

UNSEEN

Non tutto ciò che conta si vede.





**Politecnico
di Torino**

DAD – Dipartimento di Architettura e Design

Corso di Laurea Triennale in Design e Comunicazione

a.a. 2025/2026

Visualizzare l'Invisibile, Design Narrativo per comprendere l'esperienza dell'ADHD

Tesi di Laurea di Marco Canta
Relatore Riccardo Roberto Covino

Abstract

Il Disturbo da Deficit di Attenzione/Iperattività (ADHD) è una condizione neurobiologica complessa che, nella percezione comune, viene spesso banalizzata e confinata a stereotipi riduttivi, a causa di una diffusa incomprensione. Questa discrepanza tra la percezione esterna (il visibile) e la realtà interna (l'invisibile) genera una distanza empatica che la sola informazione teorica fatica a colmare.

Il presente elaborato si pone l'obiettivo di applicare il Design Narrativo per rendere visibile l'invisibile, attraverso la progettazione di un'esperienza interattiva che prende vita grazie a un curato lavoro di regia e sound design. Tramite l'opera si intende immergere l'utente nella mente di Aurora, esplorando la sua prospettiva neurodivergente per comprendere il disturbo non più dall'esterno, ma dall'interno. L'intento è quello di decostruire il pregiudizio, elevando il caso specifico a messaggio universale sull'importanza di guardare oltre le apparenze per comprendere la complessità dell'altro.

Lo sviluppo del progetto si fonda su una ricerca teorica propedeutica riguardante l'ADHD, il fenomeno del Masking e le dinamiche della Società della Performance. Tale fase è stata supportata da un'indagine tramite questionario rivolta a un campione eterogeneo di soggetti neurotipici e neurodivergenti, fondamentale per la raccolta di testimonianze reali. Parallelamente, lo studio delle tecniche di sceneggiatura e di drammaturgia ha fornito gli strumenti necessari per tradurre le informazioni raccolte in una struttura narrativa coerente ed efficace, dando vita all'opera stessa.

Sul piano realizzativo, l'opera è stata prodotta integrando diversi strumenti digitali mentre l'architettura narrativa nasce dalla rielaborazione dello Story Circle di Dan Harmon, che è stato adattato alle necessità espressive del progetto. Le meccaniche interattive, basate principalmente sull'Illusion of Choice, sono state progettate per mantenere alta l'attenzione dell'utente, garantendo la ricezione chiara del messaggio finale. Un ruolo cruciale è affidato infine al design sonoro, che agisce non come semplice accompagnamento ma come elemento primario per l'immersione nell'esperienza.

Abstract English version

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) is a complex neurobiological condition that, in common perception, is often trivialized and confined to reductive stereotypes due to widespread misunderstanding. This discrepancy between external perception (the visible) and internal reality (the invisible) generates an empathetic distance that theoretical information alone struggles to bridge.

This thesis aims to apply Narrative Design to make the invisible visible, through the design of an interactive experience brought to life by careful direction and sound design. The work intends to immerse the user in Aurora's mind, exploring her neurodivergent perspective to understand the disorder no longer from the outside, but from the inside. The intent is to deconstruct prejudice, elevating the specific case to a universal message about the importance of looking beyond appearances to understand the complexity of others.

The project's development is based on preliminary theoretical research regarding ADHD, the phenomenon of Masking, and the dynamics of the Performance Society. This phase was supported by a questionnaire survey addressed to a heterogeneous sample of neurotypical and neurodivergent subjects, which was fundamental for collecting real-life testimonies. In parallel, the study of screenwriting and dramaturgy techniques provided the necessary tools to translate the collected information into a coherent and effective narrative structure, giving life to the work itself.

In terms of realization, the work was produced by integrating various digital tools, while the narrative architecture stems from a reworking of Dan Harmon's Story Circle, adapted to the project's expressive needs. The interactive mechanics, based primarily on the Illusion of Choice, were designed to keep user attention high, ensuring clear reception of the final message. Finally, a crucial role is entrusted to sound design, which acts not as mere accompaniment but as a primary element for immersion in the experience.

Indice

Introduzione

1. Neurodivergenza e Società della Performance: L' ADHD tra deficit funzionale e strategie di adattamento	
1.1. L'ADHD: Definizione e Sintomatologia	10
1.2. Il fenomeno del Masking	14
1.3. Il contesto: La Società della Performance	16
2. La Ricerca sul Campo: Indagine preliminare e analisi dei dati	
2.1. Obiettivi e Metodologia dell'indagine	20
2.2. Il punto di vista Neurotipico	21
2.3. Il punto di vista Neurodivergente	24
2.4. Analisi dei linguaggi: Videogioco e Animazione	28
2.5. Definizione del Target	32
2.6. Definizione del Concept Finale	33
3. La Progettazione Narrativa	
3.1. Fondamenti di narratologia	36
3.2. Il conflitto filosofico: Essenza vs Apparenza	40
3.3. Character Development: La costruzione psicologica di Aurora	41
3.4. Architettura narrativa e Illusion of Choice	43
4. Progettare l'Empatia: La Regia Sensoriale	
4.1. La Regia Visiva: POV, Luce ed Environmental Storytelling	66
4.2. Il Sound Design come struttura narrativa	72
5. Dallo Spazio 3D all'Esperienza Interattiva: Workflow Produttivo	
5.1. Pipeline di Produzione	76
5.2. Acquisizione e Gestione degli Asset 3D	78
5.3. Composizione e Rendering 3D	80
5.4. Sintesi Vocale e AI Generativa	82
5.5. Post-Produzione	84
5.6. Implementazione delle meccaniche Interattive	88

Conclusioni e Sviluppi Futuri

Bibliografia e Sitografia

Crediti

Ringraziamenti



Introduzione

Viviamo in un'epoca caratterizzata da una richiesta costante di efficienza, velocità e produttività. Questo è un contesto sociale in cui il valore dell'individuo è spesso misurato sulla sua capacità di performare, lasciando poco spazio a chi per natura o neurobiologia ha ritmi e modalità di funzionamento divergenti dallo standard.

In questo scenario il Disturbo da Deficit di Attenzione/Iperattività (ADHD) assume una dimensione critica che va oltre la sintomatologia clinica. L'ADHD, che spesso viene ridotto a stereotipi comportamentali come la disattenzione e l'impulsività, nasconde una realtà interiore molto più complessa, fatta di sforzi continui di adattamento. Chi ne soffre si trova, anche inconsciamente, costretto a indossare una "maschera" sociale, nel tentativo di appianare la distanza tra il proprio funzionamento neurodivergente e le aspettative esterne, alimentando un ciclo di incomprensione e frustrazione.

Purtroppo la sola divulgazione teorica rischia di rivelarsi insufficiente per l'abbattimento del "muro" del giudizio poiché conoscere una definizione clinica non equivale a sentire la fatica invisibile di chi la vive. Proprio all'interno di questo spazio si inserisce il presente progetto di Tesi. Tramite il Design Narrativo e l'interattività questa distanza empatica vuole essere colmata, l'obiettivo non è descrivere l'ADHD, ma farlo vivere. Attraverso la costruzione di un'esperienza immersiva, si intende spostare l'utente da una posizione di giudizio esterno a una di comprensione interna, permettendogli di sperimentare il peso e la complessità della mente neurodivergente.

L'elaborato si articola in un percorso che dall'analisi teorica, conduce alla realizzazione pratica dell'opera. Il primo capitolo delinea il quadro teorico di riferimento, esaminando l'ADHD, la sintomatologia e il fenomeno del Masking all'interno del contesto della Società della Performance. Il secondo capitolo presenta l'indagine sul campo, attraverso un questionario somministrato a un campione misto (Neurotipico e Neurodivergente), vengono analizzati i punti di vista delle due categorie, unitamente alla loro percezione relativa a due medium simili ma distinti, il videogioco e il corto animato. Dall'analisi dei dati raccolti derivano successivamente le linee guida per la definizione del target e del concept progettuale finale. Il terzo capitolo affronta l'aspetto della progettazione narrativa, basandosi sui fondamenti di narratologia e sulla definizione del conflitto filosofico "Essenza contro Apparenza". Viene quindi descritta la costruzione psicologica della protagonista e l'architettura della storia, incentrata sulla meccanica dell'Illusione della Scelta.

Il quarto capitolo si focalizza sulla regia sensoriale analizzando come i sintomi dell'ADHD siano stati tradotti tramite precise scelte di design visivo, sonoro e di allestimento scenico. Infine, l'ultima sezione documenta il workflow produttivo, dettagliando la pipeline tecnica che spazia dalla gestione degli asset 3D e della sintesi vocale tramite AI, alla post-produzione e all'implementazione finale dell'esperienza nel motore di gioco.

L'elaborato si conclude con un'analisi critica dei risultati ottenuti rispetto agli obiettivi prefissati e con una riflessione sui possibili sviluppi futuri del progetto.

1 Neurodivergenza e Società della Performance: L' ADHD tra deficit funzionale e strategie di adattamento



1.1

L'ADHD: Definizione e Sintomatologia

Come riportato da **Cabral et al. (2020)**, l'ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) è un disturbo cronico, complesso ed eterogeneo ed è il disturbo neuroevolutivo più comune nell'infanzia che persiste anche in età adulta. Una mancata o tardiva diagnosi ha un impatto negativo e significativo sullo sviluppo dell'individuo con il rischio di una bassa qualità della vita.

Il Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali (**DSM-5-TR; APA, 2022**) elenca i criteri secondo i quali poter diagnosticare il disturbo e descrive le tre tipologie in cui l'ADHD si può presentare (combinato, disattento, iperattivo/impulsivo). Risulta importante sottolineare come la sintomatologia predominante possa cambiare nel tempo. La gravità del disturbo inoltre può essere descritta come lieve, moderata o grave a seconda dei sintomi rilevati.

La diagnosi può risultare complessa in quanto bisogna saper distinguere i sintomi di disattenzione e l'impulsività tipici dell'età, da quelli legati all'ADHD. La differenza però è significativa, in quanto è stato riscontrato come l'ADHD crei notevoli problemi nella vita dell'individuo in ambito accademico, personale e sociale.

Sebbene le stime sulla prevalenza dell'ADHD varino a livello globale, si registra una netta preponderanza di diagnosi nei soggetti di sesso maschile (in rapporto 2:1). Tale discrepanza è tuttavia riconducibile alla diversa manifestazione dei sintomi, in quanto i soggetti maschili tendono a presentare tratti di iperattività e impulsività, più facilmente riscontrabili, mentre i soggetti femminili manifestano prevalentemente sintomi legati alla disattenzione che essendo meno evidenti all'osservazione esterna, comportano frequentemente un significativo ritardo nella diagnosi.

Per capire concretamente che l'ADHD non è un problema legato all'intelligenza dell'individuo bisogna capire il ruolo cruciale dell'inibizione comportamentale. Come teorizzato da **Barkley (1997)**, ricercatore e psicologo che ha dedicato gran parte della sua carriera scientifica allo studio di questo disturbo, l'inibizione permette il funzionamento di quattro funzioni neuropsicologiche che dipendono da essa, nello specifico troviamo la memoria di lavoro, l'autoregolazione di affetti, motivazione e attivazione, l'interiorizzazione del linguaggio e la ricostituzione. Se l'inibizione fallisce il suo compito, queste funzioni non possono attivarsi correttamente e questo è proprio ciò che accade nell'ADHD. Per questo, sempre citando **Barkley (2021)**, l'ADHD "non è un disturbo riguardante il saper cosa fare, ma è un disturbo riguardante il fare ciò che si sa al momento opportuno". Risulta dunque corretto definirlo come un disturbo della Performance. Tra gli aspetti più invalidanti e al contempo meno compresi della sintomatologia ADHD troviamo sicuramente la cosiddetta "cecità temporale" (*Time Blindness*), concetto ampiamente esplorato da Barkley stesso. L'individuo ADHD non riesce a sentire lo scorrere del tempo e a utilizzarlo come guida per le sue azioni, Barkley l'ha descritto come una forma di "miopia temporale", come un miope fatica a mettere a fuoco gli oggetti lontani nello spazio, un soggetto con ADHD fatica a visualizzare eventi lontani nel tempo. Ne consegue che l'orizzonte temporale, ovvero la capacità di una persona nel guardare e pianificare le proprie azioni nel futuro, risulta drasticamente ridotto. Mentre un soggetto neurotipico riesce a organizzare il suo comportamento in funzione di eventi futuri, la persona ADHD è spesso priva di forza motivazionale fino a quando l'evento non diventa imminente.

Questa disfunzione porta a una percezione binaria della realtà, riassumibile in "adesso" e "non adesso", tutto ciò che non rientra nell'immediato presente (l'adesso) viene relegato in una categoria indefinita (il non adesso), scomparendo così da quelli che sono i radar cognitivi del soggetto e di conseguenza, scadenze, promesse o conseguenze future non riescono a influenzare le decisioni prese nel momento presente.

Tramite questo meccanismo si riesce a spiegare perché la procrastinazione nell'ADHD non sia frutto di pigrizia o di una scelta conscia, bensì di un deficit neurobiologico che fa attivare il soggetto solo quando la scadenza entra nel suo ristretto campo visivo temporale. In termini di funzioni esecutive, manca quindi quel “ponte” mentale che permette di proiettare le conseguenze del futuro nel momento attuale per guidare le proprie azioni. Tuttavia le problematiche legate alla “cecità temporale” non si fermano qui, in quanto ne deriva anche una vulnerabilità significativa alle distrazioni. In un cervello neurotipico la capacità di ignorare uno stimolo piacevole immediato è alimentata proprio dalla prospettiva delle conseguenze future, venendo però a mancare questo contrappeso nell'ADHD, l'ambiente circostante e i suoi stimoli assumono un potere assoluto. Se il futuro non viene percepito, l'unica dimensione esistente è il presente, di conseguenza uno stimolo qualsiasi come una notifica, un rumore o un impulso visivo acquisisce un'importanza percepita infinitamente superiore rispetto a un obiettivo che risiede nel “non adesso”. La distrazione, in quest'ottica, non è una semplice mancanza di attenzione, ma la logica conseguenza di una mente che non vedendo il futuro, rimane in balia degli stimoli presenti.

Questa costante ricerca di gratificazione immediata trova il suo substrato neurochimico in quella che la letteratura scientifica, supportata dagli studi di **Volkow (2009)** e **Barkley (2015)**, definisce come una disfunzione del sistema di ricompensa (*Reward Deficiency Syndrome*). Il cervello ADHD, a causa di una gestione atipica della dopamina, necessita una soglia di stimolazione più elevata rispetto alla norma per provare appagamento. Ciò significa che attività di routine o attività prive di un feedback immediato, possono generare una sensazione di noia profonda, quasi fisica nel soggetto con ADHD. La conseguente continua ricerca di novità non va dunque interpretata erroneamente come un “vizio” comportamentale, ma più come un tentativo inconscio di “automedicazione”.

Il quadro sintomatologico dell'ADHD risulta incompleto se ci si limita agli aspetti cognitivi e motivazionali, in quanto rimane da discutere una componente altrettanto importante, quella affettiva. Sebbene i manuali diagnostici come il DSM-5 si concentrino prevalentemente sui sintomi comportamentali, Barkley ha più volte sottolineato come il disturbo comporti intrinsecamente una significativa "disregolazione emotiva". Il deficit delle funzioni esecutive infatti, non fallisce solo nell'inibire le azioni motorie o le distrazioni esterne, ma fallisce anche nel bilanciare la reazione emotiva interna del soggetto. Mentre il soggetto neurotipico ha a disposizione meccanismi per analizzare un'emozione prima di manifestarla, nel soggetto con ADHD il sentimento scavalca questi filtri inibitori, venendo espresso con la stessa intensità e rapidità con cui viene percepito. Questa dinamica espone l'individuo a quella che viene clinicamente definita come "disforia sensibile al rifiuto" (*Rejection Sensitive Dysphoria*) ovvero una vulnerabilità estrema al giudizio o al fallimento che, in assenza di un "freno" emotivo, può scatenare reazioni di dolore psicologico sproporzionate rispetto all'evento reale.

Alla luce di quanto esposto, l'ADHD non emerge come una semplice collezione di deficit comportamentali, ma come una neurodivergenza che altera in maniera significativa l'interazione tra il soggetto e la realtà. La combinazione di cecità temporale, deficit nel sistema di ricompensa e disregolazione emotiva crea una costante discrepanza tra le intenzioni dell'individuo e la sua capacità di attuarle in conformità delle norme sociali. Questa profonda differenza tra il funzionamento interno (caotico, immediato, emotivo) e le richieste di un mondo come quello in cui viviamo (lineare, strutturato, inibito) non è priva di costi. Il soggetto con ADHD si trova costretto, consciamente o non, a compensare le proprie "mancanze" attraverso strategie cognitive e comportamentali spesso estenuanti nel tentativo di colmare la distanza tra la propria natura neurobiologica e le aspettative sociali. In questa situazione complessa prende forma il fenomeno del *Masking*, una strategia di adattamento che comporta un prezzo psicologico elevatissimo.

1.2 Il fenomeno del *Masking*

Come riportato da **Ioanna Stavradi (2024)** il mascheramento (*Masking*) del disturbo ADHD è l'insieme di tutte le azioni conscie e inconscie dell'individuo che tenta di nascondere o sopprimere i propri sintomi per conformarsi alle aspettative sociali al fine di evitare giudizi e stigmi.

Gli esempi di manifestazione del *Masking* sono molteplici, tra questi risulta interessante citare la necessità di controllare eccessivamente le cose, sforzarsi per cercare la perfezione in tutto quello che si fa, assumere troppi impegni per dimostrare le proprie capacità e nascondere i propri veri sentimenti e comportamenti cercando di risultare più simili alla controparte neurotipica. Le motivazioni che portano al mascherare il proprio disturbo cambiano da individuo ad individuo ma in generale sono spesso collegate al desiderio di sentirsi socialmente accettati e non indesiderati, in quanto l'atteggiamento neurotipico è quello favorito dalla società in cui viviamo nella maggior parte degli ambienti sociali, dalle scuole al luogo di lavoro.

Il *Masking*, sebbene possa inizialmente sembrare una soluzione che porta benefici sociali all'individuo ADHD, rischia a lungo termine di portare conseguenze dannose e di causare un effetto domino. Il mascheramento prolungato richiede un'enorme quantità di energia cognitiva che paradossalmente può condurre ad un peggioramento dei sintomi che si stanno cercando di mascherare come quelli legati alla distrazione e a situazioni di *burnout*, ovvero a stati di esaurimento fisico, mentale ed emotivo. Inoltre questa pratica rischia di causare nell'individuo una dissociazione tra l'io interiore e quello esteriore mascherato, generando sentimenti di smarrimento e confusione su quale sia la propria vera identità arrivando anche a stati di depressione gravi.

Per affrontare la problematica, che può riguardare persone ADHD di ogni età e genere, è necessario accompagnare i soggetti neurodivergenti nel loro percorso di accettazione della neurodiversità. In questo processo amici e familiari svolgono un ruolo fondamentale, avendo il potere di creare un ambiente accogliente e inclusivo. Tuttavia il prerequisito indispensabile per offrire un supporto efficace risiede nella corretta informazione e nella consapevolezza riguardo le dinamiche dell'ADHD e del mascheramento.

