fa affermazioni su qualunque altra cosa anche questo sia vero. Queste sono perciò affermazioni credibili. Sebbene ci siano delle eccezioni anche nei giochi tradizionali, i limiti di credibilità seguono di solito in modo abbastanza stretto queste linee. Un giocatore non potrebbe dire: << Improvvisamente vedo una porta alla mia destra che non avevo notato prima e non trovandola aperta l'attraverso di corsa mettendomi al sicuro.>> Similarmente un arbitro non potrebbe normalmente dire: <<ll>tuo personaggio estrae la sua spada e ritorna di corsa indietro per attaccare l'enorme e antico drago rosso.>> Un giocatore che annunciasse la presenza di una porta verrebbe ignorato nella maggioranza dei giochi, poiché non ha la credibilità per inserire quella porta nel mondo immaginario condiviso. Talvolta un arbitro può farla franca con dichiarazioni sulle azioni dei personaggi dei giocatori, ma i giocatori si aspetteranno che ci sia una buona ragione che giustifichi il fatto che in questa circostanza l'arbitro stia reclamando la credibilità di fare quell'affermazione, e in molti gruppi si chiederà apertamente spiegazione di tale affermazione.

Una volta che questo è stato capito, diventa possibile cambiare il modo in cui la credibilità è ripartita. Per esempio, Universalis [6] elimina interamente la figura dell'arbitro e invece fornisce un sistema di risorse attraverso cui i giocatori fanno offerte per controllare quello che sta accadendo. Numerosi altri giochi indipendenti permettono ai giocatori di creare problemi per se stessi e per gli altri.

Come conseguenza di ciò, è divenuto chiaro che l'arbitro è uno dei giocatori. Il suo ruolo nel gioco è differente dagli altri, ma è un ruolo che può essere definito dalle regole del gioco in molti altri modi. Cambiare ciò che può fare l'arbitro, distribuendo aspetti di credibilità in modi diversi, ha condotto a diverse stimolanti idee nel design di gioco. Possiamo anche vedere che il "game play" è essenzialmente un'attività sociale, costruita interamente sul definire le relazioni tra i membri del gruppo cosicché possano sapere a cosa credere di quello che gli altri dicono e che cosa è permesso loro dire. Perciò un sistema di gioco di ruolo è un set di specifiche modifiche del contratto sociale di un gruppo di amici, un sorta di rituale in cui essi perseguono ciò che ha la specifica funzione di creare questo oggetto di immaginazione condivisa. Questo (il sistema) è un mezzo per rapportarsi con gli altri per perseguire questo scopo.

Nel tentativo di categorizzare le differenti vie per distribuire credibilità Ron Edwards [7] ha portato avanti il concetto di Stance. Autore di diversi giochi - tra i più famosi Sorcerer, Trollbabe e Elfs - il Professor Edwards ricevette il Diana Jones Award [8] per il suo contributo al game design. Il concetto di Stance si riferisce alle relazioni esistenti tra il giocatore, il suo personaggio e il resto dello spazio immaginato condiviso, e fornisce categorie generali all'interno delle quali le specifiche possono variare in maniera considerevole da gioco a gioco o da gruppo a gruppo. Le quattro stance di maggior rilievo sono: Pedina, Attore, Autore e Regista.

La stance di Pedina è abbastanza facile da capire. Il Personaggio è un segnalino usato dal giocatore per agire all'interno del mondo di gioco.



Gioco di Ruolo



П

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Quello che il sistema fondamental mente, è П ripartire o credibilità. Ossia fornisce ai partecipanti gli strumenti necessari per stabilire chi ha il diritto d i determinate • affermazione • riguardo spazi immaginato condiviso chi no.

Pagina 4 Terra d'IF



Gioco di Ruolo



п

П

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

П

П

... un gioco di ruolo è una conversazion □ e di gruppo persone nella 0 quale esse descrivono agli altri certi eventi immaginati □ che esse 🛮 creano nel 🛚 □ modo in cui □ vengono descritti...

Come per un pezzo del Monopoli o di Parchessi, nessuno si preoccupa se l'azione del personaggio abbia un senso. Ciò che importa è che il personaggio faccia quello che il giocatore vuole all'interno del mondo.

