
Subject: Impatto di un format letterario Memorie Sintetiche, in una pseudo.campagna pubblicitaria gratuita a
Posted by [6502](#) on Mon, 14 Jul 2008 10:18:55 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

ciao a tutti, sono nuovo del ng moderato. Mi attacco al post per fare una domanda specifica agli "strizzacervelli" :-)) spero che non mi seghiate via annullando il mio post :P

Vedi anche [it-alt.discussioni.pissicologia](#) (posto anche li, casomai mi seghiate qui? :P

Domanda:

quanto a vostro avviso lo pseudo.format delle Memorie Sintetiche, puo' indurre nel lettore-consumatore che fruisce una narrazione letteraria gratuita proveniente da un website in topic, un "effetto memoria" simile a quello pubblicitario, rimanendo sensibilizzato ad un messaggio od un brand?

:-))

Premessa:

a)Su <http://omaha-beach.blogs.it/> nell'ultimo post sono indicate le riflessioni basilari che mi hanno indotto a giocare ad emulare una campagna pubblicitaria gratuita usando strumenti "alternativi" rispetto ai mezzi tradizionali di una campagna pubblicitaria :-)) tradizionale.

b)la tecnica del salto di lettura nella narrativa e' "roba vecchia"
<http://www.oddhotcupoftea.4000.it>
E' scaricabile il promo dell'opera che rimettero' online il prox anno, ma la tecnica di scrittura e' indicata con precisione per rendere possibile la replicabilita' :-))

c)Il concept della Memoria Sintetica e' contrapposto alla memoria storica, in particolare la Memoria Sintetica se declinata "su un format cartaceo" rappresenta uno strumento povero imho alternativo ai videogame *decontestualizzati*.

Cosa e' il format di una Memoria Sintetica?

1-Se il lettore e' messo al centro della trama, (utilizzando la tecnica del salto di lettura), puo' fare scelte sulla base delle informazioni che gli vengono date

2-e se il lettore non hakka la trama, sbirciando nelle pagine del futuro

letterario possibile, il path narrativo sara' unico ad ogni lettura (come una memoria storica),
3-se le narrazioni sono sintetiche in media non piu' di 1-2pagine, tanto da non annoiare troppo il lettore che e' immerso in un ambiente testuale,
4- Se i contenuti sono contestualizzati con lo scenario di fondo in cui si incastona la narrazione,
5-se l'opera narrativa e' declinata massimizzando "i momenti emotivamente belli" e contraendo "i momenti emotivamente brutti" cosi' come il cervello mano archivia i ricordi (a patto che la scrittura sia sintetica, efficace nell'evocare nel lettore sensazioni belle o brutte)

allora In My Humble Opinion si puo' parlare di Memorie Sintetiche.

Ho dato in pasto "per prova" il file su it.test e sul sito storico il file e' stato scaricabile per 4gg, ho postato su it.arti.scrivere per avere un commento ma *non ho avuto commenti* tranne uno (legittimo) che diceva che il file non era piaciuto. Il contaccessi del website pero' nel 27-28-29-30 giugno ha registrato un traffico normale al 95% ma la media campionaria era spostata piu' insolitamente alla destra della distribuzione. :-) Per il prossimo lancio ho messo un contatore ad hoc sul website per poter monitorare in dettaglio i download diretti del file. Poiche' su google con le stringhe:

libro gioco, libro interattivo, libro multitrama, tecnica del salto di lettura,

non ho trovato niente di simile o comparabile a quello che ho scritto io per gioco 8-7 io "stimo" che probabilmente cerco su google con stringhe errate il perche' spiegherebbe l'assenza di risultati in topic...

http://it.wikipedia.org/wiki/Categoria:Tecniche_letterarie
http://www.wikiartpedia.org/index.php?title=Dissimulations:_Illusions_of_Interactivity

Per non saper ne leggere ne scrivere ho messo sotto copyleft l'opera :P

Se mi sono spiegato bene :-) o se avete capito qualcosa di quello che sto chiedendo, vorrei avere il vs parere strizzacervellico su:

quanto a vostro avviso lo pseudo.format delle Memorie Sintetiche, puo' indurre nel lettore-consumatore che fruisce una narrazione letteraria grautita proveniente da un website in topic, un "effetto memoria" simile a quello pubblicitario, rimanendo sensibilizzato ad un messaggio od un brand?

--

"I bit portano i caratteri. I caratteri le parole. Le parole, l'anima."
www.6502.4000.it

Subject: Re: Impatto di un format letterario Memorie Sintetiche, in una pseudo.campagna pubblicitaria gratuit
Posted by [INFO](#) on Tue, 15 Jul 2008 11:32:02 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

6502 <info@omaha-TOGLICODESTObeach.net> wrote:

> [cuttone]

> Se mi sono spiegato bene :-)) o se avete capito qualcosa di quello che sto
> chiedendo, vorrei avere il vs parere strizzacervellico su:
tralasciando "i passaggi logici di marketing" :) e sugli strumenti per
supportare un non_prodotto, riformulo la domanda piu' semplice :) dato
l'alto numeri di pareri strizzacervellici ricevuti :P

> quanto a vostro avviso lo pseudo.format delle Memorie Sintetiche, puo'
> indurre nel lettore-consumatore che fruisce una narrazione letteraria
> grautita proveniente da un website in topic, un "effetto memoria"
> simile a quello pubblicitario, rimanendo sensibilizzato ad un messaggio
> od un brand?
c'e' chi regalava videocassette per vendere piu' giornali.

Poi ovviamente la realta' e' piu' complessa per cui:

C'era chi comprava il giornale e si ritrovava tra le balle una videocassetta.

C'e' chi comprava le videocassette e si ritrovava tra le palle un giornale.

I website storici di solito "canalizzano" la vendita ai libri storici IT.InTopic.

:)

domanda: pensando di supportare il brand di un websiste storico no-profit, quanto In Your Humble Opinion un libro-gioco con un format nuovo in free.download, puo' canalizzare traffico??

tnx 1K

--

"I bit portano i caratteri.

Subject: Re: Impatto di un format letterario Memorie Sintetiche, in una pseudo.campagna pubblicitaria gratuit
Posted by [INFO](#) on Tue, 15 Jul 2008 14:23:36 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Vincenzo Del Piano <vincenzo@hyle.it> wrote:

> [...]
per me l'inconscio collettivo
http://it.wikipedia.org/wiki/Inconscio_collettivo

contiene "contenuti e messaggi" per canalizzare interesse su prodotti o servizi.

Si puo' provare a canalizzare interesse per profitto su interessi o servizi (pubblicita' commerciale)

Si puo' provare a canalizzare interesse senza ricercare profitto & lucro su altri valori (pubblicita' sociale)

Vedi anche [it-alt.discussioni.psicologia](#)

> Viceversa, si puo' parlare -eccome!- di condizionamenti culturali "massivi".
l'artiglieria mediatica :) o la teoria del bombardamento mediatico :) o
campagna di marketing... chiamatela come vi pare :))) e' tutto intorno a
noi ed in italia piu' che altrove :))))))))))))))

Per profitto/lucro si usa in modo spietato e massivo le armi di distrazione di massa, con piu' o meno efficacia. Tv, giornali/stampa, internet, radio, affissioni ed altro sperando di avere un potenziale contatto utenza.

L'artiglieria mediatica, scompatta e rovescia le file delle opinioni avversarie=macina_nuovi_clienti, semina il panico=nella concorrenza che vede perdere quote di mercato ed affievolirsi la forza d'urto a favore di tormentoni mediatici prossimi all'effetto moda... Insomma l'artiglieria mediatica al riparo "rilava" via la forza d'urto dell'avversario :) lo so io, lo sapete voi, lo sa l'economia, lo sanno i pubblicitari, lo sa chi ci lavora nei mass media, lo sa il cdx e crede di saperlo pure il csx :))). L'effetto dell'artiglieria mediatica e' tanto piu' efficace tanto piu' :) impatta al massimo (pochi canali tutti uguali = tanti canali ma alla stessa ora si contatta il potenziale pubblico con un bombardamento mediatico oppure un'attenta profilatura degli utenti sui siti) sul target di utenza (fuoco di saturazione?) :) generando tormentoni e mode o musicine che canalizzano una politica di

marketing al servizio di una produzione che spinge piu' sul modello del demand push che su un modello del demand.pull :)

Le "munizioni mediatiche" possono essere "froidiane" se il prodotto/servizio associato al target di utenza potenziale e' piu' sensibile a tali munizioni, si usa spregiudicamente stimoli bocca-tette-cazzo-culo-figa per generare un "effetto memoria" da spendere sul mercato. Oppure piu' "rarefatte" ad es per smarcare il brand sul target di utenza dipende dall'obiettivo da perseguire e cmq si estrae contenuti sempre dall'inconscio collettivo (che cambia da popolazione a popolazione) :)

Senza profitto o lucro non si va da nessuna parte e non si produce valore.