Come vedremo in seguito, questo fenomeno e i suoi effetti sono diventati uno dei fondamenti teorici sui quali è stato costruito il progetto finale, traducendo la frattura tra l'io interiore e l'io esteriore nel conflitto filosofico, ovvero l'elemento narrativo che funge da motore per l'esperienza progettata.

1.3

Il contesto: La Società della Performance

La società in cui viviamo si è evoluta nel tempo, passando da una società basata sul dovere, ovvero l'imposizione esterna di fare un qualcosa, ad una basata sul poter fare. La Società della Performance è un ambiente in cui non abbiamo più qualcuno che ci comanda ma in cui noi siamo i capi di noi stessi, più severi, esigenti e giudicanti. Siamo immersi in una positività estrema del “se vuoi puoi farlo, basta che ti impegni” dove l'impossibilità di compiere un'azione o l'errore è causa solo della nostra volontà. Questo è un ecosistema dove inconsciamente diventiamo gli schiavi di noi stessi e nel quale sentiamo il dovere di spingerci sempre al limite per essere i migliori agli occhi degli altri arrivando a massimizzare la prestazione fino all'auto sfruttamento. “il modo in cui tentiamo di plasmare la nostra identità per conformarci a quello che la società si aspetta, diventa un'arma puntata contro noi stessi”. **Byung Chul Han (2015)**

I fenomeni sociali odierni hanno creato un grande malessere collettivo. Citando Gancitano e Colamedici, “L'ecosistema ci ha reso tutti performer, tutti quanti presi dalla morsa della produzione costante di sé”. La nostra apparenza non rispecchia più la nostra essenza, al contrario tentiamo costantemente di essere quello che vogliamo apparire. Viviamo in un'epoca in cui la performance ha il ruolo principale, ci sentiamo costretti ad essere sempre la versione migliore di noi per evitare di essere esclusi, ignorati e giudicati dalla società. Questo ecosistema provoca tantissima ansia e ci impedisce di vedere chiaramente quello di cui realmente abbiamo bisogno. La società basa tutto quanto sul risultato finale e non sul processo che ha portato a quel risultato. Il mondo virtuale è solo l'estremizzazione di questa realtà, per questo è più visibile. Il problema però è costantemente presente anche nella vita reale in ogni contesto sociale. “Il problema risiede nell'ignoranza, ignoranza che porta all'odio, non inteso come pulsione d'odio, ovvero un'emozione basilare e non di per sé sbagliata, ma odio inteso come lo strumento per incontrare il mondo che non capiamo e questo avviene quando non si hanno le capacità di conoscere e comprendere il mondo e gli altri”. Una prima soluzione al problema citato risiede sicuramente nell'educazione sentimentale, ovvero il processo che ci permette di imparare a riconoscere, comprendere, esprimere e gestire le emozioni nostre e degli altri. **Gancitano, M., & Colamedici, A. (2018)**

Alla luce di quanto analizzato, emerge un attuale contesto sociale notevolmente ostile. Nonostante esso risulti difficile per tutti è bene ricordare che rimane basato e costruito a misura delle persone neurotipiche, questo ci permette di comprendere quale può essere la complessità per le persone neurodivergenti, che oltre a vivere in un mondo non pensato per loro, vivono in un mondo ostile e complesso. Tramite il *Masking* gli individui con ADHD si sforzano in tutti i modi di apparire come le persone neurotipiche che a loro volta inconsciamente si spingono al limite per apparire come la società desidera che essi siano.

L'analisi di tutti gli argomenti affrontati fino ad ora mi ha permesso di comprendere come il problema fosse più complesso e ampio di quello previsto, questo ha portato alla definizione di un progetto che andasse oltre la semplice sensibilizzazione sul tema. L'obiettivo è quindi diventato quello di raccontare le difficoltà specifiche dell'ADHD nella vita quotidiana, facendo però emergere un messaggio più ampio di educazione sentimentale basato sull'empatia verso il prossimo che possa risultare utile non solo per la neurodivergenza, ma per chiunque viva sotto la pressione della performance.

2 La Ricerca sul Campo: Indagine preliminare e analisi dei dati



2.1 Obiettivi e Metodologia dell'indagine

Oltre ad avere basi teoriche solide e concrete è risultato necessario ottenere anche dati qualitativi che rispecchiassero la percezione reale sul tema, sia dal punto di vista dei neurotipici che da quello dei neurodivergenti. La ricerca sul campo è stata eseguita tramite la somministrazione di un questionario divulgato tra il 30 Agosto 2025 e il 25 Settembre 2025 tramite la piattaforma Google Form in formato anonimo. Esso è stato realizzato su di un sistema ramificato. Una prima sezione filtrava i rispondenti in due macro gruppi, neurotipici e neurodivergenti, quest'ultimi ulteriormente divisi tra chi possiede una diagnosi clinica e chi no per un'analisi corretta dei dati. Ad ogni gruppo venivano poi sottoposte domande specifiche per indagare aspetti diversi della tematica.

Ai profili neurotipici sono state sottoposte domande relative alla conoscenza sull'ADHD, sondando anche alcuni stereotipi comuni. Alle persone neurodivergenti invece è stato chiesto di descrivere il proprio vissuto legato al disturbo, in questa sezione è stato deciso di inserire domande aperte e facoltative, in modo da lasciare piena libertà espressiva agli utenti. Questa scelta ha permesso di ottenere risposte profonde e dettagliate aumentando anche la percentuale di completamento e invio del questionario.

Alla fine, entrambi i profili sono stati sottoposti a domande relative a due strumenti di comunicazione (videogioco e corto animato) per comprendere il loro punto di vista, il loro interesse e capire a seguito dell'analisi dei dati quale fosse lo strumento comunicativo migliore per il progetto.

Il Questionario è stato reso disponibile in tre lingue differenti (Italiano, Inglese e Spagnolo) ampliando così il bacino di utenza, ed è stato condiviso principalmente attraverso canali digitali e community online dedicate all'ADHD. Sono state raccolte un totale di **74 risposte**, un campione che risulta significativo considerata l'articolazione dello strumento di indagine.

2.2 Il punto di vista Neurotipico

Il questionario ha coinvolto 45 partecipanti dichiaratisi neurotipici, questa parte del campione totale offre una fotografia chiara del pubblico principale a cui questo progetto è rivolto. Il gruppo in questione risulta molto definito demograficamente, troviamo una netta prevalenza femminile (73,3%) (vedi **Grafico 1**) e una concentrazione nella fascia di età della Generazione Z (18-24 anni) che da sola copre i tre quarti del totale (vedi **Grafico 2**). Questo dato risulta fondamentale per contestualizzare le risposte successive in quanto ci troviamo davanti ad un pubblico giovane, nativo digitale, culturalmente predisposto all'uso dei nuovi media e immerso nella Società della Performance (**cfr. Cap. 1.3**).

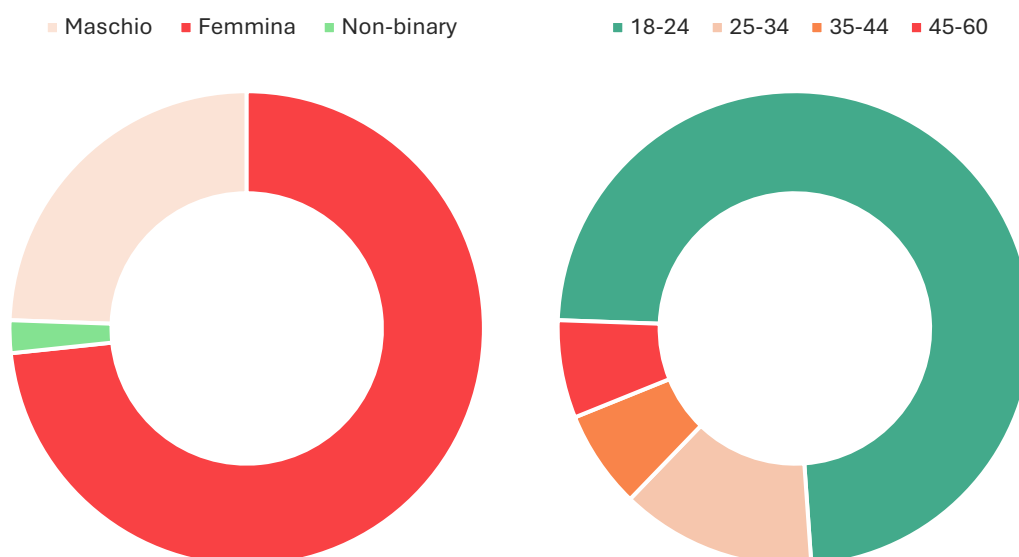


Grafico 1: *Distribuzione dei partecipanti neurotipici per genere*

Grafico 2: *Distribuzione dei partecipanti neurotipici per fasce d'età.*

Analizzando le risposte ottenute emerge una notevole discrepanza tra la consapevolezza delle difficoltà legate all'ADHD e la reale capacità empatica. Alla richiesta di valutare quanto la vita di una persona con ADHD sia più complessa rispetto ad una neurotipica, i partecipanti hanno espresso un giudizio di difficoltà medio alto con una media ponderata di 3,15 su 5. La maggioranza ha espresso valori centrali (3 e 4) (vedi **Grafico 3**), dimostrando di riconoscere l'esistenza di ostacoli reali e non trascurabili. Tuttavia, quando l'indagine si è spostata sul piano empatico, chiedendo quanto si ritenga di comprendere realmente cosa prova un soggetto con ADHD, il dato è calato notevolmente ad una media di 2,38 su 5. Il 60% del campione ha ammesso una comprensione scarsa o nulla e nessun rispondente ha dichiarato di comprendere appieno l'esperienza (vedi **Grafico 4**). Questo divario evidenzia un punto molto interessante, il pubblico neurotipico sa che l'ADHD è una condizione difficile in cui vivere, ma ammette onestamente di non riuscire a mettersi nei panni di chi lo vive.

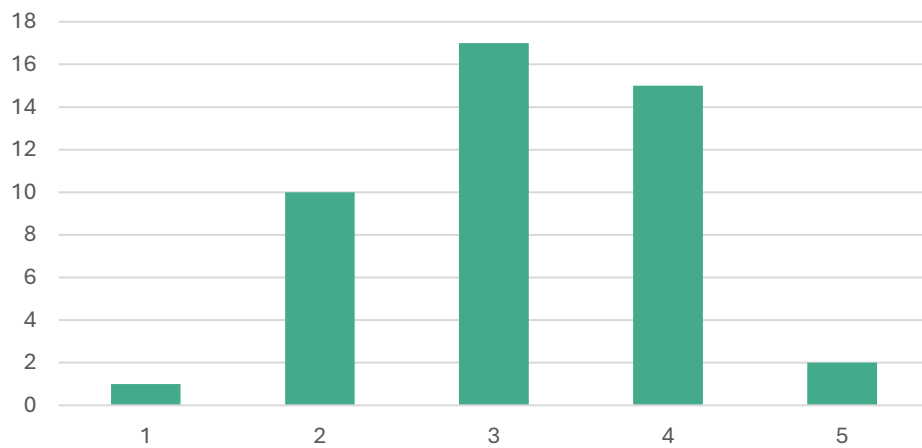


Grafico 3: *Percezione della complessità della vita di un soggetto ADHD*

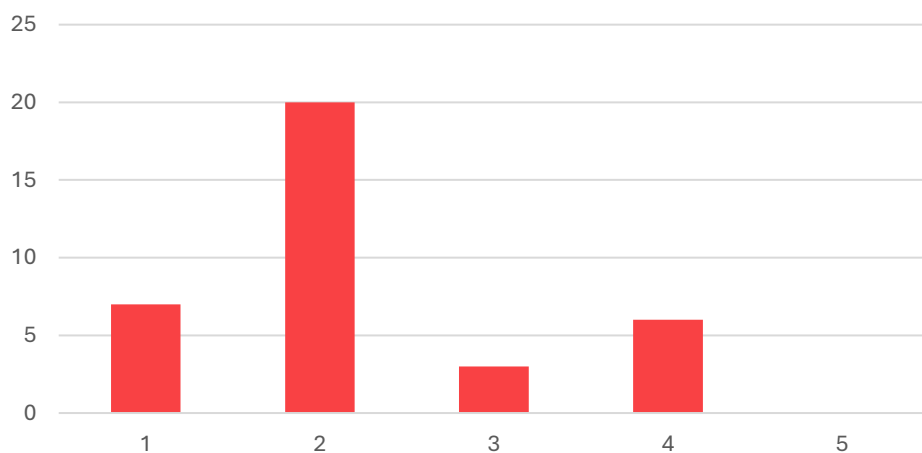


Grafico 4: *Livello di comprensione del vissuto di una persona con ADHD*

Questa difficoltà di immedesimazione trova una parziale spiegazione quando si analizzano le fonti di informazione, coerentemente con l'età anagrafica del campione, la quasi totalità di esso dichiara di essersi informato riguardo all'ADHD tramite i social media, in particolare tramite contenuti brevi su Instagram e Tik Tok. Allo stesso tempo però lo stesso campione fa emergere un problema, segnalando nelle risposte aperte come la qualità percepita di questi contenuti sia bassa e talvolta confusionaria. L'informazione, dunque, è presente ma frammentata, veloce e fa difficoltà a costruire una vera consapevolezza.

A conferma di ciò, l'indagine ha rilevato come il fattore principale in grado di alzare il livello di comprensione sia il contatto diretto con la neurodivergenza. I soggetti che hanno dichiarato di avere rapporti stretti con persone ADHD hanno riportato una visione più consapevole, meno giudicante e più accogliente, raccontando proprio come il loro punto di vista sia cambiato grazie a queste interazioni. L'analisi di questi dati delinea un bisogno chiaro, esiste un pubblico giovane interessato all'argomento ma che fa difficoltà a comprenderlo tramite i contenuti divulgativi a disposizione, rimanendo bloccato in una conoscenza superficiale non riuscendo a capire chiaramente quello che vive una persona con ADHD. Il progetto oggetto di questa tesi si inserisce proprio in questo spazio, con l'obiettivo di mostrare uno spaccato di vita ADHD per trasformare la semplice informazione sul disturbo in empatia, l'arma più efficace per abbattere i pregiudizi e le incomprensioni.

2.3 Il punto di vista Neurodivergente

L'indagine che riguarda i restanti 29 partecipanti (14 diagnosticati, 15 con sospetto ADHD) aveva un duplice obiettivo, il primo era quello di approfondire il vissuto sociale del disturbo, ponendo l'accento su una delle barriere più complesse per le persone neurodivergenti ovvero la comunicazione della propria condizione.

Come evidenziato nei capitoli precedenti diagnosticare l'ADHD è un processo complesso, pertanto è comprensibile come lo sia anche da spiegare, facendo comprendere la distinzione tra quelli che sono i tratti caratteriali di un individuo e quelli che sono i sintomi legati al disturbo. Questo problema emerge chiaramente dai dati raccolti, alla domanda su quanto sia complesso spiegare la propria condizione ad amici e parenti, il campione ha restituito un quadro di profonda incomprensione. Analizzando le risposte, la quasi totalità dei partecipanti percepisce una barriera comunicativa significativa. Tuttavia, da un'analisi più approfondita emerge un dato notevolmente interessante e apparentemente controintuitivo. Chi sospetta di avere l'ADHD a questa domanda riporta una difficoltà percepita medio-alta (vedi **Grafico 5**). A questo punto ci si aspetterebbe che il gruppo dei diagnosticati percepisca una difficoltà simile se non più bassa avendo un documento che certifica il disturbo. Al contrario i dati dimostrano l'opposto, in quanto questo gruppo ha classificato la difficoltà di comunicazione come molto elevata (vedi **Grafico 6**). Questa osservazione suggerisce come la certificazione clinica non sia sufficiente ad abbattere lo scetticismo sociale, al contrario, la frustrazione di chi ha una diagnosi sembra aumentare nel momento in cui una validazione scientifica si scontra con pregiudizi sociali radicati e forti.

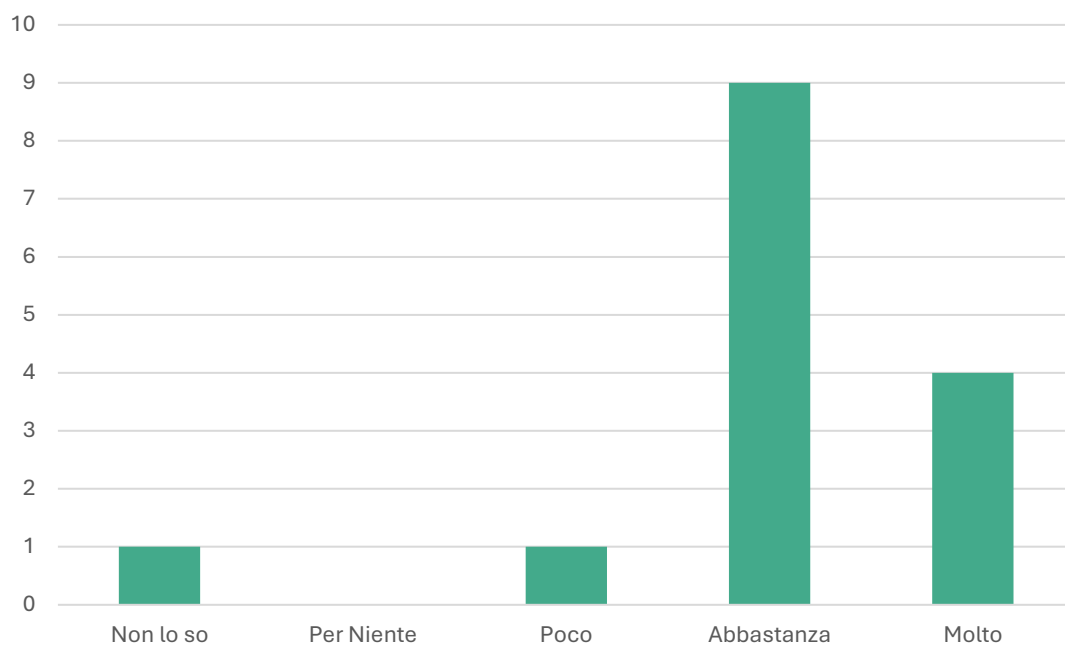


Grafico 5: *Difficoltà percepita nel comunicare il vissuto dell'ADHD a familiari e amici per un campione non diagnosticato.*

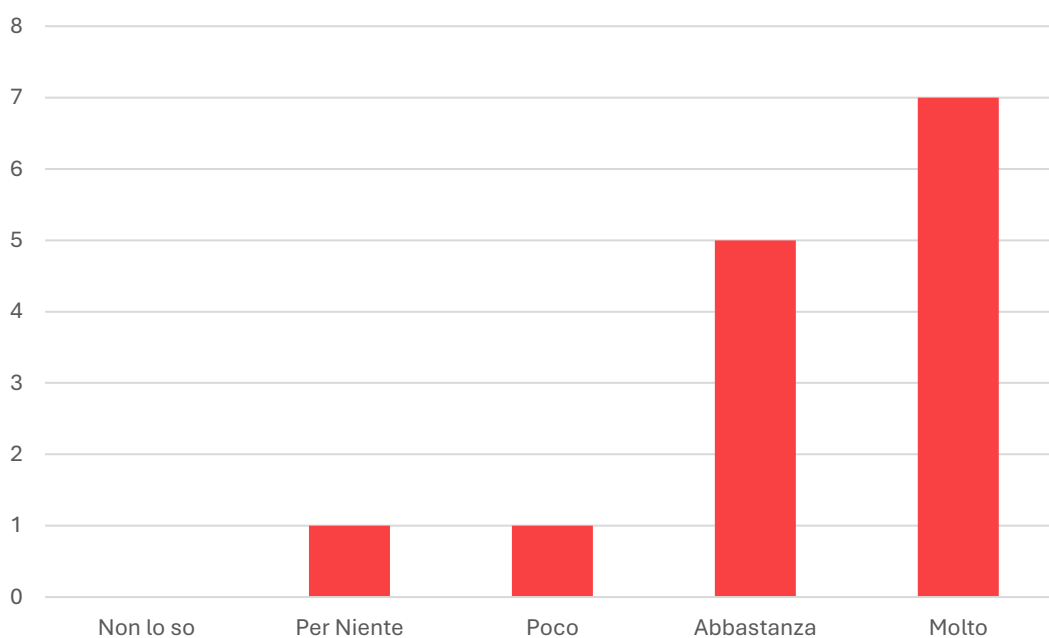


Grafico 6: *Difficoltà percepita nel comunicare il vissuto dell'ADHD a familiari e amici per un campione diagnosticato.*

Il secondo obiettivo della ricerca è stato raccogliere le testimonianze dirette di chi vive questa neurodivergenza, indagando le emozioni e le sensazioni provate durante le manifestazioni sintomatologiche più comuni. Per ottenere una narrazione autentica, necessaria per la costruzione della storia del progetto, si è scelto di utilizzare domande a risposta aperta e facoltativa, incentivando i partecipanti a descrivere liberamente, anche tramite l'utilizzo di metafore o esempi, le proprie sensazioni rispetto a dieci sintomi differenti. L'overthinking, l'iperfocus, la percezione distorta del tempo, la procrastinazione, la mente affollata, la distrazione, l'impulsività, l'iperattività, l'emotività intensa e la difficoltà in contesti sociali, sono i temi presi in esame. Il risultato è stato sorprendente e superiore alle aspettative, sebbene alcuni partecipanti abbiano dato risposte brevi e concise, la maggiorparte di essi ha trovato "un luogo" in cui sfogarsi, lasciandosi andare a racconti dettagliati e ricchi di sfumature emotive. Queste testimonianze hanno costituito la base per la rappresentazione dei sintomi all'interno del progetto e hanno confermato nuovamente la presenza del problema alla base di questa Tesi. Tra le risposte, una metafora in particolare ha guidato la direzione artistica, una partecipante ha descritto la sua esperienza interna con l'adhd come un **"concerto mentale"**.

