

# Sephirot – Il Gioco: passaggio tra rappresentazione e simulazione

Alessandro Anglani

## **Abstract**

Partendo dalla teoria dell'homo ludens di Huizinga, il caso di studio che propongo è *SEPHIROT-IL GIOCO@*, metodo di creazione di performance interattive da me creato nel 2018 dopo un attento studio delle strutture narrative ipertestuali. Il progetto nasce per valorizzare la presenza del pubblico in sala in quanto "co-creatore" dell'opera, permettendo l'applicazione delle più recenti tecnologie di AR e VR su strutture testuali algoritmiche anche tramite online streaming. La mia intenzione è quella di ribaltare la struttura dello spettacolo tradizionale e permettere al pubblico di cambiarne la forma attivamente. La correlazione tra teatro e gioco non è nuova, ma sono evidenti le resistenze di alcune visioni che vorrebbero che to play e recitare fossero due compartimenti stagni. Da queste riflessioni nasce la necessità di creare performance interattive strutturate secondo principi di interattività, ipermedialità, ipertestualità e proceduralità.

Based on Huizinga's theory of Homo Ludens, the case study I propose is *SEPHIROT - THE GAME@*, a method of creation for interactive performances I created in 2018, after a careful study of hypertextual narrative structures. The project is born to enhance the role of the audience as a "co-creator" of the show, making the use of recent technologies such as VR and AR on algorithmic textual structures possible, even through online streaming. My goal is to overturn the traditional composition of a performance, giving the audience a chance to actively change its form. The connection between theatre and games is not new, but there is still some reticence. The necessity to create interactive performances based on interactivity, hypermediality, hypertextuality and procedurality was born from these premises.

## **Parole chiave/Key Words**

*Gioco, interattività, ipermedialità, ipertestualità, proceduralità.*

*Game, interactivity, hypermediality, hypertextuality, procedurality.*

## La premessa

### *Gioco*

L'individuo contemporaneo, liberatosi progressivamente dai legami restringenti e confinati imposti dai contesti pratici quotidiani grazie ai media di massa, seleziona e ricerca, senza accontentarsi del mondo circostante, nuovi network sociali e d'interesse. Il sociologo e filosofo tedesco Georg Simmel ci offre l'impianto analitico dell'esperienza dell'individuo metropolitano alla soglia del XX secolo: colui che non trova interesse e passione per niente, assuefatto alla smoderatezza nei piaceri, perché il proprio sistema nervoso risulta talmente sollecitato con costanza da stimoli così forti, che questi alla fine smettono di reagire<sup>1</sup>. L'iperindividualizzazione del consumo, che i media hanno coltivato e il digitale ha supportato, si sedimenta con successo all'interno del mutamento sociale dell'uomo "blasé" simmeliano. È opportuno quindi collocarla nel contesto della necessità umana di sopperire alla mancanza quotidiana di solidarietà ed appartenenza sociale. Nel repertorio sociale contemporaneo risiedono scelte e strategie relazionali che si basano sull'individualismo in rete che favorisce l'approvazione del sé nelle proprie dinamiche. Le reti telematiche, a partire dalla creazione di "ARPANET" del 1967 e definitivamente dal sistema "Internet" del 1982, si pongono come substrato radicalmente nuovo per l'attivazione di rapporti sociali da parte dell'individuo. Sono supporti alla socialità reticolare, che facilitano lo strutturarsi di comunità personalizzate, comunità *network*, in cui i criteri di adesione e di appartenenza non sono più oggettivati, "super-individuali", ma sono semplicemente condivisi tra i vari membri, definiti e rinegoziati dalle scelte dei singoli attori sociali. Le comunità nel frattempo non si sono né perse né salvate per via dell'intervento della tecnologia, come pretendevano alcune cupe visioni di speculazione teorica, in cui una frettolosa concezione del cambiamento in termini di progetto tecnologico comportava, da una parte, la rincorsa alla perduta "Età dell'oro" dei legami organici comunitari e, dall'altra, gli scenari di una socialità casuale e di un abbandono dell'interazione faccia a faccia in contesti reali. I nuovi "individui-liquidi", per citare Bauman<sup>2</sup>, accantonano per un lasso di tem-

---

<sup>1</sup> G. Simmel, *La metropoli e la vita dello spirito* [1903], Armando Edizioni, Roma 1996.

<sup>2</sup> La "modernità liquida", secondo Bauman, è caratterizzata dall'aver come unica costante il cambiamento e come unica certezza l'incertezza. Cfr. Z. Bauman, *Modernità Liquida* [1999], Laterza, Roma-Bari 2011.

po le differenze, condividono un'esperienza e tornano a perdersi nella folla da cui erano emersi poche ore prima. Comunità ad orologeria, effimere e transitorie, ma in grado di strutturare relazioni significative dal punto di vista dei singoli individui. Non è casuale che la scrittura collaborativa e il gioco di ruolo si pongano proprio in questo periodo storico come espedienti prosociali e formativi, rifugio dal ginepraio commerciale ipertargettizzato che le piattaforme di connessione digitali ci offrono.

Dove si posiziona il teatro in questo contesto socio-economico? La scena teatrale per secoli ha affascinato per la sua natura unica e irripetibile, non tanto per la sua finalità spettacolare quanto per l'esperienza sociale e sensoriale che sembrava poter offrire. Come quando si va ad un concerto, o allo stadio. O quando si fa un gioco di società. Sia che si ritenga l'uomo del VI secolo a.C. simile o dissimile dal contemporaneo, la ricerca di questa radice ha portato gli antropologi del XX secolo a numerose teorie in merito. Tra tutte, rimarchevole è l'analisi di Johan Huizinga, che nel 1938 ha pubblicato il celebre saggio *Homo Ludens*. Secondo la sua visione sociologica e antropologica, il gioco è il fondamento dell'organizzazione sociale: l'uomo non si è evoluto dalla sua forma *Sapiens*, ma ha convertito la propria necessità ludica preculturale in fondamento della propria cultura. Nel 1976 Constant Nieuwenhuys, figura di spicco dei situazionisti, dirà a riguardo:

L'Homo Ludens vorrà lui stesso trasformare e ricreare questo ambiente e questo mondo secondo i suoi bisogni. L'esplorazione e la creazione dell'ambiente verranno allora a coincidere perché l'Homo Ludens, creando il suo territorio da esplorare, si occuperà di esplorare la propria creazione.<sup>3</sup>

La correlazione tra teatro e gioco non è nuova, ma ancora sono evidenti le resistenze di alcune visioni che vorrebbero che *to play* e recitare fossero due compartimenti stagni. Però il principio che spinge un bambino a giocare, non per imitare gli adulti, ma per interpretare il mondo, per entrarvi a farne parte, per distanziarlo da sé e comprenderlo, non è lo stesso che ci spinge ad assistere a qualsiasi genere di storia? Secondo questa teoria risulta evidente quindi che la società contemporanea abbia stabilito tutte le fondamentali regole dei rapporti, del lavoro e delle leggi su concetti facilmente riconducibili alla ludologia (ad esempio il processo di gamification aziendale, o i serious games a sfondo formati-

