

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.

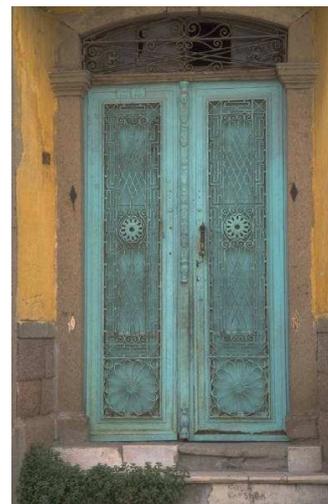
Il primo sulla hyperfiction, una forma particolare di letteratura elettronica.

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

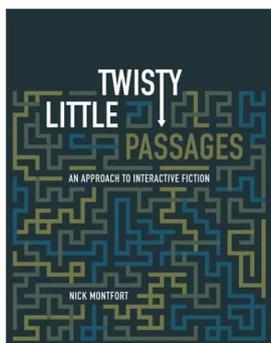


 **Il lettore deve avere una buona conoscenza degli argomenti trattati.**

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

 **Articolo per tutti.**

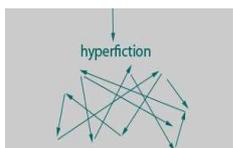
## Novità e Segnalazioni



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 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □





**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 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □







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)



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...