

RACCONTARE CON LE AZIONI

I media drammatici

Le forme di storytelling interattivo con maggiori capacità di ingaggio e coinvolgimento si basano su aspetti di drammaticità. Non solo esempi come il film *Black Mirror: Bandersnatch* (par. 5.14) o il videogame *The Walking Dead* (par. 5.12) che si fondano chiaramente su un modello di scrittura drammatica; anche un progetto dalla natura più sperimentale come *Façade* (par. 5.9) si basa sull'interazione con agenti in una situazione la cui natura conflittuale aumenta nel corso dell'azione. D'altronde, e più in generale, già nel 1991, Brenda Laurel aveva messo in evidenza che i media digitali avevano una natura drammatica poiché i contenuti apparivano sempre in una forma riconducibile a un qualche agente [Laurel, 1991]. La natura partecipativa delle diverse forme di interattività suggerisce una qualche vicinanza con i "media drammatici". Se è vero che consumiamo sempre più contenuti di finzione narrativa, informativi e educativi, è altrettanto vero che spesso lo facciamo grazie a formati della narrazione che presentano qualità drammatiche. Con ciò s'intendono tutti quei mezzi di comunicazione che funzionano per azioni mimetiche, la ricreazione di eventi reali o di finzione, in cui agenti di qualsiasi tipo (esseri umani, animali, simulazioni grafiche) agiscono davanti a un pubblico come se le azioni stessero avvenendo qui in questo momento. Questa definizione fu creata riferendosi a teatro, cinema e televisione [Esslin, 1988], ma adesso si adatta anche al vasto ambito dello spettacolo e dell'intrattenimento digitali.

Finanche nei primi esperimenti di racconto interattivo, laddove la forma era più direttamente derivata dalla narrativa tradizionale (romanzo), sembrava che ci fosse una specifica componente drammatica. Nel 1984, Niesz e Holland ritenevano che le fiction interattive avessero «una propensione verso il *fare* e verso temi che includano l'azione, il conflitto e l'avventura» [Niesz and Holland, 1984, p. 123]. Agli inizi degli anni Novanta, il gruppo OZ, che ha contribuito a fondare la nozione di interactive storytelling, riteneva che la tensione drammatica fosse una delle tre principali linee da seguire nello sviluppo di opere interattive (insieme allo sviluppo degli agenti autonomi e dei sistemi di visualizzazione) [Bates, 1992]. Secondo Michael Mateas, che in quel gruppo si è formato, esiste un'affinità tra la centralità delle azioni, propria del dramma, e la qualità azionale (la creazione di risposte in tempo reale) nei sistemi computazionali interattivi [Mateas and Sengers, 1999].

Vale a dire che l'affinità con i media drammatici si basa su un tempo presente implicito nell'atto di interagire. La componente azionale connessa al racconto interattivo implica (più o meno evidentemente) la percezione del tempo presente in cui partecipiamo all'evento, la presenza di elementi manipolabili o funzioni che registrino le nostre azioni (anche involontarie), e non ultimo l'intervento di un qualche agente (umano, artificiale) che dia significato e seguito a queste azioni nel corso della storia. La com-

ponente partecipativa implica il coesistere qui e ora del personaggio, del giocatore, del pubblico, di quello specifico susseguirsi di eventi in quel momento, ma soprattutto implica la focalizzazione del pubblico su una data sequenza di azioni.

Azioni ed eventi

Dunque, il racconto drammatico si sviluppa grazie alla partecipazione di un qualche agente che compie azioni, e nella sua declinazione interattiva queste ultime sono anche a carico di chi partecipa, di coloro che fanno esperienza del racconto, che in esso svolgono un qualche ruolo. Le azioni sono dunque centrali nel discorso sull'interactive storytelling, perché sono gli elementi fondanti della sua struttura. Il termine azione intende un qualche processo che avviene nel tempo e nello spazio della narrazione. Potremmo ulteriormente specificare questo tipo di processo in due diversi tipi.

- **Azioni:** l'attuazione della deliberazione di un agente (incluse le azioni dell'utente). Nella narrazione si considerano tali tutte le attività condotte dai personaggi (umani, animali, fantastici) a partire dalla loro volontà. Sono processi causali.
- **Eventi:** i processi che non derivano da una qualche intenzione ma accadono per altre cause, cioè, non vengono attribuiti, dai fruitori, alle intenzioni degli agenti. Sono tali tutti gli accadimenti casuali come lo scoppio di una tempesta, l'eruzione di un vulcano, il lampo di un fulmine. Si considera evento anche ciò che accade ai personaggi al di fuori della loro volontà, come scivolare su una buccia di banana, cadere in un burrone ecc. Sono processi aleatori.

La logica narrativa si basa sulla possibilità di riconoscere la causalità dei processi, in modo da poter dar senso alla specifica successione di accadimenti. Sebbene gli eventi possano giocare un ruolo importante nel racconto, bisogna tener presente che la loro aleatorietà mette sempre a rischio la catena logica della sequenza narrativa (par. 1.2) rischiando di rendere poco interessante il racconto.

Di contro, e unicamente nell'ambito dell'interattività, gli eventi possono trovare più spazio in quanto stimoli per un'azione del pubblico. Valgano come esempio tutti i giochi *arcade* degli anni Novanta in cui una serie di eventi casuali (macchine che sfrecciano in una strada da attraversare, blocchi che cadono per essere ordinati) chiedevano il costante intervento di chi giocava. Erano però un tipo di intrattenimento a basso contenuto di narrazione, o dove questa era del tutto emergente. Ed è un dato di fatto che molti di quei giochi in cui gli eventi casuali determinavano l'avanzare dell'azione sono stati poi nel tempo arricchiti sempre più di spunti narrativi grazie ad agenti artificiali che producevano azioni intenzionali alle quali bisognava rispondere (si pensi al gorilla di *Super Mario*). In sintesi, gli eventi accadono nel mondo del racconto interattivo specialmente quando servono a far avanzare l'azione di altri agenti (siano essi

avatar di chi partecipa o funzioni automatiche del sistema). Di conseguenza, scrivere una narrazione interattiva significa, il più delle volte, progettare azioni.

