

A cura di:  
Roberto Grassi  
<http://www.terradif.net>  
[rgrassi1970@gmail.com](mailto:rgrassi1970@gmail.com)

• **Contributi/  
Feedback**

**Inviare il vostro  
materiale a:  
[rgrassi1970@gmail.com](mailto:rgrassi1970@gmail.com)**

**In questo numero:**

**Teoria della  
Hyperfiction, di  
S.Svensson**

**Il cacciucco e le  
quarant'ore, di A  
Biagetti**

**Numero 2**

**Ottobre 2008**

## Editoriale

Siamo al secondo numero della newsletter di Terra d'IF.

In questo numero troverete due interessanti articoli.

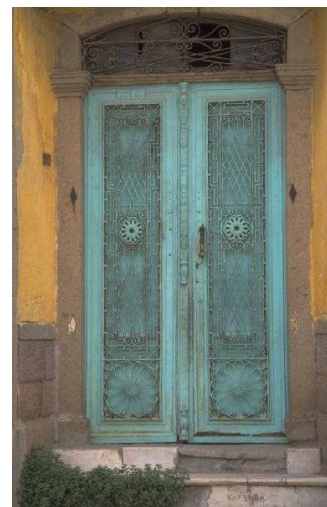
Il primo sulla hyperfiction, una forma particolare di letteratura elettronica.

Il secondo è una replica di Alessandro Biagetti all'articolo di Lorenzo Trenti del primo numero.

Questo secondo articolo mi consente anche di stimolare tutti voi a collaborare con articoli inediti sugli argomenti di narrazione ed interazione, sia nei giochi che nella letteratura.

Buona lettura...

Rob

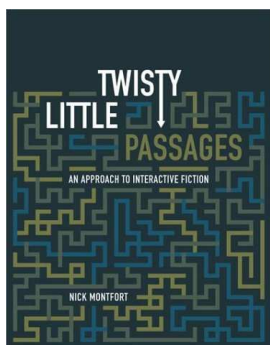


 **Il lettore deve avere una buona conoscenza degli argomenti trattati.**

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

 **Articolo per tutti.**

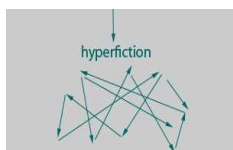
## Novità e Segnalazioni



Interactive fiction — la cui forma più nota è il gioco e l'avventura testuale non ha ricevuto molta attenzione dalla critica, così come altre forme di letteratura elettronica come la fiction ipertestuale e i programmi conversazionali noti come chatterbots. *Twisty Little Passages* (il titolo si riferisce al labirinto di "Adventure", la prima interactive fiction) è il primo libro che analizza in dettaglio questa forma di letteratura, esaminandolo dalle prospettive di gioco e lettera-

rie. Nick Montfort, che è anche autore di interactive fiction, offre sia agli affezionati del genere che a chi si avvicina per la prima volta un modo per approcciare la interactive fiction in modo più soddisfacente.

*Nick Montfort è professore assistente di "digital media" al MIT, dove continua a sviluppare giochi, poemi ed altri progetti digitali.*



HyperFiction



**Teoria della Hyperfiction**

By S.Svensson - traduzione di Roberto Grassi

<http://www2.slagelse-gym.dk/web/st/engelskmappe/undervisning/hyperfiction/hyperfiction%20theory.html>

Il termine "ipertesto" si riferisce al modo in cui il testo su internet viene presentato come blocchi di testo collegati in vario modo. Questo concetto del rimando è già noto dalle enciclopedie cartacee, ad esempio quando cerchiamo una parola e troviamo dei riferimenti ad altre parole e concetti.

Se usiamo lo stesso principio per creare letteratura, lo possiamo chiamare hyperfiction o Interactive Fiction. Questo genere di letteratura è riuscita ad esistere per un po'. Pensate ai vecchi libri "Choose Your Own Adventure", ma il termine hyperfiction è nato con Internet e può essere usato per classificare tutta quella letteratura con una struttura narrativa inusuale e che ha un certo grado di interazione per il lettore.

La Hyperfiction può essere basata su carta o su computer, ma lo sviluppo di internet ha senza dubbio espanso le possibilità per strutture di link complesse, ad ha introdotto la possibilità di inserire grafica, film e suoni.

