

Le due tabelle che seguono propongono alcuni esempi di problemi e di relative soluzioni mediante la scrittura di istruzioni.

2.3 Esempi di elementi di gioco (problemi e soluzioni)

Se vuoi...	Istruzioni	A cosa serve?
... che ci sia un oggetto che il protagonista della storia può incontrare e raccogliere	Scrivi nel primo capitolo (set: \$oggetto to false) per indicare che inizialmente il protagonista non possiede l'oggetto	Nel corso della storia, il protagonista potrebbe svolgere certe azioni solo se fosse entrato prima in possesso di certi oggetti.
... che il protagonista raccolga l'oggetto	(set: \$oggetto to true)	
... che il protagonista abbandoni l'oggetto	(set: \$oggetto to false)	
... stabilire se il protagonista possiede l'oggetto	(if: \$oggetto)[<i>testo che appare solo se l'oggetto è presente</i>]	
... che sia gestito un punteggio	Scrivi nel primo capitolo (set: \$punteggio to 0) per indicare che inizialmente il punteggio vale 0	Nel corso della storia, il protagonista potrebbe svolgere certe azioni solo se avesse ottenuto un certo punteggio minimo.
... che il punteggio sia modificato	(set: \$punteggio to \$punteggio + 1) per indicare che il punteggio è incrementato di 1, o anche (if: \$prova_superata)[(set: \$punteggio to \$punteggio + 1)] per indicare che il punteggio è incrementato di 1 se la prova è stata superata	
... stabilire se il punteggio è maggiore di un certo valore	(if: \$punteggio > 5)[<i>testo che appare solo se il punteggio è maggiore di 5</i>]	
... che un capitolo includa una coppia di dadi che generano un numero	(set: \$ tiro_coppia to (random: 1,6) + (random: 1,6)) Risultato: \$ tiro_coppia	I dadi possono essere utili per determinare elementi aleatori, per esempio

Se vuoi...	Istruzioni	A cosa serve?
casuale somma		quanti punti perde il personaggio in un combattimento.
... che un capitolo includa un cronometro che si aggiorna automaticamente	<pre>(set: _x to 0) (live: 1s) [(set: _x to _x + 1) (print: _x)]</pre>	Un cronometro può essere utile per stabilire una durata massima per la soluzione di un certo problema.
...che dopo un certo tempo di attesa si passi automaticamente a un altro capitolo	<pre>(set: _x to 0) (live: 1s) [(if: _x < 5) [(set: _x to _x + 1) (print: _x)] (else:) [(go-to: "altro capitolo")]]</pre>	
... che si possa scegliere un nome per il protagonista della storia	Come ti chiami? (input-box: bind \$nome)	Personalizzare la storia può essere utile per migliorare il coinvolgimento del lettore-giocatore.
... che, una volta attribuito un nome, lo si visualizzi	Ciao \$nome!	
... inserire in un capitolo un menu a scelta multipla con una sola risposta corretta	<pre>(dropdown: 2bind _scelta, "scegli", "uno", "due", "tre") (live: 0.5s) [(if: _scelta is "scegli") [...](else-if: _scelta is "uno") [Giusto!] (else:) [Hai sbagliato]]</pre>	La scelta tra opzioni è un modo per introdurre alternative in una storia.
...inserire in un capitolo una domanda a testo libero, con un controllo di quanto digitato	<pre>(set: _domanda to "") (input-box: 2bind _domanda) (live: 0.5s) [(if: _domanda is "risposta") [Testo che appare quando la risposta è corretta]]</pre>	Le domande a testo libero consentono di mettere alla prova competenze o sottoporre enigmi.

Se vuoi...	Istruzioni	A cosa serve?
... riaprire la storia nello stato, e quindi in particolare dal capitolo, a cui si è giunti, invece che dal capitolo iniziale	<code>(save-game: "auto")</code> in un capitolo con tag "header" o "footer"	La memorizzazione automatica del progresso riduce il rischio di perdita di dati e migliora l'usabilità del sistema.

2.4 Esempi di elementi di presentazione (problemi e soluzioni)

Se vuoi...	Istruzioni	A cosa serve?
... introdurre in un capitolo una colonna sonora o dell'informazione audio	<code>(print: "url del file mp3 da riprodurre")</code>	Una colonna sonora può creare una particolare atmosfera nel capitolo, ed effetti sonori, come il rumore di un'esplosione, di una porta che si apre, ... possono aumentare il coinvolgimento.
... introdurre in un capitolo un video con comandi per la sua riproduzione	<code><iframe width="600" height="400" src="url del video"></iframe></code>	Un video può contribuire a rendere interessante la storia.
... introdurre in un capitolo un'immagine	<code></code>	Un'immagine può arricchire il testo di informazioni in formato visuale.
... introdurre in un capitolo il collegamento a una risorsa esterna	<code>(link-rerun: "Scegli qui per...") [(open-url: "url alla risorsa")]</code>	Collegamenti a risorse esterne permettono di fornire al lettore ulteriori informazioni o materiali correlati, come siti web esterni, documenti o video, arricchendo l'esperienza narrativa.
... che tutti i capitoli di una storia abbiano le stesse caratteristiche visuali, diverse da quelle predefinite	Scegli "# Stylesheet" dal menu "Story" e scrivi le istruzioni CSS richieste, per esempio <pre>tw-story { background-color: #ffffff; background-image:</pre>	Si possono stabilire le caratteristiche visuali della storia, in coerenza con il suo genere e in accordo a criteri di accessibilità, garantendo l'omogeneità