Citando testualmente: *"It's like 100 songs playing in my mind when I'm supposed to focus on one thing and there's always something popping up in my mind another thought and another one and another one..."*.

Questa immagine lontana dalle descrizioni cliniche standard offre una visione potente del sovraccarico cognitivo e, come vedremo nei capitoli successivi è diventata un elemento chiave all'interno del progetto.

Data la ricchezza e la profondità delle testimonianze raccolte, si riportano di seguito integralmente alcuni degli estratti più significativi, al fine di offrire al lettore una visione senza filtri della realtà interiore dell'ADHD.

Riguardo l'overthinking: *"Sì, sempre. Per quanto riguarda le decisioni, mi prefiguro sempre tutti i possibili outcomes e spesso percepisco come reali cose che nemmeno sono ancora successe e lascio che queste mie "prefigurazioni" mi condizionino. oltre al rimuginare troppo su situazioni, interazioni di pochi secondi, trasformandole in molto più tragiche di quello che sono. quindi spesso l'overthinking si traduce in ansia".*

Riguardo l'iperfocus: *"Una volta mi sono seduta alla scrivania e mi sono alzata dopo quasi 9 ore, alle 2 di notte e mi sono resa conto che non avevo bevuto, mangiato, che dovevo andare in bagno e che mi ero dimenticata di dover cenare. In quei momenti qualcuno mi approccia mi irrita terribilmente perché interrompe il flow. Non posso direzionare l'hyperfocusing quindi quando va bene sono molto produttiva, quando va male scopro le differenze tra istrice e riccio o altre cose del genere".*

Riguardo la percezione distorta del tempo: *"Io faccio, io faccio il lavoro più orribile per una persona ADHD ovvero l'aiuto cuoco e infatti lo sto per cambiare. A volte penso che stia cuocendo un determinato cibo da pochi minuti e invece sono passati venti trenta minuti. Oppure per esempio faccio sempre ritardo perché penso sempre "ma sì ce la faccio a prepararmi in 5 minuti" e in realtà normalmente ce ne vorrebbero almeno 15 per me. Oppure quando Al lavoro dico "Ma sì dai questa cosa la faccio in due minuti e in realtà poi me ne rendo conto che ce ne vogliono infinitamente di più".*

Riguardo la mente affollata: *"Quando Ricevo una critica il cervello si sovraccarica perché prende tutto troppo seriamente la minima critica diventa una condanna a morte oppure il rimprovero di qualcuno diventa una minaccia di licenziamento nella mia testa ogni minima cosa diventa enorme perché è carica di sentimenti negativi".*

Riguardo la distrazione: *"Yes, this is definitely also a part, as I wrote the example with the 100 songs playing in your mind. It is really hard to concentrate because when you try to focus, you constantly think of something else you need to do and you stop the task that you are doing right now and that is also why it's really hard to finish things. At least for me a lot of time I am beginning things and I don't finish them.".*

2.4 *Analisi dei linguaggi: Videogioco e Animazione*

L'ultima parte dell'indagine ha riunito i due gruppi ponendo le stesse domande all'intero campione (74 partecipanti), per ottenere una visione d'insieme del target potenziale. L'obiettivo è stato quello di capire il corretto strumento di comunicazione per il progetto, valutando l'interesse e l'opinione dei rispondenti riguardo due linguaggi simili ma ben distinti, i videogiochi e i corti animati.

I dati raccolti hanno confermato come l'animazione risulti un linguaggio estremamente accogliente e familiare. L'apprezzamento generale è alto, ma il dato diventa ancora più rilevante spostando il focus dal contenitore al contenuto. Alla domanda su quanto incuriosirebbe vedere un'animazione con protagonista un personaggio ADHD, l'interesse generale subisce un'impennata, ben 61 persone su 74 hanno espresso un interesse medio-alto (vedi **Grafico 7**), dimostrando come l'animazione venga percepita come uno strumento interessante per esplorare la neurodivergenza. Anche in termini di memorabilità i partecipanti hanno espresso come un corto animato si conferma un mezzo solido, capace di lasciare un ricordo chiaro e coerente nel pubblico.

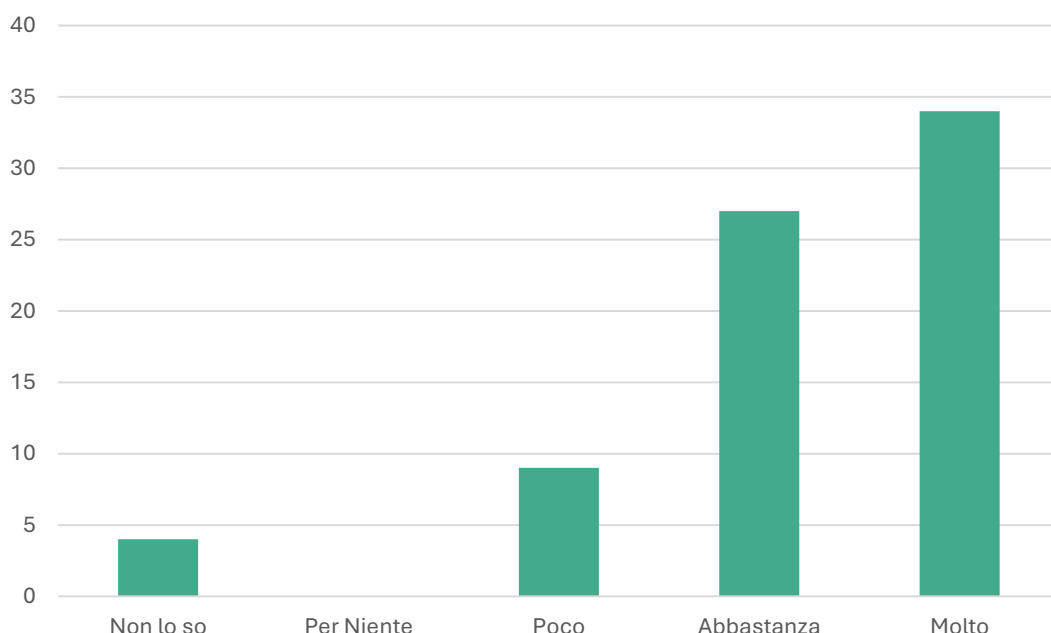


Grafico 7: *Livello di interesse verso un cortometraggio animato a tema ADHD*

L'analisi relativa al videogioco offre invece uno degli aspetti più interessanti dell'intera ricerca. Sebbene l'interesse generale del campione verso i videogiochi sia risultato piuttosto tiepido e non appassionato, la risposta è cambiata radicalmente di fronte alla proposta progettuale specifica. Alla prospettiva di giocare un titolo in prima persona che mostri la realtà di una mente ADHD, si è assistito ad un cambiamento unanime di opinione. Quasi la totalità dei partecipanti (69 su 74) ha manifestato un forte desiderio di provare l'esperienza (vedi **Grafico 8**). Il videogioco viene qui riconosciuto come un potente strumento empatico capace di offrire un'immedesimazione che l'animazione sembra non garantire. Un dato confermato anche dalla domanda sulla memorabilità, dove il videogioco ha ottenuto i punteggi più alti in assoluto, suggerendo come l'interazione sia capace di lasciare un segno emotivo più profondo.

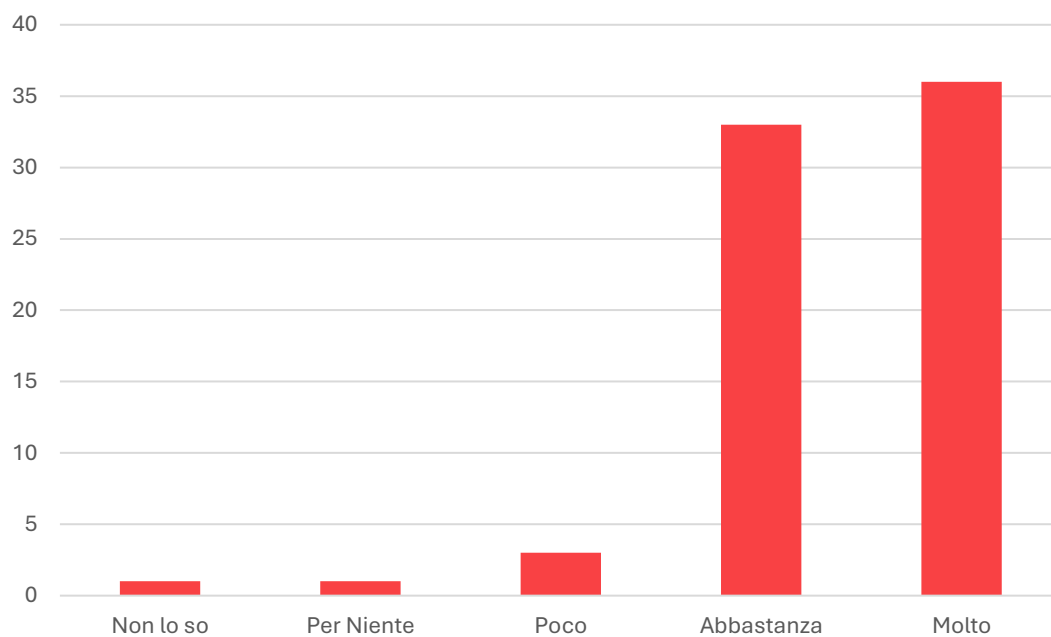


Grafico 8: *Livello di interesse verso un videogioco a tema ADHD*

Riguardo ai contesti di utilizzo, il campione ha mostrato una convergenza quasi unanime nell'individuare scuole superiori e università come i luoghi ideali per la fruizione di questi prodotti, sottolineando l'anima didattica ed educativa del progetto. Tuttavia, al momento di scegliere il formato più adatto per lo scopo, i dati hanno messo in luce una profonda spaccatura. Alla domanda se fosse più efficace realizzare un corto animato o un videogioco sull'ADHD, le risposte si sono divise quasi perfettamente a metà, 39 voti per il corto animato contro i 35 per il videogioco (vedi **Grafico 9**).



Grafico 8: *Opinione del campione sul linguaggio più efficace per lo scopo del progetto*

Le motivazioni sulla scelta finale, raccolte tramite risposte aperte, hanno chiarito il contrasto. I sostenitori dell'animazione hanno privilegiato l'accessibilità e la facilità di diffusione dello strumento, sottolineando come il videogioco abbia un pubblico più ristretto e di come porti notevoli difficoltà pratiche di gestione in un contesto di gruppo come quello scolastico. In contrapposizione i sostenitori del videogioco hanno difeso l'interazione, sostenendo che essa permetta un'immersività e crei un legame con il protagonista che il corto non può raggiungere, sostenendo che vivere le scelte del protagonista in prima persona possa davvero far comprendere la frustrazione che esso prova.

Questa divisione ha evidenziato una sfida progettuale critica, bisognava trovare uno strumento capace di conciliare l'ampio pubblico che può raggiungere il corto animato con la massima potenza emotiva offerta dall'interazione di un videogioco. Grazie alla raccolta e all'analisi di questi dati il progetto si è orientato verso una nuova soluzione ibrida, una narrazione a scelte, capace di unire la semplicità di fruizione di un corto animato con la profondità decisionale e il peso emotivo che essa comporta di un'esperienza videoludica.

2.5 Definizione del Target

L'incrocio tra dati emersi dal questionario e l'analisi sociologica condotta riguardo la Società della Performance (**cfr. Cap. 1.3**), permette di delineare con sicurezza il target a cui si rivolge il progetto, sebbene la tematica sia universale, il progetto per essere efficace deve focalizzarsi sulla fascia di età 11-25, quella che comprende gli studenti dalle scuole medie all'università.

La scelta risponde ad un'esigenza culturale, come analizzato viviamo in un contesto sociale dove il valore dell'individuo è spesso equiparato alla sua capacità produttiva e alla sua efficienza. Un ambiente complesso per i neurotipici ma ancor di più per coloro che non lo sono, ed è in questo periodo che i sintomi dell'ADHD iniziano a venire giudicati socialmente come fallimenti morali o mancanze di volontà.

Il progetto quindi si rivolge specificatamente a questo gruppo di utenti neurotipici, ovvero ai compagni e agli amici, a quelle persone che in futuro diventeranno colleghi, insegnanti, capi e genitori. Sono loro i futuri principali attori di questa pressione sociale in cui viviamo, per questo bisogna intervenire in questo periodo, promuovendo un cambio di paradigma, prima che i pregiudizi si cristallizzino e prima che l'incomprensione diventi stigma.

2.6 Definizione del Concept Finale

Tutte le ricerche effettuate nel primo capitolo unite all'analisi dei dati emersi dall'indagine, in particolare, alla necessità di accessibilità (emersa dai sostenitori del corto animato) e all'esigenza di immersione empatica (richiesta dai sostenitori del videogioco) ha portato alla definizione del concept finale.

Una Storia Interattiva a Scelte

Questa soluzione ibrida si configura come la risposta progettuale ottimale. Il prodotto non sarà un videogioco in senso classico e nemmeno un cortometraggio passivo. Sarà invece un'esperienza narrativa guidata raccontata tramite la visuale in prima persona, in cui l'utente potrà interagire attraverso un meccanismo essenziale, la scelta.

La meccanica della scelta inoltre porta con sé diversi benefici in grado di potenziare il messaggio finale della narrazione. L'utente dovendo partecipare attivamente e dovendo decidere le sorti della storia avrà una soglia dell'attenzione più alta e creerà un legame più solido con la protagonista del racconto. Per via di questi fattori il prodotto ha il potenziale per sedimentarsi nella memoria dell'utente ben oltre il tempo dell'esperienza.

La componente narrativa invece ha l'obiettivo di veicolare un messaggio empatico di educazione sentimentale, identificata nel **capitolo 1.3** come la chiave per risolvere il problema. Spostare il focus dal risultato apparente al vissuto interiore è il modo per smascherare l'errore cognitivo che porta a giudicare le persone esclusivamente dai loro risultati visibili, ignorando le battaglie invisibili che esse combattono. L'ADHD diventa un paradigma, permettendo di trascendere il messaggio dalla specifica condizione clinica, legandosi a chiunque si senta schiacciato dalla Società della Performance. La storia, pur parlando di una mente neurodivergente, svela un disagio collettivo, trasformando un'esperienza individuale in una riflessione critica sulla società contemporanea utile a tutti, neurotipici compresi.

3 La Progettazione Narrativa



3.1 Fondamenti di narratologia

La progettazione di un'opera narrativa non può basarsi esclusivamente sulla creatività e l'intuizione dello scrittore. Per garantire che il messaggio arrivasse al pubblico con chiarezza ed efficacia, è risultato necessario studiare e applicare strutture narratologiche consolidate.

L'approccio con cui è stata scritta la storia definitiva si è basato sulla sintesi di due strutture note, è stato deciso di integrare la classicità della Piramide di Freytag per la gestione della tensione drammatica, con la ciclicità e la modernità dello Story Circle di Dan Harmon, una semplificazione strutturale del Viaggio dell'Eroe di **Joseph Campbell (Campbell, 1949)**.

Gustav Freytag, drammaturgo e teorico della letteratura tedesco, ha condotto un'analisi approfondita sulle tragedie greche e sui drammi di Shakespeare che lo ha portato all'individuazione di un pattern ricorrente nella gestione della tensione narrativa. I suoi studi sono stati teorizzati all'interno della sua opera *Die Technik des Dramas* (**Freytag, 1863**) e definiscono un arco drammaturgico suddiviso in 5 parti distinte.

L'Exposition segna l'inizio del racconto. Vengono presentati i personaggi, il luogo e il tempo in cui muove la storia. In questa fase ci troviamo in uno stato di quiete e lo spettatore viene preparato al passaggio successivo, quello in cui una forza esterna mette in moto le decisioni del protagonista avviando l'evoluzione della trama.

La Rising Action è la parte della storia in cui la tensione aumenta progressivamente. Il protagonista, stimolato dagli avvenimenti, ha un obiettivo chiaro da raggiungere ed inizia ad agire di conseguenza, ogni scena diventa più intensa della precedente fino al picco narrativo.

Il Climax è il vertice di questa piramide, il punto di tensione massima. Da questo momento in poi la tensione è destinata a calare. Questo è il momento di svolta in cui lo scrittore deve scegliere il destino del protagonista, da questo momento in poi la storia può ottenere una conclusione felice oppure una conclusione tragica.

La Falling Action mostra le conseguenze del *Climax*, è il ponte narrativo che conduce il protagonista alla conclusione. Nel bene o nel male.

La Resolution è la conclusione logica delle azioni del protagonista. Ritorna la quiete e l'equilibrio iniziale, ma questa presenta una differenza sostanziale, viene stabilito un nuovo ordine delle cose, frutto del cambiamento avvenuto.