La stance di Attore approccia il mondo solamente attraverso il personaggio, ma anche solamente attraverso i desideri percepiti e la personalità del personaggio. Questo è l'approccio di gioco che più dipende da che cosa il giocatore crede che il proprio personaggio voglia "veramente" fare, come se fosse una persona vera in quella situazione, ed è strettamente associato al concetto che molte persone chiamano Immersione. La stance di attore scaturisce dalle percezioni e i pensieri attribuiti al personaggio e confina la credibilità del giocatore al controllo di quel personaggio e all'impatto che quel personaggio può realisticamente avere nel mondo.

La stance di Autore è per molti modi una complicata fusione tra Attore e Pedina. In questo caso il giocatore sta ancora controllando solo il personaggio; tuttavia al giocatore è permesso (e spesso garantito) usare la propria conoscenza e i propri desideri nel prendere decisioni per il personaggio, mentre allo stesso tempo fornisce giustificazioni a posteriori del perché questo è ciò che il proprio personaggio avrebbe fatto. Prendiamo l'esempio di un guerriero rozzo e insolente che non perde occasione per buttarsi in una zuffa; improvvisamente il suo giocatore decide che vuole muoverlo verso un'alleanza con un particolare personaggio non giocante di nobile lignaggio; così quando i due si trovano faccia a faccia sceglie di non combattere, contrariamente a quello che tutti si sarebbero aspettati. Il giocatore giustifica questo dichiarando che il suo

personaggio un tempo fu impressionato da qualcuno dal nobile comportamento, oppure che è stato improvvisamente colpito dalla graziosa figlia del Duca, e questo viene a galla nel personaggio in quel preciso momento. Ciò che importa qui è che il giocatore sta permettendo alla propria conoscenza e ai propri desideri di controllare la direzione che prenderà la storia, ma lo sta facendo controllando il proprio personaggio e creando le ragioni per cui il personaggio fa quello che lui desidera. Tutto ciò assomiglia alla stance di Attore al livello che il giocatore controlla solo il suo personaggio e lo fa in modo da preservare l'integrità dello stesso, ma assomiglia alla stance Pedina a livello in cui il giocatore usa il personaggio per perseguire i proprio obiettivi e non quelli del personaggio.

La stance di Regista è moderatamente semplice da capire ma difficile da accettare per la maggioranza dei giocatori. In questa stance il personaggio di un giocatore ha credibilità di creare piccoli elementi nello spazio immaginato condiviso che sono fuori dal controllo del suo personaggio. In sostanza, questa stance fornisce ai giocatori una grande quantità di credibilità solitamente riservata all'arbitro. Eppure è qualcosa che quasi tutti i giocatori di ruolo hanno usato a qualche livello.

Immagina per un momento che un personaggio giocante sia appena entrato in una stanza. L'arbitro dice che appare come la stanza da letto di una donna. Il giocatore poi dice che il suo personaggio si muoverà verso il comò per esaminare i gingilli che ci sono sopra. Si noti che l'arbitro non ha detto che ci fosse un comò o che ci fosse alcunché sopra; il giocatore ha assunto che la stanza da letto di una donna dovrebbe avere un comò, e che il comò di una donna dovrebbe avere

qualcosa posto sopra di decorativo. Egli ha poi affermato incidentalmente che queste cose esistessero e ha richiesto ulteriori informazioni su di esse. Questo è un esempio molto limitato di stance di regista. La maggioranza dei giochi estenderebbero sufficientemente la credibilità del giocatore per permettergli questo genere di affermazioni. Se il giocatore non avesse avuto tutta quella credibilità, avrebbe chiesto se c'era un comò e poi possibilmente se c'era qualcosa che gli impediva di muoversi fino ad esso per dare un'occhiata più accurata, in ogni caso aspettando la conferma dell'arbitro, che è l'unica persona ad avere la credibilità di posizionare quegli oggetti nello spazio immaginato condiviso. Andando nell'altra direzione, un giocatore con maggior credibilità avrebbe descritto che stava aprendo il cassetto superiore, rovistando tra gli incartamenti della donna e trovandovi un pacchetto di corrispondenza che sembrava contenere lettere d'amore, e che se lo intascava per esaminarlo in futuro. Di nuovo, nulla di tutto ciò si trova nelle affermazioni dell'arbitro sul contenuto della stanza, ma un giocatore può avere sufficiente credibilità per creare questi elementi, siccome sono consistenti con quanto è stato dato.

