

SINESTESIEONLINE

SUPPLEMENTO DELLA RIVISTA «SINESTESIE»

ISSN 2280-6849

a. XIII, n. 42, 2024

RUBRICA DEL CENTRO STUDI INTERUNIVERSITARIO "EDOARDO SANGUINETI"

Il Giuoco dell'oca – *Inside the Black Box*

Il Giuoco dell'oca – *Inside the Black Box*

MAURIZIO CONSOLANDI

ABSTRACT

Il progetto "Il Giuoco dell'Oca – Inside the Black Box" offre un'esperienza di lettura interattiva dell'omonimo libro scritto da Edoardo Sanguineti. Grazie al software Isadora di Troikatronix, abbiamo creato un'avventura immersiva, proposta all'interno di uno spazio avvolgente e arricchita con videoproiezioni, animazioni e registrazioni audio. Una versione migliorata e per due giocatori sarà presentata al Mirabilia International Circus & Performing Arts Festival 2024 a Cuneo.

The project "Il Giuoco dell'Oca - Inside the Black Box" offers an interactive reading experience of the book of the same name written by Edoardo Sanguineti. Thanks to the Isadora software by Troikatronix, we have created an immersive adventure, presented within an enveloping space and enriched with video projections, animations, and audio recordings. An improved version for two players will be presented at the Mirabilia International Circus & Performing Arts Festival 2024 in Cuneo.

PAROLE CHIAVE: *interattività, immersività, video-proiezioni, Mirabilia 2024*

KEYWORDS: *interactivity, immerisivity, video projections, Mirabilia 2024*

AUTORE

Tecnico della ricerca presso il Dipartimento di Studi Umanistici e referente del Laboratorio Interdisciplinare StudiUmLab. Supporta attività di sperimentazione nella produzione cinematografica e video ed è docente assistente in alcuni laboratori interdisciplinari del corso di laurea DAMS, nonché supporto ai docenti del Dipartimento nella conduzione tecnica e nella gestione degli esami. Responsabile per la gestione degli acquisti e tecnico di scena, responsabile delle videoinstallazioni e videoscenografie per spettacoli, è inserito nell'albo Master Expert di Ateneo.

maurizio.consolandi@unito.it

Il progetto *Il Giuoco dell'Oca - Inside the Black Box* è nato da un'idea personale con il desiderio di offrire una nuova modalità di fruizione del libro *Il Giuoco dell'Oca* di Edoardo Sanguineti, attraverso un'esperienza interattiva e coinvolgente. L'idea è stata presentata alla prof.ssa Clara Allasia, componente del comitato direttivo del Centro Studi Interuniversitario *Edoardo Sanguineti*, costituito presso il Dipartimento di Studi Umanistici dell'Università degli Studi di Torino. La prof.ssa Allasia ha accolto con favore la proposta, rendendone possibile la realizzazione.

Il progetto è stato sviluppato attraverso l'utilizzo di un software di programmazione visuale, *Isadora Troikatronix*, che ha permesso di creare un'applicazione capace di consentire agli utenti di esplorare il testo in modo dinamico, trasformando la lettura in un'avventura immersiva e ludica.

Sin dall'infanzia, affrontando la lettura di un testo, sia esso un romanzo d'avventura o un saggio scolastico, ho sempre desiderato di poter acquisire in modo veloce tutte le informazioni contenute in esso. In sostanza, la possibilità di incamerare e comprendere, senza troppa fatica, in un batter d'occhio tutto il mare delle conoscenze nascosto in un libro. Sogni di fanciullo, ovviamente irrealizzabili, tuttavia, con il passare degli anni e la nascita di nuove tecnologie che hanno permesso la fruizione di un testo scritto in modalità differenti dalla semplice lettura lineare, ho rivissuto quel desiderio.

Si pensi solo all'innovazione apportata dalle registrazioni digitali di libri letti da attori professionisti e fruibili direttamente tramite svariate piattaforme web o specifiche app per tablet e cellulari (Audible®, Raiplay Sound™). Una modalità di fruizione che aiuta senz'altro la comprensione del testo, soprattutto se il contenuto viene letto nel rispetto della punteggiatura. Nell'ambito del progetto *Il Giuoco dell'Oca - Inside the black-box* di Edoardo Sanguineti, mi sono orientato nella ricerca di un metodo che permettesse di coinvolgere lo spettatore in un "dialogo vivente" con il testo di Sanguineti. Una tecnologia, frutto delle sperimentazioni artistiche contemporanee, che consentisse attraverso la trasposizione interattiva dell'opera di trascenderne la pagina scritta per invadere lo spazio fisico tridimensionale in cui si trovano immersi gli spettatori.