Se vuoi...	Istruzioni	A cosa serve?
	<code>url("url di un'immagine di sfondo");</code> <code>}</code>	di tutti i capitoli.
... che la storia sia organizzata in gruppi di capitoli, e che tutti i capitoli di ogni gruppi abbiano le stesse caratteristiche visuali, diverse da quelle predefinite	Dai un nome a ogni gruppo di capitoli. Scegli "# Stylesheet" dal menu "Story" e per ogni gruppo scrivi le istruzioni CSS richieste, per esempio <code>tw-story['nome del gruppo'] {</code> <code>background-color:</code> <code>#ffffff;</code> <code>background-image:</code> <code>url("url di un'immagine di sfondo");</code> <code>}</code> Per ogni capitolo del gruppo, nell'editor del capitolo aggiungi il tag <i>nome del gruppo</i> .	
... che alcuni o tutti i capitoli di una storia contengano una stessa informazione, per esempio un punteggio	Inserisci un capitolo di titolo comune e scrivi l'informazione da visualizzare, per esempio Hai \$punteggio punti Scrivi in ogni capitolo in cui deve comparire l'informazione (<code>display: "comune"</code>)	Si possono visualizzare delle informazioni comuni a più capitoli della storia senza doverle specificare in ogni capitolo.
... che sia nascosta la barra degli strumenti a sinistra della pagina, che contiene il pulsante per tornare alla pagina precedente	Scegli "# Stylesheet" dal menu "Story" e scrivi <code>tw-sidebar {</code> <code>display: none;</code> <code>}</code>	Ci certe storie si può voler evitare che il lettore-giocatore possa tornare alla pagina precedente, scoraggiando così un approccio a tentativi ed errori.

Altri esempi che potrebbero essere spiegati

Se vuoi...	A cosa serve?
... che la pagina mostri gradualmente porzioni di testo, seguendo un tempo predeterminato	Può essere utile per costringere il lettore a leggere secondo un ritmo preciso dialoghi, o a simulare conversazioni con strumenti di messaggistica (<i>chat</i>).
...che il testo cambi colore al passaggio o al clic del mouse	Rinforza il significato di alcuni elementi focali della storia (p.es, arrossisci per la vergogna!).

...inserire un drag and drop di una forma o foto che posizionata scateni un evento/azione	Utile per esercizi di metti in ordine o interazioni "scenografiche".
...gestire delle "vite" pena il game over del gioco e "ripartenza"	Utile per rendere il gioco più difficile evitando che l'utente scelga senza curarsi dei rischi.
... implementare una timeline visiva degli eventi	Offre una rappresentazione grafica del progresso della storia e delle scelte fatte dal lettore, facilitando la comprensione della trama e la navigazione tra i vari punti della storia.
... inserire un quiz a scelta multipla con più risposte corrette	Utile per inserire delle sfide .
... incorporare una funzione di traduzione automatica	Rende la storia accessibile a un pubblico più ampio, superando le barriere linguistiche e culturali.
... inserire una funzione di stampa	Per stampare per esempio un "attestato" o il risultato a cui è giunto il lettore-giocatore.
... integrare una modalità di lettura "notturna"	Migliora l'esperienza di lettura in diverse condizioni di illuminazione o aiuta magari gli utenti ipovedenti ad aumentare il contrasto.
....inserire un lettore vocale delle parti testuali	Strumento inclusivo aiuta studenti DSA o con qualche disabilità visiva.
...inserire un drag and drop di una forma o foto che posizionata scateni un evento/azione	Utile per esercizi di metti in ordine o interazioni "scenografiche".

3. Elementi di storytelling

Nei paragrafi che seguono proveremo a illustrare alcune tecniche narrative. Lo scopo non è, naturalmente, quello di fornire un resoconto dettagliato di tutti gli strumenti dello *storytelling*, né quello di affrontare in modo esauriente problemi di cui, generalmente, ci si occupa con gli strumenti di alcune discipline specifiche come la teoria della letteratura o la narratologia. Per avvicinarci, però, alla costruzione di una storia, dovremo prima familiarizzare con alcuni concetti e alcune tecniche fondamentali della scrittura, in modo da essere in grado di costruire una storia coerente ed efficace.

3.1 Struttura della storia e modelli narrativi

La struttura di un libro-game non differisce da quella di un racconto tradizionale, che si sviluppa, secondo la struttura canonica individuata dalla scuola dei formalisti e dagli studi di matrice strutturalista, in cinque fasi:

- 1) equilibrio iniziale;
- 2) esordio (rottura dell'equilibrio);
- 3) peripezie;
- 4) massima tensione;
- 5) scioglimento.

Nella prima fase viene esposta la situazione del protagonista, che risulta inevitabilmente turbata da un evento complicante (l'esordio). Ne seguono una serie di situazioni con processi di miglioramento e di peggioramento (peripezie) che portano a un momento di massima tensione (*Spannung*) e infine allo scioglimento della vicenda. In una vicenda semplice come la fiaba Hänsel e Gretel per esempio, lo schema del racconto avrà questa forma:

1. equilibrio iniziale: Hansel e Gretel vivono con i genitori, la famiglia è poverissima;
2. esordio: i genitori decidono di abbandonare i figli;
3. peripezie:
 - a. i fratelli riescono a tornare a casa con uno stratagemma;
 - b. si perdono;
 - c. raggiungono una casa di marzapane e ne mangiano alcune parti;
 - d. la padrona della casa li invita a entrare;
 - e. la signora si rivela una strega: imprigiona i fratelli per mangiarli;
 - f. Hansel inganna la strega e ritarda la sua morte;
 - g. la strega si spazientisce e decide di mangiare i bambini;
4. *Spannung*: la strega chiede a Gretel di infilare la testa nel forno, ma la bambina sfugge al tranello e la inganna a sua volta;
5. scioglimento: i fratelli tornano dal padre con un ricco tesoro.