Questo schema è stato utilizzato per la macrostruttura del progetto, definendo l'arco emotivo generale dell'esperienza. Ciò ha permesso di ottenere una storia in cui, nonostante la breve durata dell'opera, il giocatore percepisce il peso crescente delle sue scelte fino al momento decisivo. Per la scansione puntuale degli eventi e per l'evoluzione psicologica del personaggio si è fatto invece riferimento allo *Story Circle* (vedi **Fig. 1**). Dan Harmon, sceneggiatore americano, noto per essere il co-creatore di serie complesse e apprezzate come *Rick and Morty* ha teorizzato questo modello, a seguito di un'esigenza tecnica legata alla natura dei suoi progetti. La divulgazione è avvenuta attraverso una serie di articoli tecnici intitolata *Story Structure 101* (**Harmon,2009**). Harmon necessitava di una struttura che funzionasse efficacemente anche all'interno di formati brevi (20-30 minuti), dove le strutture classiche risultavano troppo dilatate. Perciò egli ha studiato e sintetizzato il Viaggio dell'Eroe di Campbell, riducendo i suoi 17 stadi in 8 passaggi ciclici. Questa nuova struttura, oltre al viaggio, descrive soprattutto il cambiamento interiore del protagonista e può essere legata perfettamente ai concetti di Freytag discussi precedentemente.



Figura 1: Dan Harmon Story Circle (rielaborazione grafica)

La narrazione creata all'interno di questo progetto ha quindi seguito i seguenti punti:

You

Definire il protagonista e l'ambiente in cui si trova

Need

Far comprendere l'obiettivo del protagonista

Go

Far uscire il protagonista dalla sua zona di comfort, dalla quiete

Search

Mostrare come il protagonista agisce per raggiungere il suo obiettivo

Find

L'obiettivo iniziale viene raggiunto o sembra raggiunto

Take

Il protagonista deve pagare un prezzo per le proprie azioni

Return

Il ritorno allo stato di quiete

Change

Il protagonista è cambiato

La natura di questa struttura favorisce un uso flessibile e non rigido. Lo *Story Circle* è pensato per essere una guida teorica da seguire ma anche da adattare in base alle necessità del racconto, alcune fasi possono essere unite, dilatate o rimosse. All'interno del progetto, questa flessibilità è stata sfruttata per raccontare al meglio l'ADHD, potenziare il messaggio finale e per rispettare la durata decisa della storia.

3.2 Il conflitto filosofico: Essenza vs Apparenza

Oltre ad una buona struttura, identificata nel sottocapitolo precedente, un'opera narrativa necessita anche di uno scontro di valori fondamentali. Come sostenuto da Robert McKee, nella sua opera *Story* (McKee, 1997), una narrazione efficace non corrisponde al racconto di una serie di eventi, è necessario rappresentare un cambiamento dinamico all'interno del protagonista. Questo cambiamento avviene solo tramite lo scontro di due valori opposti. Secondo l'autore, il conflitto filosofico deve guidare gli eventi della storia per tutto il suo percorso e lo scontro deve portare ad un verdetto finale, definendo quella che McKee chiama "Idea di Controllo", ovvero la verità filosofica che lo scrittore intende dimostrare attraverso la sua storia.

Seguendo le idee di McKee, la fase di ideazione non è partita dalla trama, bensì dal conflitto filosofico da raccontare, trovando uno scontro di valori che si lega indissolubilmente all'ADHD e al messaggio empatico del progetto. I due poli identificati sono

L'Essenza e l'Apparenza.

L'Essenza incarna la natura della persona ADHD, il suo vero "io" privo di filtri. L'Apparenza, al contrario, rappresenta il desiderio della persona neurodivergente di conformarsi allo standard neurotipico. Questo concetto rispecchia fedelmente le dinamiche della Società della Performance e del *Masking* (cfr. Capp. 1.2 e 1.3), ponendosi in contrasto con il pregiudizio che questa tesi vuole scardinare, ovvero il giudicare l'altro per la sua performance (Apparenza) anziché per la sua identità (Essenza).

Lo scontro della protagonista risiede dunque nella sofferenza interiore, nel disperato tentativo di sopprimere la propria essenza tramite il mascheramento delle sue problematiche per favorire l'apparenza davanti alle persone care. Il conflitto centrale sul quale l'intera storia è incentrata si riassume in una domanda: **posso essere amata per quello che sono (Essenza) o solo per quello che sembro (Apparenza)?**

3.3 Character Development: La costruzione psicologica di Aurora

Diagnosi: ADHD combinato

Valori: Empatia, Appartenenza

Want (cosa vuole consciamente): Aurora vuole il controllo, si sente diversa e per questo vuole apparire come gli altri, in quanto pensa sia l'unico modo per essere accettata e amata.

Ostacoli al suo want (conosciuti ed esterni): L'ADHD, non le permette di essere come quelli che lei definisce "normali".

Need (di cosa ha realmente bisogno inconsciamente): Aurora ha bisogno di capire che può essere apprezzata per quello che è senza doversi conformare agli altri.

Ostacoli al suo need (sconosciuti ed interni): Il *Masking*, che inconsciamente la porta a nascondere la propria essenza davanti agli altri.

“Aurora è una ragazza di 19 anni dotata di una sensibilità acuta e di un'intelligenza creativa. È il cuore emotivo del gruppo, è l'amica che ricorda il tuo gusto di gelato preferito anche a distanza di anni ed è mossa da un desiderio profondo di far sentire gli altri accolti e speciali. Vive tutto con intensità amplificata, filtrando il mondo attraverso lenti emotive piuttosto che logiche. Questo però si scontra spesso con la gestione pratica della realtà. Il suo caos non è sintomo di disinteresse, ma nasce paradossalmente da un eccesso di cura. Aurora è una perfezionista ansiosa che lotta ogni giorno per dimostrare che la sua affidabilità è pari al suo affetto. “

Le scelte anagrafiche e caratteriali rispondono a specifiche esigenze progettuali emerse durante la ricerca. Coerentemente con quanto analizzato nel primo capitolo, si è optato per una protagonista femminile per decostruire immediatamente lo stereotipo che vede l'ADHD come un disturbo prevalentemente maschile.

L'età di Aurora è associata al target di riferimento, nonostante ciò, è stato scelto di non dichiararla mai espressamente all'interno della narrazione per favorire una maggiore immedesimazione. Inoltre, la trama non vuole focalizzarsi sulla ricerca di una diagnosi, per questo Aurora è pienamente consapevole del suo disturbo e le vicende riguarderanno la sua convivenza con esso.

Infine, il suo *Want* e il suo *Need*, uniti ai rispettivi ostacoli, rendono Aurora l'incarnazione perfetta del conflitto filosofico "Essenza vs Apparenza", rendendo lei e le sue azioni, l'anima e il motore dell'intera esperienza.

3.4 Architettura narrativa e Illusion of Choice

Prima di analizzare la scansione temporale degli eventi è necessario chiarire la logica strutturale con cui sono state progettate le interazioni (scelte). Il progetto non adotta una struttura ramificata aperta, dove ogni scelta cambia radicalmente la storia principale, bensì usa una struttura a convergenza.

L'obiettivo primario delle scelte all'interno del progetto non è quello di mostrare diversi finali ma è quello di garantire l'*Agency* dell'utente. Per ottenere questo risultato è stato fatto ricorso alla tecnica dell'Illusione della Scelta (*Illusion of Choice*). Come teorizzato da Jesse Schell nel suo libro *The Art of Game Design* (Schell, 2008), la libertà in un videogioco può essere relativa, quello che conta è che il giocatore creda che le sue scelte stiano cambiando i risultati e il corso della storia, ma ciò non deve essere per forza vero.

Applicando questo principio le ramificazioni sono state costruite con diversi approcci, ognuna di loro però porta sempre in modo coerente all'unico finale della storia. Questa metodologia risponde a criteri di fattibilità produttiva ma presenta anche sostanziali vantaggi per la natura specifica del progetto.

In primo luogo, poter mantenere il giocatore sopra un binario guidato garantisce l'integrità del messaggio finale, essendo il progetto finalizzato ad un'educazione empatica su una tematica complessa, è necessario che ogni utente indipendentemente dalle proprie scelte, attraversi i punti chiave del racconto.

In secondo luogo, il controllo della struttura permette una gestione precisa del ritmo emotivo della storia, l'interazione genera il coinvolgimento del giocatore, ma la struttura rigida garantisce che l'impatto emotivo finale arrivi con la forza desiderata.

I PILASTRI NARRATIVI DEL PROGETTO

Prima di procedere alla stesura della sceneggiatura dettagliata e alla sua scansione nelle fasi dello *Story Circle* (cfr. Cap. 3.1) sono stati definiti 5 punti chiave (o pilastri narrativi). Queste linee guida sono state stabilite per assicurare che la trama non fosse un semplice susseguirsi di eventi, ma per creare un filo logico coerente che elevasse lo scontro dei valori filosofici e il messaggio empatico del progetto.

Il Legame

Il motore delle azioni di Aurora non deve essere l'efficienza lavorativa o il dovere astratto, deve essere invece un legame affettivo profondo. Aurora deve agire per amore di qualcuno (i suoi amici), rendendo la posta in gioco immediatamente condivisibile per lo spettatore.

L'Impegno

A causa di questo legame, Aurora si è presa in carico una responsabilità che va oltre le sue energie. Questa è la sua occasione per “performare” la normalità, per apparire agli occhi degli altri e di sé stessa come una persona affidabile e funzionale.

La Falsa Vittoria

La narrazione deve portare ad un punto in cui gli sforzi del *Masking* sembrano aver funzionato. Questo è uno dei momenti più importanti all'interno della storia, qui il giocatore deve essere convinto di avercela fatta insieme ad Aurora. Questa illusione serve a massimizzare l'impatto emotivo del crollo successivo.

La Rivelazione

Il *Climax* della storia diventa la rivelazione dell'errore invisibile. Aurora deve affrontare la sua paura più grande, il giudizio sociale. Nonostante gli sforzi e la volontà pura del protagonista l'errore è stato commesso, per il giocatore questa fase risulta devastante perché lui è l'unico insieme ad Aurora a conoscere l'impegno messo e gli ostacoli affrontati. Qui l'Apparenza si sgretola ed emerge l'Essenza.

La Risoluzione

La scelta progettuale fondamentale che guida alla conclusione della storia è rendere l'errore commesso irrisolvibile. Se Aurora potesse aggiustare l'errore, la storia parlerebbe di creatività e problem solving ma non è questo il nostro focus. L'errore è sì irrisolvibile ma anche secondario, la vera risoluzione del problema risiede nel cambiamento dello sguardo altrui. Le persone che fino a quel momento stavano giudicando Aurora, dopo il suo crollo emotivo, smettono di valutare il risultato (Apparenza) e comprendono l'intenzione e il percorso (Essenza). La soluzione del dramma, dunque, non è logica ma emotiva e relazionale.

ANALISI STRUTTURALE DELL'OPERA

ATTO I: Il Viaggio

1 *You* (Presentazione del protagonista e del contesto)

L'esperienza ha inizio al buio, lo schermo nero è dominato esclusivamente da un feedback sonoro insistente (il rumore di una sveglia). Questa scelta registica forza immediatamente l'identificazione con il punto di vista soggettivo di Aurora.

La prima interazione funge da tutorial, per questo presenta una sola opzione selezionabile. Il pulsante "Spegni la sveglia" introduce la meccanica dell'opera (punta e clicca) (vedi **Fig. 2**). Una volta ristabilita la quiete, Aurora si alza dal letto nella sua stanza e tramite uno Storytelling Ambientale vengono forniti al giocatore i primi elementi del contesto senza l'uso di dialoghi espliciti.

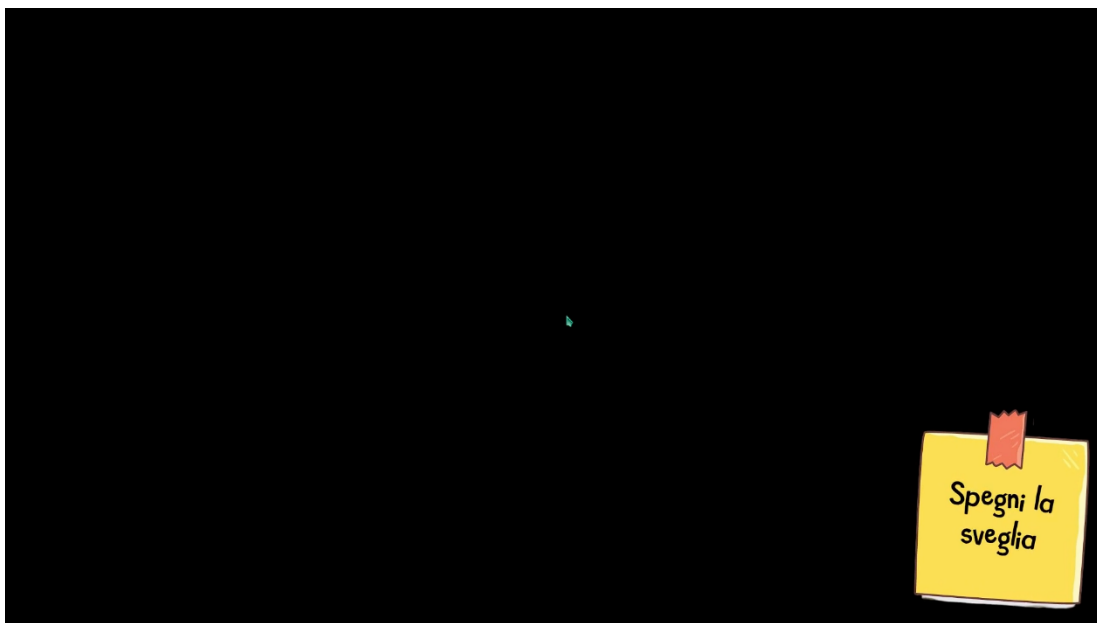


Figura 2: *La prima scelta (Tutorial)*

La composizione della camera comunica indicativamente l'età della protagonista e alcuni aspetti del suo carattere. Il calendario con la data cerchiata e la scritta "Montagna" mostra un avvenimento imminente (vedi **Fig. 3**). La fotografia di un gruppo di amici (che verrà mostrata successivamente) inizia il racconto di un legame forte che muove le azioni di Aurora.



Figura 3: *La stanza di Aurora*

La ritrovata quiete viene interrotta dall'arrivo delle notifiche sullo smartphone. La lettura della chat di gruppo tra gli amici introduce l'obiettivo principale (recuperare le chiavi della casa in montagna entro le 13:00) (vedi **Fig. 4**) e da inizio al primo bivio narrativo e ai primi sintomi legati all'ADHD.

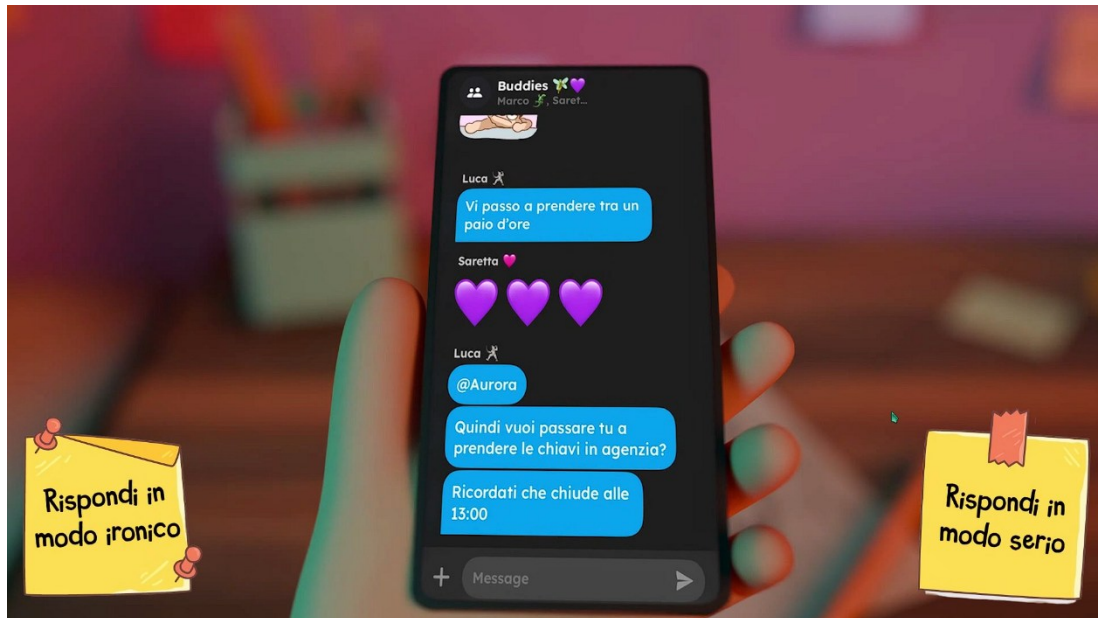


Figura 4: *L'Obiettivo principale e il primo bivio*

Al momento di rispondere al messaggio di Luca, l'utente si trova di fronte al primo bivio decisionale:

Opzione A: Rispondi in modo ironico

Opzione B: Rispondi in modo serio

Indipendentemente dalla scelta del giocatore, Aurora blocca l'azione. L'esperienza mostra il primo segno di "concerto mentale" (**cfr. Cap. 2.3**), i pensieri intrusivi di Aurora si accavallano, giudicando, in base alla scelta, l'opzione A come "infantile" e la B come "robotica". A seguito dell'overthinking l'esito è una risposta completamente neutra ("Sì"), che va in contrapposizione con la volontà del giocatore (Violazione dell'Agency). Questo meccanismo serve a far percepire all'utente la frustrazione tipica della disfunzione esecutiva dove l'intenzione non corrisponde all'azione.

2 Need (L'Obiettivo)

La transizione verso la fase successiva avviene attraverso l'esplorazione della scrivania, l'ambiente è visivamente caotico e disseminato di post-it, per rappresentare una delle strategie di compensazione (*Masking*) adottate da Aurora per apparire efficiente. Il ritrovamento del post-It principale determina il *Need*, esplicitando al giocatore la missione da portare a termine (vedi **Fig. 5**).

