

# Corso di narrazione e mastering

## (II) Cosa è una «storia»?

Roberto Grassi

# DISCLAIMER

Quanto segue è frutto di riflessioni, esperienze e conoscenze personali.

Non prendetelo come testo sacro, ovviamente, e non aspettatevi verità. Lo scopo principale di questi incontri è sollevare dubbi e fornire strade per le risposte.

Il materiale è liberamente diffondibile.

Se ci sono domande fatele pure durante la nostra chiacchierata oppure scrivetemi.

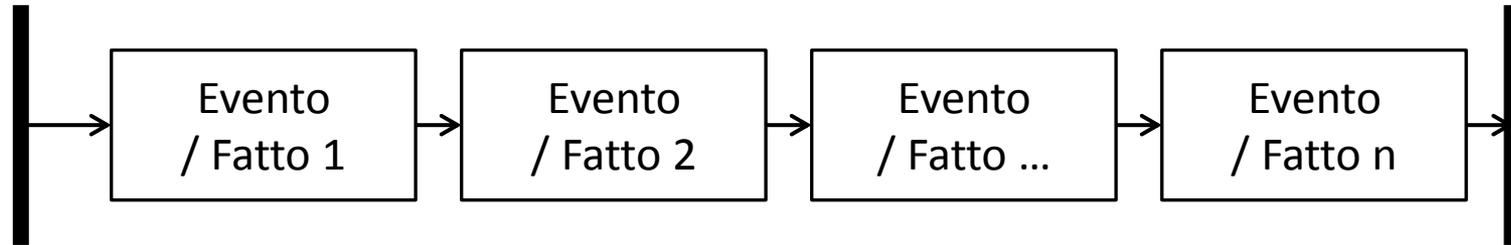
# AGENDA

Cosa è una «storia»?



- Cosa accade durante un gdr
- Fabula e Intreccio
- La trama (il plot)
- Strutture Narrative
- Dalla narrativa statica alla narrativa interattiva
- Le «storie» in un gdr
- Story Before, Story Now, Story After

Inizio della  
sessione di  
gioco



Fine della  
sessione di  
gioco

- Cosa sono, secondo la narratologia, questi Eventi/Fatti?
- La loro sequenza è importante?
- Sono una storia? O sono una «Storia»?
- I Gdr creano storie?

**Ciò che accade in un gdr**

# AGENDA

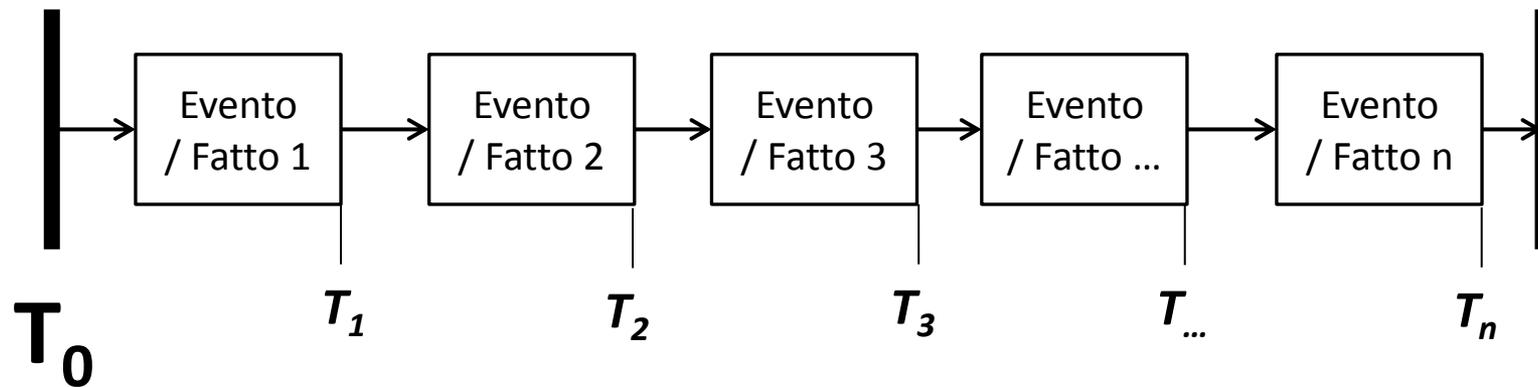
Cosa è una «storia»?

- Cosa accade durante un gdr
- ➔ Fabula e Intreccio
- La trama (il plot)
- Strutture Narrative
- Dalla narrativa statica alla narrativa interattiva
- Le «storie» in un gdr
- Story Before, Story Now, Story After