---

<sup>3</sup> F. Careri, *Constant: New Babylon, una città mondiale*, collana Universale di Architettura, Torino 2001, p. 36.

vo). A partire da queste teorie, si è iniziata a delineare una nuova concezione dello spettacolo dal vivo, di prossimità o da remoto, che rifiuta ogni espressione che non diverta il pubblico, nell'accezione originale di volgere altrove, in direzione opposta, deviare, distogliere, distrarre l'animo da cure e pensieri molesti, ponendo in prima linea il concetto di liveness come possibilità di interazione del pubblico con l'opera. Tutte queste forme innovative prevedono il rifiuto dello spazio canonico della scena come differente rispetto a quello che lo circonda, già previsto dai teorici del teatro Artaud e Grotowski, e fulcro delle nuove esperienze immersive. Alcune esplorano una rivisitazione della figura del regista nella sua concezione di ruolo presente nel momento creativo ma assente nel momento dell'esecuzione, proponendo nuovi collegamenti collaborativi. Tutte queste proposizioni si basano sul concetto (esplicitato o meno) che il gioco sia una forma sostitutiva del teatro, o perlomeno che si tratti della stessa cosa, in quanto se ne condivide l'origine.

### *Interattività e ipertesto*

L'attitudine dell'uomo contemporaneo, consolidata tramite lo sviluppo di sistemi digitali, è predisposta all'esplorazione e all'interazione con un medium per il raggiungimento rapido delle informazioni a lui necessarie. Questa selezione delle informazioni strettamente necessarie all'interno di un'opera ha portato letterati e ingegneri a una ricerca approfondita su nuove tecniche narrative, riprendendo forme di produzione letteraria antiche quali la lettura combinatoria. L'idea del linguaggio come macchina combinatoria, capace di produrre un'infinità di parole e testi, non è nuova. Già nel tardo '700 Wilhelm von Humboldt (1767-1835), linguista tedesco, affermava che una lingua «fa uso infinito di mezzi finiti»<sup>4</sup>. Il linguaggio stesso, dunque, può essere considerato come un gioco combinatorio dei fonemi di cui si costituisce. Nella letteratura, il concetto di combinatorietà è strettamente legato a quello della sua struttura: non per niente in ogni settore dell'attività artistica (letteratura, arti visive, cinema, teatro, musica, ecc.) la struttura di un'opera, cioè il modo in cui le sue diverse parti sono combinate, riveste un'importanza significativa per la sua efficacia espressiva. Questa *techne* applicata all'arte letteraria ha raggiunto un traguardo importante quando nel 1965 il sociologo Ted

---

<sup>4</sup> W. von Humboldt, *La diversità delle lingue* [1830-1835], Laterza, Roma-Bari 2000, pp. 78-79.

Nelson ha coniato il termine *hypertext* (ipertesto), da allora fondamento di qualsiasi sistema di scrittura non lineare utilizzata in ambito informatico. La letteratura interattiva quindi, sviluppatasi principalmente nell'ambito della narrativa non lineare, ovvero che non prevede un solo percorso da parte del lettore all'interno del racconto, ha fin da subito offerto finali multipli per aumentare l'effetto drammatico delle scelte morali al suo interno. I lettori, infatti, tramite scelte preposte nel testo, hanno il controllo dello svolgimento della storia, scegliendo quale ramo della trama seguire.

Il caso di studio che riporterò in queste pagine, *SEPHIROT - IL GIOCO*<sup>®</sup>, è un sistema di creazione di *hyperdramaturgies* (dramaturgie ipertestuali) che si colloca nella ricerca della letteratura interattiva inserita in un contesto performativo, generando quindi uno spettacolo interattivo in cui le azioni compiute dai performer e dal pubblico spostano la narrazione verso una zona o l'altra prevista dal copione. La tipologia di interazione che *SEPHIROT* incoraggia si basa sul sistema dei *ludi* degli anfiteatri romani: nell'arena sta avvenendo uno spettacolo che continua fino ad un momento topico, la sconfitta a duello di uno dei gladiatori e la conseguente decisione sul suo destino. È il pubblico ad acclamare affinché a un gladiatore venga risparmiata la vita o meno, ma non interagisce direttamente con i combattenti, che in quel momento non possono essere i responsabili di una decisione così importante per l'intero evento; ci si deve rivolgere all'imperatore, che se convinto dal calore della platea, con un suo gesto deciderà le sorti del gioco.

### *Proceduralità*

Il problema sollevato dalla complessità "invisibile" di un ipertesto performativo, che nel momento in cui si dipana non viene percepito come multilineare, bensì come unitario, ha nell'esplorazione della *liveness* dell'evento una soluzione dimostrativa. Se per *liveness* intendiamo il suo significato strettamente informatico (nel calcolo simultaneo), essa rappresenta un insieme di proprietà di due sistemi concorrenti, che richiedono che un sistema progredisca nonostante il fatto che i suoi componenti in esecuzione simultanea possano dover "alternarsi" in sezioni critiche, perché per sua natura il processo non può essere eseguito contemporaneamente dalle sue parti. In poche parole, trattasi dell'affidabilità di un sistema nel portare avanti un processo, senza blocchi nel passare da un componente

all'altro. Il rapporto di fiducia della condivisione del tempo tra la narrazione e il pubblico non può essere mai tradito, quando parliamo di liveness, sia che si tratti di performance in prossimità o remoto. Il tempo è un elemento fondamentale per i processi cognitivi. Un numero crescente di prove scientifiche evidenzia il contributo di molte diverse regioni del cervello ai calcoli temporali, ma i meccanismi neuronali alla base della nostra capacità di percepire il tempo rimangono in gran parte sconosciuti<sup>5</sup>. Il tempo e la coscienza sono diventati intrinsecamente connessi con lo sviluppo di una nuova area di ricerca sul concetto di cronestesia, ovvero la "consapevolezza del tempo soggettivo"<sup>6</sup>. Lo psicologo Tulving si riferisce alla cronestesia come a una forma di coscienza che consente a qualcuno di pensare al tempo soggettivo in cui vive. Questa funzione aiuta l'individuo a "viaggiare mentalmente" nel suo tempo: la cronestesia è strettamente legata ad alcune funzioni neurocognitive come il ricordo, pensando al passato e la pianificazione, pensando al futuro, seguendo una linea temporale bidimensionale. Secondo Elam<sup>7</sup>, in uno spettacolo teatrale il tempo è dato da una complessa successione di stati che si intrecciano secondo quattro livelli: il "tempo della performance", che noi generalmente chiamiamo durata, il "tempo dell'intreccio", l'ordine in cui gli avvenimenti del dramma vengono raccontati o mostrati allo spettatore, il "tempo cronologico", la vera sequenza temporale che lo spettatore può ricostruire indipendentemente dal modo in cui gli avvenimenti vengono mostrati, il "tempo storico", lo sfondo complessivo della rappresentazione che permette di trasformare simbolicamente le scansioni temporali della performance in tempi narrativi. Questi piani temporali, così interconnessi tra loro, sono assimilabili in un unico macro-tempo, il "tempo presente del gioco", che ha una importante storia all'interno dei *media studies* e della ludologia. Se la cronestesia consente di viaggiare secondo la linea temporale, la concezione liveness permette di percepire la connessione tra i vari piani temporali che coesistono in un gioco, rivelando quindi una stretta correlazione con principi di interattività, ipermedialità, ipertestualità e proceduralità.

