

N. 1055

Collana diretta da Salvo Vaccaro e Pierre Dalla Vigna

COMITATO SCIENTIFICO

Pierandrea Amato (*Università degli Studi di Messina*), Stefano G. Azzarà (*Università di Urbino*), Emiliano Brancaccio (*Università degli Studi del Sannio*), José Luis Villacañas Berlanga (*Universidad Complutense de Madrid*), Oriana Binik (*Università degli Studi Milano Bicocca*), Pierre Dalla Vigna (*Università degli Studi "Insubria", Varese*), Antonio De Simone (*Università degli Studi di Urbino Carlo Bo*) Giuseppe Di Giacomo (*Sapienza Università di Roma*), Raffaele Federici (*Università degli Studi di Perugia*), Maurizio Guerri (*Accademia di Belle Arti di Brera*), Micaela Latini (*Università degli Studi di Ferrara*), Luca Marchetti (*Sapienza Università di Roma*), Valentina Tirloni (*Université Nice Sophia Antipolis*), Salvo Vaccaro (*Università degli Studi di Palermo*), Jean-Jacques Wunenburger (*Université Jean-Moulin Lyon 3*)

VIDEOARTE LUDICA

Videogioco, cinema, machinima

A cura di Matteo Bittanti

Traduzioni dall'inglese di Matteo Bittanti

Questa ricerca è stata finanziata dal Dipartimento di Comunicazione, arti e media “Giampaolo Fabris” dell’Università IULM di Milano.

Immagine di copertina: Marco Goran Romano, 2024.

MIMESIS EDIZIONI (Milano – Udine)

www.mimesisedizioni.it

mimesis@mimesisedizioni.it

Collana: *Eterotopie*, n. 1055

Isbn (Print): 9791222310312

Isbn (Online): 9791222322513

DOI: 10.7413/1234-1234060

This is an open access book distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY-NC-ND 4.0).

2025 – MIM EDIZIONI SRL

Piazza Don Enrico Mapelli, 75 – 20099

Sesto San Giovanni (MI)

Phone: +39 02 24861657 / 21100089

INDICE

INTRODUZIONE <i>di Matteo Bittanti</i>	9

PARTE 1: STORIE E TEORIE

L'IMPULSO DI RACCONTARE. IL MACHINIMA COME ATTO DI CO-CREAZIONE NARRATIVA <i>di Thomas Hawranke</i>	41

CUTSCENEMA: IL <i>FULL GAME MOVIE</i> TRA MACHINIMA VERNACOLARE E MONTAGGIO DI <i>CUTSCENE</i> <i>di Riccardo Retez, Luca Miranda</i>	83

IL MACHINIMA OGGI. MEDIUM, PRATICA E COMUNITÀ <i>di José Blázquez</i>	139

HAI ATTIVATO LA MODALITÀ <i>GOD MODE</i> . SUL MACHINIMA, OVVERO L'ARTE DI GIOCARE CONTRO LE REGOLE <i>di Kara Güt</i>	193

INTERVENTI DI SOPRAVVIVENZA IN <i>GTA</i> : SUI LIMITI DELLE <i>PERFORMANCE</i> NEGLI AMBIENTI VIRTUALI <i>di Martin Zeilinger</i>	211

ESTETICA ISTITUZIONALIZZATA: I VIDEOGIOCHI E LA GALLERIA D'ARTE CONTEMPORANEA <i>di Paul Atkinson, Farzad Parsayi</i>	235

PARTE 2: STUDI DI CASO

IL MACHINIMA TRA AVANGUARDIA E VERNACOLARE: UN <i>TUTORIAL</i> CRITICO <i>di Matteo Bittanti</i>	271
PAESAGGIO CONTEMPORANEO CON CARCASSE STRADALI. IL MACHINIMA E LA VIDEO ARTE SULLE AUTOSTRADE DI LOS SANTOS <i>di Leonhard Müllner, Robin Klengel, Michael Stumpf</i>	341
LA PALETTA DI PLASTICA: UN OCEANO SINTETICO <i>di Mandy Bloomfield e Andy Hughes</i>	383
<i>THE UNREAL</i> : GLI IMMAGINARI DEL TECNO-COLONIALISMO <i>di Gloria López-Cleries, Sive Hamilton Helle</i>	393
IL MACHINIMA È SEMPRE STATO <i>QUEER</i> <i>di Carson Lynn</i>	407
CORPI VIRTUALI: DAL <i>CYBORG</i> AL MACHINIMA. PER UNA FENOMENOLOGIA DELLA DISSONANZA <i>di Harrison Wade</i>	433

PARTE 3: CONVERSAZIONI

OTTIMISMO CRITICO: GLI INTERVENTI ONLINE DI ANGELA WASHKO <i>di Matt Turner, Angela Washko</i>	457
FANTASMATICA, DIFFERITA O HAUNTOLOGICA? RIPENSARE LA PRESENZA CON GIATH TAHA <i>di Matteo Bittanti, Giath Taha</i>	489
IL MACHINIMA TRA RESISTENZA DIGITALE E NARRATIVA DECOLONIALE NELLA PRATICA DI FIRAS SHEHADEH <i>di Matteo Bittanti, Firas Shehadeh</i>	521

BENVENUTI NEL DESERTO DELL'IRREALE. LA REDENZIONE CONTROLUDICA DI ELISA SANCHEZ <i>di Matteo Bittanti, Elisa Sanchez</i>	557
GLI AUTORI	575
RINGRAZIAMENTI	585
INDICE DEI NOMI	591

MATTEO BITTANTI
INTRODUZIONE

Situato all'incrocio tra videogioco, cinema e videoarte, il machinima ha ridefinito le pratiche artistiche contemporanee, fondendo linguaggi e metodologie eterogenee in un contesto in continua evoluzione. Questo volume affronta con rigore e da molteplici prospettive un'espressione multimediale che combina l'estetica videoludica con la narrazione audiovisiva, esplorandone le implicazioni teoriche, le modalità produttive e le strategie di fruizione.

Con oltre trent'anni di storia, il machinima ha raggiunto una fase di piena maturità, affermandosi come un medium capace di interrogare i confini della rappresentazione digitale. Questo libro rappresenta l'esito di un'indagine approfondita sul tema e costituisce il terzo capitolo di una trilogia iniziata con *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi*¹ e proseguita con *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*², pubblicati rispettivamente nel 2013 e nel 2017. Nel loro insieme, questi studi delineano un quadro dettagliato di una forma d'arte ibrida che combina *performance*, sperimentazione e critica, testimoniando la sua centralità nel panorama della cultura visiva contemporanea.

In questo contesto, il termine *ibrido* si riferisce alla natura intrinsecamente composita e intermediale del machinima, che integra linguaggi, estetiche e approcci provenienti da differenti domini per dare vita a una produzione artistica simultaneamente derivata e originale, familiare e innovativa. Sul piano tecnico, il machinima sfrutta risorse come i motori grafici, gli ambienti vir-

1 M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi*, Edizioni Unicopli, Milano 2013.

2 M. Bittanti (a cura di), *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, Mimesis Edizioni, Milano 2017.

tuali, gli *asset* (personaggi, oggetti, strutture) e altri elementi del videogioco. In altre parole, si distingue da altre manifestazioni dell'arte digitale per via del suo stretto legame con il *gameplay*, che fornisce sia il contesto operativo sia i mezzi tecnici per la sua realizzazione. Nel contempo, il *machinima* incorpora elementi propri del linguaggio cinematografico, tra cui il montaggio, la regia e la gestione della prospettiva. Sul piano concettuale e culturale, l'ibridazione del *machinima* si sviluppa su due direttrici. Da un lato, si presenta come un'espressione vernacolare, resa accessibile dalla diffusione di strumenti digitali che ne favoriscono l'adozione da parte di un'ampia comunità di utenti. Dall'altro, è impiegato da artisti e praticanti per esplorare questioni politiche, sociali ed estetiche, affermandosi come un mezzo in grado di sollecitare riflessioni critiche su temi che travalicano l'ambito videoludico.

Lo stato dell'arte dei machinima studies

Ambito critico sempre più articolato e interdisciplinare, i *machinima studies* esaminano il fenomeno da oltre un ventennio³. Nato come pratica sperimentale legata ai videogiochi attorno alla metà degli anni Novanta, il *machinima* ha conosciuto una popolarità *mainstream* nel primo decennio del Ventunesimo secolo nonché una crescente attenzione accademica. Nel tempo, si è evoluto in una forma d'arte autonoma, capace di interrogare le relazioni tra tecnologia, agentività e *visual culture*, mentre la sua analisi critica si è progressivamente affinata. Data la natura del medium, non sorprende che i *machinima studies* si situino all'incrocio tra *game studies*, *media studies* e *visual studies*, fornendo strumenti teorici efficaci per esplorare il dialogo tra mondi vir-

3 Per una ricognizione storica e intellettuale dei *machinima studies*, cfr. H. Lowood, M. Nitsche (a cura di), *The Machinima Reader*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2011; J. Ng, *Understanding Machinima: Essays on Filmmaking in Virtual Worlds*, Bloomsbury Academic, New York 2013; H. Lowood, M. Nitsche (a cura di), *The Machinima Reader*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2011; M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *op. cit.*

tuali e pratiche artistiche contemporanee. Diversi saggi presenti in questo volume tracciano le tappe fondamentali di questa disciplina. In questa sede, mi propongo di delineare quattro scenari emergenti che ritengo particolarmente significativi per il futuro dei *machinima studies*.

Un primo filone di ricerca si concentra sullo studio dell'*audiovisivo-nel-ludico*, ovvero sulle componenti o modalità di fruizione del videogioco che prendono ispirazione dalle logiche ed estetiche del cinema, o meglio di quello che è stato definito *post-cinema* o *ex-cinema*⁴. Un esempio emblematico di questo approccio è rappresentato dal saggio *When Seeing is Playing: The History of the Videogame Camera* di Selim Krichane⁵ che indaga l'evoluzione della nozione di *camera* nei videogiochi, collegando questo concetto alle pratiche cinematografiche e televisive. L'autore si focalizza sul periodo compreso tra la fine degli anni Ottanta e la metà degli anni Novanta, ovvero antecedente all'emergere del *machinima*, analizzando come il termine *camera* sia emerso nel discorso videoludico e sia stato progressivamente naturalizzato attraverso l'uso nei manuali, nella stampa specializzata e nel game design. Secondo Krichane, inizialmente il termine *camera* era utilizzato per descrivere elementi visibili all'interno del mondo diegetico del videogioco, come sistemi di registrazione fittizi⁶. Con l'avvento degli ambienti tridimensionali in tempo reale nei primi anni Novanta, il termine *camera* assume una valenza prevalentemente tecnica e linguistica, svincolandosi dalle sue tradizionali connotazioni diegetiche. In ambito videoludico, *camera* viene impiegato come equivalente di fotocamera, videocamera, telecamera o cinepresa, evocando molteplici contesti mediali. Tale cambiamento riflette una crescente

4 A.M. Lippit, *Ex-Cinema: From a Theory of Experimental Film and Video*, University of California Press, Berkeley, California 2012.

5 S. Krichane, *When Seeing is Playing: The History of the Videogame Camera*, in "Game Studies", vol. 21, n. 2, luglio 2021.

6 Per esempio, in *Starglider* (Rainbird Software, 1986), la *camera* era un dispositivo remoto all'interno del mondo virtuale. Questo approccio collegava il concetto al linguaggio del cinema, ma con una specificità legata all'interazione ludica.

normalizzazione del termine, che è diventato sinonimo di POV – acronimo di *point of view* (punto di vista, prospettiva) – del giocatore. Krichane sottolinea come molti videogiochi – in particolare le simulazioni di volo e le simulazioni sportive – abbiano adottato modalità di rappresentazione ispirate al cinema e alla televisione. Per esempio, il *replay mode* in giochi come *Red Baron*⁷ (1990) e le diverse angolazioni in *4D Boxing*⁸ (1991) riproducono pratiche di montaggio e regia, enfatizzando il ruolo del giocatore come regista⁹. Krichane spiega come il termine *camera* sia stato gradualmente privato delle sue connotazioni cinematografiche, diventando una nozione specifica del medium videoludico. Tale evoluzione semantica testimonia tanto l'emancipazione tecnica, industriale e culturale dei videogiochi rispetto agli altri media, quanto il loro dialogo continuo con forme audiovisive come il cinema e la televisione. Inoltre, il passaggio dalla *camera* diegetica a virtuale rivela come i videogiochi abbiano ridefinito le modalità di rappresentazione visiva, dischiudendo nuove possibilità espressive per la produzione di *machinima*. In questo volume, Thomas Hawranke esplora il tema dell'*audiovisivo-nel-ludico*, analizzando i primi lavori di Miltos Manetas. La sua disamina mette in luce come l'artista greco abbia sperimentato con le estetiche e le meccaniche di *Super Mario 64*, ridefinendo i confini tra gioco, video e arte digitale.

Un secondo esempio rilevante è il contributo di Dragoş M. Obreja, *Postphenomenology, Kill Cams and Shooters: Exploring*

7 Dynamix, *Red Baron*, Sierra On-Line, 1990.

8 Distinctive Software, *4D Boxing*, Mindscape International, 1991.

9 La stretta relazione tra i simulatori di volo e l'emergere *machinima* è stata documentata, tra gli altri, da Michael Nitsche che ha descritto l'uso "cinematografico" di *Stunt Island* (Disney Interactive Studios, 1992) da parte dei giocatori. Cfr. M. Nitsche, *Claiming Its Space: Machinima*, in *Dichtung Digital*, in "Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien", n. 37, 2007; M. Nitsche, *Experiments in the Use of Game Technology for Pre-Visualization*, in B. Kapralos, M. Katchabaw, J. Rajnovich (a cura di), in "Proceedings of Futureplay 2008", ACM, New York 2008, pp. 160-166.

*the Code of Replay Sequences*¹⁰, che offre un'analisi approfondita delle *kill cam* negli sparatutto in soggettiva. Queste sequenze rappresentano un caso emblematico di mediazione tecnologica, ridefinendo il modo in cui i giocatori sperimentano e interpretano esiti negativi, come la morte virtuale dell'avatar o il mancato raggiungimento degli obiettivi prefissati. Progettate per riprodurre la dinamica della morte di un giocatore – solitamente dal punto di vista dell'avversario – le *kill cam* funzionano come dispositivi che rendono visibili e leggibili gli errori del giocatore. Attraverso il *replay*, il fallimento viene trasformato in un evento narrativo reiterabile, offrendo ai giocatori l'opportunità di analizzare la propria *performance* e affinare le strategie.

Obreja considera il fenomeno delle *kill cam* attraverso la lente della post-fenomenologia, che enfatizza il ruolo attivo della tecnologia nel mediare e trasformare le esperienze umane, un approccio fecondo per lo studio dell'occhio disincarnato delle *telecamere a circuito chiuso* (CCTV), delle *dashcam* o delle *body cam*¹¹. Lo studioso suggerisce che questi dispositivi virtuali non si limitano a rappresentare la morte, ma la rendono leggibile attraverso una struttura algoritmica che costruisce una narrazione visuale codificata. Questa rappresentazione *post-mortem* soververte la relazione tra soggettività e oggettività: il giocatore, da agente attivo, è relegato al ruolo di spettatore passivo, osservando la propria sconfitta da un punto di vista esterno. Tale prospettiva non è solo tecnica, ma anche interpretativa, in quanto costringe i giocatori a riflettere sulle proprie azioni e sulle dinamiche di *gameplay*. In altre parole, l'elemento audiovisivo prende il sopravvento su quello interattivo. Tuttavia, secondo Obreja, la funzione delle *kill cam* è ambivalente. Da un lato, essa svolge una funzione *didattica*, trasformando l'errore in una risorsa che favorisce un possibile miglioramento delle prestazioni del gioca-

10 D.M. Obreja, *Postphenomenology, Kill Cams and Shooters: Exploring the Code of Replay Sequences*, in "Games and Culture", vol. 18, n. 3, 2023, pp. 267-282.

11 Su questo tema, cfr. F. Selvini, *Sguardi incarnati. Fenomenologia delle videocamere indossabili*, Mimesis Edizioni, Milano 2023.

tore-atleta¹². Dall'altro, codifica il fallimento come *routine*, sostituendo la narrazione personale del giocatore con una rappresentazione algoritmica standardizzata. Obreja conclude che questo duplice effetto evidenzia una tensione intrinseca tra l'agentività individuale e la determinazione tecnologica, un tema che emerge con forza anche nel contesto del *machinima*. Infatti, le *kill cam* – pur non essendo *machinima* in senso stretto – ne condividono il potenziale di trasformare eventi ludici in narrazioni autonome, scorperate/scorporabili dal testo primario (ovvero interattivo). In sintesi, nella sua acuta analisi, Obreja evidenzia come le *kill cam* ridefiniscano il concetto di *agency* e rappresentazione nei videogiochi, trasformando il fallimento da semplice interruzione a momento chiave nel *loop* di *feedback* dell'esperienza ludica. Questa dinamica, che combina osservazione analitica e interpretazione algoritmica, non solo incide sulla percezione del gioco, ma apre prospettive cruciali per i *machinima studies*. Le *kill cam*, infatti, operano come dispositivi di registrazione e messa in scena del *gameplay*, generando sequenze che, pur essendo prodotte dal codice, possono essere rielaborate e reinterpretate in chiave estetica e narrativa. Questo aspetto sottolinea l'importanza di un'analisi approfondita del loro uso, non solo per il valore documentario, ma anche per le implicazioni filosofiche e culturali che ne derivano, avvicinandole alla logica del *machinima* come forma di espressione audiovisiva emergente.

Un secondo possibile filone di ricerca – rappresentato in questo volume dai contributi di Carson Lynn, Harrison Wade ed Elisa Sanchez – è l'analisi del *machinima* attraverso il prisma della teoria *queer*. Un esempio paradigmatico è la disamina di Bonnie Ruberg¹³ sul lavoro di Brent Watanabe, *San Andreas Deer Cam*¹⁴ (2016), un'importante opera che ritorna nel saggio di Martin Zeilinger incluso in questo libro. Ruberg offre una lettura *queer* dell'opera di Watanabe, una modifica di *Grand Theft Auto V* in cui un cervo virtuale, gover-

12 Torna in mente la funzione della ripresa cinematografica come test sportivo o competizione agonistica per l'attore, descritta da Walter Benjamin nel saggio *L'opera d'arte nell'era della riproducibilità tecnica* (1935-1936).

13 B. Ruberg, *After agency: The queer posthumanism of video games that cannot be played*, in "Convergence", vol. 28, n. 2, 2022, pp. 413-430.