**Letteratura Tradizionale**

Secondo Aristotele (384-322 A.C.), tutta la letteratura propriamente detta deve avere un inizio, un centro ed una fine, come ad esempio, l'introduzione di una storia, l'ambientazione ed i personaggi, lo sviluppo di una storia e la sua conclusione. Questo non implica necessariamente che lo sviluppo cronologico sia sequenziale, alcune storie infatti iniziano "in medias res" o hanno dei flashback, ma la cosa importante è che **l'autore ha bloccato la sequenza degli eventi.**

Se leggete un libro tradizionale, dovete leggerlo dall'inizio alla fine; per seguire la sequenza lineare decisa dall'autore. Da Aristotele, questi principi hanno costituito il focus principale per la maggior parte delle teorie della narrazione:

- Un inizio - un centro - una fine
- Struttura lineare
- Sequenza degli eventi bloccata

**HyperFiction**

La Hyperfiction, invece non segue questi principi. Un lavoro di hyperfiction

potrebbe avere un punto di partenza, ma da quel punto il lettore deve scegliere come proseguire. Dunque, inizia una interazione tra il lettore ed il testo, la struttura narrativa diventa non-lineare e la sequenza degli eventi è aperta. Dunque, per compararlo con la letteratura tradizionale, la hyperfiction consiste in testo dinamico basato sui seguenti principi:

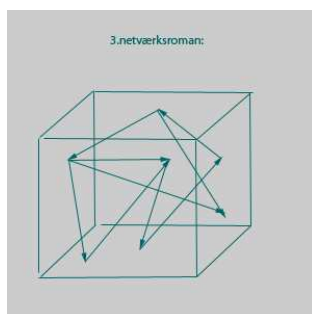
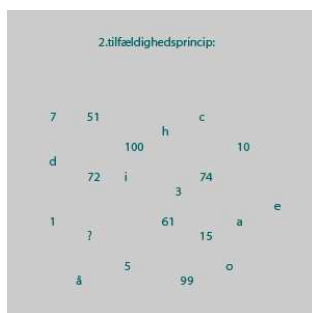
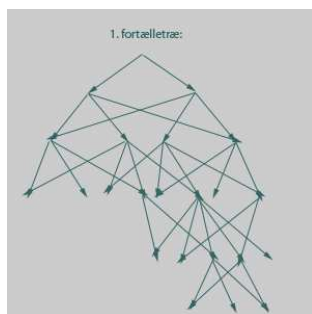
- Interazione da parte del lettore
- Struttura non-lineare
- Sequenza degli eventi aperta

**Strategie di narrazione**

L'autore perde una parte del controllo sul plot e sulla sua esperienza del lavoro, ma il lettore acquisisce influenza sulla sua esperienza di lettura. Un lavoro di hyperfiction nasce attraverso la navigazione del lettore; nel modo in cui il lettore trova percorsi di lettura attraverso i labirinti di cui il lavoro è costituito. Naturalmente, l'autore ha ancora una parte di controllo sul proprio lavoro, ad esempio nel modo in cui costruisce la struttura dei collegamenti tra le porzioni di testo. I seguenti tre modelli descrivono le opzioni per i tre modelli di struttura dei collegamenti.

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ Stine Svensson è □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ docente di Inglese □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ e di Arte in un □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ liceo della □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ Danimarca □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

- Percorso singolo: la scelta di un percorso elimina gli altri e l'autore può scegliere di restringere il numero di percorsi disponibili. In inglese si chiama "Pick-a-Path stories", in danese "fortælletræ"
- Percorso multiplo: l'autore non ha creato una struttura definita da seguire ed il lettore può scegliere qualunque percorso. Le possibilità sono quasi illimitate. In inglese si chiama "Random Stories", in danese "tilfældighedsprincip"
- La rete: all'interno di una rete limitata, alcuni punti fissi assemblano la storia, ad esempio personaggi od eventi menzionati molte volte. In inglese si chiama "Grids", in danese "netværksroman"



Questi tre modelli descrivono la narrativa come strutture di link. Un altro modo di guardare l'hyperfiction potrebbe essere quella di un mistero che deve essere creato/codificato in un certo modo e letto/decodificato in un altro.