Ma progettare azioni nell'ambito dell'interactive storytelling significa mettere insieme tre elementi diversi:

- **P'azione drammatica:** le azioni che compiono i personaggi e che hanno effetti sugli altri agenti della storia;
- **P'azione narrativa:** le azioni che il racconto compie orientando il proprio movimento narrativo e che hanno effetto sul pubblico;
- **P'azione del pubblico:** l'azione del pubblico, sia come processo cognitivo, sia come vero e proprio intervento sul sistema quando il racconto è interattivo.

Cercheremo di seguito di dare una descrizione separata delle prime due, mentre la terza sarà discussa nel sottopar. 3.1.5. Si tenga comunque conto che, come sempre accade nelle categorizzazioni, la loro distinzione non è netta e bisogna considerarle parzialmente sovrapponibili.

L'azione drammatica

C'è una lunga e antica tradizione di studi sulla scrittura drammatica che si è posta spesso il problema di come debba essere un'azione per apparire drammatica, coinvolgente, credibile. Anche la manualistica sulla sceneggiatura ha continuato a porsi gli stessi interrogativi. Naturalmente, in secoli differenti, e in una differente mole di proposte, esistono posizioni differenti, ma proprio l'abbondanza di scritti ci permette di stilare un elenco di caratteristiche basilari e ampiamente condivise per quanto riguarda l'azione drammatica.

- È l'elemento fondamentale della progressione narrativa in un'opera drammatica.
- È organizzata secondo una logica di causa ed effetto, per cui bisogna che dia l'impressione di essere motivo per quella successiva.
- È motivata dall'obiettivo, e la conseguente deliberazione, di un personaggio, e ciò deve apparire in modo intelligibile per il pubblico nello svolgimento della narrazione.
- Fa parte di un comportamento del personaggio che ha un certo grado di unità e interezza, e le diverse azioni che il singolo personaggio compie devono poter essere ricondotte alle caratteristiche che definiscono quel personaggio.
- Definisce la funzione del personaggio nella trama, quindi i personaggi sono rappresentati dalle loro azioni e non ci sono altri modi per manifestarli al pubblico: i personaggi sono ciò che fanno.
- È una nozione scalabile. Il dramma è un'azione che può essere discretizzata in blocchi sempre più piccoli. Tutte le caratteristiche elencate fin qui si applicano ad azioni di alto livello (per esempio, vendicare la morte del padre) così come a quelle più atomiche (per esempio, uccidere l'assassino).

Anche se non sempre il racconto si basa sull'interazione dialogica al tempo presente di personaggi, anche se può avere un tono più epico che drammatico, è raro che non preveda una qualche rappresentazione delle entità le cui intenzioni motivano il corso degli accadimenti. Pertanto, coloro che producono contenuti per un racconto interattivo devono essere in grado di elaborare azioni significative. C'è una vasta manualistica su teatro, cinema e televisione che può insegnare a creare azioni che siano significative e coinvolgenti per il pubblico (per una sintesi si veda [Pizzo, 2013]).

C'è però una raccomandazione generale. Per progettare azioni significative è necessario avere una chiara idea di chi siano gli agenti che le attuano. Non intendiamo con questo la cosiddetta *bibbia del personaggio*, vale a dire l'insieme di caratteristiche fisiche, psicologiche e sociali che lo definiscono nel mondo della vicenda immaginata. Ci riferiamo bensì al fatto che è bene che il racconto contenga e si concentri sugli agenti capaci di condurre le azioni significative che abbiamo deciso di raccontare. In altre parole, se decidiamo (per qualsiasi ragione) che l'azione significativa è quella di Pippo che entra nel ristorante, allora l'amica (che saluta per strada), l'autista del taxi (che lo trasporta) e il cane (che incrocia all'ingresso) non esistono come agenti, a meno che non servano a rendere drammatica l'entrata di Pippo.

Per progettare unità che contengono azioni efficaci ai fini del racconto interattivo, bisogna concentrarsi sugli obiettivi dell'agente che compie l'azione nel mondo della storia, evitando qualsiasi fronzolo descrittivo, stilistico, retorico (si possono sempre aggiungere in fase di produzione, se necessario). E bisogna anche avere idea degli obiettivi che quell'azione persegue in termini di avanzamento della storia (per esempio, l'entrata di Pippo nel ristorante è importante perché altrimenti non conoscerà il cameriere con il quale avrà una passione amorosa). E se abbiamo deciso che Pippo è l'agente principale di quell'azione, in quella unità, sarà bene che l'intervento del pubblico abbia effetto su di lui. Se uno specifico momento del racconto interattivo vede Pippo condurre l'azione, sarà sconsigliabile che l'azione del pubblico abbia effetti sulla situazione di altri personaggi che sono solo accessori in quella unità.

L'azione narrativa

Chi progetta e realizza i contenuti di un racconto interattivo si trova a guidare (in modo più o meno prescrittivo) la relazione tra l'attività del pubblico e la narrazione. Vale a dire che quando si progetterà la vicenda, le azioni, gli eventi, oltre al loro contenuto narrativo, bisognerà anche avere idea del loro compito narratologico: si tratta di una parte iniziale della storia in cui far capire l'ambiente e la situazione? È una di quelle parti in cui il personaggio si trova di fronte a complicazioni sempre maggiori? Bisogna indurre un comportamento specifico? Deve servire come conclusione della storia? Quindi ciascuna parte del racconto non solo sta illustrando le azioni che avvengono nel mondo della storia ma sta anche

essa stessa compiendo una azione poiché dà forma all'andamento della storia. È importante avere una descrizione di quali siano le azioni che danno forma al racconto.