Pero' si puo' giocare :) anche se le norme in italia tendono a non far giocare la gente 8-D

Se si gioca allora, si gioca bene oppure al meglio, il punto e', giocando ad emulare una campagna pubblicitaria a costo zero, usando strumenti alternativi da quelli tradizionali, quanto un libro gioco interattivo profilato sul format di una Memoria Sintetica puo' concorrere a canalizzare traffico su un website no profit?!

C'e' chi regalava videocassette per vendere piu' giornali.
Poi ovviamente la realta' e' piu' complessa per cui:

C'era chi comprava il giornale e si ritrovava tra le balle una videocassetta.

C'era chi comprava le videocassette e si ritrovava tra le palle un giornale.

I website storici di solito "canalizzano" la vendita ai libri storici
IT.InTopic (cioe' non li regalano) :)

--

"I bit portano i caratteri.
I caratteri le parole.
Le parole, l'anima."
www.6502.4000.it

Subject: Re: Impatto di un format letterario Memorie Sintetiche, in una pseudo.campagna pubblicitaria gratuit

Posted by [6502](#) on Thu, 17 Jul 2008 16:14:22 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Qui' su questo niusgruppo mi sa che non c'e' un cane :-)

E' inutile che commenti, dicendo che:

domandare e' lecito, rispondere e' cortesia.
Tutti asociali gravi gli strizzacervelli?? :-)

minkia oh!, state messi male e'... :-)

--

"I bit portano i caratteri. I caratteri le parole. Le parole, l'anima."
www.6502.4000.it

Subject: Re: Impatto di un format letterario Memorie Sintetiche, in una
pseudo.campagna pubblicitaria gratuit
Posted by [6502](#) on Thu, 17 Jul 2008 16:16:41 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

dove vanno i miei post? :-)
perche' non posti? :-P

riproviamo, al limite supersedo o cancello :P

Su questo niusgruppo non c'e' un cane!!! e' inutile che commenti dicendo
che:

domandare e' lecito, rispondere e' cortesia.
Tutti asociali gravi gli strizzacervelli?? :-)

minkia oh!, state messi male e'... :-)

--

"I bit portano i caratteri. I caratteri le parole. Le parole, l'anima."
www.6502.4000.it

Subject: Re: Impatto di un format letterario Memorie Sintetiche, in una
pseudo.campagna pubblicitaria gratuit
Posted by [INFO](#) on Sat, 19 Jul 2008 22:12:55 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

L <parmenide_2002@yahoo.it> wrote:

ho crossipostato anche di la', perche' non vorrei essere "moderato" ;P

> 6502 wrote:

> >

> > ilarita' a parte, avrei gradito avere un parere sul concept delle

> > narrazioni suriettive e sul format delle memorie sintetiche che a suon di

> > giocare penso di aver fatto cosa forse "inusuale" ;-) o no?

> >

>

> Alcuni semplici consigli utili nei gruppi di discussione:

>

> 1) Se inizi un nuovo argomento, Ã" meglio che fai cosÃ¬:

>

> message > new message

>

> e quindi apri una discussione su un tema (scegli anche un titolo al

> messaggio).

>

> (Tu invece "ti sei attaccato" a un discorso sull'inconscio collettivo e

> non eri attinente).

se incominciamo a mettere i puntini sulle "i" non ne usciamo piu' e'...

1-che non ero attinente lo dici te ;P

io sono intervenuto apportando discorsi in topic

Message-ID: <1ik4myw.1fmztje1bqa2rkN%info@omaha-beachTOGLI_CODESTO.net>

2-cmq e' nota a tutti la deriva del topic nelle discussioni, per cui se si incomincia a mettere i punti sulle i, dopo poco s'ha sempre da cambiare subject e questo puo' far comodo a dei bot archiviatori, ma a delle persone che parlano su internet, puo' risultare scomodo.

Non mi va di essere polemico :) quindi accetto le critiche, notando pero' che siete l'unico niugruppo rigidamente conforme alla netiquette e questa rigidita' mentale non porta bene a vs favore :) cmq per la cronaca ho "dovuto" postare qui' perche' su it.test, su it.arti.scrivere non mi hanno risposto e non esiste nella gerarchia it.* un niugruppo di comunicazione. Quella sulla free.it.* e' abbandonato, quindi trattandosi di format e concept, il parere degli strizzacervelli poteva essere interessante da sentire. Ecco perche' sono qui'.

> 2) Se vuoi un parere su qualcosa devi cercare di essere il piÃ¹ chiaro

> possibile su ciÃ² che chiedi.

vero

difatti la domanda era:

Message-ID: <g5fgu5\$set\$4@ventolo.computerville.it>

Message-ID: <1ik4fzv.1covy0uocpogN%info@omaha-beachTOGLI_CODESTO.net>

1-cosa ne pensate del concept dei libri suriettivi?

2-cosa ne pensate del format delle memorie sintetiche?

3-a latere, la domanda di efficacia sul non_prodotto, ossia quanto pensate a vostro avviso, che i potenziali utenti di un website storico no-profit che decidano volontariamente di scaricarsi e leggere un ebook gratuito suriettivo a format memorie sintetiche, e subire un "effetto memoria" simile a quello di un messaggio pubblicitario, rimanendo il lettore-visitatore sensibilizzato ad un non_brand?

> Prendo da un altro tuo messaggio:

>

> ++

> cit on

> ++

> Cosa e' il format di una Memoria Sintetica?

>

> 1-Se il lettore e' messo al centro della trama, (utilizzando la tecnica

> del salto di lettura), puo' fare scelte sulla base delle informazioni

> che

> gli vengono date

> 2-e se il lettore non hakka la trama, sbirciando nelle pagine del futuro

> letterario possibile, il path narrativo sara' unico ad ogni lettura

> (come

> una memoria storica),

> 3-se le narrazioni sono sintetiche in media non piu' di 1-2pagine, tanto

> da non annoiare troppo il lettore che e' immerso in un ambiente

> testuale,

> 4-Se i contenuti sono contestualizzati con lo scenario di fondo in cui

> si

> incastona la narrazione,

> 5-se l'opera narrativa e' declinata massimizzando "i momenti

> emotivamente

> belli" e contraendo "i momenti emotivamente brutti" cosi' come il

> cervello

> mano archivia i ricordi (a patto che la scrittura sia sintetica,

> efficace

> nell'evocare nel lettore sensazioni belle o brutte)

>

> allora In My Humble Opinion si puo' parlare di Memorie Sintetiche.

> ++

> cit off

> ++

>

> Ora sembrerebbe che nella citazione qui sopra tu spieghi a cosa ti
> riferisci quando parli di "memorie sintetiche".
>
> Ti assicuro che non Ã" evidente.
strano a me pare lapallissiano :)

Il libro gioco l'ho scritto per divertimento per massimizzare il traffico del sito ed emulare una campagna pubblicitaria usando mezzi alternativi. notando che tutti i website storici canalizzano libri biettivi a memoria storica.

Io mi sono limitato a: regalare (nessuno credo che pagherebbe un euro per leggere le mie minkiate) libri suriettivi (politica di differenziazione di prodotto) libri a format memorie sintetiche per canalizzare traffico dal libro al sito.

:)

> Sarebbe meglio che tu faccia un esempio concreto.
<http://www.oddhotcupoftea.4000.it>

alias www.omaha-beach.net/omaha/FUN/OCOT.HTM

ho messo online il promo del libro, che per altro (se non avessi letto i post precedenti) ho regalato per 4gg in giugno su it.test ed it.arti.scrivere per avere "un panel" di opinioni sul libro, sul concept, sul format.

Si poggia sulla tecnica del salto di lettura, che e' una tecnica letteraria piuttosto "datata" ;P (la so perfino io che non sono un letterato, i letterati ne dovrebbero sapere piu' di me, dovrebbe risalire a meta' anni 80 o cmq all'epoca dei primi dvd :))) viene pure citata :)) in molti cartoni animati della serie futurama al cinema :)) Tuttavia e' applicabilissima anche sul "supporto cartaceo" del buon vecchio libro.

S-salto di lettura.