Inizio della  
sessione di  
gioco

# Intreccio

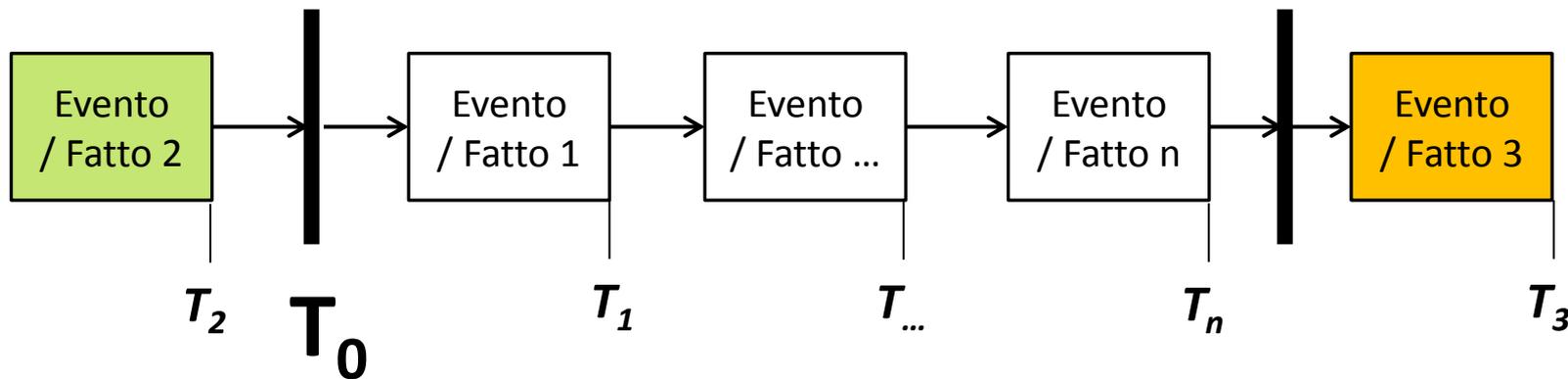
Fine della  
sessione di  
gioco



Inizio della  
sessione di  
gioco

# Fabula

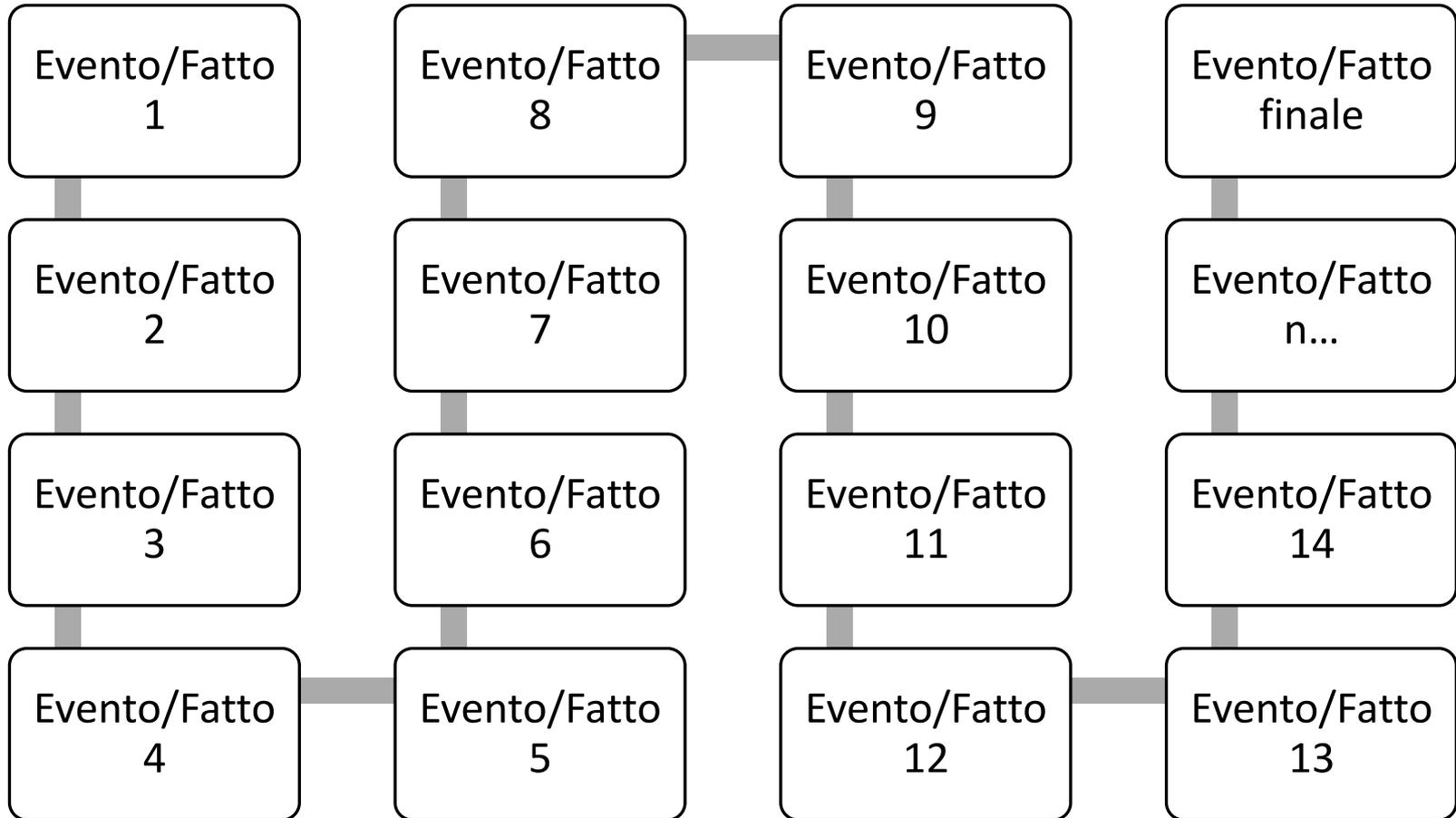
Fine della  
sessione di  
gioco



Fabula e Intreccio

Al di là della loro relazione temporale (molto importante) hanno tutti lo stesso «valore»? E poi valore rispetto a «cosa» e rispetto a chi?

