



## *Dal reale al virtuale: Il videogioco come nuova frontiera artistica per il teatro attraverso tre casi studio*

DAVIDE SIEPE\*

### Come citare / How to cite

Siepe, D. (2025). Dal reale al virtuale: Il videogioco come nuova frontiera artistica per il teatro attraverso tre casi studio. *Culture e Studi del Sociale*, 10(1), p-pp. 94-105

Disponibile / Retrieved <http://www.cussoc.it/index.php/journal/issue/archive>

### **1. Affiliazione Autore / Authors' information**

\* Università degli Studi di Salerno, Salerno, Italia

### **2. Contatti / Authors' contact**

\* [dsiepe@unisa.it](mailto:dsiepe@unisa.it)

**Articolo pubblicato online / Article first published online:** Novembre/November 2025



- Peer Reviewed Journal

INDEXED IN  
DOAJ



# *Dal reale al virtuale: Il videogioco come nuova frontiera artistica per il teatro attraverso tre casi studio*

*Davide Siepe*

Università degli Studi di Salerno, Salerno, Italia  
[dsiepe@unisa.it](mailto:dsiepe@unisa.it)

## **Abstract**

Il contributo intende indagare le potenzialità del videogioco come nuova infrastruttura scenica per il teatro contemporaneo, in un'ottica di ridefinizione dei codici performativi nell'epoca post-digitale. A partire da tre casi studio emblematici quali *The Seagull* di Celine Song, *William Shakespeare's Hamlet* di Rustic Mascara e *Macbeth* della The Wasteland Theatre Company, lo studio analizza modalità inedite di interazione tra linguaggio teatrale e ambienti virtuali nativi, evidenziando come il videogioco non si limiti a fungere da ambientazione o supporto tecnico, ma divenga dispositivo attivo di ridefinizione del paradigma spettacolare. Le esperienze analizzate si configurano come luoghi di ibridazione linguistica, in cui la performatività si costruisce attraverso l'interazione fra attori-avatar, spettatori remoti e spazi digitali regolati da codici ludici. Lungi dal costituire una mera risposta emergenziale alla crisi pandemica, tali pratiche delineano una traiettoria trasformativa che interpella criticamente le categorie tradizionali della teatralità e apre a una riconfigurazione dello spazio performativo come ambito condiviso, fluido e accessibile. L'intersezione tra teatro e videogioco si rivela così un laboratorio privilegiato per interrogare i confini dell'arte dal vivo e le sue possibilità di sopravvivenza, rigenerazione e democratizzazione nella contemporaneità digitale.

This contribution aims to investigate the potential of video games as a new scenic infrastructure for contemporary theatre, within a broader framework of reconfiguring performative codes in the post-digital era. Through the analysis of three emblematic case studies, *The Seagull* by Celine Song, *William Shakespeare's Hamlet* by Rustic Mascara, and *Macbeth* by The Wasteland Theatre Company, the study explores unprecedented forms of interaction between theatrical language and native virtual environments, highlighting how video games do not merely serve as settings or technical supports, but emerge as active devices in the redefinition of the spectacular paradigm. The examined experiences are conceived as sites of linguistic hybridization, where performativity is constructed through the interplay between actor-avatars, remote spectators, and digital spaces governed by ludic codes. Far from representing a temporary response to the pandemic crisis, such practices outline a transformative trajectory that critically challenges traditional categories of theatricality, opening up new possibilities for conceiving the performative space as shared, fluid, and accessible. The intersection between theatre and video games thus emerges as a privileged laboratory for probing the boundaries of live performance and its prospects for survival, regeneration, and democratization in the digital contemporary.

**Keywords:** Post-digital performance, Theatre–videogame hybridity, Virtual scenography

### Sul rapporto tra teatro e videogioco

Lo studio intende portare l'attenzione su un importante incontro tra teatro e videogioco potenzialmente in grado di trasformare completamente il futuro dello spettacolo dal vivo come si è tradizionalmente abituati a concepirlo. Nella sua storia, vicina ai tre quarti di secolo se si considera *OXO* (1952) come il primo "input" generativo (Kowert, Quandt, 2015, p.3), il videogame è stato infatti in grado di trascendere la sua concezione puramente ludica affiancando all'interattività che ne è essenza, il più ampio concetto di intermedialità. Sono infiniti gli esempi del suo utilizzo in altri campi, che spaziano dall'istruzione all'arte, alla medicina, a dimostrazione dell'incredibile versatilità che lo ha trasformato da passatempo ad un vero e proprio linguaggio capace di raggiungere e coinvolgere una platea vasta e variegata senza eguali. È addirittura possibile riconoscerne un impatto positivo sulla sfera sociale in termini di appartenenza e partecipazione in quanto "la cultura pop potrebbe essere l'anticamera di una cultura pubblica più significativa; in questo caso, l'esempio più convincente proviene dal mondo dei videogiochi" (Jenkins, 2006, p. 228).