"La tecnica del -salto di lettura-, consiste nel rinviare il lettore a pagine varie al verificarsi di certe condizioni o decisioni. Il testo non viene fruito in modo continuo dal lettore, ma bensì il lettore e' immerso nel "libro" e puo' parteciparvi interattivamente (entro dei limiti pratici dovuti ad esigenze narrative) saltando di pagina in pagina. E' sufficenze costruire una trama narrativa aiutandosi con un flow chart, imporre condizioni, e lasciare che il lettore partecipi, rinviando il lettore a pagine differenti a seconda di varie circostanza, costruendo così dei racconti / narrazioni multi-trama. Il racconto o

narrazione sara' scritto per scattered frames, a seconda dei percorsi ed il numero di impaginazione puo' fare da filo di giunzione permettendo al lettore di orientarsi. Le pagine alternative celate da pagine bianche, rappresentano il "futuro narrativo". La tecnica del salto di lettura permette di separare la narrativa biettiva/biunivoca in cui il lettore solo spettatore di un inizio / una trama / una fine. La narrativa suriettiva un inizio / varie trame / vari finali, oltre che costruire varie trame, rende possibile anche mixare vari "generi letterari" nello stessa narrazione, dato che poi sara' il lettore che a seconda dei gusti potra' orientarsi nel proprio path autoprofilato, codeterminando la storia narrativa che piu' gli aggradera'."

http://it.wikipedia.org/wiki/Categoria:Tecniche_letterarie

Questa definizione :#) ce l'ho messa io sull'ottima Wiky perche' non potevo credere che nessuno ce l'avesse messa :P nonostante la tecnica sia molto "datata" appunto...

IAC, se dovesse servire il mio ebook per leggerlo intero per valutare il format :) lo posso riappare volentieri solo per voi. Mi interessa avere un vs avviso sulla validita' del format delle memorie sintetiche ;) per avere un parere completo sul concept e format. Ho messo sotto copyleft perche' su google appunto, non ho trovato links in topic sulle stringhe di ricerca:

racconti / narrazioni + multitrama / multi trama
narrazioni suriettive
salto di lettura
tecniche salto di lettura

non c'e' niente ;P (tranne oggi :) ho provato ad aggiungere un po' di know how sull'ottima wiky) ;P tra l'altro gradirei anche un po' di links in topic su chi scrive racconti / narrazioni multitrama nei libri e cose simili, dato che con google non trova una cippa di niente ;P tranne i miei post =;P lo pero' non credo di essere l'unico bischero che "racconta storie suriettive" ;) anzi ritengo che sia piu' facile che io stia cercando con le stringhe di ricerca sbagliate (cosa che spiegherebbe perche' non trovi links in topic).

> Metti poche righe di memoria usuale
Memoria Storica.
Ad es, tutta la narrativa storica, tutti i libri :) son tutti uguali, tutti i libri hanno un inizio, una trama, un finale, che narrano un'esperienza vissuta e storica.

> Metti poche righe di "memoria sintetica".
-qualsiasi videogioco soprattutto ad es della WWII e' decontestualizzato,
ma e' memoria sintetica.

<http://omaha-beach.blogs.it/>

Io sono piuttosto contrario ai videogiochi ;P o per lo meno gli
soprattutto dovrebbero al massimo livello di difficolta' declinarsi in
emulatori=essere contestualizzati, per essere educativi imho.

un altro esempio di *memoria sintetica* dentro ad un prodotto "povero"
(perche' balocco meno multimediale, meno colorato, meno rumoroso degli
soprattutto :)) e' la narrativa surriettiva ad es il mio libro-gioco ;#)

<http://www.oddhotcupoftea.4000.it>

alias www.omaha-beach.net/omaha/FUN/OCOT.HTM

e' un prodotto povero (ebook), ma e' +contestualizzato dei videogiochi
imho proprio per il format delle memorie sintetiche (di cui sopra), che
ne soddisfa le condizioni.

da notare che "la memoria storica" puo' essere "integrata" in memoria
sintetica, cioe' partendo da una storia vera si puo' narrare varianti
possibili ed alternative, in modo che il concept della memoria sintetica
contenga *anche* la memoria storica, assieme appunto a delle varianti
"artificiali" dell'ipotetico.

> Vedrai che ne discuteremo volentieri.
attendo pareri su:

1-cosa ne pensate del concept dei libri surriettivi?

2-cosa ne pensate del format delle memorie sintetiche?

3-a latere, la domanda di efficacia sul non_prodotto, ossia quanto
pensate a vostro avviso, che i potenziali utenti di un website storico
no-profit che decidano volontariamente di scaricarsi e leggere un ebook
gratuito surriettivo a format memorie sintetiche, e subire un "effetto
memoria" simile a quello di un messaggio pubblicitario, rimanendo il
lettore-visitatore sensibilizzato ad un non_brand?

>

> P.S.

> Naturalmente quanto appena detto vale anche per le "narrazioni
> surriettive".

> Ti rendo noto che il concetto di surriettivit      nato con la teoria

> degli insiemi, che -per  -    cosa diversa dal contesto in cui tu usi il

> termine. Altrimenti ti dovrei parlare della teoria degli spazi conformi

> ..

letteratura classica: (io la chiamo a narrazioni biettive o biunivoche)

la narrazione "classica", ha un inizio / una trama ma soprattutto ha una
fine univoca.

letturatura non_classica (io la chiamo a narrazione suriettiva)
la narrazione ha un inizio / ha molte trame ma soprattutto ha molti finali.

<http://omaha-beach.blogs.it/>

--

"I bit portano i caratteri.
I caratteri le parole.
Le parole, l'anima."
www.6502.4000.it

Subject: Re: Impatto di un format letterario Memorie Sintetiche, in una pseudo.campagna pubblicitaria gratui

Posted by I on Sun, 20 Jul 2008 09:39:15 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Ciao 6502, ho guardato adesso (sono le 10.14 del 20 luglio 2008) su it.discussioni.psicologia ma non ho trovato questo tuo post di risposta che invece trovo su it-alt.discussioni.psicologia.

Quindi vado a leggere qui.

Se permetti, dato che il ng attuale Ã" non moderato, non taglierÃ² nulla e mi inserirÃ² nel testo sottostante.

6502 wrote:

>

> L <parmenide_2002@yahoo.it> wrote:

>

> ho crosspostato anche di la', perche' non vorrei essere "moderato" ;P

>

> > 6502 wrote:

> > >

> > > ilarita' a parte, avrei gradito avere un parere sul concept delle

> > > narrazioni suriettive e sul format delle memorie sintetiche che a suon di

> > > giocare penso di aver fatto cosa forse "inusuale" ;-)) o no?

> > >

> >

> > Alcuni semplici consigli utili nei gruppi di discussione:

> >

> > 1) Se inizi un nuovo argomento, Ã" meglio che fai cosÃ¬:

> >

> > message > new message

> >

> > e quindi apri una discussione su un tema (scegli anche un titolo al
> > messaggio).
> >
> > (Tu invece "ti sei attaccato" a un discorso sull'inconscio collettivo e
> > non eri attinente).

6502:

> se incominciamo a mettere i puntini sulle "i" non ne usciamo piu' e'...
>
> 1-che non ero attinente lo dici te ;P
> io sono intervenuto apportando discorsi in topic
>
> Message-ID: <1ik4myw.1fmztje1bqa2rkN%info@omaha-beachTOGLI_CODESTO.net>
>
> 2-cmq e' nota a tutti la deriva del topic nelle discussioni, per cui se
> si incomincia a mettere i punti sulle i, dopo poco s'ha sempre da
> cambiare subject e questo puo' far comodo a dei bot archivatori, ma a
> delle persone che parlano su internet, puo' risultare scomodo.
> Non mi va di essere polemico :) quindi accetto le critiche,
> notando pero' che siete l'unico niugruppo rigidamente conforme alla
> netiquette e questa rigidita' mentale non porta bene a vs favore :) cmq
> per la cronaca ho "dovuto" postare qui' perche' su it.test, su
> it.arti.scrivere non mi hanno risposto e non esiste nella gerarchia it.*
> un niusgruppo di comunicazione. Quella sulla free.it.* e' abbandonato,
> quindi trattandosi di format e concept, il parere degli strizzacervelli
> poteva essere interessante da sentire. Ecco perche' sono qui'.

Guarda, io sono persino abituato a seguire 5 o piÃ¹ programmi tv contemporaneamente ..

: -)

Lo faccio per aumentare la mia flessibilitÃ mentale e la mia capacitÃ di estrapolazione.

Ti facevo notare quanto ho detto sul concetto di IT (in topic) perchÃ© tu non ti spiegavi come mai non ti aveva risposto nessuno.

Te lo chiedi come mai ti ho risposto solo io?