Nell'ideazione di una storia ha senso che tutte le fasi siano presenti. Nel caso di un libro-game, tuttavia, bisognerà vigilare su tre aspetti:

- a) in un libro-game il lettore deve poter decidere come agire: per questo motivo ha senso che la narrazione non cominci con la situazione iniziale, ma in un contesto già definito ("in medias res"), nel momento dell'esordio o con la prima delle peripezie. Nei libri-game tradizionali la situazione iniziale del protagonista è spesso presentata come antefatto, in modo da calare il lettore nel mezzo dell'avventura;
- b) le peripezie devono moltiplicarsi per adempiere a più linee narrative, in modo tale che dallo stesso punto di partenza si diramino situazioni differenti;
- c) a seconda del tipo di testo (ci concentreremo più oltre sulle diverse possibili strutture dell'intreccio), è possibile prevedere anche molteplici Spannung o scioglimenti multipli.

In relazione ai punti b) e c), bisogna ricordare che uno dei principi dei libri-game è l'economia: non serve prevedere linee narrative completamente distinte; può essere utile, invece, fare in modo che le stesse peripezie siano accessibili da punti diversi della storia, in modo da moltiplicare le combinazioni narrative possibili. Allo stesso modo, gli stessi finali (per esempio la morte del personaggio o il suo successo) possono costituire l'esito di diverse Spannung.

Un interessante tentativo di individuare schemi comuni tra diversi tipi di libri-game è stato affrontato nel 2015, a partire dalle trame della serie statunitense *Choose Your Own Adventure*, da Kabo Ashwell sul suo blog¹. Al di là di modelli codificati (Ashwell ne individua ben 8) è bene puntualizzare quali sono le strutture da evitare. Un saggio di Sergio Cicconi dedicato alle narrazioni ipertestuali² ci aiuta in questo compito: per ottenere una struttura narrativa davvero interattiva, non bisogna utilizzare schemi con falsi disgiunzioni, che si ricongiungono immediatamente, conducendo il lettore, al di là, delle scelte operate, sempre sulla stessa linea narrativa (figura 13):

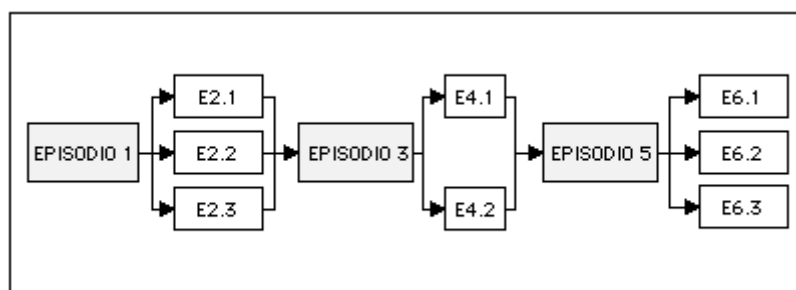


Figura 13 - Schema a false disgiunzioni.

¹

<https://heterogenoustasks.wordpress.com/2015/01/26/standard-patterns-in-choice-based-games/comment-page-1>.

² Cicconi S., *Le strutture della narrativa ipertestuale*, Quaderni di Ricerca e Didattica XVIII, Macerata: University of Macerata, 1997, <https://www.cisenet.com/?p=741>.

Sono da evitare anche le strutture che adottano uno schema completamente divergente, che separa cioè immediatamente i percorsi narrativi: in questo modo, infatti, l'effetto che si otterrà è più quello di una moltiplicazione delle storie, piuttosto che di una interattività (figura 14).

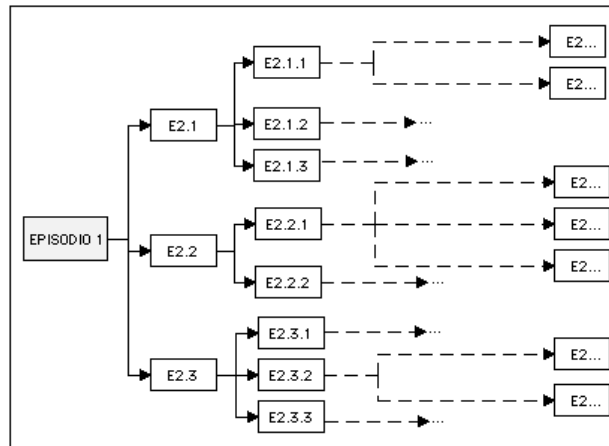


Figura 14 - Schema a disgiunzioni vere.

Qual è dunque una struttura efficace? A titolo puramente esemplificativo, possiamo considerare uno schema di libro-game effettivamente pubblicato. Il sito gamebooks.org, realizzato da Demian Katz, offre un interessante repertorio di mappe che consentono di analizzare la struttura di molti testi. Prendiamo, a titolo di esempio, lo schema del libro *The Video Avenger* di Douglas Colligan (figura 15):