Individuati questi presupposti non risulta difficile immaginare con quanta naturalezza il medium videoludico sia entrato in contatto con un altro agente, il teatro appunto, da sempre compagno dell'uomo in un'attenta riflessione sulla sua condizione. Agendo da deuteragonista in un dialogo a due voci, la forma artistica diventa specchio attivo che vaglia e analizza "gli assiomi e i presupposti della struttura sociale" (Turner, 1986[1982], p. 185), mentre, parallelamente, la società ricorre al teatro "ogni volta che vuole affermare la sua esistenza o compiere un atto decisivo che la metta in causa" (Duvignaud, 1965, p. 4). Non deve sorprendere quindi che, in risposta ad una crisi come quella pandemica generata dal proliferare del virus COVID-19, un momento critico per la società come quello descritto da Duvignaud, i due interlocutori siano tornati a confrontarsi per far fronte a molteplici problematiche, prime fra tutte la perdita di fisicità del teatro dovuta all'impossibilità pratica di accedere all'edificio e allo spazio teatrale e al contemporaneo obbligo sanitario del distanziamento sociale. Una soluzione emerge dalla tecnologia e, in particolare, dalle dinamiche di incontro, accessibilità e comunicazione che sono proprie del videogioco e che forniscono qui risposte non solo valide, ma anche estremamente soddisfacenti. Si assiste alla nascita e diffusione di nuove pratiche teatrali, forzate dalla quarantena, ma che in qualche modo confermano e accelerano una delle tendenze già individuate da Vicentini di riconoscere tra i fondamenti della nostra contemporaneità "un processo di derealizzazione che percorre l'intera trama delle relazioni degli uomini fra loro e con le cose, e costringe a concepire in termini radicalmente nuovi il rapporto tra essere e apparire, originale e copia, realtà e immagine" (Vicentini, 1983, p. 161) in merito al più ampio discorso dell'individuazione e descrizione dei "modi propri della condizione umana in una società dominata dallo sviluppo tecnologico" (De Marinis, 2008, p. 307).

Il superamento del reale e la propensione al virtuale sono infatti i primi motori del lavoro in questione che intende puntare i riflettori su tre esempi di risposte alla crisi. Si tratta di ragionamenti fuori dagli schemi nati negli ultimi anni e che potrebbero fare scuola per una rivalutazione tutta del teatro in vista di un tentativo di riaccensione della partecipazione comunitaria alla ricerca di comunicazione e contatto con l'altro. La soluzione si trova in uno spazio che non è fisico, per le ragioni sopracitate che lo hanno reso inaccessibile, ma virtuale. Il ricorso al videogioco se

in un primo momento è necessità, ora che vi è un ritorno all'ordine, diventa presto curiosità per le molteplici opportunità offerte. La chiave di volta di questa nuova prospettiva teatrale è anello di congiunzione tra le rappresentazioni prese in esame per dimostrare il potenziale della commistione teatro-videogioco, non è da intendere attraverso il punto di vista della seppur altrettanto interessante trasposizione del medium videoludico sul palcoscenico come avviene nei casi di *Orpheus and Eurydice* (2017), e *Welcome to My Desert Nexus* (2021) che portano rispettivamente *The Last of Us* (2013) e *Red Dead Redemption 2* (2018) alla ribalta. Il tutto è da osservare seguendo invece il nuovo e acuto scenario, pari e opposto, uguale in modulo e direzione e contrario in verso (dal terzo principio della dinamica di newtoniana memoria), del teatro estrapolato dal suo contesto e ri-costruito in un'architettura digitale preesistente. Emblema di questo risultano i tre spettacoli *The Seagull* (2020) di Celine Song; *William Shakespeare's Hamlet* (2022) di Rustic Mascara; e *Macbeth* (2021) della The Wasteland Theatre Company che, grazie alla loro spinta creativa e innovatrice, risultano meritevoli di un approfondimento. Essi rispondono all'esigenza di individuare esperienze artistiche che, pur nella loro eterogeneità, condividono la capacità di attivare processi di ibridazione linguistica e di ridefinizione della pratica teatrale alla luce delle logiche proprie del medium videoludico. In particolare, la scelta dei tre oggetti di analisi consente di interrogarsi sulla collocazione del dispositivo performativo all'interno di ambienti videoludici originari e non ricodificati; sulla riconfigurazione del paradigma attore-spettatore in un contesto interattivo e immersivo; e sulla rilevanza assunta da tali esperienze in termini di visibilità, ricezione e circolazione all'interno del dibattito internazionale sulle arti performative in ambito post-digitale.

I tre casi analizzati si configurano come osservatori privilegiati per interrogare le modalità di sopravvivenza, trasformazione e rigenerazione del teatro all'interno di spazi digitali originariamente non concepiti per la rappresentazione scenica, ma che si rivelano sorprendentemente idonei ad accoglierla e rilanciarla secondo logiche inedite. In tal senso, essi costituiscono un campione significativo attraverso cui è possibile sondare i presupposti teorici e le ricadute culturali derivanti dall'interazione tra il medium videoludico e il linguaggio teatrale, contribuendo a delineare i tratti emergenti di un nuovo paradigma della performatività contemporanea. Non ci troviamo, infatti, di fronte a semplici trasposizioni teatrali che utilizzano il videogioco come ambientazione o come strumento metaforico. Al contrario, si tratta di esperienze sceniche interattive che ne assumono organicamente le regole interne, i linguaggi specifici e le dinamiche relazionali, proseguendo e trasformando le potenzialità già implicite nell'arte performativa (Parker, 2014, p. 151)<sup>1</sup>. È in questo slittamento semantico, che va dalla mera trasmissione all'autentica coabitazione con l'ambiente tecnologico, che i casi esaminati manifestano il proprio potenziale trasformativo: il videogioco non è più solo un contenitore, ma diventa a tutti gli effetti un'infrastruttura scenica, in cui il rapporto tra attore e spettatore viene riformulato sulla base delle azioni e delle attitudini dei partecipanti, siano esse eseguite o percepite (Huuhka, 2021, p. 15)<sup>2</sup>. Il videogioco si configura così come uno spazio liminale che, pur fondato su una struttura regolativa apparentemente rigida, si dimostra capace di un'inaspettata flessibilità scenica capace di integrare

<sup>1</sup> "In a very natural way, a theatrical performance represents a kind of virtual reality by nearly any definition".