14 B. Watanabe, *San Andreas Deer Cam*, 2016.

nato dall'intelligenza artificiale del gioco, si muove in modo autonomo e imprevedibile attraverso nell'enorme di San Andreas. Durante le sessioni di *streaming* su Twitch, il progetto ha suscitato considerevole attenzione grazie ai suoi momenti involontariamente comici e all'apparente invulnerabilità dell'animale, le cui interazioni con personaggi umani spesso sfociano nell'assurdo. Secondo Ruberg, questa *performance* non si limita a sovvertire le aspettative sul controllo e la prevedibilità dell'azione videoludica, ma destabilizza anche le norme consolidate di genere, sessualità e intimità, mettendo in crisi il primato dell'agentività umana nei videogiochi. Ruberg sostiene che Watanabe abbia deliberatamente reso il videogioco *ingiocabile*, dirottando l'attenzione dall'attività del giocatore a una modalità di fruizione puramente osservativa. Questo ribaltamento sovverte il presupposto tradizionale secondo cui la funzione primaria dei videogiochi consista nel garantire ai giocatori un senso di controllo sullo spazio simulato. L'analisi si concentra sui momenti di erotismo visivo, evidenziando sia la sensualità della rappresentazione del cervo sia le interazioni ambigue con i personaggi non giocanti, che spesso fraintendono il comportamento dell'animale, reagendo con molestie o con atti di violenza omofoba. Per Ruberg, queste tensioni minano le strutture binarie ed eteronormative di intimità e desiderio, trasformando il gioco in uno spazio critico di contestazione delle norme di genere e sessualità. Attraverso la figura del cervo, *San Andreas Deer Cam* infrange le tradizionali barriere tra umano, animale e macchina, offrendo una visione *queer* "oltre l'umano"¹⁵. Considerata sotto questa luce, l'opera di Watanabe esplora le tensioni tra corpi organici e virtuali, mostrando come gli spazi videoludici possano fornire opportunità di trasformazione e sovversione. La studiosa sottolinea come *San Andreas Deer Cam* destabilizzi le aspettative sui videogiochi, sconfessando l'agentività tradizionale del giocatore e proponendo una modalità di fruizione basata sull'osservazione passiva e sulla discontinuità diegetica. Secondo Ruberg, l'opera sollecita il pubblico a considerare il potenziale radicale di videogiochi *ingiocabili* nel sovvertire norme culturali e strutturali, rinunciando al paradigma della soggettività umana come fulcro e fondamento dell'esperienza videoludica. L'approccio *queer* sposta l'attenzione

15 *Ibidem*.

dal controllo umano alla capacità del medium videoludico di generare esperienze non lineari e imprevedibili, mettendo in discussione i concetti tradizionali di giocabilità e divertimento. Questo slittamento risulta particolarmente significativo per il machinima, un ambito in cui sempre più opere esplorano le relazioni tra umano e non umano, tecnologia e natura, sovvertendo le convenzioni del linguaggio videoludico. Il machinima, infatti, è un dispositivo critico capace di sfidare tanto le norme culturali quanto quelle tecniche del videogioco, sovvertendone le strutture attraverso un uso alternativo dei suoi strumenti e sistemi. Ciò si manifesta, per esempio, nelle opere che privilegiano l'osservazione passiva, la frammentazione narrativa o l'esplorazione di spazi videoludici normalmente "invisibili" – *glitch*, aree di confine, elementi di sfondo privi di funzione ludica. Al pari di *San Andreas Deer Cam*, il machinima spesso destabilizza le aspettative dello spettatore, spingendolo a riflettere sul significato del medium stesso. La fruizione passiva o l'uso di linguaggi non convenzionali (per esempio, ritmi lenti, visioni frammentate, meta-referenzialità) invitano il pubblico a riconsiderare la nozione stessa di *gameplay*. Le caratteristiche che Ruberg individua nei *videogiochi ingiocabili* si applicano anche al machinima d'avanguardia: esso infatti non si pone come una forma di intrattenimento, bensì come mezzo per esplorare in modo costruttivo istanze culturali più ampie, come l'identità, il potere, la tecnologia e il postumanismo. Come afferma Lynn in queste pagine, il *machinima è sempre stato queer*.

In modo altrettanto efficace, il saggio *Horny for Ghost: The Sexualized Remediation of Call of Duty: Modern Warfare II on TikTok* di Kristine Ask e Tanja Sihvonen¹⁶, propone un'analisi approfondita dell'appropriazione e della reinterpretazione del personaggio Simon "Ghost" Riley di *Call of Duty: Modern Warfare II* da parte di *fan* donne e *queer* su TikTok. Attraverso un approfondito studio netnografico, le autrici indagano come il *fandom* abbia riconnotato un simbolo di mascolinità ludo-militare, trasformandolo in un oggetto di desiderio romantico e sessuale. Applicando il

16 K. Ask, T. Sihvonen, *Horny for Ghost: The Sexualized Remediation of Call of Duty: Modern Warfare II on TikTok*, in "Games and Culture", 2024.

concetto di rimediazione di Jay David Bolter e Richard Grusin¹⁷, il saggio esplora il modo in cui i *fan* reinterpretano contenuti mediatici preesistenti per finalità espressive, convertendo *Call of Duty* in una risorsa audiovisiva da disseminare attraverso la piattaforma di ByteDance. Le pratiche *fandom* includono la produzione di video che presentano Ghost come oggetto del desiderio attraverso *cut-scene*, dialoghi e specifiche angolazioni della telecamera. Questa sessualizzazione è interpretata dalle ricercatrici come una forma di “vendetta” contro la perdurante oggettivazione femminile nei videogiochi, e si articola tramite contenuti ironici e provocatori che depotenziano la mascolinità egemonica della serie. Ghost, che nel videogioco rappresenta un emblema di forza, virilità e potere, è sottoposto a una rielaborazione secondo prospettive *queer*, femminili e femministe. Questo processo è riconducibile alle pratiche di *shipping* che immaginano e rappresentano relazioni romantiche o sessuali tra personaggi, spesso reinterpretando il testo o il materiale originale in modo da includere dinamiche che non sono esplicitamente presenti¹⁸. Attraverso l’impiego della telecamera *in-game* e strumenti di *editing*, il *fandom* produce uno stile che sovverte il *male gaze* dominante, focalizzandosi su dettagli come occhi, mani o cosce e sincronizzando le immagini con musiche erotiche per visualizzare e legittimare il desiderio femminile e *queer*. Questo remix permette di esplorare identità e relazioni non convenzionali, trasformando Ghost in una figura fluida, simultaneamente mascolina e femminile, dominante e sottomessa. In altre parole, il *fandom queer*, enfatizzando la narrazione, le relazioni e l’estetica rispetto alla competizione ludica, riconfigura il videogioco come uno spazio relazionale anziché come una mera simulazione di conflitti violenti. Parimenti, l’attività del videogiocare è ripensata in chiave non agonistica. Come nel caso del machinima vernacolare,

17 J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1999.

18 Per esempio, l’interpretazione della frase di Ghost a Soap, “*Friendship’s not in the field manual, Johnny*”, riletta dai *fan* come una dichiarazione velata di attrazione romantica. Di fronte alle iniziative di segmenti più tradizionali del *fandom*, i *fan queer* rispondono accentuando la sessualizzazione di Ghost, raffigurandolo con tratti stereotipicamente femminili o inserendolo in contesti parodistici, come l’utilizzo di orecchie da gatto o abiti da cameriera.

i *fan* trasformano il materiale videoludico di partenza allo scopo di generare contenuti originali per TikTok. Questo processo dimostra l'evoluzione del machinima, che si adatta rapidamente alle piattaforme emergenti e alle comunità ad esse associate.

Un terzo filone – situato al crocevia tra *visual studies* e *game studies* – ha trovato nel recente lavoro di Peter Nelson, *Computer Games As Landscape Art*¹⁹, un approccio autenticamente innovativo. Secondo lo studioso australiano, i videogiochi rappresentano una nuova forma paradigmatica di rappresentazione del paesaggio, giacché integrano prospettive provenienti dalla storia dell'arte, dalla geografia, dai *game studies* e dai *cultural studies*. Servendosi del Source Engine di Valve come caso di studio, Nelson esamina le modalità con cui i paesaggi virtuali vengono definiti da condizioni tecniche, economiche e culturali, offrendo un'interpretazione insieme sintetica e interdisciplinare. Il libro analizza una varietà di esempi per illustrare come i videogiochi abbiano ridisegnato il paesaggio, influenzando le nostre percezioni spaziali attraverso l'interazione ludica. Per esempio, in *Half-Life 2*²⁰, il paesaggio è interpretato come un "safari prometeico", mentre *Garry's Mod* è paragonato a una grande scatola di montaggio e manipolazione dell'immagine, a metà tra Adobe Photoshop e Premiere. Queste analisi dimostrano come i videogiochi non siano solo influenzati dalla tradizione artistica, ma come essi stessi contribuiscano a modellare nuove forme di rappresentazione spaziale e simbolica, interagendo con la cultura digitale *tout court*. Questa originale prospettiva è strettamente collegata al machinima, poiché entrambi esplorano la relazione tra il paesaggio, l'agentività e la rappresentazione nei mondi digitali. Come nel caso dei paesaggi ludici analizzati da Nelson, il machinima utilizza il videogioco per creare narrazioni visuali che rielaborano ed espandono le possibilità espressive del medium. In particolare, il *sandbox Garry's Mod*²¹ non solo visualizza nuovi tipi di paesaggi, ma si pone come piattaforma ideale per il machinima, consentendo agli artisti di

19 P. Nelson, *Computer Games As Landscape Art*, Palgrave Macmillan, London 2023.

20 Valve, *Half-Life 2*, Valve, 2004.

21 Facepunch Studios, *Garry's Mod*, Facepunch Studios, 2006.

manipolare spazi e tempi virtuali per creare opere che sfidano le convenzioni narrative e visive tradizionali. In sintesi, l'innovativo lavoro di Nelson non solo ridefinisce il concetto di paesaggio nei videogiochi, ma offre anche un quadro teorico utile per comprendere come il *machinima* possa essere considerato una forma di arte paesaggistica digitale.

Infine, un quarto filone di ricerca si concentra sugli aspetti tecnici del *machinima* che hanno acquisito un ruolo sempre più rilevante all'interno della cultura visiva *tout court*. Tra questi, il più significativo è il *game engine*. Originariamente sviluppati per ottimizzare la creazione di videogiochi, motori come Unity e Unreal Engine si sono progressivamente trasformati in strumenti versatili, impiegati in ambiti che spaziano dall'arte digitale alla produzione cinematografica. Nel contesto del *machinima*, il *game engine* non è soltanto una piattaforma tecnica, ma un vero e proprio ambiente narrativo e performativo, capace di tradurre le logiche e le estetiche del videogioco in linguaggi audiovisivi innovativi. L'intersezione tra le capacità generative di questi strumenti e l'agentività creativa degli artisti dà vita a narrazioni immersive di grande impatto, come attestano le opere di Lawrence Lek, Alice Bucknell, Ed Atkins e altri. Tuttavia, la crescente diffusione dei *game engine* solleva interrogativi critici, in particolare riguardo alla loro tendenza a generare un'estetica omogenea e all'influenza dei modelli commerciali imposti dagli sviluppatori, il che pone questioni fondamentali sulla standardizzazione visiva e sulle logiche di controllo insite in questi ambienti digitali. La ricerca *Game Engine Culture(s)* (2024-2025) dell'Università IULM esplora queste tensioni, evidenziando come tali strumenti possano plasmare l'immaginario contemporaneo e promuovere nuovi paradigmi artistici, pur mantenendo la diversità e l'autorialità creativa²². Ma questa, come si dice in questi casi, è *un'altra storia*, che racconteremo in separata sede.

22 Per ulteriori informazioni sul potenziale espressivo del *game engine*, cfr. E. Freedman, *The Persistence of Code in Game Engine Culture*, Routledge, Londra 2019; E. Lohmeyer, *Unstable Aesthetics: Game Engines and the Strangeness of Modding*, Bloomsbury Academic, New York 2021; J. Malazita, *Enacting Platforms: Feminist Technoscience and the Unreal Engine*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2024; B. Nicoll, B. Keo-

Concludendo, questi quattro filoni di ricerca emergenti – l'analisi dell'*audiovisivo-nel-ludico*²³, le implicazioni *queer* e postumane nel machinima, l'intersezione tra videogiochi e paesaggio, il ruolo del *game engine* – attestano la ricchezza teorica e la complessità concettuale dei *machinima studies*. In particolare, essi evidenziano come il machinima non sia solo una pratica artistica o narrativa, ma anche un dispositivo in grado di interrogare le dinamiche fondamentali dei media contemporanei. La capacità del machinima di ingaggiare un dialogo con il cinema e i videogiochi, la videoarte e la teoria dei media ne fa non solo un oggetto di studio fertile, ma anche un contesto privilegiato per riconsiderare i confini stessi della creatività digitale e della riflessione culturale. Ci riproponiamo di esplorare nel prossimo futuro queste e altre traiettorie, contribuendo al dialogo interdisciplinare e ampliando la comprensione del potenziale estetico, politico e culturale del machinima.

Struttura del volume

Videoarte ludica si articola in tre sezioni – *Storie e Teorie*, *Studi di caso* e *Conversazioni* – tracciando un percorso coerente attraverso i fondamenti teorici, le applicazioni pratiche e le implicazioni socioculturali del machinima. Ogni sezione contribuisce a sviluppare un discorso che bilancia riflessione accademica, disamine artistiche e dialoghi critici, fornendo una lettura articolata del fenomeno, capace di coniugare ampiezza di sguardo

gh, *The Unity Game Engine and the Circuits of Cultural Software*, Palgrave MacMillan, New York 2019; S. Werning, *Making Games: The Politics and Poetics of Game Creation Tools*, MIT Press, Cambridge Cambridge, Massachusetts 2021.

23 Il cui doppio speculare è il *ludico-nell'audiovisivo*, che riguarda la confluenza tra le meccaniche ludiche e la fruizione televisiva. Un esempio emblematico è rappresentato dagli esperimenti di televisione interattiva proposti da Netflix, come *Black Mirror: Bandersnatch* o *You vs. Wild*, che introducono elementi di scelta e interattività tipici del videogioco all'interno di una narrazione audiovisiva. Tuttavia, questi prodotti si distanziano nettamente dal machinima, poiché non sfruttano ambienti videoludici preesistenti né implicano una rielaborazione creativa dei motori di gioco.

e profondità analitica. In questo contesto, il machinima è considerato come una forma espressiva peculiare e idiosincratica, ma al tempo stesso riconducibile al più ampio fenomeno del *gioco video*²⁴, termine ombrello che accorpa numerose manifestazioni audiovisive del ludo-digitale, come *Let's Play*, *speedrun*, *walkthrough*, *video rec*, *live streaming* e così via.

La prima sezione si apre con le riflessioni di Thomas Hawranke, che esplora il machinima come un atto *co-creativo anziché meramente (ri)creativo*, ponendo l'accento sul ruolo del "giocatore-creatore"²⁵. Questa figura è prodotta da attività collettive che trasformano il *gameplay* in narrazioni artistiche e comunitarie. Nello specifico, Hawranke sottolinea come il machinima rappresenti una risposta all'evoluzione tecnologica dei videogiochi, in cui i giocatori si appropriano di spazi ludici per raccontare delle storie. Hawranke esplora il legame tra la videoarte e il machinima, concentrandosi sul contributo artistico e tecnologico di pionieri come Manetas e sul ruolo trasformativo del medium nei contesti creativi e istituzionali. Grazie a opere come *Supermario Sleeping (with butterflies)* e *Supermario Sleeping (under a painting)*, l'artista greco illustra come l'interazione tra tecnologia videoludica e sensibilità estetica possa ridefinire i confini tra opera d'arte e *gameplay*. L'uso del motore di gioco e la manipolazione della camera virtuale rivelano una convergenza tra cinema e videogioco, mostrando come il machinima non sia soltanto un atto di appropriazione tecnologica, ma anche un processo narrativo *sui generis* che fonde l'estetica videoludica con le modalità filmiche. Inoltre, Hawranke approfondisce il passaggio da tecnologie rudimentali, come il formato DEM di *Diary of a Camper*, a strumenti avanzati come il CryEngine Sandbox e il Rockstar Editor, che hanno ampliato significativamente le possibilità creative per artisti e videogiocatori. Analizzando la trasformazione del videogioco da prodotto commerciale a piattaforma di co-creazione, l'artista e studioso tedesco spiega come queste pratiche abbiano

24 Cfr. M. Bittanti, E. Gandolfi (a cura di), *Giochi video. Performance, spettacolo, streaming*, Mimesis Edizioni, Milano 2018.

25 Salvo diversa indicazione, tutte le citazioni tra virgolette indicano estratti dai saggi inclusi in questo volume.

influito sull'industria, favorendo innovazioni tecnologiche e incorporando il contributo creativo degli utenti. Attraverso esempi che includono gli eventi collettivi organizzati in *EVE Online*, il saggio mostra come il desiderio di raccontare abbia ridefinito lo spazio ludico, convertendolo in un mezzo espressivo capace di veicolare storie e identità individuali e comunitarie.

Questi temi sono ripresi e sviluppati da José Blázquez nel contesto della *cultura partecipativa* teorizzata da Henry Jenkins²⁶ nel contesto dei *fandom studies*. Blázquez illustra come la democratizzazione delle tecnologie digitali abbia contribuito alla diffusione del machinima. Lungi dal restare appannaggio esclusivo di un'élite tecnologica, essa si è rapidamente trasformata in un'attività culturale accessibile e inclusiva. Da semplice paratesto, il machinima ha progressivamente maturato una propria autonomia, situandosi ora in continuità, ora in tensione con l'*ur-text*, fino a diventare, in alcune situazioni, un contro-testo a pieno titolo. Blázquez esamina la produzione vernacolare avvalendosi di interviste con i praticanti, restituendo un'immagine diretta delle logiche, delle motivazioni e delle estetiche proprie di questa scena.

Parimenti, Riccardo Retez e Luca Miranda si cimentano con pratiche *fandom*, indagando il formato dei *full game movie* (FGM), che unisce *gameplay* e *cutscene* per creare narrazioni lineari non interattive²⁷. Secondo gli autori, questa pratica evidenzia la crescente ibridazione tra cinema e videogiochi, reinter-

26 H. Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York 2006.

27 Il *full game movie* (FGM) non va confuso con il *full motion video* (FMV), una tecnica narrativa nei videogiochi che utilizza filmati pre-registrati con attori reali o animazioni per raccontare la storia, anziché affidarsi alla grafica generata dal motore del gioco. Recentemente, c'è stato un rinnovato interesse per questo formato, grazie a titoli che integrano in modo innovativo video e *gameplay*. Sam Barlow ha contribuito a questa rinascita con opere come *Her Story* e *Telling Lies*. In *Her Story*, in particolare, i giocatori analizzano filmati di interrogatori per ricostruire una storia, interagendo con un database di video per scoprire la verità dietro un mistero. Questo approccio combina elementi di gioco investigativo con la narrazione cinematografica tipica degli FMV. Per ulteriori informazioni, cfr. S. De Rochefort, *Sam Barlow didn't know Her Story was an FMV*, in "Polygon", 26 gennaio 2025.

pretando i linguaggi mediali tradizionali attraverso un processo partecipativo e comunitario.

Per converso, la funzione del machinima come *discorso oppositivo* al videogioco è discussa da Kara Güt. L'artista americana investiga il potenziale sovversivo del machinima attraverso la modalità *God Mode*, un *modo di giocare* che sfida le regole convenzionali del videogioco e che è qui reinterpretato come funzionale al processo creativo. Nello specifico, Güt spiega come il machinima sovverta le regole stabilite dagli sviluppatori, ridefinendo le logiche della rappresentazione e dell'agentività nei mondi digitali. Attraverso il concetto di *God Mode*²⁸, l'autrice mette in luce il potenziale critico e performativo del machinima, che consente di operare al di fuori delle convenzioni ludiche per creare esperienze visive e narrative alternative. L'uso di modifiche e strumenti di manipolazione dell'ambiente virtuale diventa un mezzo per sfidare le dinamiche di potere insite nei videogiochi, trasformando il codice in una materia plastica da riadattare e reimmaginare. L'analisi spazia dalle prime sperimentazioni nei *Quake movies* agli interventi più recenti di artisti come Pelle Torsson, Benjamin Nuel e Peggy Ahwesh, evidenziando come il machinima possa fungere da strumento di riflessione critica sulle convenzioni videoludiche, sulla rappresentazione del corpo e sulle strutture ideologiche incorporate nei giochi. Güt conclude che la "morte" simbolica del videogioco ne segna la rinascita sotto forma di machinima.

Questi temi sono sviluppati in una cornice più ampia da Martin Zeilinger, che identifica nel machinima un potenziale di resistenza culturale e politica, analizzandolo come strumento critico contro le ideologie sottese ai mondi virtuali. La sua analisi esplora

28 Nel gergo videoludico, *God mode* indica un modo di giocare in cui il personaggio controllato dal *player* diventa invulnerabile o ottiene abilità illimitate, come salute infinita, munizioni inesauribili o il superamento delle restrizioni fisiche del mondo di gioco. Originariamente implementato come *cheat code* dagli sviluppatori per le fasi di *debugging* e *playtesting*, la modalità divina è stata successivamente adottata da *modder* e creatori di machinima per sovvertire le regole imposte dal videogioco, consentendo una maggiore libertà creativa nell'esplorazione degli ambienti virtuali e nella manipolazione della *agentività* del *player*.

ra come questa pratica – spesso intesa come documentazione di *performance* nei videogiochi da parte di soggetti umani e post-umani – possa rivelare le contraddizioni dei sistemi algoritmici e sociali che regolano i videogiochi. Laddove Güt affronta il tema della morte del/nel videogioco, Zeilinger s'interroga sulla nozione di sopravvivenza. In questo modo, i rispettivi contributi danno vita a un dialogo fruttuoso sulla relazione tra *gameplay* e arte performativa.