Dando sufficiente credibilità, un giocatore potrebbe creare la porta laterale attraverso cui scappare. Questo è il concetto di stance di regista. Gli arbitri lo fanno tutto il tempo. ma non c'è una ragione particolare per cui i giocatori non potrebbero farlo.

Va detto che non ci sono stance giuste o sbagliate e nessun modo migliore o peggiore di giocare. Ci sono solo preferenze individuali di come fare le cose e considerazioni. pratiche su come creare determinati giochi. Tutte queste stance sono la scelta giusta

Numero I Pagina 5

per alcuni tipi di giochi di ruolo. Ciò potrebbe (o non potrebbe) essere un genere che ti divertirebbe, ma le persone si divertono in giochi che fanno queste cose.

Naturalmente, se il sistema è tutto ciò che riguarda la ripartizione della credibilità, che cosa sono le regole? Le dozzine di libri del Original Advanced Dungeons & Dragons sono dunque completamente inutili? Non c'è proprio alcuna differenza tra Aftermath e Amber Diceless? Stanno dunque sprecando le loro energie quelli che creano nuovi giochi alla luce del fatto che le regole in un libro non sono il sistema?

La relazione tra regole e sistema impiegò un po' di tempo per essere sviluppata ed è difficile da comprendere. Le regole hanno autorità, o più precisamente sono autorità. Esse sono autorità nello stesso senso in cui il "case law" (NdT: negli Stati Uniti il case law è una delle fonti del diritto) è un autorità per le corti, o come le scritture sacre sono autorità per le religioni: le persone coinvolte si affidano ad esse e le invocano a supporto delle loro affermazioni, e così accrescono la credibilità di queste affermazioni.

Perciò, per esempio, un giocatore che sta gestendo un ranger in Dungeons & Dragons potrebbe dire che il suo personaggio si appresta ad usare la sua abilità di seguire tracce per capire da che parte sono andati i nemici. Probabilmente questo sarebbe accettato perché interno alla credibilità del giocatore. Comunque, se l'arbitro fosse ignaro del fatto che il ranger ha l'abilità di seguire tracce, il giocatore potrebbe mostrare la sezione di regole in cui tale abilità è spiegata e così dare credibilità all'azione dichiarata.

Si noti che le regole non han-

no credibilità. Esse non possono fare affermazioni su loro stesse, ma possono essere citate da una persona con credibilità. Inoltre, l'autorità delle regole è oggetto della credibilità delle persone che partecipano al gioco. Può un ranger seguire le tracce di un avversario per mare? Qualcuno ha la credibilità di decidere se applicare le regole e come esse debbano essere interpretate. Ci potrebbe essere una regola da qualche parte nel libro che copre questa situazione, ma se nessuno la usa, essa non fa parte del sistema, e così non ha influenza su quello che viene reciprocamente immaginato.

Quando riconosciamo che le regole sono delle autorità usate a supporto della credibilità delle dichiarazioni fatte dalle persone, è un piccolo passo per realizzare che qualsiasi altra cosa che sta fuori dalla mente e dalle dichiarazioni delle persone è al meglio un'altra autorità. Il dado non fa parte del sistema, ma è bensì un'autorità a cui ci si può appellare per determinare un esito. Se l'arbitro può o non può ignorare il dado è invece parte del sistema; ma usando il dado ci stiamo appellando all'autorità del dado. Questo si applica anche a grafici e tabelle, schede dei personaggi, descrizioni del mondo, moduli e supplementi, e alla grande quantità di altri supporti che contengono informazioni che usiamo nel gioco. Stiamo usando il vero sistema di gioco ogni volta che decidiamo che cosa succede nella nostra realtà immaginata; se usiamo dadi, grafici, punteggi di abilità o [skill ratings], ci stiamo appellando all'autorità di supportare quelle decisioni, ma siamo comunque noi giocatori quelli che hanno il potere di decide-

In conclusione, un gioco di ruolo è una conversazione tra un gruppo di persone nella quale esse descrivono agli altri certi eventi immaginati che esse creano nel modo in cui li descrivono. Ogni altra cosa che noi vediamo come parte del gioco esiste per supportare questa attività e per determinare quali affermazioni, circa quello che sta accadendo, saranno accettate da tutti quanti.

