

Antonio Pizzo

L'attore umano nei videogiochi

La diffusione dei personaggi nel videogioco

Spacewar! del 1962 fu il primo esempio di videogioco con una interfaccia grafica.¹ Sviluppato da due studenti dell'M.I.T. per testare le capacità del computer e dello schermo a tubo catodico, permetteva ai contendenti di darsi battaglia alla guida di due navicelle che vagavano nello spazio del monitor. Erano solo poche linee chiare su uno schermo scuro, ma furono sufficienti a far intravedere l'enorme potenziale d'intrattenimento di quella invenzione. Non ci volle molto prima che fosse sfruttato commercialmente. Nel 1971 Nolan Bushnell, fondatore dell'Atari, trasformando l'idea degli studenti in un apposito apparecchio funzionante a gettoni, creò *Computer Space* e inventò il primo prodotto industriale da sala giochi (*arcade*).² In pochi anni seguirono i titoli che hanno fatto la storia del videogioco: *Pong* (1972), *Space Invaders* (1978), *Asteroids* (1979). Lo schermo televisivo era ormai un oggetto comunissimo e diventava anche l'occasione di un intrattenimento ludico. Seppur limitati a pochi pixel, quei prodotti inaugurarono il periodo in cui i diversi giochi da tavolo, i flipper, vari macchinine e pupazzi, abbandonarono il mondo fisico per trasferirsi nella nuova frontiera del digitale.

Tra alterne fortune, la storia del videogioco è stata veloce, ha avuto una crescita intensa, ed ha costantemente fatto tesoro di tutti gli avanzamenti nella tecnologia informatica. Anzi, a volte è stata proprio la richiesta del pubblico di giochi più avanzati il motivo per il rapido aumento della potenza dei personal computer.

Quei primissimi giochi erano soprattutto dispositivi per mettere alla prova l'abilità di chi li utilizzava, testarne la prontezza, il coordinamento e la velocità dei movimenti. Ma come i flipper erano stati decorati con immagini che richiamavano situazioni e ambienti caratteristici, così i videogiochi aumentarono la propria natura narrativa e quelle poche linee

¹ Non esiste un consenso unanime su quale sia da considerare effettivamente il primo videogioco; le varie posizioni dipendono dal punto di vista adottato. James Newman nota che *Spacewar!* è il più citato come primo esempio di attività video ludica ma non dimentica che ci sono precedenti importanti già a partire dal 1958; *Videogames*, London e New York, Routledge, 2004, p. 1. P. Konrad Budziszewski, pur concordando sulla presenza di altri esempi negli anni Cinquanta, considera *Spacewar!* come reale iniziatore del moderno videogioco, *Spacewar!*, in Mark J. P. Wolf (a cura di), *Encyclopedia of the Video Games. The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Santa Barbara, Denver, Oxford, Greenwood Press, 2012, pp. 612-613. Per una storia del videogioco di recente pubblicazione cfr. Tristan Donovan, *Replay: The History of Videogame*, Howe, Yellow Ant, 2010.

² *The Video Game Explosion*, a cura di M. I. P. Wolf, Westport e London, Greenwood Press, 2008, p. 18

grafiche assunsero i contorni di figurine umanoidi al comando del giocatore.

La storia del videogioco è popolata da numerosi e vari personaggi che hanno occupato ruoli sempre più importanti, fino ad essere identificati con lo stesso prodotto. Già nel 1980, il tondino giallo in *Pac-Man* suggeriva l'idea di un agente che il giocatore comandava nella caccia ai fantasmini. E nello stesso anno in *Donkey Kong* l'obiettivo era salvare una fanciulla che il gorilla teneva rapita sulla sommità di una impalcatura.³ Il protagonista era un idraulico italiano che, sebbene fosse ancora senza nome, conquistò il favore del pubblico e diede vita a *Super Mario Bros* (1985). Nel passaggio tra i due videogiochi, l'intrepido baffuto che salvava la fidanzata dallo scimmione, non solo acquistò un nome proprio ma divenne il protagonista.⁴ È stato uno dei personaggi di maggior successo nella storia del videogioco ed è sopravvissuto attraverso numerosissimi videogiochi, cartoni animati e film, fino ad i nostri giorni con *Super Mario Odyssey* del 2017.⁵

La persistenza di Mario è l'esempio di come l'intrattenimento videoludico abbia contato sull'efficacia del personaggio come principale elemento di identificazione del giocatore con l'azione. Ma testimonia anche l'affermarsi di prodotti che, mentre sfidavano le capacità motorie del giocatore, stimolavano sempre più l'interesse per la narrazione. Si trattava di giochi in cui il l'utente non era dedito unicamente alla pronta esecuzione di azioni (*action game*) ma anche all'esplorazione di mondi immaginari e fantastici (*adventure game*) o ad attività di pianificazione strategica (*strategy game*).⁶

A partire dagli anni Ottanta, apparvero giochi in cui la componente narrativa era ben più complessa del distruggere una navicella nemica o ribattere una pallina; in cui le azioni erano meno ripetitive, e più orientate a una strategia a lungo termine. Soprattutto, erano giochi che inducevano la partecipazione a un mondo fittizio nel quale il giocatore assumeva il ruolo di un personaggio specifico.

Nel corso dei successivi due decenni la proliferazione di personaggi è costantemente cresciuta, ma è con gli anni Novanta che assistiamo a un

³ M. Consalvo, *Hot Dates and Fairy – Tale Romances: Studying Sexuality in Video Games*, in *The Video Game Theory Reader*, a cura di M. J. P. Wolf e B. Perron, New York e London, Routledge, 2003, p. 172.

⁴ S. Poole, *Character forming*, in *Game on: the history and culture of videogames*, a cura di L. King, London, King Publishing, 2002, pp. 76-78.

⁵ Cfr. B.-M. Young, *Mario series*, in *Encyclopedia of Video Games*, cit., pp. 381-383

⁶ Qui seguo la suddivisione in generi (*action, adventure, strategy, process-oriented games*) proposta da S. Egenfeldt-Nielsen, J. Heide Smith, S. Pajares Tosca, *Understanding video games: the essential introduction*, New York e Abingdon, Routledge, 2008, p. 43. Naturalmente la suddivisione non è esaustiva e tantomeno condivisa; la letteratura ha proposto ulteriori e diversi sistemi di catalogazione. Non è questa la sede per discuterne e mi limito a segnalare che la voce "Video Game Genre" su Wikipedia elenca ben 12 generi (https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_genre). Ultimo accesso 4 aprile 2018.

cambiamento che ha segnato i successivi sviluppi. L'esempio più calzante è il personaggio di Lara Croft nel videogioco *Tomb Rider* del 1996. La sua intrepida personalità e l'aspetto seducente rappresentavano elementi essenziali per la popolarità del gioco. Lara diventò un fenomeno di moda, una sorta di diva virtuale e aprì la strada a numerose altre protagoniste femminili.⁷ Sono innumerevoli e diversi i personaggi che hanno lasciato traccia in quegli anni e, solo a per citarne alcuni, ricordiamo: il giovane aspirante pirata Guybrush Threepwood di *The Secret of Monkey Island* (1990), lo scrittore e cacciatore di ombre Gabriel Knight dell'omonimo gioco (1993), lo scienziato Gordon Freeman che salva il mondo dagli alieni in *Half-Life* (1998), l'intrepido soldato di *Delta Force* (1998).

