

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](http://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	
<b>Da dove iniziare</b>	p. 9
<i>Organizzazione del volume</i>	11
<b>Introduzione</b>	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	
<b>Elementi dinamici. Le unità</b>	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	
<b>Elementi dinamici. Gli agenti</b>	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

<b>Display: pubblico, sistema, emozioni</b>	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

<b>Il motore e i sistemi: supporto alla creatività e tensione drammatica</b>	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	
<b>Gli esempi da conoscere</b>	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	
<b>Primi passi nella scrittura</b>	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
<b>Bibliografia</b>	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.