

# SINESTESIEONLINE

SUPPLEMENTO DELLA RIVISTA «SINESTESIE»

ISSN 2280-6849

a. XIII, n. 42, 2024

RUBRICA DEL CENTRO STUDI INTERUNIVERSITARIO "EDOARDO SANGUINETI"

## *Inside the Black Box:*

### **Il Gioco dell'Oca di Edoardo Sanguineti**

*Inside the Black Box: Edoardo Sanguineti's Il Gioco dell'Oca*

VALENTINA COROSANITI

#### ABSTRACT

Il Gioco dell'Oca di Edoardo Sanguineti «*ce n'est que superpositions d'images de catalogue*», e questo montaggio d'immagini non si ritrova solo a livello di contenuto, ma anche di struttura. Il romanzo, infatti, è un vero e proprio tavoliere, da leggere munendosi di un paio di dadi, come ci ricorda la quarta di copertina della prima edizione. In questo articolo, oltre alla sua natura ergodica, trova spazio l'analisi di due iniziative che da esso prendono le mosse: l'esperienza ludico-immersiva *Inside the Black Box* (2024) e lo spettacolo multimediale del gioco dell'oca (1972).

*Edoardo Sanguineti's Il Gioco dell'Oca «ce n'est que superpositions d'images de catalogue», and this "cut up" of images is found not only at the level of its content, but also of the structure. The novel, in fact, is a real board game, created to be read by using a pair of dice, as the back cover of the first edition reminds us. In this article, in addition to its ergodic nature, there is room for the analysis of two initiatives that take their cues from it: the playful-immersive experience Inside the Black Box (2024) and the theatrical performance Il gioco dell'oca (1972).*

PAROLE CHIAVE: *Edoardo Sanguineti; Il Gioco dell'Oca; Inside the Black Box*

KEYWORDS: *Edoardo Sanguineti; Il Gioco dell'Oca; Inside the Black Box*

#### AUTORE

Laureata in Scienze della Comunicazione (IULM) e in Cinema, Arti della Scena, Musica e Media (Università di Torino), è membro della redazione di «Sinestesia. Rivista di studi sulle letterature e le arti europee» e di «Ottocento, Novecento e oltre. Rivista internazionale di Studi letterari italiani e lombardi», nonché afferente dei Centri Studi Interuniversitari "Guido Gozzano – Cesare Pavese" e "Edoardo Sanguineti", autore su cui verte il suo progetto di dottorato, «L'equivalente prosastico e analitico dei propri rapimenti poetici»: per una bibliografia ragionata e intermediale della critica all'opera di Edoardo Sanguineti. *Dell'opera sanguinetiana, in particolare, ha indagato il rapporto con la sfera della ludicità in un'ottica interdisciplinare, che tiene insieme letteratura e game studies: a tale tematica fanno riferimento la tesi magistrale Tra gioco e musica: 167 articoli dalla 'Wunderkammer' di Edoardo Sanguineti e gli articoli «Questo jeu de l'imagination»: tra gioco, videogiochi e letteratura nella 'Wunderkammer' di Edoardo Sanguineti (in «Sinestesiaonline», 37, settembre 2022) e Dai casual games alla gamification: nuove tecnologie per una nuova ludicità nella Rete di GAFAM (in «Testo e Senso», 24, dicembre 2022). [valentina.corosaniti@unito.it](mailto:valentina.corosaniti@unito.it)*

### 1. «Giocando vi rovescio il mondo»: <sup>1</sup>breve storia di un romanzo ergodico

Lungi dal voler insistere su nozioni già note e ampiamente sviscerate da chi scrive,<sup>2</sup> sembra opportuno in questa sede ricordare, almeno sinteticamente, alcuni aspetti che aiutano a collocare *Il Giuoco dell'Oca*<sup>3</sup> non tanto – o non solo – nel *milieu* socio-culturale da cui trae le sue origini e da cui è stato in larga misura influenzato, quanto in un orizzonte di ricezione e fruizione che guardi al presente e, perché no, anche al futuro.<sup>4</sup> Del resto, l'opera stessa in un certo senso nasce *novissima*, termine da intendersi qui secondo la sua doppia accezione, all'insegna di quello spirito di (neo)avanguardia che animava con vigore le intenzioni del suo autore: quando Edoardo Sanguineti scrive e pubblica la sua seconda prosa romanzesca, infatti, è il 1967, quattro anni dopo l'uscita del suo primo romanzo<sup>5</sup> e la formazione del Gruppo 63, portavoce nostrano di quell'ansia di rinnovamento delle strutture che, anche altrove e in altri settori disciplinari, stava emergendo come diretta conseguenza di quella che verrà definita, un po' più tardi, «condizione postmoderna».<sup>6</sup>

Esattamente trent'anni dopo, nel 1997, l'accademico norvegese Espen J. Aarseth conierà il termine «ergodic literature», una categoria letteraria in cui un «non trivial effort is required to allow the reader to traverse the text», e che in tal modo si differenzia dalla letteratura “tradizionale”, «where the effort to traverse the text is trivial, with no extranoematic responsibilities placed on the reader except (for example)

---

<sup>1</sup> B. QUARANTA, *Sanguineti: giocando vi rovescio il mondo*, in «Tuttolibri» («La Stampa»), 23 gennaio 1997.

<sup>2</sup> L'autrice si permette di rimandare ai suoi studi pregressi sull'argomento, che a partire da una tesi magistrale dal titolo *Tra gioco e musica: 167 articoli dalla Sanguineti's Wunderkammer*, hanno prodotto i seguenti articoli: V. COROSANITI, «Questo jeu de l'imagination»: tra gioco, videogioco e letteratura nella 'Wunderkammer' di Edoardo Sanguineti, in «Sinestesiaonline», 37, settembre 2022; EAD., Come un «Picaro d'oltretomba»: storia della ricezione e della fruizione de *Il Giuoco dell'Oca attraverso i materiali del Fondo Eredi Sanguineti*, in «Sinestesiaonline», 41, gennaio 2024; EAD., *Dalla letteratura ergodica alla letteratura elettronica: tra aleatorietà, contrainte e intelligenza artificiale nell'opera di Edoardo Sanguineti e di Nanni Balestrini*, in “Atti del convegno *Faites vos jeux: spazio e gioco nei testi e dei testi*” (Udine, 22-24 marzo 2023), a cura di D. Belgradi, E. Capovilla, F. Di Giuseppe et alii (in c.d.s.). Tuttavia, l'interesse per le tematiche ludiche non si limita soltanto all'analisi dell'opera sanguinetiana ma si estende, più in generale, anche a problemi e indagini ascrivibili più propriamente all'ambito dei games studies, come emerge dall'articolo EAD., *Dai casual games alla gamification: nuove tecnologie per una nuova ludicità nella Rete di GAFAM*, in «Testo e Senso», 24, dicembre 2022.

<sup>3</sup> E. SANGUINETI, *Il Giuoco dell'Oca*, Feltrinelli, Milano 1967 (poi in ID., *Smorfie. Romanzi e racconti*, Feltrinelli, Milano

2007 e ora in ID., *Il Giuoco dell'Oca*, a cura di E. Risso, Feltrinelli, Milano 2023).

<sup>4</sup> Nella prefazione alla nuova edizione de *Il Giuoco dell'Oca* a cura di Erminio Risso, *La regola del giuoco*, si ricorda infatti come stesse «mutando radicalmente lo spazio della ricezione e intellettuali e artisti avevano l'impressione di lavorare per un lettore/fruitori futuro sì, ma imminente per le radicali e veloci trasformazioni in atto» (p. 8).

<sup>5</sup> ID., *Capriccio italiano*, Feltrinelli, Milano 1963.

<sup>6</sup> J. LYOTARD, *La condizione postmoderna: rapporto sul sapere* [1979], Feltrinelli, Milano 1981.

eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages».<sup>7</sup> Sicuramente Sanguineti non aveva previsto che *Il Giuoco dell'Oca* sarebbe potuto rientrare, *ante litteram*, all'interno di una famiglia di opere così particolare ed eterogenea, ma è anche vero che all'epoca erano già stati pubblicati i *Calligrammes*<sup>8</sup> di Apollinaire, *Cain's Jawbone*<sup>9</sup> di Torquemada e, più di recente, i primi esiti delle sperimentazioni dell'officina oulipiana,<sup>10</sup> in cui si possono rintracciare alcuni motivi ed esemplari antesignani di quel fenomeno che, a partire dalla fine degli anni Settanta, porta alla diffusione del testo ergodico e alla sua quasi totale aderenza ad una tipologia specifica di artefatto: il *librogame*. Quest'ultimo, la cui prima collana di successo si può individuare nell'americana *Choose your own adventure* (1979),<sup>11</sup> si declina in diverse sottocategorie, tra le quali si ritrova la più basilica tipologia "a bivi" – caratterizzata dalla presenza di opzioni alla fine di ogni paragrafo che, a seconda della decisione presa dal lettore, permettono di spostarsi immediatamente alla pagina corrispondente – o i *librogame* di avventura – funzionanti come un vero e proprio RPG (Role-Playing Game), con tanto di gestione di *avatar* e punti vita da aggiornare su apposite schede-personaggio. Ciò che, malgrado le varianti, rimane tuttavia centrale e presente in ogni prototipo è però la chiara esemplificazione che vi si ritrova del concetto di *cybertext* espresso da Aarseth, ovvero di «un testo meccanico, preprogrammato e procedurale, con cui il lettore interagisce formando un risultato dal valore estetico già presente *in nuce* nel testo e in attesa di essere scelto».<sup>12</sup>

<sup>7</sup> E. J. AARSETH, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, John Hopkins University Press, Baltimore 1997, pp. 1-2.

<sup>8</sup> G. APOLLINAIRE, *Calligrammes: poèmes de la paix et de la guerre, 1913-1916*, Mercure de France, Paris 1918.

<sup>9</sup> TORQUEMADA, *Cain's Jawbone*, Victor Gollancz Ltd, London 1934. L'edizione italiana tradotta dal collettivo The Crime Badger e edita da Mondadori nel 2022 contiene la prefazione di Stefano Bartezzaghi *Torquemada non era dalla parte di Abele*, nella quale il semiologo definisce il libro, in virtù della sua struttura, un vero «anagramma editoriale». Per poterlo risolvere, inoltre, la casa editrice milanese ha indetto un concorso a premi (con scadenza il 5 novembre 2022), le cui modalità di iscrizione sono inserite direttamente nella parte iniziale del volume.

<sup>10</sup> L'OuLiPo (Ouvrir de Littérature Potentielle) è fondato nel 1960 dall'ingegnere e matematico François Le Lionnais e dallo scrittore Raymond Queneau, la cui raccolta poetica *sui generis*, *Cent Mille Millions de Poèmes* (R. QUENEAU, Gallimard, Paris 1961), costituisce una sorta di manifesto del gruppo e della cosiddetta letteratura potenziale. Il testo, inoltre, è conosciuto e citato da Sanguineti in occasione della prima giornata del seminario *Il montaggio nella cultura del Novecento*, tenuto nel 2004 per il DAMS dell'Università di Torino e raccolto ora in E. SANGUINETI, *Un poeta al cinema*, a cura di F. Prono e C. Allasia, Bonanno, Acireale-Roma 2017, pp. 21-22.

