

Università degli studi di Pisa

**Corso di Laurea Magistrale in
Informatica Umanistica**

Seminario di Cultura Digitale

STORYTELLING E STRUMENTI DIGITALI

Maria Leonardi

Introduzione

Per millenni gli uomini hanno raccontato storie, alcune sono state inventate, altre narrano eventi realmente accaduti, che sono passati di generazione in generazione fino a trasformarsi in favole, miti e leggende. La stessa storia dell'uomo è legata all'atto del raccontare e del trasmettere quindi informazioni, conoscenze e saggezza. A partire dalla tradizione orale, dai racconti mitologici, biblici, per arrivare all'epoca greca, alla nascita di vari generi letterari e del teatro, e a quella latina, con la sua importante storiografia, fino al periodo medievale, generalmente considerato tetro e sterile ma invece ricco, variegato e indomabile. Si arriva all'epoca moderna, con la sua volontà di rinnovamento, la scoperta della stampa, la diffusione dei libri, la nascita di numerosi generi letterari e di nuove forme di racconto, di esperimenti, e la rivoluzione del cinema, e si entra così, infine, nell'era digitale.

Che possibilità ci offrono le nuove tecnologie per continuare a raccontare delle storie? E, soprattutto, esiste un metodo per migliorare l'esperienza narrativa, per renderla più coinvolgente e affascinante, per approfondire l'immedesimazione e aumentare il suo valore didattico ed emotivo?

In questa sede, prendendo spunto da vari seminari (tra cui quelli tenuti da Francesco Varanini, Luca Novarino e Fabio Massimo Zanzotto), cercheremo di individuare delle nuove forme narrative legate al mondo del digitale, dalla scoperta del Digital Storytelling alla sempre più creativa e sorprendente arte della narrazione videoludica, che, cresciuta molto negli ultimi anni grazie al rapido sviluppo tecnologico, offre possibilità mai sperimentate in precedenza.

C'era una volta...

...una storia che veniva raccontata oralmente, da padre in figlio, che racchiudeva tutta la conoscenza e l'identità di un popolo, così nacquero grandi opere come l'Iliade e l'Odissea, la Genesi.

La voce era, in epoca preistorica, l'unico mezzo che permetteva di ridare vita a eroi e battaglie del passato. Con l'adozione della scrittura molte di queste storie presero la forma con cui le conosciamo tutt'oggi, altre andarono irrimediabilmente perdute.

In epoca classica l'importanza della narrazione iniziò spesso a coincidere con il bisogno di ricordare ma anche con quello di educare, così accadeva nell'antica Grecia durante le rappresentazioni teatrali, dapprima semplici dialoghi/monologhi e poi opere strutturate e complesse, necessarie al processo di catarsi.

L'importanza della narrazione e dei processi ad essa legati sono ovvi se si pensa alla Poetica di Aristotele, in cui il filosofo affronta i temi legati alle forme d'arte teatrali e poetiche, alla mimesi e alla catarsi.

Nel periodo latino la narrazione perde questa sua funzione didattica per rimanere quasi esclusivamente legata al racconto storiografico e all'intrattenimento ma le forme con cui si racconta rimangono più o meno le stesse nate nel periodo ellenico.

Un'epoca di grande innovazione è quella medievale, che, nonostante la proibizione delle vecchie forme teatrali e allontanamento delle forme che erano andate consolidandosi in epoca classica, sviluppò pian piano un nuovo modo di trasmettere delle storie, dapprima legate alla sfera religiosa cristiana. Si trattava per lo più di piccole rappresentazioni di episodi evangelici, come la nascita di Gesù o la sua resurrezione, con lo scopo di educare i credenti e di coinvolgerli emotivamente, così come avvenne con le vite dei santi. Nel periodo che va dal XII al XIV vi fu infatti una grande proliferazione di testi agiografici, soprattutto biografie e le raccolte di miracoli, che spesso avevano molto in comune tra l'uno e l'altro, dimostrazione del fatto che vennero prima tramandate oralmente e poi scritte.



Ripresero successivamente anche forme artistiche e narrative legate alla sfera profana, soprattutto grazie all'opera di giullari e cantastorie, per arrivare alla nascita delle letterature romanze.

Da questo momento in poi l'arte della narrazione crebbe in modo inarrestabile in tutta Europa, dando vita alle varie letterature europee, tra cui quella italiana, con una tradizione solida e robusta. Processo aiutato, tra l'altro, a partire dal XV secolo,

Menestrelli (ilcannochiale.it)

dall'invenzione della stampa a caratteri mobili, che aiutò la diffusione dei libri, fino ad oggi il più grande supporto per la trasmissione di storie e racconti. Importante è anche la rinascita dei generi teatrali e della musica come metodi di racconto e di intrattenimento.