Se la tua reazione a questo è, "È tutto qui?" avrai le mie condoglianze. Nel senso che sì, questo è tutto. Comunque, questo è il segreto più potente del game design che è stato fino ad ora scoperto, e in base al livello in cui tu riuscirai a capire, supportare ed esplorare questo concetto centrale, potrai progettare o giocare un grande gioco.

П

П



Gioco di Ruolo



<u>Bibliografia</u>

П

п

П

- [1] In italiano "Scontro di Titani", regia di Desmond Davis, 1981, http://it.wikipedia.org/wiki/ Scontro di titani
- [2] The Forge Home Page, http://www.indie-
 - [3] The Turku School of Roleplaying, http://www2.uiah.fi/~mpohjola/turku/
 - [4] Multiverser Home Page, http://www.mjyoung.net/
 - [5] Vincent Baker Home Page, http://www.lumpley.com/
 - [6] Universalis Home Page, http://www.indie-rpgs.com/ramshead/
- [7] Ron Edwards Home Page, http://www.adept-
- [8] The Diana Jones Award for excellence in
 gaming, http://www.dianajonesaward.org/

Pagina 6 Terra d'IF



Generale



Lorenzo Trenti, conosciuto □ Internet come Lollo □ è nato il 29.5.77 a Castelfranco Emilia □ e da allora si □ □ diletta di svariate □ cose, che hanno a che fare con il gioco, con narrazione e con 🗆 tutto quello che c'è nel mezzo. E' tra i □ fondatori del Flying □ Circus (www.flyingcircus.it), movimento 🗆 □ italiano di autori di □ giochi narrazione □ interpretazione. П П

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Esiste una letteratura che non sia interattiva? Di Lorenzo Trenti

http://www.letteraturainterattiva.it/articoli/trenti01.html Pubblicato a stampa sul n.5 di Tangram, rivista di cultura ludica

"Letteratura interattiva" è il termine – un po' pretenzioso. ma nella sostanza giusto - che abbiamo scelto per indicare tutta una serie di attività creative di per sé abbastanza difficili da definire: vi rientrano i giochi di ruolo tradizionali, i giochi di narrazione per posta elettronica, i giochi di ruolo dal vivo (che qualcuno definisce, non a torto, "teatro interattivo"), i libri e racconti gioco, i giochi di narrazione condivisa, le sperimentazioni che mescolano elementi tratti da tutte queste realtà e molte altre cose ancora. In generale, se il risultato finale coniuga gli aspetti del gioco e quelli della narrazione, si può essere ragionevolmente certi di essere in presenza di letteratura interattiva. Ma in realtà la definizione vuole costituire un terreno di lancio per modi nuovi di intendere un mezzo proteiforme e ancora tutto da esplorare; si tratta insomma di un insieme dai contorni molto aperti e sfumati, che non vuole certo rappresentare un vincolo o un ostacolo, bensì uno stimolo per chi vuole scoprire sfaccettature inedite della letteratura inte-

Riflettendo sul senso della definizione che abbiamo deciso di adottare, però, balza all'occhio il rapporto particolare che lega i due termini in essa contenuti. Vediamo innanzitutto "letteratura": in senso stretto indica un corpo omogeneo di opere scritte, ma dovremmo probabilmente includere in questo vasto mare anche qualsiasi forma di narrazione orale; in generale quindi qualsiasi produzione in cui si presenti la trasmissione di una storia, in forme più o meno mediate, può essere considerata letteratura, o per usare un termine più ampio - narrazione. Quanto a "interattiva", implica la pre-