<sup>2</sup> "The shift happens through the actions and attitudes of the participants, both performers, and spectators: it alters the way actions are perceived and performed".

presenza attoriale, tecnologia interattiva e ambienti generati digitalmente, restituendo contemporaneamente allo spettatore il ruolo di soggetto attivo e co-creatore dell'evento performativo (Homan e Homan, 2014, p. 183)<sup>3</sup>. In questo senso, gli spettacoli considerati non si limitano a inserirsi all'interno di una tendenza ormai consolidata della performatività post-digitale, ma ne rappresentano una delle espressioni più compiute. Essi contribuiscono, nei fatti prima ancora che nei principi, a riformulare il concetto stesso di teatralità in un'epoca segnata dalla progressiva virtualizzazione dei linguaggi. Il teatro, infatti, non si limita più ad abitare lo spazio del videogioco: lo attraversa, lo contamina, lo trasforma, fino a esserne, a sua volta, profondamente ripiasmato.

### ***The Seagull (2020) di Celine Song***

Tra i testi più rappresentati in assoluto nella storia del teatro, *Il gabbiano* (Чайка [Čajka] 1895) di Anton Čechov non ha mai preso vita come attraverso le mani di Celine Song, regista, sceneggiatrice e drammaturga sudcoreana naturalizzata canadese. Costretta ad interrompere le rappresentazioni del suo *Endlings* (2020) a causa della pandemia di COVID-19, Song ha ideato e diretto una produzione dal vivo per il New York Theatre Workshop fruibile comodamente da casa perché trasmessa in diretta sulla piattaforma di streaming Twitch nel corso di due serate. Quello che gli spettatori si trovano dinanzi altro non è che la ri-contestualizzazione del testo russo nel panorama contemporaneo e la sua messa in scena nel videogioco *The Sims 4* (2014), attraverso la formula del “Let's play” (White, 2018). La scelta di un videogioco domestico come luogo della rappresentazione non si limita a una provocazione formale, ma costituisce un vero e proprio dispositivo di ripensamento del teatro, che si interroga su spazio, presenza, corpo e partecipazione.

A metà strada tra un intrattenitore e un caro amico che non si vede da tempo, l'autrice accende la telecamera e introduce nel suo privato. Non si è in teatro, quella che si vede non è una scenografia che ricorda la casa di Celine Song, alle sue spalle vi è una vera parete che fa parte della sua quotidianità. Proprio questa situazione al di fuori dei canoni classici dell'incontro teatrale con la mente che dirige la messinscena, porta gli spettatori ad essere accolti con una formalità straniante e al tempo stesso confortante. Lontani dalle convenzioni di costume ed etichetta imposti dal vivere le dinamiche sociali come potrebbe essere questa, i fruitori casalinghi trovano serenità nel poter essere probabilmente in *déshabillé*, in abiti da casa o ancora stesi a letto, senza dover rinunciare a nessuna delle componenti di una serata a teatro. Anzi, lo scambio di battute, considerazioni e pareri su quello a cui si assiste che avviene attraverso la chat testuale della piattaforma non inficia in nessun modo il normale svolgimento di un lavoro che è, va ricordato, comunque in diretta. Non si tratta di una registrazione, ed è la stessa Song a decidere quando concentrarsi sullo svolgimento dell'azione e quando rivolgersi agli spettatori che, ancor più di quanto possa accadere dal vivo, sono chiamati a prendere decisioni, dare suggerimenti e dire la propria su ogni componente dell'allestimento. La prima parte delle due serate è infatti dedicata ancora alla costruzione scenica, non perché ci siano entrate e uscite da provare o dialoghi da limare ma perché fino a quando l'applicazione non viene lanciata e il software messo in moto gli attori che abitano la tenuta estiva di Sorin

<sup>3</sup> “In good theater, whether classic or interactive, the audience member remains a collaborator, indirectly or directly”.

non esistono. Mentre chiacchiera con Jeremy O. Harris e Aleshea Harris, Song crea da zero le entità che poi reciteranno il dramma, personaggi veri e propri che vivono senza la fisicità di qualcuno che li interpreta e che possono essere plasmati esattamente come li immagina il proprio creatore. Dalla corporatura, ai tratti somatici, passando per colore di carnagione e capelli, fino ad arrivare al vestiario e al comportamento, tutto è possibile per chi inventa questi avatar digitali. Superando l'incompatibilità tra reale e rappresentazione che tanto ha fatto riflettere Pirandello, le infinite possibilità fornite all'utente nella costruzione dei suoi personaggi permettono alla creatività di correre a briglia sciolta e senza alcun freno, mostrando a schermo quanto partorito dalla stessa mente della regista senza filtri o modifiche di alcun tipo. Per fare questo Song, in maniera astuta, chiede aiuto ai partecipanti della sua chat, prendendo i commenti più apprezzati e abbigliando Arkadina, Trepiev e compagnia in base ai gusti di chi segue la diretta. La funzione autoriale viene così condivisa, e l'atto creativo assume i tratti di una drammaturgia collettiva e fluida. La scena, prima ancora di esistere, è già abitata da una tensione tra intenzione e interazione, tra regia e comunità. Il processo occupa i primi cinquanta minuti dello streaming ma consente infine di completare il *roster* di personaggi, i sette Sim (Sorin Arkadina, Boris Trigorin, Nina Zarechnaya, Konstantin Trepiev, Irina Arkadina, Semyon Medvedenko e Masha Andryevna) necessari allo svolgimento della pièce.