La rivoluzione senza dubbio più grande fu però rappresentata dalla nascita del cinema. Vivere una storia attraverso immagini in movimento è per il pubblico dei primi anni del '900 un'esperienza sconvolgente che nel tempo ha cambiato anche il modo di immaginare del pubblico.

Teorie e studi sulla narrazione

Ma cos'è che fa di un racconto un racconto? È importante per analizzare nel dettaglio i nuovi metodi di narrazione digitale illustrare le teorie e gli studi sulla narrazione del linguista e antropologo russo Vladimir Propp e del linguista e semiotico lituano Algirdas Julien Greimas.

Greimas (www.wikipedia.it)



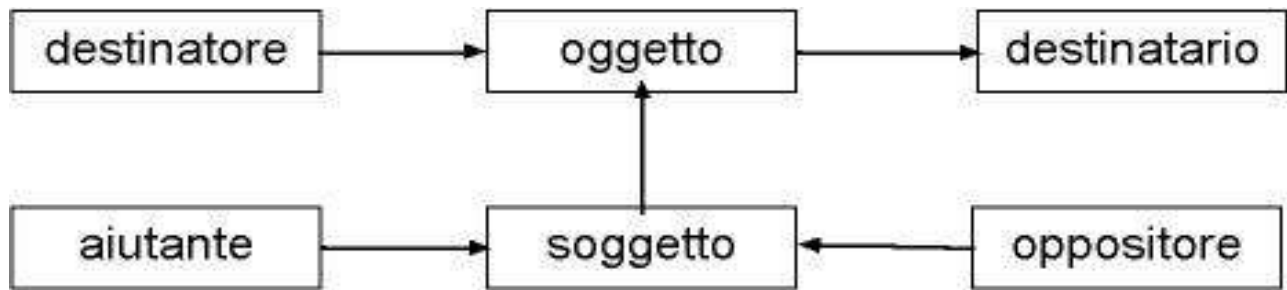
Propp (www.wikipedia.it)



Propp condusse i suoi studi analizzando le fiabe di magia russe, nelle quali notò l'esistenza di funzioni ricorrenti. Le trentuno funzioni analizzate dallo studioso non dipendono dai personaggi o dal modo in cui compiono un'azione ma indicano un certo tipo di azione che svolge un certo ruolo all'interno di una vicenda (per esempio la partenza dell'eroe è una delle situazioni più comuni). La stessa azione può rappresentare più funzioni differenti a seconda del punto della vicenda in cui si trova.

Propp precisa che le funzioni non devono essere tutte necessariamente presenti ma è di fondamentale importanza che quelle che si riscontrano rispettino l'ordine di successione generale.

Greimas cercò di adattare gli studi di Propp non soltanto alla fiaba di magia russa ma a tutti gli altri tipi di narrazione. Ciò che ne risultò è uno schema più semplice e più elastico, in cui le funzioni sono meno numerose ma più generali e comuni. Si tratta dello schema narrativo canonico che mostriamo nella seguente tabella:



Soggetto, Oggetto, Aiutante e Oppositore vengono definiti come **attanti**.

Il **Soggetto** è un elemento che si trova in una certa situazione statica o compie determinate azioni.

Seguendo lo schema di Greimas, la presenza del soggetto implica necessariamente un altro elemento che chiamiamo **Oggetto**. Si tratta di qualcosa che ha un certo significato per il soggetto, molto importante per fini narrativi, o perché gli permette di essere felice, di raggiungere il suo scopo o perché, al contrario, lo rende infelice e deve lasciarselo dietro o fuggirgli via.

L'oggetto di valore, come si nota attraverso i precedenti esempi, non deve indispensabilmente essere un oggetto concreto ma potrebbe essere una persona, come nel caso di un principe che cerca di salvare la sua principessa o un concetto astratto, come la ricerca della felicità o un prigioniero che cerca di scappare dalla sua prigionia.

Quando il soggetto non possiede il suo oggetto significa che soggetto e oggetto di valore sono **disgiunti**. Di solito è proprio questo ciò che fa scattare la narrazione: il soggetto è disgiunto dal suo oggetto di valore e vuole ricongiungersi con esso, o al contrario. Questo desiderio di ricongiungersi o disgiungersi con l'oggetto di valore da parte del soggetto è detto **Programma narrativo** del soggetto.

Dal momento che i racconti sono di solito strutturati in maniera complessa, solitamente, al fine di realizzare il suo programma narrativo principale, il soggetto dovrà realizzare prima altri programmi narrativi secondari, chiamati anche Programmi narrativi d'uso, spesso intrecciati tra loro.