Gli schermi dei computer si popolavano di figure artificiali e narravano storie che si dipanavano grazie alle scelte del giocatore, che manovrava il protagonista, lo faceva combattere contro i nemici, lo guidava in complicate esplorazioni, lo aiutava a risolvere intrighi. E al suo fianco crescevano schiere di antagonisti, comprimari, comparse.

Il videogioco e il cinema non possono essere intesi come media del tutto separati, e infatti c'è stato un lungo e intenso dialogo tra di loro. Il videogioco ha iniziato ad assorbire gli elementi cinematografici e drammatici dai film mentre la produzione cinematografica ha proposto continui riferimenti alle azioni e agli intrecci dal videogioco.⁸ Se è indubbio che questo proliferare di personaggi coincise con la sempre maggiore influenza del cinema, è anche vero che fu un prodotto del passaggio dalla sala giochi al salotto di casa. Con le diverse consolle da un lato, e con l'affermarsi del PC multimediale dall'altro, l'esperienza del giocatore non era più limitata ai minuti che riusciva a conquistare con un gettone, ma poteva durare più a lungo, interrompersi, riprendere, come già accadeva con i film sul videoregistratore. A questo punto la componente narrativa era in grado di dipanarsi con più agio e il giocatore poteva restare comodamente seduto sul proprio divano. La sua partecipazione era più distesa, fondarsi su regole più complesse, contare su innumerevoli tentativi: la sessione davanti lo schermo poté assumere anche i tratti di una lunga esplorazione di mondi, storie e personaggi virtuali.

L'articolazione di esperienze più complesse richiedeva la produzione di un maggior numero di dati sul computer. L'apparizione sul mercato del CD-ROM, e di macchine più potenti, liberarono i designer e gli sviluppatori dal limite dei pochi kilobyte fino ad allora concessi, e permisero di inserire

⁷ S. Egenfeldt-Nielsen, J. Heide Smith, S. Pajares Tosca, *Understanding video games: the essential introduction*, cit., pp. 80-82.

⁸ Cfr. *Game On, Hollywood!: Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*, a cura di G. Papazian, J. M. Sommers, Jefferson, McFarland, 2013. Si vedano anche: *Screenplay: Cinema/video games/interfaces*, a cura di G. King, T. Krzywinska, London e New York, Wallflower, 2002; R. Fassone, *Cinema e videogiochi*, Roma, Carocci, 2017.

contenuti multimediali (immagini, video, suoni) che pochi anni prima sarebbero stati inimmaginabili.⁹

In questo contesto si colloca uno dei primi tentativi di inserire il contributo di attori reali nel racconto videoludico. Nel 1993 *The 7th Guest* era un gioco a enigmi su tema horror in cui il giocatore interpretava l'ultimo di sette ospiti invitati in una villa e doveva risolvere una serie di rompicapo logici per progredire nella storia. Gli elementi narrativi erano affidati a numerosi inserti video con attori reali, mentre l'attività principale consisteva nel navigare all'interno dei vari locali della villa.¹⁰ Il gioco fu uno dei primi esempi di film interattivo e dobbiamo considerarlo per questo ellittico rispetto alla norma nel mercato dei videogiochi; eppure la libertà di inserire maggiori contenuti multimediali indusse altre case produttrici ad inserire clip video appositamente girate, anche solo come introduzione narrativa o pausa tra livelli di gioco.¹¹

Sul volgere degli anni Novanta, la combinazione di tutti questi elementi (l'influenza della narrazione cinematografica, la consolle casalinga, l'importanza dei contenuti multimediali) fu, nello stesso tempo, causa ed effetto della creazione di personaggi più articolati e complessi, seguendo un progresso che arriva fino ai nostri giorni.

Da un lato, la loro resa grafica non è più quella di un cartone animato ma simula sempre più chiaramente le *graphic novel*, e i software generano immagini in tempo reale sempre più fotorealistiche. D'altro lato i personaggi appaiono complessi anche nella loro natura drammatica. Nel 2011 *Max Payne*, nell'omonimo gioco, è un poliziotto fuggitivo che a New York cerca vendetta per la moglie e la figlia assassinate. All'inizio della storia appare estroverso, felicemente sposato, intelligente e brillante, ma nel corso dell'azione, mentre uccide per vendetta, assistiamo a un suo costante incupirsi. Il detective Cole Phelps, uno dei protagonisti di *LA Noir* (2011) è un tipico personaggio da cinema di genere, descritto dal suo autore come un poliziotto con un proprio codice morale che emerge durante la storia, mentre il giocatore lo guida nella risoluzione di una serie di casi complicati nei vari dipartimento di polizia nella Los Angeles negli anni post bellici.¹²

I primi agenti umanoidi, come Super Mario, erano elementari, privi di una personalità specifica e volti a una unica ripetitiva intenzione. I nuovi personaggi degli anni 2000 sono costruiti con un profilo psicologico e sociologico complesso, hanno una storia personale e un carattere che ne

⁹ C. Therrien, *CD-ROM Games*, in *The Video Game Explosion*, cit., pp. 121 - 125.

¹⁰ Riccardo Fassone, *Cinema e videogiochi*, cit., p. 31.

¹¹ S. Egenfeldt-Nielsen, J. Heide Smith, S. Pajares Tosca, *Understanding video games: the essential introduction*, cit., p. 83.

¹² B. Moore, *Interview: Team Bondi's Brendan McNamara talks L.A. Noire*, «Paste», 3 febbraio 2011, (<https://www.pastemagazine.com/articles/2011/02/interview-team-bondis-brendan-mcnamara-talks-la-no.html?a=1>). Ultimo accesso 4 aprile 2018).

influenza i comportamenti, si sviluppano nel corso degli eventi come in dramma o una sceneggiatura. La credibilità delle apparenze grafiche e la complessità drammaturgica hanno richiesto una resa più accurata ed efficace dei comportamenti e le case di produzione hanno fatto sempre più ricorso ad attori in carne ed ossa.