Nel saggio *Estetica istituzionalizzata: i videogiochi e la galleria d'arte contemporanea*, Paul Atkinson e Farzad Parsayi esaminano in modo critico il modo in cui musei e gallerie d'arte affrontano l'integrazione dei videogiochi in quanto forma artistica. Gli autori evidenziano come le istituzioni museali non siano spazi neutri, ma ambienti regolati da un'estetica istituzionalizzata e da una logica altamente codificata che influiscono non solo sulla selezione e l'esposizione delle opere, ma anche sulla definizione stessa di ciò che viene considerato arte. Questa struttura condiziona l'approccio ai videogiochi, privilegiando una lettura visiva e formale a discapito delle loro dimensioni squisitamente ludiche. L'analisi si concentra su opere che presentano affinità con il cinema sperimentale e la videoarte, mettendo in luce i limiti di categorie consolidate come quella di arte interattiva, che si rivelano inadeguate a cogliere la specificità del medium. Nello specifico, Atkinson e Parsayi stabiliscono un legame tra videogiochi e videoarte, sottolineando le convergenze formali e concettuali tra i due ambiti: l'uso dello schermo come dispositivo primario e privilegiato, la necessità di una fruizione prolungata nel tempo e la possibilità di un consumo alternativo a quello del contesto museale tradizionale.

Nel loro insieme, i contributi della prima parte delineano il machinima non solo come medium artistico o pratica vernacolare, ma come un dispositivo critico capace di interrogare le implicazioni sociali, politiche e ideologiche della cultura digitale. Attraverso prospettive che spaziano dall'analisi estetica alla riflessione teorica, questi saggi evidenziano come questa forma espressiva ridefinisca le convenzioni della rappresentazione, della agattività e della narrazione nei mondi virtuali, offrendo

nuove chiavi di lettura per comprendere le trasformazioni del paesaggio mediale contemporaneo.

La seconda sezione, *Studi di caso*, discute come il machinima si confronti con questioni di natura sociale, culturale e politica. Nel saggio *Il machinima tra avanguardia e vernacolare: un tutorial critico*, analizzo questa forma espressiva attraverso la dialettica tra sperimentazione estetica e *pop culture*, mettendo in evidenza le tensioni e le sovrapposizioni che ne definiscono lo statuto. Dopo aver delineato il quadro teorico di riferimento – attingendo ai contributi di Clement Greenberg, Theodor W. Adorno, Pierre Bourdieu, Rosalind Krauss e altri studiosi – adotto un approccio sociologico ispirato a Howard Becker, interpretando il machinima come un fenomeno collettivo plasmato da istituzioni, tecnologie e comunità di praticanti. In questa prospettiva, i processi di legittimazione culturale risultano più determinanti della natura intrinseca delle opere, definendo le modalità con cui il machinima è percepito e valorizzato. L'analisi distingue tra machinima d'avanguardia e vernacolare, due declinazioni che operano in scenari differenti e con finalità eterogenee. La prima si caratterizza per l'uso sperimentale delle immagini videoludiche, decostruite e rielaborate *ad hoc* per inserirsi nei circuiti dell'arte istituzionale per massimizzare le logiche reputazionali associate; il secondo prospera nelle comunità online, adottando forme più accessibili e aderenti ai codici del videogioco *mainstream* in un contesto regolato dall'economia dell'attenzione. Per illustrare questa dialettica, esamino tre casi di studio che coinvolgono *Red Dead Redemption* e le sue iterazioni, strutturando l'analisi secondo un modello hegeliano di tesi-antitesi-sintesi, in cui ogni opera rappresenta un passaggio nel processo di negoziazione tra le due anime del machinima.

Nel saggio *Paesaggio contemporaneo con carcasse stradali. Il machinima e la video arte sulle autostrade di Los Santos*, il collettivo Total Refusal formato da Leonhard Müllner, Robin Klengel, Michael Stumpf esamina l'ambientazione iperrealistica di Los Santos in *GTA V* per sviluppare un'approfondita critica del mezzo. Gli artisti austriaci illustrano come il machinima d'avanguardia affronti temi come la brutalità della polizia statunitense, il cambiamento climatico e le disparità economiche

del tardo capitalismo. Essi sottolineano come “il sistema di ricompensa di *GTA V* in quanto videogioco ha un impatto diretto su *GTA V* in quanto generatore di audiovisivi”. In questa prospettiva, il machinima è concepito come l’esito ultimo dell’esperienza ludica, implicando una supremazia dell’audiovisivo sul videoludico. Detto altrimenti, il *gameplay* va subordinato alla narrazione audiovisiva e l’interazione deve lasciare spazio al racconto.

Da parte sua, Andy Hughes si concentra sugli effetti dell’inquinamento e della crisi ambientale nel mondo reale, sfruttando i paesaggi virtuali di *Grand Theft Auto V*²⁹ come potenti metafore dell’abbandono e della devastazione ecologica. Una delle sue opere più note, *Plastic Scoop*³⁰ (2018), fonde “abiezione e bellezza”, spingendo il pubblico a riflettere sull’impatto dell’attività umana sugli ecosistemi naturali. Il machinima esplora il modo in cui i media contemporanei rappresentano ansie e paure collettive legate all’inquinamento oceanico, concentrandosi sul tema della plastica e delle sostanze derivate, analizzando le relazioni tra petrolio, natura e virtuale. Hughes utilizza materiali di repertorio, filmati delle prime esplorazioni spaziali della NASA e sequenze da lui stesso create all’interno dell’*open world* di Rockstar Games. Secondo l’artista, l’accrescersi dei rifiuti, la presenza visibile dell’inquinamento e i riferimenti – diretti e indiretti – al cambiamento climatico, compresa la sua negazione, indicano la presenza in *GTA V* di un sottotesto che lascia intravedere un possibile messaggio ecologico più articolato. Come osserva la studiosa Mandy Bloomfield, Hughes costruisce immagini che oscillano tra documentazione e astrazione, utilizzando un mezzo apparentemente disimpegnato come il *video game* per trasmettere con urgenza la necessità di affrontare le sfide ambientali contemporanee.

In parallelo, Gloria López-Cleries e Sive Hamilton Helle riflettono sulla loro opera *The Unreal* (2019), un pluripremiato machinima che invita gli spettatori a visitare un “paesaggio minerario utopico”, decostruendo i codici visivi e narrativi del

29 Rockstar North, *Grand Theft Auto IV*, Rockstar Games, 2008.

30 A. Hughes, *Plastic Scoop*, video digitale, colore, suono, 23’ 39”, 2018.

tecno-colonialismo. Realizzato con Unreal Engine, questo lavoro esplora le tensioni tra la presunta immaterialità del digitale e lo sfruttamento intensivo, tra il sublime digitale e la sottesa distruzione ecologica, offrendo una critica incisiva alle cosiddetta *ideologia californiana*³¹.

I due saggi successivi esaminano la relazione tra il machinima e il *gender*. Il contributo dell'artista americano Carson Lynn celebra il machinima come "spazio intrinsecamente *queer*", in grado di sovvertire norme consolidate di genere e sessualità. Nelle sue opere, Lynn esplora la rappresentazione del corpo *queer* nei videogiochi con profondità critica e sfumature analitiche. Un esempio emblematico è *Oddball* (2019), che combina filmati di *gameplay* di *Halo 2*, resi possibili grazie alla modifica *Project Cartographer*, con frammenti di conversazioni estratte da video YouTube caricati tra il 2006 e il 2010. Questi video documentano le interazioni tra giocatori nei vari capitoli della serie *Halo*. Il machinima analizza la violenza simbolica e fisica inflitta ai corpi virtuali, evidenziando come, nella modalità *multiplayer*, i teschi vengano privati della loro valenza umana e ridotti a semplici oggetti scenici, trattati alla stregua di palle da bowling. Lynn associa questa riflessione sulla disumanizzazione tipica degli sparatutto in soggettiva alle sue esperienze personali, prendendo spunto dal saggio di Aevee Bee, *Amo il mio corpo virtuale intoccabile*. Bee interpreta l'evasione offerta dai videogiochi come una forma di superpotere, contrapponendola ai corpi virtuali di *Halo 2*, concepiti per essere sfruttati, mutilati e distrutti. Lynn rievoca i suoi primi incontri con il linguaggio omofobo nella *chat* vocale pubblica di *Halo*, dove il corpo *queer*, sebbene intangibile nel contesto virtuale, diventa bersaglio di aggressioni simboliche. Questa esperienza sottolinea come il rifugio e l'attesa rappresentino spesso gli unici strumenti di resilienza e guarigione, sia nel gioco sia nella vita reale. Nel suo lavoro più recente, *A bronze anvil falls to the earth*. (2023), Lynn combina con raffinatezza elementi della mitologia greca, i complessi meccanismi di *Bloodborne* e l'intensità

31 R. Barbrook, A. Cameron, *The Californian Ideology*, in "CODE", numero speciale di "Mute", vol. 1, n. 3, settembre 1995.

viscerale della rabbia *queer*. Il machinima si sviluppa come una catarsi poetica, ambientata in uno scenario tumultuoso di combattimenti, narrando la lotta implacabile di un avatar solitario contro un'orda di bestie feroci, consumate dalla sete di sangue e distruzione. Queste creature fungono da potente metafora dei gruppi anti-*queer* e anti-*trans* che traggono forza dalle strutture sociali contemporanee, perpetuando dolore e sofferenza. Attraverso una narrazione incisiva, il machinima di Lynn offre un commento sulla resistenza, la resilienza e la lotta contro l'oppressione. Nel saggio incluso in questo volume, Lynn mostra come la serie *Red vs. Blue* abbia sfruttato il potenziale del medium per decostruire le narrazioni canoniche, creando forme di resistenza all'omofobia e alla cultura tossica che permea molte comunità videoludiche³². In sintesi, Lynn combina riflessione teorica e pratica artistica, esemplificando la convergenza tra *logos* e *praxis* che accomuna molti autori di questo volume.

Infine, Harrison Wade si focalizza sulle capacità del machinima di contestare le narrative egemoniche sull'identità e sul corpo. Analizzando opere seminali come *She Puppet* (2001) di Peggy Ahwesh, Wade sostiene che il machinima sia un'espressione *cyborg*, rappresentando corpi incompleti, mutevoli e trasgressivi. Tali rappresentazioni destabilizzano i binarismi tradizionali e illustrano la fusione tra umano e artificiale, dimostrando il potenziale del machinima nel ridefinire le modalità di rappresentazione audiovisiva. In entrambi i casi, il machinima rappresenta una possibile risposta – forse addirittura un *antidoto* – alle note storture della *gamer culture*. Questa sezione sottolinea dunque il potenziale trasformativo del machinima nel ridefinire i linguaggi mediali tradizionali e nell'offrire nuove prospettive.

La terza e ultima parte, *Conversazioni*, raccoglie una serie di dialoghi tra studiosi e artisti, offrendo una prospettiva al tempo stesso intima e dinamica, superando così il formato standard del saggio-monologo. Nell'intervista condotta da Matt Turner, Ange-

32 Per ulteriori approfondimenti, si vedano: C. Lynn, *Oddball*, in "Carson Lynn", 2019; A. Bee, *I love my untouchable virtual body*, in "Boing-Boing", 6 maggio 2015; C. Lynn, *A bronze anvil falls to the earth.*, in "Carson Lynn", 2023.

la Washko discute il tentativo di creare “nuovi forum per discutere istanze femministe in spazi tradizionalmente ostili”. Attraverso opere come *Free Will Mode* (2013-2017), Washko utilizza *The Sims* per mettere in luce le strutture normative incorporate nei videogiochi. In questo modo, svela “la logica invisibile alla base del sistema”, trasformando il machinima in uno strumento critico capace di interrogare i modelli ideologici impliciti nel game design.

Analogamente, nel dialogo con l'artista palestinese Firas Shehadeh, emergono possibili strategie per trasformare il machinima in uno strumento di contestazione delle ideologie dominanti e opporsi alla censura³³. Nell'opera *Like An Event In A Dream Dreamt By Another – Rehearsal*, Shehadeh trasforma Los Santos, il mondo virtuale di *GTA V*, in una “visione simbolica densa, contraddittoria e stratificata”, che resiste all'omologazione culturale. Come spiega Shehadeh, le modifiche “non sono semplici espressioni di *hacking* ludico, ma atti di digitalizzazione che sfidano l'obsolescenza tecnologica e riappropriano il paesaggio digitale come spazio di memoria e resistenza”, dando voce a culture marginalizzate e storicamente perseguitate dal complesso militare-industriale dell'Occidente. Detto altrimenti, se il videogioco *mainstream* è un esempio di *soft power*, di egemonia culturale in senso gramsciano, di propaganda imperiale³⁴, il machinima d'avanguardia può costituire una contro-narrazione.

È il caso dell'opera *Au-delà du désert flou, plus aucune sauvegarde n'est possible*³⁵ di Elisa Sanchez, che descrive la sua metodologia come un “rifiuto dei paradigmi ludici tradizionali”. L'artista francese destabilizza il West simulato di *Red Dead Redemption 2*, “utilizzando *glitch* e modifiche per trasformarlo in una meditazione poetica sull'incertezza e sull'assenza di progresso”. Sanchez invita gli spettatori a “rinunciare alla linearità della narrazione per abbracciare un'esperienza aperta e vulnerabile”, in chiave *queer*.

33 Su questo tema, cfr. K. MacDonald, “Talking about the Palestinian story was forbidden”: a developer's struggle to make a game about the 1948 Nakba, in “The Guardian”, 9 gennaio 2025.

34 Cfr. G. De Peuter, N. Dyer-Witthford, *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2009.

35 E. Sanchez, *Au-delà du désert flou, plus aucune sauvegarde n'est possible*, video digitale (1920 x 1080), colore, suono, 43', 2021.

Dialogando con l'artista siriano Giath Taha, è emersa una riflessione su come il machinima possa configurarsi come uno strumento per affrontare, e in alcuni casi esorcizzare, il trauma. Nella sua opera *Becoming a Ghost*, Taha documenta un incontro virtuale con il fratello all'interno del videogioco multiutente *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)*, trasformando un'arena di violenza simbolica in "un santuario per condividere pensieri e sentimenti soffocati dalla realtà". Questo processo, spiega Taha, "riconfigura il digitale come un luogo di resistenza e riconciliazione, dove frammenti di esperienze vissute possono essere rielaborati e reimmaginati". In *Becoming a Ghost*, la diaspora, la lontananza forzata, nonché la riconciliazione surrogata, assurgono a temi centrali.

In sintesi, anche a livello formale, la sezione *Conversazioni* considera il machinima come un medium dialogico e trasformativo, capace di affrontare tematiche complesse quali il *gender*, la memoria e la sofferenza. Attraverso questi scambi emerge chiaramente il valore del machinima non solo come mezzo di denuncia, ma come piattaforma per immaginare nuove possibilità, costruire connessioni significative e promuovere un confronto costruttivo. In altre parole, se il videogioco *mainstream* è spesso connotato come *distopico* – sia per i temi che tratta sia per l'ideologia dominante in cui è prodotto, discusso e consumato³⁶ –, il machinima ha un potenziale *utopico* come *zona temporaneamente autonoma*³⁷. Laddove il videogioco *mainstream* è un prodotto *corporate*, il machinima è un'espressione *personale*. Ergo, la sezione *Conversazioni* tenta di dare voce ad autori che esplorano la produzione artistica e i media digitali da prospettive differenti o, per lo meno, non occidentali. Ogni dialogo contribuisce a definire il machinima come un linguaggio capace di reinterpretare l'arte e il discorso culturale, offrendo prospettive innovative e stimolanti per il futuro del medium.

A questo punto, dovrebbe essere chiaro che *Videoarte ludica* è attraversato da due tensioni fondamentali: quella tra il *machinima d'avanguardia* – concepito come spazio libero dalle logiche di mer-

36 Cfr. M. Bittanti (a cura di), *Reset. Politica e videogiochi*, Mimesis Edizioni, Milano 2023; M. Bittanti (a cura di), *Game Over. Critica della ragione videoludica*, Mimesis Edizioni, Milano 2020.

37 H. Bey, *T.A.Z. La Zona Autonoma Temporanea*, tr. it. di G. Carlotti, Shake Edizioni, Milano 2020.

cato per sfidare le dinamiche di potere, l'oppressione e le ideologie dominanti, oltre che come forma espressiva individuale – e le *manifestazioni vernacolari*, che spesso svolgono una funzione promozionale per il videogioco. Un esempio è il *full game movie*, una forma emergente di ibridazione tra cinema e videogioco discussa da Retez e Miranda, oppure la celebre serie *Red vs. Blue*³⁸ che ha contribuito a trasformare il machinima da un fenomeno di nicchia a un genere *mainstream*, oggetto dell'analisi di Lynn. Diversi saggi riflettono sull'uso del machinima per esplorare memorie personali e collettive (Hawanke, Turner), così come per affrontare traumi storici e personali (Taha, Shehadeh). I contributi esplorano il machinima come spazio per ridefinire le nozioni di corpo e identità (Sanchez, Wade), sfidando le norme sociali e culturali. Gli autori riflettono inoltre su contraddizioni quali la presunta “immaterialità” del digitale a fronte di un intenso sfruttamento delle risorse naturali necessarie per sostenerlo (Hughes, López-Cleries e Hamilton Helle).

Questi temi sono affrontati con un approccio interdisciplinare, che combina studi culturali, teorie dei media, analisi artistica e discussione. In questa cornice, il machinima è, al tempo stesso, un mezzo per rivelare e sovvertire strutture narrative, estetiche e politiche (Total Refusal). Gli autori discutono il suo potenziale nell'espandere i linguaggi e le pratiche artistiche contemporanee, ponendo particolare enfasi sul *riutilizzo creativo* delle tecnologie ludiche – dagli *asset* ai motori – spiegando come queste pratiche possano generare nuovi linguaggi capaci di sfidare le convenzioni consolidate (Zeilinger). Un elemento chiave nella discussione sul machinima è il suo utilizzo come atto di *creazione condivisa*, in cui artisti e comunità di utenti, spesso distribuiti geograficamente, collaborano direttamente o indirettamente con le aziende produttrici per realizzare nuovi contenuti (Bittanti, Blázquez, Hawranke). Al tempo stesso, Questa pratica rappresenta un caso emblematico di arte di appropriazione, collocandosi all'intersezione tra le tradizioni vernacolari e le avanguardie artistiche. Il riutilizzo di proprietà intellettuale da parte di artisti e creatori indipendenti è spesso tollerato dai *publisher* videoludici, che lo interpretano come una forma di marketing

38 Rooster Teeth Productions, *Red vs. Blue: The Blood Gulch Chronicles*, serie machinima, 2003-2024.

non ufficiale capace di ampliare la visibilità del prodotto. Tuttavia, quando tali pratiche si scontrano con gli interessi commerciali delle aziende, emergono tensioni e restrizioni.

Un esempio significativo di questo fenomeno è il *videoclip The Valley of the Pagans* (2020), realizzato come machinima con le risorse di *Grand Theft Auto V*. Il video trasporta i personaggi dell'universo fittizio dei Gorillaz nella città virtuale di Los Santos. Diretto da Jamie Hewlett, Tim McCourt e Max Taylor, *The Valley of the Pagans* impiega il motore grafico di *GTA V* per orchestrare una narrazione sospesa tra realtà e simulazione. La comparsa di Beck, incorniciato nello schermo di uno *smartphone* situato in un angolo della scena, introduce un ulteriore livello di stratificazione mediale, rafforzando la dimensione transmediale del progetto. Sebbene l'opera si iscriva formalmente nella tradizione delle pratiche vernacolari digitali, in particolare per quanto riguarda la riappropriazione creativa degli ambienti videoludici, la sua realizzazione si colloca su un piano qualitativamente distinto: non si tratta di un gesto amatoriale o ludico, ma di un intervento istituzionalmente riconosciuto, sostenuto da risorse professionali e collocato in un ecosistema culturale e produttivo ad alta visibilità.

Il video è stato rimosso pochi giorni dopo la pubblicazione su YouTube, presumibilmente per una violazione del *copyright*, sottolineando così le tensioni strutturali tra creatività derivativa e regime proprietario delle piattaforme. Questo episodio porta in primo piano i paradossi inerenti alla cosiddetta cultura partecipativa: mentre le aziende videoludiche spesso accolgono con favore il riuso spontaneo delle loro proprietà intellettuali per il valore promozionale implicito, il confine tra appropriazione legittima e violazione dei diritti resta fluido e soggetto a interventi arbitrari³⁹.