Altri due importanti attanti all'interno del racconto sono l'**Aiutante**, ovvero chi aiuta il soggetto a realizzare un programma narrativo, e l'**Opponente**, ovvero i personaggi, le cose o le situazioni che ostacolano il soggetto nella sua realizzazione. Come già sottolineato, infatti, gli attanti non corrispondono necessariamente a dei personaggi e sono semplici funzioni narrative. Le situazioni possono essere estremamente variegata, un

attante può essere incarnato da più attori o un solo attore può incarnare più attanti. Infine, **Destinante**, chi dà l'incarico, e **Destinatario**, chi riceve l'incarico, sono gli ultimi due attanti del modello greimasiano e vengono creati durante una fase particolare del processo narrativo, ovvero durante la fase della manipolazione.

Greimas parla inoltre di fasi del racconto che sono le seguenti:

1. **Manipolazione:** Qualcuno fa fare qualcosa a qualcun altro.
2. **Competenza:** Il soggetto acquista la possibilità di fare qualcosa. Egli deve acquisire tutti i mezzi che gli serviranno per compiere l'impresa finale.
3. **Performance:** Il soggetto fa qualcosa grazie alle competenze acquisite. La performance è l'azione vera e propria, il nucleo del racconto.
4. **Sanzione:** è la fase finale che sancisce il successo del soggetto o la sua sconfitta. Infatti è anche possibile che la sanzione non sia positiva, perché il soggetto ha fallito. Oppure la sanzione può non esserci, nel caso in cui il soggetto non veda riconosciuto il suo successo.

Greimas parla anche del concetto di **modalizzazione**. Esso introduce un certo spessore psicologico negli attanti. Un soggetto, così come un oppositore, un aiutante, non è solo un elemento narrativo che si trova in determinate situazioni o compie determinate azioni ma coltiva anche dei sogni o delle necessità che lo spingono verso certi oggetti, possiede anche degli obblighi che lo portano a compiere determinate azioni. Inoltre per poter compiere tali azioni dovrà disporre dei mezzi necessari e sapere come portare a buon fine i suoi obiettivi. Le modalità servono proprio a descrivere queste caratteristiche dell'attante. Sono quattro e vengono indicate con i più importanti verbi modali:

1. **Dovere:** si tratta della sfera degli obblighi umani.
2. **Volere:** si tratta della sfera del desiderio.
3. **Sapere:** si tratta della sfera della conoscenza.
4. **Potere:** si tratta dei mezzi materiali o delle capacità che permettono di compiere azioni.

Un altro importante studio sulla narrazione è stato condotto da Christopher Vogler, famoso sceneggiatore statunitense. Secondo il paradigma di Vogler, ogni storia, a dispetto della infinita possibilità di creare nuovi intrecci, è sempre un viaggio che porta il soggetto ad allontanarsi dal un punto di partenza, solitamente un luogo sicuro e protetto per poi essere costretto ad allontanarsene. Il viaggio di cui parla Vogler è

Cos'è lo storytelling?

Lo **storytelling** è la capacità, l'arte del raccontare in modo tale che si crei una narrazione efficace, comunicando ad altri una qualsiasi cosa, con lo scopo di coinvolgerli in una storia reale fatta di persone, sentimenti, errori, cadute e vittorie.

Negli anni più recenti lo storytelling è diventato di importanza centrale e ha suscitato molto interesse. Potrebbe stupire questa improvvisa attenzione per un atto che è connaturato in noi dalla notte dei tempi ed è quindi lecito chiedersi cosa sia accaduto.

Con l'arrivo di Internet e sono stati messi a disposizione di tutti strumenti sempre più alla mano, innovativi, veloci e semplici da usare.

Al giorno d'oggi è possibile trovare in rete applicazioni e programmi che permettono di utilizzare ed intrecciare tra loro contemporaneamente immagini, video, musica, testo e la voce per raccontare una storia avvincente coinvolgente in modo immediato e senza il bisogno di specifiche competenze tecniche.

Catalogare tutti questi innovativi formati narrativi, che nascono con una velocità inarrestabile e vengono resi possibili dalla diffusione dei nuovi media, è molto difficile ma si possono indicare alcuni esempi tra quelli più famosi ed interessanti:

- **Digital storytelling:** si tratta di un breve racconto in cui una voce narrante racconta qualcosa di personale, come vicende legate alla propria famiglia o alla propria comunità, mentre sullo schermo scorrono delle fotografie e a volte anche dei video.
- **Visual storytelling:** è il raccontare per le immagini. Negli ultimi anni viene molto utilizzato in ambito pubblicitario dalle aziende, che si raccontano attraverso i social network, soprattutto quelli basati sulle immagini, come Pinterest o Instagram.
- **Social media storytelling:** attraverso questo termine si fa riferimento alla creazione e al racconto di una storia attraverso i social network come Facebook. La Timeline è stata concepita proprio per rendere in grado gli utenti di raccontarsi, letteralmente, giorno dopo giorno.