senza di azioni tra più soggetti. La domanda da porsi, e che dà il titolo a questo articolo, è allora: esiste una letteratura che non sia interattiva? In altre parole, non sarà che la nozione di interattività sia già compresa in partenza nella letteratura in sé e per sé? La narrazione infatti non è costituita semplicemente da un flusso di dati che da un narratore A giungono a un fruitore B; non è una mera ostensione di fatti, un elenco puntato – ancorché ornato con stile - dove vengono esposti in sequenza alcuni fatti. La fruizione di una storia è più simile alla passeggiata in un bosco: come nota Eco nel suo Sei passeggiate nei boschi narrativi, il lettore si ritrova all'interno di un bosco e per proseguire nella storia deve inoltrarsi attivamente all'interno di essa. Il sentiero che da percorrere è evidentemente uno solo - l'interattività non è dunque quella del "racconto a bivi" dove il protagonista decide quale andamento far prendere alla vicenda – ma gli sono concesse varie opzioni: può correre a testa bassa verso la fine della storia, sfogliando le pagine a un ritmo molto veloce; oppure può indugiare piacevolmente nel bosco, ammirando il panorama e, fuori di metafora, gustando il dettaglio delle descrizioni, le scelte lessicali, i piccoli particolari inseriti nel libro. Poiché ogni lettore è una persona diversa in una situazione diversa, ogni lettura - così come ogni passeggiata all'interno di uno stesso bosco - sarà quindi differente; ma questo è solo l'inizio. Perché chi passeggia in un bosco non decide solo il livello di dettaglio a cui vivere l'esperienza, ma durante il cammino precorre il sentiero e fa galoppare l'immaginazione, domandandosi dove condurrà il

sentiero, cosa vi sia oltre il fitto del bosco, quando troverà la prossima fonte d'acqua. Il lettore di fronte a una storia fa lo stesso, foss'anche solo perché il linguaggio, più che descrivere, evoca e allude: chi legge ci mette del suo e completa l'opera. Affermava Joseph Conrad che un autore scrive solo metà di un libro in quanto dell'altra metà si deve occupare il lettore. Questo processo avviene costantemente ma per certe categorie di storie appare più accentuato; nelle storie di paura, per esempio, l'orrore ha uno spessore assai più consistente quando più che manifestarsi viene suggerito, lasciando al lettore il compito di immaginare nella propria mente cosa stia accadendo. Stefano Benni, nel romanzo Baol, porta questo processo a livelli parodistici e scrive così. "Era talmente mostruoso che la sua mostruosità era indescrivibile: era alto circa – con una bocca enorme dentro la quale e dalle zanne gli colava una mentre i tentacoli mostruosi e sul dorso portava gli artigli delle sue zampe enormi sembravano un muco mucillaginoso gli riempiya e la coda simile a mentre numerosi aculei e la ferocia che gli si leggeva negli occhi era e avanzava lanciando un grido paragonabile -

e già si stava accingendo con

E così via. Un altro sperimen-

tatore, James Ballard, ha rea-

lizzato testi che accentuano

narrazione portando chiara-

lettore nella creazione della

mente in evidenza il ruolo del

storia. Si tratta di due raccon-

questa caratteristica della

la orribile proboscide a -

guando...'

Pagina 7 Numero I

ti presenti nella raccolta Febbre di guerra. Nel primo, intitolato "Risposte a un questionario", ciò che è stampato sulla pagina sono le risposte (e solo le risposte) di un test: scorrendolo, e ricavando le domande dalle risposte, riusciamo pian piano a ricostruire la vicenda delittuosa che ha portato il compilatore a uccidere un uomo. Che la vittima sia stata assassinata non viene mai detto esplicitamente, ma le risposte costruiscono un quadro sempre più cupo e teso, finché non incontriamo le risposte "tre colpi" e "gruppo sanguigno 0": chiaro segno che siamo in presenza di un fatto di sangue. Il secondo racconto, "L'indice", è costituito invece dall'ipotetico indice di una biografia: scorrendo le voci e i rimandi incrociati, sintetici ma efficaci, emerge - senza che sia mai descritta - la figura di un individuo assolutamente unico per la storia umana. L'indice poi può essere consultato nell'ordine preferito dal lettore, magari cercando l'esistenza di voci particolari, rendendo ancora più interattivo il processo di fruizione della storia.

