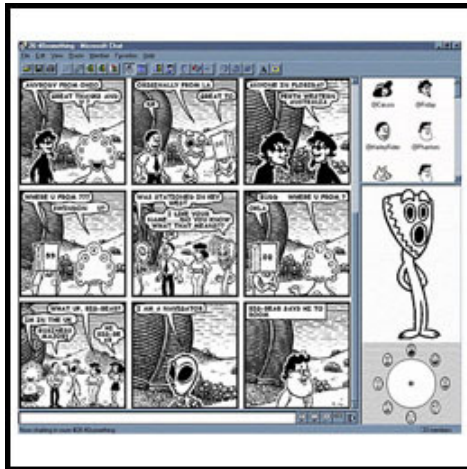


# Comic Chat

## Visione Generale



Comic Chat e' un metodo radicalmente differente di chat in internet,prodotta da Microsoft nel 1996.

Invece di rappresentare i dialoghi come testo,seguendo il metodo della maggior parte dei programmi gia' esistenti di chat per internet,o con mondi grafici ricostruiti come in alcuni programmi emergenti per chattare,Comic Chat rappresenta le conversazioni tramite vignette consequenziali.L'applicazione si puo' vedere nel pannello (a) a sinistra.

Le motivazioni primarie alla base della creazione del programma furono di ricreare una storia grafica della conversazione stessa ed automatizzare le posizioni,i gesti le le espressioni dei personaggi,facendo cosi' in modo che le persone si focalizzassero unicamente sullo scopo principale del programma:chattare.

Vennero quindi investiti molti sforzi nel tentativo di catturare l'estetica e le regole proprie del fumetto,ed il risultato fu una presentazione piacevole e naturale,che ,forse piu' di ogni altra ragione,contribui' al suo fascino.

Comic Chat venne ampiamente distribuita.Fu rilasciata come parte di Internet Explorer 3Full Download durante l'estate del 1996,e poi venne successivamente inclusa in Windows 98e NT5, ed in Internet Explorer 4 e 5.In seguito divenne il "client" utilizzato come chat ufficiale da Microsoft Network System (MSN).Comic Chat venne distribuita in 24 lingue diverse,ed ebbe milioni di utenti nel mondo.Quando la sua popolarita' inizio' a crescere, venne mutato il nome delle sue versioni seguenti in "Microsoft Chat".

## Storia

David( Dj )Kurlander propose l'idea di Comic Chat,inizio' il progetto in collaborazione con Microsoft Research,e sviluppo' il codice iniziale nel 1995.Scrisse insieme a Tim Skelly e David Sales un documento [SIGGRAPH](#) sulla tecnologia utilizzata per la grafica.La sezione di Microsoft per la Ricerca e lo Sviluppo di Mondi Virtuali assistette DJ nel trasformare l'idea "Comic Chat" in prodotto commerciale al suo primo debutto,poi DJ si sposto' nella Divisione Internet dove si occupo' dello sviluppo delle successive versioni e di tecnologia della comunicazione.

Inizialmente Comic Chat si avvalse unicamente della mano di Jim Woodring,stimato (e brillante)fumettista indipendente.Al primo approccio,chiedemmo a Jim di provare a trasformare in



disegni dei testi di conversazione per vedere se valesse la pena continuare sul progetto con questo approccio, e fummo entusiasti dei risultati. Nel pannello (b) a sinistra si può vedere la trascrizione di un testo di chat con i disegni originali di Jim. Egli diede a Comic Chat il suo “look” e la sfida più grande nella creazione di Comic Chat fu proprio quella di “matematizzare Jim al contrario”, cercando di comprendere le regole della creazione del fumetto e poi tentando faticosamente di fare del nostro meglio per riprodurle nel software. Successivamente Microsoft rilasciò un programma che permise a chiunque di creare e personalizzare la propria rappresentazione visiva in personaggio o “avatar”.

### Lo Stato Attuale e Come provare ad Utilizzarlo

Nel 2001 MSN decise di chiudere tutti i suoi servers di chat. MSN si trovava in una fase di transizione, da servizio supportato da abbonamento dei suoi fruitori, a sito web con sponsorizzazioni esterne e ritenne di poter guadagnare molti più \$\$\$ ospitando sul portale un piccolo schermo per la chat, lasciando molto spazio agli annunci pubblicitari. Fu una decisione piuttosto sciocca che distrusse la maggior parte della comunità di chat in fumetto esistente allora.

Detto ciò, Comic Chat utilizza il protocollo IRC (Internet Relay Chat) e funziona ancora su molti dei servers IRC presenti in rete. Per scaricare Comic Chat ed iniziare ad usare l'applicazione, seguire le istruzioni [cliccando qui](#).

### Esempi

Per illustrare e spiegare meglio come funziona Comic Chat, abbiamo incluso una sequenza di vignette che descriveremo qui. In ogni caso, uno dei metodi migliori per imparare ad usarla è guardare [il video introduttivo](#).

Il pannello (a) in alto al documento mostra l'applicazione di Comic Chat. Sulla sinistra dell'applicazione scorre una sequenza in movimento di pannelli grafici. Le icone dei partecipanti alla conversazione appaiono in alto a destra (ovviamente in forma di fumetto!) Sotto c'è l'immagine del proprio avatar (il personaggio TIKI) ed una “ruota delle emozioni” con cui decidere le proprie espressioni facciali e posturali.

Il pannello (c) a destra è una versione ingrandita della ruota delle emozioni e della visione del proprio personaggio.