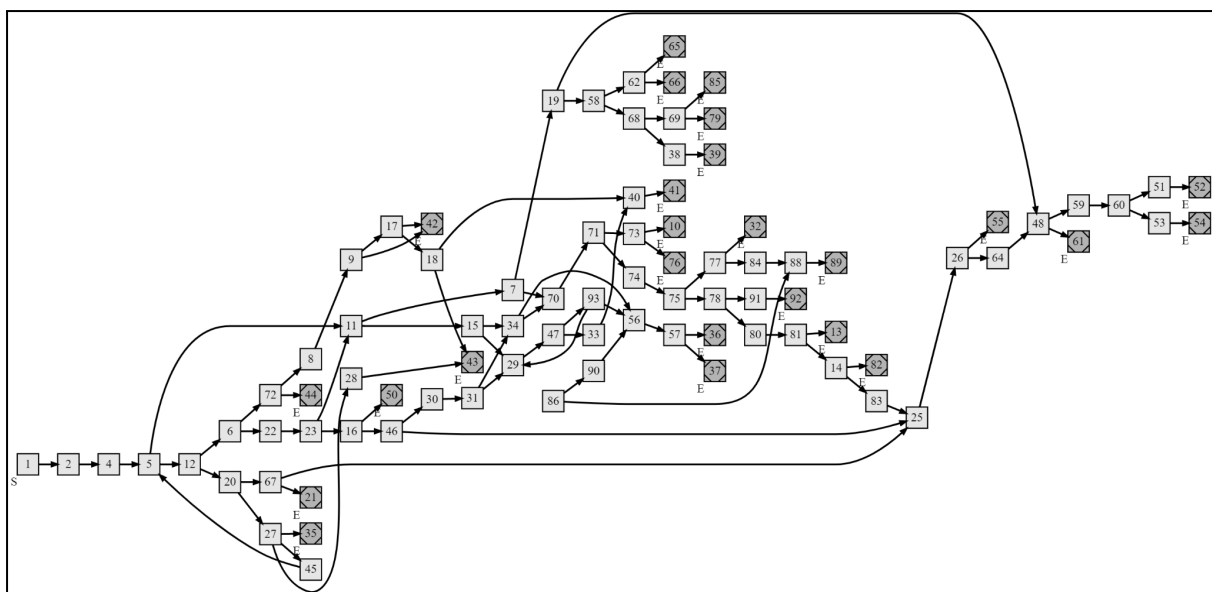


Figura 15 - Schema a rete.

Come si può notare, la struttura è del tipo che Cicconi definisce “a rete”: le stesse situazioni narrative (per esempio i paragrafi 11, 34, 40) sono raggiungibili attraverso strade differenti; i paragrafi 25 e 29 risultano, addirittura, al crocevia di tre diversi percorsi. Lo stesso vale per i finali (evidenziati, nello schema, con un colore più scuro): se la maggior parte degli scioglimenti è raggiungibile attraverso una specifica Spannung, alcuni finali, come il 42 e il 43, sono al termine di linee narrative distinte.

La struttura “a rete” – o, per usare una metafora ben presente in ambito letterario, “a labirinto” – potrebbe ricordare quella dell’ipertesto, ma tra la fruizione di un libro-game e la navigazione di un ipertesto esiste una sostanziale differenza: in un ipertesto ci si può spostare liberamente da un nodo all’altro, sulla base di associazioni di idee, interessi stimolati dalla lettura e ogni nodo può diventare il punto di partenza per altri nodi, mentre nel libro-game ogni percorso possibile deve essere coerente alla trama e integrato con gli altri percorsi possibili, per cui il numero di rimandi per ogni paragrafo deve essere limitato e giustificato dalle finalità narrative. In altre parole, la diversa struttura implica due diverse modalità di fruizione: mentre nell’ipertesto “si naviga a vista”, costruendosi, di volta in volta, in base ai propri interessi gli “approdi”, nella narrativa interattiva ci si muove come su una mappa, si cammina su sentieri tracciati da altri per noi, adottando, a seconda delle vicende narrate, un atteggiamento immersivo o ludico ed esplorativo.

Come abbiamo considerato, lo schema di una storia si articola in cinque fasi, che possono essere declinate anche attraverso situazioni tipiche, afferenti a modelli narrativi codificati, che possono essere utili per l’elaborazione di un intreccio efficace. Il più noto di questi modelli, che menzioniamo a titolo di esempio, è quello del “monomito”, o “viaggio dell’eroe”, che nasce dallo studio comparato dei miti e dei racconti tradizionali. Questo paradigma narrativo, analizzato da Joseph Campbell³ attraverso la lettura di Jung, è diventato particolarmente celebre attraverso la divulgazione dello sceneggiatore hollywoodiano Christopher Vogler⁴. Nella formulazione di Vogler, il protagonista attraversa 12 fasi, suddivise in 3 atti:

Primo Atto: la partenza

1. Il mondo ordinario: il protagonista è presentato nella sua realtà di origine, dalla quale partirà per accedere a un nuovo mondo. In questa fase si prende contatto con l’eroe e si comincia a conoscerne le qualità e i limiti.
2. La chiamata all’avventura: l’eroe viene chiamato a una sfida o un’avventura che stravolge l’equilibrio del suo mondo.
3. Il rifiuto della chiamata: il protagonista rifiuta, inizialmente, di accettare la sfida.

³ J. Campbell, *L’eroe dai mille volti*, Torino, Lindau 2016.

⁴ C. Vogler, *Il viaggio dell’eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, Roma, Dino Audino 2020.

4. L'incontro con il mentore: un altro personaggio assume il ruolo di mentore, e prepara il protagonista a raccogliere la sua sfida.
5. Il superamento della prima soglia: il protagonista accetta il percorso che gli si pone di fronte, ed è pronto ad accettare la prova; esce dal suo mondo di partenza e affronta il suo viaggio.

Secondo Atto: iniziazione

6. Prove, alleati, nemici: il protagonista si fa un'idea più chiara del ruolo che hanno i personaggi; in questa fase emerge la divisione tra personaggi che favoriscono il protagonista e personaggi che lo ostacolano.
7. Avvicinamento alla caverna più profonda (seconda soglia): il protagonista si avvicina all'oggetto della sua ricerca, che in genere è custodito dall'antagonista; per conquistarlo, collabora con i suoi aiutanti.
8. Prova centrale: avviene il primo scontro, dal quale il protagonista esce sconfitto; è la tappa fondamentale per rinascere più forte (questo fallimento lo rende più umano agli occhi del lettore).
9. Ricompensa: il protagonista riparte dalla sconfitta subita, dalla quale comunque ha ricavato un beneficio: un oggetto o un insegnamento che sarà utile a vincere lo scontro finale con l'antagonista.

Terzo Atto: il ritorno

10. Via del ritorno: il protagonista avverte la mancanza del suo mondo, o la necessità di ristabilire l'equilibrio perduto.
11. Resurrezione: il protagonista dimostra di aver affrontato un cambiamento e affronta la sfida finale con una consapevolezza nuova; la sua rinascita può essere simbolica, ma anche fisica: durante lo scontro l'eroe potrebbe sfiorare la morte prima di vincere la sua sfida.
12. Ritorno con l'elisir: il protagonista torna nel suo mondo di origine, ma conserverà una traccia del percorso svolto: una lezione appresa, un oggetto o una ricompensa.

