



Note

Note sul progetto

di Cristina Galbiati

A volte le cose succedono per caso

Ci siamo avvicinati per la prima volta al gioco come possibile dispositivo performativo durante la pandemia. A spingerci il desiderio di invitare spettatrici e spettatori a tornare a “fare insieme” dopo la lunga pausa relazionale, e di farlo cercando di (ri)trovare quella leggerezza che, nel tempo pandemico, sembrava un po' perduta. In realtà, più che di una vera e propria ricerca consapevole, la scelta di utilizzare il gioco come linguaggio artistico è stata frutto di un'intuizione: del gioco – o meglio dell'idea di utilizzare il gioco come media artistico – ci interessava soprattutto il fatto che la leggerezza che stavamo cercando non scivolasse nell'intrattenimento fine a se stesso, ma potesse essere strumento per mettere in campo possibili relazioni e condivisioni. È nato così il progetto *Eutopia*, che ha debuttato nella primavera 2022 e che, da allora, continua ad essere presentato in teatri, festival e altri contesti a livello nazionale e internazionale. Ma è stato solo nell'incontro con il pubblico che le implicazioni e il potenziale del dispositivo ludico si sono resi evidenti, cogliendo spesso di sorpresa anche noi che del progetto eravamo creatrici e creatori.

Per farla breve, il dispositivo ludico di *Eutopia* ha spesso travalicato le nostre stesse intenzioni aprendo prospettive e possibilità inaspettate e, forse, persino insperate.

Ho spesso affermato che ogni progetto di Trickster-p è figlio del precedente, delle domande che ne sono scaturite e di quelle questioni aperte che ci stimolano, di volta in volta, a scavare in una certa direzione per approfondire aspetti che sentiamo essere rimasti in sospeso. Così, negli intenti primari di *The game* c'è l'esplorazione consapevole del gioco come possibile dispositivo performativo e delle sue potenzialità al di là di quello che attraverso *Eutopia* ci si è rivelato. Il processo di creazione – costituito anche da una lunga fase di ricerca resa possibile da una borsa di studio destinata specificamente all'investigazione di questa tematica – si è nutrito di fonti estremamente eterogenee che spaziano dai *game studies* alla filosofia passando per l'antropologia e la sociologia. Rispetto ad altri media, il gioco comunica in modo differente: non trasmette solo visioni, ma simula anche esperienze. Esso rappresenta il funzionamento di sistemi reali e immaginari, e invita giocatrici e giocatori a interagire con questi sistemi e a formulare opinioni su di essi. In questo senso, il gioco può costituire una forma d'arte unica: il fatto che possiamo giocare ci insegna qualcosa di straordinario su noi stessi. Abbiamo la capacità di immergerci in *agency* alternative, di entrare e uscire da *agency* temporanee. Possiamo occuparci di cose che di solito non ci interessano e dedicarci ad esse per un certo periodo di tempo. Possiamo adottare diversi modi di pensare, agire e decidere. In uno spazio transitorio e inter-dimensionale in costante riconfigurazione, il gioco consente di elaborare la costruzione e la scoperta di mondi rinnovati e rinnovabili. In questo modo, i giochi fanno proprie questioni e risoluzioni eminentemente estetiche: essere in grado di sentire (percepire) e modellare (plasmare) il nostro ambiente. In quest'ottica, il gioco come strumento per comprendere la complessità esponenziale del mondo ci invita a pensare e mettere in scena nuove relazioni economiche, politiche e ambientali. In questa sua dimensione anche politica, il momento del gioco va così a recuperare l'accezione più antica del teatro stesso: gli elementi del rito e della condivisione vengono rimessi al centro in un'occasione di esperienza collettiva, spazio privilegiato di osservazione e confronto.

Attraverso *The game* abbiamo voluto immaginare una forma di partecipazione in cui questi stessi elementi potessero riemergere trasformati, rivelandosi pienamente solo nell'incontro con il pubblico in quello spazio del “qui e ora” che è proprio del teatro.

The game invita così spettatrici e spettatori partecipanti a immergersi in un sistema di gioco e ad esplorare i possibili effetti provocati dalle loro scelte. Le persone con cui condividiamo lo spazio e i

LAC
Lugano Arte e Cultura
Piazza Bernardino Luini 6
6901 Lugano
+41(0)58 866 4214
lac.comunicazione@lugano.ch
www.luganolac.ch



loro comportamenti diventano azione teatrale, mentre le dinamiche di interazione, sempre diverse, si fanno, in qualche modo, nuovo copione da riscriversi ogni volta. Le potenzialità del gioco si riversano nello spazio performativo reinventandolo e aprendo un territorio che lasci spazio all'inaspettato.

Mentre ci apprestiamo a consegnare al pubblico il frutto del lavoro di quasi due anni di tentativi, riflessioni, confronti e desideri, non possiamo che accettare che, da questo momento in poi, *The game* continuerà la sua vita in maniera autonoma, nutrendosi degli apporti di tutti quegli spettatori e spettatrici che decideranno di partecipare e di mettersi in gioco attraverso il loro agire ludico. Ed è probabilmente proprio in questa indipendenza di un dispositivo capace di trascendere creatrici e creatori che stanno la magia e la forza del gioco come formato artistico.