Ciò, ad esempio, può essere ottenuto mediante l'etichettatura delle caratteristiche narratologiche e drammaturgiche delle unità narrative (si veda in seguito il par. 1.5), poiché in questo modo si definisce l'azione di quella specifica unità e, ad esempio, l'introduzione della storia, o l'evoluzione delle sue complicazioni, o la sua conclusione. Anche in quelle opere basate su un modello epico di narrazione, laddove la vicenda non scaturisce dall'interazione in tempo reale tra agenti differenti (le azioni drammatiche), restano fondamentali le azioni narratologiche e drammaturgiche necessarie a dare una forma al racconto. E questo contribuisce anche a un'efficace progettazione della tensione drammatica (ne discuteremo più in dettaglio nel sottopar. 4.4.4).

La sequenza di azioni

Una sequenza di azioni tende ad attrarre la nostra attenzione quando si basa su un qualche tipo di relazione che tiene insieme i fatti in un ordine significativo, in genere causale. C'è un famoso esempio che descrive la differenza tra elencare fatti e raccontare una storia. Nel 1927, Morgan Forster, il famoso scrittore inglese, ricordava che nella storia c'è un nesso causale fondato su qualche sentimento, valore, emozione dei personaggi che agiscono. La narrazione quindi rende i fatti significativi per il pubblico mediante una serie di implicazioni descritte dal particolare modo in cui quei fatti sono ordinati. Oltre a mettere in luce le implicazioni che i fatti hanno sui personaggi della vicenda, la storia può assumere un carattere più o meno drammatico a seconda del modo in cui quei fatti sono rappresentati. Quindi i fatti possono diventare un racconto, mettendo in luce le implicazioni, e possono essere drammatizzati descrivendoli in termini di azioni.

CRONACHE, RACCONTI, DRAMMI: Forster ha descritto la differenza tra una cronaca e una storia. Qui di seguito un'esemplificazione che contiene anche una possibile trasformazione drammatica.

- Il re morì; la regina morì = **cronaca** (fatti).
- Il re morì e la regina morì di dolore = **racconto** (implicazioni).
- UN SERVO (*entrando trafelato nella camera*): Mia signora... (*pausa*) il re è morto! LA REGINA (*impallidendo*): No! No! (*Le manca il fiato, si porta la mano al petto*) Argh! (*Cade a terra priva di vita*) = **dramma** (azioni).

Generalmente raccontiamo e consumiamo le storie in modo monolineare e unidirezionale (Fig. 1 a p. 24), a prescindere dall'organizzazione del genere narrativo, in un'unica soluzione (come il romanzo o il film classico) o frammentato (la serialità). Infatti, anche nelle forme di racconto che sono tradizionalmente suddivise in parti (le cosiddette puntate nei for-

mati più datati come i fotoromanzi o gli sceneggiati televisivi, così come gli episodi o i capitoli nelle serie che fanno sempre più concorrenza al cinema nelle piattaforme digitali) la narrazione procede con un andamento lineare, a volte seguendo i destini di personaggi diversi, a volte illustrando l'evoluzione di vicende in parallelo, ma sempre organizzando i materiali in un unico ordine predefinito e considerato drammaticamente efficace.



Fig. 1 – Esempio di racconto in sequenza lineare.

Non è difficile immaginare che da uno stesso evento iniziale si possano sviluppare sequenze multiple di eventi e realizzare quindi storie con esiti diversi (Fig. 2). In questo caso le linee narrative possono essere diverse a seconda del percorso che si sceglie, ma l'avanzamento, la direzione, è sempre costante. Vale a dire che nella sequenza si possono distinguere fasi della storia (in questo caso cinque) che sono organizzate in modo gerarchico: il primo livello precede il secondo e non è possibile che il racconto ritorni da unità di un livello inferiore a unità di un livello superiore. In altre parole, la sequenza è multilineare ma unidirezionale (per intenderci, da sinistra verso destra). Una struttura multilineare potrà anche prevedere che le varie storie possano poi essere ricondotte a un finale unico (Fig. 3).

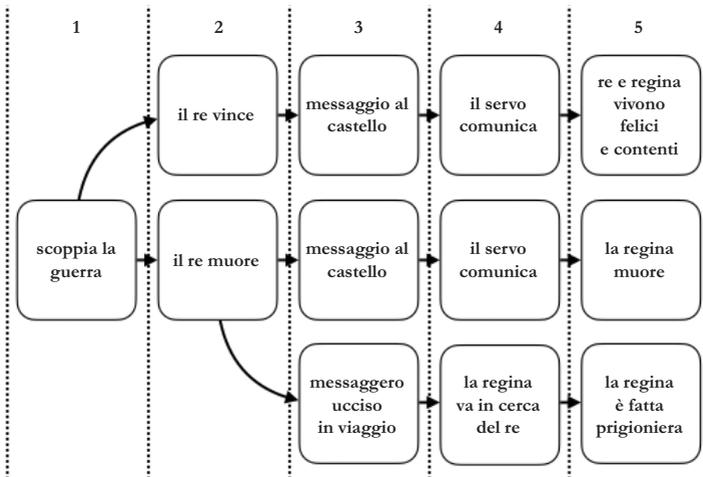


Fig. 2 – Esempio di racconto in sequenza multilineare.

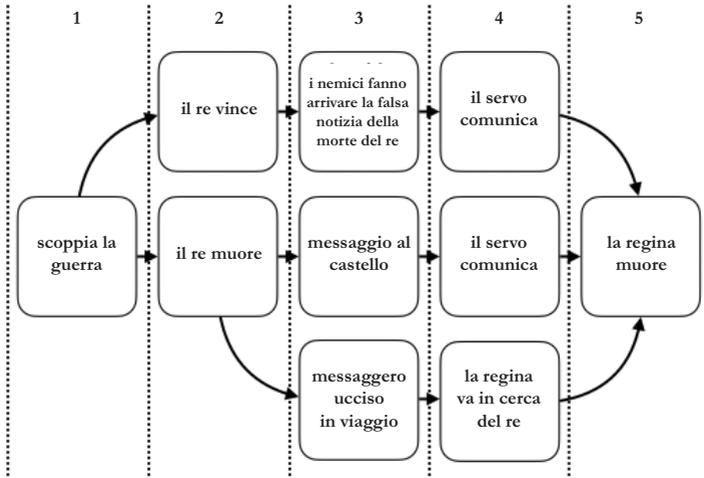


Fig. 3 – Esempio di racconto in sequenza multilineare con finale unico.