Te lo dico:

PerchÃ© per me Ã molto interessante anche saper leggere "tra le righe", ma io sono una persona eccezionale, ossia esco dalla norma.

Se ti confronti con persone "normali" ti trovi persone che se non

capiscono da una lettura distratta .. passano oltre.

Quindi ti consiglio di fare anche tu lo sforzo di "metterti nei panni degli altri".

Non Ã un esercizio di rigiditÃ mentale.

Infatti tu continuerai a essere tu.

Ma avrai anche un altro punto di vista, quello del tuo interlocutore.

> > 2) Se vuoi un parere su qualcosa devi cercare di essere il piÃ¹ chiaro
> > possibile su ciÃ² che chiedi.

6502:

> vero

>

> difatti la domanda era:

>

> Message-ID: <g5fgu5\$set\$4@ventolo.computerville.it>

> Message-ID: <1ik4fzv.1covy0uocpogN%info@omaha-beachTOGLI_CODESTO.net>

>

> 1-cosa ne pensate del concept dei libri suriettivi?

> 2-cosa ne pensate del format delle memorie sintetiche?

> 3-a latere, la domanda di efficacia sul non_prodotto, ossia quanto

> pensate a vostro avviso, che i potenziali utenti di un website storico

> no-profit che decidano volontariamente di scaricarsi e leggere un ebook

> gratuito suriettivo a format memorie sintetiche, e subire un "effetto

> memoria" simile a quello di un messaggio pubblicitario, rimanendo il

> lettore-visitatore sensibilizzato ad un non_brand?

> > Prendo da un altro tuo messaggio:

> >

> > ++

> > cit on

> > ++

> > Cosa e' il format di una Memoria Sintetica?

> >

> > 1-Se il lettore e' messo al centro della trama, (utilizzando la tecnica

> > del salto di lettura), puo' fare scelte sulla base delle informazioni

> > che

> > gli vengono date

> > 2-e se il lettore non hakka la trama, sbirciando nelle pagine del futuro

> > letterario possibile, il path narrativo sara' unico ad ogni lettura

> > (come

> > una memoria storica),

> > 3-se le narrazioni sono sintetiche in media non piu' di 1-2pagine, tanto
> > da non annoiare troppo il lettore che e' immerso in un ambiente
> > testuale,
> > 4-Se i contenuti sono contestualizzati con lo scenario di fondo in cui
> > si
> > incastona la narrazione,
> > 5-se l'opera narrativa e' declinata massimizzando "i momenti
> > emotivamente
> > belli" e contraendo "i momenti emotivamente brutti" cosi' come il
> > cervello
> > mano archivia i ricordi (a patto che la scrittura sia sintetica,
> > efficace
> > nell'evocare nel lettore sensazioni belle o brutte)
> >
> > allora In My Humble Opinion si puo' parlare di Memorie Sintetiche.
> > ++
> > cit off
> > ++
> >
> > Ora sembrerebbe che nella citazione qui sopra tu spieghi a cosa ti
> > riferisci quando parli di "memorie sintetiche".
> >
> > Ti assicuro che non e' evidente.

6502:

> strano a me pare lapallissiano :)
>
> Il libro gioco l'ho scritto per divertimento per massimizzare il
> traffico del sito ed emulare una campagna pubblicitaria usando mezzi
> alternativi. notando che tutti i website storici canalizzano libri
> biettivi a memoria storica.
> Io mi sono limitato a: regalare (nessuno credo che pagherebbe un
> euro per leggere le mie miniate) libri suriettivi (politica di
> differenziazione di prodotto) libri a format memorie sintetiche per
> canalizzare traffico dal libro al sito.
>
> :)

> > Sarebbe meglio che tu faccia un esempio concreto.

6502:

> <http://www.oddhotcupoftea.4000.it>
>
> alias www.omaha-beach.net/omaha/FUN/OCOT.HTM
>
> ho messo online il promo del libro, che per altro (se non avessi letto i

- > post precedenti) ho regalato per 4gg in giugno su it.test ed
- > it.arti.scrivere per avere "un panel" di opinioni sul libro, sul
- > concept, sul format.

Ho visto e ho scaricato e letto il promo del libro.

- >
- > Si poggia sulla tecnica del salto di lettura, che e' una tecnica
- > letteraria piuttosto "datata" ;P (la so perfino io che non sono un
- > letterato, i letterati ne dovrebbero sapere piu' di me, dovrebbe
- > risalire a meta' anni 80 o cmq all'epoca dei primi dvd :))) viene pure
- > citata :)) in molti cartoni animati della serie futurama al cinema :))
- > Tuttavia e' applicabilissima anche sul "supporto cartaceo" del buon
- > vecchio libro.
- >
- > S-salto di lettura.
- > "La tecnica del -salto di lettura-, consiste nel rinviare il lettore a
- > pagine varie al verificarsi di certe condizioni o decisioni. Il testo
- > non viene fruito in modo continuo dal lettore, ma bensì il lettore e'
- > immerso nel "libro" e puo' parteciparvi interattivamente (entro dei
- > limiti pratici dovuti ad esigenze narrative) saltando di pagina in
- > pagina. E' sufficiente costruire una trama narrativa aiutandosi con un
- > flow chart, imporre condizioni, e lasciare che il lettore partecipi,
- > rinviando il lettore a pagine differenti a seconda di varie circostanza,
- > costruendo così dei racconti / narrazioni multi-trama. Il racconto o
- > narrazione sarà scritto per scattered frames, a seconda dei percorsi ed
- > il numero di impaginazione puo' fare da filo di giunzione permettendo al
- > lettore di orientarsi. Le pagine alternative celate da pagine bianche,
- > rappresentano il "futuro narrativo". La tecnica del salto di lettura
- > permette di separare la narrativa biettiva/biunivoca in cui il lettore
- > solo spettatore di un inizio / una trama / una fine. La narrativa
- > suriettiva un inizio / varie trame / vari finali, oltre che costruire
- > varie trame, rende possibile anche mixare vari "generi letterari" nello
- > stessa narrazione, dato che poi sarà il lettore che a seconda dei gusti
- > potrà orientarsi nel proprio path autoprofilato, codeterminando la
- > storia narrativa che più gli aggraderà."
- >
- > http://it.wikipedia.org/wiki/Categoria:Tecniche_letterarie
- >
- > Questa definizione :#) ce l'ho messa io sull'ottima Wiki perché non
- > potevo credere che nessuno ce l'avesse messa :P nonostante la tecnica
- > sia molto "datata" appunto...
- >
- > IAC, se dovesse servire il mio ebook per leggerlo intero per valutare il
- > format :)) lo posso riappare volentieri solo per voi. Mi interessa avere
- > un vs avviso sulla validità del format delle memorie sintetiche ;) per
- > avere un parere completo sul concept e format. Ho messo sotto copyleft
- > perché su google appunto, non ho trovato links in topic sulle stringhe

- > di ricerca:
- >
- > racconti / narrazioni + multitrama / multi trama
- > narrazioni suriettive
- > salto di lettura
- > tecniche salto di lettura
- >
- > non c'e' niente ;P (tranne oggi :) ho provato ad aggiungere un po' di
- > know how sull'ottima wiky) ;P tra l'altro gradirei anche un po' di links
- > in topic su chi scrive racconti / narrazioni multitrama nei libri e cose
- > simili, dato che con google non trova una cippa di niente ;P tranne i
- > miei post =;P lo pero' non credo di essere l'unico bischero che
- > "racconta storie suriettive" ;) anzi ritengo che sia piu' facile che io
- > stia cercando con le stringhe di ricerca sbagliate (cosa che
- > spiegherebbe perche' non trovi links in topic).

- > > Metti poche righe di memoria usuale

- > Memoria Storica.
- > Ad es, tutta la narrativa storica, tutti i libri :) son tutti uguali,
- > tutti i libri hanno un inizio, una trama, un finale, che narrano
- > un'esperienza vissuta e storica.

- > > Metti poche righe di "memoria sintetica".