<sup>11</sup> La collana è stata tradotta in italiano (*Scegli la tua avventura*) da Mondadori a partire dal 1986. Tra i primi *librogame* italiani propriamente detti, invece, si ricordano *Scudieri in cerca di fortuna* di Andrea Angiolino e *Il presidente del consiglio sei tu!* di G&L, entrambi del 1987. Quelli considerati i capolavori del genere provengono invece da oltreoceano, come la saga *Lupo solitario* di Joe Dever (1984 - in corso) e la quadrilogia *Sortilegio* di Steve Jackson (1983 - 1985).

<sup>12</sup> M. SALVADOR, *Il videogioco*, La Scuola, Brescia 2014, p. 40.

A questa descrizione sembra corrispondere anche il romanzo del poeta genovese, il cui carattere ludico si dipana lungo un duplice asse: da una parte, quello del gioco da tavolo a cui fa riferimento il titolo e che comporta – se si seguono le istruzioni firmate da Valerio Riva nella quarta di copertina della prima edizione – una lettura condizionata dall'*alea*,<sup>13</sup> e quindi stocastica, discontinua, con un numero quasi infinito di variabili e potenziali percorsi; dall'altra, quello più sottile che scaturisce dalla forte componente efrastica del testo, la quale tuttavia non è accompagnata da dichiarazioni esplicite sulla natura delle opere che ne sono interessate e, di conseguenza, invita di continuo il lettore a farsi, molto più che interprete, vero e proprio risolutore di enigmi. Tralasciando questa seconda linea, che pure rimane imprescindibile per comprendere l'operazione di Sanguineti e in un certo senso anticipa la poetica che si ritroverà successivamente in *Rebus*<sup>14</sup> e in altre raccolte poetiche, interessa qui capire in che modo la scelta di adottare delle "istruzioni per l'uso" del tutto simili a quelle del gioco dell'oca tradizionale doti il romanzo di una dimensione, appunto, ergodica.

Innanzitutto, la presenza di regole che orientino una corretta lettura-partita è una caratteristica che accomuna la maggior parte dei *librogame* e, più in generale, dei giochi, la cui ambigua natura è, del resto, tutta basata sull'opposizione e compresenza paradossale della coppia normatività-libertà:<sup>15</sup> nel caso de *Il Giuoco dell'oca*, il recente ritrovamento presso il Centro Studi Interuniversitario "Edoardo Sanguineti" (da qui in poi CSES)<sup>16</sup> di una riproduzione cartacea del tavoliere del gioco originale, edizione Marca Stella [v. fig. 1], conferma come il poeta genovese si sia effettivamente servito di tale prototipo per delineare una modalità di fruizione *sui generis*. Nell'iscrizione al centro del tabellone, infatti, si legge:

<sup>13</sup> Il termine latino *alea* viene utilizzato dal sociologo Roger Caillois nel volume *Les Jeux et les hommes: le masque et le vertige* (Gallimard, Paris 1958) e contraddistingue una delle quattro categorie in cui l'autore suddivide le attività ludiche, assieme ad *agon* (sport, giochi di abilità), *mimicry* (giochi di simulazione) e *ilinx* (giochi di "vertigine"). In particolare, sotto l'etichetta di *alea* si inseriscono tutti quei giochi il cui esito finale è imputato alla sorte e non all'abilità del giocatore (giochi d'azzardo, in *primis*, ma anche altri giochi da tavolo come, ad esempio, il gioco dell'oca).

<sup>14</sup> E. SANGUINETI, *Rebus*, Telai del Bernini, Modena 1984. Questa prima pubblicazione, accompagnata da una tavola di Carlo Cremaschi, è integrata successivamente e inserita nella raccolta *Bisbidis* (Feltrinelli, Milano 1987), a cui segue una piccola edizione d'arte omonima con cinque poesie di Sanguineti e litografie di Ico Parisi (Lythos, Como 1996). Le poesie di *Rebus* sono ora leggibili in Id., *Il gatto lupo. Poesie 1982-2001*, Feltrinelli, Milano 2002. Sull'argomento, ci si permette di rinviare a V. COROSANITI, *Dai «fotogrammi rubati» ai «rebus enigma cartigli fatati»: le parole del cinema e del gioco nella Sanguineti's Wunderkammer tra godardismo e Settimana Enigmistica*, Atti del convegno *Edoardo Sanguineti nella città cruciverba* (Torino, 7 marzo 2024), in «Sinestesia» (numero speciale), maggio 2024.

<sup>15</sup> Cfr. B. SUTTON-SMITH, *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press, Cambridge 1997.

<sup>16</sup> Per approfondimenti, si rimanda al sito [www.centrosanguineti.unito.it](http://www.centrosanguineti.unito.it). La notizia del ritrovamento del tavoliere si ritrova anche nella già citata prefazione alla nuova edizione de *Il Giuoco dell'oca*.

Esso [il giuoco] è composto di 90 numeri che può servire di trattenimento lotterico. – Per giocare si pigliano due dadi numerati dall'uno al sei cadauno, si fa chi deve tirare pel primo e si mette la moneta convenuta. – Chi fa 12 va all'80 e può tirare una sola volta con un solo dado, che se fa uno vince il giuoco, ma se un altro fa i 12 va all'89 ed il primo resta in banco. – Chi va al 71 che è la Fontana ritorna dov'era prima, ma senza pagare, se tornasse altra volta al 71 retrocede di bel nuovo al suo posto. Chi va all'82 dov'è la Torre paga e vi sta finché un altro facendo l'82 resti in suo luogo, pagando il convenuto ed il primo andrà al posto dov'era il secondo. – Chi oltrepassa il 90 ha vinto. Chi fa 9 con 6 e 3 va al 26, con 4 e 5 va al 53. – Ogni volta s'incontra un'oca si prosegue avanti ricontando il numero fatto. Le caselle del Ponte, dell'Osteria, del Pozzo, del Labirinto, della Prigione e della Morte, si paga il convenuto e si pone in banco fino alla fine del giuoco. Si può giocare anche non oltrepassando il 63 secondo anticipato accordo.<sup>17</sup>

Come si evince da questa premessa, che potrebbe spiegare anche l'utilizzo della dicitura "giuoco" in vece di "gioco", è chiaro che l'operazione sanguinetiana abbia ricalcato uno schema già dato, adattandolo alle esigenze del romanzo che, ad esempio, presenta ventuno caselle-capitoli in più rispetto alle novanta dell'originale – probabilmente per uniformarsi a *Capriccio italiano* –, ma che ne mantiene pressoché intatta la struttura, benché le corrispondenze seguano criteri non del tutto acclarati: se è vero che alla tessera 90 corrisponde il capitolo CXI, all'80 corrisponde invece il CX, alla 71 il LV, alla 53 il LIX, alla 26 il XCVI, e così via.<sup>18</sup> Solo le caselle cosiddette "speciali" (Ponte, Osteria, Pozzo, Labirinto, Prigione e Morte) sono inserite alla stessa altezza anche nel volume: così, per esempio, alla tessera 6, in cui si incontra il primo ponte, corrisponde il capitolo VI, che si apre programmatico con la frase «Questa, dove noi siamo arrivati adesso, è già la casa del ponte», e si ricollega alla tessera 12 (secondo Ponte) e al capitolo corrispondente, la cui scena riprende in modo piuttosto fedele l'iconografia della casella disegnata sul tavoliere utilizzato da Sanguineti («Andiamo così, di ponte in ponte, ridendo un po' tra noi [...] Siamo nella zona del gasometro, dove il fiume fa la sua curva, dove c'è il caffè dei pescatori. Siamo

---

<sup>17</sup> Nella quarta di copertina de *Il Giuoco dell'Oca*, si legge specularmente: «Questo Giuoco è composto di 111 numeri, e può anche servire a giocare fino a 79. Ciò deve convenirsi prima di cominciare la lettura. Per giocare ci si serve di due dadi numerati dall'uno al 6, e si tira chi debba giocare per primo, e si conviene la posta al giuoco. Colui che fa 12 va al 110 e ci trova SUPERGIRL, e può ritirare una volta sola con un solo dado; se per caso l'1 venisse, egli ha finito il romanzo. Se un altro tira il 12, e tirata su con la rete la ragazza va fino al 110, allora il primo resta al frontespizio. [...] Colui che passa il 111, tornerà indietro e incontrando un'oca retrocederà di nuovo. Colui che arriva al 111 ha vinto tutto, e può passare ad un altro libro [...]».

<sup>18</sup> Per comodità e chiarezza, si utilizzano qui i numeri arabi per riferirsi alle caselle del tavoliere del gioco dell'oca e i numeri romani per rimandare ai capitoli del romanzo.

a metà del secondo ponte. [...] Poi incominciano i giardini, subito dopo il caffè»). Non mancano però delle sottili correlazioni anche in alcune caselle “ordinarie”, come la XI (i «rami» e l’«albero» che «sembra un grosso cestino, pieno di uova», rimandano alle figure delle tessere 10 e 11, in cui compaiono un nido e un uccello posato su di un rametto) o la XV (le finestre con «un fiore bianco» e «un fiore rosa» richiamano i due fiori della tessera 15). Interessante, poi, è che alla tessera 63 – punto oltre al quale, secondo le regole del gioco, si può decidere di non avanzare –<sup>19</sup> si allinei un capitolo (LXIII) che, in un certo senso, riprende l’incipit del primo («Ci sono io, per intanto. Sto dentro la mia grande bara» diventa qui «Me ne sto al centro di tutto, ghigliottinato impassibile, giovane») e presenta nella chiusa tutta una serie di oggetti (lo scheletro, l’elmo, la pipa) che tornano a più riprese nel testo e si ritrovano nel tavoliere (58, 39, 65), quasi a simboleggiare un ciclo che si ripete, un “eterno ritorno dell’uguale”: non a caso, quello «scheletro» che «mi sta già lì pronto, lì per me» e che è «un semplice teschio di soldato con l’elmetto, con la pipa tra i denti lunghissimi»,<sup>20</sup> nel gioco dell’oca è personaggio che, quando incontrato, richiede il pagamento di una posta e fa ricominciare dall’inizio, dalla casella di partenza, il malcapitato giocatore.

Questa, come altre idee, influenzano *Il Giuoco* sanguinetiano e derivano dalla storia del gioco da tavolo e dall’immaginario che ad esso si accompagna, a partire dalle sue origini lontane, spesso fatte risalire all’epoca dell’antico Egitto<sup>21</sup> e a percorsi iniziatici di tipo alchemico, a cui alluderebbero la sua particolare numerologia e il suo dispiegarsi in un percorso spiraliforme, simile a quello dell’uroboro che, per dirla con Nietzsche, è appunto il simbolo di un tempo ciclico, della rigenerazione e dell’immortalità. Nel romanzo, questo sostrato esoterico riaffiora in più capitoli, come nel XLV, che è anticipato dal «putre et factus» – allusione diretta alla prima fase alchemica della Grande Opera, la *nigredo* – presente nella quarta di copertina: l’intero percorso che si delinea nel *Giuoco*, in effetti, può essere letto come un pro-

---

<sup>19</sup> Nel romanzo di Sanguineti è la casella LXXIX a fare le veci della 63, ma solo formalmente: il capitolo corrispondente, in effetti, si presta molto meno a rivestire il ruolo di una possibile conclusione del gioco-romanzo, benché il rimandare ad un gioco specifico (la trottola musicale *Plastic Voiced Bopper Top*, prodotta ad Hong Kong e commercializzata a partire dal 1960 circa), attraverso il quale si può «look [...] at the world», potrebbe suonare come un rimando metanarrativo neanche troppo velato al gioco dell’oca stesso e alla possibilità di utilizzare il gioco, in qualsiasi forma, come lente per osservare e interpretare la realtà che ci circonda.