Queste tre immagini descrivono i principi che guidano la storia ed il plot nella hyperfiction:

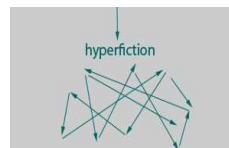
- **Jig-saw:** una storia frammentata dove le parti devono essere messe insieme per creare una

unità comune.

- **Collage:** una storia frammentata in cui le parti possono essere in maniera isolata ma possono essere integrate in struttura più grande per creare una unità comune.

- **Concept:** una storia in cui la frammentazione è basata su un concetto particolare, che deve essere riconosciuto perché la storia si

possa decodificare.



**Strategie di lettura**

Quando un testo è strutturato in modo diverso dal solito, dobbiamo anche leggerlo con aspettative differenti.

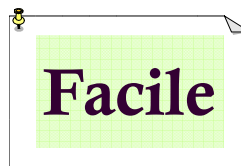
**Strategie per la lettura di letteratura tradizionale**

- Leggiamo tutto per essere sicuri che non ci siano aspettative non soddisfatte
- Possiamo leggerlo solo una volta
- Possiamo solo seguire la narrativa lineare
- E possiamo farlo secondo le regole tradizionali di frasi, paragrafi, capitoli, etc...

**Strategie per la lettura della hyperfiction**

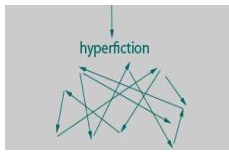
- E' impossibile leggere tutte le combinazioni possibili della narrazione
- Dobbiamo leggere alcune parti anche più volte
- Possiamo scegliere

**HyperFiction**

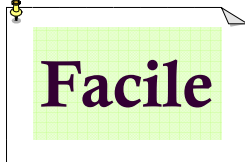


Bibliografia

I. T. Hanghøj & N. Knudsen: *Når nye medier fortæller* (Gyldendal, 2005) p. 46-58.



### HyperFiction



- re linee narrative differenti
- Ma non abbiamo solidi appigli durante la lettura

Dunque, la hyperfiction è molto più interattiva e dà più scelte al lettore e maggiore influenza sulla narrazione. Ma, alla fine, questa interazione consiste in un duro lavoro, ed alla fine leggere la hyperfiction diventa uno sforzo per riuscire a trovare una fine, forse perché, siamo programmati per cercare sempre una fine a causa di tutta la letteratura tradizionale che abbiamo letto?

**Domande Fondamentali:**

La Hyperfiction pone domande fondamentali sulla struttura della narrazione, l'interazione del lettore, la natura della letteratura ed il ruolo dell'autore.

**Cosa è un testo?**

- Un sito web può essere considerato un testo per una analisi seria?
- I link corrispondono ai capitoli?

**Cosa è un lavoro di letteratura?**

- Le hyperfiction possono raccontare storie?
- La nostra attuale comprensione delle storie è troppo limitata?

- La hyperfiction può essere considerata letteratura?

**Cosa è un autore?**

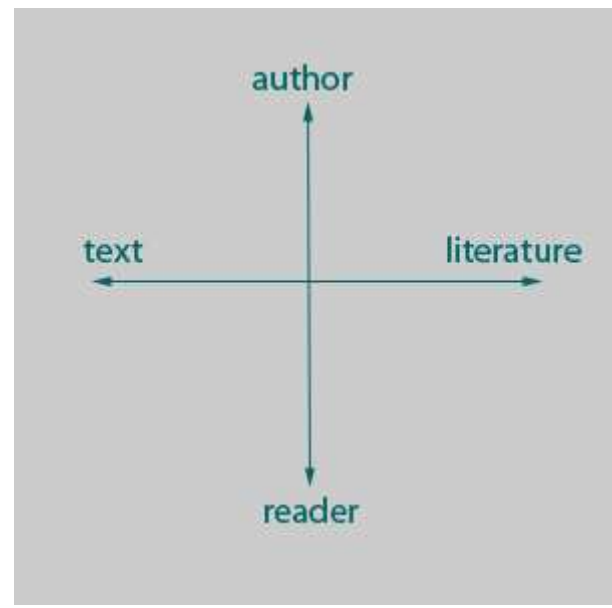
- Se un autore ha perso il controllo del testo, quale nome dovrebbe comparire sulla copertina del libro o sulla pagina principale del sito web?