- > -qualsiasi videogioco sparattutto ad es della WWII e' decontestualizzato,
- > *ma e' memoria sintetica*.
- > <http://omaha-beach.blogs.it/>
- > lo sono piuttosto contrario ai videogiochi ;P o per lo meno gli
- > sparattutto dovrebbero al massimo livello di difficolta' declinarsi in
- > emulatori=essere contestualizzati, per essere educativi imho.
- >
- > un altro esempio di *memoria sintetica* dentro ad un prodotto "povero"
- > (perche' balocco meno multimediale, meno colorato, meno rumoroso degli
- > sparattutto :) e' la narrativa suriettiva ad es il mio libro-gioco ;#)
- > <http://www.oddhotcupoftea.4000.it>
- > alias www.omaha-beach.net/omaha/FUN/OCOT.HTM
- > e' un prodotto povero (ebook), ma e' +contestualizzato dei videogiochi
- > imho proprio per il format delle memorie sintetiche (di cui sopra), che
- > ne soddisfa le condizioni.
- >
- > da notare che "la memoria storica" puo' essere "integrata" in memoria
- > sintetica, cioe' partendo da una storia vera si puo' narrare varianti
- > possibili ed alternative, in modo che il concept della memoria sintetica
- > contenga *anche* la memoria storica, assieme appunto a delle varianti
- > "artificiali" dell'ipotetico.
- >
- > > Vedrai che ne discuteremo volentieri.

> attendo pareri su:

>

> 1-cosa ne pensate del concept dei libri suriettivi?

Sono stati già sperimentati -con scarsi risultati- sia nei films che nella letteratura.

Hanno avuto un notevole successo -naturalmente- sia nei video giochi, sia nei simulatori per addestramento, sia nella realtà virtuale.

> 2-cosa ne pensate del format delle memorie sintetiche?

A posteriori di aver letto la impostazione narrativa che stai sperimentando ti consiglio alcune modifiche:

a) Ogni brano deve essere accessibile non in sequenza, ma con salti di pagina web (vedi salto a pagina nuova con pw, in letteratura informatica. Se non trovi niente ti dico come faccio io, perché anch'io realizzo strutture web).

b) In qualunque storia che appassiona si deve poter intuire un "premio" se si dedica tempo ed attenzione alla storia.

c) Per evitare che la cosa si riduca ad un semplice "go to" inserirei delle password per abilitare i salti (go to).

d) Per poter accedere alle pw (per i salti) necessita che il lettore superi una "prova" visto che ambisce ad un "premio".

In definitiva -se fai così- hai ricreato -in ambiente letterario- una struttura da video game, o da simulatore per sperimentare delle capacità a diversi gradi di difficoltà (come per esempio i simulatori di volo).

> 3-a latere, la domanda di efficacia sul non_prodotto, ossia quanto
> pensate a vostro avviso, che i potenziali utenti di un website storico
> no-profit che decidano volontariamente di scaricarsi e leggere un ebook
> gratuito suriettivo a format memorie sintetiche, e subire un "effetto
> memoria" simile a quello di un messaggio pubblicitario, rimanendo il
> lettore-visitatore sensibilizzato ad un non_brand?

E' da promettere qualcosa come "premio".

In genere il premio è l'interesse a informazioni, ma si può studiare quello che si crede.

Ad esempio su you tube il premio è

- 1) la propria visibilità
 - 2) avere video di altri su cose di interesse (musica, teatro, cinema, etc)
- [...]

> >

> > P.S.

> > Naturalmente quanto appena detto vale anche per le "narrazioni surriettive".

> > Ti rendo noto che il concetto di surriettività è nato con la teoria degli insiemi, che -però- è cosa diversa dal contesto in cui tu usi il termine. Altrimenti ti dovrei parlare della teoria degli spazi conformi > > ..

> letteratura classica: (io la chiamo a narrazioni biettive o biunivoche)
> la narrazione "classica", ha un inizio / una trama ma soprattutto ha una fine univoca.

>

> letteratura non_classica (io la chiamo a narrazione surriettiva)
> la narrazione ha un inizio / ha molte trame ma soprattutto ha molti finali.

>

> <http://omaha-beach.blogs.it/>

>

nella teoria dei sistemi:

http://it.wikipedia.org/wiki/Funzione_surriettiva

La trattazione sarebbe più adatta a proiezioni (trasformazioni) verso nuovi spazi metrici.

Ti faccio l'esempio di Laplace: Perché dovrei fare la trasformata di Laplace di un integrale di convoluzione?

Ma perché il calcolo -nel nuovo spazio- si semplifica in un prodotto di funzioni e però poi devo andare a fare l'antitrasformata per avere i valori nello spazio di origine.

Naturalmente -oggi come oggi- si lascia tutto ciò alla elaborazione numerica.

Nel caso che tu proponi io parlerei di tecniche di "esplorazione di strutture plurime, o polidrome"

http://it.wikipedia.org/wiki/Funzione_polidroma

Inoltre grazie principalmente a matematici come Mealy e Markov

-limitandoci allo studio dello stato successivo per gli automi- lo stato successivo Ã" raggiungibile a seguito dell'ingresso di una o piÃ¹ condizioni sia deterministiche (Mealy) sia probabilistiche (Markov).

http://it.wikipedia.org/wiki/Automa_a_stati_finiti

http://it.wikipedia.org/wiki/Processo_markoviano

Per il resto Ã" stato molto stimolante riflettere sull'"etica" dell'attivitÃ di possibilitÃ di condizionare il generico internet-nauta.

Cosa peraltro piÃ¹ che esaminata da coloro che studiano la capacitÃ di condizionamento tramite i media.

Se vuoi saperne di piÃ¹ su cosa sia la ingegnerizzazione della psiche cerca "psicoingegneria" o "psycho engineering".

In Italia per ora -sembra (almeno ufficialmente)- che la stia studiando solo io.

Ciao, grazie dell'occasione,

L

<http://www.psicoingegneria.it/>

Subject: Re: Impatto di un format letterario Memorie Sintetiche, in una pseudo.campagna pubblicitaria gratuit

Posted by [Federico Spano](#) on Sun, 20 Jul 2008 14:48:10 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

On Sat, 19 Jul 2008 22:12:55 GMT, info@omaha-beachTOGLI_CODESTO.net (6502) wrote:

>ho crosspostato anche di la', perche' non vorrei essere "moderato"

Nei gruppi moderati, i robot di moderazione eliminano in automatico i messaggi con crosspost. Non ci possono fare nulla nemmeno i moderatori. Quindi se vuoi uscire "di la" devi postare solo IÃ . Puoi sempre postare anche di qua, ma lo devi fare con un messaggio nuovo.

--

Federico Spano`

Subject: Re: Impatto di un format letterario Memorie Sintetiche, in una pseudo.campagna pubblicitaria gratuiti
Posted by [Federico Spano'](#) on Sun, 20 Jul 2008 14:49:10 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

On Sun, 20 Jul 2008 09:39:15 GMT, L <parmenide_2002@yahoo.it> wrote:

>Ciao 6502, ho guardato adesso (sono le 10.14 del 20 luglio 2008) su
>it.discussioni.psicologia ma non ho trovato questo tuo post di risposta
>che invece trovo su it-alt.discussioni.psicologia.

Non Ã" arrivato alla moderazione perchÃ" il robomoderatore elimina in automatico i messaggi con crosspost.

--

Federico Spano`

Subject: Re: Impatto di un format letterario Memorie Sintetiche, in una pseudo.campagna pubblicitaria gratuiti
Posted by [INFO](#) on Sun, 20 Jul 2008 14:50:09 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

Federico Spano` <fspano@tiscali.it> wrote:

> On Sat, 19 Jul 2008 22:12:55 GMT, info@omaha-beachTOGLI_CODESTO.net
> (6502) wrote:
>
> >ho crossipostato anche di la', perche' non vorrei essere "moderato"
>
> Nei gruppi moderati, i robot di moderazione eliminano in automatico i
> messaggi con crosspost. Non ci possono fare nulla nemmeno i moderatori.
> Quindi se vuoi uscire "di la" devi postare solo IÃ . Puoi sempre postare
> anche di qua, ma lo devi fare con un messaggio nuovo.
sire it is... that's why I post 2 different posts 8-D

--

"I bit portano i caratteri.
I caratteri le parole.
Le parole, l'anima."
www.6502.4000.it

Subject: Re: Impatto di un format letterario Memorie Sintetiche, in una pseudo.campagna pubblicitaria gratuiti
Posted by [INFO](#) on Sun, 20 Jul 2008 14:51:11 GMT

sure it is... that's why I post 2 different posts 8-D

--
"I bit portano i caratteri.
I caratteri le parole.
Le parole, l'anima."
www.6502.4000.it

Subject: Re: Impatto di un format letterario Memorie Sintetiche, in una pseudo.campagna pubblicitaria gratuit
Posted by **INFO** on Sun, 20 Jul 2008 15:30:05 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

L <parmenide_2002@yahoo.it> wrote:

> [...]
> Sono stati già sperimentati -con scarsi risultati- sia nei films che
> nella letteratura.
si sa il perché il concept non akkiappa su carta?
hai links a riguardo sui libri multitrama? io non ho trovato nulla...