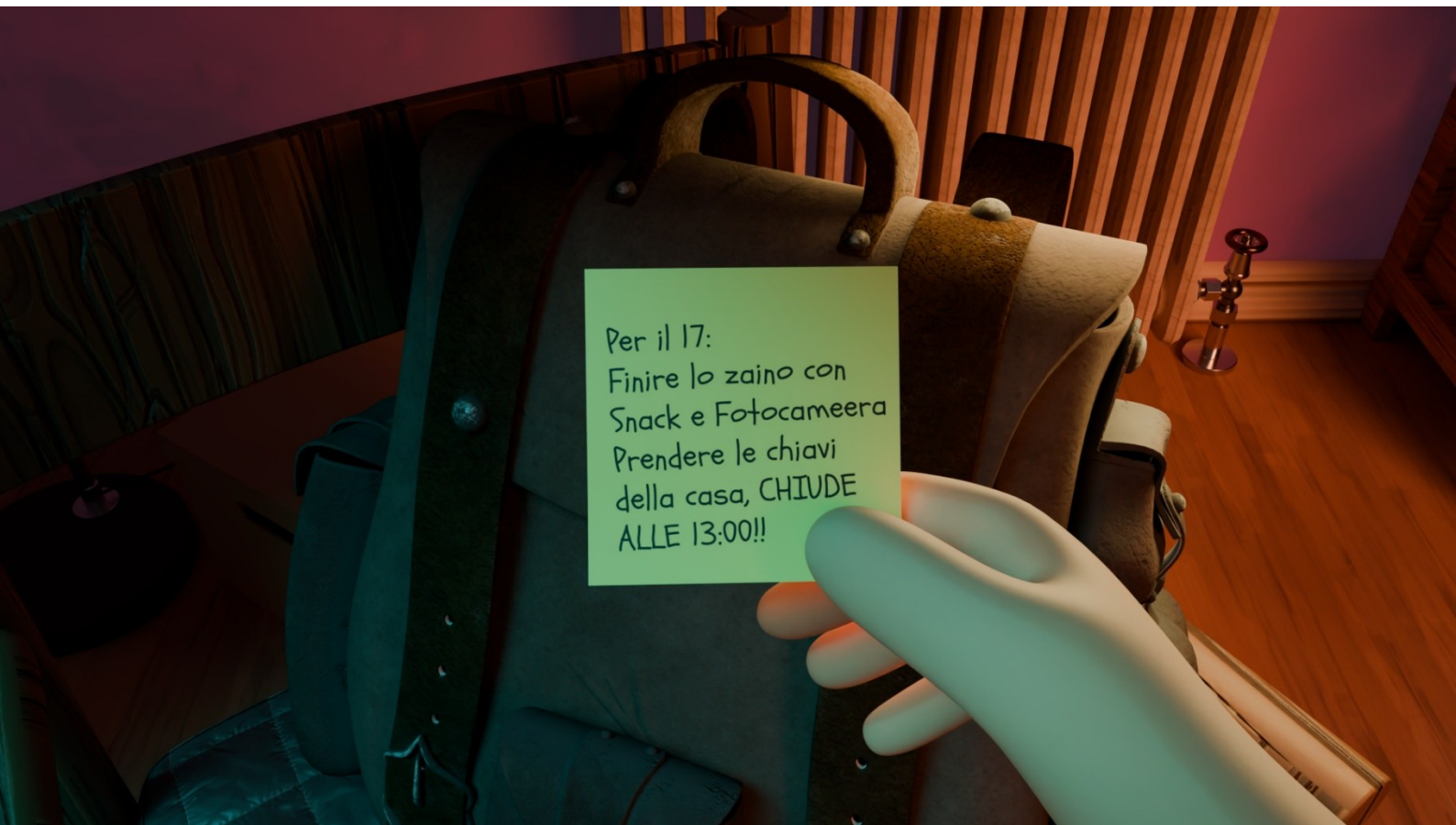


Figura 5: *La missione da portare a termine*

Questo oggetto ha la duplice funzione di promemoria ansioso per la protagonista e registro degli obiettivi per il giocatore.

3 Go (L'Attivazione e la Soglia Psicologica)

In questa rilettura del modello di Harmon la soglia da varcare per uscire dalla zona di confort non è fisica, ma psicologica. La fase *Go* coincide con il momento in cui Aurora posa lo zaino sul letto con l'intento di finire di prepararlo (vedi **Fig. 6**). Questo evento segna l'abbandono dello stato passivo iniziale e l'ingresso nello stato attivo di esecuzione. Per la protagonista infatti, l'avventura non è il viaggio in sé, ma la preparazione ad esso. Il tentativo di organizzare il proprio caos e farsi carico di un compito importante (le chiavi), rappresenta il suo desiderio di conformarsi ad uno standard idealizzato di perfezione ed efficienza per raggiungere quello che lei veramente desidera, la felicità dei suoi amici e l'approvazione da parte di essi.

Proprio per questo il sistema qui propone un'ulteriore scelta, che segna definitivamente l'inizio del "viaggio" e l'uscita dalla zona di comfort mentale.

Opzione A: Cerca la Fotocamera

Opzione B: Prendi le patatine

L'utente da questo momento in poi deve iniziare a gestire attivamente il carico cognitivo della protagonista.

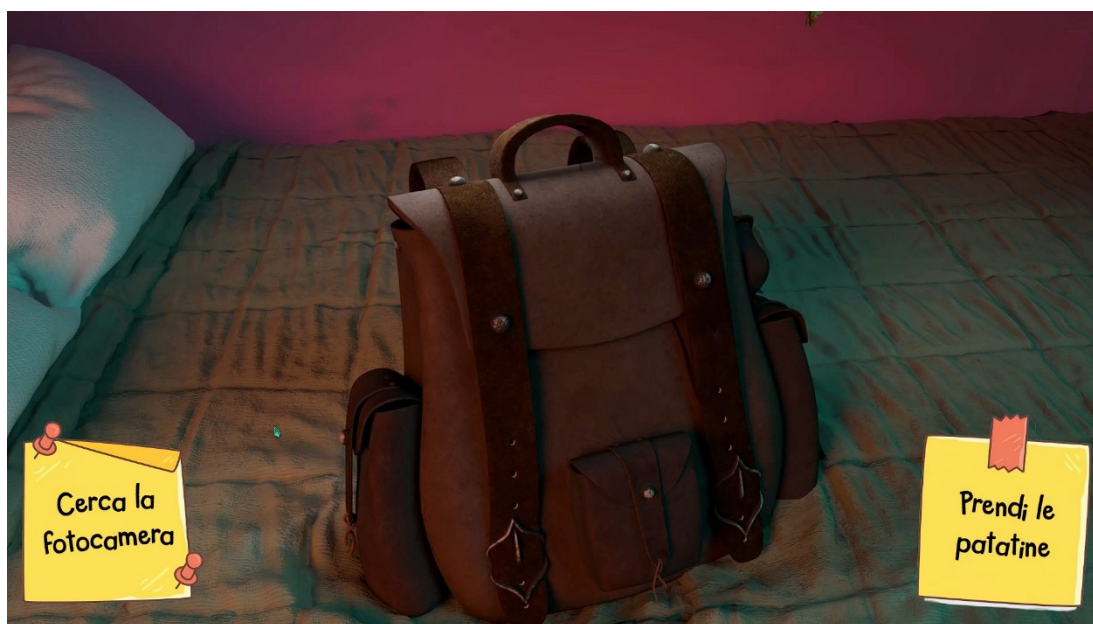


Figura 6: *Il secondo bivio*

4 Search (Le Prove da Affrontare)

La quarta fase si apre una meccanica di Variazione Sequenziale che si lega ai concetti di Illusione della Scelta.

La biforcazione proposta (Fotocamera/Patatine) non altera il contenuto della storia, ma ne modifica esclusivamente la cronologia degli eventi.

L'opera infatti, necessita la fruizione di entrambi i segmenti narrativi (moduli), perciò se l'utente seleziona l'opzione A, il modulo B verrà proposto obbligatoriamente subito dopo, e viceversa. Questa struttura permette di compiere gli scopi narrativi in maniera efficace e al contempo alimentare l'attenzione dell'utente tramite l'interazione.

Ai fini di questa analisi verrà preso in esame il percorso che segue la sequenza B (Patatine) - A (Fotocamera)

Modulo B:

L'azione si sposta in cucina. Questa scena è pensata per simulare la disregolazione attentiva e la difficoltà nel filtrare gli stimoli irrilevanti (**cfr. Cap. 1.1**). L'obiettivo del giocatore è chiaro ed è quello di recuperare il cibo posto davanti ai suoi occhi, l'ambiente circostante però, agisce come un campo minato di distrazioni visive (vedi **Fig. 7**).



Figura 7: *la cucina*

La narrazione segue così una sequenza di associazioni involontarie. La visuale di Aurora viene prima catturata da una pianta (stimolo visivo), il pensiero (concerto mentale) vira immediatamente sulla necessità di bagnarla (impulso). L'azione di prendere l'acqua dal lavandino rivela la presenza di piatti sporchi (nuovo stimolo visivo), la priorità così cambia nuovamente, Aurora posa il bicchiere d'acqua ed inizia a lavare i piatti.

Questa sequenza mostra una gestione caotica delle priorità, ogni nuovo input sensoriale sembra sovrascrivere il precedente. Il segmento si chiude con Aurora che recupera finalmente gli snack e torna in camera, il design però, lascia volutamente traccia del risultato agli occhi del giocatore, il bicchiere è rimasto pieno vicino al lavandino e la pianta non è stata bagnata (vedi **Fig. 8**). L'opera vuole mostrare all'utente come questa scena non mostri una semplice perdita di tempo o una distrazione, ma una vera e propria fatica della mente ADHD di gerarchizzare i compiti, in quanto tutto appare urgente allo stesso modo.



Figura 8: *la pianta non bagnata*

Modulo A:

Tornata in camera ad Aurora resta che affrontare il secondo compito, recuperare la fotocamera. La protagonista cerca in un cassetto ma questo porta al ritrovamento accidentale di una vecchia Polaroid, questo è l'oggetto che funge da innesco per il sintomo opposto ma complementare alla distrazione, l'*iperfocus*. L'attenzione di Aurora si sofferma su di un dettaglio apparentemente insignificante, ovvero una piccola macchia nell'angolo destro della foto. In questa scena risulta essenziale il comparto audio visivo che simula l'isolamento sensoriale tipico di questo stato.

Lo sfondo della stanza e la visione periferica vengono sfocati (effetto *blur*), creando un vero e proprio focus visivo sull'azione di Aurora (Fig. 9). I suoni ambientali vengono troncati, mentre il rumore ritmico e fastidioso dell'unghia che gratta sulla macchia aumenta progressivamente di volume dominando la scena. La durata dell'azione è calibrata per risultare percepibilmente troppo lunga, in modo da generare nel giocatore un senso di fastidio e impazienza. Questa dilatazione temporale funge anche da strumento per il concetto di "cecità temporale" (*Time Blindness*) (cfr. **Cap. 1.1**)



Figura 9: *l'iperfocus*

La rottura di questo stato non avviene per volontà interne, ma a causa di uno shock esterno violento (il vento che fa sbattere la porta). Questo rumore improvviso (*Jumpscare*) riporta Aurora e il giocatore alla realtà. In questo frangente l'obiettivo è quello di generare una discrepanza percettiva in cui l'utente, assorbito dal momento, perda insieme ad Aurora la percezione del tempo concretizzando il concetto citato precedentemente.

Al termine della sequenza infatti, l'opera mira a lasciare nel giocatore la stessa sensazione di smarrimento provata da Aurora, ovvero l'incapacità di quantificare quanto tempo sia realmente trascorso per svolgere questa attività non necessaria.

La *Magician's Choice* e il rinforzo del Legame:

Sempre all'interno del modulo A, la ricerca della fotocamera prosegue con un nuovo bivio interattivo.

Opzione A: Controlla nel primo cassetto

Opzione B: Controlla nel secondo cassetto

In questo punto viene applicata la tecnica della *Magician's Choice* (Scelta del Prestigiatore), indipendentemente dall'opzione selezionata, il cassetto scelto conterrà sempre un oggetto non previsto, un mazzo di carte (il tesoro inaspettato) (vedi **Fig. 10**). Questa forzatura invisibile serve a garantire l'interazione dell'utente con un elemento narrativo fondamentale per la costruzione del messaggio empatico finale, mantenendo simultaneamente intatta la percezione della propria *Agency* (il giocatore crede di aver trovato le carte perché ha scelto di aprire quel cassetto specifico).



Figura 10: *il tesoro insaspettato*

Il ritrovamento delle carte è un momento di caratterizzazione psicologica. La reazione entusiasta di Aurora (“Marco adora giocare a carte!”) sposta il focus dall’obiettivo pratico (fare lo zaino) all’obiettivo emotivo (rendere felici i suoi amici). Questo passaggio risulta fondamentale per rafforzare il concetto del *Le-game*, discusso ad inizio capitolo, mostrando come le azioni di Aurora siano mosse dall’affetto. Inoltre la scena prepara le basi per il conflitto finale, l’utente osserva e testimonia la buona volontà e l’impegno della protagonista, questo renderà il giudizio esterno negativo (che avverrà successivamente) percepito come ingiusto e crudele, poiché lo spettatore è l’unico a sapere quanto Aurora ci tenesse a rendere tutti felici.

Una volta recuperata la fotocamera nel cassetto rimanente, la scena viene bruscamente interrotta da un feedback sonoro e visivo inequivocabile, la sveglia delle 12:45. Questo evento agisce da *reality check* e svela le conseguenze della scena precedente (l’*iperfocus*). Lo stacco tra il tempo percepito e l’orario effettivo crea un senso di urgenza improvvisa (*Panic Mode*) che spinge Aurora a chiudere frettolosamente lo zaino e abbandonare la casa.

Lo stacco di montaggio trasporta il giocatore violentemente nell'azione, ovvero nella corsa di Aurora verso l'agenzia. Questa sequenza è progettata per fungere da Falso *Climax*.

L'intensità del comparto audio visivo viene innalzata drasticamente per indurre il giocatore a credere che questo sia il picco massimo della tensione narrativa, il design dell'esperienza adotta una strategia (vedi **Fig. 11**) sia visiva che sonora che ha l'obiettivo di trasferire lo stato fisiologico di Aurora direttamente all'utente

L'audio risulta l'elemento cruciale, il "concerto mentale" è al massimo, i pensieri non sono mai stati così accavallati, veloci e confusi, si sente il battito cardiaco accelerato della protagonista e il suo respiro affannato. Questo viene unito al comparto visivo che mostra un'instabilità netta della visuale.



Figura 11: *la panic mode*

La serranda dell'agenzia in lontananza che sta venendo abbassata definisce il tempo trascorso, e diventa una barriera fisica e simbolica. L'interazione con l'impiegato (il Guardiano della Soglia) pone la protagonista davanti alla pressione sociale che lei teme. Di fronte al rifiuto ("Passi un'altra volta ormai siamo chiusi"), il sistema innesca una condizione di Game Over imminente, il fallimento porterebbe Aurora al crollo. Ogni scelta progettuale vista fino ad ora è pensata per rendere lo spettatore empaticamente connesso, e per fargli percepire la necessità di ribaltare la situazione.

In questa situazione critica, la narrazione impone una scelta che appare cruciale (vedi **Fig. 12**).

Opzione A: Menti

Opzione B: Sii onesta



Figura 12: *la scelta "cruciale"*

Questa scelta, in questo preciso momento, serve a cementificare l'Illusione della Scelta e come il destino della protagonista dipenda tutto da questo scambio di battute. Il successo che ne conseguirà (indipendentemente dalla scelta presa) avrà per il giocatore il sapore di un trionfo assoluto, fondamentale per creare il rilassamento necessario prima del *Plot Twist* finale.

ATTO II: La Falsa Vittoria

5 Find (Il Trionfo)

La quinta fase inizia con un netto stacco di montaggio che ci porta al trionfo, tramite un primo piano delle chiavi finalmente in mano di Aurora. Quello che segue è un momento di quiete apparente, Aurora si siede su di un muretto e appoggia le chiavi al suo fianco per controllare un'ultima volta lo zaino. Questo è il punto di svolta nascosto dell'intera esperienza. Il design narrativo sfrutta il calo di adrenalina post successo per indurre l'errore, infatti l'arrivo improvviso degli amici, segnalato da un forte stimolo sonoro (il clacson dell'automobile), cattura violentemente l'attenzione della protagonista e del giocatore. La visuale scatta verso la macchina con Aurora che si alza e raggiunge i suoi amici (vedi **Fig. 13**), proprio in questo frangente accade l'errore irreparabile. L'oggetto fondamentale (le chiavi) viene abbandonato sul muretto, non per una scelta conscia, ma a causa della sovrapposizione di stimoli (il clacson e la vista degli amici) che cancella dalla memoria di lavoro l'informazione precedente. Il montaggio della scena lascia volutamente spazio all'ambiguità, in quanto al giocatore non viene mostrato l'atto di dimenticare le chiavi, ma nemmeno quello di riprenderle, creando così un vuoto informativo voluto. Si crea così un "buco" nella sequenza logica degli eventi che simula perfettamente il deficit della memoria di lavoro. Il giocatore, trascinato dall'euforia del trionfo, tende a colmare il vuoto dando per scontato che l'azione corretta sia stata compiuta, pur non avendone la certezza assoluta. L'errore quindi diventa invisibile, percepibile solo come un vago dubbio.



Figura 13: *Gli amici*

Saliti in macchina inizia la fase di Decompressione (vedi **Fig. 14**), l'atmosfera cambia completamente e la tensione accumulata fino a quel momento viene rilasciata attraverso risate, musica e dialoghi leggeri. Qui il sistema propone un ulteriore bivio, una scelta a basso carico cognitivo (*Flavor Choice*) che funge semplicemente da "premio" (*Reward*) per il lavoro svolto nella fase di *Search*.

Opzione A: Offri le patatine

Opzione B: Fai una foto

A differenza dei bivi precedenti, questa interazione serve a celebrare il legame con gli amici e a consolidare la Falsa Sicurezza del giocatore che tutto sia finito. Vedendo Aurora felice e integrata, il sistema porta l'utente ad abbassare definitivamente le difese, convincendosi che il lieto fine sia ormai vicino. L'arrivo alla casa vacanze, completa l'illusione prima dello schianto finale emotivo.



Figura 14: *il viaggio*

6 *Take* (Il prezzo da pagare)

L'arrivo segna l'ingresso nella fase di *Take* (vedi **Fig. 15**). L'atmosfera idilliaca viene infranta nel momento esatto in cui Aurora apre lo zaino, la ricerca delle chiavi si trasforma rapidamente da un controllo di routine ad una frenesia disperata. Tasca dopo tasca lo svuotamento fisico dello zaino rappresenta lo svuotamento delle speranze accumulate nella fase precedente.



Figura 15: *l'arrivo*

La narrazione trasforma gli amici, che fino a quel momento risultavano figure di supporto (alleati), in involontari fattori di stress. Il loro passaggio graduale dalla confusione (“Ma dai che dici”) alla rabbia e al giudizio (“Come hai fatto a perderle?” “Erano letteralmente l’unica cosa importante”) isola completamente la protagonista. L’audio della scena riflette l’isolamento, le voci degli amici si mescolano con i pensieri di Aurora e il “concerto mentale” raggiunge il suo massimo con volumi assordanti.

Al culmine di questa tensione, Aurora accovacciata a terra in posizione di difesa, chiude gli occhi e il sistema propone l’ultimo bivio narrativo, apparentemente standard ma strutturalmente ingannevole.

Opzione A: Prova a calmarti

Opzione B: Sfogati

A questo punto interviene una meccanica molto potente, quella del *Loop*. Se il giocatore sceglie l’opzione A (“Prova a calmarti”), il sistema rifiuta la risoluzione, la scena non avanza e si riavvolge su sé stessa con maggiore intensità. Aurora ci prova, tenta di spegnere i pensieri ma il sovraccarico sensoriale è troppo forte. Il battito del cuore si fa assordante e l’ansia aumenta, a questo punto il bivio viene riproposto ulteriormente con una sola opzione rimanente.

Opzione B: Sfogati

La scelta progettuale di negare il progresso della storia attraverso la calma serve a far comprendere che a volte non è possibile, soprattutto davanti ad uno stato emotivo così forte. La volontà razionale (Opzione A) non ha alcun potere sul cervello ormai in tilt. L’utente comprende così che in questo momento non esiste una via d’uscita razionale ma l’unica opzione è l’esplosione.