**Cosa è un lettore?**

- La hyperfiction, in realtà, è creata dall'autore o dal lettore?

Provate a ragionare sul diagramma seguente...

- □ □ □ □ □ □ □ □ □
- 
- 
- **Le** □
- **hyperfiction** □
- **possono** □
- **raccontare** □
- **storie?** □
- 
- 
- **La nostra** □
- **attuale** □
- **comprension** □
- **e delle storie** □
- **è troppo** □
- **limitata?** □
- 
- 
- □ □ □ □ □ □ □ □ □



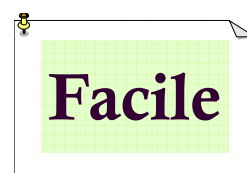
**Il cacciucco e le quarant'ore**

**Di Alessandro Biagetti**

**Replica all'articolo "Esiste una letteratura che non sia interattiva", di Lorenzo Trenti**



**Generale**



Ho un certo senso di timore nell'iniziare a scrivere questo articolo: Lorenzo Trenti è a suo modo un piccolo guru all'italiana del Gioco di Narrazione, e criticare un guru non è mai cosa facile.

Però quello che ha scritto nell'ultimo numero di Terra d'IF non mi convince per nulla.

Allora mi rifaccio, per prendere un po' d'auto-rità, da due espressioni della saggezza popolare tipica della mia terra labronica: la cucina e i proverbi.

Il piatto tipico della provincia di Livorno, come tutti saprete, è il cacciucco. Si tratta di un piatto unico a base di pesce, che NON è una zuppa di pesce anche se da lontano può assomigliare ad un minestrone di roba ittica con pomodoro e pane abbrustolito.

La cosa più particolare del cacciucco, motivo per cui il cacciucco richiede una lunga preparazione e per cui mia madre non vuole imparare a farlo, è che ogni tipo di pesce ha bisogno di essere cotto a parte e solo alla fine, assieme al pomodoro, si uniscono nella cottura finale le molteplici varietà di pesce con la lisca oppor-

tunamente puliti e tritati, il polpo tagliato grossolanamente, i frutti di mare e tutto il resto. Ogni ingrediente si lavora a parte rispettandone i tempi di cottura: solo così viene un buon cacciucco. In altre parole, ogni cosa può confrontarsi con le altre, interagire e "fondersi" in un qualcosa di più ampio solo se alla base c'è il rispetto della fisionomia propria di ciascun elemento.

Le teorie forgiste ed il Big Model, parlando di consenso sulla condivisione di uno spazio immaginario (vedi il cosiddetto "Principio di Lumpley") in qualche modo toccano un punto centrale di ogni tipo di contaminazione tra generi: non può esistere una fusione tra realtà diverse, pur se omogenee, se prima non si è trovato un terreno condiviso solido su cui porre le fondamenta del connubio, tenendo però bene a mente che se è vero che la ricetta del cacciucco è un "terreno condiviso" che può tenere insieme vari prodotti ittici, neanche nel cacciucco il polpo diventerà la stessa cosa di una triglia.

Lo stesso, e mi avvicino al punto dopo questa

divagazione gastronomica, dovrebbe valere anche per la narrazione e i giochi di narrazione.

Il gioco e la narrazione hanno una matrice comune, ovvero appunto il "far finta che", che in inglese potrebbe rendersi bene con il concetto (anche) forgista di Shared Imaginary Space ma che in italiano rievoca la parola illusione, dal latino in-ludere che significa "stare al gioco", mettersi dentro uno spazio finzionale con le sue proprie regole di realtà e credibilità.

Questa realtà di fatto che è ormai cosa pacificamente ammessa da tutti coloro che si interessano di certi argomenti ad ogni livello, ovvero che alla base di tutto ciò che permetta all'uomo di elevarsi al di sopra di una logica di calcolo e di rigida consequenzialità per sognare" una realtà diversa ci sia un meccanismo di illusione, non coincide necessariamente con l'affermazione, secondo me errata, che tutta la letteratura sia interattiva.