Quando la sequenza di eventi può essere navigata in modo non gerarchico, la narrazione può seguire percorsi diversi, implementando quello che solitamente definiamo modello ipertestuale (Fig. 4), vale a dire che la successione segue un ordine che non può essere organizzato in livelli, non è gerarchico e la cui direzione non è unica.

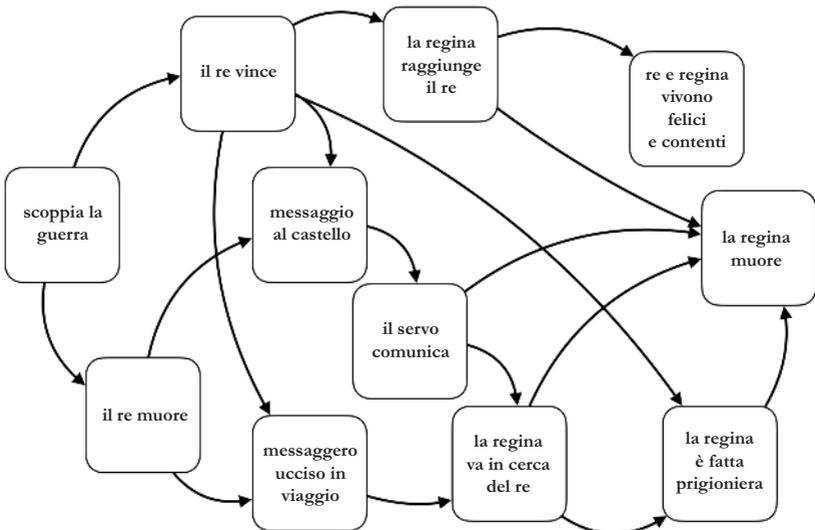


Fig. 4 – Esempio di racconto in sequenza ipertestuale.

Gli ultimi due modelli descrivono, molto in sintesi, i possibili approcci all'interactive storytelling. Che si tratti di una storia fondata sulla ramificazione delle possibilità (gerarchica), o che si basi sull'esplorazione di diverse vie per individuare la soluzione che porta alla conclusione (labirintica) [Galyean, 1995], questi modelli (insieme con il primo) hanno in comune due elementi fondamentali:

- 1) la segmentazione della storia in episodi, momenti, eventi (che nel par. 1.1 definiremo più in dettaglio come **unità** narrative);
- 2) una qualche forma esplicita per dichiarare i possibili percorsi, o varianti della storia (che nel par. 1.2 descriveremo come **ordinamento**).

In questi casi i dispositivi tecnologici e la componente computazionale servono soprattutto a gestire la selezione della sequenza di unità sulla base delle azioni di coloro che interagiscono con il racconto. Che sia il cliccare un link su uno schermo o il volgere della testa in un visore immersivo, il sistema avrà il compito (più o meno complesso a seconda della configurazione) di somministrare la parte di storia che quell'azione attiva come possibile continuazione.

GRAFO: in matematica, la configurazione formata da un insieme di punti (vertici o nodi) e un insieme di linee (archi) che uniscono coppie di nodi; formalmente è un insieme in cui è definita una relazione di qualunque tipo e, pertanto, la teoria dei grafi trova largo impiego nelle scienze.

NODO: un vertice o nodo è l'unità fondamentale di cui i grafi sono costituiti. I nodi sono trattati come oggetti senza caratteristiche e indivisibili, sebbene ulteriori strutture relative all'applicazione possano essere aggiunte.

ALBERO: l'albero (o gerarchia) è la struttura dati che si riconduce al concetto di albero con radice presente nella teoria dei grafi. Un albero si compone di due tipi di sottostrutture fondamentali: il nodo, che in genere contiene informazioni, e l'arco, che stabilisce un collegamento gerarchico fra due nodi. Si parla allora di un nodo padre dal quale esce un arco orientato che lo collega a un nodo figlio. Nell'albero, ogni nodo può avere al massimo un unico arco entrante, mentre dai diversi nodi possono uscire più archi uscenti. Si chiede infine che l'albero possieda un unico nodo privo di arco entrante: questo nodo viene detto radice dell'albero. Ogni nodo che non presenta archi uscenti è detto foglia e in ogni albero finito, cioè con un numero finito di nodi, si trova almeno un nodo foglia. Ovviamente, un nodo può essere contemporaneamente padre (se ha archi uscenti) e figlio (se ha un arco entrante, ovvero se è diverso dalla radice). L'altezza o profondità dell'albero è il massimo delle lunghezze dei suoi cammini massimali, cammini che vanno dalla radice alle sue foglie.

(Le definizioni sono tratte da Wikipedia)