---

<sup>5</sup> H. Merchant, D.L. Harrington, W.H. Meck, *Neural basis of the perception and estimation of time*, in «Annual review of neuroscience», vol. 36, 2013, pp. 313-336.

<sup>6</sup> E. Tulving, *Chronesthesia: Conscious awareness of subjective time*, in D.T. Stuss, R.T. Knight (a cura di), *Principles of frontal lobe function*, Oxford University Press, Oxford 2002, pp. 311-325.

<sup>7</sup> K.D. Elam, *Semiotica del teatro*, il Mulino, Bologna 1988.

In *SEPHIROT - IL GIOCO©*, il punto focale è il regista, qui più correttamente definito “Direttore”, che funge da catalizzatore tra la competizione dei performer (che si sfidano per far proseguire la storia verso il loro obiettivo; ad esempio, per Romeo, trovare il vero amore) e il desiderio del pubblico (che assiste uno o più Protagonisti, per seguire la storia a cui è più interessato). Il Direttore, oltre ad aver elaborato la performance in fase creativa, la segue in fase performativa, moderandone i partecipanti e arbitrando le competizioni. Egli è il “guardiano del tempo”, personaggio metateatrale che connette la cronestesia del pubblico alla liveness del racconto. L’interazione si manifesta tramite la proceduralità prevista dal sistema narrativo: il pubblico incontrerà in prima battuta il Direttore, che spiegherà le dinamiche di gioco, con particolare attenzione ai momenti in cui è richiesto l’intervento dei Non Protagonisti. Ogni persona viene munita di una Scheda Non Protagonista che indicherà il nome delle Scene con le possibili modalità di interazione: si spazia dal semplice pronunciare il nome del protagonista, all’alzata di mano, a vere e proprie azioni fisiche coerenti al contesto dell’ambientazione, o che emulano le azioni dei performer, giocando con o al loro posto. In *SEPHIROT - IL GIOCO©*, la procedura in fase di scrittura prevede la categorizzazione delle scene da parte dell’autore: esse sono “Narrative” se svolgono una funzione narrativa, “Bivio” o “Gioco” se è prevista l’interazione del pubblico al loro interno. Tra le due, la distinzione è essenzialmente per la tipologia di scelta: nella prima la scelta è esplicita, mentre nella seconda è implicita e al contempo si sviluppa un’azione drammatica.

### *Scene Narrative*

Generalmente raccontiamo e consumiamo le storie in modo monolineare e unidirezionale, a prescindere dall’organizzazione del genere narrativo, in un’unica soluzione (come il romanzo o il film classico) o frammentata (la serialità). Non è difficile immaginare che da uno stesso evento iniziale si possano sviluppare sequenze multiple di eventi e realizzare quindi storie con esiti diversi. In questo caso l’avanzamento, la direzione, è sempre costante. Multilineare ma unidirezionale. Quando la sequenza di eventi può essere navigata in modo non gerarchico, la narrazione può seguire percorsi diversi, implementando un modello ipertestuale, vale a dire una raccolta di documenti (“nodi” o “unità”) contenenti collegamenti incrociati (“link”) che permettono al lettore di muoversi da

un'unità all'altra<sup>8</sup>. Con unità s'intendono gli elementi che risultano da una partizione della storia in modo logico, prescindendo dalla modalità in cui sono descritti. Nella storia delle norme che regolano una buona narrazione in senso lineare, fin dall'oratoria classica, la creazione di un racconto prevede la corretta disposizione dei contenuti. Vale a dire che tutte le sequenze di eventi che compongono la storia devono essere organizzate in un ordine efficace di unità. Nel modello più tradizionale di narrativa, le unità possono essere collegate tra di loro secondo un criterio di precondizioni ed effetti. La successione ordinata di azioni, che causano effetti che sono il punto di partenza per ulteriori azioni, è una delle caratteristiche della narratività. Noi stessi comprendiamo il significato delle azioni, incorporandole in strutture narrative<sup>9</sup>. In aiuto a queste nuove necessità formali, si è inserita l'alternativa di una *loose narrative* (narrativa sciolta), dove non ci si affida alla norma per cui gli effetti di un'unità debbano essere le precondizioni dell'altra, ma viene data a queste relazioni un carattere meno stringente, in modo da includere associazioni che riguardino lo stato degli agenti, l'organizzazione degli argomenti, le emozioni, abbracciando gli sviluppi postdrammatici più recenti. Le divisioni sopra accennate si basano sull'effettivo atteggiamento cognitivo dell'essere umano, che tende a comprendere gli eventi come finiti e a sé stanti. I sistemi di *interactive storytelling* devono definire sia i criteri che individuano le unità sia il modo in cui possono essere sequenziate.

### *Scene Interattive (Bivio e Gioco)*

Nella narrazione, gli agenti agiscono affinché il pubblico si interessi alle loro sorti. In ogni sua forma, le azioni svolte nel racconto non servono solo a fornire informazioni sull'evoluzione della storia: il loro obiettivo finale è costruire la partecipazione emotiva del pubblico. Uno dei principali modi per ottenerla è creare personaggi con i quali il pubblico possa instaurare qualche sorta di legame. Nell'ambito dell'*interactive storytelling* questa partecipazione emotiva deve rientrare nelle capacità computazionali del sistema, e questa

---

<sup>8</sup> Con l'inserimento di contenuti di media differenti (multimedia) all'interno di un ipertesto, si è cominciato a utilizzare il termine ipermedia, per evidenziare che il sistema non è composto di solo testo. La combinazione di fonti informative dalla natura molteplice (testo, immagine, audio, ecc.) permette ai singoli di elaborare, attraverso l'ipermedia, nuova informazione.

<sup>9</sup> M. Mateas, P. Sengers, *Narrative Intelligence*, AAAI Press, Cape Cod 1999.



si esprime particolarmente durante l'azione, elemento fondamentale della progressione narrativa in un'opera drammatica<sup>10</sup>. La partecipazione è organizzata secondo una logica di causa ed effetto, per cui bisogna che dia l'impressione di essere ragione per l'azione successiva. È motivata dall'obiettivo, e la conseguente deliberazione, di un personaggio, e ciò deve apparire in modo intelligibile per il pubblico nello svolgimento della narrazione. Fa parte di un comportamento del personaggio che ha un certo grado di unità e interezza, e le diverse azioni che esso compie devono poter essere ricondotte alle caratteristiche che lo definiscono. Inoltre, essa definisce la funzione del personaggio nella trama, quindi i personaggi sono rappresentati dalle loro azioni e non ci sono altri modi per manifestarli al pubblico: i personaggi sono ciò che fanno. Anche l'azione del pubblico nel contesto performativo diventa drammatica, e sarebbe un errore considerarla altrimenti.