Attenzione, però. Non sto dicendo che l'elemento di interazione sia estraneo dalla letteratura. Dico solo che tutti gli elementi nella narrati-

□ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ Alessandro Biagetti □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ (Cecina 1977) è □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ un ex-sacerdote □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ cattolico un po' □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ strambo e □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ sicuramente □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ eclettico: studia □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ teologia morale, □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ lavora come □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ esperto di □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ comunicazione e □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ docente di scrittura □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ creativa, legge □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ sociologia e passa □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ molto tempo a □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ vedere le barche a □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ vela dal bar del □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ porticciolo di □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ Cecina □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □





Generale



□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ **Di fatto si** □ □ □ □ □  
 □ **confonde** □ □ □ □ □  
 □ **l'interazione,** □ □ □ □ □  
 □ **che è una** □ □ □ □ □  
 □ **comunicazio** □ □ □ □ □  
 □ **ne** □ □ □ □ □  
 □ **bidirezionale** □ □ □ □ □  
 □ **collaborativa** □ □ □ □ □  
 □ **, con la co-** □ □ □ □ □  
 □ **creazione di** □ □ □ □ □  
 □ **elementi** □ □ □ □ □  
 □ **narrativi...** □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

va non-ludica che possono essere compresi, a torto o a ragione, come “interazione” non consentono di definire interattiva tutta la narrativa. Si rischia di confondere, considerandoli erroneamente simili, degli elementi radicalmente differenti. Di fatto si confonde l'interazione, che è una comunicazione bidirezionale collaborativa, con la co-creazione di elementi narrativi (per dirla con Eco), in cui esiste sicuramente una qualche bidirezionalità ma non direttamente collaborativa (Un autore comunica con il suo pubblico, ma non cambia certo le sue descrizioni sulla base delle co-creazioni dei suoi lettori!). Questa confusione forse un po' “sofista” è espressa nella provincia di Livorno con il proverbio, e scusate un attimo di turpiloquio vernacolare, che invita a “non confondere il culo con le quarant'ore”. Le Quarant'ore sono una pratica devozionale che consiste in quaranta ore ininterrotte di preghiera davanti al Santissimo Sacramento (l'ostia consacrata, per intendersi). Ora, immaginatevi la posizione di una giovane donna devota che sta pregando in ginocchio su di una panca. Immaginatevi anche che nella panca dietro a lei ci sia un giovanotto baldo e

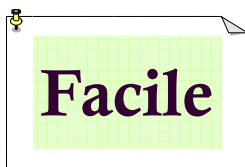
virile poco interessato alla sua propria anima ma molto interessato agli attributi fisici della signorina: ecco, quel signore senza volto né nome ha dato vita al proverbio secondo cui l'attenzione rivolta ad un posteriore femminile non deve essere confusa con la devozione al mistero che la fede cristiana considera sacro al massimo grado. Grazie al fatto che quel maleducato giovanotto ha allungato la mano dalla sua panca, la cultura vernacolare di Livorno ha un proverbio in più, e grazie al fatto che il proverbio esiste ve l'ho raccontato, e grazie a questo semplice racconto abbiamo anche l'esempio pratico di quello che affermo quando dico che la diegesi narrativa in senso letterario (diciamo: la letteratura in senso proprio) NON sia interattiva. Immaginatevi quanto vi pare, il proverbio non cambia. Umberto Eco e Joseph Conrad, citati da Lorenzo Trenti, esprimono una verità fondamentale. Ovvero che senza uno spazio immaginario condiviso (che Eco chiama mondo finzionale) non esiste possibilità di narrazione. Ciascuno di voi sa cos'è una chiesa, un altare, una panca da chiesa. Ciascuno di voi sa come una persona inginocchiata mostri involontaria-