[https://www.youtube.com/watch?v=E\\_5DRKZI1Ow](https://www.youtube.com/watch?v=E_5DRKZI1Ow)

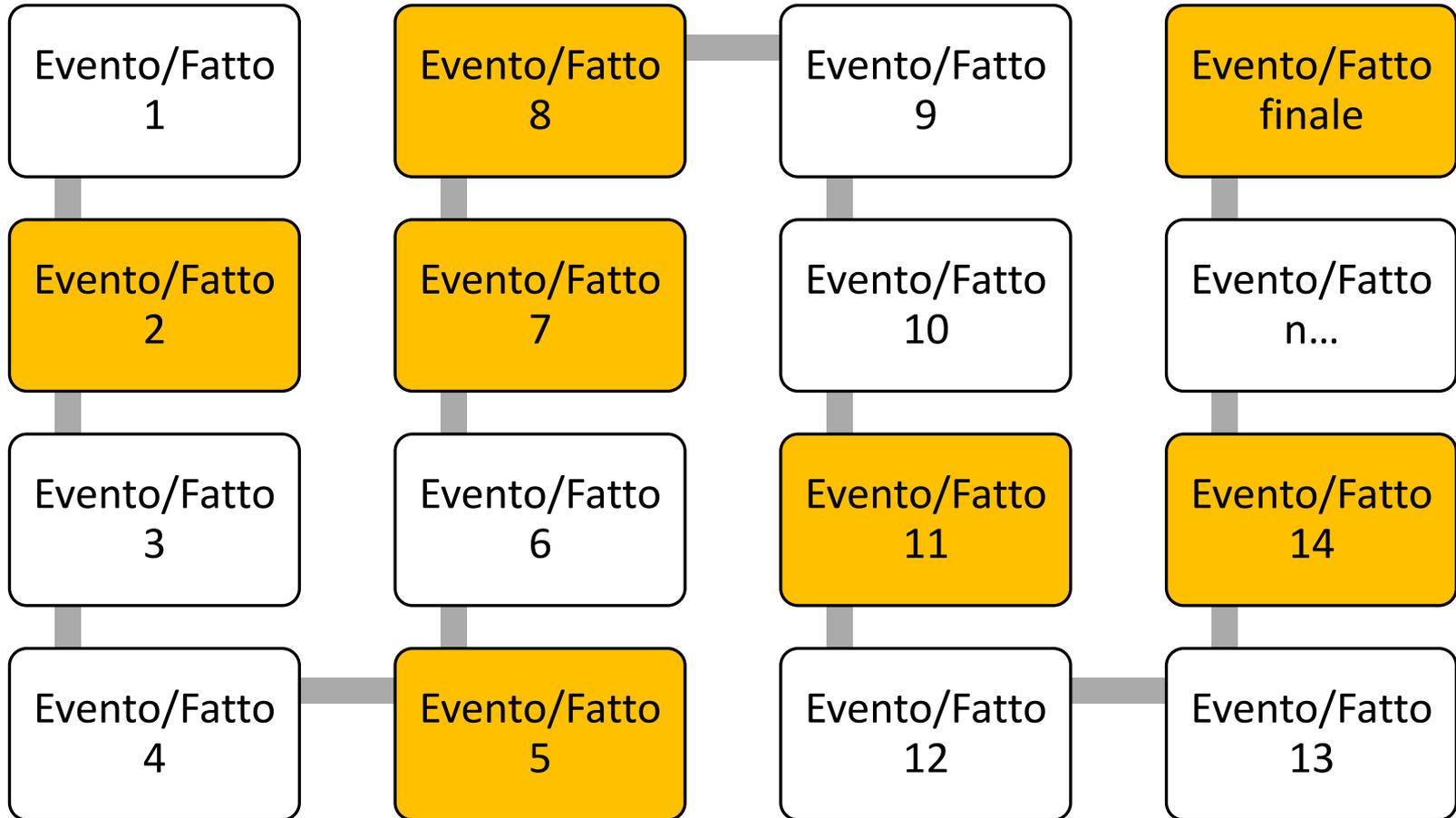


# AGENDA

Cosa è una «storia»?

- Cosa accade durante un gdr
- Fabula e Intreccio
- ➔ La trama (il plot)
- Strutture Narrative
- Dalla narrativa statica alla narrativa interattiva
- Le «storie» in un gdr
- Story Before, Story Now, Story After

## Solo alcuni eventi hanno più rilevanza



La trama (il plot)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Plot\\_\(narrative\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Plot_(narrative))

## Definition

English novelist E. M. Forster described **plot as the cause-and-effect relationship between events in a story**. According to Forster, "The king died, and then the queen died, is a story, while The king died, and then the queen died of grief, is a plot."

Teri Shaffer Yamada agrees that **a plot does not include memorable scenes within a story which do not relate directly to other events but only "major events that move the action in a narrative."**

For example, in the 1997 film Titanic, when Rose climbs on the railing at the front of the ship and spreads her hands as if she's flying, this scene is memorable but does not directly influence other events, so it may not be considered as part of the plot.

Another example of a memorable scene which is not part of the plot occurs in the 1980 film The Empire Strikes Back, when Han Solo is frozen in carbonite.