ATTO III: Il Nuovo Equilibrio

7 & 8 *Return & Change* (Ritorno ad uno stato di quiete con un cambiamento)

Selezionando l'opzione B ("Sfogati") il loop si interrompe. Aurora urla: "vi prego Basta!". In termini di Sound Design questo è il momento più potente dell'opera, per la prima volta infatti, il "concerto mentale" si spegne di colpo. Non c'è musica, non ci sono pensieri, non c'è nessun rumore, c'è solo il Silenzio Assoluto. Questo vuoto acustico ha una doppia funzione di tipo narrativo ed esperienziale. Il silenzio segnala che Aurora ha finalmente smesso di combattere contro se stessa (fine del *Masking*) e al contempo fornisce al giocatore un sollievo fisico immediato dopo minuti di stress uditivo costante, permettendogli di ascoltare le parole del monologo finale.

L'Essenza oltre l'Apparenza, Il Monologo:

Il monologo finale non è una scusa ma è una ricostruzione della verità, Aurora si libera ed elenca tutti gli sforzi affrontati dal giocatore, svelando agli amici l'impegno immane nascosto dietro a quello che sembrava un semplice errore. Qui avviene il cambiamento, la "nudità emotiva" di Aurora disinnescava la rabbia e il giudizio del gruppo, gli amici smettono di giudicare il risultato (le chiavi perse = il fallimento) e iniziano a vedere il processo (l'impegno e l'amore = il successo morale).

In questo nuovo clima di accettazione, rientra in gioco il tesoro ritrovato in precedenza (il mazzo di carte). Marco, rompendo l'imbarazzo, propone di fare una partita lì fuori tutti insieme. In questo frangente, il mazzo di carte agisce secondo il principio del Fucile di Cechov, **Cechov (1889)**. Come scriveva Anton Cechov in una lettera del 1889 **"Se nel primo atto hai appeso una pistola al muro, allora nel secondo o terzo atto deve sparare"**, così l'elemento narrativo introdotto apparentemente come dettaglio secondario nell'Atto II, si rivela lo strumento risolutivo indispensabile del finale (Atto III), garantendo la coesione strutturale dell'opera. La vacanza è salva, non perché sono entrati nella casa, ma perché sono tornati uniti.

La scena finale sancisce quello che è il cambiamento definitivo attraverso una scelta registica di grande impatto, il cambio di visuale. Mentre Aurora alza lo sguardo verso i suoi amici la telecamera sfoca e stacca dalla prima persona alla terza in modo da farci vedere tutto il gruppo, compresa Aurora, giocare e scherzare insieme dall'esterno. Fino a questo momento il giocatore era "intrappolato" nella mente di Aurora, adesso che lei è libera dal peso del giudizio e ha ritrovato sé stessa anche il giocatore può essere libero. L'immagine inizia cos' a sfocarsi progressivamente e appare il titolo dell'opera che lancia un ultimo messaggio finale.

UNSEEN

Non tutto ciò che conta si vede

Scena post-credits

Finiti i titoli di coda, vediamo un'ultima inquadratura che torna sul "luogo del delitto", le chiavi abbandonate sul muretto. L'immagine però viene mostrata in bianco e nero, le chiavi giacciono lì ma sono prive di qualsiasi "aura" minacciosa.

Questa immagine finale serve a depotenziare radicalmente l'errore. Non serve una risoluzione dell'errore perché l'errore non necessita più di essere risolto, ma solo di essere contestualizzato. L'immagine implicitamente completa il titolo visto pochi istanti prima:

Non tutto ciò che conta si vede... e non tutto ciò che si vede conta.

4 Progettare l'Empatia: La Regia Sensoriale



4.1 La Regia Visiva: POV, Luce ed Environmental Storytelling

La strategia visiva del progetto si fonda su una scelta radicale, ovvero l'adozione della prospettiva in prima persona (*First Person POV*). Questa decisione trascende il puro fattore estetico per diventare uno strumento narrativo di immedesimazione corporea. L'obiettivo non è far osservare la storia dall'esterno ma forzare l'immedesimazione totale. Mentre molti titoli videoludici a scelte prediligono la terza persona (che porta con sé i suoi vantaggi), questo progetto richiede al giocatore di abbattere il giudizio critico verso la protagonista, vivendo direttamente il suo spazio mentale. Attraverso i suoi occhi il giocatore sperimenta visivamente le alterazioni percettive legate all'ADHD.

Questa scelta trova il suo completamento nel finale della storia, dove avviene una rottura dello schema visivo, nel momento della risoluzione quando Aurora accetta la sua neurodivergenza smettendo di mascherarsi (*Masking*), la telecamera abbandona la sua mente ed esce dal suo corpo (vedi Fig. 16). Così facendo, vedere finalmente Aurora dall'esterno simboleggia la sua liberazione e, parallelamente, il rilascio della tensione per il giocatore.



Figura 16: *confronto tra la visuale in prima persona e quella in terza persona*

A livello scenografico, ogni ambiente è stato trattato come un “personaggio” che comunica lo stato interiore della protagonista attraverso Luci e Environmental Storytelling. Ogni ambiente racconta una storia e delle emozioni.

La Camera:

La stanza di Aurora rappresenta la sua comfort zone e la sua identità frammentata (vedi **Fig. 17**). L'illuminazione in questo luogo segue una logica di contrasto cromatico tra arancione e ciano, una dualità che esprime il conflitto tra l'essenza della protagonista (creativa e naturale) e l'apparenza che cerca di mantenere (organizzata e performante). I dettagli scenici narrano la disfunzione esecutiva senza l'uso di parole, un oceano di post-it ricopre la scrivania, alcuni vecchi, alcuni nuovi, altri che paradossalmente ricordano di “usare meno post-it”, questi elementi testimoniano i tentativi falliti di organizzazione. I cassetti aperti rivelano oggetti dimenticati e narrano la personalità della protagonista così come il disegno sulla scrivania e lo stesso colore violaceo delle pareti definiscono la sua natura creativa e artistica.



Figura 17: camera e cassetto

La Cucina e la Città:

Il passaggio alla cucina segna un reality check. L'atmosfera onirica della stanza lascia spazio a una luce solare cruda e invasiva, qui la luce non è estetica ma è simbolo. L'ambiente iper-illuminato simula il sovraccarico sensoriale che alimenta la disregolazione attentiva, ogni cosa diventa così uno stimolo visivo per la protagonista.

Durante la corsa per la città invece l'illuminazione abbandona il realismo per diventare puramente psicologica. Dominano toni verdi e gialli acidi, accompagnati da distorsioni e sfocature visive con inquadrature fuori asse, per trasmettere al giocatore l'ansa fisica di Aurora (vedi **Fig. 18**). Nella fase di "limbo" (l'incontro con l'uomo dell'agenzia), la palette vira verso il rosso-arancio, segnalando il pericolo imminente ma stabilizzando l'immagine.

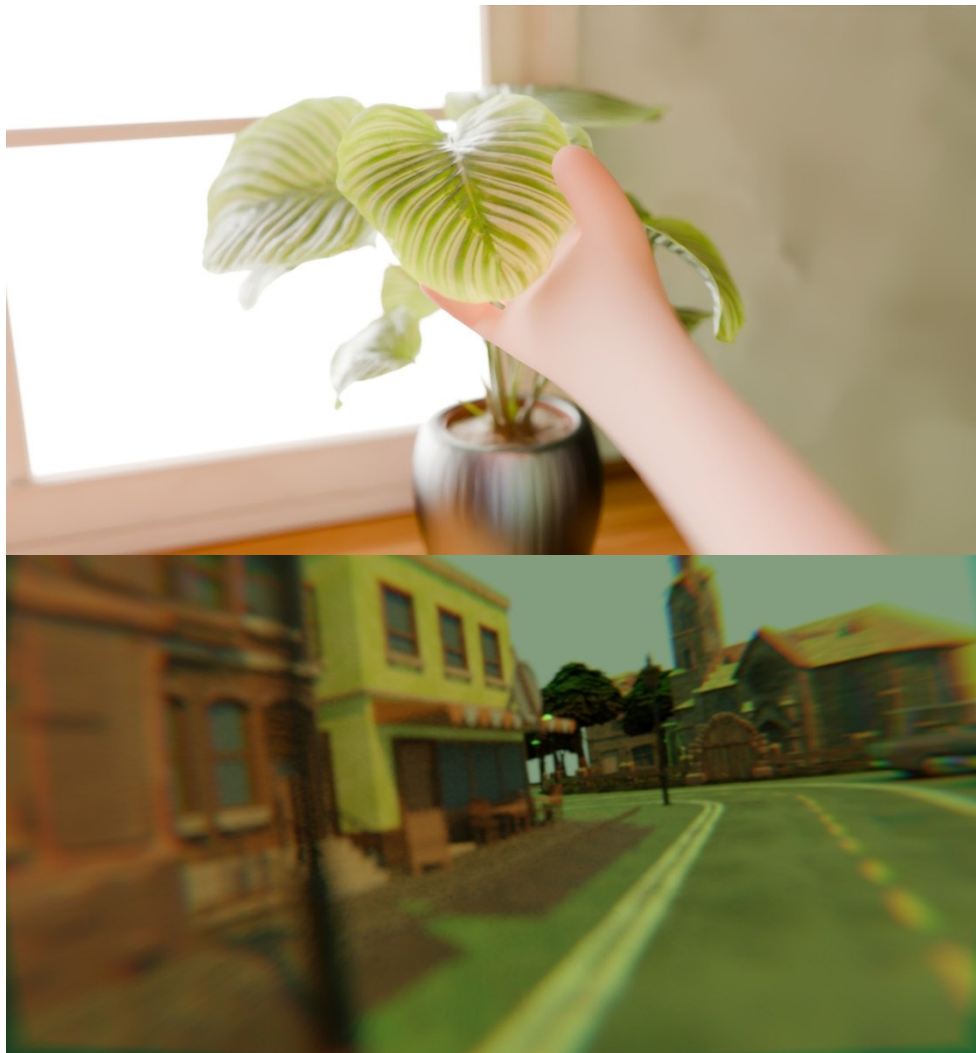


Figura 18: *confronto tra cucina e città*

Automobile e Casa in montagna:

Il recupero delle chiavi (la vittoria apparente) riporta la luce solare “reale”, simbolo di trionfo (vedi **Fig. 19**), che accompagna il giocatore anche nel viaggio in auto, in un momento di decompressione visiva pensato per far rilassare l'utente. L'ultimo atto, nella casa in montagna utilizza nuovamente la luce come indicatore emotivo. L'arrivo serale lascia spazio ad un buio progressivo con un cambio di illuminazione innaturale che culmina nel momento della crisi (la scoperta della perdita delle chiavi), simboleggiando che la più grande paura della protagonista (il giudizio sociale) si è avverata. Tuttavia, la scena si chiude con la “luce del cambiamento”, nonostante sia notte, quando gli amici (in particolare Marco) reagiscono con empatia allo sfogo della protagonista, l'ambiente si illumina nuovamente (vedi **Fig. 20**), segnando la fine dell'isolamento emotivo di Aurora.



Figura 19: *il trionfo*



Figura 20: *la luce del cambiamento*

4.2 Il Sound Design come struttura narrativa

Se la componente visiva definisce i confini dello spazio fisico, il comparto sonoro è l'elemento primario che definisce lo spazio interiore. In questo progetto l'audio non è un semplice accompagnamento, ma il vero motore dell'immedesimazione. Trovandoci nel cervello di Aurora, il giocatore non ascolta solo il mondo, ma ascolta come Aurora lo percepisce.

Il concetto chiave che ha guidato la progettazione sonora è quello del "Concerto Mentale" (cfr. **Cap. 2.3**), ovvero la costante sovrapposizione di pensieri che caratterizza l'esperienza ADHD. L'audio agisce su due livelli di realtà, quella oggettiva (i suoni dell'ambiente) e quella soggettiva (la voce interiore), modulando il mix in base allo stato emotivo della protagonista.

La voce interiore tra Layering e Panning Spaziale:

Per tradurre la complessità del pensiero di Aurora, non è stata utilizzata una singola traccia vocale, ma un sistema a tre livelli (*layering*) (vedi **Fig. 21**) gestito tramite la spazializzazione stereo (*panning*). La voce centrale è la narrazione cosciente, il pensiero principale di Aurora. Il canale sinistro è quello della sua voce ansiosa, che proietta le paure sulle conseguenze future sul giudizio sociale (es. "Ti odieranno tutti"), mentre quello destro è la sua parte giudicante che si rivolge a lei in seconda persona ("Tu") esprimendo rabbia e autocritica severa.

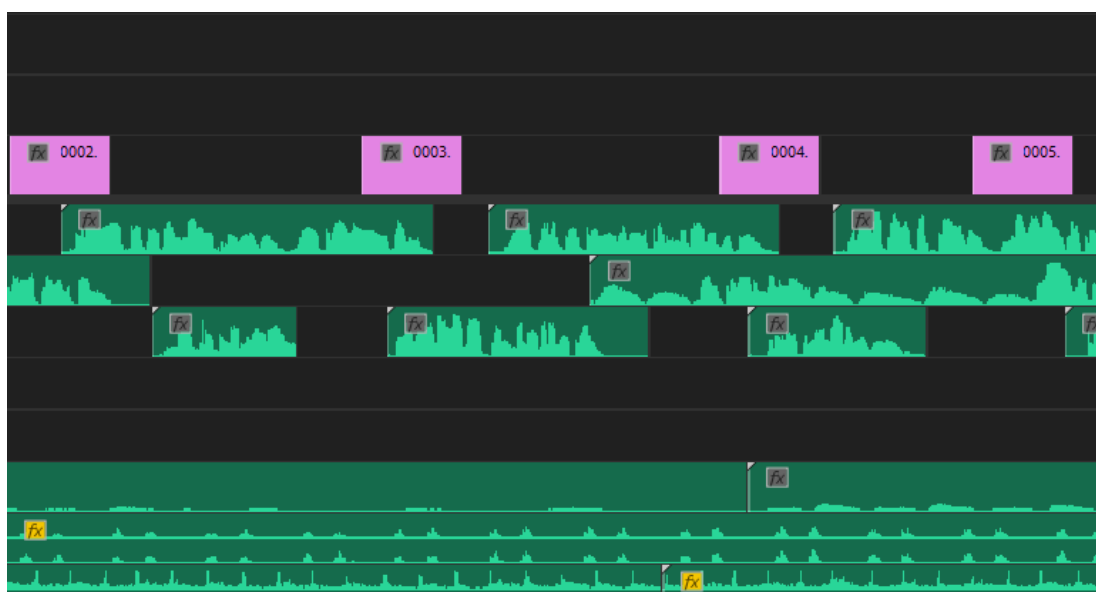


Figura 21: *il concerto mentale*

La Gerarchia sonora tra panico e dissociazione:

Il sound design segue una logica sottrattiva e additiva per simulare la disregolazione sensoriale. Nelle fasi di panico, come la corsa verso l'agenzia, la realtà esterna viene cancellata. I rumori della città diventano impercettibili, sovrastati dai suoni corporei (battito cardiaco, respiro affannato) e dal caos delle voci interiori. Similmente, nel climax finale alla casa in montagna, si assiste a una distorsione percettiva dove le voci degli amici, inizialmente limpide, vengono progressivamente ovattate (effetto *Low-Pass Filter*) man mano che i pensieri di Aurora prendono il sopravvento, isolando il giocatore in una bolla di ansia.

Il Silenzio come shock e la Musica come cura:

Nell'opera è stato fatto un uso strategico del "Silenzio Digitale". Quando il giocatore tenta di calmare Aurora (nella scelta finale), l'audio viene tagliato bruscamente per alcuni secondi. Questo vuoto acustico assoluto serve a disorientare l'utente, creando un momento di sospensione irrealistica che viene violento interrotto dal ritorno del battito cardiaco, ancora più forte di prima, simboleggiando così il fallimento del tentativo di controllo.

Al contrario, la musica agisce come elemento di pace e risoluzione. In auto la musica è diegetica (proviene dalla radio), ad alto volume e trasmette felicità, segnalando al giocatore che può "spegnere il cervello" e rilassarsi. Nel finale invece la musica è extradiegetica (colonna sonora) ed entra in gioco solo quando Marco pronuncia la frase chiave: *"Auri, ascolta..."*. Da quel momento, il tema musicale parte in crescendo, accompagnando il giocatore verso la risoluzione e i titoli di coda.

In conclusione, a fare da collante a tutto l'impianto narrativo c'è il *Foley* (rumoristica realistica), ovvero il suono di porte, notifiche, acqua che scorre o passi che è sempre presente come tappeto di fondo (*Ambience*), per evitare il senso di vuoto artificiale e ancorare il giocatore alla realtà fisica degli ambienti.

5 Dallo Spazio 3D all'Esperienza Interattiva: Workflow Produttivo



5.1 Pipeline di Produzione

Il processo di realizzazione ha seguito un flusso lineare ma interconnesso, strutturato in sei fasi distinte per trasformare i concetti teorici in un'opera interattiva funzionante.

Ideazione e Struttura Narrativa:

Inizialmente è stato definito il conflitto filosofico ed è stata fatta la scrittura del personaggio di Aurora. Proseguendo poi con la scrittura della storia e la mappatura dei bivi narrativi, integrando i dati emersi dal questionario, dalla ricerca sull'ADHD e dalla ricerca sulla Società della Performance con i principi di narrazione già esposti nei capitoli precedenti.

Allestimento Scenico e Uniformità Visiva (Blender):

Successivamente troviamo la creazione degli ambienti virtuali tramite un mix di modellazione e utilizzo di asset esistenti. Un passaggio cruciale è stata successivamente la ri-texturizzazione globale di tutti gli assets per garantire una coerenza stilistica e grafica. La fase si è poi conclusa con definizione delle inquadrature e il rendering di ogni frame.

Sintesi Vocale AI (ElevenLabs):

In seguito, è stato selezionato il timbro vocale di Aurora e dei personaggi secondari, generando i file audio necessari al racconto tramite ElevenLabs, intelligenza artificiale specializzata in questo settore.

Post-Produzione e Compositing (Premiere):

Su Premier sono stati montati i frame sincronizzandoli con tutte le tracce audio (voci e suoni), applicando anche effetti visivi di post-produzione per “rompere” la staticità delle immagini e simulare il movimento o il disturbo percettivo.

Ottimizzazione dei Media (VLC Media Player):

Per garantire la corretta riproduzione e gestione dei file video all'interno del motore di gioco è stato necessario convertire tramite VLC ogni video “.mp4” in video “.ogv”.

Implementazione Interattiva (Godot)

In conclusione, sono stati importati tutti i file all'interno del motore di gioco ed è stato scritto il codice necessario al funzionamento della logica di gestione dei video, insieme alla creazione dell'Interfaccia Utente (UI) e alla programmazione dei bottoni animati per il sistema di scelte.

5.2 *Acquisizione e Gestione degli Asset 3D*

La costruzione degli ambienti ha seguito un approccio di produzione ibrido, ottimizzando i tempi tramite l'utilizzo strategico di librerie esterne e concentrando lo sforzo creativo sulla coesione visiva.