- **Storytelling giornalistico:** in questo caso si tratta di una sorta di documentari interattivi, che il lettore può fruire in modo non lineare, decidendo se approfondire un determinato aspetto o l'altro della storia.

- **Interactive storytelling:** sono racconti in cui lo spettatore può decidere di fare andare avanti una storia scegliendo tra più opzioni e vedendo quindi dei risvolti diversi. Si tratta del caso più difficile da analizzare perché prevede numerose e diverse applicazioni e media differenti.

Digital Storytelling

Il Digital storytelling è la pratica che permette di usare strumenti digitali per raccontare storie. Per descrivere questa usanza vi sono numerosi altri termini che vengono utilizzati, come, ad esempio, documentario digitale, memorie elettroniche, ecc... In generale, tutti questi concetti ruotano intorno all'idea di unire l'arte del raccontare storie con una varietà di elementi, inclusi effetti grafici, audio, video e la pubblicazione online delle storie create.

Come avviene per il tradizionale storytelling, la maggior parte delle storie digitali si concentra su un argomento specifico e contiene un particolare punto di vista, troviamo dunque un soggetto, un oggetto, vari attanti e le fasi del racconto studiate da Greimas e Propp. Comunque, come suggerisce il nome stesso, le storie digitali contengono una miscela di immagini, testi, poesie, registrazioni audio, video e musiche che sono qualcosa di completamente nuovo rispetto alle storie del XX secolo. La loro lunghezza può variare, ma gran parte delle storie utilizzate, che hanno per lo più fini didattici, dura tra i due e i dieci minuti. Per quanto riguarda gli argomenti si va dal racconto di episodi personali al resoconto di fatti ed eventi storici, dall'esplorazione della vita nella propria comunità o della società.



Nonostante l'importanza attribuita alle tecnologie informatiche, il digital storytelling non è una pratica nuova. Uno degli ideatori della disciplina è Joe Lambert, il co-fondatore del Center for Digital Storytelling, una organizzazione di Berkeley, in California. Il Center for Digital Storytelling ha, per anni, aiutato giovani e adulti nella creazione e nella condivisione delle proprie storie attraverso la combinazione di scrittura e strumenti digitali a partire dagli anni Novanta.

Logo del sito (storycenter.org)

Il Center for Digital Storytelling negli Stati Uniti ha organizzato numerosi workshop, lavorando con molte comunità non solo di adolescenti ma anche di adulti che ruotano intorno ad un tema ed una comunità. Un'attività interessante del Centro sono i casi di studio dove vengono raccolte storie digitali locali su svariati temi, come la lotta alla violenza, la prevenzione delle malattie, l'handicap, i servizi sociali, la politica ecc. È addirittura nata, all'interno dell'associazione, una sezione dedicata all'insegnamento e all'uso delle storie digitali in ambiti come la didattica, nell'insegnamento della lingua e nell'educazione artistica.

Infatti al giorno d'oggi l'uso del digital storytelling è molto praticato nelle comunità di quartiere americane, nelle scuole, nel business sia da utilizzatori inesperti degli strumenti digitali che da chi possiede delle abilità avanzate. Nel campo dell'educazione, professori e studenti utilizzano lo digital storytelling in diversi contesti e in per vari scopi.

Il Center for Digital Storytelling di Berkeley è famoso per aver creato e reso noti i sette elementi necessari per il Digital Storytelling, i quali sono citati come indispensabile punto di partenza per iniziare a lavorare con le storie digitali:

- 1. Point of view.** Prestare attenzione al punto di vista, è preferibile che le storie dovrebbero essere personali e realmente accadute.
- 2. Dramatic Question.** Raccontare qualcosa che valga la pena di essere raccontato, da cui si possano trarre degli insegnamenti.
- 3. Emotional Content.** Un contenuto che sia emozionante e stimolante e quindi valido e coinvolgente.
- 4. The Gift of Your Voice.** L'utilizzo della voce. Essa è un elemento importante che completa l'effetto di immagini e musica.
- 5. The power of the soundtrack.** Scegliere con cura la colonna sonora, che permette ai fruitori del racconto una maggiore immedesimazione.
- 6. Economy.** Ogni parte del racconto deve essere usato senza esagerazioni, ogni parte deve essere equilibrata con le altre.
- 7. Pacing.** Il ritmo narrazione insieme alla vitalità permette di seguire meglio i concetti.

Esistono numerosi modi in cui il Digital Storytelling può essere usato nell'ambiente educativo. Alcuni insegnanti possono decidere di creare le loro storie a mostrarle ai propri studenti come un metodo per presentare del nuovo materiali e attrarre la loro attenzione. Una storia digitale, ricca di contenuti multimediali può servire per presentarsi o per catturare l'attenzione degli studenti aumentando il loro interesse per lo sviluppo di nuovo materiale e nuove idee.