Dare voce ai personaggi

Gli attori hanno iniziato a partecipare alla creazione dei videogiochi ben prima del fiorire di personaggi realistici degli anni 2000, quando la loro voce era solo un complemento decorativo alle azioni del giocatore. Probabilmente, il primo videogioco che utilizzò la voce umana fu *Sinistar* del 1982, un gioco *arcade* Atari che simulava una battaglia spaziale. In determinati momenti, appariva una sorta di teschio alieno che pronunciava poche minacciose frasi come «Run! Run!», «Be aware, I live!». La voce era di un famoso commentatore radiofonico John Doremus, e interpretava la parte di uno dei più letali elementi del gioco, capace di distruggere la navicella del giocatore in un sol boccone.¹³ Era già una soluzione più efficace della voce sintetizzata che avvertiva «Intruder alert!» in *Berzek*, un *arcade* del 1980, ma bisognerà attendere fino all'introduzione dei CD-ROM per assistere a un diffuso utilizzo clip audio con voci reali.¹⁴ Grazie all'ausilio di questo supporto, negli anni Novanta la voce diventò uno degli elementi integranti, insieme alle immagini e alla musica. Addirittura, nel videogioco musicale *PaRappa the Rapper* (1997), il giocatore doveva far eseguire specifiche azioni al cagnetto protagonista seguendo le istruzioni cantate nelle canzoni rap.

Gli attori iniziarono ad essere regolarmente scritturati per interpretare, con la propria voce, le figure digitali, e il loro contributo aumentò in modo costante. *Wing Commander II* della Origin Systems nel 1991 aveva coinvolto 17 attori per dare voce ad ancor più numerosi personaggi della storia, in tutti i momenti in cui era necessario fornire informazioni, far avanzare la narrazione, dare tensione drammatica alla situazione. *Grim Fandango*, un *adventure game* delle LucasArts del 1998, aveva 26 attori che prestavano la loro voce sia ai personaggi sia nelle fasi di introduzione o pausa, sia durante le scene in cui il giocatore aveva il controllo del personaggio. *Assassin's Creed* della Ubisoft nel 2007 ne contava 37 e ormai le voci erano integrate nello scorrere nella vicenda come in un film d'azione.¹⁵

¹³ *What Were the First Games with Voice Acting?*, «The Vocal Range», 1 novembre 2016, (<http://thevocalrange.com/2016/11/01/first-games-voice-acting/>). Ultimo accesso 4 aprile 2018.

¹⁴ E. Pickkameny, *Sound in Video Game*, in *The Video Game Explosion*, cit., p. 251

¹⁵ Le informazioni sul numero di *voice actor* coinvolti sono tratte dalle schede dei singoli videogiochi presenti su *Imdb*, <http://www.imdb.com/>.

L'ingresso degli attori in questo contesto riprendeva la pratica del doppiaggio e del radiodramma. In più, l'industria del videogioco poteva contare sulla consolidata tradizione del cinema d'animazione.

Quando si tratta di doppiare un personaggio creato con il disegno o nella più recente grafica digitale in 3D, il *voice actor*, così come è comunemente indicato, studia il copione, e stabilisce la voce adatta insieme al regista, con ausilio di disegni, storyboard e animatic. In seguito, in una sala di registrazione, e quando le sequenze del film sono solo un abbozzo, prima della definitiva animazione, l'attore recita le battute per tutte le parti in cui compare il suo personaggio.¹⁶ Quando poi gli animatori realizzano tutti i movimenti del corpo e del viso, sincronizzano anche i movimenti labiali della figura con le parole e il ritmo. Il *voice actor*, svolge un ruolo importante perché, con le sue intonazioni, le sue pause ed anche con le sue espressioni facciali, contribuisce alla creazione del personaggio. Capita sovente che l'attore nello studio di registrazione sia ripreso da una telecamera per fornire un riferimento visivo per l'animazione del viso e delle espressioni sulla figura sintetica.

In genere, i *voice actor* sono caratterizzati dalla grande versatilità della voce, dalla varietà di accenti e la capacità di muoversi su più timbri, da quelli chiaramente *cartoonish* (tipici e caricaturali di una figura da cartone animato) a quelli psicologicamente e sociologicamente marcati dei personaggi umani e realistici.

Nelle produzioni di videogiochi questa tradizione è ripresa con le poche modifiche che riguardano soprattutto le varie possibilità aperte nel corso della vicenda narrata. Nel videogioco ci sono numerosissimi dialoghi in cui bisogna includere varianti, anche in relazione alle decisioni del giocatore, così che l'intero insieme di testo prodotto non solo può superare quello di un normale film o addirittura un romanzo, ma deve prevedere versioni differenti della caratterizzazione dello stesso evento.¹⁷ Laura Bailey, una affermata *voice actress*, protagonista di numerosi videogiochi, tra cui *Halo 5: Guardians* (2015), ritiene che la specificità di questo lavoro risieda proprio nella possibilità di recitare diversi aspetti dello stesso personaggio: «devi avere un'idea stabile del tuo ruolo ma deve essere malleabile, mutabile per seguire le scelte del giocatore ma mantenere un senso di verità del personaggio che hai creato».¹⁸

Anche nel videogioco, come nel cinema d'animazione, l'aumento del fotorealismo è accompagnato da un sempre maggiore dettaglio nelle intonazioni delle battute dei personaggi, e da una caratterizzazione delle

¹⁶ Cfr. D. Hayes e C. Webster, *Acting and Performance for Animation*, New York e London, Focal Press, 2013, in particolare il capitolo 8, *Working with Actors*, pp. 167-188.

¹⁷ F. T. Tschang, *The video game development process*, in *The Video Game Explosion*, cit., p. 234.