<https://literaryterms.net/plot/>

In a narrative or creative writing, a plot is the sequence of events that make up a story, whether it's told, written, filmed, or sung. The plot is the story, and more specifically, how the story develops, unfolds, and moves in time.

### Example 1

Kaitlin wants to buy a puppy. She goes to the pound and begins looking through the cages for her future pet. At the end of the hallway, she sees a small, sweet brown dog with a white spot on its nose. At that instant, she knows she wants to adopt him. After he receives shots and a medical check, she and the dog, Berkley, go home together.

### Example 2

Scott wants to be on the football team, but he's worried he won't make the team. He spends weeks working out as hard as possible, preparing for try outs. At try outs, he amazes coaches with his skill as a quarterback. They ask him to be their starting quarterback that year and give him a jersey. Scott leaves the field, ecstatic!

# Le storie hanno una struttura!

## Example 1

Kaitlin wants to buy a puppy.



Exposition

She goes to the pound and begins looking through the cages for her future pet. At the end of the hallway, she sees a small, sweet brown dog with a white spot on its nose.



Rising Action

At that instant, she knows she wants to adopt him.



Climax

After he receives shots and a medical check, ...



Falling Action

she and the dog, Berkley, go home together.



Resolution

**La trama (il plot)**

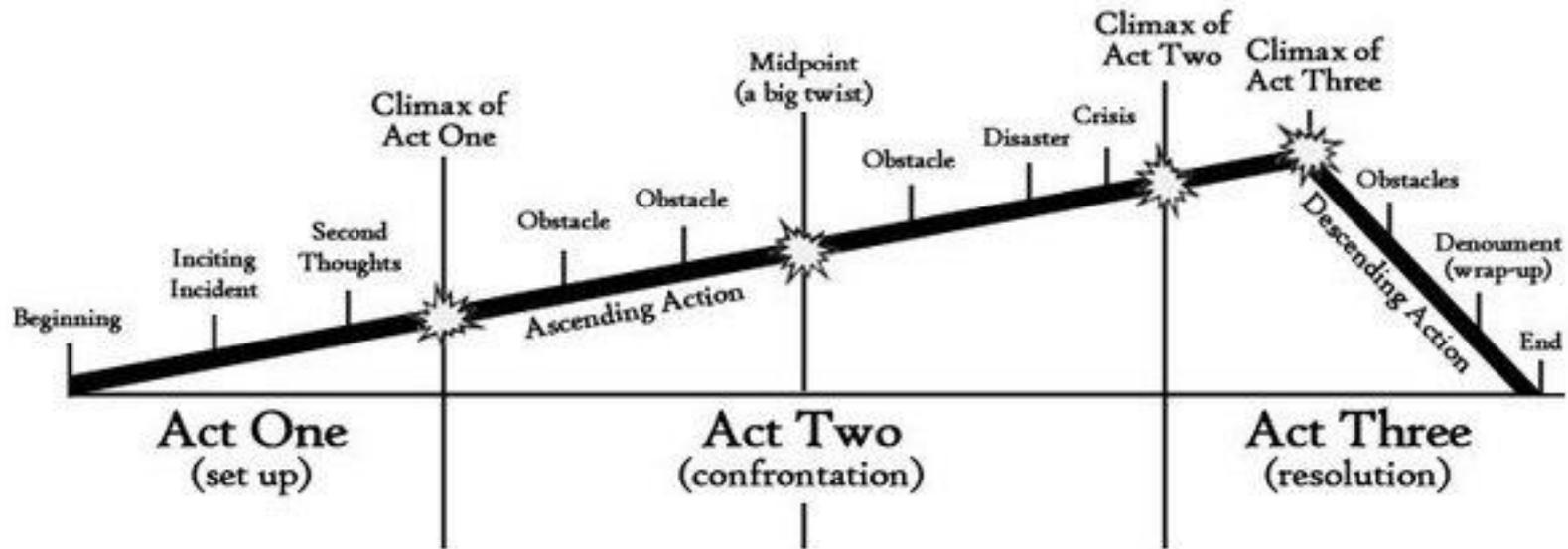
# AGENDA

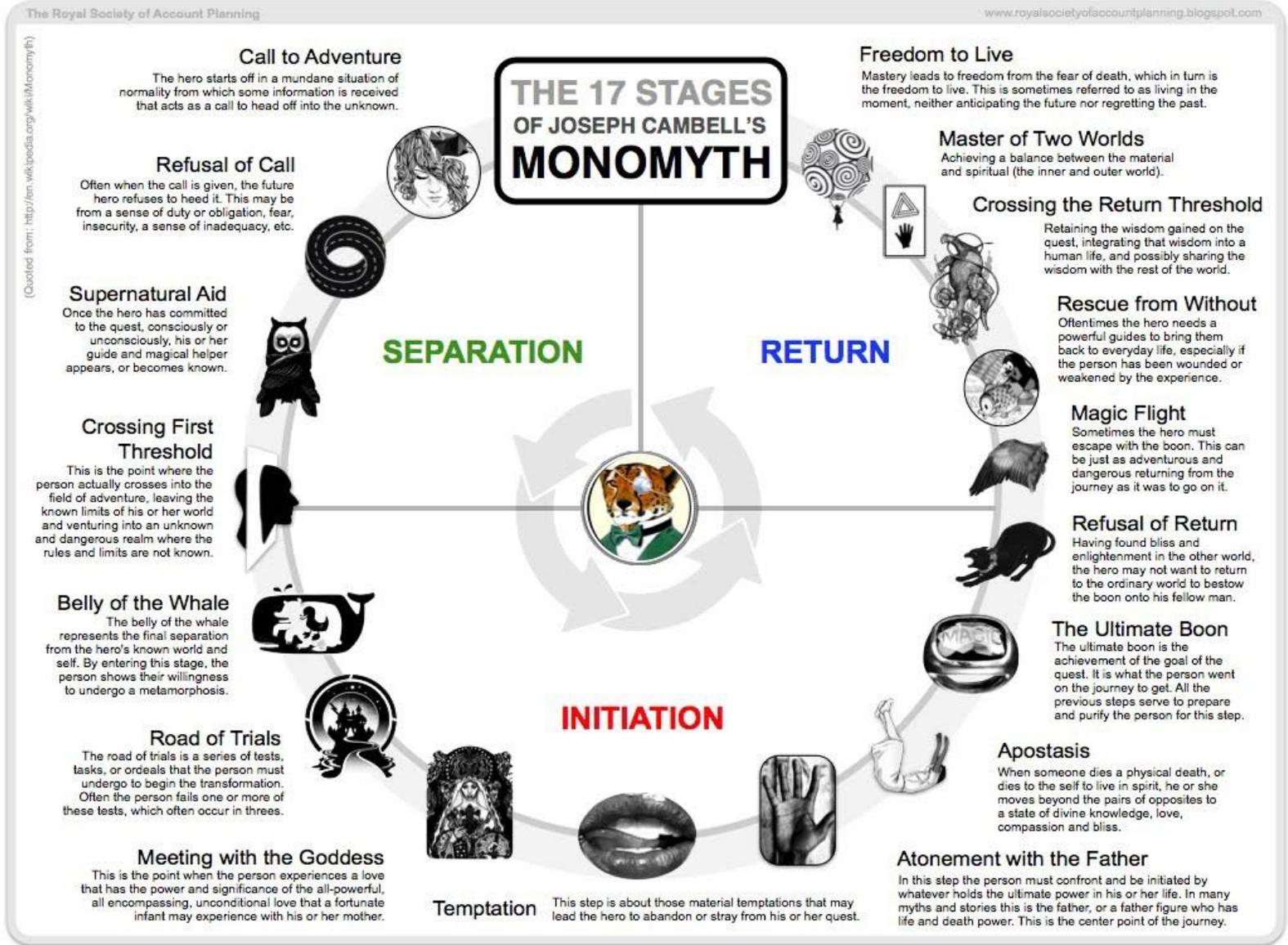
Cosa è una «storia»?

- Cosa accade durante un gdr
- Fabula e Intreccio
- La trama (il plot)
- ➔ Strutture Narrative
- Dalla narrativa statica alla narrativa interattiva
- Le «storie» in un gdr
- Story Before, Story Now, Story After