Note sul game design

di Pietro Polsinelli

Il percorso creativo che ha portato alla creazione di *The game* è stato caratterizzato dal costante contributo apportato dal *game design* per l'individuazione di insiemi precisi di regole di gioco, di meccaniche di combinazione degli elementi e di sistemi per la generazione di effetti generali. Lungo questo percorso, ho portato la mia esperienza di *game designer* di videogiochi e giochi da tavolo, ma la collaborazione con il duo Trickster-p e gli altri membri del team è stata da sempre su tutte le dimensioni della definizione del dispositivo performativo.

Nel processo evolutivo o di definizione di *The game* ho contribuito in una delle prime iterazioni con una proposta "monstre" di gioco con diverse ispirazioni, ma tutte legate al tema – focalizzato precedentemente – delle dinamiche distorsive economiche e di mercato che regolano la società contemporanea. Provato il prototipo, cioè giocato, si è presa ispirazione dagli elementi, si è scartato quasi tutto, ed è stata semplicemente una delle diverse proposte avanzate nel corso delle iterazioni. Questo illustra il metodo di Trickster-p come collettivo: porre al centro delle dinamiche di sviluppo il tema portante e lavorare concretamente e iterativamente su bozze, proposte e soluzioni.

Il team ha, quindi, prodotto vari prototipi nel tempo: questi sono stati provati, giocati e discussi, selezionando idee e ispirazioni da ognuno, con un approccio evolutivo al design, mantenendo il focus sul tema grazie alla guida lucida di Cristina Galbiati. Nell'evolversi del processo, le parti si sono ribaltate continuamente: da game designer sono passato a giocatore di soluzioni proposte da altri, discutendo temi, interpretazioni, semplificazioni, possibili conseguenze inattese; e lo stesso per tutti i membri del team, tanto che mi sarebbe difficile individuare un mio contributo quale singolo game designer al progetto finale. In particolare nella fase più focalizzata, il contributo diretto in game design e prototipi di Ilija Luginbühl è stato quello che ha portato a completare il progetto.

In queste frequenti iterazioni dei prototipi e nella loro verifica sta uno dei motivi della qualità del lavoro di Trickster-p, nell'ambito del cui sviluppo il gruppo stesso cresce in esperienza di pari passo all'evolversi della performance.

Lo scambio delle parti consente di definire l'opera integrando diegeticamente tutte le componenti con collegamenti continui alla conduzione drammaturgica.

Il gruppo, nella selezione dei temi tecnici di *game design*, ha bilanciato la creazione di meccaniche che consentissero la creazione di modelli diversificati, con i vincoli dati dai temi della performance, con i desiderata del giocatore ed infine con la necessità di rendere il gioco accessibile ad un vasto spettro di partecipanti, non sempre familiarizzati ai rituali impliciti dei giochi da tavolo. Tutto ciò è stato gestito collettivamente dal team di progetto e non da me o dal singolo designer: si è maturata un'esperienza comune, anche grazie alla precedente performance *Eutopia* che già aveva sviluppato un pivot su un gioco da tavolo.

Tutta questa ricerca si sedimenta dal punto di vista del *game design* in un *gameplay* di 12 turni, con un set apparentemente assai semplice di regole evolutive per la gestione di fattorie, campi e "tesori" giocato da sei gruppi (ognuno di 3-4 persone); tali regole generano un vasto spettro di scenari ed esperienze: ogni "fattoria" ha la propria storia e fa emergere un modello economico in relazione allo stato evolutivo generale del mondo. Come succede con i sistemi di regole, lo spazio combinatorio generato da pochi principi può essere molto vasto.



Lo stile elegante, minimalista ed evocativo tipico della produzione Trickster-p influenza tutte le dimensioni del gioco, persino i flussi logici delle meccaniche. Date le molteplici dimensioni coinvolte in un media che combina giochi da tavolo, performance ed interazione di gruppo, è richiesta un'estrema attenzione progettuale al ruolo del giocatore: questo dovrebbe essere in grado di portare avanti l'esperienza in tutte le condizioni o circostanze che possono emergere nei diversi gruppi di giocatori. In questo senso, l'interazione continua e iterativa tra scrittura drammaturgica, progettazione delle meccaniche e design degli oggetti di interazione è necessaria e si dipana in un processo migliorativo quando inserita in serie di sessioni di test, come infatti è stato fatto per *The game*. Lavorare combinando media diversi significa sperimentare ambiti e linguaggi ignoti tramite un macchinario complesso, per cui il risultato non è mai del tutto prevedibile e richiede numerosi cicli di test e feedback.

Il dispositivo performativo risultante in *The game* è senz'altro originale e più complesso di quanto sperimentato nella produzione precedente di Trickster-p *Eutopia*, che combina performance e gioco da tavolo.

L'esperienza, sia con *Eutopia* che con *The game*, è stata una occasione per sperimentare l'applicazione delle tecniche di *game* e *narrative design* ad un media inusuale per un *game designer*, e quindi una straordinaria opportunità di apprendimento e scambio di esperienze, anche grazie ad un modello di lavoro collettivo che considera centrale alla ricerca la qualità dell'esperienza del giocatore. Ritengo questa ricerca mostri la fertilità dell'applicazione del *game design* anche in ambito performativo.