Queste dinamiche si inseriscono in un quadro più ampio che comprende una lunga storia di tensioni tra Rockstar Games e la comunità dei *modder*. Fin dagli anni Duemila, i *fan* hanno sviluppato numerose modifiche per alterare prodotti iconici come *GTA III* e *Vice City*,

39 Nonostante la pubblicazione di una versione alternativa nel marzo 2021, priva di riferimenti al gioco, la versione originale continua a circolare su piattaforme non ufficiali, testimonianza della resilienza dei *fan*. Ringrazio Riccardo Retez per aver portato alla mia attenzione il caso in oggetto.

spesso migliorando o espandendo l'esperienza standard (*vanilla*). In una fase iniziale, Rockstar Games ha mantenuto un atteggiamento tollerante, riconoscendo in queste pratiche una forma di marketing organico utile al rafforzamento del brand e alla fidelizzazione degli utenti. Questa apertura si è tuttavia progressivamente ridotta, lasciando spazio a politiche aziendali sempre più restrittive e vincolanti⁴⁰. Episodi come l'azione legale contro OpenIV nel 2017 e le notifiche DMCA⁴¹ contro i progetti re3 e reVC nel 2021⁴² evidenziano la crescente rigidità nell'applicazione del controllo sulla proprietà intellettuale⁴³. Tuttavia, l'acquisizione nel 2023 di Cfx.re, il team che ha realizzato FiveM – una piattaforma di *modding* che consente ai giocatori di creare e gestire *server* personalizzati per *Grand Theft Auto V* – ha segnato un'importante inversione di rotta, segnando un riconoscimento ufficiale del valore del *modding* e aprendo a nuove forme di collaborazione tra l'azienda e i creatori indipendenti⁴⁴. Al tempo stesso, tale acquisizione può essere letta come un tentativo strategico di istituzionalizzare, e quindi regolare più direttamente, un ecosistema creativo fino ad allora largamente informale, rivelando una volontà di controllo sulla scena *modding* tanto quanto un'apertura al suo potenziale produttivo⁴⁵.

40 Cfr. Take-Two Interactive Software, Inc., *Legal*, in "Rockstar Games", 2024.

41 Le notifiche DMCA (*Digital Millennium Copyright Act*) sono strumenti legali utilizzati per proteggere la proprietà intellettuale online. Introdotte dal DMCA, una legge statunitense del 1998, queste notifiche consentono ai titolari di diritti d'autore di richiedere la rimozione di contenuti che ritengono violino il loro *copyright* da piattaforme online come siti web, social media o servizi di *streaming*.

42 Gli acronimi si riferiscono a un progetto dei *fan* che ha decodificato il codice sorgente di *Grand Theft Auto III* e *Grand Theft Auto: Vice City*.

43 Cfr. J. Oloman, *Reverse-Engineered GTA 3 And Vice City Fan Project Taken Down*, in "IGN", 23 febbraio 2021.

44 Take-Two Interactive Software, Inc., *Roleplay Community Update*, in "Rockstar Games", 11 agosto 2023.

45 La manovra di Rockstar Games è coerente con le strategie adottate da molte aziende della Silicon Valley che acquisiscono concorrenti o realtà emergenti per neutralizzare potenziali minacce alla loro posizione dominante. Per esempio, Facebook ha acquisito Instagram e WhatsApp per eliminare concorrenti ritenuti pericolosi. Inoltre, tra il 2010 e il 2019, Amazon, Apple, Facebook, Google e Microsoft hanno effettuato 616 acquisizioni di aziende, molte delle quali non sono state inizialmente riportate alle autorità. Queste operazioni

In questo contesto complesso, caratterizzato da continue aperture e chiusure, collaborazioni e conflitti, il machinima è un campo di sperimentazione che sfida le tradizionali dinamiche di potere tra aziende e comunità. Il caso di Gorillaz non solo mette in luce le implicazioni legali e artistiche di queste pratiche, ma evidenzia anche il loro potenziale come strumenti per interrogare le tensioni strutturali tra espressione creativa e controllo istituzionale. Inoltre, in un panorama in cui la cultura partecipativa si scontra sempre più frequentemente con le logiche di mercato e le pratiche del *fandom* assumono connotati *ugly*⁴⁶, il machinima rappresenta un esempio pregnante delle sfide e delle opportunità offerte dall'intersezione tra tecnologia, arte e industria.

Conclusion: reinventare i machinima studies

Videoarte ludica non si limita a descrivere le peculiarità di questa pratica ibrida, ma ne esplora le potenzialità come strumento di indagine, sperimentazione artistica e attivismo culturale. Attraverso un approccio metodologico multidisciplinare che combina teoria, studi di caso e dialoghi, il volume analizza come il machinima possa ridefinire i confini tra pratiche e contesti eterogenei, sfidare convenzioni narrative e proporre nuove prospettive per l'analisi e la creazione artistica. In un'epoca in cui il digitale permea ogni aspetto della società e la nozione di arte è stata profondamente alterata dall'innovazione tecnologica, *Videoarte ludica* invita a considerare il machinima non solo come un prodotto della cultura contemporanea, ma come uno

sollevano preoccupazioni riguardo alle pratiche anticoncorrenziali e alla concentrazione di potere nel settore tecnologico.

- 46 Cfr. l'eccellente libro di Mel Stanfill, *Fandom Is Ugly*, che analizza il predominio di politiche reazionarie e bigotte nelle comunità di appassionati di cultura pop. Attraverso esempi come la campagna di molestie di *Gamergate* contro le donne nei videogiochi, il raduno *Unite the Right* a Charlottesville nel 2017 e le molestie razziste e sessiste rivolte all'attrice asiatica americana Kelly Marie Tran di *Star Wars*, il libro analizza il potenziale distruttivo e le dinamiche tossiche che emergono nei *fandom*. Cfr. M. Stanfill, *Fandom Is Ugly. Networked Harassment in Participatory Culture*, New York University Press, New York 2024. Su *Gamergate*, cfr. M. Bittanti (a cura di), *Game Over. Critica della ragione videoludica*, Mimesis Edizioni, Milano 2020.

strumento analitico attraverso cui ripensare le dinamiche di potere, identità e rappresentazione che strutturano il nostro mondo. Nel loro contributo, il collettivo Total Refusal sottolinea che

Il potenziale artistico dei videogiochi sta in un approccio che non si limiti a evocare il reale, ma che interroghi i meccanismi stessi del medium: un'attitudine consapevole, idealmente autoironica, capace di confrontarsi direttamente con le idiosincrasie [del videogioco appropriato].

Questa posizione evidenzia un punto fondamentale: per sfruttare appieno il potenziale del machinima, non basta appropriarsi del videogioco come strumento narrativo; è necessaria una prospettiva teorica e un'attenta valutazione che valorizzino le sue peculiarità mediali.

Parimenti, è imperativo adottare un'analisi lucida e rigorosa che eviti sia l'ingenuità celebrativa, sia l'inserimento indiscriminato del machinima e del videogioco in mostre e rassegne prive di reale valore artistico, una tendenza ancora troppo diffusa in Italia. Senza un solido impianto teorico e una sensibilità critica adeguata, si rischia di neutralizzare il potenziale di questo medium, riducendolo a mero feticcio culturale. Solo un approccio consapevole permette di discernere le sue reali innovazioni e le sue capacità trasformative, riconoscendolo non come fenomeno di tendenza, ma come un vettore capace di ridefinire i linguaggi audiovisivi e le pratiche artistiche contemporanee nel loro insieme.

Riferimenti bibliografici

- Ask K., Sihvonen T., *Horny for Ghost: The Sexualized Remediation of Call of Duty: Modern Warfare II on TikTok*, in "Games and Culture", 2024. URL: <https://doi.org/10.1177/1555412024128860>
- Barbrook R., Cameron A., *The California Ideology*, in "CODE", numero speciale di "Mute", vol. 1, n. 3, settembre 1995. URL: <https://www.mtamute.org/editorial/articles/californian-ideology>
- Bee A., *I love my untouchable virtual body*, in "BoingBoing", 6 maggio

2015. URL: <https://boingboing.net/2015/05/06/i-love-my-untouchable-virtual.html>
- Benjamin B., *L'opera d'arte nell'era della sua riproducibilità tecnica*, in Idem, Pinotti A., Somaini A. (a cura di), *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, 2012, Einaudi, Torino 2012, pp. 17-73.
- Bey H., *T.A.Z. La Zona Autonoma Temporanea*, tr. it. di G. Carlotti, Shake Edizioni, Milano 2020.
- Bittanti M., Lowood H. (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi*, Edizioni Unicopli, Milano 2013.
- Bittanti M. (a cura di), *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, Mimesis Edizioni, Milano 2017.
- Bittanti M. (a cura di), *Game Over. Critica della ragione videoludica*, Mimesis Edizioni, Milano 2020.
- Bittanti M., De Mutiis M. (a cura di), *Fotoludica. Videogiochi e fotografia tra arte e documentazione*, Mimesis Edizioni, Milano 2025.
- Bittanti M., Gandolfi E. (a cura di), *Giochi video. Performance, spettacolo, streaming*, Mimesis Edizioni, Milano 2018.
- Bolter J.D., Grusin R., *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1999. (Idem, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, a cura di A. Marinelli, Guerini, Milano 2003)
- De Peuter G., Dyer-Witheford N., *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2009.
- De Rochefort S., *Sam Barlow didn't know Her Story was an FMV*, in "Polygon", 26 gennaio, 2025. URL: <https://www.polygon.com/gaming/511572/sam-barlow-justin-mcelroy-her-story>.
- Freedman E., *The Persistence of Code in Game Engine Culture*, Routledge, Londra 2019.
- Krichane S., *When Seeing is Playing: The History of the Videogame Camera*, in "Game Studies", vol. 2, n. 2, July 2021. URL: <https://gamestudies.org/2102/articles/krichane>
- Jenkins H., *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York 2006. (Idem, *Cultura convergente*, Apogeo Editore, Milano 2014)
- Lippit A.M., *Ex-Cinema: From a Theory of Experimental Film and Video*. University of California Press, Berkeley, California 2012.

- Lynn C., *Oddball artist statement*, in “Carson Lynn”, 2019. URL: [https://carsonlynn.com/carson-lynn-oddball-\(2019\)](https://carsonlynn.com/carson-lynn-oddball-(2019))
- Obreja D.M., *Postphenomenology, Kill Cams and Shooters: Exploring the Code of Replay Sequences*, in “Games and Culture”, vol. 18, n. 3, 2023, pp. 267-282.
- Oloman J., *Reverse-Engineered GTA 3 And Vice City Fan Project Taken Down*, in “IGN”, 23 febbraio 2021. URL: <https://www.ign.com/articles/reverse-engineered-gta-3-and-vice-city-fan-project-taken-down>
- Lohmeyer E., *Unstable Aesthetics: Game Engines and the Strangeness of Modding*, Bloomsbury Academic, New York 2021.
- Lowood H., Nitsche M. (a cura di), *The Machinima Reader*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2011.
- Malazita J., *Enacting Platforms: Feminist Technoscience and the Unreal Engine*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2024.
- MacDonald K., “Talking about the Palestinian story was forbidden”: a developer’s struggle to make a game about the 1948 Nakba, in “The Guardian”, 9 gennaio 2025. URL: <https://www.theguardian.com/games/2025/jan/09/talking-about-the-palestinian-story-was-forbidden-a-developers-struggle-to-make-a-game-about-the-1948-nakba>
- Nelson P., *Computer Games As Landscape Art*, Palgrave Macmillan, London 2023.
- Ng J., *Understanding Machinima: Essays on Filmmaking in Virtual Worlds*, Bloomsbury Academic, New York 2021.
- Nicoll B., Keogh B., *The Unity Game Engine and the Circuits of Cultural Software*, Palgrave Mcmillan, New York 2019.
- Nitsche M., *Claiming Its Space: Machinima*, in *Dichtung Digital*, in “Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien”, n. 37, 2007.
- Nitsche M., *Experiments in the Use of Game Technology for Pre-Visualization*, in Kapralos B., Katchabaw M., Rajnovich J. (a cura di), in “Proceedings of Futureplay 2008”, ACM, New York 2008, pp. 160-166.
- Ruberg B., *After agency: The queer posthumanism of video games that cannot be played*, in “Convergence”, vol. 28, n. 2, pp. 413-430. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/13548565221094257>
- Selvini F., *Sguardi incarnati. Fenomenologia delle videocamere indossabili*, Mimesis Edizioni, Milano 2023.
- Stanfill M., *Fandom Is Ugly. Networked Harassment in Participatory Culture*, New York University Press, New York 2024.

- Take-Two Interactive Software, Inc., *Legal*, Rockstar Games, 2024. URL: <https://www.rockstargames.com/legal>
- Take-Two Interactive Software, Inc., *Roleplay Community Update*, in “Rockstar Games”, 11 agosto 2023. URL: <https://www.rockstargames.com/newswire/article/8971o8789584a4/roleplay-community-update>
- Werning S., *Making Games: The Politics and Poetics of Game Creation Tools*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2021.

Ludografia

- Argonaut Software, *Starglider*, Rainbird Software 1986.
- Distinctive Software, *4D Sports Boxing*, Mindscape International, 1991.
- Disney Interactive Studios, *Stunt Island*, Disney Interactive Studios, 1992
- Dynamix, *Red Baron*, Sierra On-Line, 1990.
- Facepunch Studios, *Garry's Mod*, Facepunch Studios, 2006.
- FromSoftware, *Bloodborne*, Sony Computer Entertainment, 2015.
- Bungie, *Halo: Combat Evolved*, Microsoft Game Studios, 2001.
- Rockstar North, *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games, 2013.
- Rockstar North, *Grand Theft Auto IV*, Rockstar Games, 2008.
- Rockstar North, *Grand Theft Auto: San Andreas*, Rockstar Games, 2004.
- S. Barlow, *Telling Lies*, Annapurna Interactive, 2019.
- S. Barlow, *Her Story*, Sam Barlow, 2015.
- Valve, *Counter-Strike: Global Offensive*, Valve, 2012.
- Valve, *Half-Life 2*, Valve, 2004.

Videografia e interventi artistici

- Ahwesh P., *She Puppet*, video digitale, colore, suono, 15', 2001.
- Hughes A., *Plastic Scoop*, video digitale, colore, suono, 23' 39", 2018.
- Lynn C., *A bronze anvil falls to the earth.*, in “Carson Lynn”, 2023.
- Lynn C., *Oddball*, in “Carson Lynn”, 2019.
- Rooster Teeth Productions, *Red vs. Blue: The Blood Gulch Chronicles*, serie machinima, 2003-2024.
- Sanchez E., *Au-delà du désert flou, plus aucune sauve garde n'est possible*, video digitale (1920 x 1080), colore, suono, 43', 2021.
- Watanabe B., *San Andreas Deer Cam*, 2016.

PARTE 1: TEORIE

THOMAS HAWRANKE

L'IMPULSO DI RACCONTARE

Il machinima come atto di co-creazione narrativa

Nel 1995, l'artista greco Miltos Manetas posizionò una videocamera di fronte al monitor del computer nel suo appartamento a New York, per riprendere alcune sequenze del simulatore di volo *F/A-18 Hornet 2.0*¹, sviluppato e distribuito da Graphsim, altrimenti nota come Graphic Simulations². Manetas, affascinato da una *glitch*, ne riconobbe un valore estetico che lo spinse a catturarla. Il risultato fu un video in *loop* intitolato *Miracle* (1996), il suo primo lavoro artistico incentrato sul videogioco. Quest'opera pionieristica – esposta nello stesso anno in una mostra d'arte collettiva intitolata *Joint Ventures* curata da Nicolas Bourriaud presso la Basilico Gallery a New York – ha inaugurato una serie di diciannove video sperimentali riuniti sotto il titolo *Videos after Videogames*³, che segna l'inizio della confluenza tra video arte e videogioco.

Nel sesto video, *Supermario Sleeping (with butterflies)*⁴, Mario, l'iconico protagonista di *Super Mario Bros.*, è ripreso mentre dorme su un prato verde, con la telecamera che gli gira intorno. Il ronzio sommesso del suo russare si mescola ai suoni dell'ambiente di gioco, mentre tre farfalle blu volteggiano intorno (Fig. 1). Il comportamento passivo di Mario è causato dall'assenza di input del giocatore: quando il *controller* è inattivo, il sistema

1 Graphic Simulations, *F/A-18 Hornet 2.0*, Graphic Simulations, 1995.

2 M. Bittanti, *Apropos Of Art After Videogames Is A Seven-part Interview Produced By Greek Artist Miltos Manetas Specifically For Game Video/art. A Survey*, In "Game Video/Art. A Survey", 3 aprile 2016. Vedi anche M. Bittanti, V. Trione (a cura di), *GAME VIDEO/ART. A SURVEY*, Skira Editore, Milano 2016.

3 M. Manetas, *VIDEOS AFTER VIDEOGAMES* by MILTOS MANETAS, in "Manetas.com", 1996.

4 M. Manetas, *Supermario Sleeping (with butterflies)*, video singolo canale, colore, suono 2' 54", 1997.

prende il sopravvento, generando automaticamente una combinazione di animazioni e suoni che Manetas cattura nel video. Detto altrimenti, *il dormire non è un'azione provocata dal giocatore, ma il risultato della scelta di non intervenire*. Per realizzare questo video, l'artista ha utilizzato *Super Mario 64*⁵, un *platform* di enorme successo critico e commerciale e tra i primi videogiochi per console a introdurre la navigazione in uno spazio tridimensionale. In questo contesto, per eseguire un salto preciso, il giocatore deve compiere un doppio sforzo: controllare il movimento del personaggio e, contemporaneamente, regolare la prospettiva della telecamera per ottimizzare l'azione.



Figura 1. Miltos Manetas, *Supermario Sleeping (with butterflies)*, video singolo canale, colore, suono 2' 54", 1997. Per gentile concessione dell'artista.

In *Super Mario 64*, una parte essenziale dell'esperienza ludica consiste nel sincronizzare le azioni del personaggio con i movimenti della camera virtuale. L'importanza di questa interazione emerge anche nella disposizione dei controlli: alcuni pulsanti del *gamepad* sono dedicati alla gestione dell'avatar, altri alla rego-

5 Nintendo EAD, *Super Mario 64*, Nintendo, 1996.

lazione della camera. Mentre Mario sonnecchia, Manetas manipola la visuale, ruotando intorno al personaggio. Ogni volta che preme un pulsante per modificare l'inquadratura, si sente un suono astratto, meccanico e pulsante, quasi un ronzio ritmico, che richiama l'effetto di un dispositivo ottico in movimento, simile a quello solitamente associato al movimento dello *zoom*.

Inoltre, durante l'interazione ludica, un'icona in basso a destra indica che ciò che il fruitore vede sullo schermo è l'immagine di una telecamera, gestita da un personaggio: uno dei Fratelli Lakitu, seduto su una nuvola e ripreso dall'alto mentre segue Mario. Se Mario rappresenta l'azione diretta del giocatore nel mondo di gioco, i fratelli Lakitu⁶ incarnano il controllo della visuale della telecamera. In questo senso, il giocatore si trova a gestire simultaneamente due avatar distinti. Com'è facile intuire, questo *sdropiamento* ha introdotto un livello di complessità inedita.

Manetas ne ha discusso le implicazioni in un'intervista a "Gamescenes": "Dato che è possibile selezionare il punto di vista da cui osservare il tuo personaggio – che in fondo rappresenta te stesso –, questi personaggi diventavano allo stesso tempo attori e registi del video che stavo realizzando"⁷. Quando Manetas riprende lo schermo televisivo con la sua telecamera, sta in realtà registrando l'inquadratura della camera virtuale come una sorta di simulazione dell'attività dei fratelli Lakitu, trasferendo così i suoi sforzi dal gioco alla registrazione – o più precisamente, dalla *performance in game alla regia*.

Prima parte: Il giocatore crea

Parallelamente agli esperimenti di video arte ludica di Manetas, si assiste a un fenomeno altrettanto interessante nel contesto vernacolare: diverse comunità di videogiocatori iniziano a reclamare e trasformare gli spazi dei *video game*. A metà degli anni Novanta, con l'avvento di nuovi giochi tridimensionali

6 In originale, Lakitu Bros. [N.d.T.]

7 M. Manetas, cit. in M. Bittanti, M. Jansson, *Interview: Miltos Manetas, the First Machinima-Maker*, in "Gamescenes", 31 luglio 2010.

per computer, prende forma la pratica della creazione di filmati *in-game* come espressione di un impegno collettivo. Questi cortometraggi, realizzati attraverso l'appropriazione del videogioco, sono noti come *machinima*, un termine che lo studioso Henry Lowood definisce come il processo di "realizzazione di film animati in tempo reale con il software impiegato per sviluppare e giocare ai videogiochi"⁸. Come spiega Lowood, *machinima* nasce dalla fusione di macchina e cinema, o talvolta macchina e animazione. I creatori di *machinima* modificano il *gameplay* attraverso *performance* mirate e per un pubblico specifico. Così come Manetas non seguiva le intenzioni dei progettisti, ma interveniva come regista (o, meglio, video artista) in *Supermario Sleeping (with butterflies)*, allo stesso modo le comunità emergenti di *machinima* a metà degli anni Novanta si appropriano degli spazi ludici per raccontare le proprie storie sfruttando la tecnologia esistente. È importante sottolineare che questa appropriazione è strettamente connessa all'evoluzione tecnologica dei videogiochi. Tra il 1991 e il 1993, id Software introdusse il concetto di *motore di gioco*, separando i componenti software principali dalle regole, risorse artistiche e mondi simulati⁹. Questa separazione segnò un nuovo paradigma progettuale, permettendo lo sviluppo di più prodotti basati sulla medesima tecnologia di base: per fare un'analogia con il mondo automobilistico, è come se il motore rimanesse invariato mentre il telaio, la carrozzeria e gli interni venissero adattati secondo le intenzioni e lo stile di ciascun designer. Il risultato è una serie di veicoli diversi, ciascuno con una propria identità, ma alimentati dalla stessa meccanica sottostante. Il passaggio da una tecnologia di gioco rigida e codificata all'idea di una *piattaforma* flessibile ha permesso agli utenti di modificare elementi come le risorse grafiche (*texture*, *skin* etc.), senza intervenire direttamente sul sistema tecnologico

8 H. Lowood, *High-Performance Play: The Making of Machinima*, in A. Clarke, G. Mitchell (a cura di), *Videogames and Art*, Intellect, London 2007, p. 60.