<sup>20</sup> Ivi, LXIII.

<sup>21</sup> Un antico passatempo egizio risalente al periodo predinastico (3100 a.C.) e del tutto simile al gioco dell’oca si chiamava *Mehen* (lett. “colui che è arrotolato”), riprendendo il nome proprio da un dio-serpente che, secondo la tradizione, proteggeva il dio Ra avvolgendosi a spirale su di lui. Nel *Giuoco*, la presenza centrale di un sarcofago (metamorfosi della bara iniziale) e di un io narrante che si arriva a identificare con una mummia, potrebbe in qualche modo riallacciarsi a queste antiche origini del gioco.

cesso di iniziazione che parte da una condizione iniziale mortifera, di decomposizione della materia, per giungere ad una sua ricomposizione con lo spirito e, più in generale, ad una ricongiunzione degli opposti, che Sanguineti sembra rendere con l'androginia a cui sottopone l'io protagonista nel corso della narrazione.<sup>22</sup> Un altro riferimento mistico interessante, nelle istruzioni di lettura, è quello relativo alla cabala («Si paga il convenuto quando si va alle seguenti poste: 7, 11, 83: e tu lettore riscontrerai la fronzuta verità di questa cabala»), sebbene non si specifichi se si tratti di quella ebraica o di quella napoletana. Se alla prima potrebbe essere ricondotto il numero totale dei capitoli, che secondo la gematria corrisponde alla parola ebraica *Aleph* – la prima lettera dell'alfabeto, composta di tre lettere con valori 1, 30 e 80 che, sommati, danno come risultato 111 –,<sup>23</sup> alla seconda fanno sicuramente riferimento alcune caselle del gioco dell'oca, a riprova di come in esso si siano andati stratificando tutta una serie di motivi, immagini e significati eterogenei, legati a più di una tradizione culturale. Così nella Smorfia, che Sanguineti riprenderà successivamente anche in *Rap*,<sup>24</sup> il gioco dell'oca è rappresentato dal 63 (il numero di tessere totali della versione tradizionale), l'oca dal 9 (intervallo di caselle regolare in cui, sul tavoliere, si incontra sempre questo animale), il “giocare” dal 79 (numero che, come già indicato, nelle istruzioni del romanzo rappresenta la possibile conclusione anticipata), il labirinto dal 42 e, se volessimo provare a interpretare la sequenza 7-11-83 che ci viene fornita nella quarta di copertina, potremmo trovare interessante che al primo numero corrispondano, tra i vari significati, quelli di imbarcazione e cimitero, al secondo quelli di bara e citazione, al terzo quelli di codice, inchiostro e occhiali.

Tutti questi elementi risultano centrali e ricorrenti all'interno del romanzo, ma, con qualche rara eccezione, sono spesso disseminati secondo una logica interna che si dispiega senza coincidere con nessuno schema preesistente, basandosi su delle regole oscure a cui il lettore-giocatore deve sottostare, non senza il sospetto di sen-

<sup>22</sup> A tal proposito, si rimanda a C. ALLASIA, «*La testa in tempesta*». *Edoardo Sanguineti e le distrazioni di un chierico*, Interlinea, Novara 2017, p. 65.

<sup>23</sup> Secondo la geometria misterico-pitagorica, il numero 111 è rettangolare (3x37), il prodotto del secondo e del dodicesimo numero primo, ma è anche il primo numero palindromo e la costante del più piccolo quadrato magico (3x3) formato da nove numeri incorruttibili che non si possono scomporre in fattori. È il simbolo della Triplice Divinità (il suo pitmene, 1+1+1, è 3), la Triade della religione cristiana (Padre-Figlio-Spirito Santo), ma anche di quella egizia (Osiride-Iside-Horus).

<sup>24</sup> Lo spettacolo sperimentale, con musiche di Andrea Liberovici e testi di Sanguineti, è il primo messo in scena dalla compagnia “Teatro del suono” (Genova, Teatro della Tosse, 1° aprile 1996). Il tema del Sogno, ricorsivo in gran parte della produzione del poeta genovese, è qui declinato dalla voce dell'attrice Ottavia Fusco, che si intreccia a quella di Liberovici (l'Interpretazione) e di Enrico Ghezzi, al quale è affidata in fuori campo la voce del Destino, tramite la recitazione di brani estrapolati direttamente dalla Smorfia, che si riallaccia anche al tema del gioco.

tirsi in totale balia del caso. Quest'ultimo, infatti, si fa strada fin da subito con la necessità posta dalla fruizione che, come quella del gioco da tavolo originale, richiede l'ausilio di un paio di dadi, strumento che permette di saltare da una pagina all'altra in maniera, appunto, casuale. Ciò conduce il lettore a produrre proprio quel «non trivial effort» che viene richiesto nel momento in cui ci si avvicina a un testo ergodico e, in particolare, ad un libro-gioco; la fattispecie individuata da *Il Giuoco dell'Oca*, come già in parte anticipato, rientra nella sottocategoria dei *librogame* in cui decisiva è la presenza dell'aleatorietà, concetto che Sanguineti riprende dal compositore John Cage, così come viene teorizzato in *Lettera a uno sconosciuto*,<sup>25</sup> e che è capace di restituirci un'immagine fededegna della caoticità del reale e di quella struttura della contemporaneità che dal *cybertext* conduce all'*hypertext*: la rete.

## 2. *Game and the City: un'iniziativa di "gamificazione" urbana*

L'applicazione dell'*alea* all'interno di un *librogame* ne problematizza in qualche modo la struttura ad albero (o a bivi) e la avvicina alla schizofrenica struttura rizomatica dell'ipertesto – per cui il passaggio da un nodo all'altro avviene senza soluzione di continuità e ogni punto può collegarsi a qualunque altro –,<sup>26</sup> impianto che possiamo ritrovare non solo come base all'interno del *World Wide Web* ma, sempre più spesso, anche al di fuori di esso. Con i recenti sviluppi dell'ICT la nostra quotidianità ha subito mutamenti consistenti: dallo *smartphone* alle tecnologie *wearable*, siamo costantemente connessi ad un mondo virtuale i cui effetti, però, arrivano a incidere in modo evidente sulla realtà che ci circonda, ed è peculiare che in questo panorama di innovazione e ibridazione uomo-macchina un ruolo fondamentale sia rivestito proprio dal gioco. Secondo lo storico Peppino Ortoleva, infatti, è avvenuto proprio grazie al progresso tecnologico degli ultimi anni un cambio di paradigma di carattere socio-culturale, che ha condotto dal famoso *homo ludens* di Huizinga, relegato al suo cerchio magico e assolutamente distinto dall'*homo faber*,<sup>27</sup> ad una nuova

---

<sup>25</sup> J. CAGE, *Lettera ad uno sconosciuto*, a cura di R. Kostelanetz, trad. it. F. Masotti, Socrates, Roma 1996. La conoscenza di questo volume da parte di Sanguineti è attestata dalla sua prefazione allo stesso (*Praticare l'impossibile*, ora in E. SANGUINETI, *Ideologia e linguaggio*, a cura di E. Risso, Feltrinelli, Milano 2001) e dalla sua presenza all'interno della biblioteca sanguinetiana (cfr. il catalogo del *Magazzino Sanguineti* disponibile in una apposita sezione del Catalogo delle Biblioteche Liguri al link [www.catalogobibliotecheliguri.it/](http://www.catalogobibliotecheliguri.it/)).

<sup>26</sup> Per approfondimenti sull'argomento si rimanda a S. BARTEZZAGHI, *La ludoteca di Babele*, UTET, Torino 2016, pp. 186-188. I testi a cui l'autore fa riferimento sono: U. ECO, *Dall'albero al labirinto. Studi storici sul segno e l'interpretazione*, Bompiani, Milano 2007 e ID., *L'Antiporfirio*, in *Il pensiero debole*, G. Vattimo, P. A. Rovatti (a cura di), Feltrinelli, Milano 1983. Per il concetto di rizoma si rimanda a G. DELEUZE, F. GUATTARI, *Mille plateaux*, Éditions Minuit, Paris 1980. Anche Calvino, sebbene partendo da altre premesse, affronta l'argomento nel saggio *La sfida al labirinto*, in «Il Menabò», n. 5, 1962 (ora in I. CALVINO, *Una pietra sopra: discorsi di letteratura e società*, Einaudi, Torino 1980).

<sup>27</sup> Cfr. J. HUIZINGA, *Homo Ludens* [1938], trad. it. a cura di C. von Schendel, Einaudi, Torino 1946.

specie, nata dalla sintesi di questi ominidi e definita dall'autore di *Dal sesso al gioco*<sup>28</sup> "homo ludicus". Questa umanità giocosa si differenzia dalle precedenti perché utilizza la ludicità come *modus operandi* privilegiato per approcciarsi ai più diversi ambiti dell'esistenza – dal lavoro alle relazioni sentimentali –, e questo in virtù del fatto che quel recinto che prima confinava il gioco ad uno spazio e ad un tempo precisi, fuori da quelli "ordinari", oggi è venuto meno: «l'avvento dei social media e l'evoluzione di connettività e portabilità costringono a ripensare la definizione stessa di "ludico", divenuta ora una qualità esplicita e contemporanea ai media. [...] Il gioco viene considerato come una modalità dell'agire che può attivarsi ovunque e con qualunque strumento».<sup>29</sup> In un simile contesto, allora, non sorprende la fioritura sempre più massiccia di iniziative di *gamification*, mirate a introdurre «the use of game design elements in non-game contexts»,<sup>30</sup> o di *serious game*, intesi come giochi che «have an explicit and carefully thought-out educational purpose and are not intended to be played primarily for amusement», benché «this does not mean that serious games are not, or should not be, entertaining».<sup>31</sup>

In questo orizzonte si inserisce anche il progetto *Inside the Black Box: Il Giuoco dell'Oca di Edoardo Sanguineti*, che ha previsto la realizzazione di un'installazione multimediale basata sul secondo romanzo dell'autore genovese e finalizzata a proporre un'esperienza immersiva, in cui l'utente non si limita ad essere solo spettatore, ma diventa vero e proprio *player* [v. fig. 2a, 2b, 2c e 2d]: una volta entrati dentro la "scatola nera", i partecipanti iniziano infatti una partita virtuale attraverso un *tool* che simula il lancio dei dadi e un'animazione che, contestualmente, muove una pedina sul tabellone proiettato sul pavimento – nella versione artistica realizzata da Gianfranco Baruchello –,<sup>32</sup> mentre sulle altre pareti della stanza vengono riprodotti il capitolo del romanzo di Sanguineti corrispondente alla casella d'arrivo (contemporaneamente letto da una voce fuoricampo) e un video generato dall'intelligenza

<sup>28</sup> P. ORTOLEVA, *Dal sesso al gioco: un'ossessione per il XXI secolo?*, Espress Edizioni, Torino 2012.

<sup>29</sup> M. SALVADOR, *Il videogioco*, cit., p. 51.

<sup>30</sup> S. DETERDING, D. DIXON, R. KHALED, L. NACKE, *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification*, in *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, Association for Computing Machinery, New York 2011, p. 10.

<sup>31</sup> Cfr. D.DJAOUTI, J. ALVAREZ, J.-P. JESSEL, O. RAMPNOUX, *Origins of Serious Games*, in *Serious Games and Edutainment Applications*, a cura di M. Ma, A. Oikonomou e L. C. Jain, Springer, London 2011, pp.25-43.