### *Performance e direzione*

L'arte contemporanea, fin dai suoi inizi attorno agli anni '50, si è caratterizzata dall'incredibile mutevolezza degli stili e dalle radicali differenze estetico-filosofiche. Nonostante il fatto che i confini siano ancora troppo sottili per una definizione, si sono affermate due forme essenziali, simbolo delle nuove espressioni artistiche, in particolare per la Media Art: la "installazione" anima del concetto di spazio<sup>11</sup>, la "performance" vessillo del concetto di tempo<sup>12</sup>. Se per la prima il soggetto principale è il fruitore nell'ambiente nel quale l'opera è integrata, per la seconda il soggetto è il momento in cui si sviluppa, compresa l'azione scenica priva di matrice, in rapporto a chi ne potrà godere<sup>13</sup>.

---

<sup>10</sup> Nello slittamento progressivo dalla forma classica alle forme postmoderne di racconto, va rilevata la centralità dello spettatore (cfr. Denunzio 2004), la cui intelligenza – progressivamente nutrita e stimolata dal confronto con storie di complessità aumentata – è fondamentale perché lo storytelling interattivo possa diventare una delle forme più praticate nel moderno *mediascape*. Un esempio di questa sfida concettuale continua tra testo mediale, autori e spettatori sono i *puzzle film* (su cui si vedano i lavori di Warren Buckland).

<sup>11</sup> Cfr. H.M. Davies, R.J. Onorato, *Blurring the boundaries*, Museum of Contemporary Art, San Diego 1997; C. Bishop, *Installation Art*, Tate Publishing, London 2005; V. van Saaze, *Installation Art and the Museum*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2013; A.R. Petersen, *Installation Art between Image and Stage*, Museum Tusulanum Press, Copenhagen 2015.

<sup>12</sup> Cfr. J. Harvie, *Fair Play: Art, Performance and Neoliberalism*, Palgrave Macmillan, London 2013; A. Bryzgel, *Performance Art in Eastern Europe since 1960*, Manchester Univ Press, Manchester 2017; B. Ferdman, *Off Sites: Contemporary Performance beyond Site-Specific*, Southern Illinois University Press, Carbondale 2018.

<sup>13</sup> Cfr. R. Schechner, *Over Under and Around: Essays on Performance and Culture*, Seagull books, Calcutta-New Delhi 2004; P. Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, London 2008; J. Higgins, *Teaching Critical Performance theory: in today's theater classroom, studio, and communities*, Routledge, London 2020.

Sulla base di queste considerazioni, ogni ruolo coinvolto nel processo artistico si trova a doversi confrontare con la necessità di condivisione dello spazio/tempo con i fruitori dell'opera stessa. Nell'ambito del teatro, i tentativi di rivoluzione della figura registica, già avviati da Artaud, Grotowski e Kantor, hanno cercato di smuovere la sua natura solo presente nel momento creativo e assente in quello performativo. La direzione teatrale, per questi maestri, può avere molte caratteristiche comuni al mondo della musica, e se ne possono facilmente individuare le analogie<sup>14</sup>. L'orchestra è composta da musicisti (attori), che hanno studiato uno spartito (copione), che hanno sviscerato in sede di prova con il proprio direttore (regista). Tuttavia, l'ensemble necessita della presenza di un direttore d'orchestra durante la propria esibizione. Se non fosse presente, non convergerebbero in un'unica direzione efficace. Ecco quindi il Direttore: è presente, rassicura e guida, suggerisce dinamica e ritmo, e può sbagliare. L'incertezza genera paura. E dunque genera vita. In *SEPHIROT - IL GIOCO*<sup>®</sup> il suo ruolo sarà quello di "tramite" tra i performer e il pubblico, scandendo i ritmi delle interazioni e arbitrando la partita tramite gesti codificati, un linguaggio chiaro per comunicare con i performer, mentre potrà usare la parola per comunicare con il pubblico.

### *Liveness*

Dunque, l'azione del pubblico è un elemento ineludibile in un racconto interattivo, che nella sua forma performativa deve sottostare al concetto di *liveness* per poter essere percepito come tale. L'attuale sviluppo di questa tendenza ricade particolarmente nel gioco di ruolo dal vivo e immersivo, in cui facciamo esperienza della storia utilizzando direttamente il nostro corpo nello spazio virtuale. Rimane anche qui fondamentale che i partecipanti abbiano cognizione dell'azione che svolgono e dei risultati ottenuti nel corso degli eventi, vale a dire che bisogna che siano messi nelle condizioni di poter apprezzare le conseguenze di un'azione eseguita in quanto frutto della propria deliberazione. L'*interactive storytelling* in sistemi narrativi, non solo appartenenti all'ambito del gioco di ruolo, basati su AR e VR, è ampiamente trattato nella letteratura

---

<sup>14</sup> Cfr. R. Alonge, *La regia teatrale. Specchio delle brame della modernità*, Ed. di Pagina, Bari, 2007; G. Zanlonghi, *La regia teatrale nel secondo Novecento. Utopie, forme e pratiche*, Carocci, Roma, 2009; U. Artioli, *Il teatro di regia. Genesi ed evoluzione*, Carocci, Roma 2018.

mediologica, che ha ricercato molteplici possibili configurazioni del rapporto tra dispositivi, corpo percipiente, spazio fisico e spazio narrativo<sup>15</sup>. Mediante la deliberazione dell'azione e l'apprezzamento degli effetti, il pubblico esercita uno degli elementi più rilevanti nell'*interactive storytelling*, e anche uno dei più dibattuti: il senso di controllo. Esso permette al pubblico di partecipare al racconto in qualità di agente. Vale a dire che non basta aver la possibilità di agire, ma bisogna che si percepisca il potere che si esercita nel corso degli eventi. Come affrontato precedentemente, gli agenti, i comportamenti, le azioni e le unità non hanno senso se non stimolano la partecipazione emotiva del pubblico. Con la regola che risale alla Grecia classica – percepire l'emozione in altri suscita emozioni in noi stessi –, si intende che la rappresentazione di emozioni mediante agenti diventa un modo principale di provarle nel pubblico. In altre parole, si assume che il pubblico provi, almeno in parte, le emozioni che attribuisce ai personaggi, in maniera vicaria rispetto ad essi. Questa assunzione, per quanto semplice, poggia su un presupposto non banale: che il pubblico sia in grado di attribuire emozioni ai personaggi non solo sulla base di ciò che essi esprimono in maniera percepibile (voce, postura, espressione), ma soprattutto sulla base delle motivazioni che li muovono. L'aspetto emotivo della storia, quindi, non fa che enfatizzare l'importanza della consequenzialità delle azioni dei personaggi rispetto ai loro obiettivi. Giovannelli<sup>16</sup>, aderendo a una tradizione di lungo corso nell'estetica dei media indagata anche da Carroll e Currie, distingue i concetti di empatia e *sympathy*. Quest'ultima è intesa come la capacità di simpatizzare e non come la caratteristica di essere amabile espressa dal corrispondente termine italiano (simpatia). Secondo Giovannelli, la capacità innata di provare empatia verso un personaggio è preliminare a quella di simpatizzare con esso, assumendone in modo fittizio gli obiettivi, anche qualora questi ultimi non fossero congruenti con il proprio sistema di valori: «Un'emozione è simpatetica solo quando sorge da un processo che ci porta ad empatizzare con l'altro o l'altra e ad assumere, nella nostra immaginazione, i suoi obiettivi più importanti»<sup>17</sup>.