9 J. Gregory, *Game Engine Architecture*, A K Peters, Natick, Massachusetts 2009.

di base¹⁰. Detto altrimenti: *l'accesso alle risorse consente al giocatore, per esempio, di modificare la cosmesi del gioco, creando così qualcosa di completamente nuovo*. Ciò implica una radicale ridefinizione dell'attività del giocare, trasformando un atto ricreativo in un processo effettivamente *creativo*.

Inoltre, l'emergere della tecnologia dei motori di gioco è strettamente legato all'avvento di ambienti tridimensionali navigabili, come nel caso di *Doom*¹¹ e *Quake*¹². L'interesse di Manetas per il videogioco si fonda sulla possibilità di manipolare la visuale su tre assi, selezionando l'angolazione da cui lo spettatore percepisce il mondo digitale. L'allegoria della telecamera come personaggio in *Super Mario 64* riflette l'importanza e le trasformazioni radicali nell'estetica dei videogiochi, introdotte con l'avvento della terza dimensione. In sintesi, lo sviluppo del machinima ha tratto vantaggio sia dai progressi tecnologici, come la possibilità di separare il motore di gioco dalle risorse, sia da un'evoluzione nella percezione dei mondi tridimensionali nei videogiochi. Questi fattori hanno messo in luce il ruolo centrale della tecnologia, consolidando la *macchina* come elemento fondamentale nel contesto del machinima.

Il DEM come diario

Con l'introduzione di *Quake*, un *clan*¹³ noto come United Ranger Films ha realizzato uno dei primi machinima, *Diary of a Camper*¹⁴, un cortometraggio girato interamente negli ambienti del gioco. Il gruppo ha modificato la prospettiva della telecamera intervenendo direttamente sul codice, sostituendo il punto di vista del giocatore con quello di un osservatore esterno che riprende la scena. Il film presenta una prospettiva in terza persona – non solo di un altro giocatore, ma di una telecamera per spetta-

10 H. Lowood, *Game Engines and Game History*, in C. Therrien, H. Lowood, M. Picard (a cura di), published in "Kinephanos. Revue d'études des médias et de culture populaire", gennaio 2014, p. 183.

11 id Software, *Doom*, id Software, 1993.

12 id Software, *Quake*, GT Interactive, 1996.

13 Nel gergo videoludico, il termine *clan* indica un collettivo di videogiocatori.

14 United Ranger Films, *Diary of a Camper*, *demo file*, colore, suono, 1' 21", 26 ottobre 1996.

tori quasi autonoma – da cui si osservano i movimenti coordinati degli altri utenti all'interno del campo visivo¹⁵.

Le azioni dei giocatori richiamano, in un certo senso, una tipica partita *multiplayer* di *Quake*. Dal punto di vista narrativo, gli eventi presentati seguono un ordine cronologico: durante una missione di ricognizione, uno dei membri della squadra viene ucciso da un *camper*¹⁶. I compagni rimasti vendicano la sua morte e, alla fine, rivelano l'identità del *camper* come John Romero, uno dei progettisti di *Quake*. La *performance* è resa possibile dalla modifica del codice, che permette di disancorare la telecamera dal personaggio controllato. Tale libertà operativa consente ai giocatori-registi di prendere le distanze dalle logiche tradizionali del *gameplay*, instaurando una relazione più diretta e manipolativa con il dispositivo tecnologico (Fig. 2).

Questa dinamica rappresenta una situazione tipica nella creazione di *machinima*. Per agire al di fuori dell'esperienza ludica prevista, i creatori di *machinima* devono, per così dire, “aprire il cofano” della macchina per intervenire sui meccanismi interni. Si noti che *Diary of a Camper*, dal punto di vista tecnico, non utilizza formati video convenzionali; può infatti essere visualizzato esclusivamente all'interno del videogioco con cui è stato realizzato, *Quake*. La recitazione, l'angolazione della telecamera, l'ambiente e l'atmosfera sono archiviati in un *file* speciale, denominato *demo* o DEM, che costituisce un archivio di interazioni tra uomo e macchina. Una volta registrato, il *file demo* può essere caricato nel videogioco, permettendo al motore di riprodurre i comandi eseguiti da United Ranger Films.

15 H. Lowood, M. Nitsche (a cura di), *op. cit.*

16 Nella terminologia videoludica, il *camper* è un giocatore che adotta una strategia attendista, restando fermo in una posizione vantaggiosa – spesso defilata o difficile da raggiungere – per sorprendere ed eliminare gli avversari, eludendo il confronto diretto e dinamico previsto dal *gameplay*. Questa tattica, comune nei giochi soprattutto *multiplayer*, è controversa: alcuni la considerano un metodo efficace, mentre altri la criticano perché riduce l'intensità dell'azione e può essere percepita come una forma di gioco passivo, antisportivo o persino sleale. [N.d.T.]

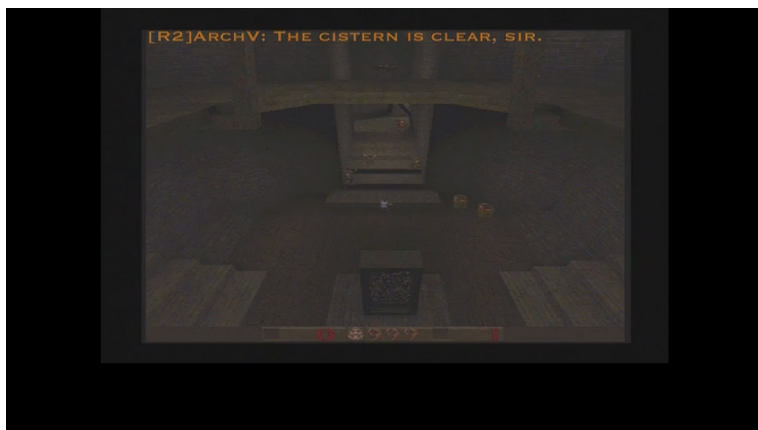


Figura 2. United Ranger Films, *Diary of a Camper*, demo file, colore, suono, 1' 21", 26 ottobre 1996. Per gentile concessione gli artisti.

In questo modo, *Diary of a Camper* viene eseguito all'interno del proprio ambiente hardware e software, rispettando i confini della *privacy* del sistema perché non dipende da sistemi esterni, quali *server* o piattaforme online. Se riprodotto su una macchina personale, il filmato risulterà vincolato alle prestazioni dell'hardware disponibile: la fluidità della sequenza video dipenderà dalla potenza del processore, dalla quantità di RAM e dalle capacità della scheda grafica. Da un lato, il machinima riproduce azioni passate; dall'altro, il flusso di immagini è generato in tempo reale durante l'esecuzione del file. Come osserva Lowood, il formato DEM rappresenta così “un notevole atto di conservazione del software e dei dati”¹⁷. Estendendo questa idea e collegandola al titolo del cortometraggio, il machinima può essere visto come una particolare forma di *archivio*: veri e propri diari personali. Questi filmati conservano infatti informazioni molto personali, spesso prodotte nella *privacy* del proprio spazio, preservando frammenti di esperienze personali che altrimenti andrebbero perduti. Utilizzando la tecnologia

17 H. Lowood, M. Nitsche (a cura di), *op. cit.*, p. 8.

videoludica per realizzare film, le comunità interagiscono in modo profondo con la dimensione materiale del gioco, appropriandosi dello spazio simulato e costruendo un tempo narrativo in cui raccontare le proprie storie. La scelta di un videogioco specifico, inoltre, determina l'estetica del cortometraggio. I *file* registrati sono condivisi attraverso le infrastrutture della rete. Inoltre, chiunque possieda il videogioco originale può eseguire questi *file*. Per rendere la ricezione del machinima più simile a quella di una tradizionale produzione cinematografica digitale, è stata introdotta la funzione di acquisizione di *screenshot* per ogni marca temporale nel formato DEM, permettendo così di unire queste immagini in una sequenza di immagini in movimento¹⁸.

Convertendo questi cortometraggi, il machinima si distacca dalla sua tecnologia di base e può così essere percepito come un formato video digitale a tutti gli effetti.

Come già osservato, lo sviluppo della tecnologia videoludica e la sua accessibilità per l'utente sono le forze trainanti che incentivano la produzione di video all'interno degli spazi del videogioco. Grazie alla disponibilità di *file* strutturati, motori di gioco e *asset*, i creatori di machinima adottano un approccio operativo simile a quello del game design professionale, con una differenza sostanziale: il loro obiettivo primario è creare narrazioni alternative o originali che si discostino dalle storie già esistenti. Appropriandosi di elementi della medesima tecnologia, queste comunità creano nuove trame, suoni e modelli tridimensionali per modificare gli spazi di gioco e progettare ambientazioni specifiche per le loro *performance* uniche.

Negli anni successivi all'introduzione di *Quake* e *Doom*, l'industria dei videogiochi ha continuato ad espandersi, diversificando le proprie linee di produzione e mettendo a disposizione delle comunità di appassionati strumenti avanzati per la costruzione di mondi. L'obiettivo dichiarato era promuovere il consumo creativo dei prodotti, incoraggiando i *fan* a partecipare attivamente come co-creatori, trasformando così il loro

18 H. Lowood, *High-Performance Play: The Making of Machinima*, in A. Clarke, G. Mitchell (a cura di), *op. cit.*, pp. 67-68.

coinvolgimento da semplici consumatori a partner nel processo produttivo. Per i creatori di machinima, questi strumenti hanno reso più semplice la modifica degli spazi di gioco, trasformando la produzione in un processo affine a quello cinematografico: gli eventi vengono organizzati in sequenza cronologica, il lavoro con la telecamera diventa più flessibile e il *rendering*¹⁹ di fotogrammi sostituisce l'approccio *live-action* del formato file DEM.

Funzionalità della sequenza temporale

Nei videogiochi, le sequenze cinematografiche sono chiamate *cutscene*. Queste sequenze non interattive fanno parte del design narrativo e illustrano l'affinità estetica tra cinema e videogiochi. Nel suo libro *Gaming. Saggi sulla cultura algoritmica*, Alexander R. Galloway analizza l'esperienza ludica distinguendo diversi tipi di atti. In particolare, lo studioso americano separa gli atti *diegetici* da quelli *non diegetici*: gli atti diegetici comprendono tutte le azioni all'interno dello spazio di gioco, mentre quelli non diegetici includono elementi come i sistemi informativi grafici o il menu di pausa. Gli atti diegetici si ispirano al cinema e alla letteratura, mentre quelli non diegetici sono esclusivi dei videogiochi.

Galloway opera un'ulteriore distinzione tra gli *atti diegetici dell'operatore* – che includono le azioni eseguite dal giocatore – e gli *atti diegetici della macchina*, che si riferiscono ai momenti in cui è il sistema tecnologico a operare, senza consentire input del giocatore²⁰. Osservando i video di Manetas nella serie *Videos after Videogames*, emerge chiaramente che molti di questi lavori esplorano l'atto diegetico della macchina. Quando Mario si appi-

19 Il *rendering* è il processo attraverso il quale un computer genera immagini a partire da dati digitali. In contesti come l'animazione e i videogiochi, il *rendering* trasforma le istruzioni e le informazioni sulla scena (come luci, *texture*, colori e ombre) in un'immagine visibile, che può essere statica o parte di una sequenza animata. Nel caso del machinima, il *rendering* crea fotogrammi che possono poi essere uniti in un video completo. [N.d.T.]

20 See A.R. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, Minnesota 2006, pp. 1-38.

sola in *Super Mario Sleeping (with butterflies)*, il dormire è gestito dalla macchina: è il risultato del rifiuto di Manetas di assumere un ruolo attivo nell'atto diegetico dell'operatore, come descritto da Galloway. Nel contempo, il modello di Galloway evidenzia l'ambiguità nella manipolazione della camera virtuale in *Super Mario 64*, che è sia diegetica sia non diegetica: il giocatore controlla infatti non solo la telecamera, ma altresì il personaggio che la manovra, posizionato su una nuvola.

L'atto diegetico della macchina in *Super Mario Sleeping (with butterflies)* è orchestrato nel tempo: Mario, inizialmente seduto sull'erba, si addormenta, il suono del suo russare si intensifica e, infine, si corica sul prato. Questa sequenza temporale è un elemento fondamentale nella creazione di un machinima. Sia Manetas che United Ranger Films registrano eventi strutturati nel tempo: Manetas riprende l'atto diegetico della macchina in *Super Mario 64*, mentre United Ranger Films registra le azioni dei giocatori nell'ambito dell'atto dell'operatore diegetico.

Il formato DEM registra l'atto diegetico dell'operatore come un atto diegetico della macchina, mentre Manetas utilizza una videocamera per documentare l'atto diegetico della macchina. In entrambi i lavori viene creata una struttura temporale: in *Diary of a Camper* attraverso l'azione dei giocatori, e in *Super Mario Sleeping (with butterflies)* tramite la sequenza progettata del sonno, eseguita dalla macchina. Quando United Ranger Films realizzò *Diary of a Camper*, non disponeva di strumenti professionali per creare atti diegetici della macchina, sebbene il formato DEM in quanto tale possa essere considerato un atto diegetico della macchina.

Con l'evoluzione della tecnologia dei motori videoludici, agli utenti è stato concesso l'accesso a *editor* potenti e versatili, come Unreal Engine²¹ e CryEngine Sandbox²², che hanno fornito gli strumenti necessari per produrre atti diegetici della macchina, permettendo così la creazione di machinima sempre più sofisticati.

21 Epic Games, Unreal Engine, 1998.

22 Crytek, CryEngine Sandbox, 2004.

CryEngine Sandbox

L'*editor* Sandbox del CryEngine è un *toolbox* che include diversi strumenti per animazione, texturizzazione²³, scultura²⁴, modellazione e altro ancora. Questo software permette di creare ambienti, posizionare oggetti, definire l'illuminazione e pianificare eventi di *scripting* visivo²⁵ per personaggi, veicoli, oggetti e suoni, sia per i giocatori che per i personaggi non giocanti. Il suo design e la sua funzionalità si ispirano a programmi 3D come Autodesk Maya²⁶ o Autodesk 3ds Max²⁷. Per esempio, nella gestione di una camera, il percorso dell'animazione appare nel *viewport*²⁸

-
- 23 La texturizzazione è il processo attraverso cui si applicano immagini o *pattern* (dette *texture*) sulla superficie di un modello 3D per renderlo più realistico o dettagliato. Può essere utile immaginare un oggetto 3D come una scultura di argilla: senza texturizzazione, avrebbe solo una forma base e un colore uniforme. La texturizzazione permette di aggiungere dettagli come il colore della pelle, i motivi di una parete o la trama di un tessuto, trasformando un semplice modello in un oggetto dall'aspetto realistico. [N.d.T.]
- 24 In questo contesto, il termine scultura si riferisce al processo di modellazione 3D in cui un artista "scolpisce" un oggetto virtuale, aggiungendo dettagli fini come pieghe, rughe o irregolarità alla superficie di un modello. È un po' come lavorare con l'argilla digitale: l'artista può spostare, allungare o comprimere aree del modello per ottenere una forma più complessa e realistica. Questa tecnica è utilizzata soprattutto per creare personaggi, creature o elementi naturali con dettagli accurati e realistici. [N.d.T.]
- 25 Qui l'autore si riferisce alla creazione di azioni, comportamenti o reazioni all'interno di un videogioco attraverso un'interfaccia visiva, senza scrivere codice. In pratica, è un modo per programmare eventi usando grafici o blocchi visivi che rappresentano istruzioni, come far muovere un personaggio, attivare effetti speciali, o far apparire un dialogo. [N.d.T.]
- 26 Introdotto nel 1998, Autodesk Maya, comunemente abbreviato semplicemente in Maya, è un'applicazione di computer grafica 3D per sistemi Windows, macOS e Linux, originariamente sviluppata da Alias e attualmente di proprietà e sviluppato da Autodesk. È utilizzato per creare risorse per applicazioni 3D interattive (inclusi videogiochi), film d'animazione, serie TV ed effetti visivi. [N.d.T.]
- 27 Introdotto nel 1996, Autodesk 3ds Max (precedentemente 3D Studio e 3D Studio Max), è un programma di computer grafica 3D professionale per realizzare animazioni, modelli, giochi e immagini tridimensionali. È sviluppato e prodotto da Autodesk Media and Entertainment. [N.d.T.]
- 28 Il *viewport* della scena è la finestra principale di un software 3D in cui l'utente può visualizzare e interagire con l'ambiente di lavoro. In questo spazio, il creatore può vedere la scena da diverse angolazioni, manipolare

della scena, come in qualsiasi altro *editor* di animazione 3D. Questa affinità sottolinea la stretta relazione tra gli strumenti di post produzione video 3D e gli *editor* dei motori di gioco.

Il *TrackView* dell'editor Sandbox è utilizzato per creare filmati direttamente all'interno del motore. Questa sezione dell'*editor* include una *timeline*, un grafico per l'interpolazione del movimento, una barra degli strumenti con pulsanti di riproduzione, registrazione e pausa, oltre a numerosi sottomenù. Per realizzare un atto diegetico della macchina, l'*editor* sfrutta l'animazione a fotogrammi chiave, l'interpolazione del movimento attraverso grafici e il controllo degli *script* nella *timeline*. Per generare una sequenza simile a un film, viene creato un "oggetto telecamera", le cui proprietà vengono animate nel tempo tramite *keyframing*²⁹. Per riprodurre la sequenza, sono posizionati *trigger* nel mondo di gioco, che attivano specifici eventi o animazioni quando il personaggio li attraversa. Queste caselle sono collegate alla sequenza definita nel *TrackView*. Quando l'oggetto del giocatore entra nella casella di attivazione, il motore di gioco interrompe l'atto diegetico dell'operatore e avvia l'atto diegetico della macchina corrispondente. Un elemento fondamentale dell'*editor TrackView* nella creazione di machinima è la capacità di eseguire il *rendering* di ogni marca temporale di un evento *TrackView* in una sequenza di immagini a *frame rate* costante. Queste immagini possono poi essere combinate in un formato video, dando vita a un cortometraggio.

L'integrazione di strumenti di post-produzione – tipici del cinema e dell'animazione – nel processo di sviluppo dei videogiochi permette a chi ha familiarità con questi strumenti di trasferire

oggetti, luci, telecamere e animazioni, e osservare in tempo reale gli effetti delle proprie modifiche. Il *viewport* offre quindi una rappresentazione visiva dell'ambiente 3D, rendendo immediato il controllo e l'*editing* delle componenti della scena. [N.d.T.]

29 Il *keyframing* è una tecnica di animazione in cui vengono impostati fotogrammi chiave, detti appunto *keyframes*, che indicano i punti principali del movimento di un oggetto. Il software riempie automaticamente i fotogrammi intermedi, creando un'animazione fluida tra un fotogramma chiave e l'altro. [N.d.T.]

le proprie competenze sia nella creazione di giochi sia nella produzione di machinima.

Editor come *Sandbox* integrano numerose funzionalità in un'interfaccia utente grafica, permettendo all'utente di creare azioni sofisticate per la telecamera e progettare movimenti complessi. Grazie alla *timeline*, è possibile organizzare eventi specifici nel tempo e comporre più inquadrature in sequenza. Per i creatori di machinima, ciò significa che non è necessario scrivere codice per realizzare un video.

