

Panel: Teatro e Videogame

Alfonso Amendola

Dipartimento di Studi Politici e Sociali
Università degli Studi di Salerno
alfamendola@unisa.it

Vincenzo del Gaudio

Dipartimento di Studi Politici e Sociali
Università degli Studi di Salerno
delgaudio.vincenzo@gmail.com

Antonio Pizzo

Dipartimento degli Studi Umanistici
Università degli Studi di Torino
Via Sant'Ottavio 50
antonio.pizzo@unito.it

Intervento di Alfonso Amendola

Teorie del videogame

Analizzare il videogame come concetto socio-culturale e come strumento di indagine delle forme dello spettacolo contemporaneo è l'obiettivo di questo talk. Se in precedenza lo studio del game era fortemente legato alle ansie teoriche strutturalmente legato alle teorie del gioco o di rimando ad autori come Caillois, oggi vediamo come la scena, giovane e per certi aspetti acerba, ha visto un timido inizio basato per la maggiore sulla trasposizione di concetti e rimandi di radicale innovazione. La gran parte dei discorsi videoludici è, oggi, caratterizzata da novità, possibilità e potenzialità del tutto evolute rispetto al passato. Il videogame è un fattore culturale e tecnologico, avendo la possibilità di analizzare un'evoluzione che dura da circa cinquant'anni e che non accenna a diminuire, immettendo nel palcoscenico sociologico e comunicativo degli spunti per una futura teoria allargata. Basterebbe iniziare a considerare il videogame come una ipotesi di quella che noi tutti definiamo realtà, analizzando al meglio e ponendo le dovute spiegazioni su quest'ultimo termine. Ma non solo, potremmo addirittura pensare di adattarla al corpo, che diviene, con sempre maggiore frequenza, il corpo macchina per eccellenza e qui la dinamica teatrale diventa centrale.

L'obiettivo, quindi, è ricostruire l'immaginario del videogame e le sue trame teoriche verso i principali elementi essenziali, aiutandoci con i maggiori autori che hanno riflettuto su questo argomento e provando a giungere ad una conclusione che lasci aperto qualsiasi tipo di lavoro su di essa, una sorta di libreria open source, dove aggiungere o modificare parti, fino ad avere un prodotto quanto più completo possibile. Nel desiderio di definire una teoria allargata dei videogiochi in grado di leggere le forme dello spettacolo, della nuova scena e del digital performance.

Atti della Digital Games Research Association Italia

DiGRA Italia 2019 *Sub Specie Ludi* 11 Ottobre, Università di Torino

© The text of this work is licensed under a Creative Commons Attribution --- NonCommercial ---
NonDerivative 2.5 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

BIBLIOGRAFIA

- AA.VV. (2002), *Play: il mondo dei videogiochi*, Roma: Libriinfo
- AA.VV. a cura di Sapar-Agis (1986), *Videogames e flipper tra gioco e comunicazione*, Roma
- AA.VV. a cura di Sapar-Agis (1988), *Videogiochi e apprendimento*, Roma
- Abruzzese A. (1999), *Lo splendore della tv. Origini e destino del linguaggio audiovisivo*, Genova: Costa e Nolan
- Adams E. & Rollings (2003), *A. On Game Design*, New Riders.
- Alinovi F. (2000) *Mi Gioco il Cervello: Nascita e Furori dei Videogiochi*, Bologna: Liocorno Editore
- Alinovi F. (2011) *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, Berlino: Springer
- Ascione C. (1999), *Videogames. Elogio del tempo sprecato*, Roma: Minimum fax
- Berger A. (2002), *Video Games: A Popular Culture Phenomenon*, New York: Transaction Pub
- Bittanti M. (2002) *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare* Milano: Edizioni Unicopli
- Burnham V. (2001), *Superarcade. A Visual History of the Videogame Age 1971-1984*, Boston: MIT Press
- Caillois R. (1981) *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine* Milano: Bompiani
- Carlà F. (1996), *Space Invaders. La vera storia dei videogames*, Roma: Castelvechi
- Carlà F. (2001), *Simulando. La rivoluzione simulata: dai videogiochi alla finanza elettronica*, Milano: Apogeo
- Carzo D., Centorrino M. (2002), *Tomb Raider o il destino delle passioni. Per una sociologia del videogioco*, Milano: Guerrini e Associati
- Cassel J. - Jenkins H. (ed.) (1998), *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, Cambridge: Cambridge University Press
- Crawford C. (1984), *The Art of Computer Game Design*, Berkley: McGrawHill
- Dal Lago A., Rovatti P. A. (1993), *Per gioco. Piccolo manuale dell'esperienza ludica*, Milano: Raffaello Cortina
- Herz, J.C. (1998), *Il popolo del Joystick. Come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite*, Milano: Feltrinelli
- Huizinga J. (1964), *Homo Ludens*, Milano: Il Saggiatore
- Jenkins H., Ford S., Green J. (2013), *Spreadable media. Creating value and meaning in a networked culture*, New York: New York University Press
- Loftus G. R., Loftus E. F. (1983), *Mind at Play: the Psychology of Video Games*, New York: Basic Books
- O'Donnel C. (2014), *Developer's dilemma: The secret word of videogame creators*, Massachusetts: The MIT press
- Pecchinenda G. (2003), *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'«homo game»*, Roma-Bari: Editori Laterza