All'apertura del sipario digitale il cast inizia la sua vita nella villa. I Sim svolgono in automatico le azioni che soddisfano i bisogni primari, mangiano, si lavano, dormono, ma sono spinti da Song nelle interazioni che hanno l'uno con l'altro. La rappresentazione deve fare i conti con questo e non è raro dover aspettare che un Sim finisca il pasto per andare in scena. L'inizio della seconda serata è addirittura ritardato dalla cucina della villa che prende fuoco a causa di una padella dimenticata da un inquilino sui fornelli. Al di là di questo, Song è la burattinaia che muove i fili e genera gli intrecci portando, con semplici comandi, fratello e sorella, madre e figlio, amici e amanti a dialogare, litigare e flirtare seguendo l'evolversi degli eventi narrato nel dramma. Non ci sono vere e proprie battute perché gli abitanti di *The Sims* si esprimono in un idioma inventato (il Simlish) ed è la regista a sciogliere ogni dubbio e a spiegare le motivazioni dietro ogni sua mossa, anticipando quanto basta gli svolgimenti futuri per incuriosire gli spettatori su quello che verrà. Un'impostazione di questo tipo, in grado di superare i confini della rappresentazione e diventare quasi uno studio sul testo, comporta una netta differenza nelle tempistiche di messa in scena, dettate dalla velocità di azione del gioco (che può essere rallentata, fermata o accelerata a piacimento) così come dalla disponibilità dei vari protagonisti in scena programmati per tenere alti i loro indicatori di bisogno (fame, vescica, igiene, socialità, divertimento ed energia) e che potrebbero addormentarsi proprio quando è il loro turno di agire. Dopo oltre due ore si giunge alla conclusione del secondo atto e, in seguito ad una breve sessione di Q&A, Celine Song rimanda alla sera successiva per la conclusione del dramma.

Il secondo appuntamento ha una durata complessiva di quasi 3 ore e ripercorre gli avvenimenti degli ultimi due atti restanti, durante i quali la regista, accompagnata questa volta da Jiehae Park e C.A. Johnson, cerca di portare a termine l'opera. Si tratta di un tentativo e non di una certezza perché, nonostante tutte le possibilità offerte, il videogioco in questione non si presta bene ad alcune delle dinamiche del testo, prima fra tutte il drastico gesto finale di Konstantin che la regista ammette di non sapere ancora come ricreare. La soluzione ultima arriva dal confronto con gli spettatori e la morte del giovane viene indotta attraverso uno stratagemma. Chiuso in una stanza della villa la cui porta viene sostituita da un muro e resa inaccessibile, Culture e Studi del Sociale – CuSSoc, 2025, 10(1), Special, pp.94-105

Konstantin non può far altro che stare al computer a scrivere mentre Song, spinta dall'ilarità della chat, riempie lo spazio di gabbiani. Impossibilitato a soddisfare i bisogni primari di ogni Sim, il personaggio muore e viene visitato dal triste mietitore (elemento presente nel videogioco). Al di là dell'assurdità raggiunta, questo aneddoto dimostra ancora una volta le potenzialità del medium videoludico, capace anche di ricreare nell'interezza l'edificio dove si svolgono gli eventi per renderlo interamente visitabile. Il decesso di Konstantin e il ritrovamento del suo corpo sono eventi narrati ma non mostrati nel testo originale mentre qui avvengono invece sullo schermo e basta la pressione di un tasto per tornare al salotto dove verrà invece comunicata la triste notizia.

L'idea, nata come passatempo durante la quarantena, nasconde in sé un aspetto educativo che viene alleggerito e filtrato attraverso gli aspetti colorati, divertenti e intrattenenti del videogioco, in questo caso vissuto con passività dagli spettatori che possono interagire con spettacolo e regista solo attraverso la chat, ma che, come si vedrà successivamente, evolverà abbracciando a pieno la caratteristica da cui trae la sua forza il videogame: l'interattività. L'esperimento di Song non si limita a offrire una rilettura originale di Čechov, ma mette in questione la natura stessa della rappresentazione. Il corpo dell'attore scompare, sostituito da un avatar. Lo spazio scenico si dissolve in un ambiente digitale. La partecipazione dello spettatore, mediata dalla chat, diventa strumento di costruzione scenica. In questo modo, la messa in scena si trasforma in un'indagine sui limiti e le possibilità del teatro post-pandemico, e più in generale sullo statuto del fare teatrale in un presente tecnologicamente mediato.

### ***William Shakespeare's Hamlet (2022) di Rustic Mascara***

Simulazione è la parola chiave che guida il percorso lungo la seconda tappa. Rustic Mascara, regista e attore di *William Shakespeare's Hamlet (2022)*, altri non è che l'avatar, simulazione digitale, dell'attore Sam Crane che sceglie di confrontarsi con una pietra miliare del panorama teatrale utilizzando, come tramite, un videogioco altrettanto conosciuto e controverso. Ci si trova in *Grand Theft Auto Online* (2013), componente multigiocatore di *Grand Theft Auto V* (2013) che ricostruisce in Los Santos una simulazione della reale Los Angeles. È qui che lo spettacolo nasce (casting e prove sono effettuate in gioco) e viene messo in scena di fronte ad un pubblico che può decidere di assistere alla diretta su Twitch o addirittura recarsi "dal vivo" con i propri personaggi di GTA, assumendo quindi un ruolo ancora più attivo che nel caso precedente. A differenza di quanto accaduto con Celine Song, gli spettatori non vedono mai il volto di Crane, che si nasconde invece dietro la maschera digitale di Mascara, così come quello degli altri interpreti. Il regista, infatti, non interpreta tutti i personaggi ma vi è una vera e propria compagnia di attori pronti a decantare le immortali gesta del principe danese, mediata nel suo incontro con il pubblico da un cicerone. Questa figura chiave, necessaria per lo svolgimento della rappresentazione per come è stata pensata, funge da ponte tra il mondo reale degli spettatori e il mondo virtuale e simulato di chi sta vivendo e recitando a Los Santos. Rompendo la simulazione, spiega infatti le modalità della rappresentazione e addirittura le impostazioni da settare per non disturbare gli attori, fornisce alcune indicazioni ai giocatori dietro gli schermi per correggere alcune impostazioni del gioco, guida passo passo gli utenti nella navigazione dei menù per modificare audio e video, così come l'interazione tra giocatori, per garantire un corretto svolgimento