---

<sup>15</sup> Cfr. C. Dalpozzo, F. Negri, A. Novaga, *La realtà virtuale. Dispositivi, estetiche, immagini*, Mimesis, Milano 2018.

<sup>16</sup> A. Giovannelli, *In Sympathy with Narrative Characters*, in «The Journal of Aesthetics and Art Criticism», vol. 67, n. 1, pp. 83-95.

<sup>17</sup> A. Giovannelli, *op. cit.*, pp. 83-95.

## *Pubblico*

Il ruolo del pubblico nell'arte contemporanea, quindi, non si limita più al suo aspetto di spettatore dell'opera, piuttosto suo fruitore, o ancora meglio co-creatore dell'esperienza dell'opera stessa<sup>18</sup>. In *SEPHIROT - IL GIOCO*<sup>®</sup>, la possibilità d'intervento diretto (e regolato da norme) del pubblico in momenti stabiliti, mira alla creazione di una performance interattiva rivolta ad un'*audience* molto più ampia di quella generalmente interessata al teatro, in maniera tale che sia trasversale sia per età che interessi. L'operazione di inclusione del pubblico nella responsabilità della creazione di una performance punta ad una rivisitazione del verbo "assistere": uno spettatore assiste non solo nel senso di "testimoniare una vicenda" ma soprattutto nel senso di "essere presente, stare vicino, offrire aiuto, svolgere opera di assistenza". In questo caso, ha senso che esista un pubblico in una stanza.

## *Libero Arbitrio?*

Strettamente legato al senso di controllo come campo di ricerca dell'*interactive storytelling*, il concetto di arbitrio spesso è croce e delizia per i designer di dispositivi interattivi. Il tema della libertà del giocatore è stato abbondantemente trattato nel campo dei *Game Studies*<sup>19</sup>. È importante però nell'ambito del gioco stabilire che non è totalmente corretto parlare di libertà pura o di libero arbitrio. L'associazione errata nasce dal luogo comune secondo il quale l'immersività di un gioco è facilitata da quanto questo permetta la totale libertà nelle scelte al proprio interno. Risulta invece più corretto affermare che il divertimento nasca nel momento in cui si ha la totale libertà di esplorare un sistema che ha i suoi limiti, riuscendone a trovare tutti i risvolti. Il dibattito sull'esistenza o meno del libero arbitrio si riduce a una differenza semantica, per cui dipende molto dalla nostra interpretazione di libertà e volontà. All'autore piace pensare che l'impressione del libero arbitrio provenga dalla nostra percezione di stare pensando a qualcosa che dovrà avvenire, ma la nostra inabilità di poter predire esattamente quello che succederà. È su questo che "gioca" *SEPHIROT - IL GIOCO*<sup>®</sup>.

---

<sup>18</sup> Cfr. M. Fanchi, *L'audience*, Laterza, Roma-Bari 2014.

<sup>19</sup> Cfr. S. Kirginas, D. Gouscos, *A Model for the Quantitative Assessment of Freedom of Choice in Adventure Digital Games*, in «Journal of Digital Media & Interaction», col. 1, n. 2, pp. 7-24.

## *Gamification*

La *gamification* (che in italiano potrebbe essere tradotta come “ludicizzazione”) è l’utilizzo di elementi mutuati dai giochi e delle tecniche di game design in contesti non ludici, quali marketing, addestramento, finanza, salute e benessere, e altri ancora<sup>20</sup>. Il timore che una sistematizzazione dell’opera artistica all’interno del contesto di *gamification* possa corrompere il suo valore morale e spirituale intrinseco non è un sentimento nuovo, ma ha lo stesso effetto del temere che un’opera di architettura urbana non possa ospitare al suo interno un parco giochi per non rovinarne la funzione<sup>21</sup>. In un manuale di scrittura drammatica degli anni Quaranta<sup>22</sup>, Lajos Egri sosteneva che la cosa più importante per ottenere un racconto di successo era la premessa (*premise*). Secondo la sua teoria, una buona premessa poteva essere espressa da una semplice e breve frase: «il vero amore sconfigge anche la morte», nell’esempio del Romeo e Giulietta di Shakespeare. Nel momento in cui l’applicazione di un sistema di *gamification* non intacca la sua *premise*, la motivazione stessa del perché si sta narrando, il senso della sua esistenza non potrà essere messo in discussione, ma potrà solo esserne amplificato.

Questo risulta ancora più evidente nel contesto teatrale, dove giocare (nel senso di *to play, jouer*) è intrinseco al senso stesso del medium.

## **La versione online**

### *Sephirot – Il Gioco Online*

*SEPHIROT - IL GIOCO*<sup>®</sup> nella sua forma completa nasce nel 2019, dopo l’esperienza maturata presso la Biennale di Venezia College - Registi Under 30 sotto la direzione artistica di Antonio Latella. Applicando sistematicamente i concetti di *gamification* alle precedenti definizioni drammaturgiche, interattive e spaziali, si è venuto a creare un rego-

---

<sup>20</sup> Cfr. K. M. Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for training and education*, John Wiley & sons, Hoboken 2012; P. Zackariasson, M. Dymek, *Video Game Marketing: A student textbook*, Taylor & Francis Ltd., London 2016; O. Goethe, *Gamification Mindset*, Springer, Basingstoke 2019.

<sup>21</sup> Cfr. G.S. Freyermuth, L. Gotto, F. Wallenfels, *Serious Games, Exergames, Exerlearning*, Transcript Verlag, Bielefeld 2013; K. Werbach, D. Hunter, *For the Win. The Power of Gamification and Game Thinking in Business, Education, Government and Social Impact*, Wharton School Press, Philadelphia 2020.

<sup>22</sup> L. Egri, *Art Of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*, Simon&Schuster, New York 1942.

lamento, a cui i partecipanti dovevano attenersi per la buona riuscita dell'esperienza. Il perfezionamento del sistema ludico-narrativo e scenico è durato fino a febbraio 2020, momento in cui nelle prime forme laboratoriali è stato "portato in scena" in uno spazio fisico. A fine febbraio, con l'arrivo dell'emergenza COVID-19, ogni tentativo di utilizzo degli spazi comuni è risultato vano, e nelle conseguenti quarantene è nato il desiderio di voler continuare a sviluppare il progetto in una forma online, in maniera tale da mantenere alta l'*awareness* sugli sviluppi del progetto ed esplorare anche le potenzialità del sistema da remoto. Da una mera necessità ambientale, dunque, il processo si è rapidamente digitalizzato, arrivando nel marzo 2021 ad una serie di dirette su Twitch e approdando infine al proprio canale YouTube.