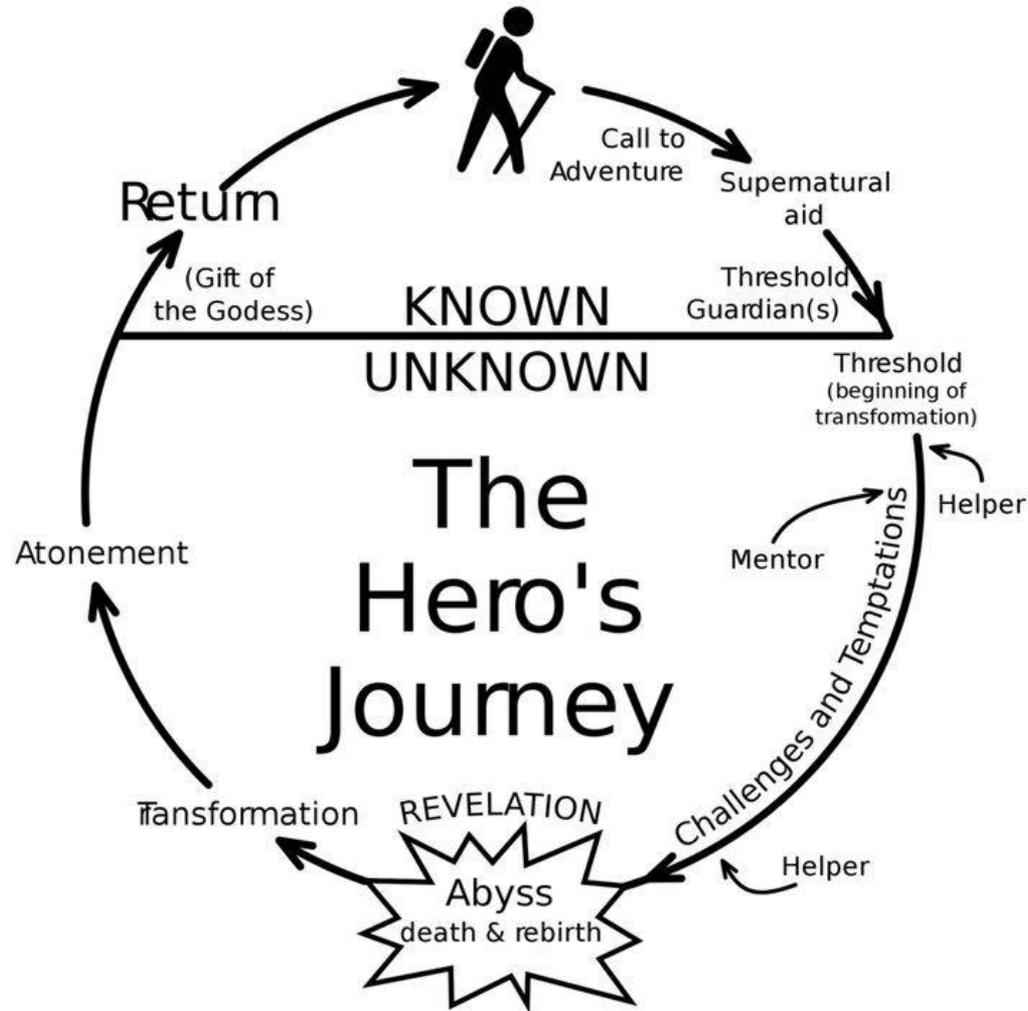


# Three-Act Structure





# Struttare Narrative



## Struttare Narrative

*Propp's theory says...*

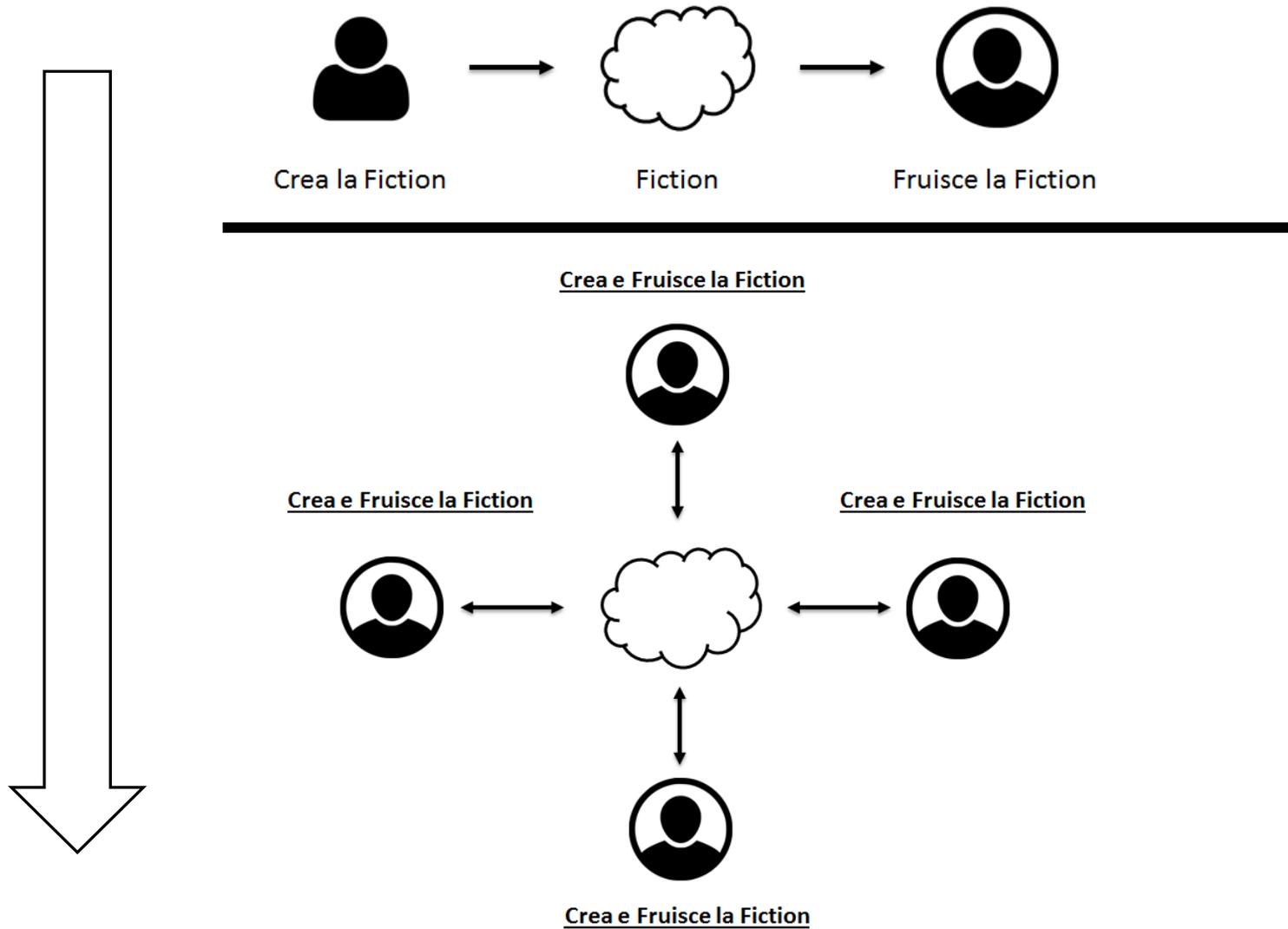
<b>PREPARATION</b>	a community or family is in an ordered state of being
<b>COMPLICATION</b>	the villain harms a member of the hero's family
	the hero plans action against the villain
<b>TRANSFERENCE</b>	the hero is given a magical gift
	the hero arrives at the place he can fulfil his quest
<b>STRUGGLE</b>	there is a struggle between the hero and the villain
<b>RETURN</b>	the hero escapes
	a task is set for the hero
	the hero accomplishes the task
<b>RECOGNITION</b>	the hero is rewarded

**Struttare Narrative**

# AGENDA

Cosa è una «storia»?