dell'esperienza. Assume quindi un ruolo necessario ad evidenziare quanto la visione dello spettacolo non sia mai neutra ma debba essere mediata, regolata, calibrata. Lo spettatore non è semplicemente un osservatore, ma un partecipante che assume un ruolo, anche minimo, all'interno della scena. Tornando infine a vestire i panni del proprio avatar, conclude rassicurando gli spettatori presenti che, qualora dovessero sentirsi smarriti nella navigazione degli spazi adibiti alla rappresentazione, possono guardarsi intorno alla ricerca dell'alto e buffo cilindro che indossa.

Le premesse sono quindi completamente diverse dal caso di Celine Song, dove l'interazione e l'interattività erano preservate e consentite in modalità differenti, ma ovviamente sempre presenti perché componenti fondamentali del medium videoludico. Il gioco degli attori viene traslato anche sugli spettatori chiamati a recitare una parte, seppur minima e ancora passiva rispetto a quanto si vedrà successivamente in questo stesso studio. I partecipanti non si limitano quindi a star seduti ad osservare ma devono muoversi lungo il percorso immaginato da Crane/Mascara, in primo luogo per salire sul motoscafo che li condurrà al luogo designato per il primo atto. Preso virtualmente posto sul mezzo si viene trasportati via mare fino ad un gigantesco yacht dal nome quanto mai emblematico ed esplicativo su dove ci si trovi. In elegante calligrafia si legge a poppa la parola: *Elsinore*. Il sipario non si è ancora alzato ma, tirando una primordiale somma di quanto visto, ci si trova di fronte ad un allestimento che nella realtà avrebbe fatto tremare il portafogli di qualsiasi produttore ma che in questa circostanza ha avuto un costo per la compagnia pari a zero. Se poi sommiamo la rapidità di cambio d'abito così come il passaggio di location, la disponibilità illimitata di mezzi e strumenti e la possibilità per un attore di compiere azioni stancanti e/o pericolose senza alcuno sforzo con la semplice pressione di pochi tasti, allora i vantaggi di una simulazione di questo tipo fanno pendere l'ago della bilancia a favore di una scelta che punta al digitale come alternativa efficace e funzionale quando vi sono problematiche tanto pratiche, come l'assenza di budget, quanto creative. Non ci si deve ingegnare poi tanto per trovare soluzioni in grado di far coincidere l'utile con lo straordinario. Al termine del primo atto basta banalmente premere "accetta" sull'invito ricevuto sul proprio cellulare virtuale per essere immediatamente teletrasportati alla posizione del mittente. L'orizzonte infinito del mare lascia in un battito di ciglia posto allo skyline di Los Santos che diventa la scenografia per questa seconda parte del dramma. In un istante lo yacht sotto i piedi scompare e ci si trova in cima ad uno dei più alti grattacieli di questa città digitale. Nel corso del primo atto il sole è anche tramontato nascondendosi oltre il livello dell'acqua e la notte che è calata viene qui illuminata dalle miriadi di luci dei palazzi testimoni di una vita notturna simulata. Un piccolo inganno che cela un attento lavoro e, difatti, intanto che gli attori in scena recitano la propria parte, altri membri della compagnia predispongono il prossimo spostamento comunicando tra loro attraverso la chat di gioco. In questo contesto, lo spettacolo diventa anche una coreografia di presenze digitali, un flusso di azioni orchestrate con precisione ma vissute dal pubblico come naturali. Colline verdegianti, punti di interesse sparsi in tutto lo stato di San Andreas, il teatro cittadino dove si sono svolte nelle settimane precedenti le audizioni per lo stesso spettacolo, sono solo alcuni dei luoghi in cui la regia di Mascara trasporta il pubblico senza soluzione di continuità. Il tutto in un'operazione che, contando anche l'introduzione agli spettatori, non supera le tre ore di durata ma riesce, in così poco tempo, a far visitare in luoghi virtuali e simulati sparsi per tutto il mondo di gioco e che prevederebbero, in altre condizioni, spostamenti decisamente più longevi.

Il progetto di Rustic Mascara dimostra che un videogioco mainstream, storicamente associato a violenza e intrattenimento, può diventare veicolo per esperimenti teatrali sofisticati. L'opera non viene semplicemente adattata, ma riletta attraverso le logiche del game design. Il pubblico, guidato e immerso, diventa parte del dispositivo scenico, mentre il testo shakespeariano si confronta con una nuova estetica, fondata sull'ibridazione tra performance e simulazione. Rispetto al primo caso, questa messinscena spinge ancora più in là l'idea di partecipazione, pur mantenendola su un piano strutturato e regolato. Se in precedenza la regista agiva come figura centrale e visibile, qui il direttore di scena scompare dietro l'avatar, delegando alla macchina e alla comunità virtuale buona parte della gestione della rappresentazione. La performance si configura come un atto collettivo e distribuito, dove ogni gesto è filtrato dall'interfaccia videoludica, ma nessun elemento è lasciato al caso. Un esperimento, insomma, che se da un lato conferma il potenziale già evidenziato attraverso l'esperienza di Celine Song, aggiunge ulteriori strati di possibilità anche considerando la scelta di un prodotto videoludico che ha fatto la storia per quantità di copie vendute, ad oggi oltre le 190 milioni di unità (Takahashi, 2023), e che potrebbe quindi trasformarsi in un ulteriore canale di comunicazione tra la cultura pop e il suo pubblico e il teatro.