Risorse

Per la modellazione ambientale (*props* e arredi), le risorse principali sono state BlenderKit e Sketchfab, piattaforme con una forte community che hanno permesso di popolare le scene con oggetti complessi senza dover modellare ogni singolo dettaglio da zero.

Per i personaggi, la scelta è ricaduta invece sugli asset di Blender Studio, questa decisione è stata tecnica oltre che estetica, in quanto mi ha permesso di lavorare con modelli di alto livello, con una topologia pulita e sistemi di *rigging* (scheletri per l'animazione) già ottimizzati e coerenti tra loro.

Tutti gli asset esterni sono stati selezionati e utilizzati nel rispetto delle licenze d'uso (Creative Commons), i cui dettagli specifici sono riportati nella sezione Crediti in appendice a questa Tesi.

Omogeneità grafica

La sfida principale nell'utilizzo di asset provenienti da fonti diverse è stata la disomogeneità grafica, naturalmente alcuni modelli presentavano texture iperrealistiche, mentre altri ne avevano di molto stilizzate o *hand-painted*. Per evitare quindi un effetto visivo caotico, è stato necessario un intervento massiccio di re-texturing. La direzione artistica scelta (a seguito di molte prove) può essere definita come Stylized Realism, dove le proporzioni e le forme degli oggetti rispettano la realtà, ma le superfici materiche hanno uno stile più morbido e pittorico, privo di contorni netti (*outline*) tipici del *cel-shading*. Per ottenere questo risultato sono stati rimossi tutti i materiali originali dai modelli importanti e sono state applicate nuove texture create personalmente o reperite tramite Blenderkit filtrando la ricerca delle stesse tramite la keyword “Stylized”.

Questo lavoro di armonizzazione è risultato fondamentale per immergere il giocatore in un mondo credibile evitando di rompere la sospensione dell'incredulità.

5.3 Composizione e Rendering 3D

L'intero sviluppo della componente visiva è stato centralizzato su Blender. La scelta di questo software open-source non è stata dettata unicamente dalla sua natura gratuita, ma dalla sua straordinaria versatilità e potenza, ormai standard industriale. Inoltre, la vastità della community globale di Blender ha rappresentato una risorsa strategica inestimabile, offrendo un ecosistema di documentazione, *add-on* e supporto tecnico che ha permesso di risolvere rapidamente le complessità produttive di un progetto gestito da un singolo artista.

Nel complessivo sono stati generati 4 file distinti, uno per ogni ambiente principale (casa di Aurora, città, automobile, casa in montagna) (vedi **Figg. 22 – 23**).

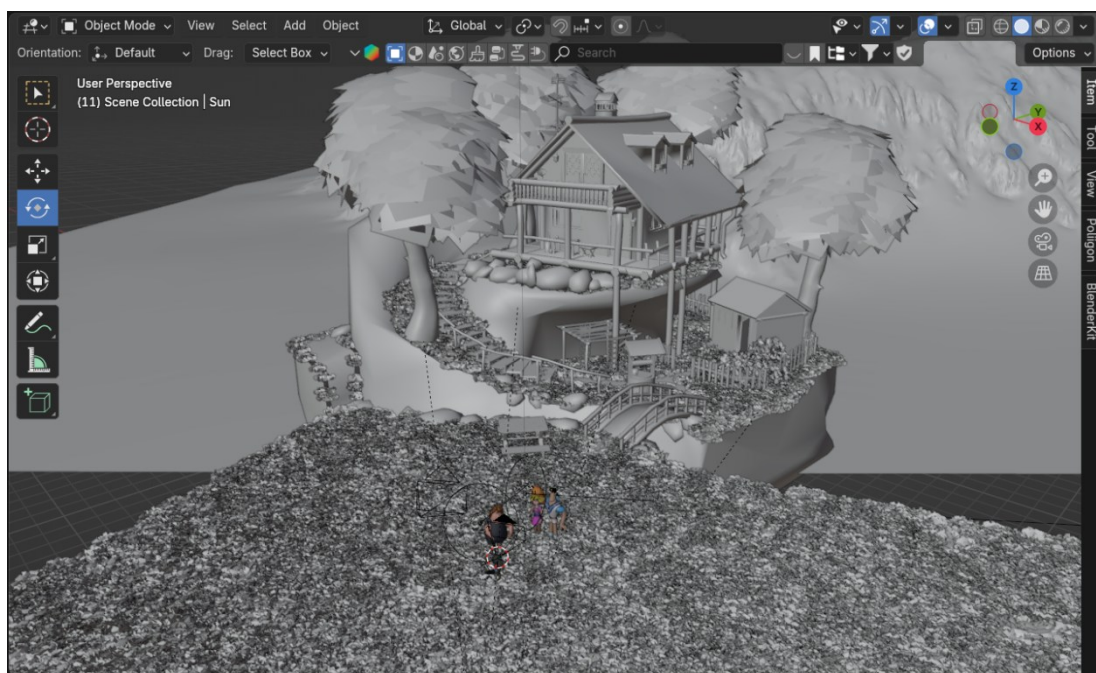


Figura 22: ambiente 3D della casa in montagna

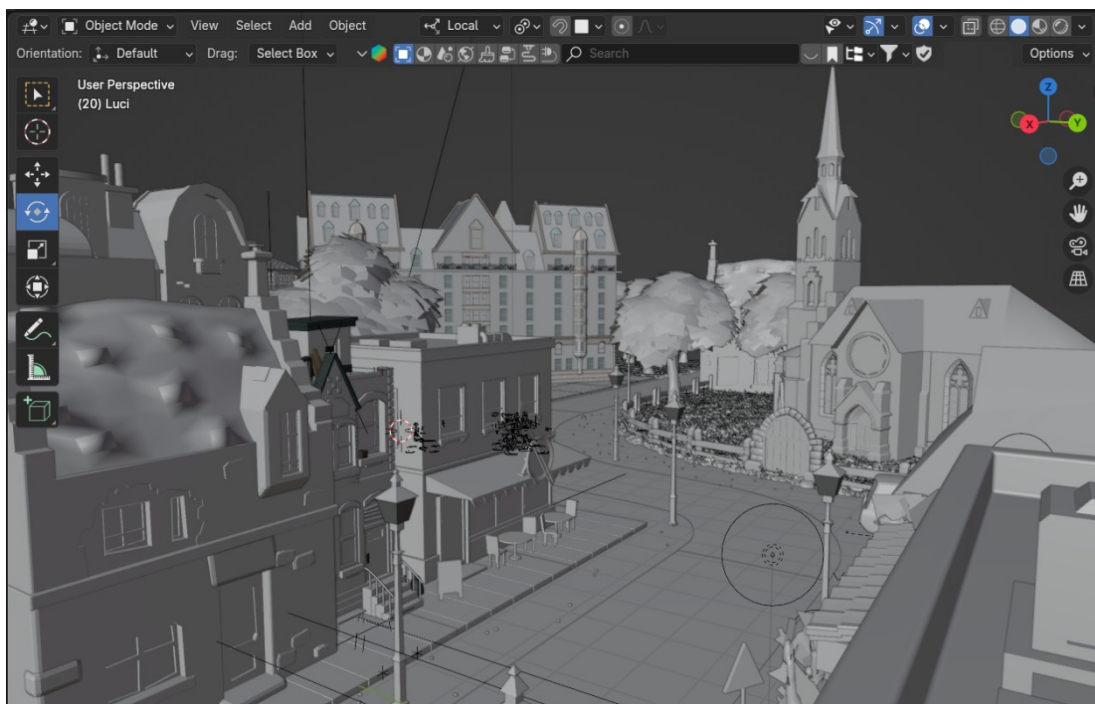


Figura 23: ambiente 3D della città

La gestione della camera è stata impostata per garantire coerenza con la prospettiva in prima persona, sul lato tecnico la camera non è stata posta liberamente nello spazio, ma è stata vincolata (*parenting*) direttamente all'osso della testa del *rig* (lo scheletro 3D) della protagonista. Questo ha permesso che ogni movimento del personaggio venisse tradotto in automatico in un movimento della camera naturale e organico. Due parametri fondamentali della camera sono stati la Lunghezza Focale (*Focal Length*) e la Profondità di Campo (*Depth of Field*), la modifica di questi parametri ha permesso di dare profondità al racconto creando ad esempio distorsioni prospettiche nei momenti di ansia oppure guidare l'occhio del giocatore su elementi specifici, rappresentando anche a cosa la mente della protagonista dà priorità percettiva.

Per quanto riguarda il motore di rendering è stato preferito Cycles a Eevee, per la sua capacità di calcolare i rimbalzi della luce in modo fisicamente accurato, una funzione indispensabile per ottenere l'atmosfera desiderata e per dare la giusta importanza alla "luce emotiva" (cfr. **Cap. 4.1**).

5.4 Sintesi Vocale e AI Generativa

La gestione del doppiaggio ha rappresentato una delle sfide produttive più complesse. Per un progetto indipendente, le opzioni tradizionali come il coinvolgimento di attori non professionisti o amici, avrebbero comportato rischi inaccettabili in termini di qualità tecnica, rumori di fondo, acustica ambientale non trattata e attrezzatura di registrazione amatoriale avrebbero compromesso l'immersività dell'esperienza.

Si è quindi optato per l'utilizzo della Sintesi Vocale Generativa, affidandosi alla piattaforma ElevenLabs, attualmente leader nel settore per realismo e fedeltà timbrica. Questa scelta sottende una precisa presa di posizione metodologica riguardo l'uso dell'Intelligenza Artificiale.

Questo strumento non va inteso come un sostituto della creatività umana, ma come un'integrazione che l'artista contemporaneo ha il dovere di padroneggiare per non rimanere "indietro". L'AI ha permesso di ottenere una qualità audio "da studio" (priva di qualsiasi rumore di fondo), garantendo una pulizia del suono fondamentale per il *sound design* stratificato descritto nel capitolo precedente.

Casting Virtuale e "Regia" tramite Prompt

La selezione della voce di Aurora è stata un vero e proprio processo di casting. Tra le innumerevoli opzioni disponibili, la scelta è ricaduta su un timbro giovane ed espressivo che corrispondesse esattamente all'identità del personaggio delineata in fase di scrittura.

Tuttavia, il processo non è stato automatico. L'utilizzo dei modelli più recenti di ElevenLabs, nello specifico la versione V3 (ancora in fase di Alpha) ha richiesto un lavoro notevole. A differenza dei vecchi sistemi *Text-to-Speech* che leggevano il testo in modo piatto, i nuovi modelli permettono di influenzare l'intenzione recitativa inserendo specifici *tag* emotivi all'interno del testo tra parentesi quadre (es. [shouting], [whispering], [sadly]) (Vedi **Fig. 24**).

Questa fase ha comportato un notevole “*trial-and-error*”, spesso l'AI non interpretava correttamente l'emozione al primo tentativo, costringendo a riscrivere le frasi, modificare la punteggiatura o cambiare i tag per ottenere la sfumatura desiderata (es. ansia, sarcasmo, pianto). Non si è trattato, dunque, di un processo passivo, ma di una vera e propria “regia virtuale” dove l'AI ha fornito la voce, ma l'intenzione e la recitazione sono state pensate e create dal lato umano, trasformando una difficoltà tecnica in un'opportunità di apprendimento di un nuovo workflow produttivo.

Mary - Expressive, Relaxed and Balanced

[sincere] [serious] Quello che sto cercando di dirvi... è che voi per me siete come la mia famiglia. E so che ho fatto un casino... un casino enorme.

[frustrated] [desperate] Non so neanche come sia successo, ma ora non posso farci niente! E credetemi... mi uccide non poterlo risolvere ora, ma è così.

[firm] [angry] E che io sono proprio stufa... sono stufa di essere vista da tutti come quella inaffidabile... quella distratta, quella incapace! Io ci ho messo tutta me stessa in questa cosa e non sapete quanto sia stata dura.

[sad] [honest] Ma il punto è che non siete tenuti a saperlo... davvero, non lo siete. Lo capisco. Non siete tenuti a capire come funziono... [whispering] [ironic] e penso che nemmeno se ci fosse qualcuno dentro al mio cervello... riuscirebbe a capire a pieno cosa vivo.

[exhausted] [raw] Ma io non voglio più che questo sia un problema per me. Sono stufa di provare a tutti i costi a "funzionare" come voi... perchè ci provo, giuro che ci provo... ma questo mi logora e basta.

74,229 crediti rimanenti 1,344 / 5,000 caratteri [V3] Migliora Genera parlato

Figura 24: estratto del monologo finale di Aurora

5.5 Post-Produzione

Se Blender è stato il set virtuale, Adobe Premiere Pro è stato il tavolo di assemblaggio dove le singole componenti (frame statici, voci, musiche, effetti) sono state fuse per creare la narrazione cinematografica. In questa fase, l'obiettivo non era solo ordinare le clip, ma infondere vita a immagini intrinsecamente ferme.

Dar vita ad un'immagine

Poiché il materiale di partenza era costituito da render fissi, la simulazione del movimento è stata ricreata interamente in post-produzione. A seconda delle scene e delle necessità sono stati applicati vari effetti, ad esempio in alcune situazioni si è agito sui *keyframe* di posizione e scala, è stato applicato un leggero movimento costante ("Camera Shake" manuale) alle inquadrature. Questo accorgimento è risultato più volte fondamentale in quanto a permesso la simulazione del micromovimento naturale della testa e del respiro della protagonista, mantenendo viva la sensazione di essere in un corpo umano.

In altre occasioni o parallelamente, sono stati poi utilizzati zoom digitali, dissolvenze e tagli netti (*cut*) per dettare il ritmo emotivo, specialmente nei momenti di introspezione o *blackout* cognitivo.

Compositing avanzato

Alcune scene in particolare hanno richiesto interventi complessi per raccontare al meglio la storia.

Durante la scena del viaggio in auto oltre al "camera shake" è stato necessario sovrapporre più livelli e sfruttare di canali Alpha trasparenti, questo ha permesso di trasformare un singolo frame in un'animazione soddisfacente. Nel livello superiore sono state aggiunte particelle di polvere in movimento per dare profondità e dinamicità all'aria all'interno dell'abitacolo, nel livello centrale risiedeva il render vero e proprio opportunatamente renderizzato con trasparenza sui finestrini, mentre nel livello inferiore è stato inserito sempre un video fatto su Blender di un mini-paesaggio in loop che si ripeteva ciclicamente. Questa operazione che poteva essere fatta completamente in Blender, essendo fatta su Premier ha portato un risparmio enorme di ore di Rendering (vedi **Fig. 25**).



Figura 25: *automobile, prima e dopo il lavoro di post-produzione*

L'altra scena complessa era quella dello smartphone, qui bisognava passare da un render statico ad un'animazione in cui si vedevano i messaggi in tempo reale della chat di gruppo e le dita della protagonista successivamente scrivere.

I file a disposizione erano il render con schermo nero sul telefono e un video della chat effettiva, per integrarli è stato necessario prima aggiustare la prospettiva del video tramite l'effetto *Corner Pin* in modo che corrispondesse esattamente a quella del frame e successivamente smussare i bordi tramite l'effetto *Rough Edges*. Per concludere e ottenere anche l'effetto scrittura è stato necessario duplicare il frame del render, posizionarlo al primo livello e creare una maschera per ciascun dito (vedi **Fig. 26**). A questo punto tramite una lieve variazione di scala e rotazione della maschera è stato possibile creare il movimento effettivo delle dita che cliccano sullo schermo.



Figura 26: telefono, prima e dopo il lavoro di post-produzione

Mix Audio e Loop

La post-produzione audio è stata altrettanto tecnica. Oltre al bilanciamento dei volumi (calibrazione dei Decibel), sono state create automazioni sugli effetti di equalizzazione dove i filtri *High-Pass* e *Low-Pass* sono stati modulati nel tempo per creare l'effetto "ovattato" descritto nei capitoli precedenti (vedi **Fig.27**).

Infine, una parte essenziale del lavoro è stata la creazione dei Loop. Poiché il motore di gioco (Godot) deve attendere l'input dell'utente nei momenti di scelta, sono stati montati spezzoni video e audio che potessero ripetersi all'infinito senza "scatti" visibili o udibili, mantenendo l'atmosfera viva (respiro, rumori ambientali) mentre il giocatore riflette.

Il workflow si è così concluso con l'esportazione in file “.mp4” e la successiva conversione in formato “.ogv” (tramite VLC), necessario per l'ottimizzazione all'interno del motore di gioco.

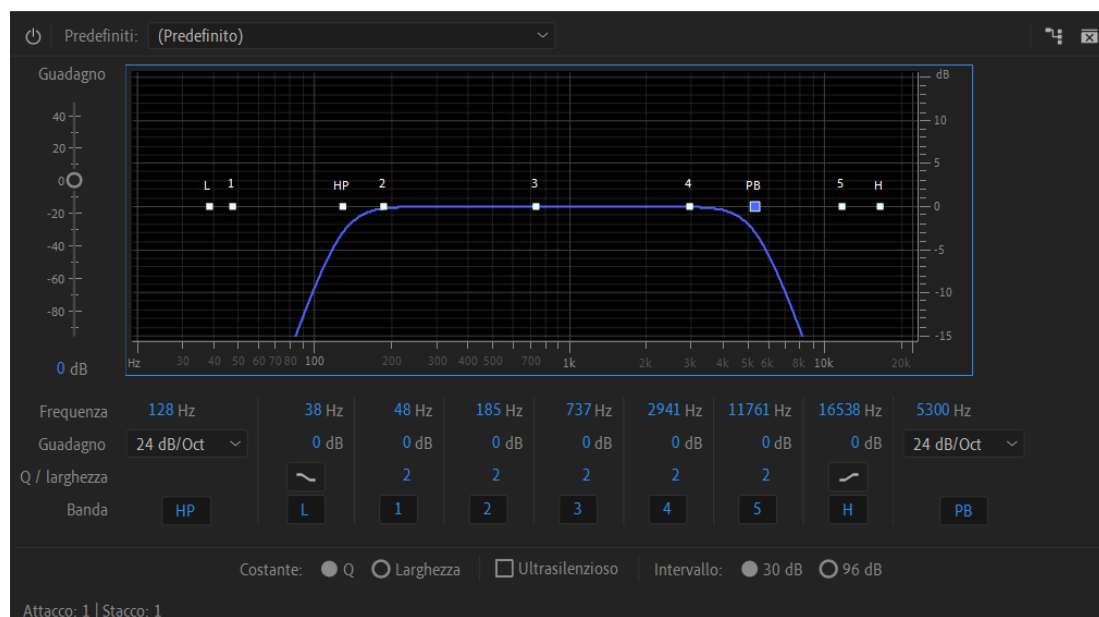


Figura 27: *utilizzo dell'equalizzatore parametrico per gestire HP e LP*

5.5 Implementazione delle meccaniche Interattive

L'assemblaggio finale dell'esperienza è avvenuto all'interno di Godot Engine, scelto per la sua leggerezza e flessibilità nella gestione dei flussi video. Inoltre, la scelta di questo tipo specifico di implementazione permette la fruizione del contenuto (il videogioco) anche su apparecchi di fascia bassa non pensati per il gaming (importante soprattutto per il contesto scolastico).

La logica di programmazione è stata scritta interamente in GDScript, il linguaggio proprietario del motore, strutturando l'applicazione come una macchina a stati sequenziale.