Si tratta di un modello riconoscibile in molti libri e sceneggiature di successo (da *Star Wars* fino al *Signore degli anelli* e a *Strangers Things*), certamente più adatto a generi come il racconto fantasy, quello di avventura e quello fantascientifico, piuttosto che ad altri (si presta poco, per esempio, come ispirazione per le storie horror o per i racconti gialli). Ciononostante, il monomito può costituire un buon punto di partenza per modellare le situazioni di una storia. Per l'ideazione di un libro-game può essere utile utilizzare lo schema in cinque fasi, utilizzando alcune delle situazioni previste nella struttura del monomito. Un libro-game dovrebbe comunque cominciare dall'esordio: per questa ragione le fasi del viaggio dell'eroe più adatte a essere prese come riferimento sono quelle del secondo atto, che vedono il protagonista già in viaggio e nel cuore dell'azione.

La struttura della storia: suggerimenti operativi

- Creare, prima di tutto, lo schema del racconto nelle sue cinque fasi fondamentali.
- Creare un secondo schema, che conservi la stessa situazione iniziale, lo stesso esordio, la stessa *Spannung* e lo stesso scioglimento, ma preveda peripezie differenti.
- Elaborare, sulla base del primo schema, un terzo schema del racconto, che utilizzi di nuovo la stessa situazione iniziale e lo stesso esordio, ma preveda peripezie tratte dai due schemi precedenti e una *spannung* e uno scioglimento diverso.
- Con lo stesso procedimento, moltiplicare le storie e le situazioni, creando strutture intercambiabili.
- Per l'intreccio, può essere produttivo utilizzare il modello narrativo del "viaggio dell'eroe": è possibile inserire nella struttura in cinque fasi della storia le situazioni del monomito. Lavorando su questa traccia sarà possibile provare a modificare le situazioni che, in ogni fase, incontra il protagonista (prevedere più prove, alleati diversi, diverse prove centrali alternative).
- Tenere traccia delle varie strutture narrative realizzando una mappa, che consenta di seguire i percorsi creati.

3.2 I personaggi e le strutture dell'intreccio

All'interno di un racconto, un ruolo fondamentale è rivestito dai personaggi. Tradizionalmente una struttura narrativa prevede alcuni ruoli specifici. I ruoli fondamentali della storia sono due: quello del *protagonista* e quello dell'*antagonista*. La dinamica più classica della narrazione prevede che il protagonista e l'antagonista si contendano qualcosa: un bene, un personaggio, un obiettivo, ... ciò che generalmente viene indicato come *oggetto del desiderio*. Nello scontro, entrambi possono contare su degli alleati: i personaggi che affiancano il protagonista si chiamano *aiutanti*, mentre quelli che affiancano l'antagonista si chiamano *oppositori*. In molte narrazioni sono presenti anche dei *falsi aiutanti*, personaggi che apparentemente dovrebbero favorire il protagonista, ma in realtà lo danneggiano.

Anche le narrazioni più articolate rispondono a questo schema di base: nei *Promessi Sposi*, per esempio, c'è un oggetto del desiderio (Lucia) conteso tra un protagonista (Renzo) e un antagonista (don Rodrigo). Le vicende vedono Renzo contornato da aiutanti (padre Cristoforo, Agnese) e da falsi aiutanti (Azzecagarbugli, don Abbondio); don Rodrigo, d'altra parte, può contare su una schiera di oppositori al suo servizio (i bravi, per esempio).

Se in una narrazione tradizionale è molto importante tracciare un profilo preciso del protagonista, in un libro-game può essere utile evitare una caratterizzazione

eccessivamente dettagliata: non bisogna dimenticare, infatti, che il lettore è anche protagonista della storia, e deve poter interpretare questo ruolo con libertà, piegando la storia verso le direzioni che sono più congeniali al suo carattere o al ruolo che desidera interpretare.

Il sistema dei personaggi è poi strettamente legato alla struttura della storia. Il viaggio dell'eroe, per esempio, richiede la presenza di personaggi che svolgano ruoli specifici, in assenza dei quali la storia non potrebbe procedere (un mentore che lo guidi e un personaggio che lo metta alla prova sono, per esempio, funzionali agli eventi del primo atto). All'interno di questo archetipo narrativo si muovono quindi alcuni ruoli, a loro volta archetipici, che possono essere utili per la strutturazione del sistema dei personaggi. Questo non significa che i personaggi debbano essere statici e non subire evoluzioni nel corso della storia: Christopher Vogler⁵, riallacciandosi agli studi di Propp sulla fiaba russa, propone di pensare ai personaggi come "funzioni flessibili", che possono variare il loro ruolo nello svolgersi dell'intreccio. I personaggi proposti da Vogler sono una rielaborazione degli archetipi junghiani e presentano sfaccettature molto complesse e articolate. Per una più agile rassegna esemplificativa dei ruoli che gli archetipi possono incarnare, si riporta, di seguito, un'utile sistemazione proposta da Cavadini, De Martin e Pianigiani⁶:

Archetipo	Descrizione
EROE	Personaggio coraggioso che dimostra il suo valore portando a termine la sua missione e difendendo ciò che gli è caro. Può assumere le sembianze di guerriero, salvatore, soldato, cavaliere errante, uccisore di draghi, supereroe, ...
CATTIVO	È colui che si oppone alla missione dell'eroe e fa di tutto per ostacolarlo. Vuole raggiungere i propri scopi e per farlo ricorre alla violenza. Non si cura degli altri e spesso è mosso da desiderio di rivalsa. Può assumere le sembianze di signore oscuro, demone, bestia, prepotente, bullo, fanatico, genio del male, traditore, ...
MAGO	Conosce e sa piegare le forze della natura. È potente e in grado di mettersi in contatto con altri mondi e realtà. Può assumere le sembianze di uomo che plasma la materia, essere spirituale, visionario, sciamano, guaritore, strega, medium, ...
RIBELLE	Cerca di sconvolgere e ribaltare la situazione in cui vive (che spesso odia). Non esita a usare la violenza e sa di essere temuto. Può assumere le sembianze di selvaggio, rivoluzionario, pirata, ...
FOLLE	È vitale e gioioso. Ama la vita e il divertimento, vuole godere dei piaceri dell'esistenza e ha difficoltà a prendere qualcosa sul serio. È irriverente e fuori dagli schemi.