La natura del gioco non ha subito mutamenti nella sua conversione: l'applicazione dei meccanismi interattivi intersecati con i momenti narrativi mantengono il senso di *liveness* dell'evento sempre attivo. In nessun caso e per nessun motivo il tempo della narrazione è diverso da quello del pubblico. Una partita di *SEPHIROT - IL GIOCO® ONLINE* prevede che i Protagonisti, i *performer*, si accordino per la calendarizzazione tramite WhatsApp e Doodle (applicazione per la coordinazione di un calendario). Una volta definiti gli appuntamenti, il pubblico, che avrà la veste di Non Protagonisti durante le performance digitali, viene avvisato degli stessi tramite mailing list oppure tramite social network (Facebook o Instagram). Al momento della diretta, tutti i performer (tra cui il Direttore) si collegano in videochiamata alla piattaforma Discord (piattaforma per la messaggistica istantanea particolarmente usata in ambito videoludico) in una "stanza" preordinata. Successivamente, si connettono a Roll20 (sito web che offre tabletop virtuali per la simulazione di giochi da tavolo), dove viene rappresentato lo spazio scenico in cui si muovono i Protagonisti. L'host della diretta, generalmente il Direttore, attraverso il software StreamLabs (applicazione che permette il livestreaming su varie piattaforme) mette in comunicazione la stanza Discord con lo spazio digitale di Roll20, per poi condividerlo in diretta. Su YouTube, infine, i Non Protagonisti possono interagire con il Direttore e la storia, durante le scene interattive, utilizzando la chat integrata.

L'esperienza digitale, resa possibile solo grazie alla sospensione dell'incredulità del pubblico nell'associare la plancia di movimento con lo spazio scenico, ha permesso di

scoprire importanti fattori del sistema stesso, quali l'interesse del pubblico nel rivedere una partita dello stesso scenario, col desiderio di far andare la storia nelle direzioni non ancora esplorate, o la condivisione della responsabilità dell'andamento della narrazione quando i risultati sono inaspettati.

### *Albero della Vita e corpo scenico*

Il "problema" della rappresentazione dello spazio digitale (con gli attuali mezzi tecnologici a disposizione) è radicato nell'evoluzione del concetto di spazio che il teatro moderno ha sollevato agli inizi del '900, ovvero che un ostacolo al coinvolgimento del pubblico nasce quando la quarta parete genera un sistema in cui quest'ultimo non è richiesto come componente fondamentale dell'esperienza spettacolare. Portare una performance in digitale, in ogni caso, comporta l'aggiunta di un filtro, un ponte che cerca di superare una limitazione spaziale (la distanza remota tra fruitore ed esecutore)<sup>23</sup>. SEPHIROT - IL GIOCO© ONLINE ha trovato una soluzione temporanea tramite due fattori: mentre l'interazione con il sistema narrativo dimostra la liveness dell'evento, la rappresentazione e il movimento all'interno della plancia è simbolo immaginifico dello spazio, condiviso mentalmente da performer e pubblico.

La plancia in questo caso nasce da una riflessione istintiva, ovvero che lo spazio teatrale sia corpo, o ancor meglio un corpo umano. Tra le varie discipline religiose, spirituali ed esoteriche che esplorano il corpo, particolarmente emblematico risultava lo schema dell'Albero della Vita della Cabala Ebraica, costituito dalle Sephirot, emanazioni energetiche spirituali disposte nel corpo umano, da cui il nome del sistema di gioco. La sua struttura reticolare e simbolica pareva perfettamente adatta a sviluppare uno schema per la gestione dello spazio della stanza performativa.

Il digitale sviluppato con questi mezzi però lavora in astrazione dello spazio, sacrificando il concetto di corpo seppur mantenendo la liveness dell'evento. Se lo spazio scenico è in tutti i sensi un corpo, tutti gli attori, performer e musicisti devono necessariamente lavorare

---

<sup>23</sup> Cfr. S. Dixon, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, Mit Press, Cambridge 2007; M. Causey, *Theatre and Performance in Digital Culture*, Routledge London 2009; B. Blake, *Theatre and the Digital*, Red Globe Press, New York 2014; V. Del Gaudio, *Théatron: Verso una mediologia del teatro e della performance*, Mimesis, Milano 2021.

sul proprio. Innanzitutto per poter essere il più possibile comunicativi e chiari; la precisione, la pulizia e lo studio del gesto e delle arti mimiche è fondamentale. Lo studio approfondito sul proprio corpo diventa studio nello spazio, e dal corpo nello spazio, si arriva allo spazio rispetto al pubblico. La creazione stessa del personaggio avviene tramite le azioni.

*SEPHIROT - IL GIOCO*® presenta una difficoltà riscontrata nel lavoro con gli attori, dovuta principalmente a due fattori: innanzitutto, la complessità della concentrazione richiesta su vari elementi della performance, poi, l'attenzione a non cadere mai nel sottile fraintendimento tra "interpretare" o "impersonare" un personaggio. I Protagonisti di *SEPHIROT - IL GIOCO*® non hanno necessità di essere interpretati, poiché l'associazione performer/personaggio è già intrinseca nella struttura stessa del gioco: è il pubblico che associa il protagonista al suo ruolo nella storia, e il performer dovrà semplicemente occuparsi del compiere le azioni in scena, senza sottolineare il rapporto tra le due cose.

### *Streaming*

Se lo streaming consente la condivisione di uno spazio astratto, può essere considerato un cyberspazio. Il termine cyberspazio, crasi dei termini cibernetico e spazio, fu coniato dall'autore di fantascienza canadese William Gibson nel 1982, per il suo romanzo breve *Burning Chrome* pubblicato sulla rivista Omni. Nei romanzi di fantascienza cyberpunk, il cyberspazio è un ambiente virtuale in cui protagonisti, programmatori, *hacker* buoni o *cracker* malvagi lottano, vengono intrappolati o addirittura muoiono. Possiamo citare anche i capolavori come *Tron* di Steven Lisberger (1982) fino al più recente *Matrix* (1999), che rimodella il cyberspazio come la realizzazione dell'antica idea platonica della vita reale riflessa di un mondo di idee: un programma di simulazione, in questa rilettura moderna. Dunque il cyberspazio è una metafora, mediante la quale rappresentiamo identità, oggetti e processi che esistono primariamente o esclusivamente all'interno della rete globale di comunicazione. È una figura retorica che ci aiuta a capire un oggetto tecnologico complesso. È sfuggente, ma è anche una metafora indispensabile, in quanto ci consente di rappre-



sentare mediante concetti simbolici e spaziali operazioni che in realtà consentono di organizzare ed elaborare l'informazione in strutture ipertestuali, aperte ed evolutive<sup>24</sup>.

## **Integrazioni future**

### *Ipermedialità*

La Digital Art è ormai diventata elemento consolidato per lo spettacolo dal vivo, spesso utilizzata però, in contesti canonici teatrali, esclusivamente con fini didascalici rispetto a ciò che avviene in scena. L'errore comune nasce nell'immaginare una performance come un blocco unico, invece di una pila di strati differenti che comunicano tra di loro per alcuni tratti. Ogni strato corrisponde ad un linguaggio (musica, corpo, voce, media digitali, arte visiva), che non coincide a lungo con gli strati contigui, ma comunica ad intermittenza. Solo in questo caso sarà possibile creare una comunicazione tra i differenti linguaggi senza metterne uno al servizio dell'altro. Il regista che vuole utilizzarne le potenzialità, dunque, è ben attento a miscelare il potere visivo della Digital Art, praticamente senza limiti, con l'esperienza scenica del performer. Si pensi a celebri esempi artistici quali *Spectropia* (2001) di Toni Dove, circa l'interattività tra regista, performer e Digital Art; *Loop Diver Studio* (2009) di Troika Ranch, creatori del software *ISADORA*; *2047 APOLOGUE I* (2017) di WHITEvoid Studio e Zhang Yimou, per la definizione e interattività degli spazi scenici; *Challenges of Imagination* (1991) di George Coates; oppure l'atmosfera interattiva offerta da *SUPER VISION* (2005) di The Builders Association & dbox.