Non a caso, Leslie Rule, famosa romanziera statunitense e membro della Digital Storytelling Association, definisce il digital storytelling come l'espressione moderna dell'antico mestiere di cantastorie. A farne uno strumento valido è l'unione tra le abilità della narrazione e le potenzialità tecnologiche. L'alunno deve impostare la narrazione e la sceneggiatura sviluppando alcune importanti abilità, quali capacità di scrittura e di espressione orale, capacità tecnologiche e sensibilità artistica.



Un altro progetto, quello di Jason Ohler, per lo più concentrato sull'uso didattico delle storie digitali, tiene maggiormente in considerazione la narrazione piuttosto che le nuove tecnologie. In realtà vengono utilizzati due approcci. Il primo, basato sulla parte informatica consiste nell'incentrare la creazione di una storia maggiormente attraverso il computer (immagine, musica, usando

Homepage dal sito di Jason Ohler (www.jasonohler.com)

programmi che permettano l'editing di video). Nel secondo tipo di approccio la storia viene narrata in maniera tradizionale, filmando il protagonista mentre racconta la sua storia per poi unirlo ai contenuti multimediali. Alcune tecniche, vicine allo Digital storytelling hanno in comune con esso alcuni elementi. Ad esempio i cosiddetti video annotation prevedono l'interattività dell'utente all'interno del filmato o delle immagini poiché è possibile modificare il contenuto digitale creato dall'autore. Un'altra tecnica è quella del photolanguage: si tratta di raccolti fotografici utilizzati a scopi di insegnamento o di orientamento, ma non sono previste la voce narrante o le riprese. Il Digital storytelling, quindi, è un metodo che utilizza alcune tecniche già note come la narrazione e la sceneggiatura unendole con creatività e autenticità.

Un altro punto di riferimento negli USA, è la Digital Storytelling Association, importante grazie al lavoro della fondatrice, artista e cantastorie dei Digital storytelling Dana Winslow Atchley. Negli anni Ottanta, ha condotto molti workshop, realizzando delle storie digitali anche per grandi compagnie.



Screenshot dal sito di Dana Atchley (www.nextexit.com)

Le narrazioni nascono come digitali e vengono conservate come tali, non assolvono solo ad una funzione di conservazione e di raccolta ma anche di scambio e di aggregazione di comunità o di interessi. Per il momento le narrazioni digitali non sono molto numerose e sono più o meno tutte raggruppate per tema, per filone, per cui sono facilmente rintracciabili, ma per l'estrema duttilità del metodo, si stanno diffondendo.

Le narrazioni digitali possono essere intese come documentazione visuale, memoria visiva di un unico soggetto, l'alunno, di una classe, di un momento didattico ma possono rappresentare anche le memorie e le conoscenze di un'intera scuola. Ad esempio, le narrazioni digitali degli alunni potrebbero dare uno spaccato significativo della vita scolastica informale, dello stato emozionale dell'ambiente scuola. Le narrazioni digitali possono potenzialmente costruire comunità tra scuole, nazionali e internazionali a seconda degli interessi specifici. Ecco che le comunità attraverso i Digital storytelling potranno raccontarsi e ritrovare tutti gli elementi della trama narrativa: il tempo, i personaggi, l'ambientazione, il contesto, ecc.

Storytelling giornalistico

Non bisogna poi confondere il digital storytelling sviluppato negli ambienti che abbiamo precedentemente illustrato con le pratiche in uso nel mondo giornalistico. *Snow Fall* è un famoso progetto del New York Times pubblicato nel dicembre 2012. Dopo essere stato messo online è diventato l'esempio di storytelling multimediale in campo giornalistico. *Snow Fall* ha avuto un successo tale da essere diventato un riferimento per antonomasia al nuovo tipo di articolo digitale, inoltre ne identifica le principali caratteristiche. Così lo storytelling è stato definito come uno dei nuovi trend più interessanti del giornalismo nell'epoca del digitale.



Immagine di presentazione dello storytelling giornalistico *Snow Fall* (www.nytimes.com)

Il “reportage” è diviso in otto parti che raccontano la valanga che separò un gruppo di sciatori professionisti del fuoripista mentre si avventuravano per il Tunnel Creek, nelle innevate montagne dello stato di Washington. La maniera in cui la storia viene raccontata rivoluziona letteralmente il modo di narrare una storia, soprattutto su una testata giornalistica, e il modo di leggerla, mescolando video e foto, tabelle, grafici interattivi e testo. Tutto ciò creando un flusso narrativo che lascia sempre al centro dell’attenzione la lettura ma rendendo la parte multimediale integrante di quella testuale e non un semplice supporto. I sedici professionisti (tra cui giornalisti, editor video, grafici e programmatori) che hanno partecipato al progetto hanno dovuto lavorare insieme per ben sei mesi, prestando la massima cura ad ogni dettaglio.