### ***Macbeth* (2021) della The Wasteland Theatre Company**

Sebbene precedente nel tempo al lavoro di Sam Crane, lo spettacolo della The Wasteland Theatre Company muove un ulteriore passo in avanti nella direzione qui intrapresa, intenta ad osservare con occhio critico e aperto le prospettive future dell'intreccio tra virtuale e reale. *Macbeth* (2021) è la prima fatica della compagnia guidata da Northern\_Harvest, tassello iniziale di una lunga lista che vanta titoli quali *Romeo & Juliet* (2022), *A Midsummer Night's Dream* (2022), *A Christmas Carol* (2022), *Coriolanus* (2023) e *Alice in the Wasteland* (2023), dimostrazione di un lavoro duraturo e che, soprattutto, ha incontrato il favore del pubblico tanto da spingere verso una produzione sempre più serrata. A differenziare le operazioni che prendono vita nel panorama post-apocalittico dei monti Appalachi nel West Virginia del 2102, ambientazione del videogioco *Fallout 76* (2018) che ospita l'argomento di questa discussione, da quanto visto a Los Santos o nella villetta estiva dei Sims è il doppio livello di interpretazione su cui fanno leva i giocatori, attori o spettatori che siano. Trattandosi infatti di un gioco di ruolo, un RPG, si è chiamati a creare un personaggio che non si limita più alla mera rappresentazione virtuale/simulata di se stessi, ma che è a tutti gli effetti un'entità propria caratterizzata da aspetto fisico, ideali, sogni e aspirazioni distanti o addirittura opposti da quelli di chi ne manovra i movimenti. I giocatori/attori interpretano quindi personaggi che nella loro vita fanno gli attori. Allo stesso tempo i giocatori/spettatori interpretano personaggi che nella loro vita scelgono di andare a teatro come anche noi facciamo nella nostra realtà. Non si costruisce il proprio alter-ego con il solo scopo di andare a vedere la messinscena, ma si ritaglia spazio nella vita virtuale del proprio personaggio per andare a teatro come si farebbe normalmente nel mondo reale.

In questo modo gli spettacoli della The Wasteland Company, che vengono realizzati anche su commissione da gruppi di giocatori (le cosiddette gilde nella terminologia videoludica), portano ancora più in alto l'asticella della partecipazione rispetto a quanto si è visto. In alcuni casi si rischia la vita del proprio avatar per recarsi a teatro al punto che la compagnia è composta anche da un gruppo di uomini

armati caricati di fermare possibili attacchi delle creature che abitano questo pericoloso mondo e che sono attratte dall'aggregazione di giocatori. Ancora una volta, si affronta qualsiasi sfida per vivere il teatro. Un teatro che qui esplode di possibilità e che rappresenta un esempio eccellente di come i mondi virtuali possano essere utilizzati per creare esperienze artistiche immersive che vanno oltre le tradizionali limitazioni del palcoscenico fisico, portando interpreti e spettatori in un territorio inesplorato e aperto a nuove strade per la narrazione e l'interazione con lo spazio. Il clima apocalittico si presta particolarmente bene al tema del destino ineluttabile e della corruzione morale che permea l'opera. La nebbia persistente, i cieli oscuri e le terre devastate non sono semplicemente uno sfondo visivo, ma elementi che contribuiscono a creare un'atmosfera carica di tensione e presagio, enfatizzando l'inevitabile tragico destino del protagonista in un ambiente che riflette lo stato emotivo e psicologico dei personaggi e che difficilmente può essere riprodotto con così tanta facilità e contemporanea profondità al di fuori del videogioco.

Questo duplice livello di interpretazione si fa ancora più interessante se si considera l'impatto che *Macbeth* esercita sulla comunità di gioco stessa. Mentre gli avatar dei giocatori-attori si muovono tra le rovine di un mondo in declino, la fusione tra la narrazione shakespeariana e il contesto post-apocalittico di *Fallout 76* apre a una rilettura unica dei temi dell'opera. La brutalità del potere, il conflitto tra ambizione e morale, la disintegrazione del tessuto sociale: tutto trova un'eco profonda nell'ambiente post-atomico e devastato del gioco. I giocatori-spettatori non assistono semplicemente allo svolgersi della tragedia, ma si trovano coinvolti in una riflessione attiva su ciò che li circonda, trasformando la performance in un'esperienza immersiva di teatro partecipato.

Questa interazione tra teatro e videogioco, più che una mera sovrapposizione di linguaggi, diventa un vero e proprio laboratorio di sperimentazione. La compagnia sfrutta le meccaniche di gioco per creare un teatro dinamico, fluido, dove l'azione scenica non si interrompe mai, nemmeno di fronte ai pericoli che il mondo di gioco impone. Se da un lato le creature mutant e i predoni minacciano i partecipanti, dall'altro rafforzano il senso di precarietà che anima la tragedia di *Macbeth*, amplificando la tensione drammatica in modo che sarebbe impossibile replicare su un palcoscenico tradizionale. Ogni scelta registica, dalla collocazione degli attori nello spazio virtuale alla gestione degli imprevisti in-game, contribuisce a ridefinire il confine tra spettacolo e realtà. In un certo senso, questo nuovo paradigma performativo porta spettatori e attori ad affrontare insieme lo stesso mondo ostile che mette alla prova i personaggi del dramma.