Torniamo per un attimo alla metafora del sentiero nel bosco. Un bravo narratore, consapevole dell'interazione tra ciò che egli racconta e ciò che il lettore coglie, saprà anche tracciare il sentiero in modo da incamminare il lettore verso una certa direzione, farlo indugiare presso una particolare radura che ritiene importante, metterlo nelle condizioni di credere dove stia andando. In casi estremi si instaura una vera e propria sfida tra lettore e narratore: emblematico è il caso di Agatha Christie, i cui gialli sono un palese invito al lettore a scovare le "aringhe rosse" (termine tecnico per indicare i falsi indizi in grado di sviare i cani da fiuto) e scoprire da sé il colpevole prima dell'investigatore. C'è un romanzo della Christie dove ciò

avviene ancora più marcatamente; non lo cito per non guastare la sorpresa a chi dovesse ancora leggerlo, basti sapere che il nome della vittima è presente nel titolo; ebbene, il romanzo è costituito dal diario scritto giorno per giorno da un collaboratore dell'investigatore, salvo scoprire alla fine che il colpevole dell'omicidio è proprio la voce narrante! In questo caso l'inganno (a fin di bene) perpetrato dall'autrice è palese, anche se verrà scoperto al termine della storia. Esistono decine di altri romanzi e racconti che mostrano in piena luce processi di interattività che in realtà avvengono durante la comprensione di qualsiasi storia. Senza contare, inoltre, tutti i fior di libri scritti come interpretazione di altre storie, partendo da un testo "classico" e provando a riempire gli interstizi lasciati aperti dall'autore: si va dal II diario segreto di Phileas Fogg di Philip José Farmer (rilettura in chiave di cospirazione aliena de Il giro del mondo in 80 giorni) a La sfinge dei ghiacci di Verne e Alle montagne della follia di Lovecraft (pensati entrambi come continuazione della storia lasciata in sospeso ne Le avventure di Arthur Gordon Pym di Edgar Allan Poe), dalle ardite esegesi collodiane di Pinocchio: un libro parallelo di Giorgio Manganelli e Contro Maestro Ciliegia del cardinale Biffi al sospetto letterario di Elia Spallanzani riguardo al vero colpevole ne La promessa di Dürrenmatt (ben sei scenari alternativi contenuti in Promesse mantenute). Ouesti autori si sono limitati a mettere per iscritto ciò che noi facciamo regolarmente, nella nostra immaginazione, con le storie più appassionanti. Allora, per ritornare alla domanda iniziale, è ridondante parlare di "letteratura interattiva"?

Personalmente ritengo di no.

Credo che sia stimolante

avere a che fare con realtà

(racconto, gioco, raccontogioco o chissà cos'altro) che pongano l'accento sull'interazione rendendolo un elemento palese; che mettano il lettore, insomma, nella condizione di poter interagire consapevolmente con il testo. Con la pratica diventeremmo probabilmente dei lettori più attenti, in grado di leggere e rileggere una storia secondo molteplici livelli e capaci di attingere dalla narrazione grazie a un maggior numero di risorse. La letteratura potrebbe diventare un bel giocattolo da manipolare quando si è grandi.

E poi, se ha ragione Conrad, l'esistenza di buoni lettori a fianco dei buoni scrittori potrebbe migliorare la qualità di una storia fino al 50%. E scusate se è poco.

П



Generale



Bibliografia

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

п

п

- I. James Ballard, Febbre di guerra, Milano, Rizzoli, 1993
- 2. Stefano Benni, Baol. Una tranquilla notte di 🛚 regime, Milano, Feltrinelli, 1990.
- 3. Giacomo Biffi, Contro Maestro Ciliegia. Commento teologico a "Le avventure di Pinocchio", Milano, Mondadori, 1977.
- 4. Italo Calvino, Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio, Milano, Garzanti, 1993.
- 5. Umberto Eco, Sei passeggiate nei boschi narrativi, Milano, Bompiani, 1994.
- Fogg, Urania 1440, Milano, Mondadori, 1990.
- 7. Howard Philips Lovecraft, Alle montagne della follia, in Tutti i Racconti 1931-1936, Milano, D Mondadori, 1992.
- 8. Giorgio Manganelli, Pinocchio: un libro parallelo, Milano, Adelphi, 1977.
- 9. Elia Spallanzani, **Promesse** mantenute, Bologna, FEIC, 1978.
- 10. Jules Verne, La sfinge dei ghiacci, Napoli, Guida, П 1989.