La componente interattiva prevede una esperienza digitale per il lettore man mano che si va avanti nella lettura della storia, con foto, video, mappe. Il lettore può scegliere cosa approfondire, cliccando per scoprire contenuti più dettagliati, o cosa tralasciare.

Secondo la direttrice Jill Abramson, dopo solo una settimana dalla pubblicazione online il New York Times poteva vantare:

- Circa dieci mila condivisioni su Twitter
- Quasi tre milioni di visite
- Quasi quattro milioni di visualizzazioni della pagina
- Un massimo di ventidue mila visitatori contemporaneamente connessi
- Una media di dodici minuti di permanenza all'interno della pagina.

Un esempio italiano è il recente articolo pubblicato su la Repubblica, in collaborazione con Il Tirreno, realizzato insieme ad un team del CNR di Pisa, dal titolo *Viareggio, la strage che viene da lontano*.



Immagine di presentazione dello storytelling giornalistico *Viareggio, la strage che viene da lontano* (www.repubblica.it)

“Il nostro obiettivo a lungo termine è quello di realizzare un racconto multimediale completo e funzionante non solo sul pc, ma anche su tablet e smartphone. È raro infatti trovare al momento, sia nel panorama italiano che internazionale, storytelling che riescano a funzionare bene su tutti i device e noi possiamo dire di esserci riusciti.” Sono queste le parole degli informatici e dei giornalisti che, lavorando insieme, hanno realizzato il progetto.

Interactive storytelling

Il giornalismo interattivo fa parte del fenomeno più generalmente conosciuto come Interactive storytelling. Il termine fu coniato da Chris Crawford, il quale definisce lo storytelling come “a form of interactive entertainment in which the player plays the role of the protagonist in a dramatically rich environment”.

Si tratta di una forma di intrattenimento nel quale gli utenti creano o influenzano una narrazione attraverso le proprie azioni. Ciò può accadere in modi differenti: agendo come protagonista della trama narrata o modificandone vari elementi.

Ovvero, si tratta di uno strumento rivoluzionario nel cui l'utente può influenzare in tempo reale ciò che viene raccontato. Vi è tutto un dibattito sulla natura della relazione che intercorre tra interactive storytelling e videogames.

Façade è un progetto creato da Michael Mateas e Andrew Stern basato su un Sistema di intelligenza artificiale ed è riconosciuto come il primo vero software di interactive storytelling. Si basa sul testo e sull'analisi del linguaggio naturale per dirigere l'azione.

L'utente, o sarebbe meglio dire il giocatore, viene invitato a casa di Grace e Trip indossando i panni di un amico di famiglia per bere qualcosa. Façade permette al giocatore, attraverso l'uso di un software capace di analizzare il linguaggio naturale di scrivere delle frasi per, effettivamente, parlare alla coppia dei personaggi aiutandoli con i loro problemi, dando loro dei consigli, portando uno dei due ad allontanarsi o ad essere cacciati di casa. Il giocatore assume così un ruolo realmente attivo, potendo spaziare da un argomento all'altro, ed entra personalmente a far parte del sistema dei personaggi. Dopo l'esperienza di gioco è possibile rileggere tutte le conversazioni ottenute, salvate come file di testo. Gran parte delle esperienze di gioco termina con la coppia che, dopo una lite, tenta una parziale riconciliazione, pregando l'amico (il giocatore) di lasciare la casa, spesso capita che Grace e Trip si sentano talmente offesi dal giocatore da sbatterlo fuori. E' anche possibile convincere i due a far pace o spingere uno a lasciare l'altro.



Screenshot del gioco (www.InteractiveStory.net)

A causa dell'avanzamento della tecnologia e del web stiamo assistendo ad un incremento dell'intrattenimento digitale che hanno a che fare col mondo della cultura. Oltre a Façade un buon esempio di tale avanzamento è Storytron, un programma scritto in Java che permette di creare una storia interattiva.



Logo di storytron (www.storytron.com)

Interactive storytelling e interactive fiction divergono tra loro dal momento che interactive storytelling si concentra principalmente sulla trama e sulle circostanze, mentre l'interactive fiction games punta sul risolvere dei puzzle e nella navigazione di varie circostanze. Le due pratiche sono però simili per la forma di scrittura non lineare. Va però detto che ciò non è sempre vero: soprattutto negli ultimi anni l'industria videoludica sta migliorando notevolmente le capacità di narrare e raccontare eventi, puntando sulla novità espressiva che essi rappresentano. Come nel tradizionale storytelling anche qui il contenuto è la chiave. Se la storia non è sviluppata seriamente l'intero videogioco ne risulta penalizzato, per questo è necessaria una trama forte e significativa. I videogiochi interattivi si sposano bene con il fantasy e la fantascienza, così come con racconti storici e realistici. Il giocatore interagisce con il mondo creato attraverso una esperienza visiva, auditiva, di movimento e di immersione nello storytelling. L'esperienza può essere vissuta singolarmente ma se giocata online si può creare un contesto di interattività con

numerosi altri utenti. Gli eventi cambiano in base alle decisioni prese dal protagonista, ovvero dal giocatore stesso.