<sup>32</sup> G. BARUCHELLO, *Il Giuoco dell'Oca di Edoardo Sanguineti* (smalti industriali, china, collage su cartone), 82,5 x 63 cm, 1967. Recentemente l'opera è stata esposta anche presso la Galleria di Arte Moderna di Torino, in occasione della mostra intitolata *Edoardo Sanguineti. Il volto del poeta* (a tal proposito si rimanda all'omonimo catalogo della mostra, a cura di C. Allasia e F. Sanguineti, Silvana Editoriale, Milano 2022).

artificiale. Tale iniziativa, per quanto originale, sembra però in qualche modo portare a compimento un'evoluzione naturale da sempre inscritta nell'essenza del *Giucoco*, come sottolinea anche Risso nella prefazione alla nuova edizione:

nel suo esprimere la consapevolezza di essere letteratura che sa di essere letteratura, nel giocare con la memoria come concetto fluido e relazionale, il romanzo crea una sorta di ambiente immersivo virtuale: si entra, come nella realtà virtuale, forzando un po' le cose, in uno spazio totale, ci si trova immersi in un ambiente che sollecita azioni e movimenti. Ogni apparenza di immediatezza è qui il risultato finale di una mediazione complessa tecnico-formale, con particolare attenzione al montaggio, come nella realtà virtuale lo è di una stratificata mediazione tecnologica.<sup>33</sup>

Il fatto, poi, che questa installazione sia stata presentata all'interno dell'Università di Torino – nell'atrio di Palazzo Nuovo –, quindi in un contesto originariamente non destinato al gioco, e che abbia come fulcro un'opera letteraria di cui si intende incentivare la conoscenza presso un vasto pubblico, la colloca al confine tra *gamification* e *serious game*, inserendola in un più ampio scenario di riscrittura del tessuto urbano che, se accettiamo la proposta di De Certeau, può essere considerato anch'esso, semioticamente parlando, un testo a tutti gli effetti.<sup>34</sup>

Anche la città, insomma, non resta immune alla «connettività pervasiva» che, tra le tante conseguenze, «porta anche a una fusione e confusione tra gli spazi reali e quelli virtuali»:

Questo sbiadire della dimensione spaziale nelle attività antropiche lascia dietro di sé un impoverimento semantico dei luoghi e degli spazi, che diventano così sempre meno significativi. [...] Il digitale porta così una perdita di significato della spazialità [...] L'identità stessa della città, quindi, è rimessa in questione dalle tecnologie digitali e dal Web, dal quale rischia di essere assorbita e desemiottizzata [...] la minore intensità dei meccanismi semiotici urbani lascia uno spazio maggiore alle risemantizzazioni degli spazi cittadini: una su tutte, quella ludica.<sup>35</sup>

---

<sup>33</sup> E. RISSO, *La regola del giuoco*, cit., p. 33.

<sup>34</sup> M. DE CERTEAU, *L'invenzione del quotidiano* [1980], trad. it. a cura di M. Baccianini, Edizioni Lavoro, Roma 2001.

<sup>35</sup> M. THIBAUT, *Città ludiche, città in gioco, città giocate*, in *Gamification urbana. Letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini*, Atti del Convegno *Mettiamo in gioco la città! Gamification urbana e cittadini giocatori* (Università di Torino, 7 maggio 2015), a cura di M. Thibault, Aracne, Roma 2016, pp. 35-36.

In questa situazione di fluidità e di continua negoziazione del senso, il gioco interviene quindi a compensare un vuoto e mette in atto una riappropriazione degli spazi e dei significati da essi generati: nel caso della *Black Box*, la sua collocazione in un luogo specifico della città, notoriamente legato all'idea di cultura e di sapere, va in qualche modo a ribadire la semiosfera di partenza ma, allo stesso tempo, cerca di conferirle anche un "ritmo" nuovo, di disautomatizzare la percezione di chi vive lo spazio universitario ormai in maniera distratta, perché assuefatto dall'abitudine scaturita da una frequentazione assidua. Se, quindi, è vero che «il tempo della città è in genere fortemente ripetitivo e privo di emozione», che «questa omogeneità del tempo è difficilmente tollerabile e richiede una ritmizzazione» e che «i grandi sistemi» con cui si può ottenere tale risultato sono «il gioco e la narrazione»,<sup>36</sup> l'introduzione di un elemento estraneo all'ambiente e in cui sono messe in campo, in egual misura, letteratura e ludicità, risponde perfettamente a questa esigenza di *variatio*, spezzando la monotonia e andando a coinvolgere in maniera attiva tutti coloro che, nel loro percorso, si sono imbattuti in esso. L'*agency* richiesta in questo caso, poi, corrisponde esattamente a quella proposta dal gioco dell'oca tradizionale e dal romanzo sanguinetiano: gli utenti, di fatti, hanno interagito col sistema attraverso il lancio simulato di un paio di dadi che comprendono i numeri da 1 a 12, anche se, per comodità e al fine di garantire un'esperienza scorrevole e aperta a più persone possibili (la capienza della *black box* è di circa una decina di individui), in questa prima fase<sup>37</sup> ogni partita ha previsto di non tenere in considerazione alcune delle specifiche regole legate alle singole caselle, come le penalità di quelle speciali, e di non contemplare mai la possibilità di retrocedere sul tabellone. Questa scelta, a ben vedere, è in linea con la maggior parte degli esperimenti di *gamification* contemporanei, che hanno però il difetto di voler puntare esclusivamente sui risultati, adottando il sistema di base denominato *plb* (*points, leaderboards, badges*) e trascurando il *gameplay*. Ora, nella fattispecie presa in esame, è chiaro che lo scopo che anima l'intera operazione è di carattere didattico e non, ad esempio, performativo o economico – come potrebbe essere quello di un'azienda che desideri aumentare l'efficienza e la produttività dei propri dipendenti o fidelizzare dei possibili consumatori –, ma resta comunque il fatto che il gioco viene sfruttato più come pretesto, forse, subordinando

---

<sup>36</sup> U. VOLLI, *L'incrocio fecondo fra giochi e città*, in *Gamification urbana*, cit., p. 17.

<sup>37</sup> Dopo l'inaugurazione presso Palazzo Nuovo (Torino, 13-15 maggio 2024), la *Black Box* verrà collocata nella sede extra-urbana dell'Università di Torino (ex "Mater amabilis", via A. Ferraris di Celle 2, Cuneo), in occasione del festival multidisciplinare di arti performative "Mirabilia", organizzato dall'Associazione Culturale Ideagorà e ospitato per la XVIII edizione dalla città di Cuneo (28 agosto-1° settembre). Successivamente, l'installazione verrà riportata a Torino in concomitanza della Notte Europea dei Ricercatori (27-28 settembre 2024) e, come già per il festival, sarà perfezionata in maniera tale che le partite possano aderire più fedelmente a quelle del gioco dell'oca tradizionale.

il piacere della partita alle sue proprietà di facilitazione dell'apprendimento (il famoso *learning by doing* o, in questo caso, *by playing*).

Questo assunto, inoltre, ci permette di collegarci all'ultimo aspetto di *Inside the Black Box* che non abbiamo ancora analizzato, ossia la tecnologia con il quale è stato realizzato e, in particolare, l'utilizzo dell'A.I. nel processo di creazione dei contenuti visivi. Se, infatti, di recente l'intelligenza artificiale è stata utilizzata in alcuni progetti di produzione testuale come *Non siamo mai stati sulla Terra*,<sup>38</sup> libro scritto "a quattro mani" da Rocco Tanica e da OutOmat-B13 – software di *deep learning* in grado di generare nuovi contenuti sulla base di quelli immessi dall'autore –,<sup>39</sup> il suo impiego per un fine simile, ma con un *output* diverso, risulta assolutamente al passo coi tempi e in linea con quella tradizione di letteratura elettronica che, a partire dai primissimi esperimenti di Strachey e Turing,<sup>40</sup> ha aggiunto un terzo elemento all'equazione letteratura-gioco, nel modo in cui abbiamo cercato di descriverla fin qui. Si tratta della macchina, di quella *thinking machine* che ha in comune con i primi due addendi la vocazione naturale a quel "come se" che sta alla base tanto delle storie quanto delle attività ludiche e che, significativamente, viene adottato anche dal linguaggio informatico di programmazione, attraverso strutture di controllo che sfruttano algoritmi modellati sui costrutti sintattici *if-then*, una delle modalità più diffuse per impartire istruzioni ad un computer. Anche il test di Turing, su cui si fondano i presupposti dell'A.I., è impostato come un vero e proprio *imitation game*, ossia come una sorta di simulazione in cui il calcolatore finge di essere umano e vi riesce tanto più impara a emulare il comportamento e, soprattutto, il pensiero e il linguaggio dell'uomo. Ma non è solo questione di *mimicry*: il gioco proposto dal matematico britannico è allo stesso tempo anche un *agon* tra macchina e essere umano (inteso come autore e/o interprete di un *output* testuale)<sup>41</sup> e un'*alea*, dal momento che, per aumentare le

---

<sup>38</sup> R. TANICA, OUTOMAT-B13, *Non siamo mai stati sulla Terra*, Il Saggiatore, Milano 2022.

<sup>39</sup> Il programma è del tutto simile a ChatGpt, il *Large linguistic Model* (Llm) rilasciato da OpenAI a novembre 2022 e funzionante come un vero e proprio chatbot, ossia un *software* progettato per simulare una conversazione con un essere umano.

<sup>40</sup> Cfr. C. STRACHEY, *The "Thinking" Machine*, in «Encounter», ottobre 1954. L'articolo è il resoconto operativo dell'esperimento che ha portato alla realizzazione di *Love Letters*, primo generatore testuale combinatorio e a campione ideato nel 1952 da Strachey, in collaborazione con Alan Turing, grazie all'utilizzo di un Ferranti Mark I installato presso la Victoria University di Manchester. Il programma, servendosi del generatore di numeri casuali inventato da Turing, pescava da un database una serie di parole che, associate ad un indice che ne descriveva la funzione sintattica, venivano ricombinate a formare cinque frasi che ricalcavano il modello altamente formalizzato dell'epistola amorosa.