Se si osservano i progressi della Digital Performance dalle prime sperimentazioni degli anni '60, se ne possono già intuire i prossimi sviluppi. Questo "strato" digitale che si applica su oggetti e corpi concreti non è altro che una Realtà Aumentata, che mantiene la connessione del fruitore con il mondo reale, aggiungendo però alla realtà percepita grafiche, immagini o dati interattivi generati da dispositivi. Il lavoro di Josef Svoboda con i materiali e la composizione di immagini già da tempo era indirizzato a questa tipologia di illusione ottica.

---

<sup>24</sup> La metafora del cyberspazio era utilizzata, nei discorsi culturali e accademici, già agli inizi Duemila, quando le attività di rete erano vagamente "collocate" dentro uno spazio definito "virtuale". Con l'avvento dei social, siamo nel regime dell'*onlife* in cui vita *online* e *offline*, da un punto di vista sociologico, sono strettamente collegate. Cfr. L. Floridi, *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era*, Springer Verlag, Berlin 2014.

## Tecnologie AR/VR

Il teatro è uno dei luoghi virtuali per eccellenza, dove la virtù (o volontà) di chi partecipa permette di assistere a cose che non stanno avvenendo concretamente, ma che sollecitano l'immaginazione verso quella direzione. Il medium digitale, quindi, si inserisce in questo processo, innestando la memoria, creando maschere di immagini ed esplicitando la presenza di una macchina nella scena. Sono tutti termini interscambiabili, in quanto mentre il testo scava l'io del personaggio portando alla luce le memorie personali e collettive, la macchina scenica video diventa il doppio del soggetto, specchio della sua interiorità più profonda, non solo dell'estetica. In questo senso sono di grande ispirazione le *digital performances* della EX MACHINA di Robert Lepage, si veda *Hamlet/Collage* (2014) e il suo uso della stanza quadrata tramite videomapping, oppure i testi in video in *NUMEN – Scenographies* (2018). Altro riferimento indispensabile è l'esperienza in VR *The Under Presents* (2019) di Tender Claws.

La positiva disponibilità a prezzi accessibili di visori e tute di *motion capture* stanno aprendo le porte delle sperimentazioni di artisti ed ingegneri nell'ambito di VR e AR, nella creazione di stanze virtuali ed esplorazioni del design dell'interazione, focalizzandosi sullo spingere oltre il limite il linguaggio della narrazione immersiva. In questa nuova forma videoludico-esperienziale, ha particolarmente importanza la sua natura di racconto ed esplorazione; la sua integrazione di teatro immersivo e interattività dal vivo; e il suo game design. Per chiunque abbia provato un'esperienza teatrale immersiva, essa presenta gli stessi fattori intrinseci: la preparazione, la messa in scena, il fatto che i moduli narrativi possano essere vissuti non linearmente, ma soprattutto che, finalmente, si possa aprire la possibilità di incontrare nello spazio digitale veri attori che danno spettacolo dal vivo e interpretano personaggi con cui interagire. In più, grazie alla tecnologia di rete, la possibilità di una modalità "multigiocatore", con altre persone reali con cui sperimentare queste esperienze, è alla portata di mano.

*SEPHIROT - IL GIOCO*<sup>®</sup>, in collaborazione con MAV Reality Srl e grazie alla vittoria del bando *Sostegno alle startup innovative nel settore dei videogame* dell'Istituto Luce Cinecittà e LazioInnova, punterà in questa direzione, permettendo lo sviluppo di un videogioco con performer in *motion capture*. Anche la collaborazione sul Progetto *Sephirot*

*Il DoPPioGioco* per l'Università di Torino - StudiumLab - Officine Sintetiche porterà alla creazione di un software per la gestione dell'*interactive performance storytelling* in tempo reale. Il progetto punta infatti alla "Immersive and interactive theatre digital performance", non solo implementando il concetto di *liveness* ma anche quello di *readiness*, applicando le più recenti tecnologie di AR e VR su strutture testuali algoritmiche, così da poter portare il pubblico a provare il cyberspazio-tempo di SEPHIROT - IL GIOCO®.

## Riferimenti Bibliografici

- R. Alonge, *La regia teatrale. Specchio delle brame della modernità*, Ed. di Pagina, Bari 2007.
- U. Artioli, *Il teatro di regia. Genesi ed evoluzione*, Carocci, Roma 2018.
- P. Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, London 2008.
- A. Balzola, A. M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio*, Garzanti, Milano 2004.
- H. Barber, D. Kudenko, *Generation of dilemma-based interactive narratives with a changeable story goal*, in *Proceedings of the 2nd international conference on INtelligent TEchnologies for interactive entertainment*, ICST, Brussels 2008.
- L.M. Barros, S. R. Musse, *Towards consistency in interactive storytelling: tension arcs and dead-ends*, in «Computers in Entertainment», vol. 6, n. 3, 2008, pp. 1-17.
- J. Bates, *Virtual Reality, Art, and Entertainment*, in «Presence: Teleoperators and Virtual Environments», vol. 1, n. 1, 1992, pp. 133-138.
- Z. Bauman, *Modernità Liquida* [1999], Laterza, Roma-Bari 2011.
- E. Bencivenga, *Giocare per forza. Critica della società del divertimento*, Mondadori, Milano 1995.
- G. Bettetini, B. Gasparini, N. Vittadini, *Gli spazi dell'ipertesto*, Bompiani, Milano 1999.
- C. Bishop, *Installation Art*, Tate Publishing, London 2005.
- B. Blake, *Theatre and the Digital*, Red Globe Press, New York 2014.
- O. G. Brockett, *Storia del teatro. Dal dramma sacro dell'antico Egitto al nuovo teatro del Duemila*, Marsilio, Venezia 2016.
- A. Bryzgel, *Performance Art in Eastern Europe since 1960*, Manchester University Press, Manchester 2017.
- F. Careri, *Constant. New Babylon*, Collana Universale di Architettura, Torino 2001.