¹⁸ A. Webster, *How did you get that job: video game voice actress Laura Bailey*, «The Verge», 28 ottobre 2015, (<https://www.theverge.com/2015/10/28/9623132/laura-bailey-halo-voice-actor-interview>). Ultimo accesso 4 aprile 2018).

battute sempre più connessa all'azione specifica nella quale il testo è parte. Come ricorda Darragh O'Farrell, che è stato direttore del reparto voci per la LucasArts, anche i grugniti e i gemiti sono trattati con molta attenzione. In *Sinister*, l'identica frase poteva essere ascoltata dal giocatore innumerevoli volte, senza variazioni di tono o espressione, ad ogni apparizione dell'alieno. Anche nei moderni videogiochi la stessa occorrenza audio può presentarsi in svariate occasioni, ad esempio nelle situazioni di combattimento quando il personaggio emette un verso mentre muore o è ferito; la tendenza però è di evitare di associare a quell'evento un'unica registrazione e una sola intonazione perché la ripetizione indifferenziata comprometterebbe la credibilità del gioco.¹⁹

Dare corpo ai personaggi

La partecipazione degli attori nel videogioco ha riguardato anche il modo in cui le figure sullo schermo sono animate e si muovono. Se il protagonista di *King's Quest* nel 1989 era sostanzialmente limitato a una rigida camminata dall'aspetto robotico, nello stesso anno *Prince of Persia* riscosse un enorme successo per il più ampio spettro di azioni (camminare, correre, saltare, arrampicarsi, duellare) ottenuto grazie all'uso di una vecchia tecnica per la cattura del movimento, il *rotoscoping*, che permetteva un'animazione più realistica. L'autore del videogioco, Jordan Mechner, riprese in video suo fratello minore mentre eseguiva le azioni necessarie nel gioco per poi 'trasferirle', fotogramma per fotogramma, in formato digitale.²⁰ Sebbene la figura fosse composta ancora da un ridotto numero di pixel, il risultato fu molto efficace. Mechner ricorda: «il momento in cui vidi finalmente il personaggio correre sullo schermo ebbi i brividi. Per quanto fosse grezzo e pixellato, in quel modo di correre riconobbi mio fratello, la sua fisicità. Era *illusion of life*».²¹

Pochi anni dopo, emerse un ulteriore elemento che spinse gli attori a prestare i propri corpi oltre che la voce. Nel corso degli anni, l'intensificarsi

¹⁹ T. Gnatek, *Giving Voice to Video Games*, «The New York Times», 4 novembre 2004, (<http://www.nytimes.com/2004/11/04/technology/circuits/giving-voice-to-video-games.html>). Ultimo accesso 4 aprile 2018.

²⁰ C. Therrien, *Graphics in Video Games*, in *The Video Game Explosion*, cit., p. 243. On line si trova ancora il video che l'autore del videogioco, Jordan Mechner, riprese di suo fratello minore, in cui vediamo il giovane fare una serie di azioni che saranno tipiche del personaggio, <https://www.youtube.com/watch?v=WAjRNU3DbSY>.

²¹ J. Mechner citato in S. Porges, *How The Original 'Prince Of Persia' Changed Video Game Animation*, www.forbes.com, 19 dicembre 2017, <https://www.forbes.com/sites/sethporges/2017/12/19/how-the-original-prince-of-persia-changed-video-game-animation/#49a770d43f6d>. Nello stesso articolo si trova un più dettagliato resoconto dello su quali furono le fasi del processo di rotoscoping e animazione. Il termine *illusion of life* è un esplicito riferimento al metodo di lavoro degli animatori Disney.

del rapporto con il cinema, ha stabilito la tendenza che vede i videogiochi partecipare a una fitta rete intertestuale tra i diversi media contemporanei.²² Alcuni videogiochi si sono ispirati ai generi e alle storie che il pubblico seguiva nelle sale cinematografiche, altri hanno sviluppato versioni gioco dei film di successo e iniziato ad utilizzare i volti dei protagonisti per la realizzazione dei personaggi.

Uno dei primi esempi fu *Goldeneye* (1997) in cui la casa di produzione Rare fece una copia digitale del viso di Pierce Brosnan per darne le sembianze al protagonista del gioco. Era il tredicesimo gioco basato su James Bond ma uno dei primi ad avere un enorme consenso di critica e di pubblico.²³ In quegli anni la grafica permetteva una somiglianza molto sommaria, eppure per la prima volta il riferimento all'attore reale non era relegato alla copertina della confezione ma diventava un'esperienza di gioco. Ribadendo l'influenza del cinema, Keane sottolinea: «nel fornire al videogioco aspetti tradizionali come narrativa e caratterizzazione, gli elementi cinematografici sono influenti anche in termini di design, presentazione, estetica e funzione. [...] I videogiochi più cinematografici sono presentati come veri e propri film [e] i videogiochi hanno iniziato sempre più a far uso di attori famosi».²⁴

Le star del cinema hanno incominciato a prestare voce, volto e movimenti alle avventure dei personaggi nei videogiochi, come Ellen Page e William Defoe in *Beyond: Due anime* (2013), Kevin Spacey in *Call of Duty Advanced Warfare* (2014).

Il recupero del linguaggio cinematografico, e l'utilizzo dei divi per la produzione dei prodotti di intrattenimento al computer, è certamente frutto del realismo fotografico. L'esatta corrispondenza tra le immagini sintetiche e i loro riferimenti reali è un elemento chiave per la credibilità dei prodotti ai quali abbiamo fatto riferimento. Ma «una sfida anche più grande del realismo fotografico risiede nell'animazione delle scene virtuali, che richiede un intenso *fine tuning* al fine di rendere il movimento realistico o "realismo cinetico" [...]».²⁵ L'affinarsi della resa grafica è parallelo alla maggiore umanizzazione dei movimenti.

Per le azioni più complesse, e specialmente per quelle dei personaggi umani o antropomorfi, gli animatori hanno fatto tesoro dell'intuizione di Jordan Mechner e hanno spesso registrato direttamente i movimenti di esseri umani. Nel frattempo però il vecchio *rotoscoping* di *The Prince of Persia* è stato sostituito dalla più specifica ed efficace *motion capture*. È una

²² J. Newman, *Videogames*, cit., p. 128.

²³ L'elenco delle versioni videoludiche delle avventure di James Bond e i dati sulle vendite sono tratti da Wikipedia, (https://en.wikipedia.org/wiki/James_Bond_in_video_games). Ultimo accesso 4 aprile 2018.

²⁴ S. Keane, *Cinetech. Film, Convergence and New Media*, New York, Palgrave Macmillan, 2007, p. 107-108.