Nel breve lasso di tempo temporale che separa le registrazioni di *Diary of a Camper* nel 1996 dall'introduzione di interfacce utente per strutturare azioni filmiche con Unreal Engine nel 1998 e CryEngine *Sandbox* nel 2004, la pratica del machinima è passata dal ricorso a codice autoscritto³⁰ alla progettazione dei movimenti della telecamera tramite interfacce grafiche.

Rockstar Editor (modificato)

La funzionalità della *timeline* è stata ulteriormente sviluppata in *Grand Theft Auto V*³¹. Infatti, con la pubblicazione del quinto episodio della serie nel 2013, la possibilità di registrare, modificare e riprodurre gli atti diegetici dell'operatore è stata integrata direttamente nel videogioco. Durante una sessione di *GTA V*, i giocatori possono premere un tasto specifico per registrare le proprie azioni. Una volta terminata la registrazione, possono sospendere temporaneamente l'azione propriamente ludica ed entrare nel Rockstar Editor dal menu di pausa. Questa integrazione degli strumenti di creazione di filmati *in-game* contrasta direttamente con l'architettura software dell'*editor* CryEngine *Sandbox*, in cui

30 Ovvero codice scritto manualmente dall'utente o dal creatore, senza l'ausilio di interfacce grafiche intuitive. In altre parole, i creatori dovevano programmare direttamente, inserendo comandi specifici e istruzioni nel codice per controllare la telecamera e altri elementi, invece di poter utilizzare strumenti visivi o timeline che facilitano la creazione delle sequenze. [N.d.T.]

31 Rockstar North, *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games, 2013. D'ora in poi *GTA V*.

l'utente deve avviare un software separato fornito con il gioco ma esterno alla struttura del *file* principale.

Nel Rockstar Editor, l'utente può caricare *clip* preregistrate da un menù *file* in una *timeline*. Selezionando ciascuna *clip*, è possibile modificare proprietà come l'angolo di campo, la lunghezza focale o la posizione della telecamera nello spazio di gioco. L'utente può inoltre creare movimenti della telecamera tramite *keyframing* e applicare effetti in post-produzione. Tutte queste operazioni si basano sull'atto registrato dell'operatore diegetico. Simile al formato DEM, la funzione di registrazione *in-game* registra l'*input* dell'utente, gli stati ambientali e l'illuminazione ma non i video. All'interno del Rockstar Editor gli arrangiamenti nella *timeline* possono essere esportati direttamente sotto forma di *file* mp4.

Tuttavia, la modifica delle proprietà della telecamera all'interno dell'*editor* presenta dei limiti insormontabili. Il riposizionamento della telecamera, per esempio, è confinato a un'area specifica attorno all'azione di gioco registrata, impedendo spostamenti al di fuori di questo raggio. Per ampliare le possibilità di creazione di filmati *in-game*, la comunità di *modding* di *GTA V* ha sviluppato alcune modifiche *ad hoc* che aggirano queste restrizioni, arricchendo il Rockstar Editor con nuove funzionalità.

In generale, il machinima può essere considerato parte integrante di un gruppo più ampio di appropriazioni software chiamate modifiche, o *mod*. Come osserva Peter Christiansen, "il *modding* è una manifestazione del desiderio di esplorare e sperimentare idee e tecnologie esistenti per creare qualcosa di nuovo"³². Laddove i creatori di *machinima* si concentrano sul controllo e sulla direzione della telecamera e dei movimenti all'interno del gioco, i *modder* vanno oltre: non solo aggiungono nuovi contenuti ai giochi esistenti, ma sviluppano anche un tipo di software che espande le possibilità creative del gioco stesso³³.

32 P. Christiansen, *Between a Mod and a Hard Place*, in E. Champion (a cura di), *Game Mods: Design, Theory and Criticism*, ETC Press, Carnegie Mellon University, Pittsburgh, Pennsylvania 2012, p. 30.

33 T. Hawranke, "Intrinsic Research. A Practice-Based Approach to Computer Game Modding", in P. Abend, B. Beil, V. Ossa (a cura di), *Playful*

In questo senso, la scena del *modding* facilita la sperimentazione e l'innovazione, offrendo accesso e libertà per la creazione di machinima.

Per esempio, il *plug-in ASI OpenCamera*³⁴ è una modifica per *GTA V* che rimuove le limitazioni predefinite della fotocamera precedentemente menzionate all'interno del Rockstar Editor. Analogamente agli sforzi di United Ranger Films culminati in *Diary of a Camper*, questa modifica consente all'utente di posizionare liberamente la telecamera. Grazie a questa possibilità, i creatori di machinima possono esplorare le scene registrate da prospettive variabili, trovando dettagli svincolati all'azione principale. Questo approccio esplorativo nella creazione di machinima in *GTA V* arricchisce l'atto dell'operatore diegetico, conferendo alla messa in scena elementi tipici del documentario e del *found footage*.

D'altra parte, esistono numerose *mod* che facilitano un lavoro preciso con i personaggi del gioco, trattandoli come veri e propri attori. Per esempio, la modifica *Scene Director 3.4.1* di *elsewhat* consente di memorizzare diverse azioni del giocatore e riprodurle simultaneamente: l'utente può controllare un primo personaggio, ripristinare il mondo e poi recitare con un secondo personaggio, mentre le azioni registrate del primo vengono riprodotte. In questo modo, un singolo giocatore può eseguire le azioni di più personaggi in sequenza, creando una scena in cui i personaggi interagiscono tra loro. In *Diary of a Camper*, questo processo richiede il coinvolgimento di un intero gruppo, con ogni partecipante che interpretava un personaggio diverso durante la registrazione dal vivo.

Una volta impostati i parametri desiderati, l'utente può registrare le azioni combinate e accedere al Rockstar Editor per lavorare sulla camera virtuale. Analogamente alla funzionalità dei fotogrammi chiave nella *timeline* del Rockstar Editor, la modifica *Scene Director* amplia ulteriormente le possibilità di strutturare il tempo per i creatori di machinima. Se il *plug-in OpenCamera* elimina le restrizioni sulla telecamera, *Scene Director* libera la

Participatory Practices: Theoretical and Methodological Reflections, Springer, Wiesbaden, Germany 2020, p. 40.

34 Good-NTS, *OpenCamera for Grand Theft Auto V*, 2015.

performance del giocatore dai vincoli temporali, rendendo la riproduzione delle azioni più flessibile.

L'impulso di filmare

Da Miltos Manetas che usa una videocamera per filmare lo schermo di un computer, al crescente accesso della comunità agli strumenti per creare atti diegetici della macchina, fino alla completa integrazione delle funzionalità della *timeline* nel Rockstar Editor e ai suoi miglioramenti tramite modifiche della comunità, lo sviluppo tecnologico del machinima ha radicalmente trasformato questa pratica. L'integrazione avanzata di strumenti per il machinima in prodotti di largo consumo come *GTA V* evidenzia non solo il desiderio dei giocatori di creare e condividere le proprie storie, ma anche la volontà dell'industria videoludica di incorporare queste narrazioni, riconoscendole come parte integrante del valore e dell'esperienza del prodotto. Questo approccio non solo amplia le possibilità creative degli utenti, ma trasforma il gioco stesso in una piattaforma di co-creazione, dove il contributo dei giocatori diventa un elemento essenziale del suo successo e della sua longevità. A partire dagli anni Novanta, milioni di appassionati di machinima hanno sostenuto l'industria videoludica non solo acquistando i giochi, ma anche dedicando tempo, risorse ed energie creative alla loro trasformazione e reinterpretazione³⁵. Questi stessi creatori si sono poi dedicati con costanza alla promozione dei propri lavori e, indirettamente, alla diffusione del videogioco stesso. Con il machinima vernacolare, una parte significativa delle attività di marketing è di fatto delegata a un vasto esercito di volontari.

35 Vedi, per esempio, J. Kücklich, *Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry*, in "The Fibreculture Journal", 2005. In questo saggio, Kücklich introduce il termine *playbour*, una fusione tra *play* (gioco) e *labour* (lavoro), per descrivere il lavoro non retribuito svolto dai *modder* nell'industria dei videogiochi. Kücklich analizza come le pratiche di *modding* non solo rappresentino un'estensione dell'attività ludica, ma anche una forma di produzione culturale che viene sfruttata dall'industria per ottenere contenuti aggiuntivi, innovazione e fidelizzazione a costo zero.

Un'altra conseguenza importante è che ogni machinima costituisce, in qualche misura, un'estensione semiotica e narrativa del videogioco di partenza. Il titolo scelto dall'autore si configura spesso come un commento implicito sul mondo finzionale di riferimento, richiamandone motivi ricorrenti, codici estetici e immaginari. Sostenendo pratiche come il *modding* e la creazione di machinima, l'industria dei videogiochi rafforza il legame tra le comunità auto-organizzate ed etero-dirette e il proprio prodotto³⁶. La distribuzione degli strumenti per la creazione di machinima rappresenta, dunque, un ulteriore passo verso la capitalizzazione di queste forme di gioco trasgressive³⁷.

Nella seconda parte di questo saggio, esamino l'impulso narrativo dei giocatori. Oltre a raccontare storie predefinite, i videogiochi offrono la possibilità di sviluppare narrazioni personali. In questo contesto, il machinima – che permette di creare cortometraggi capaci di animare questi archi narrativi individuali – rappresenta solo una delle molteplici espressioni di tale desiderio.

Seconda parte: il giocatore esige

Gli esempi seguenti si concentrano su un aspetto correlato: l'immaginario collettivo che genera storie all'interno di specifici videogiochi. Così come *Diary of a Camper* mette in scena una narrazione come forma collettiva di *performance multiplayer*, questa sezione si focalizza su storie create attraverso l'interazio-

36 O. Sotamaa, *Have Fun Working with Our Product!': Critical Perspectives on Computer Game Mod Competitions*, in "Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views. World in Play", 2005, p. 4.

37 Per "forme di gioco trasgressive" s'intendono le pratiche che superano o modificano le intenzioni originali del gioco come progettato dagli sviluppatori. Queste includono attività come il machinima, il *modding* e altre forme di appropriazione o manipolazione del contenuto del gioco. Tali pratiche "trasgrediscono" le convenzioni stabilite dall'industria, poiché i giocatori non si limitano a giocare secondo le regole, ma intervengono sul contenuto per creare nuove narrazioni, ambientazioni o filmati, trasformando il gioco in una piattaforma creativa e narrativa. Cfr. J. Theodorsen, *Participatory Culture on Web 2.0: Exploring the Motives for Modding Video Games*, inedito, 2008, pp. 36-38.

ne di più attori nei mondi di gioco online, al fine di confrontare pratiche che danno vita a narrazioni peculiari, guidate dai giocatori. Ancora una volta, l'accesso agli strumenti per strutturare il tempo di gioco e l'implementazione e modifica della tecnologia di gioco rappresentano le forze trainanti dietro queste pratiche.

Per mostrare come i giocatori “piegano” le regole esistenti al fine di creare narrazioni individuali, prenderemo in esame il diario di gioco di Christopher Livingston, *Living in Oblivion*. Questo esempio evidenzia come il *gameplay* possa essere adattato, resistendo alle narrazioni predefinite e rifiutando, in parte o del tutto, le intenzioni dei progettisti. A seguire, uno studio di caso su un evento creato dai giocatori in un MMOG³⁸ illustrerà come la comunità esiga una tecnologia su misura per dar vita a proprie narrazioni attraverso la pratica ludica.

Living in Oblivion

Nel 2007, Christopher Livingston³⁹ si è cimentato con il popolare videogioco di ruolo *fantasy The Elder Scrolls IV: Oblivion*⁴⁰ assumendo il ruolo di un personaggio non giocabile (NPC) anziché quello dell'eroe, come previsto. Acronimo di *Non-Playable Character* (personaggio non giocabile), NPC si riferisce a qualsiasi personaggio in un videogioco che non è controllato dai giocatori. Gli NPC sono infatti gestiti dall'intelligenza artificiale del programma e interagiscono con i giocatori per fornire informazioni, missioni o elementi di trama, oppure svolgono funzioni secondarie e marginali che tuttavia arricchiscono la simulazione. Per esempio, contribuiscono a creare l'impressione di vivacità in un mercato affollato, fun-

38 Acronimo di *Massively Multiplayer Online Game*.

39 Christopher Livingston è un giornalista specializzato nei videogiochi per personal computer, con un percorso che inizia negli anni Ottanta come giocatore e prosegue nei primi anni Duemila come scrittore e giornalista. Dopo un periodo di *freelance*, nel 2014 è entrato stabilmente nella redazione di *PC Gamer*. Per ulteriori informazioni, cfr. <https://www.pcgamer.com/author/christopher-livingston/>

40 Bethesda Game Studios, *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, Bethesda Softworks, 2006.

gono da nemici con cui combattere o da compagni di viaggio. Tuttavia, nel suo progetto Livingston sovverte questa concezione lasciando che l'eroe si comporti come un NPC. Ha spiegato così le proprie intenzioni: "In poche parole, volevo vedere se riuscivo a sopravvivere in *The Elder Scrolls IV: Oblivion* trattando il mio personaggio come un qualsiasi NPC. Hai presente, quei personaggi anonimi, generici, abbastanza amichevoli, ma non particolarmente importanti, che incontri mentre vai a vendere le centinaia di libbre di bottino dell'ultima incursione? Ecco, quello sono io"⁴¹.

Con questo approccio, Livingston sfida i confini stessi della simulazione: cosa accade se un giocatore ignora le narrazioni predefinite e rifiuta il ruolo preassegnato dell'eroe? Lo spazio ludico consente un simile livello di libertà? Oppure, come si chiede lo stesso Livingston⁴²:

È possibile per un giocatore vivere come un NPC? Quanto è difficile evitare di essere risucchiato nell'enorme, tentacolare avventura che il videogioco ha predisposto per me? I problemi mi troveranno anche se non li cerco?⁴³

Livingston ha stabilito alcune regole: il suo personaggio deve dormire e mangiare regolarmente, rispettando i ritmi della vita quotidiana. Il suo obiettivo è avere una fissa dimora, nonché dedicarsi alla caccia e alla raccolta di bacche nella foresta. Vende le pelli degli animali nei mercati locali del gioco, accumulando il denaro necessario per trasferirsi in città. Si muove a piedi o a cavallo, evitando i meccanismi di spostamento accelerato offerti dal gioco. Inoltre, rifiuta di salvare tempestivamente i suoi progressi, ricorrere al *fast-traveling*⁴⁴, costringendo il personaggio a fare i conti con le conseguenze delle proprie azioni.

41 livinginoblivion, *JUST a FACE in the CROWD*, in "Screen Cuisine", 28 febbraio 2007.

42 *Ibidem*.

43 *Ibidem*.

44 Grazie alla meccanica del "viaggiare velocemente" (*fast traveling*, in originale), il giocatore può solitamente selezionare alcuni luoghi già visitati e

L'adozione di queste regole autodefinitive ha richiesto l'installazione di varie modifiche alla versione base del gioco. La *mod Modular Oblivion Enhanced* (2006) di thePOSTALdude include una serie di aggiornamenti al software: per esempio, il *plug-in Main Quest Delayer* modifica il punto di ingresso del personaggio nel mondo di gioco. In *Oblivion*, dopo una breve sequenza introduttiva, il giocatore si ritrova in un *dungeon*, dal quale dovrà evadere con l'aiuto di alcuni NPC. In questa fase, il giocatore entra nel vivo della narrazione, fa la conoscenza di un personaggio chiave, assimila i comandi fondamentali e affronta le prime missioni.

Poco prima di lasciare i corridoi della prigione, al giocatore vengono forniti dettagli sui successivi luoghi da visitare. Questa sequenza è pensata per coinvolgere il giocatore nel mondo di *The Elder Scrolls*. Il *plug-in*, invece, altera il punto di ingresso in modo che il giocatore non riceva alcuna indicazione sul da farsi. Per Livingston, il viaggio inizia non nella capitale imperiale, bensì nella città portuale di Anvil. Questa variazione geografica ritarda l'inizio della missione principale (*Main Quest*) del gioco. Inoltre, Livingston non possiede una spada, un'armatura o un amuleto legato alla missione, oggetti che vengono solitamente forniti al giocatore nelle fasi iniziali del gioco standard. Ha a disposizione esclusivamente un coltello e qualche moneta. Gli manca quindi l'equipaggiamento di base necessario per affrontare la missione principale e le battaglie che essa comporta:

La missione principale resta in sospeso finché non decidi di attivarla. Se ti fai arrestare da un alto ufficiale nella Città Imperiale, ti ritroverai nella fatidica cella di una prigione, segnando l'inizio ufficiale dell'avventura. Ma non ho la minima intenzione di farlo⁴⁵.

Detto altrimenti, la pratica ludica di Livingston esprime una logica di resistenza al *diktat* del designer.

fare ritorno a questi luoghi istantaneamente. In breve, questo *escamotage* comprime i tempi narrativi predefiniti.

45 livinginoblivion, *The Mods: THE DRAGONFIRES LOOK OKAY to ME*, in "Screen Cuisine", 1 marzo 2007.

All'inizio del viaggio, Livingston conosce già a fondo i contenuti del gioco. Da questa posizione, sceglie consapevolmente di rifiutare le prospettive e le azioni che gli sviluppatori avevano previsto per lui. Per esempio, in *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, i personaggi giocanti non hanno bisogno di mangiare per sopravvivere; la loro energia vitale diminuisce solo a seguito di cadute da grandi altezze o di influenze esterne, come veleni, malattie, incantesimi o combattimenti. Livingston, invece, utilizza una *mod* aggiuntiva per simulare fame, sete e fatica. La *mod Primary Needs* (2006) di Jammer obbliga il giocatore a mangiare e dormire per evitare che il personaggio perda energia vitale. La *mod Crowded Roads* (2006) di bkwyrm13, invece, aumenta il numero di NPC che appaiono casualmente lungo le strade di *Oblivion*. Christopher Livingston non vuole combattere; il suo personaggio non deve essere un eroe: "Non è il figlio della profezia, è solo un Random Joe Tunica"⁴⁶. Attivando le *mod*, Livingston può spesso nascondersi dietro altri NPC quando s'imbatte in nemici, sfruttandoli come scudi per evitare il combattimento e l'uccisione. In questo modo, riesce a sottrarsi ai conflitti senza dover affrontare direttamente i pericoli, mantenendo fede al suo intento di vivere come un personaggio comune, generico, secondario, anziché come un protagonista.

Livingston documenta le proprie esperienze nel suo diario web, con nuovi episodi pubblicati e condivisi con la comunità online da marzo 2007 a luglio 2011. Queste narrazioni superano i confini del *cerchio magico*⁴⁷, estendendo il "gioco" a forum, blog e altre

46 *Ibidem*.

47 La nozione di cerchio magico descrive uno spazio separato dal mondo reale, in cui si svolge l'attività del giocare e in cui valgono regole e significati distinti dalla realtà esterna. Nel cerchio magico, i giocatori accettano di seguire le regole e di sospendere temporaneamente la realtà ordinaria per immergersi in una realtà ludica. Questo concetto è centrale nella ludologia ed è stato teorizzato per la prima volta dallo storico olandese Johan Huizinga nel suo libro *Homo Ludens*. Successivamente, è stato ripreso e ampliato da Katie Salen e Eric Zimmerman, che hanno descritto il cerchio magico come un "limite" tra il contesto ludico e il mondo reale. Cfr. J. Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, Beacon Press, Boston 1955 (1938) e K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2004.

piattaforme web. In questo contesto, il rifiuto delle narrazioni predefinite non rappresenta un tentativo di rompere o sabotare l'esperienza ludica propriamente detta. Semmai, è un'espansione degli elementi già presenti. Creando le proprie storie, giocatori come Livingston utilizzano – spesso *inventano* – scappatoie nell'architettura del software, facendo riferimento a uno spazio di contingenza che coesiste accanto allo spazio di gioco originale. Con il suo approccio al videogioco come “multispazio”, Livingston co-progetta lo spazio di *Oblivion* attraverso le sue azioni.

Modifiche come il *plug-in Main Quest Delayer* o la *mod Primary Needs* alterano la struttura temporale progettata del gioco. Analogamente all'uso della *timeline* nelle tecnologie machinima, queste modifiche permettono al giocatore di costruire narrazioni personali. Rigettando le impostazioni standard, Livingston dà vita a un metagioco in cui le narrazioni predefinite si scontrano con la sua volontà di creare una storia alternativa. Nell'esempio seguente, questo impulso è amplificato dal coinvolgimento di un'intera comunità, che ha creato il proprio arco narrativo in uno spazio online condiviso. Questa storia si è svolta in *EVE Online*⁴⁸, una *space opera* multiutente. L'evento progettato dai giocatori si chiama Burn Jita.