> Hanno avuto un notevole successo -naturalmente- sia nei video giochi,
> sia nei simulatori per addestramento, sia nella realtà virtuale.
si infatti ;)

> > 2-cosa ne pensate del format delle memorie sintetiche?
>
> A posteriori di aver letto la impostazione narrativa che stai
> sperimentando ti consiglio alcune modifiche:
tnx per i consigli.

> a) Ogni brano deve essere accessibile non in sequenza, ma con salti di
> pagina web (vedi salto a pagina nuova con pw, in letteratura
> informatica. Se non trovi niente ti dico come faccio io, perché anch'io
> realizzo strutture web).
si, riversando il contenuto dentro ad un file html se non si fanno
pagine separate, s'ha da passare da un href="#..." link interno

> b) In qualunque storia che appassiona si deve poter intuire un "premio"
> se si dedica tempo ed attenzione alla storia.
perché?

non sono d'accordo. Il format e' quello delle "memorie sintetiche", e la vita non ha sempre necessariamente dei premi :) quindi, "emulando" cartaceamente una memoria sintetica, il premio non c'e' o per lo meno ci puo' essere un po' "miele" con una certa probabilita' ;) nella misura in cui la scrittura sia efficace e tale da coinvolgere il lettore e non e' detto che ci sia riuscito.

Quello che voglio dire e' che la trama ed i finali sono differenti, dipende da decisioni del lettore e poi da fattori aleatori, casuali. Se mai metto online la versione integrale del libro della versione precedente ;) dove tutto appare piu' chiaro.

> In definitiva -se fai cosÃ- hai ricreato -in ambiente letterario- una
> struttura da video game, o da simulatore per sperimentare delle
> capacitÃ a diversi gradi di difficultÃ (come per esempio i simulatori di
> volo).

beh diciamo che il libro, per la sua "staticita' appunto il grosso dell'impatto ce l'ha la prima volta imho, molto meno la II, gradualmente l'impatto e spiazzamento scema.

E' un po' un one-way ticket to the twilight zone :)) pero' se si e' visitato per intero il sito storico ;) qualche scelta piu' corretta nella fase del "durante" si puo' fare.

> > 3-a latere, la domanda di efficacia sul non_prodotto, ossia quanto
> > pensate a vostro avviso, che i potenziali utenti di un website storico
> > no-profit che decidano volontariamente di scaricarsi e leggere un ebook
> > gratuito suriettivo a format memorie sintetiche, e subire un "effetto
> > memoria" simile a quello di un messaggio pubblicitario, rimanendo il
> > lettore-visitatore sensibilizzato ad un non_brand?

>

> E' da promettere qualcosa come "premio".

il premio e' l'accesso alle memorie sintetiche :) appunto, leggere il libro e cimentarsi con decisioni proprie all'interno del format per giocare a vedere che risultato si avrebbe avuto. Una massima dilatazione del "prima" e del "dopo" ed una contrazione del "durante", proprio perche' il cervello le brutte esperienze le comprime e dilata le belle esperienze. Ne segue che:

-Se si visita il sito, si ha ovviamente qualche change in piu' perche' si ha accesso ai dati storici e si puo' fare scelte piu' oculate quando si arriva alla fase del "durante".

-il grosso delle scelte nel "prima" e nel "dopo" sono o personali o casuali o contingenti (dovute al fatto se si e' letto e transitato da certe pagine o meno, ricordando letterariamente) per cui il testo non e' un racconto di guerra come puo' apparire in prima analisi.

Il libro e' un po' un -one way ticket to a twilight zone- perche' se si rilegge la twilight zone gradualmente sparisce. Il premio e' quindi implicitamente il format della memoria sintetica e la possibilita' al lettore di accedervi ;)

> In genere il premio Ã" l'interesse a informazioni, ma si puÃ² studiare
> quello che si crede.

>

> Ad esempio su you tube il premio Ã"

>

> 1) la propria visibilitÃ

> 2) avere video di altri su cose di interesse (musica, teatro, cinema,
> etc)

> [...]

Ti metto online il libro nella versione integrale, oppure se la email e'
valida te lo posto in attachment per un parere sull'opera, dato che mi
hai dato gia' un parere sui concept.

>

> nella teoria dei sistemi:

>

> http://it.wikipedia.org/wiki/Funzione_suriettiva

>

> La trattazione sarebbe piÃ¹ adatta a proiezioni (trasformazioni) verso
> nuovi spazi metrici.

beh direi che le funzioni suriettive sono le funzioni -oneway ticket-
cioe' si sa come si arriva ma non si sa come tornare indietro per
recuperare il valore originale :)

ad es $y=x^2$

per $x=-1$ $y(-1)=(-1)^2=1$

per $x=1$ $y(1)=(1)^2=1$

cioe' il codominio della funzione e' composto da valori che hanno una
relazione molti:1 con il dominio di partenza

> Ti faccio l'esempio di Laplace: PerchÃ© dovrei fare la trasformata di
> Laplace di un integrale di convoluzione?

>

> Ma perchÃ© il calcolo -nel nuovo spazio- si semplifica in un prodotto di
> funzioni e perÃ² poi devo andare a fare l'antitrasformata per avere i
> valori nello spazio di origine.

>

> Naturalmente -oggi come oggi- si lascia tutto ciÃ² alla elaborazione
> numerica.
>
> Nel caso che tu proponi io parlerei di tecniche di "esplorazione di
> strutture plurime, o polidrome"

> http://it.wikipedia.org/wiki/Funzione_polidroma
daro' un'occhiata, in analisi non sono proprio fortissimo non me la
ricordo la definizione di funzione polindroma, forse la confondo con i
testi di simmetria per studiarne solo una parte della funzione e
ribaltare i risultati nell'altro spazio.

> Inoltre grazie principalmente a matematici come Mealy e Markov
> -limitandoci allo studio dello stato successivo per gli automi- lo stato
> successivo Ã¨ raggiungibile a seguito dell'inesco di una o piÃ¹
> condizioni sia deterministiche (Mealy) sia probabilistiche (Markov).

>
> http://it.wikipedia.org/wiki/Automa_a_stati_finiti

>
> http://it.wikipedia.org/wiki/Processo_markoviano

>
> Per il resto Ã¨ stato molto stimolante riflettere sull'"etica"
> dell'attivitÃ di possibilitÃ di condizionare il generico internet-nauta.
nel mio "piccolo" io lascio sempre molta liberta' all'internauta,
tant'e' che ho alzato un website no-profit ma per essere sicuro che il
website rimanga *no profit* non ho nemmeno messo il google.ads (che
magari potrebbe tornarmi utile per ridurre l'impatto dell'hosting e del
dominio che ho preso assieme ad un amico). Pero' la normativa italiana
e' particolare, se metti un google.ads poi *inevitabilmente* il website
non e' piu' no profit ma incamera gettito, creandoti poi esponenziali
problemi magari con mp3 ecc... anche se sei sempre stato attento a
tutto...

www.omaha-beach.net/omaha/HTML/POLICY.HTM

> Cosa peraltro piÃ¹ che esaminata da coloro che studiano la capacitÃ di
> condizionamento tramite i media.

la capacita' di condizionamento dei media e' indiscutibile imho

;))
Message-ID: <1ik4myw.1fmztje1bqa2rkN%info@omaha-beachTOGLI_CODESTO.net>

> Se vuoi saperne di piÃ¹ su cosa sia la ingegnerizzazione della psiche
> cerca "psicoingegneria" o "psycho engineering".

Ok, volentieri

> In Italia per ora -sembra (almeno ufficialmente)- che la stia studiando
> solo io.
> <http://www.psicoingegneria.it/>
daro' un'occhiata ;) tnx 1k

--

"I bit portano i caratteri.
I caratteri le parole.
Le parole, l'anima."
www.6502.4000.it

Subject: Re: Impatto di un format letterario Memorie Sintetiche, in una pseudo.campagna pubblicitaria gratuit

Posted by [6502](#) on Sun, 20 Jul 2008 16:13:18 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

allora mi sono permesso di spedire qui:
parmedinide_2002 at yahoo.it

La versione *integrale* di "Odd hot cup of tea" (la versione precedente).

alcune precisazioni.

Ho un worm software che mi marsagra la stampantina in pdf, le frasi nel file in pdf non di rado saranno troncate, punteggiatura e frasi e pure il senso spesso cambiato. Avendo il cd in panne, reinstallare e' un problema. Grande soddisfazione per i cracker che hanno fatto un ottimo lavoro... salvo fottersi da soli :-)) perche' nemmeno a farlo apposta il "positivo" in pdf e' molto *sfocato* mentre i negativi in doc/rtf non lo sono :-))

I files te li ho mandati zippati.