- N. Carroll, *Beyond Aesthetics: Philosophical Essays*, Cambridge University Press, Cambridge, 2001.
- M. Causey, *Theatre and Performance in Digital Culture*, Routledge, London 2009.
- A. Cecchini, *La simulazione giocata*, Franco Angeli, Milano 1987.
- G. Cosenza, *Semiotica dei nuovi media*, Laterza, Roma-Bari 2004.
- P. D'Alessandro, I. Domanin, *Filosofia dell'ipertesto*, Apogeo, Milano 2005.
- F. D'Andrea, *L'esperienza smarrita. Il Gioco di ruolo tra fantasy e simulazione*, Rubbettino, Catanzaro 1998.
- P. de Sanctis Ricciardone, *Antropologia e gioco*, Liguori, Napoli 1994.
- V. Del Gaudio, *Théatron: Verso una mediologia del teatro e della performance*, Mimesis, Milano 2021.
- C. Dalpozzo, F. Negri, A. Novaga, *La realtà virtuale. Dispositivi, estetiche, immagini*, Mimesis, Milano 2018.
- H.M. Davies, R. J. Onorato, *Blurring the boundaries: Installation Art 1969-1996*, Museum of Contemporary Art, San Diego, 1997.
- F. Denunzio, *Fuori campo. Teorie dello spettatore cinematografico*, Booklet, Milano 2004.
- S. Dixon, *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art and Installation*, MIT Press, Cambridge 2007.
- U. Eco, *Lector in fabula: la cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Bompiani, Milano 1979.
- L. Egri, *Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*, Simon&Schuster, New York 1942.
- K.D. Elam, *Semiotica del teatro*, Bologna, il Mulino 1988.
- M. Fanchi, *L'audience*, Laterza, Roma-Bari 2014.
- B. Ferdman, *Off Sites: Contemporary Performance beyond Site-Specific*, Southern Illinois University Press, Carbondale 2018.
- L. Floridi, *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era*, Springer Verlag, Berlin 2014.
- G.S. Freyermuth, L. Gotto, F. Wallenfels, *Serious Games, Exergames, Exerlearning*, Transcript Verlag, Bielefeld 2013.
- A. Giovannelli, *In Sympathy with Narrative Characters*, in «The Journal of Aesthetics and Art Criticism», vol. 67, n. 1, 2009, pp. 83-95.
- L. Giuliano, *Il teatro della mente*, Guerini e Associati, Milano 2011.

- L. Giuliano, A. Areni, *La maschera e il volto. Il mondo virtuale e sociale dei giocatori di ruolo*, Proxima Edizioni, Roma 1992.
- O. Goethe, *Gamification Mindset*, Springer, Basingstoke 2019.
- J. Harvie, *Fair Play: Art, Performance and Neoliberalism*, Palgrave Macmillan, London 2013.
- J. Higgins, *Teaching Critical Performance theory: in today's theater classroom, studio, and communities*, Routledge, London 2020.
- J. Huizinga, *Homo Ludens* [1938], Il Saggiatore, Milano 1972.
- K.M. Kapp, *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for training and education*, John Wiley & sons, Hoboken 2012.
- S. Kirginas, D. Gouscos, *A Model for the Quantitative Assessment of Freedom of Choice in Adventure Digital Games*, in «Journal of Digital Media & Interaction», vol. 1, n. 2, 2018, pp. 7-24.
- G.P. Landow, *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore 1992.
- M. Mateas, P. Sengers, *Narrative Intelligence*, AAI Press, Cape Cod 1999.
- H. Merchant, D.L. Harrington, W. Meck, *Neural basis of the perception and estimation of time*, in «Annual Review of Neuroscience», n.36, 2013, pp. 313-336.
- A.M. Monteverdi, *Leggere uno spettacolo multimediale*, Dino Audino, Roma 2020.
- A. Perissinotto, *Il testo multimediale. Gli ipertesti tra semiotica e didattica*, Utet, Torino 2000.
- A.R. Petersen, *Installation Art between Image and Stage*, Museum Tusculanum Press, Copenhagen 2015.
- A. Pizzo, V. Lombardo, R. Damiano, *Interactive storytelling. Teorie e pratiche del racconto dagli ipertesti all'Intelligenza Artificiale*, Dino Audino, Roma 2021.
- R. Schechner, *Over Under and Around: Essays on Performance and Culture*, Seagull books, Calcutta-NewDelhi 2004.
- G. Simmel, *La metropoli e la vita dello spirito* [1903], Armando Edizioni, Roma 1996.
- E. Tulving, *Chronesthesia: Conscious Awareness of Subjective Time*, Oxford University Press, Oxford 2002.
- V. van Saaze, *Installation Art and the Museum*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2013.
- W. von Humboldt, *La diversità delle lingue* [1835], Laterza, Roma-Bari 2000.
- K. Werbach, D. Hunter, *For the Win. The Power of Gamification and Game Thinking in Business, Education, Government and Social Impact*, Wharton School Press, Philadelphia 2020.

P. Zackariasson, M. Dymek, *Video Game Marketing: A student textbook*, Taylor & Francis, London 2016.

G. Zanlonghi, *La regia teatrale nel secondo Novecento. Utopie, forme e pratiche*, Carocci, Roma 2009.

## **Sitografia**

[https://www.ifwiki.org/index.php/Main\\_Page](https://www.ifwiki.org/index.php/Main_Page) (ultimo accesso 21/11/2021)

<http://www.trovarsinrete.org/> (ultimo accesso 10/10/2021)

<https://digitallibrary.usc.edu/> (ultimo accesso 10/10/2021)

<http://www.paoloalbani.it/Letteraturapotenziale.html> (ultimo accesso 03/10/2021)

<https://www.the-scientist.com/news-opinion/the-eternal-digital-dance-40618> (ultimo accesso 03/10/2021)

## ***Biografia dell'autore / Author's biography***

Alessandro Anglani, laureato in Informatica e Comunicazione Digitale presso l'Università di Bari nel 2014, e diplomato presso la Scuola di Teatro Alessandra Galante Garrone di Bologna nel 2017. Ha unito le conoscenze nell'ambito del corpo in scena con l'identità digitale, arrivando a sviluppare alcuni progetti al Watermill Center di New York gestito da Robert Wilson, quale il workshop "Let 'em feel your presence". I suoi progetti di performance interattiva sono arrivati nel 2019 e 2020 semifinalisti alla Biennale College Teatro per registi under 30: "Eliogabalo - l'Anarchico incoronato" e "Montecchi e Capuleti". Attualmente il suo SEPHIROT - IL GIOCO ha vinto, in collaborazione con MAV Reality Srl, il bando "Sostegno alle startup innovative nel settore dei videogame" dell'Istituto Luce Cinecittà e LazioInnova che permetterà lo sviluppo di un videogioco basato su ipertesti con performer in motion capture. Al contempo, sviluppa con CIRMA e l'Università di Torino il software per interactive storytelling DOPPIOGIOCO nella sua versione compatibile con SEPHIROT.

Alessandro Anglani. After graduating in Computer Science and Digital Communication at the University of Bari in 2014, in 2017 he graduated from the Alessandra Galante Garrone School of Theater in Bologna. During his education, he combined his knowledge in the field of the body on stage with the digital identity, leading to the development of some projects at the Watermill Center in New York managed by Robert Wilson, such as the "Let 'em feel your presence" workshop. His interactive performances arrived in the semifinals of Venice Biennale College for directors under 30: "Eliogabalo - l'Anarchico Incoronato" and "Montecchi e Capuleti". Currently his SEPHIROT - IL GIOCO has won, in collaboration with MAV Reality Srl, the "Support for innovative startups in the videogame sector" of the Istituto Luce Cinecittà and LazioInnova which will allow the development of a video game based on hypertexts with performers in motion capture. At the same time, with CIRMA and the University of Turin, he develops the software for interactive storytelling DOPPIOGIOCO in its version compatible with SEPHIROT.

***Articolo sottoposto a double-blind peer review***