Eventi progettati dai giocatori in EVE Online

EVE Online è un videogioco online che, da oltre due decenni, coinvolge centinaia di migliaia di giocatori⁴⁹. Ambientato in un universo *sci-fi*, il gioco comprende una vasta gamma di ambientazioni, tra cui pianeti, asteroidi e stazioni spaziali. I giocatori esplorano lo spazio a bordo delle loro astronavi e interagiscono con altri utenti. La comunicazione tra i partecipanti avviene tramite *chat* vocale o finestre di messaggistica testuale integrate nell'interfaccia. In *EVE Online*, le astronavi appaiono spes-

48 CCP, *Eve Online*, Simon & Schuster Interactive/CCP Games/Atari, 2003.

49 Carter M., *Ruthless Play*, in “Proceedings of the 8th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG 2013)”, 14-17 maggio 2013, Chania, Crete, Greece, FDG 2013, a cura di *Society for the Advancement of the Science of Digital Games*, 2013, p. 465.

so come minuscoli dettagli nella vastità dello spazio, mentre gli avatar fisici dei giocatori sono del tutto assenti⁵⁰.

Questo spazio interstellare è dominato da un vuoto siderale, un ambiente vasto, generalmente inospitale, interamente esplorabile dai giocatori. Questi ultimi possono estrarre minerali da asteroidi, vendere tali risorse nei centri commerciali e prendere parte a battaglie spaziali contro altri utenti. I designer hanno implementato un sistema complesso di contratti, alleanze e dipendenze – talvolta, rivalità – che permette ai giocatori di influenzare reciprocamente le proprie azioni, spesso ribaltando situazioni e alleanze con conseguenze inattese⁵¹. Molti eventi in *EVE Online* sono progettati direttamente dai giocatori⁵². Di conseguenza, non è solo un campo di battaglie spaziali spettacolari, ma anche un terreno fertile per intrighi e trame complesse di natura sociale.

L'universo finzionale di *EVE Online* si regge su un sistema economico complesso, largamente influenzato e guidato dalle azioni dei partecipanti. Per giocare, ogni utente deve acquistare una licenza mensile di pilota, nota anche come *PLEX* (*Pilot License Extension*), necessaria per mantenere attivo il proprio *account*. Questa licenza, tuttavia, non è solo una transazione esterna al gioco: in *EVE Online*, il *PLEX* è anche un oggetto virtuale scambiabile all'interno del mondo diegetico. I giocatori possono acquistare, vendere e scambiare *PLEX* come una risorsa di valore, creando dinamiche di mercato interne che rispecchiano le fluttuazioni dei mercati reali. Attraverso questa decisione progettuale, lo sviluppatore CCP Games ha creato un collegamento diretto tra l'economia di *EVE Online* e il sistema capitalistico nel mondo reale. I giocatori possono usare del denaro autentico per acquistare *PLEX*, oppure guadagnarlo all'interno del gioco attraverso scambi o attività di raccolta di risorse. La distruzione di una licenza *PLEX* in *EVE Online* comporta una effettiva perdita per l'utente, poiché

50 K. Bergstrom, M. Carter, D. Woodford, C.A. Paul, *op. cit.*, p. 2.

51 Ivi, p. 101.

52 M. Nitsche, *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2008, p. 240.

ogni licenza rappresenta denaro speso fuori dal gioco⁵³. Tuttavia, i partecipanti possono anche scambiare o regalare licenze ad altri senza dover pagare nuovamente la tariffa mensile all'editore. Questo sistema crea un legame diretto tra lo spazio ludico di *EVE Online* e il mondo reale. Oltre allo scambio di beni di gioco, come il *PLEX*, con denaro reale, si osserva un'espansione della sfera economica e sociale di *EVE Online* in vari contesti esterni. Nei forum, per esempio, i giocatori discutono e pianificano collaborazioni e strategie a lungo termine, mentre piattaforme come eBay sono utilizzate per la compravendita di astronavi e altri beni virtuali. Persino i fusi orari reali diventano un fattore strategico: dato che la simulazione è fruita a livello globale anziché nazionale o locale, i giocatori considerano le differenze di orario per pianificare battaglie e operazioni, sfruttando la disponibilità o assenza di avversari in determinati momenti della giornata. Questo intreccio tra il mondo di gioco e la realtà rende *EVE Online* un ambiente idiosincratico, dove le dinamiche sociali ed economiche si estendono ben oltre i confini del gioco stesso⁵⁴. Gli eventi reali che si verificano al di fuori della simulazione possono avere un impatto significativo anche nel mondo di *EVE Online*. Un esempio emblematico è stato un funerale organizzato *in-game* per commemorare un giocatore ucciso durante il conflitto in Libia. Questo evento mostra quanto siano permeabili i confini tra il mondo ludico e la realtà, poiché il dolore e la memoria trovano espressione anche nello spazio virtuale⁵⁵. Tutto ciò sconfessa ancora una volta la presunta impermeabilità del cerchio magico di Huizinga, secondo cui l'esperienza giocosa sarebbe distinta, separata e salvaguardata dalla realtà concretamente vissuta. In *EVE Online*, infatti, il confine tra gioco e vita reale è costantemente attraversato.

-
- 53 K. Bergstrom, M. Carter, D. Woodford, C.A. Paul, *Constructing the Ideal EVE Online Player*, in "Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies", 2013, p. 8.
- 54 O. Milik, *The Digital Grind: Time and Labor as Resources of War in EVE Online*, in M. Carter, K. Bergstrom, D. Woodford (a cura di), *Internet Spaceships Are Serious Business: An EVE Online Reader*, University of Minnesota Press, Minneapolis, Minnesota 2016, p. 65.
- 55 S. Boluk, P. LeMieux, *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*, University of Minnesota Press, Minneapolis, Minnesota 2017, p. 70.

Le vere forze motrici degli eventi auto-organizzati in *EVE Online* sono le alleanze formate dai giocatori, comunità spesso composte da migliaia di membri. Molte di queste alleanze nascono da gruppi con interessi condivisi su piattaforme esterne al gioco, come forum e social media, dove discutono e pianificano strategie, obiettivi e attività comuni. In *EVE Online*, le alleanze si distinguono per una serie di elementi, come la lingua, l'identità culturale o lo stile di gioco⁵⁶: alcune si basano su appartenenze regionali, come le comunità dell'Europa orientale⁵⁷ o australiane, che superano barriere linguistiche e coordinano eventi in base ai fusi orari. Altre si uniscono per abilità specifiche o tattiche avanzate, mentre alcune puntano alla superiorità numerica, reclutando il maggior numero possibile di piloti per aumentare la propria forza collettiva.

Un esempio è la *TEST Alliance*, che costruisce la propria identità su un approccio ironico rispetto alle proprie abilità, dichiarando di essere “non qualificati”⁵⁸. Questo atteggiamento autoironico attira numerosi nuovi giocatori, rendendo *TEST* una delle alleanze più efficaci nel reclutamento, con un'atmosfera informale e inclusiva che contrasta con l'approccio più competitivo di altre fazioni. La diversità culturale e strutturale delle alleanze contribuisce a un ambiente dinamico in *EVE Online*, generando una complessa rete di relazioni, conflitti e collaborazioni che danno vita a eventi di grande scala.

All'interno di ogni alleanza, i giocatori si organizzano in gruppi più piccoli con compiti specifici: squadre di combattimento, unità logistiche, divisioni economiche e persino cellule di spionaggio contribuiscono al funzionamento della comunità e alla gestione di operazioni su vasta scala. Questi eventi sono il risultato di una pianificazione collettiva, ma si basano su una struttura gerarchica solida: i leader definiscono

56 O. Milik, *op. cit.*, p. 60.

57 Cfr. C. Goodfellow, *The Russians Are Coming! Stereotypes and Perceptions of “Russianness in EVE Online*, in M. Carter, K. Bergstrom, D. Woodford (a cura di), *Internet Spaceships Are Serious Business: An EVE Online Reader*, University of Minnesota Press, Minneapolis, Minnesota 2016, pp. 77-92.

58 Ivi, p. 61.

obiettivi strategici, elaborano tattiche e mantengono una rete di comunicazione per sincronizzare le azioni di migliaia di giocatori. Le comunicazioni – spesso su piattaforme vocali come Discord o TeamSpeak – assicurano reattività e gestione efficace delle informazioni in tempo reale. Gli eventi più complessi, come le “*coalition wars*”, richiedono settimane o mesi di preparazione e rappresentano uno degli aspetti *clou* di *EVE Online*.

La capacità di *EVE Online* di supportare questi eventi su larga scala è garantita dalla sua avanzata infrastruttura tecnica. Il *server* principale, Tranquility, gestisce l'intero universo virtuale, con un sistema economico complesso e *chat* per la comunicazione tra giocatori. A differenza di altri MMOG, che suddividono i giocatori su *server* separati, *EVE Online* opera su un'unica piattaforma globale, permettendo a ogni utente di trovarsi nello stesso mondo condiviso. Ogni azione individuale può quindi avere un impatto su scala planetaria, influenzando direttamente o indirettamente l'intera comunità. Tranquility, con sede a Londra, è uno dei supercomputer più potenti mai usati nel settore videoludico, progettato per sostenere l'intensità delle interazioni simultanee e garantire stabilità. Questa infrastruttura unica consente a *EVE Online* di offrire un'esperienza davvero globale e interconnessa, dove ogni giocatore contribuisce a un ecosistema complesso e in continua evoluzione⁵⁹.

Burn Jita

Nel 2012, una delle più grandi alleanze di giocatori di *EVE Online* organizzò un attacco coordinato contro il principale centro commerciale del gioco, in un evento noto come Burn Jita. Durante questo evento, furono distrutte astronavi e licenze di pilota (*PLEX*) per un valore complessivo di diverse migliaia di dollari statunitensi. Per gestire il sovraccarico causato dall'evento, gli sviluppatori di *EVE Online* furono costretti a modificare l'architettura software e hardware del server

59 OliPicard, *The Servers Behind... EVE Online*, 1 gennaio 2013.

Tranquility, migliorandone la capacità per supportare il numero eccezionalmente alto di giocatori e le azioni simultanee coinvolte. Come si evince dall'intento piromane presente nel titolo, l'alleanza aveva un obiettivo tanto semplice quanto dirompente: seminare il caos nel sistema regolamentato di Jita, uno dei mercati più trafficati del gioco, distruggendo il maggior numero possibile di astronavi e infrastrutture spaziali. Jita è considerato un'area *High-Sec* (elevata sicurezza), dove vigono rigide regole che limitano le azioni ostili per proteggere i giocatori durante le transazioni commerciali e le attività quotidiane. A differenza delle aree *0-Sec* o *0.0-Sec* (zone di sicurezza zero), dove tutto è permesso e i giocatori sono liberi di attaccarsi senza conseguenze da parte del sistema, le aree *High-Sec* impongono pene severe per trasgressioni, violazioni e comportamenti eccessivamente aggressivi. L'attacco a Jita, quindi, rappresentava una vera e propria sfida alle regole stabilite dagli sviluppatori e un esperimento di massa per testare i limiti del sistema di sicurezza del gioco⁶⁰.

Con largo anticipo rispetto alla data annunciata, l'attacco a Jita fu comunicato pubblicamente, avviando una fase di intensa pianificazione sia per i giocatori che per gli sviluppatori. Un membro dello staff di CCP descrisse così quel periodo: "La pianificazione si è svolta sia all'interno che all'esterno del gioco, utilizzando *chat* vocali IP, forum segreti, Twitter e molto altro. Un'autentica trama di fantascienza nell'era dell'informazione, se mai ne è esistita una"⁶¹.

Per coordinare l'attacco, i giocatori si sono avvalsi di strumenti organizzativi autonomi, come software di gestione e pianificazione, per sincronizzare le azioni di migliaia di partecipanti. Questi strumenti, utilizzati insieme a piattaforme di comunicazione in tempo reale, hanno permesso una precisione senza precedenti nella gestione dell'evento, assicurando che ogni partecipante sapesse esattamente dove e come posizionarsi e quali azioni intraprendere. Questo livello di

60 K. Bergstrom, M. Carter, D. Woodford, C.A. Paul, *op. cit.*, p. 8.

61 CCP Explorer, *Observing the "Burn Jita" Player Event*, in "Eve Online", 5 maggio 2015.

coordinamento ha trasformato Burn Jita in un evento unico, dimostrando quanto la pianificazione esterna e le tecnologie organizzative possano influenzare profondamente le dinamiche di un mondo di gioco virtuale⁶².

Per rendere possibile l'evento Burn Jita, gli sviluppatori hanno dovuto preparare il sistema Jita per l'attacco, trasferendolo su nodi di rete fisica più potenti all'interno dell'architettura del *server* Tranquility⁶³. A differenza delle aree *low-sec*, Jita è progettato come un centro di scambio, dove normalmente non si verificano scontri particolarmente intensi. La protezione è gestita da *Crime Watch*, un sistema di monitoraggio che attiva l'intervento della polizia di gioco *CONCORD* in caso di violazioni nelle aree ad alta sicurezza⁶⁴. Uno dei direttori software di CCP ha descritto l'interazione tra *Crime Watch*, le modifiche al sistema e l'implementazione di software aggiuntivo come "una sorta di miniera d'oro digitale per il nostro team di sviluppo"⁶⁵.

Un software aggiuntivo, già impiegato nelle aree *0-sec* per consentire un numero maggiore di giocatori in un sistema, è stato trasferito all'area ad alta sicurezza di Jita. La dilatazione temporale (*Time Dilation* o *TiDi*) ha rallentato gli eventi di gioco, permettendo a tutti gli utenti coinvolti di percepirli allo stesso modo⁶⁶. Il limite massimo di giocatori che Jita può ospitare simultaneamente è fisso. Tuttavia, durante Burn Jita, l'afflusso di partecipanti ha superato di gran lunga la norma

62 V. Lehdonvirta, *Virtual Worlds Don't Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies*, in "Game Studies. The international journal of computer game research", vol. 10, n. 1, 2010.

63 "Un nodo di rete fisica è un dispositivo elettronico attivo collegato a una rete ed è in grado di creare, ricevere o trasmettere informazioni su un canale di comunicazione. GPHemsley, *Node* (rete), [https://en.wikipedia.org/wiki/Node_\(rete\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Node_(rete)). Per i nodi facenti parte della struttura del *server EVE Online* cfr. R. Page, *We Play Something Awful: Goon Projects and Pervasive Practice on Online Games*, in M. Carter, K. Bergstrom, D. Woodford (a cura di), *Internet Spaceships Are Serious Business: An EVE Online Reader*, University of Minnesota Press, Minneapolis, Minnesota 2016, pp. 99-114.

64 CCP Explorer, *op. cit.*

65 *Ibidem.*

66 *Ibidem.*

l'attacco in un vero e proprio *test di carico*⁶⁷ per il sistema, reso gestibile grazie all'implementazione di TiDi.

Il 27 aprile 2012, mesi di pianificazione da entrambe le parti culminarono nell'evento Burn Jita, progettato dai giocatori. L'alleanza Goonswarm Federation guidò l'attacco al sistema Jita, eseguendo l'operazione in fasi successive. Ondate di giocatori si lanciarono con le loro astronavi contro la polizia di gioco CONCORD in quella che fu definita una "imboscata suicida", una tattica che permetteva a ciascuno di sferrare almeno un attacco prima di essere annientato. L'assalto proseguì per l'intero weekend, con una presenza costante di millecinquecento-duemilatrecento giocatori su Jita, mentre molti altri attendevano nelle vicinanze, pronti a intervenire, subentrando ai compagni caduti in battaglia⁶⁸.

CCP ha monitorato l'evento, registrando i dati e ottimizzando il sistema attraverso una *patch* inserita durante l'intero svolgimento⁶⁹. L'episodio ha portato le CPU del *server* al massimo utilizzo e ha causato un notevole rallentamento gestito grazie a TiDi. Per valutare con precisione l'impatto di Burn Jita, CCP ha implementato un nuovo software di analisi, *EVE Metrics*, che ha permesso un'analisi dettagliata delle azioni dei giocatori. L'impegno di CCP nel garantire la fattibilità dell'avvenimento è stato accolto con entusiasmo dai partecipanti:

Tra i partecipanti all'iniziativa le lamentele sono poche e gli elogi abbondano, e siamo tutti d'accordo che senza TiDi nulla di tutto ciò sarebbe stato possibile. [...] Quando ho chiesto alle nostre flotte un'opinione sulle prestazioni, le risposte sono state estremamente positive.⁷⁰

Bagdon, un membro della Goonswarm Federation (GSF), ha dichiarato con evidente euforia: "CCP ha fatto un lavoro

67 In originale, *stress test*. [N.d.T.]

68 *Ibidem*.

69 Ivi, p. 112.

70 *Ibidem*.

straordinario. Con tutte le *bracket* e gli effetti attivi⁷¹, potrei persino ritrovarmi a giocare più spesso!”⁷².

Raccontando la propria storia all'interno di *EVE Online*, i partecipanti a Burn Jita hanno rinegoziato la struttura narrativa predefinita. Persino le aree considerate sicure si sono trovate esposte alle dinamiche tipiche delle zone *0-Sec*, trasformando il mondo di gioco in un ambiente imprevedibile. CCP ha fornito l'infrastruttura, ma sono stati i giocatori a “riempire” questo mondo di significati e contenuti. In questo senso, *EVE Online* rappresenta un processo di co-creazione tra giocatori e sviluppatori, dove l'universo ludico è continuamente aggiornato e ridefinito da entrambe le parti. L'impulso dei giocatori a creare e raccontare storie proprie è parte integrante del design complessivo. La scelta dei progettisti di garantire agli utenti un'ampia libertà d'azione, rinunciando a un controllo rigido sulle dinamiche interne, ha contribuito al successo economico di *EVE Online*. I partecipanti, infatti, sono attratti da un contesto in cui le loro decisioni producono effetti tangibili e le loro azioni plasmano attivamente l'universo virtuale⁷³.

Inoltre, la partecipazione all'evento Burn Jita ha portato a modifiche significative nella tecnologia sottostante. Questi aggiornamenti, effettuati dai progettisti del gioco, rispondevano a una richiesta diretta della comunità, che necessitava di un'infrastruttura capace di supportare il gran numero di utenti desiderosi di partecipare alla creazione di storie auto-progettate. L'implementazione di TiDi ha permesso a ciascun partecipante di vivere

71 Nel contesto di *EVE Online*, il termine *bracket* si riferisce agli indicatori o alle icone sullo schermo che contrassegnano vari oggetti, navi ed entità nel mondo simulato. La frase “tutte le *bracket* sono attive”, significa che tutti questi indicatori visivi sono abilitati, mostrando ai giocatori l'intera gamma di navi, strutture e altri elementi interattivi in una battaglia o in un evento. Ciò può mettere a dura prova le prestazioni del computer a causa dell'elevato volume di informazioni visualizzate, soprattutto nelle battaglie su larga scala. Il fatto che Bagdon abbia “tutte le *bracket* [...] attive” e continui a sperimentare prestazioni fluide attesta le ottimizzazioni del server e dell'infrastruttura tecnica di CCP, probabilmente dovuti alla TiDi (*Time Dilation*), che gestisce il carico del server rallentando il gioco durante l'attività più intensa. [N.d.T.]

72 CCP Explorer, *op. cit.*

73 M. Nitsche, *op. cit.*, p. 240.

l'evento alle stesse condizioni, sincronizzando le percezioni e garantendo una rappresentazione uniforme della storia. Questa manipolazione del tempo reale è stata fondamentale per il successo di Burn Jita, poiché ha eliminato l'impatto delle differenze di hardware e connettività tra i giocatori, assicurando prestazioni stabili e un'esperienza condivisa (Fig. 3).



Figura 3. Uno *screenshot* tratto dalla documentazione dell'evento Burn Jita su *Eve Online*. Immagine dell'autore.

