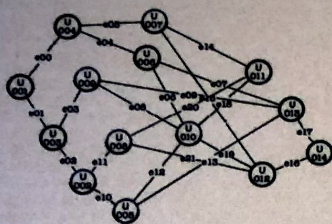


**"Il fare un libro è men che niente se il libro fatto non rifà la gente"**



**Antonio Pizzo, Vincenzo Lombardo e Rossana Damiano** insegnano all'Università di Torino, dove si occupano rispettivamente di Drammaturgia e performance, Multimedia e Intelligenza Artificiale, Agenti artificiali ed emozioni. Da più di dieci anni svolgono ricerche transdisciplinari nell'ambito delle Arti e dei Beni culturali. Hanno fondato il Centro Interdipartimentale di Ricerca sulla Multimedialità e l'Audiovisivo (CIRMA), con il quale hanno sviluppato diversi progetti di racconto interattivo.

Dopo decenni di sperimentazioni, il racconto interattivo è diventato una componente imprescindibile della creatività digitale. Per questo motivo si stanno sviluppando nuove competenze professionali per la creazione di contenuti narrativi adeguati, che sfruttino le possibilità di interazione offerte dal digitale. In altri termini, così come chi scrive un film deve avere una qualche conoscenza delle tecniche di ripresa e di montaggio, allo stesso modo, chi si occupa di interactive storytelling deve avere una generale comprensione dei sistemi che costituiscono la piattaforma di editing e distribuzione utilizzata.

Questo testo è pensato per gli/le studenti e professionisti dell'audiovisivo, in corsi relativi alla produzione multimediale, così come per autori e autrici che si avvicinano al mondo dell'intrattenimento interattivo, sistematizzando le competenze già acquisite. Il libro è nato da più di dieci anni di collaborazione fra docenti di formazione e discipline diverse e costituisce un esempio di permeabilità tra mondi che sono stati culturalmente distanti. Un testo, dunque, dal taglio transdisciplinare, che invita ad abbattere i confini tra i diversi campi di studio e a lasciarsi affascinare dalla sfida del racconto interattivo digitale.

ISBN 978-88-7527-478-8



euro 19,00

9 788875 274788