

**“Il castello dei destini incrociati” di I.Calvino**  
**Dal testo all’ipertesto**

## INDICE

- Obiettivi del progetto
- Analisi del target
- Struttura, grafica e logiche di navigazione
- Indice dei contenuti
- Aspetti tecnici e tecnologie
- Offerta economica

## Obiettivi del progetto

Il progetto “Il castello dei destini incrociati” – Dal testo all’ipertesto parte dall’opera omonima di Italo Calvino con l’intento, appunto, di trasformare la lettura del libro in una navigazione ipertestuale in rete.

Il testo di per sé già si presta a una rielaborazione in chiave ipertestuale essendo costituito di brevi racconti la cui trama si basa sull’incastro delle diverse carte dei tarocchi: un complesso e articolato puzzle di piccoli tasselli significanti che accostati in maniera differente generano storie con sfumature e trame divergenti, ma nelle quali è possibile ritrovare degli elementi comuni o di continuità.

Obiettivo di questo lavoro è rivisitare l’opera di Calvino in chiave ipertestuale e integrarla dove possibile con degli elementi multimediali, al fine di creare un prodotto in rete che sia destinato agli adolescenti delle scuole medie superiori (14-18 anni) che li possa conquistare alla lettura. Pertanto, la struttura dell’ipertesto avrà le vesti di un “game” sia come grafica sia come percorsi di navigazione, poiché questo sembra essere il genere che la fascia di pubblico giovanile ricerca con maggiore interesse.

Sotto le apparenze di un gioco, però, sarà il testo il vero protagonista: le pagine de “Il castello dei destini crociati” si rivelerà nella sua complessità e libererà il suo fascino, aprendo al lettore una rete di collegamenti e di percorsi testuali che potrà esplorare inseguendo la storia di cui sarà creatore.

Questo è un aspetto che si ritiene molto importante per il raggiungimento degli obiettivi del progetto: il giovane adolescente deve scoprire che la lettura non è un atteggiamento passivo, ma una scoperta continua nel quale egli stesso può diventare, grazie alla strutturazione ipertestuale dei contenuti, autore e inventare la propria storia, unica e irripetibile.

Questi quindi i punti di forza del progetto:

- Un’interfaccia grafica che ricordi un ambiente di gioco
- L’introduzione di elementi interattivi e multimediali
- Una rete ipertestuale ben congegnata che – nella logica del gioco - consenta una navigazione misteriosa ma che conduca a chiari percorsi di costruzione del senso
- La possibilità per il lettore di costruire il proprio libro, salvando le storie che ha creato sul suo pc
- Un corredo di informazioni e approfondimenti sul testo e sull’autore
- Degli spazi aperti per il dialogo/confronto dei lettori tra loro o con esperti

## Analisi del target

Il target di riferimento del progetto sono i giovani tra i 14 e i 18 anni che frequentano le scuole medie superiori (licei, istituti tecnici, istituti professionali, ecc. ecc.)

Un'indagine in un campione eterogeneo di classi selezionate sul territorio della sola città di Torino ha evidenziato che i giovani amano la lettura, o almeno sanno che leggere "fa bene" e quindi vorrebbero farlo, anche se alla fine il tempo è sempre poco; inoltre, nella maggior parte dei casi, i libri che propongono a scuola sono noiosi e faticosi da leggere, quindi la lettura diventa un obbligo.

Agli adolescenti intervistati piace molto di più ascoltare musica, giocare al computer (non solo alla play station, ma anche ai giochi in rete, ai giochi di ruolo), piace chattare e navigare su Internet per cercare musiche, suonerie, immagini e scrivere agli amici via posta elettronica.

Intervistati con la domanda "Leggereste un libro su Internet?" la maggior parte ha risposto che lo leggerebbe più volentieri ma che lo immaginano un libro "diverso" non come sulla carta stampata, altrimenti la lettura risulterebbe troppo faticosa. Alcuni ragazzi invece hanno risposto di no, perché leggere su Internet costerebbe troppo ("stare collegati a Internet costa!") e perché preferiscono leggere nei ritagli di tempo e su Internet fare altro.

I giovani intervistati hanno ammesso, comunque, che molto raramente si sono comperati dei libri da soli, ma di solito comprano i libri che richiedono i professori; piuttosto una piccola parte acquista in edicola fumetti o pubblicazioni specializzate.