mente il posteriore a chi le sta dietro, soprattutto se nell'atto della preghiera compie dei pur piccoli movimenti ondulatori in avanti. Ciascuno di voi sa in linea generale come sia fatto un culo. Ecco fatto lo spazio immaginario condiviso: abbiamo immaginato assieme questa situazione che tramanda il proverbio. Questo è il trampolino di lancio della co-creazione del mondo narrativo, ovvero di quel mondo in cui prende vita la storia nell'immaginario di chi fruisce della storia stessa. Una comunità devota e bigotta in un paesino marittimo, il lunedì dopo Pasqua, una donna giovane che partecipa alla maratona di preghiera delle Quarant'ore, un giovane forse represso, forse segretamente invaghito della ragazza, che la segue in chiesa con intenti contemplativi completamente diversi da lei... immaginate, ed avremo creato assieme questo piccolo mondo e questa piccola storia. Ma non avremmo interagito: sarà una collaborazione “a distanza”, in cui ciascuno si tiene la propria chiesetta e la propria ragazza devota nella propria testa, e per quanti particolari possa aggiungere non mi racconterà mai la storia come nel frattempo me la immagino io.





**Generale**



□ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
**Gioco e**  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
**letteratura**  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
**sono, per**  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
**sintetizzare il**  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
**mi o**  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
**criticabilissim**  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
**o pensiero,**  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
**come due**  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
**fratelli che**  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
**provengono**  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
**entrambi**  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
**dall'insoppri**  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
**mibile**  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
**desiderio**  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
**umano di in-**  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
**lusione.**  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

neppure Co.Op., uno dei regolamenti di metagioco sviluppati da Lorenzo) a meno che non siano curiosi di capire "di cosa si tratta" per diventare a loro volta giocatori. Al contrario l'arte, e la cultura in tutte le sue forme, è sostanzialmente per altri (o anche per altri), che non sanno magari nulla delle tecniche e delle regole dell'arte stessa, ed include necessariamente nel suo sviluppo la fruizione da parte di un pubblico di spettatori più o meno attivi e comunicanti. Io ho elaborato, sulla scia di alcuni appunti di Roberto (Storie di Carta), un piccolo e banalissimo gioco di carte per creare storie. Lo uso nei miei corsi di scrittura. Ma questo non è che uno strumento, un mezzo innanzitutto per divertirmi con gli allievi e poi per riattivare la loro creatività al momento in cui capiscono, appunto, che non devono scrivere solo per sé (ma semmai di sé). In quel momento la loro creatività (fondamentalmente isterica) si blocca e non scrivono più, perché hanno paura di esporsi. Le storie che nascono con le carte, sono belle e interessanti, mediate da una regola esterna (in gergo si direbbe un limite), e rielaborarle ha portato a dei bei racconti... Ma se uno "spettatore"

partecipasse dall'esterno a quel gioco, non capirebbe bene la storia, e dovrebbe per forza "inter-venire" nel gioco per sentirsi veramente inter-attivo (scusate l'intrigo di parole). Gioco e letteratura sono, per sintetizzare il mio criticabilissimo pensiero, come due fratelli che provengono entrambi dall'insopprimibile desiderio umano di inclusione, ovvero di creazione di realtà diverse da quelle che offre la vita concreta. Possono collaborare a fare un ottimo cacciucco, come il polpo e la triglia entrambi figli dell'unico mare, ma solo se rispettandone le peculiarità. Altrimenti, come nel proverbio delle quarant'ore, la loro unione non può che causare spiacevoli ed inopportuni inconvenienti in chi gioca o narra, con effetto negativo tanto per la narrazione quanto per il gioco.



A cura di:  
Roberto Grassi  
<http://www.terradif.net>  
[rgrassi1970@gmail.com](mailto:rgrassi1970@gmail.com)

#### Contributi/Feedback

Inviare il vostro  
materiale a:  
[rgrassi1970@gmail.com](mailto:rgrassi1970@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

#### Teoria della Hyperfiction

Un articolo estremamente interessante che introduce i concetti della hyperfiction e del concetto di interazione nel campo della hyperfiction.

In particolare introduce interessanti domande sul ruolo dell'autore e del lettore che si intersecano, sfumando e rendendo poco chiaro chi sia uno e chi sia l'altro.

Un buon articolo introduttivo sulla hyperfiction che consiglio a tutti.

#### Il cacciucco e le quarant'ore

Una simpatica risposta di Alessandro Biagetti all'articolo di Lorenzo, che chiarisce e distingue il concetto di creazione collaborativa dal concetto di interazione.

Vivamente consigliato...