- Perniola M. (1994), *Il sex appeal dell'inorganico*, Torino: Einaudi
- Pool S. (2000), *Trigger Happy. The Inner Life of Videogames*, London: Fourth Estate
- Salvador M. (2013), *Il videogioco*, Brescia: Editrice La Scuola
- Sullivan G. (1983), *Screen Play: The Story of Video Games*, New York: F. Warne
- Turner V. (1966 e ried.), *The ritual process*, New Jersey: Transaction Publishers
- Zagal J. P. (2013), *The videogame ethics reader*, San Diego: Cognella Academic Publishing

Intervento di Vincenzo Del Gaudio

Performing Game: logiche di rimediazione tra teatro e medium videoludico nel lavoro di Blast Theory, Dream Think Speak e PunchDrunk

In games we are incorporated and have agency, to the point where often the game plays out uniquely for each participant. The rise of gaming in digital culture has contributed to a gathering change in how the audience is conceived in contemporary performance. (Andy Lavender 2016: 183)

Nel 2011, a Londra, viene presentata una performance immersiva intitolata *Darkness descended*. La cosa particolare è che a presentarla oltre alla compagnia teatrale, Punchdrunk, troviamo anche Sony Playstation. Il team di sviluppatori Sony, in particolare quelli che hanno lavorato al videogioco *Resistance 3*, decidono di produrre una performance a tutti gli effetti ed entrare quindi, in maniera diretta, nel processo creativo della compagnia teatrale. La performance è prodotta per il lancio del videogioco e oltre ad essere ad esso ispirata sul piano del tematico e dell'ambientazione prova a metterne in scena le logiche fruibili e percettive. Lo scopo è quello di portare le logiche percettive del videogioco in uno spazio performativo. Come si evince nella citazione in esergo le performance immersive contemporanee si muovono sempre di più in un territorio percettivo ibrido che è mediato dalle diverse forme digitali. Lavender insomma pensa che al centro delle modalità di produzione di alcune performance contemporanee ci siano nuove forme di engagement e che queste abbiano nel medium videoludico una importante base sia percettiva che funzionale. D'altro canto le capacità performative del medium videoludico sono note agli studiosi almeno da un decennio (Bogos 2011, Bushnell 2016, Newman 2008). Questo intervento intende ricostruire le logiche biunivoche della rimediazione a partire dal lavoro di tre gruppi teatrali che lavorano sulle cosiddette performance immersive (Jervis 2019), e che più di altri hanno messo a punto forme performative ibride tra teatro e videogioco: Blast Theory, Dream Think Speak e PunchDrunk. Tutte e tre le compagnie ragionano su diversi livelli e nozioni di interattività creando performance adattive in cui al centro c'è la logica del video-giocare. Ovviamente i diversi progetti si basano su diversi modelli di rimediazione che possono muoversi, almeno in forma preliminare, su un doppio registro: 1) una rimediazione diretta, come nel caso di *Darkness descended*, in cui lo spazio scenico e performativo si trasforma a partire

da un singolo videogioco o singolo universo narrativo 2) Una rimediazione indiretta in cui il teatro rimedia non tanto singoli videogames o universi narrativi ma le logiche del gaming, come nel caso di *Can You See Me Now?* Performance del 2003 nata dalla collaborazione tra The Blast Theory e il Mixed Reality Lab. D'altro canto il processo rimediativo, come si è detto all'inizio è sempre un processo biunivoco e quindi non mancano esperienze videoludiche che si basano su evidenti logiche drammaturgiche e anche queste posso essere in forma diretta, come nel caso di lavori come Hamlet, il videogioco del 2011 prodotto da Wintermute Engine, al cui c'entro c'è l'opera shakespeariana, ma anche in forma indiretta come i processi teatrali che ci sono alla base dell'immersione e l'identificazione con i personaggi/protesi dei videogiochi che giochiamo.