Infine, invitati a ricordare i titoli e gli autori di libri che avevano letto e che erano loro piaciuti, i ragazzi del nostro campione d'indagine, dopo un po' di imbarazzo e lunghi silenzi, hanno annoverato i seguenti autori e titoli:

- Il Gattopardo – Tommasi di Lampedusa
- Il castello dei destini incrociati – Italo Calvino
- Se una notte d'inverno un viaggiatore – Italo Calvino
- Il cavaliere inesistente – Italo Calvino
- La suora giovane – Giovanni Arpino
- Siddartha – Herman Hesse
- Io non ho paura – Ammaniti
- Il fu Mattia Pascal – Luigi Pirandello
- L'amico ritrovato – Fred Uelman
- Marcovaldo – Italo Calvino

Da queste indagini mirate sul target di riferimento è derivata la nostra scelta di utilizzare un testo di Calvino come soggetto dell'ipertesto perché è stato l'autore più citato ed effettivamente alcuni dei suoi testi si prestano molto bene alla rivisitazione in chiave ipertestuale.

Le linee di lavoro sono state in parte già delineate dalle interviste in termini di richieste di ambientazione (il gioco), interattività (scaricare, chattare, scrivere via mail, ascoltare musiche) e stile (un libro "diverso").

## **Struttura, grafica e logiche di navigazione**

L'apertura dell'ipertesto sarà una pagina web con una semplice introduzione animata che compone il titolo del libro "Il castello dei destini incrociati" e introduce allo stile "game" del sito/ipertesto (sarà possibile in ogni momento interrompere l'animazione e andare alla prima pagina dell'ipertesto).

Nella pagina di apertura il lettore/navigatore potrà scegliere in quale percorso inoltrarsi, nel Castello o nella Taverna e in seguito a questa decisione entrerà in due mondi apparentemente simili, ma in realtà differenti.

Il Castello avrà un'ambientazione un po' surreale, come sono i castelli in declino: alcuni elementi lasceranno supporre un passato florido e glorioso, anche se la sensazione predominante sarà di un'atmosfera decadente. L'ambiente sarà costruito in VRML e sarà quindi esplorabile dal lettore che dovrà trovare l'elemento per proseguire nella navigazione. Questo è un mazzo di tarocchi posizionato su un tavolo della stanza, il quale, una volta, cliccato, darà accesso a una pagina in cui il navigatore potrà mischiare le carte e scegliere quella di partenza e di conseguenza intraprendere uno degli ipertesti tratti dal libro.

L'ambiente della Taverna, costruito sempre in VRML, avrà invece una connotazione più gioiosa, conviviale e i rumori, le voci e i suoni di sottofondo lo evidenzieranno. Anche in questo caso l'elemento di passaggio al proseguimento della navigazione saranno i tarocchi, ma in questa sede le carte sono sparse alla rinfusa qua e là, per terra e sui tavoli e tutte sono possibili accessi alla pagina successiva, dove la modalità di accesso alle storie ipertestuali è la medesima del Castello, anche se l'interfaccia è differente.

Una grande attenzione sarà data alla riproduzione delle carte dei tarocchi, così come indicato dall'autore nel libro: sono proprio queste il carattere distintivo delle due "sezioni" e quindi questo elemento stilistico sarà accuratamente mantenuto nel progetto.

Le pagine dedicate all'ipertesto vero e proprio saranno dei testi – e molto attento sarà lo studio della composizione dei testi, in modo da favorire un'agevole lettura – intervallati da icone, da riproduzioni di altri tarocchi, da link testuali che permetteranno di passare ad altre storie o di proseguire nella stessa.

Inoltre un corredo di pulsanti e icone nella cornice della videata consentirà di attivare il corredo multimediale del testo, le funzionalità e gli approfondimenti.

## Indice dei contenuti

I contenuti sono suddivisi, come nel libro, in due parti: il Castello e la Taverna. Questi due ambienti non sono apparentemente comunicanti tra loro dal punto di vista dell'utente, anche se in realtà le storie che il lettore costruisce vengono composte con dei brani che appartengono a un data base comune.

Nel **Castello** il navigatore potrà scegliere in apertura tra alcune carte, quali:

- Il cavaliere di coppe – entrerà allora nell'ipertesto de “La storia dell'ingrato punito”
- L'asso di coppe e la Papessa – entrerà allora nell'ipertesto de “La storia dell'alchimista che vendette l'anima”
- Il fante di spade, il 6 di bastoni, il 7 di denari e la stella – entrerà allora nell'ipertesto de “La storia della sposa dannata”
- La morte, il Papa, l'8 di denari, il 2 di bastoni e il fante di denari – entrerà allora nell'ipertesto de “La storia d'un ladro di sepolcri”
- Il re di spade e il 10 di spade – entrerà allora nell'ipertesto de “La storia dell'Orlando pazzo per amore”
- Il cavaliere di bastoni – entrerà allora nell'ipertesto de “La storia di Astolfo sulla Luna”

Nella **Taverna** invece la scelta potrà ricadere tra:

- Il cavaliere di coppe – entrerà allora nell'ipertesto de “La storia dell'indeciso”
- La regina di bastoni, l'eremita e la forza – entrerà allora nell'ipertesto de “La storia della foresta che si vendica”
- Il cavaliere di bastoni – entrerà allora nell'ipertesto de “La storia del guerriero sopravvissuto”
- Il fante di bastoni, la luna, il re di spade e il matto – entrerà allora nell'ipertesto de “La storia del regno dei vampiri”
- Il re di denari, il fante di coppe – entrerà allora nell'ipertesto de “Due storie in cui si cerca e ci si perde”
- Il re di bastoni – entrerà allora nell'ipertesto de “Anch'io cerco di dire la mia”
- La torre, la casa di Dio, la casa del Diavolo, l'imperatore – entrerà allora nell'ipertesto de “Tre storie di follia e distruzione”

La scelta delle carte avverrà come in un gioco in cui un “mazziere virtuale” propone delle carte e cliccando il lettore sceglie.

All'interno di ogni ipertesto la navigazione avverrà in maniera libera e ogni brano avrà più link attivi (parole, icone, immagini di tarocchi...) che permetteranno la costruzione di un percorso personale di lettura (il lettore parte in un ipertesto che corrisponde alla storia di Calvino ma può aprire dei link che rimandano ad altre storie o a brani della stessa storia ma che nel libro erano in sequenze differenti).

Inoltre sarà possibile scegliere in qualsiasi momento alcune voci per gli approfondimenti, quali:

- **Presentazione dell'opera**
- **L'autore**

In queste voci, prendendo spunto dal libro nell'edizione Oscar Mondadori, verranno presentate l'introduzione all'opera scritta da Calvino stesso e una scheda ipertestuale sull'autore in cui sarà possibile ricostruire la vita e le opere di Calvino con link e materiali disponibili in rete.

Infine un'area dell'interfaccia sarà dedicata alla possibilità di:

- Attivare i **contenuti multimediali**, che varieranno di volta in volta a seconda del percorso esplorato e dei brani richiamati
- Partecipare al **forum** in cui studenti e insegnanti potranno confrontarsi tra loro o aprire libere discussioni
- Creare un proprio **archivio** in cui il lettore potrà salvare le storie che ha inventato dando loro un titolo e associandole a delle immagini o a dei materiali multimediali

## **Aspetti tecnici e tecnologie**

Il progetto sarà sviluppato in modo da essere fruibile via web da macchine di medie prestazioni, come quelle di cui sono dotati i laboratori informatici delle scuole prese in analisi, al fine di permettere agli insegnanti di utilizzare questo sito/ipertesto anche nelle ore di lezione e poi agli studenti di rivederlo e navigarlo facilmente da casa. Pertanto in una schermata di apertura sarà comunicato che per una completa fruizione dei contenuti è opportuno essere dotati di casse audio e inoltre il sito verificherà autonomamente se la macchina è dotata dei plug-in necessari per la visione di tutte le componenti multimediali e procederà alla segnalazione delle operazioni di installazioni necessarie in caso di plug-in mancanti (ogni installazione dovrà ovviamente essere autorizzata dall'utente).

Si è scelto di usare alcuni inserti in Macromedia Flash e in VRML perché è funzionale al linguaggio che si è individuato per raggiungere il target di riferimento.

Inoltre sarà costruito un data base con tutti i brani del libro indicizzati secondo più chiavi di lettura in modo che possano essere richiamati in tutte le differenti situazioni dell'ipertesto e un forum di discussione in cui sarà possibile, previa registrazione, aprire delle discussioni personali o di gruppo.

Una parte delicata del progetto a livello tecnico è la realizzazione dell'archivio in cui il lettore può salvare i precorsi esplorati: per questa funzionalità sarà necessario fare delle attente valutazioni tecniche soprattutto in relazione al fatto che alcune macchine dei lettori (ad esempio quelle che appartengono a una rete scolastica protetta) potrebbero avere dei vincoli di accesso che rendono impossibile il salvataggio di dati da parte dell'utente.

## **Offerta economica**

Per la realizzazione del progetto di cui sopra - che comprende la progettazione dell'ipertesto, lo studio dell'ambientazione e del corredo multimediale, lo studio e la realizzazione dell'interfaccia e della grafica, la costruzione degli ambienti in VRML e la progettazione della loro interattività e della loro navigazione, la realizzazione delle pagine html, il test di usabilità e di accessibilità, la realizzazione delle sezioni di approfondimento, la realizzazione del data base dei testi, la progettazione e la realizzazione del forum di discussione, la gestione dei materiali multimediali - l'offerta economica si riassume in euro XXXXXX

L'offerta non prevede le competenze relative al servizio di registrazione del dominio e il servizio di hosting.