<sup>41</sup> Nel gioco dell'imitazione così come ideato da Turing, «le risposte, in modo che il tono di voce non possa aiutare l'interrogante, dovrebbero essere scritte, o, meglio ancora, battute a macchina. La soluzione migliore sarebbe quella di avere una telescrivente che mettesse in comunicazione le due stanze» (cfr. A. TURING, *Computing machinery and intelligence*, in «Mind», 59, 1950, pp. 433-460; trad. italiana in V. SOMENZI, R. CORDESCHI, *La filosofia degli automi. Origini dell'intelligenza artificiale*, Paolo Boringhieri, Torino 1986, pp. 157-183).

possibilità che il computer riesca a “ingannarci”, «introdurre un elemento casuale in una macchina che impara [...] è piuttosto utile», e in ciò il suo impiego risulta «analogo al processo dell’evoluzione»<sup>42</sup> della nostra specie. Del resto, l’autoapprendimento di qualsiasi *learning machine*, come prospettava Turing, passa essenzialmente per due vie:

possiamo sperare che le macchine saranno alla fine in grado di competere con gli uomini in tutti i campi puramente intellettuali. Ma quali sono i migliori per cominciare? [...] Molta gente pensa che un’attività molto astratta, come giocare a scacchi, sarebbe la migliore. Si può anche sostenere che è meglio fornire alla macchina i migliori organi di senso che si possano comprare e poi insegnarle a capire e parlare l’inglese. [...] Penso che bisognerebbe tentare ambedue le strade.<sup>43</sup>

Fin dalle prime analisi sui calcolatori elettronici, dunque, emerge chiaramente la possibilità che essi vengano plasmati, almeno per quanto concerne le proprietà cognitive, a immagine e somiglianza dell’uomo, e gli strumenti che si profilano per raggiungere tale meta sono, come per l’educazione infantile, di carattere linguistico-letterario da una parte e ludico dall’altra. A proposito di *Inside the Black Box*, si può dire che questi due aspetti si ritrovino entrambi alla base del procedimento di creazione dei filmati messo in atto dall’intelligenza artificiale: dopo un primo passaggio su ChatGpt, che ha interpretato i capitoli del *Giuoco* e scomposto ciascun testo in frasi molto semplici ed esplicative [v. fig. 3],<sup>44</sup> queste brevi stringhe sono state trattate con Stable Diffusion e ComfyUI,<sup>45</sup> *softwares* che, dovutamente regolati, hanno generato una serie di immagini in movimento più o meno attinenti a quanto descritto nel romanzo, imparando per tentativi e aggiustamenti progressivi a riconoscere i tratti più distintivi, il tutto attraverso un gioco combinatorio in cui, ancora una volta, un ruolo decisivo è rivestito dall’aleatorietà. Il risultato è del tutto sorprendente e permette di capire meglio le modalità di interpretazione messe in atto dall’A.I. che, forte della possibilità di poter usufruire di database pressoché illimi-

<sup>42</sup> *Ibidem*.

<sup>43</sup> *Ibidem*.

<sup>44</sup> Come si evince dalla fig. 3, le frasi così generate sono associate ad un numero che fa riferimento al *frame* a partire dal quale sono visualizzate le situazioni descritte, per un limite massimo di 1000-1100 *frame* per video e una durata complessiva di circa 45 secondi.

<sup>45</sup> Stable Diffusion è un modello di apprendimento automatico profondo che supporta la capacità di generare nuove immagini da zero attraverso l’uso di un *prompt* testuale, mentre ComfyUI è un’interfaccia grafica potente e modulare che consente agli utenti di progettare ed eseguire *pipeline* avanzate di diffusione stabile con un’interfaccia basata su diagramma di flusso.

tati, lavora per interpolazioni e citazioni – in altre parole, seguendo lo stesso principio di montaggio utilizzato da Sanguineti. Nei primi prototipi video generati, infatti, l'intelligenza artificiale ha lavorato prendendo il testo alla lettera e senza le chiavi di lettura che, in un secondo momento, le sono state fornite: la casella 1, ad esempio, si apriva con una giovane donna dentro una bara [v. fig. 4a] che, successivamente, è stata rimpiazzata da un vampiro [v. fig. 4b], il quale riprende una suggestione del film *Vampyr* di Dreyer,<sup>46</sup> molto amato dal poeta genovese e sicuramente presente nel romanzo in maniera più o meno esplicita già a partire dal capitolo I.<sup>47</sup> Allo stesso modo sono state modificate molte altre caselle, come la 59 [v. fig. 5] e la 74 [v. fig. 6], che, senza l'ausilio di informazioni non immediatamente desumibili dal testo – il fatto che si parli di Batman o dei Beatles –,<sup>48</sup> non avrebbero potuto assumere l'aspetto attuale. Se, tuttavia, il software viene alimentato da un sapere pregresso, ciò che ci restituisce può spesso arricchire tale conoscenza, in uno scambio virtuoso e bidirezionale che può aprire lo sguardo a nuove prospettive, come quella che il lettore-giocatore può incontrare vincendo il gioco, cioè arrivando sulla casella 111: qui, finalmente, assistiamo all'ultima metamorfosi della bara-botte-barca, che si trasforma in un'imbarcazione di forma mutevole e, a tratti, ci restituisce l'idea di quel «saltimbanco» [v. fig. 7a] – che altri non è che Sanguineti stesso – con la semplice introduzione di un tendone da circo al posto delle vele [v. fig. 7b e 7c], a ricordarci che in fondo ciò che abbiamo appena concluso (la partita, il romanzo e, più in generale, la vita di cui essi sono allegoria) è niente di più che un dilettevole gioco.

### 3. *Un gioco elettronico quasi dimenticato*

La struttura a mosaico de *Il Giuoco dell'Oca*, riflesso di una giustapposizione anche a livello di contenuti, mima in qualche modo il disordinato macrocosmo della cultura – alta e di massa – e ci restituisce un microcosmo altrettanto confusionario, dove convivono immagini e opere di diversa fattura, provenienti dall'arte, dalla musica, dal cinema e dai loro corrispettivi più “pop” – fumetti e televisione, ad esempio. Una simile interdisciplinarietà si presta perfettamente ad una rilettura multimediale come quella proposta dal progetto *Inside the Black Box*, il quale, tuttavia, è stato preceduto da un poco noto antecedente, realizzato nel 1972 e andato in scena l'anno

---

<sup>46</sup> C. T. DREYER, *Vampyr – Der Traum des Allan Grey*, Fancia-Germania, 1932, B/N, 83 min.

<sup>47</sup> Cfr. C. ALLASIA, «*La testa in tempesta*», cit., pp. 47-84.

<sup>48</sup> Cfr. C. PORTESINE, «*Una specie di Biennale allargata*». *Il giuoco dell'ecfrasi nel secondo romanzo di Edoardo Sanguineti*, Fabrizio Serra Editore, Roma 2021, pp. 33-34, 122.

successivo:<sup>49</sup> si tratta dello spettacolo di teatro totale *Il gioco dell'oca*, nato dalla collaborazione tra il compositore Enore Zaffiri, la Scuola di Musica Elettronica di Torino,<sup>50</sup> la coreografa Anna Sagna, la compagnia di danza contemporanea di Bella Hutter e Maurizio Chatel, curatore dei testi. Di recente, presso il CSES, è stata infatti riscoperta parte della documentazione relativa a questa iniziativa che, come descrive l'articolo *Gioco dell'oca musicale*,<sup>51</sup> viene realizzata per inaugurare la nuova galleria artistica di Christian Stein in Piazza San Carlo a Torino [v. fig. 8] e si inserisce all'interno della produzione di Zaffiri come la prima delle sue cosiddette "ricreazioni da camera", ossia «spettacoli che coinvolgono in egual misura canto, suoni elettronici, recitazione teatrale, proiezione di film e coreografie».<sup>52</sup> In particolare,

il termine "ricreazione" si riferisce sia alla varietà dei mezzi utilizzati e degli ambiti artistici coinvolti nella rappresentazione [...], sia al frequente utilizzo delle citazioni di carattere storico, culturale o politico-sociale che, grazie al rinnovato contesto, sono coinvolte in un processo di ri-creazione che consente loro di assumere nuovi significati. Il termine "da camera", invece, si riferisce all'atmosfera che è creata durante tali spettacoli, quasi sempre rappresentati in spazi non destinati alla musica cosiddetta colta, quali gallerie d'arte o piccoli palcoscenici di teatri alternativi.<sup>53</sup>

Da tale definizione già si riscontra l'affinità tra questo nuovo modo di concepire l'opera teatrale e il romanzo sanguinetiano, che di citazioni è riccamente intessuto e che, per il carattere sperimentale che lo informa, ben si coniuga con l'idea di una fruizione dislocata in luoghi anche piuttosto atipici – nel caso in questione, la scelta di una galleria d'arte sembra del tutto allineata alla natura spiccatamente ecfrastrica del *Giuoco*. Di quest'ultimo, nello specifico, vengono ripresi solo alcuni capitoli [v. fig. 9] e con un ordine che scombusso quello dell'originale, quasi a voler simulare

<sup>49</sup> Si tenga a mente anche l'intervista rilasciata da Sanguineti a Claudio Longhi, in cui il poeta ricorda che un altro ad aver riconosciuto le potenzialità del *Giuoco* in tempi precoci fu Ronconi, il quale si rivolge a Sanguineti dopo aver letto il romanzo: «Gli era piaciuta l'idea di un racconto non consequenziale, non organizzato, ma con un montaggio in qualche modo aperto, aleatorio e si era posto il problema di come si potesse ottenere un effetto in qualche modo analogo in teatro [...]. Si trattava insomma di creare un *Giuoco dell'Oca* sul terreno teatrale» (cfr. E. RISSO, *La regola del giuoco*, cit., pp. 29-30).

<sup>50</sup> Il gruppo dello SMET è formato, oltre che da Zaffiri, da Giorgio Moschetti, Giovanni Sciarrino, Leonardo Gribaudo e Lorenzo Ferrero.

<sup>51</sup> E. ISGRÒ, *Il gioco dell'oca musicale*, in «Tempo», 5 novembre 1972.

<sup>52</sup> M. STEFENATTO, *La creatività artistica di Enore Zaffiri*, in *Enore Zaffiri. Saggi e materiali*, Atti del convegno *Enore Zaffiri: l'esperienza storica della musica elettronica a Torino* (Torino, 27-28 marzo 2012), a cura di A. Valle e S. Bassanese, DADI (Dip. di Arti e Design Industriale – Università IUAV), Venezia 2014, pp. 33-34.

<sup>53</sup> *Ibidem*.

attraverso la messa in scena una vera e propria partita-lettura, con i suoi sbalzi repentini da una casella all'altra. Questi dettagli sono sottolineati da Zaffiri stesso in una lettera indirizzata a Sanguineti, dove si precisa che in questa «ricerca scenica e audiovisiva per quadri»,<sup>54</sup> «tutte le immagini per diapositive e film vengono scelte da documenti reali (giornali, rotocalchi, manifesti, fumetti, ecc) adattandole alle esigenze del quadro. [...]. Insomma: un collage di citazioni»,<sup>55</sup> idea che emerge anche dalla scelta scenografica di appendere «sui muri fotografie riproducenti alcuni momenti del "Gioco dell'oca"». <sup>56</sup> In un colloquio tenutosi in occasione di alcune giornate di studio dedicate al compositore torinese, peraltro, sarà proprio lui a ricordare che «nel caso particolare del *Giuoco dell'oca* ha soltanto cercato le immagini corrispondenti al testo di Sanguineti, non ha veramente inventato niente»,<sup>57</sup> pur riservandosi quel tanto di licenza poetica necessario per contrassegnare l'intera operazione non solo come un tentativo di «trasferire il romanzo di Sanguineti sulla scena», ma soprattutto come un modo di «interpretarlo liberamente»,<sup>58</sup> come del resto la polisemia del romanzo richiede.