TERRA D'IF NEWSLETTER DI NARRAZIONE INTERATTIVA

A cura di: Roberto Grassi http://www.terradif.net rgrassi1970@gmail.com

Contributi/Feedback

Inviate il vostro materiale a: rgrassi I 970@gmail.com

"Integrare narrazione ed interazione, espandendo i confini..."

Terra d'IF è una newsletter che si occupa di argomenti legati alla narrazione interattiva in generale, cercando di delineare un terreno comune tra forme diverse di narrazione e gioco che, a mio parere, poggiano su fondamenti comuni.

Per questo motivo, credo che, esplorando questi argomenti con una unità di intenti e di visione, si possa costruire una teoria ed una pratica condivisa che consente di apprezzare le diverse forme di gioco e narrazione.

È un compito improbo... ma credo che si possa riuscire ad ottenere qualcosa

I miei commenti agli articoli

Theory 101: System and the Shared Imagined Space

Un articolo estremamente interessante che spiega in maniera abbastanza accurata il concetto di Sistema e di Spazio Immaginato Condiviso.

Tale condivisione si raggiunge attraverso il consenso dei giocatori partecipanti alla sessione di gioco e soprattutto tramite il concetto di credibilità assegnata ad essi. In altre parole, ciò che i giocatori possono introdurre nello Spazio Immaginato senza che questo possa generare conflitti

Nel caso in cui questi conflitti nascano, si deve ricorrere a determinate fonti di autorità, che aiutano nel determinare e decidere se e quanto proposto da un giocatore possa esistere nello Spazio Immaginato Condiviso o meno. Dopo questa decisione, non si può tornare indietro.

Le regole, l'uso dei dadi, o la decisione autoritaria del Master, in alcuni giochi, hanno proprio questo scopo.

I miei dubbi nascono sull'utilizzo della parola Sistema, che io invece utilizzo in modo diverso (vedi il mio articolo "I Fondamenti del Role-Playing") e sulla necessità di dover introdurre un altro elemento logico che è l' "Unvalidated Imagined Space" che ha lo scopo di contenere i concetti di gioco

che devono essere sottoposti a validazione da parte dei giocatori (o delle autorità decisionali) prima di entrare nel SIS.

Lo stesso termine "credibilità" non mi sembra il più adatto e sarebbe meglio "autorità narrativa" (che infatti viene usato in altri articoli).

L'aspetto interessante è che lo Spazio Immaginato si presenta in altre forme ed in altri modi in altri giochi di Narrazione.

Ad esempio, ciò che vediamo in un MMORPG non è altro che uno Spazio Immaginato, rappresentato in maniera grafica. Alcune forme di narrazione interattiva non consentono la credibilità ai giocatori (nel senso che i giocatori non possono apportare elementi significativi nello Spazio Immaginato) a causa del fatto che questo comporterebbe enormi problemi tecnici (ad esempio la possibilità di generare oggetti, personaggi e locazioni in un MUD). In questi casi, la credibilità è lasciata ai creatori del gioco, ed il loro ruolo è molto simile a quello di un Master, per questi aspetti.

Esiste una letteratura che non sia interattiva?

Un bell'articolo di Lorenzo che cerca di legare in maniera stretta il concetto di narrazione a quello di interazione.

In altre parole, non può esistere una narrazione che non sia interattiva, per il semplice fatto che l'interazione è comunque presente nel momento in cui un lettore sta fruendo della narrazione e la sua immaginazione è al lavoro.

Si tratta di una accezione di interazione del tutto particolare, ma che non mi trova particolarmente favorevole.

In particolare, l'interazione che dovrebbe essere presa in considerazione è quella che porta alla generazione della narrazione, piuttosto che alla sua pura e semplice fruizione.



Rob Rob