BIBLIOGRAFIA

- A. Lavender, *Performance in the Twenty-First Century. Theatres of Engagement*, London & New York, Routledge, 2016.
- I. Bogos, *How to do things with videogames*, Minneapolis, Minnesota University press, 2011.
- R. Bushnell, *Tragic Time in Drama, Film, and Videogames*, London, Palgrave, 2016.
- J. Newman, *Playing with Videogames*, London & New York, Routledge, 2008.
- L. Jervis, *Immersive Embodiment: Theatres of Mislocalized Sensation*, London, Palgrave, 2019.
- Blast Theory, *Desert Rain: A Virtual Reality Game/Installation*, London, Blast Theory, 2004
- G. Giannachi, *Virtual Theatres: An Introduction*, London & New York, Routledge, 2004
- S. Dixon, *Digital Performance*, Cambridge, MIT press, 2006.
- D Jayemanne, *Performativity in Art, Literature, and Videogames*, London, Palgrave, 2017.
- J. Manchon, Punchdrunk, *The Punchdrunk Encyclopaedia*, London & New York, Routledge, 2019.
- R. Biggin, *Immersive Theatre and Audience Experience Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk*, London, Palgrave, 2017.
- K. Miller, *Playing Along: Digital Games, YouTube, and Virtual Performance*, Oxford, Oxford University Press, 2012.
- J. Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, MIT press, 2010.

Intervento di Antonio Pizzo

Game Acting

Sebbene il vasto campo del videogame ha attratto ormai numerosi studiosi e ha prodotto importanti studi scientifici, sembra che esista un cono d'ombra su un'area che pur giocato un ruolo importante in questo settore dell'intrattenimento: il ruolo degli attori. Certo il videogame è soprattutto, specialmente negli anni passati, il campo degli artisti visivi, degli animatori e degli esperti di computer grafica; sono però numerose le evidenze, e ancor di più negli ultimi due decenni, della centralità degli attori umani. Attori e attrici hanno svolto un ruolo chiave nelle produzioni così come nella commercializzazione del prodotto. In una prospettiva storica, gli attori hanno partecipato alla creazione di questi prodotti a partire

fine degli anni Ottanta, quando il creatore di *The Prince of Persia* decise di filmare il suo giovane fratello per creare (con una sorta di *rotoscoping* digitale) i movimenti del personaggio principale del gioco. Quando, anni dopo, apparvero i personal computer multimediali fu possibile sviluppare l'attenzione del pubblico per i giochi d'avventura con un maggior contenuto narrativo. A ciò si dovette la progettazione e la creazione di personaggi più ricchi di personalità e comportamenti, e di conseguenza si ricorse alle voci e ai corpi di attori umani. Attualmente, un videogioco può impiegare decine di attori e attrici in diversi ruoli, dai personaggi principali (di solito attribuiti a figure di spicco del cinema) ai ruoli di sfondo e tutti gli extra. Le opportunità di lavoro stanno aumentando e rappresentano un nuovo campo sia per i professionisti che per i ricercatori. Inoltre, le specifiche modalità di ripresa/registrazione dell'azione dal vivo per il videogioco, in primis le varie tecnologie di motion capture, non solo hanno permesso alla società di produzione di integrare la recitazione cinematografica all'interno del prodotto per computer, ma hanno anche definito una nuova prassi recitativa. L'attore che lavora in un videogioco ricorrerà a metodi e saperi già sviluppati nel teatro e nel cinema, ma dovrà anche affrontare problemi nuovi per i quali le competenze sono ancora in corso di elaborazione.

BIBLIOGRAFIA

A. Pizzo, *Attori e personaggi virtuali*, in «Acting Archives Review», n. I 1 (2011), pp. 83–118

A. Pizzo, *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, Accademia University Press, Torino 2013

A. Pizzo, *L'attore e la recitazione nella motion capture*, in «Acting Archives Review», VI, 11 (2016), pp. 38–69

A. Pizzo, *Il lavoro con la motion capture: il regista e l'attore*, in «Acting Archives Review», VI, 11 (2016), pp. 70–81

A. Pizzo, *L'attore umano nei videogiochi*, in «Acting Archives Review», VIII, 16 (2018), pp. 33–49

A. Pizzo, *Giocare con la tecnologia: pseudo di Marcel-lì Antunez Roca.*, in A. Amendola, V. Del Gaudio (eds), *Teatro e immaginari digitali saggi di mediologia dello spettacolo multimediale*, Gechi, Salerno 2018, pp. 179–189.