Da un confronto tra il programma dello spettacolo e la sceneggiatura reperita presso il CSES, tuttavia, si evince chiaramente che quest'ultima è solo una prima bozza parziale di quello che, a detta dei vari collaboratori, è stato un lungo e tortuoso processo di lavorazione, che porterà alla «fine della stagione dei lavori di gruppo»<sup>59</sup> dello SMET e ad un risultato di ben più ampio respiro, che dai quindici quadri iniziali ne arriva a contare più del doppio. Essendo la documentazione disponibile assai esigua e non risultando presenti al momento altri materiali relativi a questa iniziativa, l'analisi che se ne propone ora terrà in considerazione soltanto il copione inviato da Zaffiri a Sanguineti nell'aprile del '72, che di per sé si dimostra già utile per comprendere la natura dell'operazione e la sua genesi. In questa proto-versione, ad aprire lo spettacolo, prima ancora del capitolo I – comunque anticipato dall'epigrafe «Sto dentro la mia grande bara» che, secondo il copione, dovrebbe accogliere gli spettatori all'interno della sala –, si trova un prologo che ricalca la tessera X e che suggerisce fin dal principio la volontà di mantenere al centro della rappresentazione un discorso (meta)teatrale: la casella di riferimento, infatti, comincia con «si recita tutta la scena intitolata *Strasse*», rimando alquanto esplicito alla didascalia di una scena del *Faust* goethiano, che riecheggia anche nell'incipit del romanzo («E così,

---

<sup>54</sup> Questa la dicitura che si legge di seguito al titolo nella pagina iniziale di una bozza dattiloscritta inviata a Sanguineti da Enore Zaffiri (v. sotto) e contenente una sceneggiatura provvisoria dei primi quindici quadri (18 pp.).

<sup>55</sup> Lettera di Enore Zaffiri, 10 aprile 1972 (Fiano Torinese).

<sup>56</sup> Copione dello spettacolo *Il giuoco dell'oca*, p. 2.

<sup>57</sup> V. RIZZARDI, *Colloquio con Enore Zaffiri*, in *Enore Zaffiri. Saggi e materiali*, cit., p. 165.

<sup>58</sup> Lettera di Enore Zaffiri, 10 aprile 1972 (Fiano Torinese).

<sup>59</sup> M. STEFENATTO, *La creatività artistica di Enore Zaffiri*, cit., p. 35.

piangendo, canta. Canta *Mir läuft ein Schauer*, che è una sua vecchia canzone»<sup>60</sup> Il passaggio ulteriore che qui avviene, però, è che a queste indicazioni di regia segue poi anche il recitativo vero e proprio, sebbene l'ordine con cui si susseguono le battute rimescoli leggermente quello del testo originale, anticipando alcuni passi e posticipandone altri:

- LUI (rivolto al pubblico, le gambe larghe e i pugni sui fianchi)  
Si recita tutta la scena intitolata Strasse, con qualche taglio, piccolo.
- RAGAZZA (si accende una sigaretta comincia a passeggiare. Si ferma in faccia a LUI)  
Noi siamo in mezzo al pubblico che passeggiamo, che fumiamo, come si fuma in una strada.
- LUI (c. s.) Aspettiamo, così facendo, un piccolo vuoto di silenzio.
- RAGAZZA Il primo che ci capita.
- LUI (a voce alta, quasi gridando, ma istrionicamente)  
Mein schönes Fräulein, darf ich wagen,  
Meinen Arm und Geleit Ihr anzutragen?
- RAGAZZA (ammiccante. Alla fine si contraddice fuggendo)  
Bin weder Fräulein weder schön,  
Kann ungeleitet nach Hause gehn.
- LUI (Passeggiando) Io faccio una delle parti, lì nella scena, che è una parte maschile.  
(senza coloritura di voce)  
Beim Himmel, dieses Kind ist schön!  
So etwas hab ich nie gesehn.  
(accentuando la metrica)  
Sie ist so sitt- und tugendfeich  
Und etwas schnippisch doch zugleich.  
(rivolto a qualche spettatore in particolare)

<sup>60</sup> La canzone citata fa sempre parte dell'opera goethiana, alla quale Sanguineti dedicherà successivamente altri lavori, come E. SANGUINETI, *Omaggio a Goethe*, Edizioni Sottoscala, Bellinzona 2003; ID., *Faust. Un travestimento*, Costa & Nolan, Genova 1985 (trasformato poi da Luca Lombardi in opera musicale; ora disponibile in un'edizione aggiornata a cura di N. Lorenzini, Carocci, Roma 2003); ID., *Quaderno di traduzioni. Lucrezio-Shakespeare-Goethe*, Einaudi, Torino 2006.

Poi la ragazza scappa via, non si fa più vedere.  
Rosse le labbra, chiare le guance...  
Finché avrò vita non la dimentico!  
(riprende a passeggiare. Di nuovo in risalto la metrica)  
Wie sie die Augen niderschlägt,  
Hat tief sich in mein Herz geprägt.  
(uscendo di scena)  
E come ha risposto kurz  
Era davvero Entzücken.

RAGAZZA (entrando in scena)  
Si taglia da "Da die ecc." a "keine Gewalt". Poi si taglia di nuovo, soltanto, da "Und soll sie sehn ecc." a "noch zu früh". Il resto va sempre bene.

LUI (dalla porta d'ingresso)  
Hör, du mußt mir die Dirne schaffen!

RAGAZZA Nun, welche?

LUI Sie ging just vorbei.

Entrambi ammutoliscono. Lunga pausa. LUI si porta accanto alla RAGAZZA.

LUI (accarezzandole i seni spavaldo) Però li hai compiuti i tuoi quattordici anni.

RAGAZZA Du sprichst ja wie Hans Liederlich...

Suonano tutti i campanelli. Si spengono tutte le luci.  
Si comincia.

Questa libertà interpretativa si ritrova anche altrove e nella scelta ricorrente di accorpare in un unico quadro più capitoli, spesso già interlacciati tra di loro: è il caso del quadro 6, che unisce le caselle VII e XI, del 12 (LXII-LXV) e del 13 (LXVII-LXXIII) – a loro volta complementari –, del 14 (XIII-XX) e del 15 (XX-XXV-XXII-XXIX), legati dalla stessa situazione che viene presentata già a partire dal quadro 1, in cui il protagonista, contrariamente a quanto avviene nel romanzo, non si trova dentro la grande bara al centro della scena, ma «sulla destra [...] al tavolo, illuminato da una

luce verde»<sup>61</sup> e intento a raccontare la propria (non)storia. Questo sdoppiamento dell'io narrante, interpretato da Gennaro Labanca, è tutto sommato coerente al polimorfismo del personaggio centrale del *Giuoco* e punta, ancora una volta, a sottolineare lo statuto metaletterario dell'opera sanguinetiana, evidenziando come il momento compositivo sia integrato all'interno dell'intreccio. Anche il trattamento del materiale sonoro va in questa direzione, creando dei contrappunti intriganti che abbattano il confine tra piano diegetico ed extradiegetico, come avviene sempre nel primo quadro, in cui dei «colpi ritmici [...] si trasformano gradatamente nei colpi della palla contro la parete della bara»,<sup>62</sup> o nel quindicesimo, in cui regna il «silenzio fino a "battilo subito ecc." Poi un impulso»,<sup>63</sup> in riferimento alla tessera XXV («E così mi dice che devo batterlo subito, io, il colpo, se io ci sono davvero, lei. Io lo batto subito, il colpo. Lo batto nella mia bara»).<sup>64</sup>

Oltre alla componente musicale e teatrale, un ruolo centrale è giocato ovviamente dall'immagine e, in particolare, dall'immagine in movimento: per l'occasione, infatti, Zaffiri realizza il suo primo cortometraggio,<sup>65</sup> «in superotto a fotogramma singolo»,<sup>66</sup> da lui considerato il suo film «più significativo, [...] creato a partire da tecniche di sovrapposizione», intesa «non come dissolvenza, che è un espediente convenzionale, ma un po' come polifonia, in un certo senso: si tratta di sovrapporre due o più immagini che si amalgamano insieme, in modo simile a come i suoni creano accordi consonanti o dissonanti»<sup>67</sup> – un po' come già avveniva in quell'*Entr'acte*<sup>68</sup> così amato da Sanguineti.<sup>69</sup> Anche in questo caso, quindi, si applica lo stesso principio di montaggio utilizzato nel *Giuoco* e l'esito finale è un prodotto di videoarte molto simile ai filmati riproposti dall'intelligenza artificiale in *Inside the Black Box*,

<sup>61</sup> Copione dello spettacolo *Il gioco dell'oca*, p. 4.

<sup>62</sup> *Ibidem*.

<sup>63</sup> *Ivi*, p. 18.

<sup>64</sup> Tale capitolo, nella versione definitiva dello spettacolo, viene tuttavia omissivo e a chiudere la messa in scena è il quadro 38, basato sulla tessera LVII. Altre caselle non presenti nella prima versione sono, nell'ordine di apparizione: XXVII, CV, LXXX, XXXVIII, LXXXI, XXXII, XL, CVII, XXI, XVIII, LIV, XLII, IV, XXXIX, XXXVII, LXXII, XLVII, LXXXVI, LIII, XLI, XXVIII, CVI, XIV, LIX, CI, LXXXIII, XXXI, LXXXVIII, LXXVII, LVII. Le caselle che dalla prima versione passano a quella definitiva sono: I (stesso quadro), V (quadro 3, anziché 2), VI (quadro 9, anziché 3), III (quadro 11, anziché 4), XLIV (quadro 20, anziché 5), XV (quadro 32, anziché 11), LXII-LXV (quadro 13, anziché 12), LXVII-LXXIII (quadro 17, anziché 13), XIII (quadro 36, anziché 14).

<sup>65</sup> E. M. ZAFFIRI, *Il gioco dell'oca*, Italia, colore, 6 min.

<sup>66</sup> Per la precisione, il formato utilizzato per girare il corto è il Single 8, introdotto dalla Fujifilm nel 1965, lo stesso anno in cui la Kodak introdusse l'analogo e più conosciuto Super 8.

<sup>67</sup> V. RIZZARDI, *Colloquio con Eno Zaffiri*, cit., p. 164.

<sup>68</sup> R. CLAIR, *Entr'acte*, Francia, 1924, B/N, 22 min.

<sup>69</sup> Il film viene richiamato da Erminio Risso nella già menzionata prefazione della nuova edizione de *Il Giuoco dell'Oca*. Inoltre, il fatto che nel programma dello spettacolo sia inserito, tra il quadro 20 e il 21, un "intermezzo", fa pensare che la proiezione del film realizzato da Zaffiri potrebbe collocarsi proprio a questa altezza della rappresentazione, con un rimando velato alla pellicola di Clair.

con l'aggiunta però di una colonna sonora che giustappone frammenti musicali di diverse origini, «dalla popular music a opere del repertorio elettronico dello stesso Zaffiri, passando per il Va pensiero di Giuseppe Verdi»:<sup>70</sup> si offre insomma allo spettatore un degno esemplare di *remix culture*, scaturito da quello che Amaducci, molto giustamente, definisce uno «zapping letterario ludico e carnevalesco».<sup>71</sup> Quest'ultimo viene trasposto nel film, almeno all'inizio, tramite un'animazione a *layout*, ossia «una forma di *found footage* che si basa sul ritaglio di immagini statiche provenienti da fonti già esistenti (qui prevalentemente fotografie e fumetti) che vengono dinamizzate in vari modi, mentre nell'ultima parte sono presenti immagini dal vero (riflessi di luce ed elementi acquatici colorati)».<sup>72</sup> Questo strano miscuglio di animazione e astrazione strizza sicuramente l'occhio alle avanguardie storiche, non soltanto cinematografiche:

l'enfasi data alla libertà associativa del testo scritto ha chiare radici dada-futuriste. Più in generale si sentono gli echi di *Ballet Mécanique* (1924) di Fernand Léger [...] soprattutto nell'attenzione dedicata al ritmo delle immagini, al rapporto montaggio sonoro-montaggio visivo. Ma c'è anche molta attenzione alla cultura popolare intesa come un archivio di materiali da usare liberamente [...] *Il giuoco dell'oca* può essere paragonato ad una sorta di *Ballet Mécanique* in chiave Pop-Art.<sup>73</sup>

Andando ad analizzare più da vicino il contenuto di questo cortometraggio, in cui l'ironia e l'intento straniante adoperati da Sanguineti sono in qualche modo preservati intatti, notiamo fin dai primi fotogrammi – un uomo in caduta libera, resa acusticamente da un fischio prolungato [v. fig. 10a e 10b] – che l'idea suggeritaci da Zaffiri riprende il fulcro centrale del *Giuoco*, basato sulla κατάβασις, su un viaggio allegorico e bizzarro, come quello affrontato dalla Alice di Carroll, altro personaggio la cui avventura inizia proprio grazie ad un lungo precipitare. A questa prima immagine, seguono altri ritagli fumettosi, di altre teste incorniciate da lettere e frecce, seguite da un paio di gambe di donna avvolte da collant e da un altro uomo con in mano una pistola: tali indizi ci permettono di individuare l'inizio scelto da Zaffiri per questo suo film nel capitolo CV – a sua volta legato al CII e al CIX. La sequenza successiva è più facilmente determinabile, dal momento che, al contrario della precedente, viene commentata da un *voice over* maschile che, con la stessa modalità utilizzata

---

<sup>70</sup> M. STEFENATTO, *La creatività artistica di Enore Zaffiri*, cit., p. 35.