La Logica del Flusso (Video vs Loop)

Il cuore del codice risiede nella gestione delle transizioni tra narrazione passiva e interazione attiva. Non potendo gestire il video come un flusso unico, ogni segmento narrativo è stato trattato come un nodo (VideoStreamPlayer) indipendente. Lo script gestisce i segnali di fine riproduzione (finished) per innescare i cambi di stato (vedi **Fig. 28**). Il flusso di codice, dunque, si può riassumere in 4 fasi principali

Fase Narrativa: Il video della storia è in riproduzione, mentre il loop e i bottoni sono nascosti (visible = false).

Transizione: Al segnale “_on_video_finished”, il codice attiva il nodo del Video Loop e, con un ritardo impercettibile di 0.1 secondi (gestito tramite timer) per evitare *glitch* visivi o frame neri, nasconde il video precedente.

Fase di Scelta: Il loop viene riprodotto ciclicamente (con un reset manuale al segnale “finished” per garantire la continuità infinita) e l'interfaccia utente diventa visibile e cliccabile.

Risoluzione: Alla pressione di un tasto, il processo si inverte, l'interfaccia e il loop spariscono, e viene avviato il video corrispondente alla scelta effettuata.

```

344
→ 345  func _on_video_calma_finished() -> void:
346      >|  $Loop7.visible = true
347      >|  $Loop7.play()
348      >|  await get_tree().create_timer(0.1).timeout
349      >|  $VideoCalma.visible = false
350      >|  $VideoCalma.stop()
351      >|  $S6B2.visible = true
352
353
→ 354  func _on_loop_7_finished() -> void:
355      >|  $Loop7.play()
356
357
→ 358  func _on_s_6b_2_pressed() -> void:
359      >|  $S6B.visible = false
360      >|  $Finale.play()
361      >|  await get_tree().create_timer(0.1).timeout
362      >|  $Loop7.visible = false
363      >|  $Loop7.stop()
364      >|  $Finale.visible = true
365

```

Figura 28: estratto di codice

Interfaccia Utente (UI): Diegesi e Affordance

L'interfaccia di gioco non è stata concepita come un elemento esterno (*overlay* classico), ma come parte integrante della narrazione (UI Diegetica). I pulsanti di scelta sono stati realizzati utilizzando nodi "TextureButton" con la grafica dei Post-it. Questa scelta crea una coerenza narrativa completa.

I post-it sono l'elemento simbolo del disordine organizzativo di Aurora (già presenti visivamente sulla scrivania nella scena 3D), e diventano qui lo strumento con cui il giocatore prende le decisioni (Vedi **Fig. 29**).

Inoltre, per guidare l'utente e suggerire l'interattività (*affordance*), i bottoni non sono statici. È stata implementata via codice una micro-animazione di *scaling* ciclico (un effetto "respiro") grazie alla quale i post-it si ingrandiscono e rimpiccioliscono leggermente e ritmicamente. Questo movimento subliminale cattura l'occhio e comunica istintivamente al giocatore: "cliccami", rendendo l'interazione intuitiva senza bisogno di tutorial testuali.

Il Menu principale (Vedi **Fig. 30**) oltre a mostrare lo stesso concept grafico, presenta una musica vivace e allegra di sottofondo e 3 bottoni, quello di gioco (Play) al centro, quello che mostra la schermata dei crediti (Credits) a sinistra e quello che permette di chiudere il gioco stesso (Exit). Quest'ultimo bottone di uscita inoltre ha un dettaglio stilistico piccolo ma che si ritiene importante citare, la scritta all'interno del pulsante è posta al contrario per non comunicare la volontà che lo sviluppatore non vuole che esso venga premuto.



Figura 29: grafica dei pulsanti

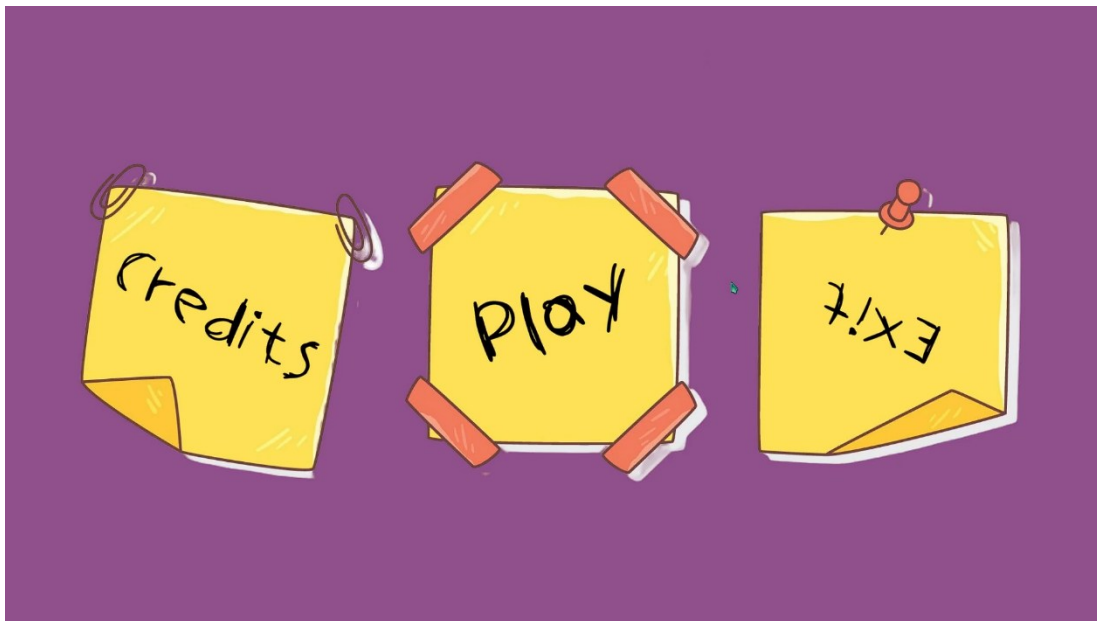


Figura 30: menu di gioco

UNSEEN

Non tutto ciò che conta si vede

Provalo qui ora!



Conclusioni e sviluppi futuri

Il punto di partenza di questa ricerca risiedeva nella constatazione di un limite comunicativo, la difficoltà della sola divulgazione teorica nel colmare la "distanza empatica" tra chi vive l'ADHD e chi lo osserva dall'esterno. L'obiettivo preposto non era dunque quello di spiegare clinicamente il disturbo, ma di tradurlo in un linguaggio esperienziale, rendendo visibile l'invisibile attraverso il Design Narrativo.

Arrivato al termine del progetto, posso affermare che l'obiettivo iniziale è stato raggiunto, l'unione delle scelte narrative, interattive, visive e sonore portano ad un'immedesimazione completa, il giocatore non solo gioca, vive la storia insieme ad Aurora. Il messaggio finale inoltre riesce a slegarsi dal solo caso neurodivergente, lasciando un messaggio generale di empatia verso il prossimo capace di decostruire le basi della "Società della Performance" in cui viviamo.

Dal punto di vista produttivo, il progetto ha dimostrato come l'uso consapevole di strumenti accessibili (Blender, Godot) e tecnologie emergenti (AI generativa) permetta a un singolo individuo di curare una regia sensoriale complessa. La coerenza stilistica ottenuta, unita a un sound design immersivo, conferma che la barriera tecnica per la creazione di opere ad alto impatto emotivo è oggi superabile, restituendo centralità al messaggio e alla visione autoriale.

In definitiva, "UNSEEN" non è soltanto la storia di un personaggio immaginario, ma un prototipo funzionale di come la narrazione interattiva possa fungere da ponte verso la comprensione dell'altro, trasformando il giudizio superficiale in comprensione profonda.

Per quanto riguarda gli sviluppi futuri, sebbene l'opera possa definirsi conclusa nel suo arco narrativo, la natura del progetto (intesa come strumento comunicativo suggerisce diverse direzioni evolutive. Nello specifico il prossimo passo prevede la creazione di un sito web dedicato al progetto, e come naturale evoluzione il suo inserimento in contesti didattici per essere utilizzata come attivatore di dibattito. Infine, visto il notevole interesse riscontrato tramite il questionario anche da un pubblico non italiano, la creazione di una versione totalmente in lingua inglese risulta uno dei più grandi obiettivi futuri.

Bibliografia e sitografia

American Psychiatric Association. (2022). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed., text rev.).

<https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425787>

Barkley, R. A. (1997). Behavioral inhibition, sustained attention, and executive functions: Constructing a unifying theory of ADHD. *Psychological Bulletin*, 121(1), 65–94. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.121.1.65>

Barkley, R. A. (2015). *Attention-deficit hyperactivity disorder: A handbook for diagnosis and treatment* (4th ed.). The Guilford Press.

Barkley, R. A. (2021). *Taking charge of adult ADHD: Proven strategies to succeed at work, at home, and in relationships* (2nd ed.). Guilford Press.

Cabral, M. D. I., Liu, S., & Soares, N. (2020). Attention-deficit/hyperactivity disorder: diagnostic criteria, epidemiology, risk factors and evaluation in youth. *Translational Pediatrics*, 9(Suppl 1), S104.

<https://doi.org/10.21037/tp.2019.09.08>

Campbell, J. (1949). *The hero with a thousand faces*. Pantheon Books.

Cechov, A. P. (1889). *Lettera a Aleksandr Semenovich Lazarev (1 novembre 1889)*. In *Letters of Anton Chekhov* (1973). Harper & Row.

Freytag, G. (1863). *Die Technik des Dramas*. S. Hirzel.

Harmon, D. (2009). *Story structure 101*. Channel 101. <http://www.channel101.com>

McKee, R. (1997). *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. HarperCollins.

Stavraki, I. (2024). *What Is ADHD Masking? Signs You Are Masking & How To Deal With It*. Simply Psychology. <https://www.simplypsychology.org/adhd-masking.html>

Volkow, N. D., Wang, G. J., Kollins, S. H., Wigal, T. L., Newcorn, J. H., Telang, F., ... & Swanson, J. M. (2009). Evaluating dopamine reward pathway in ADHD: Clinical implications. *JAMA*, 302(10), 1084-1091.

<https://doi.org/10.1001/jama.2009.1308>

Crediti

Characters

"Ellie" di **Demeter Dzadik** via **Blender Studio** (Licenza CC BY)

"Phil" di **Demeter Dzadik** via **Blender Studio** (Licenza CC BY)

"Rex" di **Demeter Dzadik** via **Blender Studio** (Licenza CC BY)

"Victoria" di **Demeter Dzadik** via **Blender Studio** (Licenza CC BY)

"Vincent" di **Andy Goralczyk** via **Blender Studio** (Licenza CC BY)

3D Assets

"3D Model Low-Poly House - Stylized" di **ARIPIX_ARTs** via **Sketchfab** (Licenza Free Standard)

"Alocasia Plant" di **tias too** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Arch Floor Lamp" di **Daniel Lee** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Artistic Painting Tina 01" di **Dario Demi** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Bag Of Chips" di **Wisrab Siwek** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Bedside Wardrobe" di **Blaž Mráz** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Bg Buildings - Classic Two Story House" di **Alta Arts** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Books" di **BlenderKit Community** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Box With Lid" di **Share Textures** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Cartoon Car / Toy Car" di **Jordi Se-Cam** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Cartoon Wagon Car" di **Jordi Se-Cam** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Cartoon Game Console" di **Geffi** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Calathea Plant" di **Matteo Pascale** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Cicada - Retro Cartoon Car" di **RCC Design** via **Sketchfab** (Licenza CC BY)

"Cooktop" di **Lucas Paludo** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Crown Molding Design08 4x3inches" di **AR3Designs Digital Design Services** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"DAE Diorama - Grandma's house" di **Kateryna Biruk** via **Sketchfab** (Licenza CC BY)

"Digital Camera" di **Lowpolylines Parussa** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Drawer" di **Anton Starc** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Dumpster" di **Ehab** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Dutch House" di **Bjarne Stokhof** via **Sketchfab** (Licenza CC BY)

"Elegant Glass Cup" di **Anaxarts Designs** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Eu Wall Socket A" di **Jan Pavlic** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Folded Clothes Stack" di **Paweł Wałasiewicz** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Grass Dandelion Yellow" di **Amanpreet Bajwa** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Grass Generic Small" di **Amanpreet Bajwa** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Green Grass Leafs 2" di **EB Adventure Photoscans** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Handbag Cognac Elsje-S" di **Victor** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Home Office Working Desk" di **Jetxon H** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Indoor Table Plant" di **Anh Le** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Ikea Plate" di **Jesse Kojo Kuntah** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Keys" di **Theo Müller** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Kitchen Set 'Pariz'" di **Blaž Mráz** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Korean Bakery" di **Bjarne Stokhof** via **Sketchfab** (Licenza CC BY)

"LowPoly European Townhouses" di **xsaevy** via **Sketchfab** (Licenza CC BY)

"Low poly wooden fence 2" di **dasWarder** via **Sketchfab** (Licenza CC BY)

"Malfoy's Magic Wand" di **Avishka Induwara** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Minimalist Wooden Floor Lamp" di **Arman Khachatryan** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Modern Bed" di **Abdelrahman Mohamed** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Modern Kitchen Table Dining Set" di **SaTales** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Modern Wall Shelf" di **Ben Meyer** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Mouse Bluetooth" di **Elin FL** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Night Stand Pola" di **Charlotte Burghardt** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Nordic Harmony Wardrobe" di **DA Design Art** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Notebook" di **Rex Hans** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Old Leather Backpack/Bag" di **Ashfaq Ayub** via **Sketchfab** (Licenza Free Standard)

"Old Wall Clock" di **Andrei Petrukovich** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Paper Airplane" di **Aung Min Khant** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Paper Clips" di **Aung Min Khant** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Pen" di **LifeLike3D** via **BlenderKit** (Licenza CC0)

"Pencil" di **stray designer** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Pencil Holder" di **Rex Hans** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Pine Cone" di **REAL SCANS** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Porto Dining Chair" di **Duy Ng** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Procedural Low Poly Rock" di **Matheus Godoi** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Radiator" di **Nico** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Rocky And Green Mountain V2" di **EB Adventure Photoscans** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Rubiks Cube" di **abd3d** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Scissors" di **Pelemele** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Shopping Bag" di **Oleksii Humeniuk** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Shutter" di **Pankaj Kumar** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Sliding Multi Pane Window" di **Daniel Lee** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Solana Baseboard" di **echdStudio** via **Sketchfab** (Licenza CC BY)

"Sponge" di **Fabien Devaux** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Stylized Building" di **Leo013** via **Sketchfab** (Licenza CC BY)

"Stylized Building [1]" di **Sina** via **Sketchfab** (Licenza CC BY)

"Stylized Building [2]" di **Sina** via **Sketchfab** (Licenza CC BY)

"Stylized Dakota Building" di **Cristian Rangel** via **Sketchfab** (Licenza CC BY)

"Stylized Tree 02" di **Phixer Art** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Stylized Tree 01" di **Phixer Art** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Tdk D-60 Tape/Cassette" di **Professor Franco Difilippo** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"The One Ring" di **EN.Art** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Toy Duck" di **Kin Chen** via **BlenderKit** (Licenza CC0)

"Usb A Wall Charger" di **Patryk Zemsta** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Waste Paper Basket" di **Nik Kottmann** via **BlenderKit** (Licenza CC0)

"Window AI Basic Single Rectangle Open" di **Parametr Studio** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"WIP Church" di **Thomas Andris** via **Sketchfab** (Licenza CC BY)

"Wood Table With Benches" di **Dovydas Alytas** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Wooden Door Minimalist" di **Zulian Firman-syah** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Wooden gate" di **Asia Matusik** via **Sketchfab** (Licenza CC BY)

"Wooden Shelf" di **Jan Hecl** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

Textures & Materials

"City" di **Leonhard Niederwimmer** via **Pixabay** (Pixabay Content License)

"Disegno" di **Greta Dotta** (Per gentile concessione)

"Fabric" di **Andrey Livintsov** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Green Fabric" di **ydd 3D** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Hand Drawn Yellow Notes Set" di **Freepik** via **Freepik** (Freepik License)

"Procedural Dirt" di **diaverx miky** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Rock" di **chroma 3D** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Sky" di **zapCulture** via **Pixabay** (Pixabay Content License)

"Stone Floor 06 Material" di **Matheus Godoi** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Stone Wall" di **James Middleton** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Stylised Brown Game Tiles" di **Adam McAnderson** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Stylized Asphalt" di **Matheus Godoi** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Stylized Concrete" di **Matheus Godoi** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Stylized Vertical Wood" di **RADHUNANDAN** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Stylized Wood" di **chroma 3D** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Stylized Wood" di **Matheus Godoi** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Stylized Wood" di **Sanchos** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Stylized Wood Bark" di **Julio Sillet** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Toon Material" di **cg.xenon Lauróva** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Victorian Era Fabric Textil" di **Paco Salas** via **BlenderKit** (Licenza Royalty Free)

"Vintage Travel Poster" di **Prawny** via **Pixabay** (Pixabay Content License)

Sound & Music

"Automobile Horn" di **Universfield** via **Pixabay** (Pixabay Content License)

"Backpack" di **freesound_community** via **Pixabay** (Pixabay Content License)

"Breathing fast" di **Hasin Amanda** via **Pixabay** (Pixabay Content License)

"Camera Focusing and Shutter" di **freesound_community** via **Pixabay** (Pixabay Content License)

"Car Engine Start (outside)" di **freesound_community** via **Pixabay** (Pixabay Content License)

"Car start and driving away 2" di **freesound_community** via **Pixabay** (Pixabay Content License)

"City ambience" di **freesound_community** via **Pixabay** (Pixabay Content License)

"Dark Horror Ambience for Mystical Scenes" di **Universfield** via **Pixabay** (Pixabay Content License)

"Heart beat" di **freesound_community** via **Pixabay** (Pixabay Content License)

"Heavy cloth rustle" di **freesound_community** via **Pixabay** (Pixabay Content License)

"Humming" di **freesound_community** via **Pixabay** (Pixabay Content License)

"Keys Jingling" di **Otto** via **Pixabay** (Pixabay Content License)

"Oracion" di **House of the Gipsies** via **YouTube Audio Library** (YouTube Audio Library License)

"Person Running - LOOP" di **Daniel Roberts** via **Pixabay** (Pixabay Content License)

"Riser Somewhere" di **Jurij** via **Pixabay** (Pixabay Content License)

"Swing Haven 4 - Tulsa" di **Reed Mathis** via **YouTube Audio Library** (YouTube Audio Library License)

"Taking in The Changes" di **Everet Almond** via **YouTube Audio Library** (YouTube Audio Library License)

"Wash-the-dishes" di **freesound_community** via **Pixabay** (Pixabay Content License)

"Zip open" di **freesound_community** via **Pixabay** (Pixabay Content License)

AI Voice Generation

Powered by **ElevenLabs**

Ringraziamenti

Desidero ringraziare innanzitutto il Professor Covino, relatore di questa tesi, per aver creduto in questo progetto, avermi guidato verso la retta via nei momenti difficili e simultaneamente avermi concesso libertà creativa e fiducia.

Infine, vorrei ringraziare me stesso, per averci creduto fino alla fine e per aver intrapreso questo percorso universitario, che mi ha cambiato la vita.

E non tutto
ciò che si
vede conta