Generare eventi

Ma esiste un'altra possibilità che implementa un modello differente da quelli finora descritti. In questo caso, dobbiamo accantonare l'idea di eventi della storia preesistenti e prescritti nelle diverse possibili combinazioni. Immaginiamo invece di avere una serie di personaggi (tra cui il re, la regina, il servo ecc.) e di avere una descrizione per ognuno di essi (cosa desiderano, cosa fanno, cosa possono fare ecc.). Poi aggiungiamo una descrizione del mondo in cui vivono (quale epoca, quali leggi, le relazioni tra i personaggi ecc.). A questo punto, potremmo definire un evento iniziale che rispetti tutte le condizioni poste per quanto riguarda personaggi e mondo della storia; e magari indichiamo anche un evento con il quale si potrebbe concludere. Così abbiamo un punto di partenza, un punto finale e una serie di regole di comportamento dei personaggi in un determinato mondo: se tutto ciò fosse scritto in un qualche linguaggio comprensibile da un computer e quindi potesse essere gestito da un algoritmo, questo sistema potrebbe far in modo che, rispettando le condizioni poste, avvenga una serie di eventi tali che dal punto iniziale si arrivi a quello finale. Ecco in sintesi ciò che s'intende con modello generativo (Fig. 5). L'esempio più calzante potrebbe essere quello di un'improvvisazione drammatica in cui un gruppo di attori decide di svolgere una scena sulla base delle indicazioni che possiede riguardo ai propri personaggi e alla situazione in cui si trovano. Traducendo questa situazione in un sistema computazionale, quindi, il compito dell'algoritmo non è solo di mettere in fila gli eventi, bensì di generarli. Ad esempio, potremmo indicare al sistema computazionale di narrazione un evento finale (l'obiettivo drammatico) in cui la regina s'innamora del principe nemico. Il sistema dovrà tener presente le regole che abbiamo stabilito (ad esempio, la regina è sempre ben vestita, viaggia in carrozza ecc.) ed eviterà di far scoccare l'amore tra il messaggero e il principe straniero poiché ciò devierebbe dalla fine programmata. Ma soprattutto dovrà conoscere qualche regola di base affinché gli eventi generati siano credibili, logici e affascinanti.

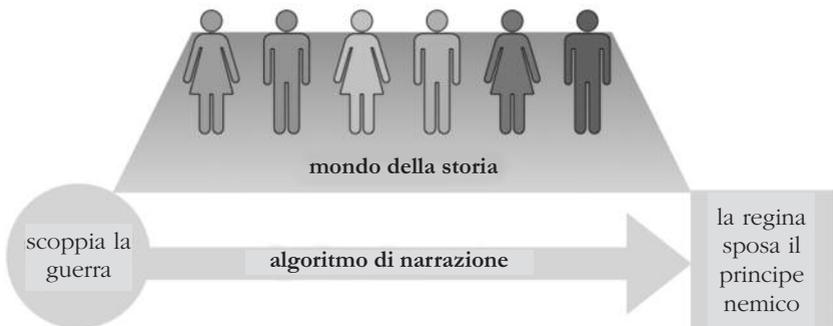


Fig. 5 – Schema di modello generativo.

nanti (la regina s'innamora del principe nemico perché è incredibilmente bello). In altre parole, l'algoritmo dovrà sapere come si racconta una storia (si vedano gli esempi di sistemi generativi nel quarto capitolo).

Questo tipo di sistema è definito generativo perché non gestisce la navigazione tra pezzi di racconto preesistenti, ma produce gli eventi che compongono la storia e li ordina. Ciò si può ottenere istruendo il computer su quali siano le regole di scrittura che producono un testo narrativo (le grammatiche e i vincoli nei sottoparr. 4.4.1 e 4.4.2), oppure dandogli le istruzioni per gestire gli obiettivi che motivano le azioni e i piani degli agenti (la pianificazione nel par. 2.2). Questa fu una linea di sperimentazione seguita specialmente negli anni Novanta e che, nella maggioranza dei casi, aveva come risultato finale la produzione di testi che apparivano narrazioni ben strutturate [Sharples, 1997]. In questo caso il modello dei nodi e dei link tipico dell'ipertestualità (gerarchica o labirintica) non regge e la metafora più pertinente è quella della barca nel fiume come suggeriva nel 1995 Tinsley A. Galyean. La barca rappresenta l'esperienza del pubblico e il fiume la storia: il pubblico può decidere come navigare la storia ma esiste uno scorrere di eventi che andranno in una direzione prestabilita. E ci saranno momenti in cui la storia (come il fiume) prenderà due direzioni diverse e la scelta del pubblico potrebbe dipendere dalla posizione che occupa in quel momento nel particolare fluire degli eventi: in altre parole, la posizione in cui il guidatore ha messo la barca quando incontra la biforcazione ha già imposto quale strada prendere [Galyean, 1995]. Sebbene questa soluzione rappresenti ancora adesso uno dei propositi più avanzati nell'ambito dell'interactive storytelling, ha già più di mezzo secolo di storia. Possiamo infatti ricondurre le sue origini ai primi esperimenti di generazione computazionale di racconto in linguaggio naturale nei primi anni Sessanta [Ryan, 2017].

ULTIME QUESTIONI GENERALI

Autore, autorialità, controllo

Janet Murray, professore presso il Georgia Institute of Technology negli Stati Uniti, è stata tra le prime a descrivere le nuove possibilità della narrazione in ambito digitale con l'ausilio di tecnologie informatiche e interattive. Ed è stata lei a mettere in luce la nuova figura di autore procedurale che scrive mediante formule storie multiformi [Murray, 1997]. Questa nuova figura si incarica di decidere quali siano gli eventi che possono accadere, quali siano le regole della storia, definisce che tipo di partecipazione è richiesta, e in particolare individua le convenzioni espressive che gli consentono, da un lato, di assicurare al pubblico una certa libertà di movimento ma che gli permettono, dall'altro, anche di mantenere il controllo della trama (Tabella 1).

Queste ipotesi non solo cambiano i compiti tradizionalmente attribuiti all'autore di storie, ma modificano il concetto stesso di autorialità. Gli atti

creativi che presiedono ai tipi di narrazione descritti in questo volume sono, a volte, differenti da quelli tradizionalmente attribuiti alle figure di scrittori e scrittrici in solitudine davanti alle loro pagine; dovremo immaginare figure impegnate in progetti condivisi, elaborazioni di schemi, definizioni di regole. Del resto, non è un'operazione del tutto sconosciuta neanche a chi scrive romanzi, poiché spesso si producono materiali preparatori che guideranno la redazione finale della storia. Per esempio, Gustave Flaubert utilizzò una serie di dettagliati schemi, finanche la descrizione delle emozioni dei personaggi, per la composizione del suo famoso *Madame Bovary* [Flaubert and Leclerc, 1995].