²⁵ C. Therrien, *Graphics in Video Games*, in *The Video Game Explosion*, cit., p. 245.

tecnologia capace di tracciare e conservare «la performance fisica dell'attore come punto di riferimento per un personaggio digitalmente creato, nei film e nei videogiochi»,²⁶ e che ha svolto un ruolo essenziale per coinvolgere gli attori in un'arena dominata soprattutto dall'animazione di disegni in computer grafica. Tecnicamente, implica un sistema software più o meno complesso e un'apparecchiatura hardware che utilizza strumenti ottici o inerziali per catturare, con più o meno dettaglio, le azioni o le espressioni del performer. Il risultato di una sessione di motion capture è un insieme di dati (la posizione nello spazio di un numero di punti ad ogni dato momento di una linea temporale) che sono mappate su un personaggio digitale al fine di animarlo.²⁷

Probabilmente nel videogioco fu utilizzata per la prima volta nel 1994, in *Virtual Fighter 2*, dove, come ricorda il progettista Yu Suzuki, «per migliorare l'animazione dei personaggi, Sega ricorse alla tecnologia militare americana della motion capture», fino ad allora ignorata dall'industria dei videogiochi.²⁸ Pochi anni dopo divenne una pratica comune nei videogiochi sportivi, al fine di ottenere una migliore resa dei movimenti atletici.²⁹ In quei casi, la figura umana era unicamente l'agente dell'azione e si utilizzavano lottatori, giocatori di basket, stuntman, solo per registrare le loro esperte tecniche di movimento.

In seguito, a partire dai primi anni 2000, la motion capture fu utilizzata anche per ottenere una maggiore drammaticità dei comportamenti e gli attori professionisti intervenivano sempre più numerosi anche per recitare le azioni dei personaggi.

Ed Hooks, che insegnava tecniche di recitazione agli animatori, nella sua guida per attori nel mondo digitale, sosteneva: «i giochi al computer forniscono occasioni d'impiego per gli attori, in molti modi» tra cui emerge soprattutto «il mondo della motion capture» dove agli artisti devono possedere «abilità specifiche». ³⁰ Nel 2012, Woody Shultz, presidente della

²⁶ S. Keane, *Cinetech. Film, Convergence and New Media*, cit., p. 156. Per la recitazione in motion capture e le diverse tecnologie utilizzate cfr. A. Pizzo, *L'attore e la recitazione nella motion capture*, in «Acting Archives Review», a. VI, n. 11, 2016, pp. 38-69. Più recentemente questa tecnologia di registrazione è anche nota con il termine *performance capture*.

²⁷ Sull'utilizzo della motion capture in animazione e nel videogioco cfr. A. Menache, *Understanding Motion Capture for Computer Animation*, Burlington, Elsevier, 2011.

²⁸ A. Wawro, *Yu Suzuki recalls using military tech to make Virtua Fighter 2*, «Gamesutra», 23 October 2014,

(https://www.gamasutra.com/view/news/228512/Yu_Suzuki_recalls_using_military_tech_to_make_Virtua_Fighter_2.php). Ultimo accesso 15 febbraio 2018). Ringrazio Riccardo Fassone per avermi segnalato quest'articolo.

²⁹ V. Mauger, *Motion capture/motion control*, in *Encyclopedia of Video Games*, cit., pp. 421-423, «A partire dal 2000 i sistemi di motion capture sono stati utilizzati nei videogiochi nei quali era presente la grafica tridimensionale», p. 421.

³⁰ E. Hooks, *Acting Strategies for the Cyber Age*, Portsmouth, Heinemann, 2001, p. 85. Dello stesso autore si veda anche *Acting for Animation*, New York, Routledge, 2011 (terza edizione).

commissione per la performance capture nella Screen Actors Guild statunitense, sosteneva che i videogiochi di fascia alta richiedevano molti attori e metteva in evidenza, per esempio, che *LA Noire* ne aveva impiegato più di 200.³¹ Nel 2016 una autorevole fonte di notizie sull'industria dello spettacolo ad Hollywood riportava: «circa il 25% dei video giochi utilizza attori e attrici, e recentemente sempre più spesso anche attori famosi hanno iniziato a lavorarci».³² Più recentemente, Bode descrive la motion capture come «un insieme di utili competenze che, se acquisite, possono diversificare le vie d'impiego degli attori non solo nel film e nella televisione ma anche nel videogame».³³ Tutti concordano che i videogame rappresentano una nuova apprezzabile opportunità di lavoro per gli attori.

Cut-scene e Locomotion

Abbiamo visto che prestare la propria voce ai personaggi del videogioco è una professione che conta su una lunga e solida tradizione (doppiaggio, radio, animazione). Esistono agenzie di casting, corsi d'insegnamento e manuali che rendono questa occupazione un elemento stabile e definito nel mercato dell'intrattenimento.³⁴ Al contrario, l'esperienza di recitare in motion capture è relativamente nuova per gli attori e sono pochissime le agenzie di casting specializzate, tantomeno s'incontrano manuali o corsi che ne standardizzino le procedure e le tecniche.³⁵

³¹ W. Schultz, citato in H. Hart, *When Will a Motion-Capture Actor Win an Oscar?*, «Wired», 24 gennaio 2012,

(<http://www.wired.com/2012/01/andy-serkis-oscars/>). Ultimo accesso 3 febbraio 2018).

³² D. Robb, *SAG-AFTRA Strikes The Video Game Industry*, «Deadline Hollywood», 21 ottobre 2016,

(<http://deadline.com/2016/10/sag-aftra-video-games-voice-actors-strike-1201840333/>).

Ultimo accesso 16 March 2018).

³³ L. Bode, *Making Believe. Screen Performance and Special Effect in Popular Cinema*, New Brunswick, Rutgers University Press, 2017, p. 41.

³⁴ Esiste un'ampia serie di manuali sul mestiere di voice actor. Mi limito a segnalare uno tra quelli di più successo che dedica spazio anche ai video giochi: J. Alburger, *The Art of Voice Acting: The Craft and Business of Performing for Voiceover*, CRC Press, 2014.

³⁵ Buona parte delle informazioni sul lavoro in motion capture per videogiochi è frutto di incontri e interviste. Grazie al regista John Dower (che avevo incontrato in occasione di un precedente articolo, *Il lavoro con la motion capture: il regista e l'attore*, «Acting Archives Review», a. VI, n. 11, 2016), ho potuto avvicinarmi all'attività di MocapVault. È una società, con sedi a Londra e Los Angeles, che dal 2014 offre servizi di formazione e casting per le produzioni in motion capture <https://www.themocapvaults.com>. Ho anche avuto l'opportunità di assistere a una lezione di recitazione per la motion capture della durata di sette ore, il 16 settembre 2017 presso Glasshill Studios a London, che John ha tenuto insieme al co-fondatore della società, Oliver Hollis-Leick. Oliver è un attore tra i pionieri della motion capture nei film e nei videogiochi; a partire dal 2002 è stato coinvolto in numerose importanti produzioni ed è considerato «una delle più grandi icone del mondo gaming» (W. Freeman, *Motion-capture performer Oliver Hollis on the life of a video-game actor*, «The Guardian», 30 aprile 2015,