⁵ C. Vogler, *op. cit.*, pp. 27 s.

⁶ L. Cavadini, L. De Martin, A. Pianigiani, *Leggere, comprendere, condividere. Guida all'analisi del testo con la metodologia didattica delle Italian Writing Teachers*, Milano-Torino, Pearson 2021.

	Può assumere le sembianze di burlone, giullare, trickster, prestigiatore, pagliaccio, comico, ...
SEDUTTORE	È una persona piena di carisma, che sa affascinare e convincere. Spesso è provocante e pieno di mistero. Molto spesso cerca di manipolare le altre persone. Può assumere le sembianze di consigliere, spia infiltrata, avvocato, venditore, amante, ladro, ...
CUSTODE	Dà affetto, aiuto e protezione agli altri. È altruista e può arrivare a sacrificare se stesso. È rispettato e gode di grande fiducia. Può assumere le sembianze di protettore, aiutante, genitore, madre terra, angelo, messaggero, ...
GOVERNANTE	Ama il potere e lo esercita sulla realtà dettando le sue regole. Vuole il successo e sente fortemente la responsabilità di avere tutto nelle sue mani. Può assumere le sembianze di sovrano, re, regina, capo, leader, politico, amministratore, ...
CREATORE	È colui che riesce a dare vita e forma alla sua visione; riesce a creare cose nuove che durano e modificano il mondo. Può assumere le sembianze di dio, inventore, artista, innovatore, musicista, scrittore, sognatore, ...
SAGGIO	È alla costante ricerca della verità. Vuole scoprire il meccanismo della vita e ama consigliare gli altri. Non teme la morte perché ha raggiunto un elevato livello di consapevolezza. Può assumere le sembianze di mentore, vecchio saggio, insegnante, coscienza interiore, guida, padre adottivo, esperto, pensatore, filosofo, ricercatore, ...
ESPLORATORE	Ama la libertà e la conoscenza. Parte per primo perché è curioso, vuole sapere e conoscere tutto. Può assumere le sembianze di viaggiatore, vagabondo, cercatore, pellegrino, navigatore, pilota, ...

In un libro-game alcuni personaggi risulteranno particolarmente strategici per tutti i possibili intrecci della storia, e quindi inamovibili: il protagonista, l'antagonista e il mentore, per esempio, dovranno essere selezionati con attenzione perché saranno quasi senz'altro comuni alle varie linee narrative. Altri personaggi possono, invece, risultare utili per variare le possibili soluzioni all'impresa che l'eroe sta compiendo. In una linea narrativa, per esempio, l'eroe potrebbe incontrare un esploratore che lo porta a scoprire cose nuove, in un'altra un creatore che gli fornisce lo strumento con cui sconfiggere l'antagonista, e in un'altra ancora un custode, che si sacrifica per lui per fornirgli nuovi strumenti o conoscenze.

Il sistema dei personaggi e l'intreccio: suggerimenti operativi

- Il protagonista è un personaggio delicato: in una storia interattiva è necessario che non sia delineato con troppa precisione perché il lettore deve interpretare il ruolo con libertà.

- Il protagonista non deve essere un eroe invincibile: la sua avventura deve partire da una mancanza, da una missione da compiere che darà senso e pienezza alla sua esistenza.
- Per i personaggi di contorno è possibile ispirarsi agli archetipi: chi incontrerà l'eroe nella sua avventura? il suo mentore sarà un *saggio* che gli insegnerà a comprendere il mondo o un *esploratore* che gli insegnerà la curiosità? Chi supporterà l'antagonista? un *seduttore* che userà l'astuzia o un *ribelle* che vuole sovvertire l'ordine costituito? È possibile alleggerire l'intreccio con momenti più comici, in cui salga alla ribalta un *folle*? C'è spazio per un *custode* che offra all'eroe comprensione e si sacrifichi per lui?

3.3 Un esempio pratico

Proviamo ad applicare i semplici strumenti di storytelling che abbiamo esplorato (struttura in cinque fasi, sistema dei personaggi, archetipi e monomito) per realizzare una semplice trama. Partiamo dai primi due punti della struttura a cinque fasi e delineiamo un equilibrio iniziale e un esordio. Il punto di partenza sarà la delineazione di un *eroe* che dovrà compiere un viaggio per ottenere qualcosa di importante. Si dovrà scontrare con un *cattivo* che vuole sconfiggerlo e contendergli ciò che desidera. Un esempio di trama, potrebbe essere il seguente:

- 1) Equilibrio iniziale: l'eroe è un agente dei servizi segreti che conduce una vita apparentemente tranquilla, sotto copertura.
- 2) Esordio (rottura dell'equilibrio): un gruppo di persone armate, agli ordini di una spia nemica senza scrupoli, rapisce i familiari dell'eroe per costringerlo a rivelare dei segreti di stato di cui è a conoscenza. Il protagonista decide di liberare i suoi familiari.