- Cosa accade durante un gdr
- Fabula e Intreccio
- La trama (il plot)
- Strutture Narrative
- ➔ Dalla narrativa statica alla narrativa interattiva
- Le «storie» in un gdr
- Story Before, Story Now, Story After



<http://www.levity-rpg.net/LevityIV/pmwiki.php?n=Site.GiocoDiNarrazione01>

- Le tecniche e le pratiche per la costruzione e la fruizione della fiction che viene creata non sono le stesse
- Alcuni concetti hanno senso in una e non nell'altra.
- Alcuni concetti sono applicabili completamente, altri no.

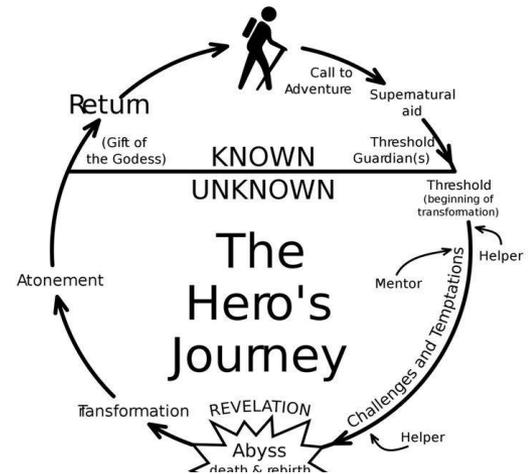
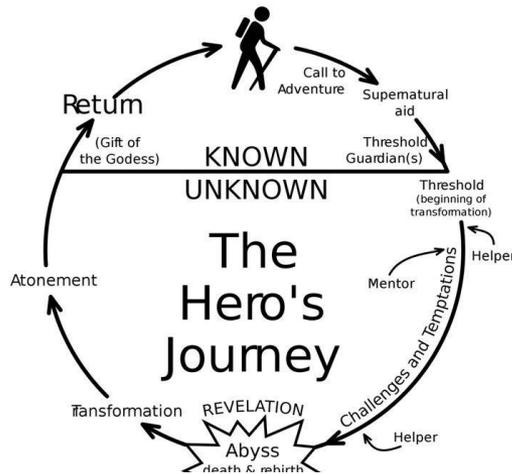
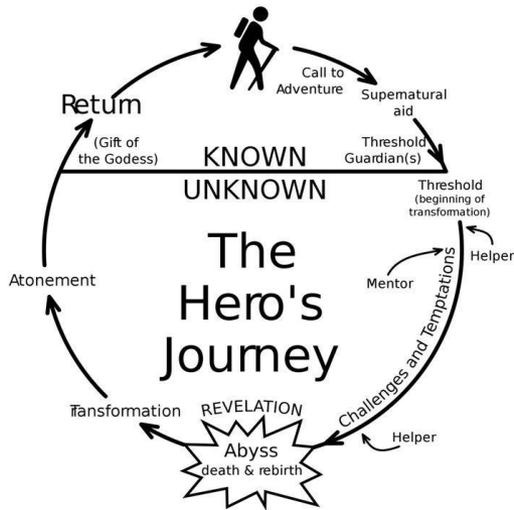


**Dalla narrativa statica alla narrativa interattiva**

# AGENDA

Cosa è una «storia»?

- Cosa accade durante un gdr
- Fabula e Intreccio
- La trama (il plot)
- Strutture Narrative
- Dalla narrativa statica alla narrativa interattiva
- ➔ Le «storie» in un gdr
- Story Before, Story Now, Story After

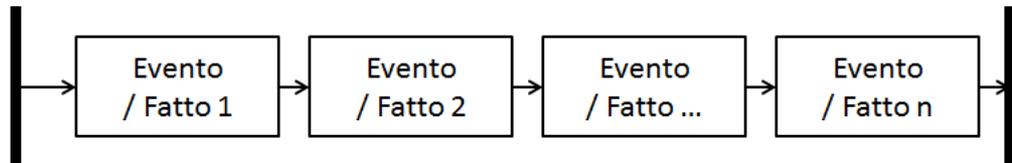


Inizio della  
sessione di  
gioco

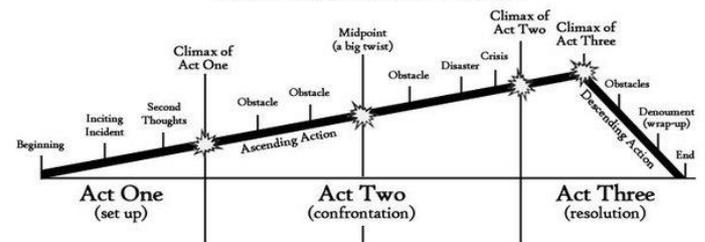
Fine della  
sessione di  
gioco

*Propp's theory says...*

<b>PREPARATION</b>	a community or family is in an ordered state of being
<b>COMPLICATION</b>	the villain harms a member of the hero's family the hero plans action against the villain
<b>TRANSFERENCE</b>	the hero is given a magical gift the hero arrives at the place he can fulfil his quest
<b>STRUGGLE</b>	there is a struggle between the hero and the villain
<b>RETURN</b>	the hero escapes a task is set for the hero the hero accomplishes the task
<b>RECOGNITION</b>	the hero is rewarded