Leggendo per intero il libro, spero emerga il fatto che non penso sia necessario introdurre meccanismi di "motivazione" perche':

-il premio, se c'e', e' proprio l'accesso alle memorie sintetiche appunto, leggere il libro e cimentarsi con decisioni proprie all'interno del format per giocare a vedere che risultato si avrebbe avuto. Una massima dilatazione del "prima" e del "dopo" ed una contrazione del "durante", proprio perche' il cervello le brutte esperienze le comprime e dilata le belle esperienze.

-il libro deve interessare, incuriosire, intrattenere, spiazzando il

lettore che in II lettura di certo leggerà un altro libro ;-) con un'altra trama, pur leggendo lo stesso identico libro. Ne segue che se si visita il sito od0altri siti storici più dettagliati, si ha ovviamente qualche change in più nelle scelte del "durante" perché si ha accesso ai dati storici (che sono ricalcati e romanzati).

-Tuttavia il grosso delle scelte nel "prima" e nel "dopo" sono o personali o casuali o contingenti (dovute al fatto se si è letto e transitato da certe pagine o meno, ricordando letterariamente) per cui il testo non è un racconto di guerra come può apparire in prima analisi.

-Per altro il processo
http://it.wikipedia.org/wiki/Processo_markoviano

se ho capito bene, c'azzecca poco, perché poggia su eventi indipendenti, nel libro ho romanzato al meglio, eventi casuali ma anche dipendenti da scelte personali che si sono fatte, perché kit della salute dei videogiochi soprattutto io nel libro gli ho banditi ;-) quindi si ha una dipendenza e probabilità condizionate o casuali in certi eventi. Certo è tutto romanzato ;-) però è un miscuglio tra caso, eventi dipendenti, scelte personali, scelte altrui simulate con livelli di probabilità più bassa.

-Attenderei un parere completo sul testo ;-)
-dei links su racconti multi trama e se ne hai links sul perché tali format sulla carta non akkiappano.

Si' direi la che la funzione palidroma suona meglio ;-)

1:inizio--->n:finali

la funzione suriettiva suona bene, se si invertite il punto di vista :-)
n:finali<-----1:inizio

Il futuro letterario palidromo.... mmhhh beh si ;-) può essere

--

"I bit portano i caratteri. I caratteri le parole. Le parole, l'anima."
www.6502.4000.it

Subject: Re: Impatto di un format letterario Memorie Sintetiche, in una pseudo.campagna pubblicitaria gratuit
Posted by [INFO](#) on Sun, 20 Jul 2008 16:37:21 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

6502 <info@omaha-TOGLICODESTObeach.net> wrote:

> allora mi sono permesso di spedire qui:
> parmenide_2002 at yahoo.it
sono 4.4Mb di roba in formato zip

--

"I bit portano i caratteri.
I caratteri le parole.
Le parole, l'anima."
www.6502.4000.it

Subject: Re: Impatto di un format letterario Memorie Sintetiche, in una pseudo.campagna pubblicitaria gratui

Posted by I on Sun, 20 Jul 2008 18:55:46 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

6502 wrote:

>
> 6502 <info@omaha-TOGLICODESTObeach.net> wrote:
>
> > allora mi sono permesso di spedire qui:
> > parmenide_2002 at yahoo.it
> sono 4.4Mb di roba in formato zip
>
> --
> "I bit portano i caratteri.
> I caratteri le parole.
> Le parole, l'anima."
> www.6502.4000.it

Ho ricevuto il file, grazie.

Saluti,

L

Subject: Re: Impatto di un format letterario Memorie Sintetiche, in unapseudo.campagna pubblicitariagrattuita

Posted by I on Sun, 20 Jul 2008 19:25:11 GMT

[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

6502 wrote:

>
> allora mi sono permesso di spedire qui:
> parmedinide_2002 at yahoo.it
>
> La versione *integrale* di "Odd hot cup of tea" (la versione precedente).
>
> alcune precisazioni.
> Ho un worm software che mi marsagra la stampantina in pdf, le frasi nel
> file in pdf non di rado saranno troncate, punteggiatura e frasi e pure il
> senso spesso cambiato. Avendo il cd in panne, reinstallare e' un
> problema. Grande soddisfazione per i cracker che hanno fatto un ottimo
> lavoro... salvo fottersi da soli :-) perche' nemmeno a farlo apposta il
> "positivo" in pdf e' molto *sfocato* mentre i negativi in doc/rtf non lo
> sono :-)
>
> I files te li ho mandati zippati.
>
> Leggendo per intero il libro, spero emerga il fatto che non penso sia
> necessario introdurre meccanismi di "motivazione" perche':
>
> -il premio, se c'e', e' proprio l'accesso alle memorie sintetiche
> appunto, leggere il libro e cimentarsi con decisioni proprie all'interno
> del format per giocare a vedere che risultato si avrebbe avuto. Una
> massima dilatazione del "prima" e del "dopo" ed una contrazione del
> "durante", proprio perche' il cervello le brutte esperienze le comprime e
> dilata le belle esperienze.

Puoi sperimentare entrambe le soluzioni.

a) nella versione "a salti sullo stesso documento" utilizza un counter per la pagina e il numero di accessi e il tempo di permanenza.

b) nella versione "a pagine multiple" utilizza un counter per ciascuna pagina e verifica il tempo di permanenza.

Ci scommetterei che la versione "piÃ¹ immediata" Ã¨ a pagina multipla.

Infatti Ã¨ scomodo rimbalzare nello stesso testo avanti ed indietro.

Inoltre -tra i tanti percorsi- i goal devono essere diversi.

Come in un video game -> alcuni percorsi dovrebbero dare un totalizzatore maggiore.

In una serie televisiva SG1 stargate si simulava quanto segue:

Il protagonista veniva interfacciato con un computer.

Si innesca una competizione in cui la macchina apprendeva dall'utente.

Si voleva verificare dopo quanto tempo la macchina avrebbe superato l'utente.

Poichè l'utente non voleva perdere anche a costo della vita devono entrare nel gioco due amici.

I due amici entrano per truccando il gioco.

Si portano appresso un dispositivo con cui possono leggere cosa farà la macchina -> 2 sec prima che il futuro accada.

Come finirà ?

: -)

Insomma sono esperimenti -simil simulatore- nella trama di un film.

Così pure in matrix.

Dove tu devi indovinare cosa -per il regista- " vero e falso prima che accada.

Ma c'è sempre una sorta di "gratificazione" nell'indovinare come finirà una certa situazione.

Ecco perchè dico che necessita questo meccanismo di premio.

Se ci rifletti " lo stesso meccanismo che troviamo nelle fiabe.

"Riuscirà pollicino a tornare indietro grazie alle molliche di pane?"

"E dopo che gli uccelli le avranno mangiate -le molliche- come farà ?"

Sono sempre meccanismi che fanno pressione nel mettersi nei panni del personaggio per indovinare come si caccierà fuori da situazioni difficili o impossibili (teoricamente).

Le stesse manie sono nei codici da Vinci o altri sette di templari, o Potter ..

... infatti -> perchè fanno presa?

E' sempre il desiderio di dimostrare di indovinare come l'eroe (nei cui panni si mette il lettore) riuscirà a indovinare come superare una

prova.

In fondo Ã" lo stesso meccanismo dello stato onirico:

Simulazione di una situazione difficile senza che la situazione sia reale e quindi si possano sperimentare le proprie capacitÃ intellettuali.

> -il libro deve interessare, incuriosire, intrattenere, spiazzando il
> lettore che in II lettura di certo leggerÃ un altro libro :-)) con un
> altra trama, pur leggendo lo stesso identico libro. Ne segue che se si
> visita il sito od0altri siti storici piu' dettagliati, si ha ovviamente
> qualche changes in piu' nelle scelte del "durante" perche' si ha accesso
> ai dati storici (che sono ricalcati e romanzati).

>
> -Tuttavia il grosso delle scelte nel "prima" e nel "dopo" sono o
> personali o casuali o contingenti (dovute al fatto se si e' letto e
> transitato da certe pagine o meno, ricordando letterariamente) per cui
> il testo non e' un racconto di guerra come puo' apparire in prima
> analisi.

>
> -Per altro il processo
> http://it.wikipedia.org/wiki/Processo_markoviano

>
> se ho capito bene, c'azzecca poco, perche' poggia su eventi indipendenti,
> nel libro ho romanzato al meglio, eventi casuali ma anche dipendenti da
> scelte personali che si sono fatte, perche' kit della salute dei
> videogiochi sparatutto io nel libro gli ho banditi ;-)) quindi si ha una
> dipendenza e probabilita' condizionate o casuali in certi eventi. Certo
> e' tutto romanzato :-)) pero' e' un miscuglio tra caso, eventi dipendenti,
> scelte personali, scelte altrui simulate con livelli di probabilita' piu'
> bassa.