Per realizzare un libro-game, dovremo mettere il lettore nelle condizioni di operare delle scelte. Per questa ragione la narrazione dovrà cominciare *in medias res*, dopo l'esordio: tutto ciò che precede questo momento andrà comunque pianificato con estrema cura, ma costituirà un antefatto, che sarà raccontato in un prologo. La narrazione vera e propria prenderà le mosse dalla terza fase. Si potrebbe prevedere, per esempio, una linea narrativa di questo tipo:

- 3) Peripezie-1:
 - a) l'eroe segue le tracce lasciate dai rapitori e raggiunge una città vicina; individua uno dei collaboratori dell'organizzazione nemica e riesce a carpire delle informazioni sulla rete di basi delle spie avversarie;
 - b) grazie alle informazioni ottenute, raggiunge un deposito clandestino di armi, nel quale, agendo sotto mentite spoglie, riesce a trovare nuove tracce;

- c) utilizzando gli indizi raccolti, grazie a un congegno messo a punto da un suo alleato (un *creatore*) si reca infine nel luogo dove sono imprigionati i suoi familiari.

Oppure una linea narrativa alternativa, con uno schema degli eventi completamente diverso:

3) Peripezie-2:

- a) l'eroe chiede aiuto a un collega per individuare le spie nemiche; il collega gli offre una mano, ma dovranno prima rubare un dispositivo indispensabile per questo compito, custodito dalla loro stessa agenzia;
- b) l'eroe aiuta il suo amico nel furto e insieme recuperano le informazioni necessarie a individuare i familiari del protagonista; giunti nel luogo indicato, avviene un colpo di scena: l'amico dell'eroe è un traditore (un *seduttore*), e il protagonista è stato condotto in trappola;
- c) l'eroe riesce a sfuggire alla trappola; capisce di essere comunque nel posto giusto: ha la possibilità di liberare i suoi familiari.

All'interno di ogni peripezia, dovremo collocare delle scelte, in modo da consentire al lettore di personalizzare la propria esperienza di lettura. Una prima scelta da proporre al lettore potrebbe essere al crocevia tra queste due trame: "Preferisci seguire le tracce dei rapitori o chiamare il tuo collega?". Una volta imboccata una delle due strade principali, potremo articolare le singole peripezie in ulteriori linee narrative. Sul percorso delle Peripezie-1, per esempio, si potrebbe immaginare che al punto b) l'eroe ottenga gli indizi che gli servano fingendosi l'autista di uno dei camion che entrano nel magazzino, oppure utilizzando le sue abilità per ingannare il sistema di identificazione del deposito. In un modo o nell'altro, l'eroe giungerà allo stesso risultato (che potrebbe essere raccontato, addirittura, con lo stesso segmento narrativo): otterrà ciò che gli serve e proseguirà nell'avventura. Allo stesso modo, sul percorso delle Peripezie-2 potremmo, per esempio, prevedere, al punto a) che il protagonista ottenga il dispositivo usando l'astuzia, con una serie di sotterfugi, oppure che lo ottenga con la forza, irrompendo nel laboratorio segreto utilizzando le sue capacità di combattimento. Entrambe le scelte, che si articoleranno per un certo numero di situazioni narrative, porteranno in ogni caso allo stesso esito, ovvero a entrare in possesso del dispositivo. Naturalmente tutti i percorsi si riveleranno insidiosi: alcuni dei bivi narrativi che il lettore dovrà affrontare lo porteranno a sfide che potrà fallire e che condurranno alla sua morte o alla morte dei suoi cari in ostaggio.

In alcuni punti i percorsi potrebbero addirittura incrociarsi: si potrebbe pensare, per esempio, che le Peripezie-1 e le Peripezie-2 si intersechino tra loro, e che il punto b) della prima trama (in cui l'eroe raggiunge il deposito di armi in autonomia) lo porti, in uno dei

suoi percorsi, a incontrare il falso aiutante riconducendo la narrazione alle fasi finali del punto b) delle Peripezie-2.

Proseguendo con lo schema in cinque fasi, potremmo concludere entrambe le linee narrative in questo modo:

- 4) *Spannung*: l'eroe riesce a introdursi nel rifugio dei suoi nemici e ad affrontare faccia a faccia il capo dell'organizzazione nemica.
- 5) *Scioglimento*: l'eroe riesce a liberare la sua famiglia.

Oppure potremmo pensare di diversificare ulteriormente le *Spannung*, facendo scegliere al lettore, per esempio, se uccidere o lasciare in vita il suo acerrimo nemico, se tornare a vivere con la sua famiglia o se, nel desiderio di proteggerla, allontanarsi per sempre da essa, ecc.

3.4 Il narratore e il punto di vista

All'interno di ogni narrazione, i fatti, i personaggi, gli ambienti sono inevitabilmente raccontati da una specifica angolazione. Può accadere che il narratore, di pagina in pagina, riveli con chiarezza di possedere una prospettiva precisa sugli eventi – addirittura molto riconoscibile – o che la narrazione prosegua invece secondo una polifonia di prospettive diverse. Gli studi di narratologia hanno coniato, per questa caratteristica della narrazione, il termine *punto di vista*, che trova una sua efficace definizione nella formulazione di Gerald Prince⁷: «posizione percettiva o concettuale dalla quale vengono presentati le situazioni o gli eventi narrati». È un problema, quello del punto di vista, che si intreccia con un altro tema molto affascinante, ossia la posizione del narratore. Si tratta di una questione su cui si è soffermato a lungo Gerard Genette, che ha proposto, nei suoi saggi, una distinzione tra la categoria del *modo* (che vuole valutare la quantità e la qualità di informazioni che il narratore fornisce) e quella della *voce* (che si pone il problema di identificare chi parla). Su questa base, occupandosi del modo, Genette individua tre modalità di rapporto con gli eventi, che chiama *focalizzazione*:

- 1) *focalizzazione zero*: il narratore è onnisciente; conosce tutto della storia e può raccontare, perciò, eventi passati o futuri, o conoscere i pensieri di ogni personaggio;
- 2) *focalizzazione interna*: il narratore ha una prospettiva situata all'interno della coscienza di un personaggio; nel corso della storia la prospettiva può essere fissa, e quindi ancorata a un solo personaggio, oppure variare tra personaggi diversi;
- 3) *focalizzazione esterna*: il narratore è situato al di fuori di ogni personaggio: riferisce, degli eventi, solo ciò che si può percepire con i sensi.