<sup>71</sup> A. AMADUCCI, *Quattro film sperimentali di Enore Zaffiri*, in *Enore Zaffiri. Saggi e materiali*, cit., p. 112.

<sup>72</sup> Ivi, p. 113.

<sup>73</sup> *Ibidem*.

per le parti recitate dal vivo, si limita a ripetere il testo del romanzo così com'è, apportando pochissimi tagli a quello che risulta essere il capitolo LIV («Però, [...] SI PORTA IL BICCHIERE ALLE LABBRA. Però io le strappo il bicchiere, [...] lì a quella, subito [...]»). Quando si arriva al punto in cui la voce dice «Ho IN MANO UNA CINGHIA...», il commento verbale si interrompe e lascia spazio alla musica di Rufus Thomas,<sup>74</sup> che in qualche modo va ad “ammortizzare” la scena di violenza descritta nel romanzo, qui evidenziata anche dal ritmo concitato con cui si susseguono i *frame* relativi [v. fig. 11a, 11b e 11c]. Il quadro seguente, decisamente più astratto, è invece intervallato dall'alternarsi delle note scanzonate di *Finchley Central* (1969) dei The New Vaudeville Band e del rockabilly *Flip, Flop and Fly* (1969) di Jerry Lee Lewis, che accompagnano alcune figure di arti superiori (per lo più mani e avambracci) che si muovono quasi come se stessero ballando, e sembrerebbero suggerire un possibile collegamento al capitolo XXXVII («Cadono le braccia, in questa pagina qui. Sono molto molli, queste braccia stanche. Ne cadono due, in particolare [...]»). Dopo questo intermezzo musicale, di nuovo un quadro recitato, stavolta da una voce maschile appena accennata – le parole sono sussurrate e spesso le frasi si sovrappongono: è il testo del capitolo LXXVII quello preso come riferimento e alcuni dei vocaboli che lo compongono appaiono direttamente sullo schermo su sfondo nero, come le didascalie di un vecchio film muto [v. fig. 12a],<sup>75</sup> o andando a formare dei veri e propri iconotesti [v. fig. 12b]. Anche il commento musicale, poi, sembra seguire la stessa linea, andando a riprendere con un *Va pensiero* verdiano i numerosi «penso» che scandiscono la pagina sanguinetiana [v. fig. 12c]. L'ultima sequenza del film, infine, a livello sonoro riprende parzialmente quella iniziale ed è costituita da musica originale, mentre a livello visivo vira decisamente verso l'astrazione, rendendo abbastanza incomprensibili alcuni *frame*. Tuttavia, è comunque possibile riconoscervi la rappresentazione del capitolo VI grazie all'inserimento di due numeri precisi, il 23 e il 1962 [v. fig. 13a e 13b], che rimandano senza dubbio al testo: «Sembra Marilyn, quella. È in piscina, seduta per terra. Ma sta per gettarsi in acqua, nuda. C'è un numero 23, sotto. [...] Poi c'è una data, 1962». L'ultima inquadratura, poi, con il primo piano di Marilyn Monroe che si frantuma [v. fig. 13c], conferma ulteriormente l'ipotesi e si ricollega ad un tema molto caro a Zaffiri, ossia l'indagine della dimensione del femminile, «che qui diventa uno spazio liquido, magmatico e astratto, fatto di

<sup>74</sup> Si tratta del brano intitolato *Breakdown (pt. 1)*, quarta traccia dell'album *Did you heard me?* (1971).

<sup>75</sup> Alla cinematografia sembra rimandare anche un fotogramma in cui campeggia, al centro dell'inquadratura, un occhio che presenta una spaccatura all'altezza della pupilla, dalla quale cola un tuorlo di uovo. La citazione indiretta è, com'è ovvio, all'occhio tagliato dal rasoio in *Un chien andalou* di Luis Buñuel (Francia, 1929, B/N, 16 min), che non a caso è uno dei film preferiti di Sanguineti, citato dallo stesso in diverse occasioni (cfr. E. SANGUINETI, *Un poeta al cinema*, a cura di F. Prono e C. Allasia, Bonna, Roma-Acireale 2017).

forme luminose che si muovono lentamente», sancendo «la naturale quanto caotica evoluzione di un discorso audiovisivo che trascina lo spettatore in un mondo senza più gravità dove tutto può succedere, dove il mainstream, la sperimentazione e il pop possono convivere liberamente». <sup>76</sup>

#### 4. Appendice iconografica

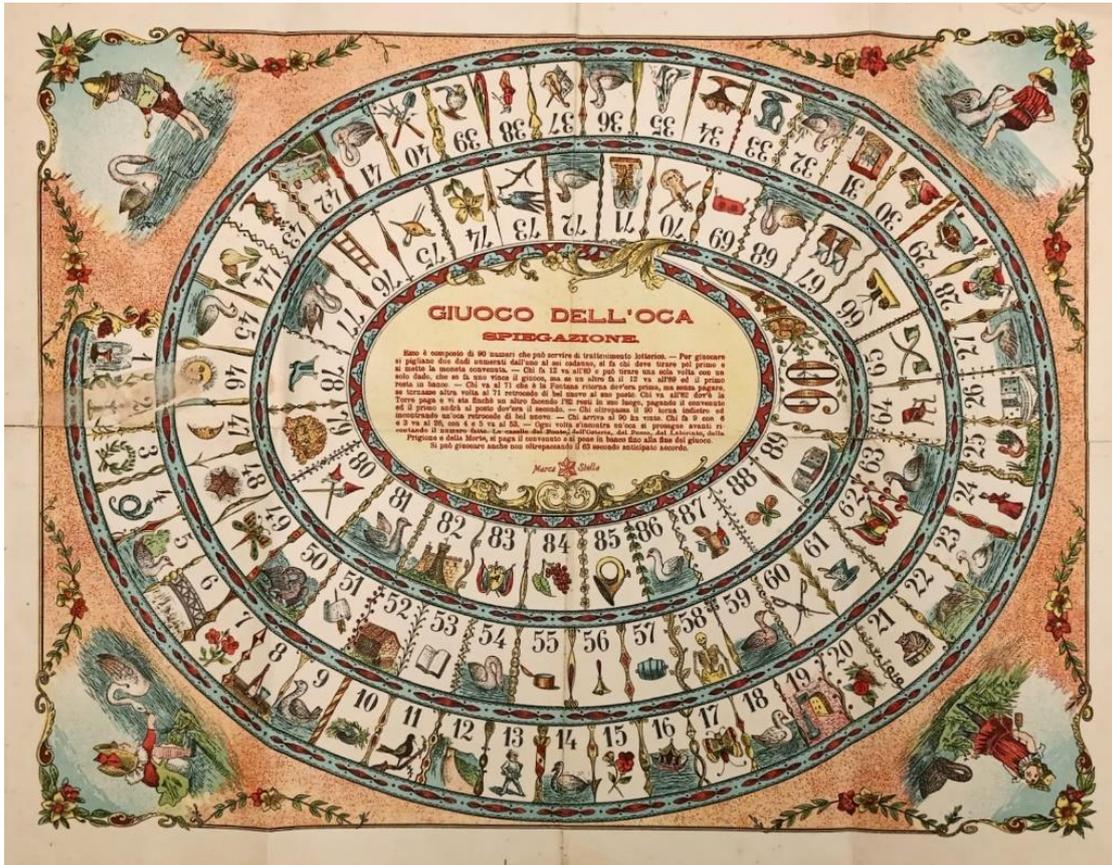


FIG. 1 – RIPRODUZIONE CARTACEA DEL TAVOLIERE DEL GIOCO DELL'OCA EDIZIONI MARCA STELLA

<sup>76</sup> A. AMADUCCI, *Quattro film sperimentali di Enore Zaffiri*, cit., p. 114.



FIG. 2 – BLACK BOX

"0": "Image of myself, at the moment, inside my large coffin.",  
 "35": "Scene of total darkness, the coffin enclosed in darkness",  
 "70": "Voices coming from outside, voices of visitors talking about me, reaching me",  
 "105": "My face turned entirely to one side, visible effort in seeing a visitor through a crack in the wood",  
 "140": "Eye looking through a crack, unable to see anything",  
 "175": "Wooden characters, resembling those in a shooting gallery, inside the coffin",  
 "210": "Characters with only their heads, hanging from the ceiling, moving",  
 "245": "Whole characters, like thick shadows of about 5 cm, lined up with the spine attached to the wall",  
 "280": "Flipping through the characters like pages of a book, touching them",  
 "315": "Tactile recognition of the nearest characters",  
 "350": "a pink girl next to a dancing girl",  
 "385": "the pink girl turns towards me, along with the dancing girl",  
 "420": "The girl tells the little one to go play in the external hallway.",  
 "455": "kid playing in the hallway",  
 "490": "The pink girl is sitting down crying",  
 "525": "Crying, the girl sings a song.",  
 "560": "kid playing with a ball in the external hallway.",  
 "595": "ball hitting against the coffin wall",  
 "630": "little girl screaming",  
 "665": "Rotation of my entire face, looking through the crack.",  
 "700": "View of the little girl, the ball, and the passing visitors.",  
 "735": "Sight of the gardens beyond, with tree-lined paths and pavilions.",  
 "770": "Touch of the wooden little girl and the pink girl with my fingers.",  
 "805": "View of the little girl",  
 "840": "View of a ball",  
 "875": "view of passing visitors",  
 "910": "Glimpse of the gardens beyond, with tree-lined paths and pavilions.",  
 "945": "Touch of the wooden little girl and the pink girl with my fingers.",  
 "980": "Girl crying",  
 "1000": "Immersing in the emotional atmosphere, capturing the essence of the wooden dolls and the unfolding scene"

FIG. 3 – FILE DI TESTO GENERATO DA CHATGPT A PARTIRE DAL PRIMO CAPITOLO DE *IL GIUOCO DELL'OCA*



FIG. 4A E 4B – FRAME DELLA CASELLA 1 DE *IL GIUOCO DELL'OCA* GENERATO DALL'A.I.



FIG. 5 – FRAME DELLA CASELLA 59 DE *IL GIUOCO DELL'OCA* GENERATO DALL'A.I.