Il cerchio in basso include una serie di emozioni posizionate nella parte più esterna (ridere, essere felici, essere timidi, annoiati, impauriti, tristi, arrabbiati ed urlare a squarciagola). Al centro del cerchio c'è un'espressione neutrale. Quando l'utente muove il cursore dal centro verso una delle emozioni sulla

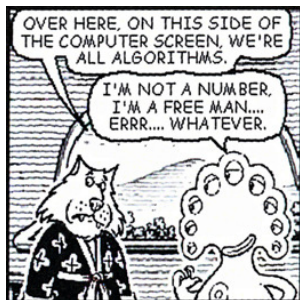
parte esterna del cerchio, l'emozione del personaggio si intensifica. Per esempio, qui viene scelta un'emozione di forte arrabbiatura e la postura del proprio personaggio nel riquadro cambia, riflettendola. Quando l'utente scriverà la successiva riga di testo, il personaggio verrà rappresentato tale e quale con le espressioni e la postura come si vede nella vignetta di "self view" del proprio personaggio.

Comic Chat riconosce parole specifiche nel testo per rappresentare i personaggi con le espressioni più appropriate. Per esempio gli emoticons ☺ e ☹, e che rendono il personaggio rispettivamente felice o triste. Gli acronimi utilizzati in chat, per esempio LOL (ridere forte ad alta voce) oppure ROFTL (rotolarsi per terra dal ridere) inseriscono in automatico il personaggio che ride. Il personaggio urla quando il testo viene scritto in maiuscolo. I saluti, come "ciao, ci vediamo, arrivederci" fanno salutare il personaggio con la mano. Quando si parla di se stessi, utilizzando all'inizio della frase "Io, lo farò, lo sono" etc. il programma fa in modo che il personaggio indichi se stesso con la mano. Altre espressioni come "tu (all'inizio di una frase), tu sei (interrogativo), tu farai, tu hai fatto" etc. fanno in modo che il personaggio indichi l'interlocutore. Queste regole vennero scelte studiando i fumetti e la loro iconografia. Quando l'utente non specifica un'emozione ed essa non può essere estrapolata dal testo, Comic Chat sceglie a rotazione tra una varietà di gesti ed espressioni neutrali.

In Comic Chat, come in tutti i fumetti, ci sono una serie di nuvolette dove si inserisce il testo. Il pannello (d) qui a fianco mostra la nuvoletta della parola, del pensiero e del sussurro. I messaggi sussurrati sono diretti solo ad alcuni personaggi nella "chat-room" e quindi la nuvoletta del sussurro appare solo su display di alcuni utenti privilegiati e non di tutti. Comic Chat supporta anche le boxes in cui sono contenuti elementi con specifiche narrative o di azioni che si stanno svolgendo e che appaiono in alto alla vignetta. Gli utenti possono decidere di inserirvi una specifica frase, altrimenti il testo viene posto in automatico come messaggio nelle nuvolette di dialogo.



Come il Gatto Hugh mostra nel pannello (e) qui a fianco, c'è moltissimo lavoro dietro le scene, non



scontato, da parte del computer. Oltre alla scelta di gesti ed espressioni basati sulla ruota delle emozioni e sul testo inserito dall'utente, Comic Chat sceglie la posizione dei personaggi nelle vignette, e la direzione dove guardare basandosi sulle regole d'impaginazione del fumetto stesso. Ogni nuvoletta di dialogo è algoritmicamente generata per sembrare disegnata a mano. Le teste ed i corpi sono composti in modo da creare gradevoli composizioni artistiche. E c'è di più! Per scoprire altre informazioni, leggete il documento [SIGGRAPH](#). Alcune idee fighissime furono applicate al prototipo ma mai

inserite nel progetto finale.

Per esempio, nel pannello (f) a destra lo sfondo e' automaticamente scelto a seconda delle parole inserite nel testo.



Il pannello (g) sotto a sinistra spiega l'imperativo morale intrinseco a Comic Chat. I personaggi del fumetto sono reali e consci della propria personalita'. Le persone non abituate a Comic Chat tendono a creare spaccature nella creazione dei personaggi stessi, in maniera inconscia (e non eticamente corretta). Mettiamola cosi', si ha il dovere morale di mantenere questi personaggi, che furono creati non certo per loro colpa, in essere, infondendo loro vitalita' e gioia di vivere. Se non lo si fara', e non si puo' non farlo, si verra' meno ai propri doveri nei loro confronti!

Cosa stai aspettando, un invito formale? Ok, guarda i pannelli (g) ed (h) qui sotto per un permesso formale. Impara come utilizzare il programma attraverso questa [Pagina Introduttiva](#).



### *Ringraziamenti*

Un sacco di persone hanno aiutato DJ a creare e distribuire Comic Chat nel corso degli anni. Tra questi Jim Woodring, Regis Brid, Shanku Niyogi, Teoman Smith, Eric George, Ramu Movva, Janise Kieffer, Tim Skelly, David Salesin, Jim Campbell, Tim Oerting, Ben Slivka, Ross Brown, Kent Cedola, Umesh Madan, Tab Tabscott, Mark Mecham, Christos Talanoez, Rene Fuller, Valerie Merrill, Chris Hind, and Nasa Koski. Grazie a Mermaid Elizabeth, Sniffles e Comic Reach per aver insegnato alle persone l'uso del programma e per averlo tenuto in vita dopo che Microsoft ha chiuso i servers.

Ed un grande ringraziamento a chiunque abbia creato un personaggio e chattato utilizzando Comic Chat!