La vera innovazione di questo tipo di spettacolo risiede quindi nella capacità di creare una comunità teatrale virtuale che supera le barriere del tempo e dello spazio. Il teatro non è più confinato entro i limiti di un edificio o di un contesto geografico specifico, ma si diffonde in un mondo condiviso, aperto a chiunque sia disposto a immergersi in questo universo ibrido. È qui che il potenziale del videogioco si manifesta in tutta la sua potenza, fornendo un'alternativa radicale alla scena tradizionale e, al contempo, una nuova possibilità di esplorare le profondità dell'animo umano. In questo senso, il lavoro della The Wasteland Theatre Company non rappresenta solo un tentativo di sopravvivenza artistica in un periodo di crisi, ma un vero e proprio manifesto per il futuro del teatro. Un teatro che non teme di confrontarsi con la tecnologia, ma anzi la abbraccia, per reinventarsi e trovare nuovi modi di raccontare storie vecchie di secoli, rendendole più attuali e vicine al pubblico di oggi.

## Conclusioni

Nel contesto attuale, in cui il teatro tradizionale si trova ad affrontare sfide senza precedenti a causa di restrizioni fisiche e sociali, la tecnologia videoludica emerge quindi non solo come un baluardo contro l'isolamento, ma anche come un catalizzatore potente ed inaspettato per l'innovazione artistica e la partecipazione comunitaria. L'integrazione tra teatro e videogioco non si limita ad una risposta temporanea alla crisi pandemica, ma rappresenta una rivoluzione concettuale che investe l'intera natura delle arti performative, apre nuove prospettive per la loro evoluzione.

Attraverso i casi di studio esaminati, è evidente come il videogioco riesca a preservare l'unicità e l'immediatezza della recitazione teatrale, trasformando la rigidità del palcoscenico fisico in uno spazio fluido, espansivo e soprattutto interattivo, in grado anche di estendere il suo raggio d'azione a un pubblico più vasto e diversificato. Essi rappresentano non solo adattamenti creativi, necessari in una società temporaneamente senza spettacoli, ma anche pietre miliari verso una nuova concezione di teatro che abbraccia il virtuale per esaltare e amplificare le sue capacità espressive e comunicative. In questo nuovo scenario, la partecipazione virtuale non sacrifica l'immediatezza e l'intangibilità del teatro, ma anzi, ne esalta le caratteristiche. Le performance non perdono la loro essenza di eventi irripetibili, dove il "qui e ora" tipico delle arti performative viene rispettato, pur operando in uno spazio digitale. Ciò che si osserva è una ridefinizione radicale delle categorie stesse del teatro, che si fondono con quelle del videogioco per generare una forma ibrida di performance che va oltre la semplice trasposizione o adattamento. Le barriere fisiche vengono abbattute, offrendo un terreno fertile per sperimentazioni artistiche che sarebbero altrimenti inaccessibili. Non è solo la dimensione estetica a subire un cambiamento. Questi nuovi strumenti, che sfruttano le potenzialità dell'interazione e della narrazione condivisa, permettono una profonda riflessione sul ruolo del teatro nella società contemporanea. In un'epoca in cui la deregularizzazione delle relazioni sociali è una tendenza sempre più diffusa, il teatro virtuale si fa interprete di questo cambiamento, evidenziando le tensioni tra reale e virtuale, tra autenticità e rappresentazione. Le tecnologie digitali diventano non solo mezzi espressivi, ma veri e propri motori di riflessione critica sul nostro rapporto con il mondo e con gli altri, evidenziando come la virtualità, lungi dall'essere una fuga dalla realtà, possa diventare uno spazio di confronto e di elaborazione collettiva di significati.

*The Seagull*, *William Shakespeare's Hamlet* e *Macbeth* dimostrano che il teatro, anche quando trasportato in ambiti non tradizionali come quelli dei videogiochi, conserva la sua essenza artistica e la sua capacità di connettere profondamente le persone, riflettendo e indagando la condizione umana ora con strumenti rinnovati. In ognuna di queste opere, la commistione tra teatro e videogioco non riduce la profondità della narrazione, ma anzi, la amplifica, permettendo di esplorare nuovi temi e prospettive in uno spazio nuovo a sé stante, con le sue regole, i suoi codici, e soprattutto con un potenziale espressivo ancora largamente inesplorato.

In termini teorici, ciò che emerge da queste esperienze è un ripensamento profondo delle categorie su cui si è storicamente fondata la teoria teatrale. Il concetto di "presenza", tanto centrale nelle riflessioni sul teatro del Novecento, si modifica e si espande, lasciando spazio a nuove forme di co-presenza che non dipendono più dalla prossimità fisica ma dalla condivisione di un'esperienza mediata e partecipata.

Il “qui e ora” resta intatto, ma si frammenta e si diffonde, trovando nuovi spazi di espressione nel digitale. Le performance diventano ambienti dinamici, costruiti non solo da registi e attori, ma anche dagli stessi spettatori, chiamati a intervenire, suggerire, scegliere. Non è più la messinscena a essere centrale, ma l’attivazione di un processo collettivo, flessibile, fluido. È una ridefinizione che dialoga con le prospettive del teatro postdrammatico e con la crescente contaminazione tra performance e media interattivi. La grande portata trasformativa viene però raggiunta dalla nuova concezione dello spazio, il teatro videoludico non è semplice luogo di rappresentazione, ma un luogo di aggregazione, un dispositivo sociale che risponde alle nuove modalità di produzione e fruizione culturale. La distinzione tra artista e pubblico si fa porosa, il consumo si intreccia con la partecipazione, e il teatro si inserisce nel paesaggio più ampio della cultura digitale. In questo contesto, le logiche dell’interazione e della narrazione condivisa non sono solo strumenti espressivi, ma veri e propri dispositivi per elaborare collettivamente significati, identità, visioni del mondo.