I grandi media di intrattenimento (cinema, televisione, Internet) ci hanno già insegnato che i prodotti artistici e di consumo non possono essere più considerati frutto di un unico e monolitico atto di creazione centralizzato. La maggioranza dei film, delle serie e dei videogiochi che consumiamo è frutto di intricate collaborazioni per le quali la firma finale ha un valore più che altro simbolico e commerciale. Del resto, anche il pubblico si è abituato a questa creatività collettiva. Spesso diamo credito ad alcuni film perché sono prodotti dalla Pixar, o ad alcuni videogiochi perché creati da Electronic Arts (EA), e tanto basta anche se non conosciamo la regista o lo scrittore. Il modello autoriale nell'ambito dell'interactive storytelling, lo vedremo con gli esempi, è sempre altamente collaborativo.

È difficile separare il ruolo di chi scrive il mondo della storia da quello di chi programma il sistema di interazione, così come da quello di chi si occupa dell'interfaccia e degli strumenti di controllo. Chiunque si avvicini a questo ambito dovrà essere disposto a sviluppare una forte interdisciplinarietà, magari porsi questioni che non immaginava di incontrare nella sua professione. Uno scrittore dovrà suggerire soluzioni sull'algoritmo che mette in sequenza le scene che intende scrivere; una programmatrice dovrà realizzare algoritmi che interpretino al meglio le regole tipiche di un certo genere narrativo; un designer dovrà immaginare quale interfaccia funziona meglio per quel tipo di personaggio o di racconto.

Autore	Autore procedurale
Scrive la sequenza di eventi Scrive le azioni dei personaggi Determina l'ordine delle battute Rappresenta il mondo della storia Narrazione lineare	Scrive gli eventi e le regole di successione Descrive le caratteristiche dei personaggi Descrive le battute che possono essere pronunciate Scrive la logica che regola il mondo della storia Narrazione multilineare, ipertestuale, generativa

Tabella 1 – Autore vs autore procedurale.

Personaggi o storie

Nelle ipotesi più avanzate di interactive storytelling, i compiti autoriali non sono soltanto diffusi e condivisi tra più figure, ma sono anche parcellizzati, specifici per ogni parte che comporrà l'evento narrativo interattivo. In quella che si chiama intelligenza narrativa, chi crea i contenuti dovrà descrivere, in un qualche linguaggio che sia comprensibile per il computer (*machine processable*), i singoli elementi che partecipano alla narrazione (ad esempio, i personaggi, l'ambiente, il tipo di eventi, un tipo di finale ecc.).

L'idea che i singoli elementi possano essere "lavorati" separatamente ha riportato in auge, sia in ambito accademico sia in quello artistico, una diatriba abbastanza antica. Nel IV sec. a.C. Aristotele aveva detto che l'azione è la cosa più importante in una tragedia [Aristotele, 2008]. Nella cosiddetta epoca d'oro del teatro francese, in pieno Seicento, i due tragediografi Racine e Corneille entravano in una polemica che contrapponeva i personaggi complessi e le trame semplici del primo, con le trame complesse e i personaggi semplici del secondo [Brockett, 2016]. Ancora nei manuali di scrittura dei nostri tempi gli autori si dividono tra coloro che ritengono che una buona storia scaturisca da una attenta progettazione dei personaggi, e coloro che pensano che l'attenzione alla storia e alla sequenza di eventi sia la cosa più importante [Egri, 2003] [Field, 2003] [Lavandier, 2001] [Ryngaert, 2006] [McKee, 2010].

In sintesi, la questione riguarda quale elemento è primario rispetto all'altro: il personaggio o la storia. Sebbene nel lavoro dell'autore/autrice di racconti o drammi la questione potrebbe apparire puramente speculativa, oppure come due facce inscindibili di una stessa medaglia (come si può sperare di distinguere i momenti in cui Tolstoj stava scrivendo Anna Karenina in quanto personaggio da quelli in cui raccontava la sua storia?), nel campo dell'interactive storytelling questo ha avuto particolare attenzione e significato perché in effetti le due cose sono concettualmente e programmaticamente distinguibili. In questo campo, infatti, si può decidere di modellare un numero definito di agenti (magari aggiungendo una componente di simulazione delle emozioni) capaci di generare azioni significative, motivate e credibili, tali da far emergere una qualità drammatica dell'evento al quale danno vita.

Oppure è possibile dichiarare il tipo di azioni, le relazioni e le conseguenze, una direzione unitaria verso la quale convergere, in modo che la somma delle azioni produca l'immagine mentale di un personaggio (Tabella 2).

Più che un dilemma nel quale dobbiamo scegliere un'alternativa, si tratta di aspetti della progettazione ai quali fare attenzione. S'intende quindi che, specialmente nei casi in cui si utilizzino metodi di intelligenza narrativa, generazione automatica di contenuti, creazione di agenti, sarà importante essere ben coscienti delle possibilità connesse a questi due modelli di design e, auspicabilmente, riuscire a trarre spunti e pratiche da entrambi.

Modellazione dei personaggi	Modellazione della storia
Generazione automatica di comportamenti che creino l'impressione di un agente autonomo e credibile (nelle emozioni e nelle intenzioni) che possa interagire ai comandi dell'utente.	Costruzione di una trama modulabile che definisca un arco della tensione emotiva e nel quale far agire, insieme all'utente, personaggi definiti.
Nozione di "personaggi intelligenti", in cui sono stabilite le personalità degli agenti che rappresentano un canovaccio nel quale è descritta una generica storia. Quindi, grazie a un sistema di pianificazione delle azioni, a ogni funzionamento del sistema gli specifici eventi generati saranno diversi e produrranno una diversa articolazione del plot.	Modello di storia in cui le azioni e gli eventi, così come la loro sequenza, sono regolati da grammatiche o vincoli. Quindi il plot può essere rappresentato come un diagramma in cui sono previsti i vari passaggi possibili.

Tabella 2 – Personaggi vs storia.