Nei processi markoviani si ipotizza che sullo stato successivo possa influire la probabilitÃ che accada qualcosa.

P_i^1 Ã" probabile che succeda un fatto x, p_i^1 gli stati successivi dipendenti da x saranno probabili nel loro accadere.

Ad esempio supponiamo che debba piovere per poter riempire un serbatoio.

La probabilitÃ che piova influisce sullo stato successivo che il serbatoio sia pieno.

>
> -Attenderei un parere completo sul testo ;-))
> -dei links su racconti multi trama e se ne hai links sul perche' tali
> format sulla carta non akkiappano.

L <parmenide_2002@yahoo.it> wrote:

> 6502 wrote:

> >

> > allora mi sono permesso di spedire qui:

> > parmedinide_2002 at yahoo.it

> >

> > La versione *integrale* di "Odd hot cup of tea" (la versione precedente).

> >

> > alcune precisazioni.

> > Ho un worm software che mi marsagra la stampantina in pdf, le frasi nel

> > file in pdf non di rado saranno troncate, punteggiatura e frasi e pure il

> > senso spesso cambiato. Avendo il cd in panne, reinstallare e' un

> > problema. Grande soddisfazione per i cracker che hanno fatto un ottimo

> > lavoro... salvo fottersi da soli :-) perche' nemmeno a farlo apposta il

> > "positivo" in pdf e' molto *sfocato* mentre i negativi in doc/rtf non lo

> > sono :-)

> >

> > I files te li ho mandati zippati.

> >

> > Leggendo per intero il libro, spero emerga il fatto che non penso sia

> > necessario introdurre meccanismi di "motivazione" perche':

> >

> > -il premio, se c'e', e' proprio l'accesso alle memorie sintetiche

> > appunto, leggere il libro e cimentarsi con decisioni proprie all'interno

> > del format per giocare a vedere che risultato si avrebbe avuto. Una

> > massima dilatazione del "prima" e del "dopo" ed una contrazione del

> > "durante", proprio perche' il cervello le brutte esperienze le comprime e

> > dilata le belle esperienze.

>

> Puoi sperimentare entrambe le soluzioni.

>

> a) nella versione "a salti sullo stesso documento" utilizza un counter

> per la pagina e il numero di accessi e il tempo di permanenza.

>

> b) nella versione "a pagine multiple" utilizza un counter per ciascuna

> pagina e verifica il tempo di permanenza.

si infatti lo sto gia' facendo, il website storico ha 2 contatori. Ma

non ho piu' spazio :)) nell'hosting inoltre ho da emulare una campagna

pubblicitaria ;) con un libro in pdf

> Ci scommetterei che la versione "piÃ¹ immediata" Ã¨ a pagina multipla.

tutte in pdf, rtf, doc, sono da stampare ed impaginare e leggere come un

libro, confidando nell'onesta' dei lettori che altrimenti non sapranno

mai che potrebbero aver "compiccato" nel 1944 :))) se fossero stati

come inviati stampa a coprire mediaticamente il lato dx di omaha beach

:)

> Infatti Ã scomodo rimbalzare nello stesso testo avanti ed indietro.
eeehhh :) non hai incocciato un po' di miele :))))

> Inoltre -tra i tanti percorsi- i goal devono essere diversi.

>

> Come in un video game -> alcuni percorsi dovrebbero dare un

> totalizzatore maggiore.

esatto, + memorie ;) sintetiche

> In una serie televisiva SG1 stargate si simulava quanto segue:

>

> Il protagonista veniva interfacciato con un computer.

>

> Si innescava una competizione in cui la macchina apprendeva dall'utente.

>

> Si voleva verificare dopo quanto tempo la macchina avrebbe superato

> l'utente.

>

> PoichÃ l'utente non voleva perdere anche a costo della vita devono

> entrare nel gioco due amici.

>

> I due amici entrano perÃ² truccando il gioco.

>

> Si portano appresso un dispositivo con cui possono leggere cosa farÃ la

> macchina -> 2 sec prima che il futuro accada.

non erano 2, era uno solo, l'ho visto pure io quel tf :)

> Come finirÃ ?

dipende... :)

> : -)

>

> Insomma sono esperimenti -simil simulatore- nella trama di un film.

forse si :) tenendo presente che:

l'evento di fondo e' la guerra, e la guerra non e' mai ne santa ne

giusta (niente processi di motivazione, tantomeno incetivazioni equi).

La vita e' un'incognita e non ci sono processi d'incentivazione nemmeno

li, perche' la vita non e' "giusta" ma e' solo una stratificazione di

memorie :) piu' o meno lunghe.

> Cos'è pure in matrix.
insomma :)

> Dove tu devi indovinare cosa -per il regista- "vero e falso prima che
> accada.
> Ma c'è sempre una sorta di "gratificazione" nell'indovinare come finirà
> una certa situazione.
> Ecco perché dico che necessita questo meccanismo di premio.
l'evento di fondo è la guerra, e la guerra non è mai giusta, né santa
non ha premi anzi è un processo a somma negativa quindi il premio se
c'è ha somma < 0 cioè è un danno ;P
La vita è un'incognita :) e non ha premi, è sintetizzabile come un
processo che stratifica memorie :) e nel ricordare le memorie belle sono
sempre più dilatate delle memorie brutte.

Questo è il format delle memorie sintetiche.

> Se ci rifletti "lo stesso meccanismo che troviamo nelle fiabe.
le fiabe sono una metafora, hanno un messaggio :) proprio come il mio
libro, che tacitamente esprime questi concetti e si sforza di essere
contestualizzato anche se è romanzato. Dovrebbe "akkiappare" il lettore
emozionandolo, ma non so se ci sono riuscito perché non è detto che in
una o due paginette il mio modo di scrivere sia incisivo da impattare
raggiungendo il target.

> "Riuscirà pollicino a tornare indietro grazie alle molliche di pane?"
>
> "E dopo che gli uccelli le avranno mangiate -le molliche- come farà ?"
>
> Sono sempre meccanismi che fanno pressione nel mettersi nei panni del
> personaggio per indovinare come si caccierà fuori da situazioni
> difficili o impossibili (teoricamente).
esatto :)

> Le stesse manie sono nei codici da Vinci o altri sette di templari, o
> Potter ..
mah non so, io questi 3 libri non gli ho letti, quindi non saprei :#)

> .. infatti -> perché fanno presa?
non lo so, forse perché fanno alienare le persone? (vedi Harry Potter)?

> Nei processi markoviani si ipotizza che sullo stato successivo possa
> influire la probabilità che accada qualcosa.

si ma gli eventi sono indipendenti, mentre io ho cercato di romanzare eventi che siano dipendenti ;)

> $P_i \sim A^i$ "probabile che succeda un fatto x, $P_i \sim A^i$ gli stati successivi
> dipendenti da x saranno probabili nel loro accadere.
beh si, una cosa e' scrivere un libro suriettivo/palindromo in tempo di pace, uno in guerra dove l'evento principale produce ineludibili effetti.

> lo proporrei di metterne una parte on line
>
> i) sullo stesso testo e sulla stessa pagina
> ii) ed anche su pagine diverse.
>
> Monitorare quale metodo funziona di $P_i \sim A^i$ grazie ai servizi che molti
> provider forniscono a basso costo.
non ho piu' spazio in hosting e non voglio spendere ;P in counter, ma te se vuoi puoi metterlo online; purché il mirror abbia un link ad

www.omaha-beach.net
www.oddhotcupoftea.4000.it

tanto te hai la release precedente ed io pubblichero' in maggio/giugno 2009 la release 116 che e' inedita :)

> Per A^2 necessita un epsilon che dovrebbe rispondere alla famosa domanda:
> "molto bello! .. che ho vinto?"
una memoria sintetica, che puo' essere a colori oppure in bianco e nero!
;)

--
"I bit portano i caratteri.
I caratteri le parole.
Le parole, l'anima."
www.6502.4000.it

Subject: Re: Impatto di un format letterario Memorie Sintetiche, in una pseudo.campagna pubblicitaria gratuit
Posted by [INFO](#) on Mon, 21 Jul 2008 18:52:27 GMT
[View Forum Message](#) <> [Reply to Message](#)

hai altri links sui gente che racconta storie suriettive/polidrome ;)

--

"I bit portano i caratteri.

I caratteri le parole.

Le parole, l'anima."

www.6502.4000.it