L'idea di sviluppare una storia con molteplici finali non è del tutto nuova, l'idea di interactive storytelling è nata infatti già negli anni Settanta con *Choose your own adventure*, dei libri che dirigevano il lettore verso pagine differenti in base alle scelte disponibili previste dal libro. Tuttavia con l'avvento dell'informatica l'interactive fiction e lo storytelling diventano sempre più popolari grazie ad una serie di nomi famosi come Mass Effect, Dragon Age o Indigo Prophecy.



Screenshot dal sito di Mass Effect (<https://masseffect.bioware.com/>)

L'interactive fiction e storytelling hanno due significanti elementi, ovvero la storia e l'interattività. Una buona storia porta ad una buon script, e degli script che fanno uso di una effettiva interattività possono essere estesi in una ricca esperienza finale per l'utente.

Lo sviluppo di questo tipo di media richiede una attenta pianificazione e considerazione del contenuto. Solitamente uno storyboard è il primo tipo di elemento prodotto. Tuttavia una storia con elementi interattivi è molto più complessa rispetto ad una tradizionale storia lineare, per cui per sviluppare una storia interattiva è necessario creare uno

schema di organizzazione per ogni parte della storia. E' uno schema che ha bisogno di lavorare bene per far notare all'utente le diverse scelte che è possibile prendere.

Per creare una storia interattiva l'autore dovrebbe iniziare con un setting e almeno un personaggio. I personaggi, sia inventati che reali, evolvono con l'esperienza, hanno bisogni, desideri e motivazioni che sono uniche per il loro background, e con l'environment che si portano dentro, esattamente come teorizzato da Propp e Greimas. Due sono le cose che rivelano di più su un personaggio: azione e dialoghi. I dialoghi sono estremamente importanti in uno scenario interattivo perché permette all'autore di comunicare direttamente con il lettore, che in questo caso è l'utente o il giocatore, attraverso i personaggi stessi.

Uno dei giochi maggiormente basato sullo storytelling è stato messo in commercio nel 2013, si tratta di *Gone Home*. E' un gioco in prima persona nel quale si vive la storia nei panni di una ragazza di vent'anni, ambientato negli anni Novanta, la quale dopo aver vissuto all'estero per un anno ritorna dalla propria famiglia che vive in una nuova casa nel Portland, in Oregon. Ma una volta arrivata non trova nessuno e nessuna possibile spiegazione. Il giocatore esplora la casa abbandonata e ispeziona i vari oggetti ritrovati, legge note, libri, appunti nella speranza di ricostruire l'accaduto e ritrovare la propria famiglia.



Screenshot dal gioco Gone Home.

E' difficile in casi come questo stabilire il confine tra un gioco e una interactive fiction. Spostandosi di stanza in stanza si mettono insieme i pezzi del racconto, la protagonista scopre eventi riguardanti la sua famiglia proprio come accade nei romanzi o nei film

gialli. Inoltre crea una grande intimità tra il giocatore e l'intera storia, grazie alla piena immedesimazione che viene a crearsi con il protagonista la storia risulta davvero coinvolgente.

Ken Levine, il creatore e main writer di *Bioshock* e *Bioshock Infinite* ha creato storie che rivaleggiano con grandi romanzi e film. Gli sviluppatori della Naughty Dog hanno rilasciato nel 2013 *The Last of Us*, considerato uno dei giochi dell'anno e vincendo vari premi. Il segreto di questa vittoria sta proprio nel pacing dello storytelling e nella costruzione dei mondi virtuali. Mentre la grafica è la copertina di un videogioco, un crescente numero di sviluppatori si rende conto che il mercato basato sulle storie è in pieno sviluppo.

Stessa cosa accade per David Cage, fondatore di Quantic Dream e scrittore e sceneggiatore francese. Il suo ultimo lavoro, *Beyond: Two souls*. Il gioco è realizzato con la tecnologia Motion Capture in grado di dare ai volti ed animazioni un elevato realismo. Infatti la protagonista Jodie viene "interpretata" e modellata sulle fattezze dell'attrice Ellen Page.