Il campo dell'indagine

Uno dei recenti volumi sull'argomento dichiara che:

La natura ibrida delle narrative digitali interattive – in quanto entità digitali narrative e procedurali su un software eseguito da computer – pone sfide difficili all'analisi e alla categorizzazione. Un'ulteriore complicazione è il rapido sviluppo delle tecnologie sottostanti alla creazione e disseminazione, in quanto la tecnologia informatica si è sviluppata incredibilmente in un tempo molto breve se comparato alle tecnologie fondamentali per altre forme di espressione. [Koenitz et al., 2015d, p. 69]

Concordiamo sulle difficoltà presentate in questo senso e riduciamo quindi al minimo qualsiasi tentativo di categorizzazione. Ci riserviamo di farlo solo nei casi in cui serva per chiarire una questione pratica o di progettazione.

Abbiamo visto che possiamo dividere la progettazione di contenuti narrativi per l'interactive storytelling in due grandi famiglie.

- **Navigazione:** i sistemi che hanno come compito la gestione di contenuti preesistenti, sia nel caso siano stati creati ad hoc per il sistema, sia nel caso che provengano da fonti eterogenee e siano stati creati per altri scopi.
- **Generazione:** i sistemi che mirano a generare i contenuti che compongono il racconto. Potrebbero essere quei sistemi capaci di scrivere brevi storie in linguaggio naturale oppure quei giochi di simulazione in cui il mondo è creato e sviluppato al momento secondo la pianificazione del giocatore.

Ma non mancano esperimenti di narrazione interattiva i cui prodotti sono ibridi, e la computazione ha un ruolo nel sequenziamento, nella generazione, nell'organizzazione dei contenuti, ed è influenzata in tempo reale dall'intervento dello spettatore/giocatore, in cui gli algoritmi collaborano alla gestione di un evento dal vivo insieme ad attori e operatori umani. Maggiore è l'enfasi posta sull'autonomia del computer nella gestione del racconto, e maggiore è lo sforzo di distillare e codificare gli elementi della narrazione in modo da essere gestiti da algoritmi. È proprio la natura computazionale di queste opere che permette l'automazione dei processi. Questa automazione permette a sua volta di reagire coerentemente alla variazione delle informazioni sui fatti narrati. Tra le possibili variazioni c'è l'intervento di chi ascolta, legge, guarda, vive il racconto, secondo gli strumenti che ha a disposizione per intervenire. In altre parole, la computabilità della narrazione va di pari passo con la possibilità di parteciparvi.

Una ricerca del 2004 [Jenkins, 2004] suggeriva che la partecipazione narrativa al racconto interattivo potesse essere classificata secondo le regole che venivano stabilite dal sistema:

- **la narrazione evocativa:** laddove l'interazione fa riferimento a storie conosciute e definite in altri media;
- **la narrazione agita:** in cui la persona che partecipa ha un ruolo specifico come personaggio;
- **la narrativa incorporata:** in cui si partecipa soprattutto esplorando uno spazio; laddove la narrativa è emergente e la partecipazione è un atto altamente produttivo, ma la storia è uno dei prodotti consuntivi piuttosto che l'obiettivo finale.

Un'altra ricerca più recente distingueva tre tipi di partecipazione a partire dal tipo di intervento sulla narrazione [Brown et al., 2011]:

- **polychronic:** vede lo spettatore rimettere in sequenza elementi narrativi predeterminati mediante la navigazione in un ambiente narrativamente coerente; si tratta in sintesi di un modello che possiamo definire esplorativo;
- **transcriptive:** prevede il riassetto di clip e altri materiali audiovisivi all'interno di un database annotato di materiali eterogenei e non prodotti per un'unica e specifica narrativa (per esempio le clip video trasmesse da una rete televisiva in un dato periodo); qui siamo nello stesso ambito in cui si muovono gli esperimenti di Lev Manovich sul cinema come database (si veda *Database, narrazione e contenuti video*);
- **co-evolutionary:** vede invece la partecipazione di agenti intelligenti capaci di ragionamenti e comportamenti autonomi; si tratta dell'ambito nel quale si muovono gli esperimenti di dramma interattivo in cui lo spettatore interagisce con personaggi artificiali e insieme a essi costruisce la narrazione, la quale si configura, a sua volta, come emergente (organizzata al momento) e non pre-scritta o assemblata. In

questo caso il lavoro di codifica e la modellazione non riguardano l'ambiente (come nel caso dei sistemi basati sull'esplorazione), e neppure l'annotazione dei singoli brani narrativi (come nel caso della narrativa mediante database), ma la definizione delle regole che producono la narrazione (si vedano i capitoli secondo e quarto).

Il campo dell'indagine contiene anche l'esperienza partecipativa, ma è anche vero che quest'ultima non sempre è il punto di partenza, bensì il prodotto di una complessa serie di decisioni creative e soluzioni tecnologiche. Nel capitolo terzo daremo più spazio all'esperienza del pubblico in relazione ai sistemi computazionali per la narrazione. Qui ci limitiamo a chiarire che questa esperienza sarà sempre specifica, temporanea; lo sguardo storico potrà proporre alcune categorizzazioni che però avranno sempre una capacità consuntiva, e si dimostreranno meno efficaci quando vorranno essere utilizzate in senso prescrittivo per orientare la pratica. Al contrario, sarà consigliabile tener presente l'estrema articolazione del campo dell'indagine ed estendere i confini sia di ciò che tradizionalmente consideriamo narrativo, sia dell'esperienza di coloro che vi partecipano.

Database, narrazione e contenuti video

In questo campo, possiamo riconoscere un insieme di sistemi capaci di gestire autonomamente contenuti preesistenti (testuali, grafici o multimediali), e le cui opere sono state negli anni catalogate sotto la definizione di narrativa basata su database: in altre parole, tutti quei sistemi nei quali entità che andranno a comporre il racconto sono organizzate con le regole di interrogazione di un archivio. In questi casi, il progetto narrativo non deriva da un predefinito ordine delle possibili sequenze (come nel caso dell'ipertesto), e nemmeno dalla generazione delle azioni e dei comportamenti, bensì dall'interrogazione del database, e il prodotto è di solito definito come narrativa emergente. La narrazione sulla base di un archivio non si aggiunge ai due modelli generali che abbiamo definito (ipertestuale e generativo) ma è invece ortogonale alle due. In teoria, un ipertesto potrebbe essere prodotto da una specifica interrogazione del database, così come quest'ultimo potrebbe contenere elementi minimi (agenti e comportamenti) tali da generare, sempre mediante interrogazione, una storia originale.