**Three-Act Structure**



So che sembra un post provocatorio e a rischio flame, però devo capire. Perché è pieno di gente secondo cui "**il master deve cambiare i tiri di dado e le regole su due piedi in autonomia per il bene della storia**" e poi giocano a giochi regolisticamente strutturati come d&d? Solo a me sembra contraddittorio? Possibile che non conoscano altri giochi? Insomma, se si devono cambiare i tiri di dado, allora tanto vale non farli. Oppure concordare una regola per cui si possono alterare in date circostanze? Insomma, non che a me non piaccia questo approccio, è che lo vedo poco adatto a d&d (o pf e dintorni) e mi pare un po' buttato a caso.

<https://www.facebook.com/groups/668692960249062/permalink/976405036144518/>

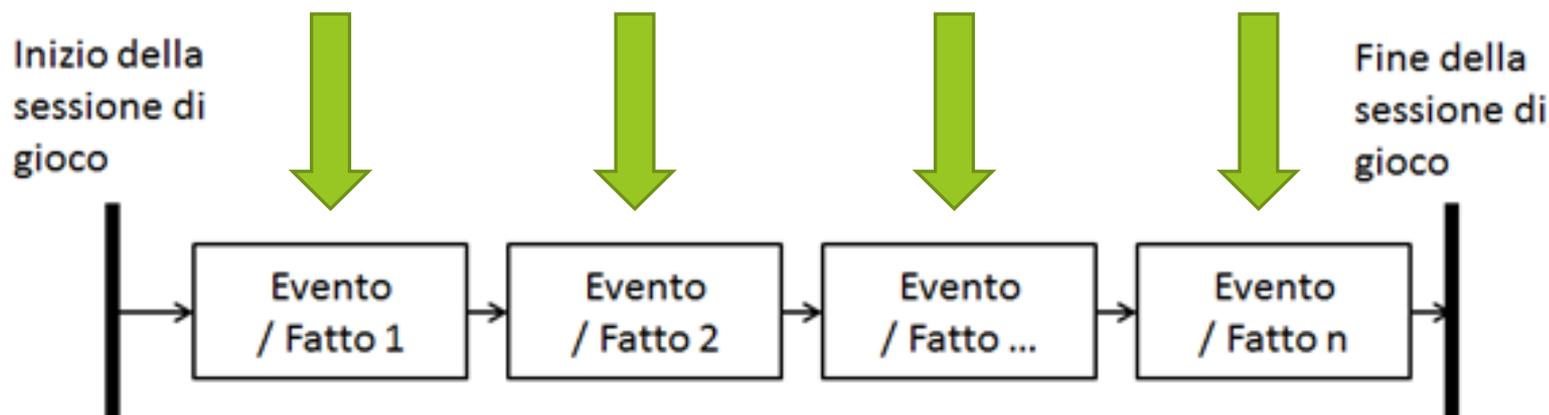


Cose ancora più esoteriche

- Questo è un Gdr «Narrativo»



**Il fatto di dire come si generano questi eventi non mi dice nulla sulla costruzione di una Storia. Si possono creare eventi in sequenza senza costruire una storia nel senso narratologico del termine.**



**Le «storie» in un gdr**

# AGENDA

Cosa è una «storia»?

- Cosa accade durante un gdr
- Fabula e Intreccio
- La trama (il plot)
- Strutture Narrative
- Dalla narrativa statica alla narrativa interattiva
- Le «storie» in un gdr

 Story Before, Story Now, Story After

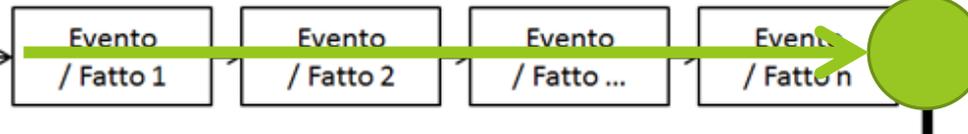
La Storia è generata prima di giocare.



Inizio della sessione di gioco

### Story Before

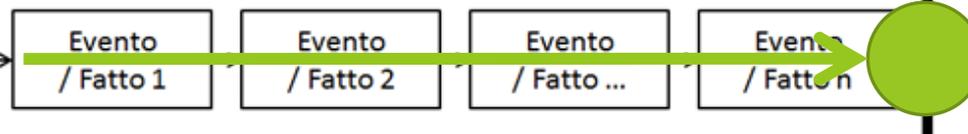
Il sistema supporta o meno la Storia.



Inizio della sessione di gioco

### Story Now

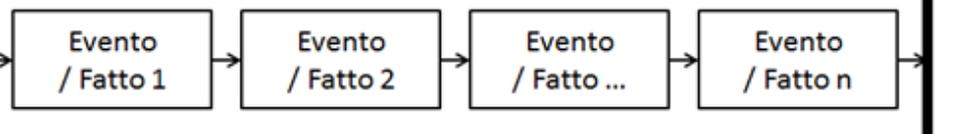
Il sistema produce la Storia.



Inizio della sessione di gioco

### Story After

La Storia è costruita dopo la partita



La Storia è generata dopo la giocata