Anche se possiamo rintracciarne le radici nell'utilizzo delle immagini in computer grafica nel cinema degli anni Novanta, solo recentemente, a partire da film come *Il signore degli anelli: le due torri* del 2002 o *Polar Express* del 2004, la motion capture è praticamente ubiqua in tutte produzioni più ricche, in generi come il film d'azione, di fantascienza, e fantasy. È plausibile considerare la tecnologia di motion capture, nei film come nei videogiochi, come un elemento chiave per la produzione di "momenti di eccesso visivo", laddove la post produzione digitale privilegia le componenti spettacolari rispetto a quelle narrative e alle qualità drammatiche.³⁶ Ma è anche vero che a volte lo scopo è la resa della complessa e credibile vita di un personaggio. Keane nota che l'iconico Gollum in *Il signore degli anelli: le due torri* è un personaggio che «s'impone come punto focale di una spettacolarità essenzialmente di tono minore [...] è una creatura basata interamente sulla caratterizzazione e una data combinazione di apparenza e performance che è intrigante, dettagliata e sfumata», ed è conseguentemente «rimosso dalla spettacolarità di larga scala».³⁷ Questo sposta l'attenzione dall'evoluzione degli effetti speciali al campo della narrativa cinematografica e della rappresentazione di personaggi drammatici. Sharon Marie Carnicke, tra gli altri, ritiene che la motion capture può essere considerata uno strumento di registrazione degli attori il cui lavoro è l'espressione delle emozioni.

Gli attori che hanno partecipato ai videogiochi, anche grazie all'introduzione della motion capture, hanno fatto tesoro delle pratiche che il cinema sperimentava con questa tecnologia, *adattandole però alle* caratteristiche del processo di realizzazione derivate dai formati nativi dei videogiochi.

Prendiamo ad esempio l'importante distinzione, nel videogioco tra *cut-scene* e *locomotion*.³⁸ La prima è un intermezzo narrativo (il termine inglese

(<https://www.theguardian.com/technology/2015/apr/30/oliver-hollis-halo-goldeneye-motion-capture-acting>). Ultimo accesso 3 febbraio 2018). John mi ha anche dato l'opportunità di incontrare alcuni attori che, dopo aver frequentato i loro corsi, lavorano regolarmente nella motion capture. Ho intervistato James-Alexander Taylor il 24 luglio 2017 (videochiamata); Paul-William Mawhinney il 25 luglio 2017 (dal vivo a Londra); Harriet Perkins il 3 agosto 2017 (videochiamata). In occasione della lezione ho potuto intervistare Oliver. In questo articolo, da ora in poi, se non altrimenti indicato, quando descrivo la pratica della recitazione in motion capture per videogiochi, o quando cito le loro testimonianze, mi riferisco alle suddette interviste.

³⁶ S. Keane, *Cinetech. Film, Convergence and New Media*, cit., p. 57.

³⁷ Ivi, pp. 72-73.

³⁸ «Le *cut-scene* sono sequenze che intervengono tra le fasi di gioco, e permettono una pausa al giocatore tra i livelli o le sequenze narrative [...] si fondano principalmente sugli stili e sulle convenzioni della TV e del cinema»; possono fornire «un orizzonte di aspettative», presentare «un obiettivo iniziale» o più in generale «partecipare allo svolgimento della storia», e possono anche funzionare come «un premio per le abilità e la tenacia del giocatore». A. Blanchet, *Cut-scene*, in *Encyclopedia of Video Games*, cit., pp. 151-154. Nel videogioco il termine *locomotion* è utilizzato per indicare i movimenti durante il gioco

indica una sequenza cinematografica nella quale il giocatore non ha controllo sull'azione); la seconda è un'azione che sarà parte di una sequenza di gioco (gli eventi nei quali il giocatore ha il controllo).

Quasi tutti i videogiochi di alta fascia, indipendentemente dal genere, hanno *cut-scene*; può trattarsi del momento in cui si presenta la macchina "Animus" in *Assassin's Creed*, o della riunione nei box prima della corsa in *Formula 1*.³⁹ In questi casi il lavoro svolto dall'attore per la cattura delle scene è fondamentalmente simile a quello che svolgerebbe nella ripresa di un film. L'interprete riceve una scena abbastanza elaborata e lunga, probabilmente con una forte componente relazionale con gli altri personaggi, dialoghi, e comportamenti coordinati. A volte, la cinematografia è definita in anticipo e prevede indicazioni sull'inquadratura e il punto di vista.

Sono più numerosi i casi in cui le riprese catturano movimenti per le *locomotion*. Qui la drammaturgia elaborata grazie a una procedura automatica sfrutta le possibilità di una registrazione discreta di dati grazie alla motion capture. Le azioni richieste all'attore (camminare, girarsi, accovacciarsi, saltare, sparare) sono minime, atomizzate e ripetute in diverse varianti, per decine di volte di seguito. Tipicamente, il cliente fornisce un foglio di calcolo con una lunga lista di minuscole azioni, da eseguire in sequenza, di solito a ritmo sostenuto.⁴⁰ Per le *locomotion* è chiaro che il lavoro dell'attore consiste soprattutto nel fornire una sorta di libreria di azioni che gli animatori potranno attribuire a diversi personaggi o che il software utilizzerà in diverse occasioni del gioco.

Ciononostante, la qualità del movimento, la sua individualizzazione, è di primaria importanza perché è la ragione stessa per la quale si richiede l'intervento dell'essere umano. L'attore ha il compito di creare una caratterizzazione che renda il personaggio convincente e coerente per tutta la durata del gioco. Anche se ci possono essere casi in cui il cliente indica un punto di vista virtuale per l'azione, la cinematografia automatica del videogioco contemporaneo fa sì che l'attore esegua le azioni in modo che

laddove il personaggio si sposta nello spazio, o svolge altre azioni, manovrato dal giocatore. In questa sede, adeguandomi al gergo utilizzato dagli attori che ho intervistato, utilizzo il termine per indicare tutte quelle azioni riprese in motion capture per essere poi parte dei comportamenti del personaggio mentre è controllato dal giocatore.

³⁹ *Assassin's Creed* è un videogioco d'azione e avventura sviluppato da Ubisoft nel 2007, che ha avuto vari sequel (l'ultimo in ordine cronologico è *Assassin's Creed Origins* nel 2017). *Formula 1* è una simulazione di guida sportiva sviluppato da Codemasters (UK) con molte edizioni, e ci qui riferiamo a quella del 2017.