⁷ G. Prince, *Dizionario di narratologia*, Sansoni, Firenze 1990

Una caratteristica che rende immediatamente riconoscibile un libro-game è lo statuto del narratore, che conduce tutta la storia non in prima né in terza persona – seguendo le forme tradizionali di racconto – bensì in seconda persona. Si tratta di un artificio narrativo che provoca ciò che nel teatro e nel cinema si definisce in genere “l’abbattimento della quarta parete” e che in narratologia si definisce “metalessi”: l’attraversamento, insomma, della barriera tra realtà e finzione. Il narratore non mette in scena un personaggio, con cui il lettore dovrebbe identificarsi, ma mette in scena il lettore stesso. Lo coinvolge, addirittura, nella narrazione, dandogli la possibilità di operare delle scelte, di orientare la storia, di ridefinire la trama.

Questa caratteristica del narratore rappresenta un segno distintivo del libro-game: anche se non sono mancati esempi di storie in prima (“Cosa dovrei fare, ora?”) o in terza persona (“Cosa dovrebbe fare, ora?”), si è imposta come forma canonica, e considerata più efficace, quella della seconda persona (“Cosa vuoi fare, ora?”). È una forma che pone però la necessità di gestire in modo molto disciplinato anche la focalizzazione: il narratore, infatti, dovrà presentare gli eventi privilegiando una focalizzazione interna posizionata sul “tu narrativo”, di cui dovrà riferire pensieri, emozioni, ricordi, sensazioni. È una posizione delicata, perché non solo è funzionale all’immedesimazione del lettore con il personaggio, ma ha una ricaduta diretta sulle scelte del lettore. Riconoscere un simbolo su un muro, avvertire o meno una sensazione di pericolo, ricordare un volto conosciuto sono tutte percezioni del personaggio che il narratore dovrà mediare, orientando in qualche modo il lettore, senza però rivelare troppo.

Spesso il racconto, pur rimanendo focalizzato sul personaggio, mantiene una forte dose di ambiguità: un simbolo sul muro sembra noto, una sensazione di pericolo non si rivela sempre confermata e un viso familiare può rivelarsi, alla fine, come estraneo. Nei libri-game, quindi, i narratori si rivelano di frequente inattendibili, nell’interesse del lettore, che non deve essere troppo rassicurato nel suo orizzonte d’attesa né condizionato nelle scelte.

Questa introiezione del lettore nel testo presenta, dunque, sfumature che hanno, da un punto di vista pedagogico, effetti sulla fruizione. Tre sono gli atteggiamenti con cui il lettore può rispondere al “tu” con cui il narratore lo apostrofa: *identificazione* col protagonista della storia (IO SONO L’EROE della storia), *empatia* (Non sono te, ma SONO COME TE), *aperta distanza* (IO NON SONO TE).

Analizzando questi tre brani tratti da *The Warlock of Firetop Mountain*⁸,

1. *“La porta chiusa si spalanca e un odore nauseante colpisce le tue narici. All'interno della stanza, il pavimento è coperto di ossa, vegetazione in decomposizione e melma. Un vecchio dai capelli incolti, vestito di stracci, si precipita verso di te urlando. La sua barba è lunga e grigia, e agita una vecchia gamba di sedia in legno.”*

⁸ Steve Jackson e Ian Livingstone, *The Warlock of Firetop Mountain*, Londra, Puffin Books 1982.

2. *“Qualcosa non va. Gli hai inflitto un colpo notevole, ma sembra non abbia notato la ferita! Deduci che questa creatura non morta non sia vulnerabile alle armi normali.”*
3. *Se sei ancora vivo, vai al paragrafo 201.*

P. Wake⁹ individua questi tre atteggiamenti possibili del lettore. Il primo brano, che descrive l'aggressione al protagonista del vecchio impazzito, è focalizzato in modo tale che il lettore non può che rispondere alla chiamata all'azione e identificarsi con protagonista. Il secondo passo, apparentemente simile al primo presenta in realtà un'intrusione del narratore nella mente del lettore (“deduci che ...”), che crea una separazione tra il protagonista che agisce e il lettore che riflette. L'identificazione non è più totale: il lettore può provare empatia per il protagonista ma non è più identico a lui. Infine, l'ultimo frammento (“se sei ancora vivo, vai al paragrafo...”), crea una totale distanza tra il protagonista che non sappiamo sia o non sia vivo e il lettore reale che è sicuramente vivo e deve andare a quel certo paragrafo.

Che cosa tutto questo comporta sul piano della fruizione? L'identificazione implica l'azione e non lascia spazio alla riflessione: il lettore vive le stesse emozioni del protagonista e le sue scelte saranno dettate più dall'istinto che dalla razionalità; l'empatia consente la dimensione logico razionale della deduzione e consente al lettore il tempo della riflessione; quella che Wake chiama antipatia determina la distanza che permette al lettore di fare scelte “per vedere cosa succede se...”: lo spazio protetto della finzione narrativa consente l'esperienza mediata e sicura: il protagonista può morire ma al lettore non capita nulla, se non di dover ricominciare la lettura e il gioco. Queste modalità insite nelle diverse sfumature del “tu” narrativo possono essere utilmente sfruttate a fini didattici.

Il narratore: suggerimenti operativi

- La narrazione va condotta in seconda persona (“cosa vuoi fare, ora?”).
- Il narratore deve riferire pensieri, emozioni, ricordi, sensazioni del “tu narrativo”, senza rivelare troppo.
- Il narratore non deve essere sempre attendibile: il lettore non deve essere troppo rassicurato nel suo orizzonte d'attesa né condizionato nelle scelte.

⁹ *Life and Death in the Second Person: Identification, Empathy, and Antipathy in the Adventure Gamebook*, The Ohio State University Press, 24, 2, maggio 2016, pp. 190-210.