In questo campo, sono state fondamentali le ricerche del gruppo Interactive Cinema di Glorianna Davenport al Media Lab, così come le soluzioni proposte nel *Soft Cinema* di Lev Manovich, e in *Korsakow* di Florian Thalhoffer. Il lavoro di Davenport era diretto alla creazione di documentari interattivi in cui i contenuti video potevano essere assemblati sulla base delle scelte degli spettatori, come nel caso del software *ConTour* e del documentario *Boston: Renewed Vistas* realizzato nel 1995 [Davenport and Murtaugh, 1997]. In questo filone s'inseriscono anche le proposte teoriche e le soluzioni tecniche di Lev Manovich [Manovich, 2011]. A lui dobbiamo la definizione di *database cinema*, che ha trovato una forma nella sua installazione *Soft Cinema*, in cui l'accento è posto non tanto sugli oggetti multimediali

quanto sulle interfacce che forniscono accesso a tali oggetti [Manovich and Kratky, 2005]. Nella sua ultima realizzazione, sia in termini di installazione artistica sia come proposta teorica, l'idea è di produrre una sequenza narrativa video non partendo da uno script e producendo poi gli elementi mediiali che lo visualizzano. *Soft Cinema*, questo è il nome del progetto, ricerca invece un paradigma differente: partire da un ampio database e creare da questo una narrazione. In *Soft Cinema* gli elementi sono selezionati da un archivio di alcune centinaia di clip video in modo da costruire un potenzialmente illimitato numero di differenti cortometraggi. Al di là della sua implicita proposta teorica, il sistema *Korsakow* del berlinese Florian Thalhofer ha avuto il pregio di fornire una risorsa utilizzabile da coloro che vogliono sperimentare in questo campo (si veda anche il par. 1.5). *Korsakow* è un software disponibile sul Web (gratis per le piccole produzioni) per la creazione di film interattivi che permette di decidere le regole di associazione delle scene (clip video) tra di loro ma non crea percorsi fissi, anzi l'ordine delle scene è creato direttamente a seconda delle scelte di chi guarderà il video¹.

Questo tipo di gestione automatica di contenuti è stato implementato soprattutto sugli archivi video poiché permette di creare opere in cui tutto o parte del montaggio delle immagini è gestito automaticamente dal sistema sulla base delle interrogazioni operate (esplicitamente o meno) dal pubblico. L'idea di poter navigare differenti contenuti ha avuto applicazioni anche al di fuori del paradigma computazionale. Uno dei primi esempi di narrazione video interattiva è del 1991 quando, Oliver Hirschbiegel creò *Mörderische Entscheidung* (Decisioni assassine), un poliziesco che veniva trasmesso simultaneamente su due canali televisivi, presentando la stessa storia dalla prospettiva di due personaggi, così che il pubblico poteva fare zapping tra un punto di vista e l'altro. Nel 2000, la televisione danese produsse un esperimento simile con *D-Dag* (Kragh-Jacobsen, Levring, Vinterberg and von Trier), in cui la narrazione di una rapina in banca nella notte di Capodanno era su quattro differenti canali tv (più altri con informazioni aggiuntive tipo i commenti del regista). Tra dicembre 2006 e gennaio 2007 la televisione finlandese YLE spinse più in là le possibilità di interazione con il pubblico. Se fino ad allora si trattava di selezionare tracce diverse e predefinite della storia, in *Accidental Lovers* il pubblico poteva influenzare lo sviluppo mediante messaggi di testo. Leena Saarinen (autore) e Mika Tuomola (regista) crearono una commedia musicale per la televisione in cui i personaggi vivevano una serie di eventi nelle loro relazioni amorose grazie all'attivazione di parole chiave. La trama dipendeva dai messaggi di testo che gli spettatori inviavano durante la tra-

¹ Si veda la descrizione nel video <https://vimeo.com/37364528>. Il sistema è disponibile al sito <http://www.korsakow.com>.

smissione [Saarinen, 2007, p. 147]. Ma attualmente l'esempio più famoso di fiction televisiva interattiva resta l'episodio della serie *Black Mirror* intitolato *Bandersnatch* (2018) (si veda il par. 5.14), prodotto da Netflix, in cui il pubblico, con il telecomando, può selezionare tra due o più azioni possibili in determinate scene, che conducono a diverse evoluzioni della trama, ed eventualmente a finali diversi della storia.

Delimitare il campo

Oggi è ben difficile stabilire quali siano le caratteristiche della narrativa basata su database o della tv interattiva. Da qualche decennio, prima i supporti ottici come cd e dvd, e ora lo streaming in Rete, hanno permesso di fruire di fiction intervenendo in modi diversi, saltando da una scena all'altra, accedendo a contenuti aggiuntivi, intervenendo sui contenuti. «Infatti non c'è più nessuna semplice definizione di ciò che costituisce un film interattivo, poiché il pubblico può essere attivo in molti altri modi a parte selezionare contenuti preesistenti [...] La stessa interattività è cambiata» [Hales, 2015, p. 45].

Il campo è ancora vasto e confuso, e al suo interno troviamo opere e modelli differenti. In questo volume cercheremo di fornire una prospettiva più ampia e generale possibile, individuando alcuni concetti mainstream e selezionando gli opportuni esempi. Resta inteso che lo sguardo sarà sempre parziale e non potrà comprendere quelle prospettive più di nicchia o più elitiche rispetto alla creazione di contenuti per storie interattive. Ad esempio, dedicheremo solo limitata attenzione all'utilizzo del Web come ambiente per l'allestimento o la presentazione di narrazioni interattive, anche se spesso sono state catalogate come *interactive drama*; inoltre escludiamo dal nostro orizzonte l'arte contemporanea e le installazioni interattive immersive.