⁴⁰ Le produzioni di videogiochi hanno anche utilizzato soluzioni ibride, dove la scena ha un forte valore narrativo per l'intreccio ed è principalmente controllata dal computer, ma alcuni comportamenti locali e specifici sono controllati dal giocatore. Ricordiamo, ad esempio, la *cut-scene* interattiva di *Tomb Raider Legend* (2006), dove sullo schermo balenavano alcuni tasti, mentre la protagonista Lara era impegnata in una sequenza spericolata; se il giocatore premeva il tasto giusto in tempo, Lara proseguiva nell'impresa, altrimenti falliva.

possano essere viste da diversi angoli e differenti distanze a seconda delle scelte operate dal giocatore.

La pratica delle azioni di base

La lista fornita dal cliente all'attore in motion capture costituisce una partitura di azioni da eseguire equivalente alla lista di battute da recitare fornita al *voice actor*, ma contiene per lo meno due elementi dei quali non s'incontrano analoghi per quanto riguarda la voce. Sono due azioni ineludibili nella registrazione motion capture di un videogioco, dalle quali normalmente iniziano le riprese, e che presentano condizioni inedite. La prima è chiamata posa di base (*base pose*), l'azione che funge da connessione tra tutte le altre della lista. In sostanza si tratta di un comportamento dove la figura non è occupata in un gesto specifico ma non è del tutto immobile. Si può definire una condizione di viva prontezza dalla quale diverse altre attività possono iniziare o con la quale possono concludersi. Nel videogioco (come nell'animazione) un personaggio immobile è un personaggio senza vita, quindi a questa postura, bisogna aggiungere un piccolo movimento chiamato *idle*: qualcosa che non sia più che respirare o muovere il peso del corpo da una gamba all'altra. Questo comportamento inattivo sarà riprodotto continuamente durante il gioco, tutte le volte che il giocatore non intraprende un'azione, ed è un elemento chiave della caratterizzazione e rappresentazione del personaggio. La reiterazione ha l'effetto di amplificarne la visibilità e quindi ogni suo componente deve essere attentamente calibrato, evitando movimenti troppo ampi ed evidenti.

La seconda azione, la camminata, è la più ricorrente tra quelle controllate dal giocatore. È generata da non più di tre o quattro passi registrati in motion capture, che il software reitera centinaia di volte, ed è anch'essa un'importante risorsa per la rappresentazione del personaggio. In questo caso però, poiché si tratta di una tipica *locomotion* del gioco, bisogna che esprima una qualche intenzione, una volontà.

L'attore deve memorizzare in dettaglio gli elementi della posa di base e della camminata perché da queste devono derivare, coerentemente con la caratterizzazione, le altre azioni più complesse. Questi movimenti di base devono essere resi sia in un'attitudine neutrale sia in situazioni drammatiche, come in combattimento o quando il personaggio è ferito, così da garantire lo scorrere fluido tra i diversi momenti mantenendo la coerenza del personaggio in tutte le fasi di gioco. Bisognerà infine che l'azione sia iniziata e terminata in modo che possa essere automaticamente composta, per lo meno, con la posa di base o la camminata.

Anche rispetto al singolo gemito registrato dal *voice actor*, queste azioni dell'attore in motion capture hanno una scarsissima autonomia semantica: sono l'equivalente di una pausa nelle battute. La funzione di questi comportamenti di base emerge solo nel momento in cui sono composti

insieme ad altri: sono fermo mentre attendo l'avvicinarsi di qualcuno; cammino per raggiungere un luogo. Sono elementi della partitura progettati come transizioni tra i comportamenti significativi e pertanto hanno una funzione essenziale nel montaggio di azioni operato dal software in base alle scelte del giocatore.

Ma ci possono essere casi in cui l'azione non solo sarà composta ma anche completata dal software, come quando quest'ultimo ha il controllo del capo e dei movimenti facciali. Sono tutti quei momenti del gioco in cui il personaggio controllato dal giocatore interagisce con quelli gestiti dal software; quest'ultimo farà muovere, ad esempio, la testa e gli occhi dei propri personaggi in modo da seguire i movimenti di quello gestito dal giocatore. In questo caso, le azioni che l'attore registra devono essere parziali, vale a dire forniscono solo una parte del comportamento in una specifica scena.

Naturalmente le condizioni di partecipazione degli attori a una produzione di videogiochi variano a seconda delle richieste dal cliente, del tipo di studio utilizzato, o anche della tecnologia utilizzata. Per esempio il lavoro svolto da Aaron Stanton per *LA Noir* includeva sia la registrazione della voce, sia la cattura dei movimenti, ed anche una scansione fotografica dettagliata di tutte le sue espressioni facciali.⁴¹ Altre volte può accadere che l'attore specializzato nella motion capture abbia il compito di 'doppiare' un attore famoso, una star, che ha fornito la voce e il volto (a volte anche i movimenti per le *cut-scene*).⁴² Più comunemente però, l'attore specializzato assumerà molti dei ruoli secondari per i quali eseguirà i movimenti del corpo mentre il viso sarà gestito dagli animatori in postproduzione o governato dal software in tempo reale durante il gioco.

Drammaturgia procedurale e improvvisazione

In una sessione per un videogioco l'attore, sia che presti la voce sia che fornisca i movimenti, si troverà a interpretare più personaggi per una singola storia e avrà pochissimo tempo (o nulla) per studiare le informazioni sui personaggi.⁴³ I copioni dei videogiochi sono normalmente

⁴¹ Cfr. l'intervista ad A. Stanton: *Aaron Stanton: My Favourite Game*, «Edge Online», 2 agosto 2011, archiviato in (<http://archive.today/JtLN>). Ultimo accesso 23 marzo 2018.

⁴² Tra gli attori che ho potuto intervistare, Paul-William ricorda di aver eseguito i movimenti del personaggio principale in un videogioco in cui la voce era quella di un attore famoso; Oliver conferma che è consuetudine nelle produzioni di videogiochi di contrattare una star per dare la voce al protagonista e altri attori per svolgere i movimenti del corpo. Oliver ha anche raccontato di essere stato assunto per catturare anche il proprio volto meno del 10% rispetto a tutte le volte che ha lavorato in motion capture.