FIG. 6 – FRAME DELLA CASELLA 74 DE *IL GIUOCO DELL'OCA* GENERATO DALL'A.I.



FIG. 7A, 7B E 7C– FRAME DELLA CASELLA 111 DE *IL GIUOCO DELL'OCA* GENERATO DALL'A.I.

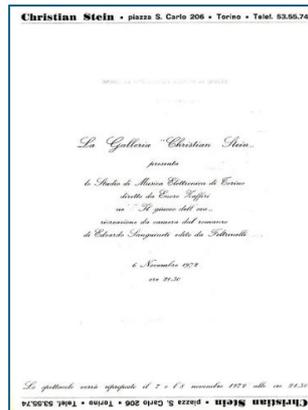


FIG. 8 – LOCANDINA DELLO SPETTACOLO *IL GIUOCO DELL'OCA*

STUDIO DI MUSICA ELETTRONICA DI TORINO																																																																														
« IL GIOCO DELL'OCA »																																																																														
ricreazione da camera dal romanzo di Edoardo Sanguineti.																																																																														
<p>Equipe:</p> <p>Enore Zaffiri Giovanni Scarrino Maurizio Chabot Giorgio Moschetti Lorenzo Ferrero</p> <p>Coreografa e consulente per la regia: Anna Sagna.</p> <p>Con la partecipazione di Giomara Labanca e del Gruppo di Danza Contemporanea di Bella Hutter.</p> <p>Personaggi:</p> <table border="0"> <tr> <td>Lui</td> <td>Genaro Labanca</td> </tr> <tr> <td>secondo Lui</td> <td>Marco Facca</td> </tr> <tr> <td>la ragazza</td> <td>Clara Zaher</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Patrizia Ledes</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Ania Malkowska</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Claudia Serra</td> </tr> <tr> <td>la bambina</td> <td>Carlotta Sagna</td> </tr> <tr> <td>voci</td> <td>Floriana Bossi</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Helen Luke</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Ellen Kappell Porta</td> </tr> <tr> <td>luce</td> <td>SAMES - Torino</td> </tr> </table>		Lui	Genaro Labanca	secondo Lui	Marco Facca	la ragazza	Clara Zaher		Patrizia Ledes		Ania Malkowska		Claudia Serra	la bambina	Carlotta Sagna	voci	Floriana Bossi		Helen Luke		Ellen Kappell Porta	luce	SAMES - Torino																																																							
Lui	Genaro Labanca																																																																													
secondo Lui	Marco Facca																																																																													
la ragazza	Clara Zaher																																																																													
	Patrizia Ledes																																																																													
	Ania Malkowska																																																																													
	Claudia Serra																																																																													
la bambina	Carlotta Sagna																																																																													
voci	Floriana Bossi																																																																													
	Helen Luke																																																																													
	Ellen Kappell Porta																																																																													
luce	SAMES - Torino																																																																													
		<p>« Il gioco dell'oca » ricreazione da camera dal romanzo di Edoardo Sanguineti.</p> <p>Prólogo:</p> <table border="0"> <tr> <td>1) Ci sono io per intanto</td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>2) Je préfère d'autres jeux</td> <td>XXVII</td> </tr> <tr> <td>3) E' una grossa cassa di legno grezzo</td> <td>V</td> </tr> <tr> <td>4) Sto precipitando</td> <td>CIV</td> </tr> <tr> <td>5) Mi vento un pa' de Mandrake</td> <td>LXXX</td> </tr> <tr> <td>6) Le pnestro gambie corrono sotto il parallelepipedo</td> <td>XXXVIII</td> </tr> <tr> <td>7) Zac, zac, zac.</td> <td>LXXX</td> </tr> <tr> <td>8) E' una di quelle che si vedono in certi calendari</td> <td>XXXII</td> </tr> <tr> <td>9) Li chiamano per nome i morti</td> <td>VI</td> </tr> <tr> <td>10) Temporaneamente, rimosso.</td> <td>XI</td> </tr> <tr> <td>11) Si deve pensare che si vede quello che non si deve vedere</td> <td>III</td> </tr> <tr> <td>12) Io sono una macchina grande</td> <td>CVII</td> </tr> <tr> <td>13) Coca-Cola II</td> <td>LXII-LXV</td> </tr> <tr> <td>14) CHE GUSTO O CHE [...]</td> <td>XXX</td> </tr> <tr> <td>15) Escono da una sfera azzurra</td> <td>XXVIII</td> </tr> <tr> <td>16) Peno</td> <td>LIV</td> </tr> <tr> <td>17) Coca-Cola II'</td> <td>LXVII-LXXII</td> </tr> <tr> <td>18) Li nel labirinto</td> <td>XLIII-IV</td> </tr> <tr> <td>19) Manovro, di lì, un mio riflettore verde</td> <td>XXXIX</td> </tr> <tr> <td>20) Mi faccio il mio monumentino</td> <td>XLII</td> </tr> </table> <p>INTERMEZZO</p> <table border="0"> <tr> <td>21) Cadono le braccia in questa pagina qui</td> <td>XXXVII</td> </tr> <tr> <td>22) Le bolle scendono adagio</td> <td>LXXII</td> </tr> <tr> <td>23) Uccidetemi subito!</td> <td>XLVII</td> </tr> <tr> <td>24) Sono uno 007</td> <td>LXXXVI</td> </tr> <tr> <td>25) Vieni avanti, caro</td> <td>LII</td> </tr> <tr> <td>26) C'è il parallelepipedo sfianato</td> <td>XLI</td> </tr> <tr> <td>27) Si balla</td> <td>XXXVIII</td> </tr> <tr> <td>28) Zompo dentro con te</td> <td>CVI</td> </tr> <tr> <td>29) Quelli che stanno leggendo i giornali</td> <td>XLV</td> </tr> <tr> <td>30) Carnevale d'inverno</td> <td>LIX</td> </tr> <tr> <td>31) Love me, Greg</td> <td>CI</td> </tr> <tr> <td>32) Salgono e scendono così i fiumi</td> <td>XV</td> </tr> <tr> <td>33) Ci arrivi soltanto se ci conti</td> <td>LXXXIII</td> </tr> <tr> <td>34) Dentro il pezzo, nella casa XXXX</td> <td>XXX</td> </tr> <tr> <td>35) Io ti vedo, tu mi vedi</td> <td>LXXXVIII</td> </tr> <tr> <td>36) La cosa si è mossa</td> <td>XIII</td> </tr> <tr> <td>37) Penso</td> <td>LXXXVII</td> </tr> <tr> <td>38) Ma puzza, quella</td> <td>LVII</td> </tr> </table> <p>NOTA: I numeri romani fanno riferimento al libro.</p>	1) Ci sono io per intanto	X	2) Je préfère d'autres jeux	XXVII	3) E' una grossa cassa di legno grezzo	V	4) Sto precipitando	CIV	5) Mi vento un pa' de Mandrake	LXXX	6) Le pnestro gambie corrono sotto il parallelepipedo	XXXVIII	7) Zac, zac, zac.	LXXX	8) E' una di quelle che si vedono in certi calendari	XXXII	9) Li chiamano per nome i morti	VI	10) Temporaneamente, rimosso.	XI	11) Si deve pensare che si vede quello che non si deve vedere	III	12) Io sono una macchina grande	CVII	13) Coca-Cola II	LXII-LXV	14) CHE GUSTO O CHE [...]	XXX	15) Escono da una sfera azzurra	XXVIII	16) Peno	LIV	17) Coca-Cola II'	LXVII-LXXII	18) Li nel labirinto	XLIII-IV	19) Manovro, di lì, un mio riflettore verde	XXXIX	20) Mi faccio il mio monumentino	XLII	21) Cadono le braccia in questa pagina qui	XXXVII	22) Le bolle scendono adagio	LXXII	23) Uccidetemi subito!	XLVII	24) Sono uno 007	LXXXVI	25) Vieni avanti, caro	LII	26) C'è il parallelepipedo sfianato	XLI	27) Si balla	XXXVIII	28) Zompo dentro con te	CVI	29) Quelli che stanno leggendo i giornali	XLV	30) Carnevale d'inverno	LIX	31) Love me, Greg	CI	32) Salgono e scendono così i fiumi	XV	33) Ci arrivi soltanto se ci conti	LXXXIII	34) Dentro il pezzo, nella casa XXXX	XXX	35) Io ti vedo, tu mi vedi	LXXXVIII	36) La cosa si è mossa	XIII	37) Penso	LXXXVII	38) Ma puzza, quella	LVII
1) Ci sono io per intanto	X																																																																													
2) Je préfère d'autres jeux	XXVII																																																																													
3) E' una grossa cassa di legno grezzo	V																																																																													
4) Sto precipitando	CIV																																																																													
5) Mi vento un pa' de Mandrake	LXXX																																																																													
6) Le pnestro gambie corrono sotto il parallelepipedo	XXXVIII																																																																													
7) Zac, zac, zac.	LXXX																																																																													
8) E' una di quelle che si vedono in certi calendari	XXXII																																																																													
9) Li chiamano per nome i morti	VI																																																																													
10) Temporaneamente, rimosso.	XI																																																																													
11) Si deve pensare che si vede quello che non si deve vedere	III																																																																													
12) Io sono una macchina grande	CVII																																																																													
13) Coca-Cola II	LXII-LXV																																																																													
14) CHE GUSTO O CHE [...]	XXX																																																																													
15) Escono da una sfera azzurra	XXVIII																																																																													
16) Peno	LIV																																																																													
17) Coca-Cola II'	LXVII-LXXII																																																																													
18) Li nel labirinto	XLIII-IV																																																																													
19) Manovro, di lì, un mio riflettore verde	XXXIX																																																																													
20) Mi faccio il mio monumentino	XLII																																																																													
21) Cadono le braccia in questa pagina qui	XXXVII																																																																													
22) Le bolle scendono adagio	LXXII																																																																													
23) Uccidetemi subito!	XLVII																																																																													
24) Sono uno 007	LXXXVI																																																																													
25) Vieni avanti, caro	LII																																																																													
26) C'è il parallelepipedo sfianato	XLI																																																																													
27) Si balla	XXXVIII																																																																													
28) Zompo dentro con te	CVI																																																																													
29) Quelli che stanno leggendo i giornali	XLV																																																																													
30) Carnevale d'inverno	LIX																																																																													
31) Love me, Greg	CI																																																																													
32) Salgono e scendono così i fiumi	XV																																																																													
33) Ci arrivi soltanto se ci conti	LXXXIII																																																																													
34) Dentro il pezzo, nella casa XXXX	XXX																																																																													
35) Io ti vedo, tu mi vedi	LXXXVIII																																																																													
36) La cosa si è mossa	XIII																																																																													
37) Penso	LXXXVII																																																																													
38) Ma puzza, quella	LVII																																																																													

FIG. 9 – PROGRAMMA COMPLETO DELLO SPETTACOLO *IL GIOCO DELL'OCA*



FIG. 10A E 10B – FRAME TRATTI DAL CORTOMETRAGGIO *IL GIOCO DELL'OCA*



FIG. 11A, 11B E 11C – FRAME TRATTI DAL CORTOMETRAGGIO *IL GIOCO DELL'OCA*



FIG. 12A, 12B E 12C – FRAME TRATTI DAL CORTOMETRAGGIO *IL GIOCO DELL'OCA*



FIG. 13A, 13B E 13C – FRAME TRATTI DAL CORTOMETRAGGIO *IL GIOCO DELL'OCA*