Conclusioni

Per chi si occupa di creare storie le nuove tecnologie possono fornire materiali nuovi e nuovi metodi d'espressione. Più si aprono maggiori possibilità per creare scenari complessi e una capacità di modellare e creare mondi in 3D. Bisogna chiedersi come migliorare la propria arte, renderla più brillante ed espansiva, aumentare l'immedesimazione e la profondità. La maggior parte delle case produttrici di videogiochi hanno abbracciato lo stile e il look dei film epici e fantascientifici, e tendono a rendere ogni personaggio ed ogni luogo con maggiore realismo, maggiori effetti e una migliore modellazione rispetto a come accadeva anni fa.

Inoltre nuove forme artistiche di racconti digitali nascono con rapidità, come abbiamo visto nel caso dello digital storytelling, dello storytelling giornalistico e dell'interactive storytelling.

In definitiva ciò che è necessario chiedersi è cosa possono fare queste tecnologie per facilitare il coinvolgimento, come possono avvicinarci gli uni con gli altri, come accade appunto con i vari progetti di digital storytelling, o come possono cambiare il nostro modo di conoscere eventi e informazioni.

Bibliografia e sitografia

- Garcia, Mario R., The Guardian: Elevating multimedia storytelling, 4 novembre 2013, in http://garciamedia.com/blog/pthe_guardian_elevating_multimedia_storytelling_p
- Garrison Lynsea, Game creator use literary tricks – and lure audience, 13 dicembre 2013, in <http://www.bbc.com/news/magazine-25305351>
- Howitt Grant, Writing video games: can narrative be as important as gameplay?, 21 febbraio 2014 in www.theguardian.com/culture/australia-culture-blog/2014/feb/21/writing-video-games-can-narrative-be-as-important-as-gameplay
- Loge Ken, Interactive Storytelling in <http://dreamsteep.com/writing/media-arts-production/197-interactive-storytelling.html>
- Long Neil, Writer's roundtable: the state of storytelling and what's next for videogame narrative, 27 febbraio 2014 in <http://www.edge-online.com/features/writers-roundtable-the-state-of-storytelling-and-whats-next-for-videogame-narrative/>
- Monson Ander, Are videogames the future of storytelling?, gennaio 2014 In <http://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/18202/1/are-video-games-the-future-of-storytelling>
- Rivoltella Pier Cesare, L'analisi della narrazione: aspetti teorici e di metodo in R.Giannatelli, P.C. Rivoltella (a cura di), Teleduchiamo, Elledici, Torino-Leumann 1994
- Steven Petite, The rise of storytelling in videogames, Huffingtonpost.com, 4 gennaio 2014 in http://www.huffingtonpost.com/steven-petite/video-games-storytelling_b_5060095.html
- Shapiro Jordan, The Future Of Video Games Is Also The Future Of Storytelling, 17 giugno 2013 in <http://www.forbes.com/sites/jordanshapiro/2013/06/17/the-future-of-video-games-is-also-the-future-of-storytelling/>
- Simi Lelio, Storytelling multimediale: Il racconto giornalistico e l'evoluzione dello "Snowfalling", 17 dicembre 2013 in <http://senzamegafono.com/2013/12/17/storytelling-multimediale-il-racconto-giornalistico-e-levoluzione-dello-snowfalling/>

- Wikipedia, voce Teorie di Propp in [http://it.wikipedia.org/wiki/Schema di Propp](http://it.wikipedia.org/wiki/Schema_di_Propp)
- Wikipedia, voce Facade in [http://en.wikipedia.org/wiki/Fa%C3%A7ade \(interactive story\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Fa%C3%A7ade_(interactive_story))
- Wikipedia, voce Interactive storytelling in [http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive storytelling](http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_storytelling)
- Wikipedia, voce Interactive fiction in [http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive fiction](http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_fiction)
- Wikipedia, voce Visual Novel in [http://en.wikipedia.org/wiki/Visual novel](http://en.wikipedia.org/wiki/Visual_novel)
- Wikipedia, voce Narrazione in <http://it.wikipedia.org/wiki/Narrazione>
- <http://www.indire.it/>
- <http://storycenter.org/>
- <http://www.jasonohler.com/storytelling/index.cfm>
- <http://it.masternewmedia.org/storytelling-come-perche-utilizzarlo>
- <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/index.cfm>
- <https://masseffect.bioware.com/>
- <http://jimromenesko.com/2012/12/27/more-than-3-5-million-page-views-for-nyts-snow-fall/>
- <https://source.opennews.org/en-US/articles/how-we-made-snow-fall/>
- <http://static.repubblica.it/iltirreno/viareggio-la-strage-che-viene-da-lontano/>
- <http://www.interactivenarratives.org/>
- <http://emporiowinkler.com/2013/10/15/trame-possibili-i-modelli-narrativi/>
- <http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/#/?part=tunnel-creek>