Sebbene per molti versi distante, questa versione di un palcoscenico 2.0 non tradisce alcuna delle componenti che definiscono il teatro tale e che lo differenziano, in quanto spettacolo dal vivo, dalle pratiche in cui le fasi di produzione e distribuzione avvengono in momenti diversi come nel caso del cinema. Esso continua ad essere fiero rappresentante nel settore dello spettacolo di quella categoria caratterizzata da “intangibilità, irreperibilità, non durevolezza e dalla partecipazione contestuale del pubblico durante la fase di erogazione/produzione” (Gallina, 2016, p. 32). In questa prospettiva, così come si è vista per gli eventi sportivi (che pure rientrano in questa categoria) la nascita degli *e-sports*, la genesi di un *e-theatre* non è un’utopia distante, ma una possibilità concreta che potrebbe trasformare il modo stesso in cui concepiamo le arti performative. Si assisterebbe ad un nuovo capitolo per il teatro che apre la strada ad una democratizzazione dell’accesso e della produzione artistica. Non solo per raggiungere nuovo pubblico ma anche, e soprattutto, per abbattere le spese che, a fronte delle mastodontiche produzioni a cui si è abituati, consentirebbe alle piccole realtà teatrali e ai giovani artisti di trovare in questo modello un’opportunità per sperimentare e proporre nuovi contenuti a costi ridotti.

In definitiva, l’integrazione del videogioco nel teatro non è solo una soluzione immediata a problemi contingenti, ma una vera e propria rivoluzione per il futuro delle arti performative. Il teatro, grazie a queste nuove tecnologie, non solo mantiene vivo il suo potere di connettere le persone, ma si rinnova, ampliando i propri orizzonti e trovando nuove vie per affermarsi come spazio di riflessione, partecipazione e interazione. La sfida per i creativi sarà quella di saper sfruttare al meglio queste opportunità, non come mere sostituzioni ma come estensioni, senza perdere di vista l’essenza stessa del teatro, quella capacità unica di riflettere la condizione umana attraverso l’immediatezza dell’esperienza condivisa.

## Bibliografia

- De Marinis M., (2008). *Capire il teatro. Lineamenti di una nuova teatrologia*, Bulzoni Editore
- Duvignaud J., (1965). *Sociologie du théâtre. Essai sur les ombres collectives*, PUF
- Homan D., & Homan S., (2014). The Interactive Theater of Video Games: The Gamer as Playwright, Director, and Actor. *Comparative Drama*, Vol. 48, n. 1-2
- Huuhka M., (2021). Performing Gameplay – A Study of Video Game Performance Workshops. *Body, Space & Technology*, Vol. 20
- Jenkins H., (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, NYU Press
- Kowert R., & Quandt T., (2015). *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*, Routledge
- Mimma G., (2016). *Ri-Organizzare il teatro. Produzione, distribuzione, gestione*, FrancoAngeli s.r.l.
- Parker J. R., (2014). Theater as virtual reality. In Tanenbaum T. J., El-Nasr M. S., & Nixon M., *Nonverbal Communication in Virtual Worlds: Understanding and Designing Expressive Characters*, ETC Press
- Takahashi D., (8 novembre 2023). Take-Two bookings drop 4% to \$1.44B in September quarter as Rockstar teases next GTA. *venturebeat.com*, <https://venturebeat.com/gaming-business/take-two-bookings-drop-4-to-1-44b-in-september-quarter-as-rockstar-teases-next-gta/>
- Turner V., (1986). *Dal rito al teatro*, il Mulino
- Vicentini C., (1983). *Il teatro nella società dello spettacolo*, il Mulino
- White P., (18 aprile 2013). Fan fiction more creative than most people think. *kstatecollegian.com*, <https://web.archive.org/web/20160709194725/http://www.kstatecollegian.com/2013/04/18/fan-fiction-more-creative-than-most-people-think/>

## Sitografia

- Internet Archive, <https://web.archive.org/>
- Kansas State Collegian, <https://kstatecollegian.com/>
- New York Theatre Workshop, <https://www.nytw.org/>
- Rustic Mascara, <https://rusticmascara.com/>
- The Wasteland Theatre Company, <https://thewastelandtheatrecompany.webador.com/>
- VentureBeat, <https://venturebeat.com/>

## Teatrografia

- EK Theater, (2017). *Orpheus and Eurydice*, New York, The Brick Theater
- Güt K., (2021). *Welcome to My Desert Nexus*, New York, Pioneer Works
- Mascara R., (2022) *William Shakespeare's Hamlet*
- Song C., (2020). *The Seagull*
- The Wasteland Theatre Company, (2021). *Macbeth*

## Ludografia

- Bethesda Game Studios, (2018). *Fallout 76*, Bethesda Softworks
- Maxis, (2014). *The Sims 4*, Electronic Arts
- Naughty Dog, (2013). *The Last of Us*, Sony Interactive Entertainment
- Rockstar Games, (2018). *Red Dead Redemption 2*, Rockstar Games
- Rockstar North, (2013). *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games
- Rockstar North, (2013). *Grand Theft Auto Online*, Rockstar Games