La presentazione del programma avviene all'interno di una 'black box' di dimensioni 6x6x3 metri, completamente avvolta da fondali neri. Questo ambiente è stato progettato per sfruttare al meglio l'uso dei videoproiettori, che creano un'esperienza visiva avvolgente. Due pareti della stanza sono utilizzate per proiettare video realizzati tramite Stable Diffusion, un'innovativa tecnica di intelligenza artificiale per la generazione di immagini e video che permette di creare contenuti visivi di alta qualità. Ognuno di questi video è coerente con i capitoli del romanzo. Su una terza parete frontale rispetto allo spettatore, viene proiettato un piccolo estratto del testo di ciascun capitolo, mentre sul pavimento è proiettata la tavola del Gioco dell'Oca, creata appositamente dal Maestro Gianfranco Baruchello per la copertina del libro *Il Giuoco dell'Oca*. Questo collage di 111 caselle offre un'immagine per ogni capitolo del libro, contribuendo a rendere l'ambiente ancora più coinvolgente.

Gli estratti dei diversi capitoli sono anche riprodotti tramite registrazioni audio. La prima frase di ogni estratto è letta dal figlio di Sanguineti, Federico Sanguineti, mentre le frasi successive sono lette da student* tirocinanti che frequentano il laboratorio StudiUmLab. Questo elemento aggiunge una dimensione sonora all'esperienza, arricchendo ulteriormente l'immersione degli spettatori.

L'esperienza inizia con una breve animazione di presentazione, che include la visione di un video prodotto dal Maestro Maria Enore Zaffiri nel 1972 e presentato in occasione della messa in scena del suo spettacolo teatrale *Ricreazione di musica da camera*, ispirato al romanzo di Sanguineti. Dopo questa introduzione, lo spettatore è invitato a lanciare i dadi premendo un bottone su una console. Questo pulsante attiva il programma creato con Isadora, determinando il movimento attraverso le caselle del gioco e permettendo agli utenti di esplorare il testo in modo interattivo.

Il gioco è stato presentato in anteprima il 13 maggio 2024, presso l'Università degli Studi di Torino, nell'atrio di Palazzo Nuovo, durante un evento espositivo organizzato dal nostro laboratorio di ricerca, StudiUmLab, affiliato al Dipartimento di Studi Umanistici. Questo evento ci ha permesso di ottenere feedback preziosi e di testare l'interazione del pubblico con il programma. Al momento, il gioco è strutturato per un solo giocatore e non sono ancora state realizzate tutte le animazioni descritte nella quarta di copertina del romanzo.

Tuttavia, stiamo già lavorando a una seconda versione del gioco, che sarà presentata alla XVIII edizione del Mirabilia International Circus & Performing Arts Festival 2024 a Cuneo, previsto per la fine di agosto. Questa nuova versione permetterà la partecipazione di due giocatori, offrendo agli spettatori non solo la possibilità di esplorare il testo in modo dinamico e interattivo, ma anche di vivere un'esperienza competitiva in un ambiente immersivo.

La realizzazione del progetto *Il Giuoco dell'Oca - Inside the Black Box* dimostra come la tecnologia possa essere utilizzata per trasformare la lettura in un'esperienza più dinamica e coinvolgente. L'utilizzo di videoproiettori e di un ambiente immersivo ha permesso di creare un'esperienza unica, ampliando il modo in cui possiamo interagire con i testi letterari. Per questo motivo sono sempre più determinato nel continuare a sviluppare questo progetto e di vedere come evolverà nelle prossime presentazioni.

Alla realizzazione del programma ha contribuito il mio collega Nicolò Pilon, che si è occupato, insieme agli student* tirocinanti del laboratorio, della creazione dei contenuti audio-video proposti nel gioco. Un particolare riconoscimento va al gruppo di ricerca che opera all'interno del Centro Studi Interuniversitario "Edoardo Sanguineti" per il prezioso contributo nella produzione degli estratti di ciascun capitolo del romanzo.