⁴³ «È normale per un attore di essere coinvolto in una produzione di videogioco senza precedentemente saper nulla su cosa esattamente si sta impegnando a fare - spesso è lasciato all'oscuro, fino al giorno della realizzazione, di quei contenuti che potrebbero essere problematici», B. Hester, *Agreement to End Strike Against 11 Video Game Companies*, «RollingStone», 26 settembre 2017, (<https://www.rollingstone.com/glixel/news/sag->

molto protetti per evitare qualsiasi trapelamento prima dell'uscita ufficiale, e quindi l'attore può dover eseguire una scena avendo ricevuto le istruzioni solo poche ore prima (raramente il giorno prima), se non addirittura al momento delle riprese.⁴⁴

Sempre a proposito della sua partecipazione a *LA Noir*, Aaron Stanton indicava, come differenza più rilevante nel il proprio lavoro tra cinema e videogiochi, la comprensione ed elaborazione del personaggio drammatico: «mi furono consegnare 2.200 pagine di copione solo il giorno prima delle riprese [...] Non c'era abbastanza tempo per leggerlo tutto e quindi ho ricevuto una sorta di riassunto del personaggio e della vicenda in circa 12 pagine [...] in un film o a teatro hai nelle tue mani un inizio, un mezzo e una fine ben prima di iniziare le prove o le riprese».⁴⁵ Oliver Hollis-Leick, un attore con una lunga esperienza nel videogioco, sottolinea che l'interprete spesso non sa cosa il suo personaggio farebbe o non farebbe in una specifica situazione perché ciò è lasciato all'iniziativa del giocatore. Questo ha chiaramente a che vedere con la nozione di dramma interattivo e di drammaturgia procedurale in cui la storia non è rappresentata (almeno non esclusivamente) da una sequenza lineare di eventi, bensì da un diagramma di possibilità o dalle regole di un software di intelligenza artificiale.⁴⁶ Dal punto di vista dell'attore, ciò mette in crisi l'idea di un personaggio definito. Con questo termine non intendiamo la completezza della personalità o l'unitarietà della psicologia del personaggio, bensì e piuttosto una generale interezza della partitura di azioni: cosa il personaggio fa, cosa vuole, quali sono i suoi obiettivi a lungo termine. Gli attori dei videogiochi non devono soltanto affrontare un copione che non hanno avuto tempo di provare, e che è molto frammentato in azioni minime, ma devono anche trovare motivazioni per il proprio personaggio che funzionino localmente per le singole azioni e siano però abbastanza generiche da non entrare in conflitto con comportamenti che il personaggio

[reaches-tentative-agreement-to-end-video-game-strike-w505456](#)). Ultimo accesso 16 marzo 2018).

⁴⁴ «La scrittura dei videogiochi ha molto in comune con la scrittura per il cinema e per la fiction (i personaggi, i punti di vista, o i dialoghi e le situazioni drammatiche). [Gli scrittori di videogiochi] scrivono dialoghi, definiscono eventi e producono qualunque altro testo necessario», V. Mauger, *Game writing, Encyclopedia of Video Games*, cit., pp. 238-239. Sull'arte della narrazione interattiva per i videogiochi cfr. C. Crawford, *Chris Crawford on Interactive Storytelling*, San Francisco, New Riders, 2013.

⁴⁵ Intervista ad A. Stanton: *Aaron Staton: My Favourite Game*, cit.

⁴⁶ La bibliografia su questo argomento è molto vasta e quindi riporto solo l'importante serie di volume curati da Pat Harrigan e Noah Wardrip-Fruin per la MIT Press (Cambridge, MA), *First Person. New Media as Story, Performance, and Game* (2004), *Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media* (2007), *Third Person. Authoring and Exploring Vast Narratives* (2009). Ho discusso la particolare relazione tra la nozione di drama e la narrazione interattiva in A. Pizzo, *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, Torino, Accademia University Press, 2013.

nel gioco assumerà guidato dal software o dal giocatore. Nei termini suggeriti da Oliver, «il tuo personaggio potrebbe essere codardo o coraggioso. Non puoi stabilire se sia l'uno o l'altro perché deve essere entrambe le cose».

Questo mette in luce un'altra caratteristica delle metodologie che segnano l'esperienza degli attori nei videogiochi. Ci riferiamo a una generica ma essenziale capacità di improvvisazione per creare, in poco tempo e al meglio, un personaggio che sia caratterizzato nelle azioni singole ma aperto a differenti evoluzioni nel corso della vicenda.

Molto spesso i *voice actor* possono contare, nello studio di registrazione, sulla direzione di un professionista esperto del doppiaggio, mentre di solito la persona responsabile per conto del cliente in una sessione di motion capture è un animatore o il capo della produzione. I primi dunque sono diretti da un loro collega o comunque da chi ha esperienza nel lavoro con gli attori. Gli attori incaricati dei movimenti invece si trovano di solito a dipendere da professionisti che non sono a loro agio nel dirigere la recitazione, fornire motivazioni e altri suggerimenti; ricevono nulla più di una sintetica indicazione su quale azione eseguire e dove fermarsi. Per di più non possono far affidamento sulla traccia audio della voce come guida perché non sempre è utilizzata durante le riprese. E per queste ragioni si trovano spesso nelle condizioni di dover ricorrere alla propria improvvisazione per supplire a ciò che il cliente non può o non è in grado di indicare per la realizzazione del personaggio.

Conclusion

I *voice actor*, mentre registrano le proprie battute, forniscono un contributo essenziale alla caratterizzazione e alla conseguente animazione del personaggio. Gli attori in motion capture ricorrono alle proprie doti d'improvvisazione per completare la consistenza drammatica del personaggio. Nella produzione di videogiochi, la composizione del personaggio è il frutto di un lavoro collaborativo che mira alla creazione di una libreria di eventi (voce e azione) caratterizzati quanto basta per poter essere autonomamente assemblati dal sistema software. Tutto ciò viene richiesto dalla composizione di un andamento narrativo che necessita del ruolo decisivo del fruitore, il giocatore, che compie liberamente le sue scelte nello sviluppo della storia. Che a sua volta deve essere fin dall'origine progettata in modo da adattarsi a quei generi di comportamenti che sono atomizzati e riutilizzabili, e pertanto caratterizzati da tratti semplici se non stereotipati.

I personaggi sono stati fin dagli esordi uno degli elementi centrali nell'esperienza del videogioco. Da figure formate da pochi pixel si sono evoluti in presenze fotorealistiche che competono con quelle del cinema e della televisione. Questa evoluzione è stata inizialmente promossa

dall'utilizzo di voci reali ma quando i personaggi hanno acquisito un sufficiente livello di credibilità grafica, è stato necessario un maggior realismo cinetico. I movimenti più complessi, articolati e drammaticamente motivati hanno permesso ai moderni eroi del videogioco di essere pienamente plausibili come medium principale della narrativa. Per soddisfare questa richiesta, le case produttrici ormai fanno regolare uso di attori in motion capture per creare una collezione di azioni che appaiano vive, reali e credibili. Indipendentemente da quanto questi movimenti possano essere rielaborati e utilizzati nella storia, gli attori hanno svolto un ruolo centrale per una rappresentazione realistica di intenzionalità ed emozioni nelle storie giocate.