Nell'ambito del tempo reale modificato, l'evento Burn Jita ha visto una complessa orchestrazione di strategie dei giocatori distribuite nel tempo. Oltre alla pianificazione preliminare, sono stati utilizzati strumenti di comunicazione per facilitare il coinvolgimento di ogni partecipante nella narrazione collettiva. Durante la battaglia, le *chat* vocali e testuali hanno consentito di coordinare le diverse fasi dell'attacco. Come in un film, le azioni erano guidate da una sceneggiatura dettagliata, con un piccolo gruppo di giocatori che dirigeva le operazioni per ottenere una rappresentazione coesa. L'evento ha generato una moltitudine di prospettive individuali, condivise successivamente su forum, blog e altre piattaforme online. L'intensità della diretta di Burn

Jita rifletteva le aspettative e le incertezze di molti giocatori riguardo al possibile successo o fallimento di questa storia immaginata collettivamente. L'evento è stato documentato dai giocatori stessi attraverso brevi *clip* catturate da diverse angolazioni, mostrando prospettive uniche dell'azione in tempo reale. Questi video spesso immortalano momenti iconici o scene in cui oggetti di grande valore vengono distrutti⁷⁴, aggiungendo drammaticità alla rappresentazione. Le immagini sono frequentemente accompagnate da una colonna sonora ad hoc, che amplifica la tensione e l'intensità delle scene. Oltre alle testimonianze scritte condivise su blog e forum, questi audiovisivi costituiscono l'unica documentazione dinamica dell'evento. Come nel caso del formato DEM di *Diary of a Camper*, i brevi estratti video degli archivi di Burn Jita assumono una qualità archivistica, catturando frammenti della situazione dal vivo. Per quanto riguarda il reclutamento, l'alleanza di giocatori leader, Goonswarm Federation, adotta un'estetica ispirata all'iconografia russa e sovietica⁷⁵.

Parte di questo processo genera video in cui filmati d'archivio, immagini generate al computer e scene di *gameplay* si fondono in video di propaganda, spesso accompagnati da musica classica orchestrale che accentua l'impatto spettacolare⁷⁶. Questi video vengono condivisi su piattaforme come YouTube e incorporati nei siti delle rispettive alleanze di giocatori, precedendo l'evento stesso e contribuendo a creare un'atmosfera carica di aspettative che poi permea il momento dal vivo. Durante l'evento, l'estetica cinematografica si fonde con la *performance*, facendo sì che ogni azione individuale appaia come parte di un film collettivo, in cui – secondo l'immaginario propagandistico di ispirazione sovietica della Goonswarm Federation – Burn Jita viene “liberato” dalla morsa dei suoi oppressori, e ogni partecipante diventa parte di una visione più ampia. In questo modo, sia i video di propaganda

74 W. Arcturus, *Burn Jita-First Night at the 4-4 Undock*, in “YouTube”, 27 aprile 2012.

75 C. Goodfellow, *The Russians Are Coming! Stereotypes and Perceptions of “Russianness in EVE Online*, in M. Carter, K. Bergstrom, D. Woodford (a cura di), *Internet Spaceships Are Serious Business: An EVE Online Reader*, University of Minnesota Press, Minneapolis, Minnesota 2016, pp. 88.

76 Stahlregen, *Goonswarm Federation 2011*, in “YouTube”, 7 luglio 2011.

che le registrazioni dell'evento costituiscono componenti essenziali dell'esperienza complessiva. In sintesi, essi mostrano che, oltre alla dimensione performativa dell'evento, Burn Jita possiede una qualità cinematografica che ne amplifica l'impatto e arricchisce l'esperienza dei partecipanti.

Narrazioni online multigiocatore di massa

Entrambe le narrazioni – *Living in Oblivion* e l'evento Burn Jita – sono esempi significativi di come il desiderio di raccontare storie individuali nei videogiochi influenzi sia la dimensione tecnologica che quella socio-culturale del medium. Da un lato, Livingston ha utilizzato modifiche per adattare lo spazio di gioco alle proprie esigenze, documentando le sue esperienze attraverso un diario di viaggio online coinvolgendo il pubblico, che poteva commentare e interagire con le sue storie. Dall'altro, i partecipanti a Burn Jita hanno richiesto aggiornamenti tecnologici e creato comunità temporanee che, una volta concluso l'evento, hanno diffuso prospettive individuali della storia collettiva attraverso le infrastrutture del web.

In entrambi i casi, la modifica della tecnologia permette – e talvolta *obbliga* – i giocatori a strutturare il proprio tempo di gioco. Livingston sfrutta le modifiche della comunità per rifiutare la struttura temporale progettata dagli sviluppatori, inserendo nel videogioco una propria gestione del tempo. Evitando situazioni in cui le due temporalità entrerebbero in conflitto – il che finirebbe per riportarlo alla narrazione principale – Livingston costruisce un proprio *ritmo* all'interno del gioco. Il diario online è il risultato di questo approccio, documentando in ordine cronologico eventi e storie vissuti in un contesto modificato. In questo processo, Livingston crea una narrazione *ad hoc* nello spazio narrativo preesistente di *The Elder Scrolls*, esplorando le “possibilità aperte” che coesistono accanto alla storia progettata. Similmente a come il machinima attinge all'estetica di uno specifico prodotto per creare uno stile audiovisivo, *Living in Oblivion* non rinnega le sue radici: il desiderio di Livingston di raccontare la propria storia è espresso nello stesso ambiente videoludico che ha suscitato tale bisogno. L'implementazione della tecnologia

di strutturazione del tempo durante l'evento Burn Jita ha permesso la partecipazione simultanea di un grandissimo numero di giocatori. Questa massa geograficamente dispersa, le cui azioni hanno seminato distruzione e caos attraverso la galassia virtuale, ha reso l'evento memorabile. La modifica della tecnologia sottostante ha sincronizzato il tempo dell'evento, consentendo a ogni partecipante di percepirne lo svolgimento nella stessa progressione temporale, creando così una narrazione condivisa in tempo reale che ha costituito la base per la storia progettata dai giocatori. Inoltre, altre tecnologie sono state implementate per migliorare ulteriormente la gestione temporale dell'evento: strumenti di pianificazione hanno supportato l'organizzazione dettagliata basata sul tempo, mentre la tecnologia audio *live* ha facilitato il coordinamento in tempo reale delle operazioni durante Burn Jita. Come in *Living in Oblivion*, l'impulso di raccontare la storia di Burn Jita ha generato frammenti scritti su diversi spazi online. Tuttavia, anziché essere passaggi di un diario, questi testi funzionano come resoconti di testimoni oculari, offrendo una narrazione multi-prospettica che preserva la memoria dell'evento.

L'interazione tra il materiale audiovisivo e l'atto performativo dal vivo in Burn Jita evidenzia come entrambi gli eventi progettati dai giocatori abbiano una qualità cinematografica intrinseca. In Burn Jita, i video non solo annunciano ma anche documentano l'evento, creando un archivio visivo che ne amplifica l'impatto. Parallelamente, il diario online di Livingston adotta un approccio narrativo visivo, descrivendo gli eventi in modo cinematografico. Ogni *post* è accompagnato da immagini tridimensionali tratte dal gioco, e il testo funge da collegamento narrativo tra le immagini, quasi come in una sceneggiatura. Le immagini, disposte come fotogrammi chiave, possono essere percepite come istanti catturati da una telecamera immaginaria in continuo movimento, che segue le azioni di Livingston all'interno del mondo di *Oblivion*⁷⁷. Il testo, quindi, si interpone tra le diverse prospettive della "telecamera", guidando lo sguardo del lettore e creando una narrazione fluida che unisce il mondo visivo e narrativo.

77 *livinginoblivion*, DAY ONE, CONT'd: GREEDY for INGREDIENTS, in "Screen Cuisine", 7 marzo 2007.

Conclusione: l'impulso di raccontare

Oltre a essere interpretato come atto performativo e parte di una narrazione collettiva, l'evento dal vivo Burn Jita richiama formalmente l'approccio di United Ranger Films in *Diary of a Camper*. Lo sviluppo tecnologico analizzato nella prima parte di questo saggio, unito all'importanza di storie auto-progettate dai giocatori e alla loro valorizzazione commerciale da parte di editori e sviluppatori, evidenzia come la cooperazione tra utenti e sviluppatori sia integrata nel *gameplay* stesso di *EVE Online*. Questo modello di collaborazione interattiva rappresenta un esempio di come il desiderio di raccontare delle storie personali e il potenziale commerciale del medium si uniscano per dar vita a un'esperienza di gioco unica. Creando un film – inteso come la registrazione di una *performance* sceneggiata *ex ante* – e condividendolo in formato DEM, il *clan* United Rangers porta il *live action* di *Diary of a Camper* al loro pubblico. Il momento cinematografico di *Diary of a Camper* è quindi, prima di tutto, un *gesto documentaristico*, poiché all'epoca non esisteva (o non era ancora sviluppato) un metodo migliore per rendere accessibile al pubblico l'azione rappresentata e sceneggiata. Allo stesso tempo, questo gesto ha introdotto la possibilità di utilizzare il gioco come mezzo cinematografico in senso più ampio. Nell'evento Burn Jita, gli oltre duemila partecipanti assumono il doppio ruolo di artisti e spettatori. Se un giocatore viene eliminato durante l'evento, può comunque rimanere parte dell'azione come spettatore, continuando a partecipare da una prospettiva diversa. Inoltre, Burn Jita è documentato attraverso il formato video, in cui diverse prospettive documentaristiche vedono e registrano lo stesso evento. Tuttavia, questa moltitudine di prospettive è fissa: contrariamente all'esistenza concettuale di prospettive illimitate nel formato DEM, i video documentari dell'evento Burn Jita sono le uniche possibili prospettive dell'evento.

Infine, il formato DEM consente anche di adottare una prospettiva individuale sull'azione: così come il momento cinematografico è stato creato liberando la telecamera dal controllo diretto del giocatore, la prospettiva della telecamera può essere regolata liberamente quando il *file* viene eseguito all'interno del gioco. La

differenza tra le due storie risiede nei sottili cambiamenti nel rapporto tra *performance* dal vivo e registrazione/riproduzione, oltre che nelle possibilità tecniche che supportano tali esperienze.

L'integrazione del Rockstar Editor nel videogioco, come descritto nella prima sezione di questo contributo e la conseguente inclusione degli atti diegetici dell'operatore e della macchina come pratica cinematografica in *Grand Theft Auto V*, rappresentano un esempio di perfetta fusione della tecnologia machinima con il videogioco. Questa scelta progettuale non solo risponde al desiderio dei giocatori di raccontare storie, ma si allinea anche alle strategie di capitalizzazione dei designer e richiama forme cinematografiche correlate e contigue, come il fenomeno *Let's Play* e i suoi modelli di successo.

Se da un lato l'industria ha incorporato la pratica e la tecnologia del machinima attraverso strumenti come il Rockstar Editor, dall'altro in *EVE Online* il processo di appropriazione dello spazio come cassa di risonanza per le narrazioni personali è un elemento centrale del design. Entrambi gli esempi dimostrano che il processo di appropriazione tecnologica nei videogiochi è reciproco: i giocatori, modificando i giochi, espandono il prodotto industriale dal lato dell'utente, mentre l'industria integra pratiche come il machinima e gli eventi auto-progettati, rendendoli parte integrante dei giochi stessi⁷⁸. Queste dinamiche sottolineano una tendenza generale a utilizzare lo spazio videoludico come palcoscenico per raccontare storie personali.

L'atto della negazione e del rifiuto è centrale sia in *Supermario Sleeping (with butterflies)* di Manetas che in *Living in Oblivion* di Livingston. Le modifiche adottate da Livingston gli consentono di prendere le distanze dalle narrazioni predefinite del gioco. Da un lato, il design del videogioco stesso è basato su un'autonomia progettuale che lascia al giocatore un certo margine di libertà nel mondo simulato. Dall'altro, assumendo un ruolo non pensato per i giocatori umani ma destinato alla macchina, Livingston rigetta la narrativa eroica imposta dal gioco.

78 R. Eglash, *Appropriating Technology: An Introduction*, in R. Eglash (a cura di), *Appropriating Technology: Vernacular Science and Social Power*, University of Minnesota Press, Minneapolis, Minnesota 2004, p. x.

Con questo cambiamento, non solo si nega una moltitudine di storie predefinite, che ora rimangono inesplorate, ma si limita anche la portata della libertà e dell'eroismo promessi dal mondo finzionale. Attraverso questa negazione, Livingston inserisce la propria storia all'interno del videogioco, creando uno spazio di possibilità parallelo che è presente, in potenza, in ogni esperienza ludica. Livingston esplora la quotidianità malinconica di un mondo dominato dalla fame, dalla povertà, dall'indigenza e dall'esigenza di trovare un riparo per la notte, una dimensione ordinaria che la narrazione ufficiale del gioco sceglie deliberatamente di ignorare. Nel contesto fantastico di *The Elder Scrolls*, il gioco implica una temporanea sospensione della quotidianità e del normale scorrere del tempo. In questo contesto, l'approccio di Livingston prevede un rifiuto concettuale dell'ideologia alla base del videogioco, trasformandosi in una sorta di "non-gioco".

Il fatto che questo "non-gioco" possa comunque svilupparsi come narrazione all'interno del videogioco dipende dalla coerenza del mondo progettato, che – come la realtà – continua a esistere indipendentemente dall'eventuale abbandono della trama principale. Detto altrimenti, tanto Livingston quanto Manetas, attraverso il loro non-gioco, assumono il ruolo di osservatori attenti. Nella summenzionata conversazione con Matteo Bittanti e Mathias Jansson, Manetas descrive così il passaggio dall'azione all'osservazione:

Si trattava di cominciare ad ascoltare il lato più nuovo del mondo! Di permettere a questi nuovi arrivati, le nostre macchine intelligenti, di farsi avanti e raccontare le loro storie. La rapida diffusione del machinima negli anni successivi dimostra che molte persone – alcune artiste, ma per lo più no – erano attratte da queste narrazioni e desiderose di seguirle.⁷⁹

Grazie al Rockstar Editor, la liberazione della telecamera dai suoi vincoli estende la pratica cinematografica del machinima

79 M. Bittanti, M. Jansson, *Interview: Miltos Manetas, the First Machinima-Maker*, in "Gamescenes", 31 luglio 2010.

verso una dimensione documentaristica, in cui le storie raccontate emergono proprio dai momenti di osservazione descritti da Manetas. Oltre alla semplice posizione dei giocatori nel mondo, le entità sceneggiate si incontrano e svelano casualmente storie segrete che potrebbero non essere mai udite. In questi ambienti, l'atto di non giocare sposta l'attenzione del giocatore dal controllo all'osservazione di questi momenti unici. Con la telecamera puntata sul monitor, Manetas cattura proprio tali istanti.

In questo senso, sia il machinima che le pratiche auto-progettate dai giocatori possono, almeno in potenza, portare all'esterno storie orientate verso l'interno, facendo emergere narrazioni personali dai mondi simulati. Il tratto comune a tutti gli esempi citati è l'urgenza di scoprire e raccontare storie proprie, utilizzando la tecnologia come strumento di espressione. L'integrazione delle tecnologie narrative nei videogiochi testimonia questa tendenza: il machinima rappresenta il punto di partenza di tale sviluppo, mentre gli eventi progettati dai giocatori segnano un'evoluzione successiva che concepisce il videogioco e il videogiocare come una piattaforma per la narrazione. Le prime storie intime presentate al pubblico sotto forma di machinima tra il 1996 e il 1997 mostrano le origini di questo impulso ludico e narrativo. Un impulso, in definitiva, che riflette il desiderio di raccontare storie.

Riferimenti bibliografici

- Bergstrom K., Carter M., Woodford D., Paul C.A., *Constructing the Ideal EVE Online Player*, in "Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies", 2013. URL: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_1721.pdf
- Bittanti M., *Apropos Of Art After Videogames Is A Seven-part Interview Produced By Greek Artist Miltos Manetas Specifically For Game Video/art. A Survey*, in "Game Video/Art. A Survey", 3 aprile 2016. URL: <http://www.gamevideoart.org/news/2016/4/3/miltos-manetas-interview>
- Bittanti M., Jansson M., *Interview: Miltos Manetas, the First Machinima-Maker*, in "Gamescenes", July 31 2010. URL: <https://www.gamescenes.org/2010/07/interview-miltos-manetas-the-first-machinimamaker.html>

- Bittanti M., Trione V. (a cura di), *GAME VIDEO/ART. A SURVEY*, Skira Editore, Milano 2016.
- Boluk S., LeMieux P., *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*, University of Minnesota Press, Minneapolis, Minnesota 2017.
- Carter M., *Ruthless Play*, in "Proceedings of the 8th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG 2013)", 14-17 maggio 2013, Chania, Crete, Greece, FDG 2013, a cura di Society for the Advancement of the Science of Digital Games, 2013, pp. 465-467.
- Carter M., Bergstrom K., Woodford D. (a cura di), *Internet Spaceships Are Serious Business: An EVE Online Reader*, University of Minnesota Press, Minneapolis, Minnesota 2016.
- CCP Explorer, *Observing the "Burn Jita" Player Event*, in "Eve Online", 5 maggio 2015. URL: <https://www.eveonline.com/news/view/observing-the-burn-jita-player-event>
- Christiansen P., *Between a Mod and a Hard Place*, in Champion E. (a cura di), *Game Mods: Design, Theory and Criticism*, ETC Press, Carnegie Mellon University, Pittsburgh, Pennsylvania 2012, pp. 27-49.
- Eglash R., *Appropriating Technology: An Introduction*, in Eglash R. (a cura di), *Appropriating Technology: Vernacular Science and Social Power*, University of Minnesota Press, Minneapolis, Minnesota 2004.
- Galloway A.R., *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, Minnesota 2006. (Idem., *Gaming. Saggi sulla cultura algoritmica*, a cura di Pedini G., Salvador M., Luca Sossella Editore, Milano 2022)
- Goodfellow C., *The Russians Are Coming! Stereotypes and Perceptions of "Russianness in EVE Online"*, in Carter M., Bergstrom K., Woodford D. (a cura di), *Internet Spaceships Are Serious Business: An EVE Online Reader*, University of Minnesota Press, Minneapolis, Minnesota 2016, pp. 77-92.
- Gregory J., *Game Engine Architecture*, A K Peters, Natick, Massachusetts 2009.
- Hawranke T., *Intrinsic Research. A Practice-Based Approach to Computer Game Modding*, in Abend P., Beil B., Ossa V. (a cura di), *Playful Participatory Practices: Theoretical and Methodological Reflections*, Springer, Wiesbaden, Germany 2020, pp. 31-54.
- Huizinga J., *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, Beacon

- Press, Boston 1955. (Idem, *Homo ludens. Il gioco come funzione sociale*, seconda edizione, Einaudi, Torino 1948)
- Krämer S., *Die Welt – ein Spiel? Über die Spielbewegung als Umkehrbarkeit*, in Niehoff R., Wenrich R. (a cura di), *Denken und Lernen mit Bildern: Interdisziplinäre Zugänge zur ästhetischen Bildung*, Kopäd Verlag, München, Germany 2007, pp. 238-253.
- Kücklich J., *Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry*, in “The Fibreculture Journal”, 2005, URL: <https://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precarious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/>
- Lehdonvirta V., *Virtual Worlds Don't Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies*, in “Game Studies. The international journal of computer game research”, vol. 10, n. 1, 2010. URL: <http://www.GameStudies.org/1001/articles/lehdonvirta/GameStudies.org/1001/>
- livinginoblivion, *DAY ONE, CONT'd: GREEDY for INGREDIENTS*, in “Screen Cuisine”, 7 marzo 2007. URL: <http://www.screencuisine.net/livinginoblivion/nondricks-non-adventure/greedy-for-ingredients-anvil/>
- livinginoblivion, *JUST a FACE in the CROWD*, in “Screen Cuisine”, 28 febbraio 2007. URL: <http://www.screencuisine.net/livinginoblivion/what-is-this-be-brief/to-sum-it-up/>
- livinginoblivion, *The Mods: THE DRAGONFIRES LOOK OKAY to ME*, in “Screen Cuisine”, 1 marzo 2007. URL: <http://www.screencuisine.net/livinginoblivion/the-mods/>
- Lowood H., *High-Performance Play: The Making of Machinima*, in Clarke A., Mitchell G. (a cura di), *Videogames and Art*, Intellect, London 2007, pp. 59-79.
- Lowood H., *Game Engines and Game History*, in Therrien C., Lowood H., Picard M. (a cura di), “History of Games International Conference Proceedings”, published in “Kinephanos. Revue d'études des médias et de culture populaire”, gennaio 2014. URL: <http://www.kinephanos.ca/2014/game-engines-and-game-history>
- Lowood H., Nitsche M. (a cura di), *The Machinima Reader*, MIT Press, Massachusetts 2011.
- Milik O., *The Digital Grind: Time and Labor as Resources of War in EVE Online*, in Carter M., Bergstrom K., Woodford D. (a cura di), *Internet Spaceships Are Serious Business: An EVE Online Reader*, University of Minnesota Press, Minneapolis, Minnesota 2016, pp. 55-75.

- Nitsche M., *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2008.
- OliPicard, *The Servers Behind... EVE Online*, 1 gennaio 2013. URL: <http://www.scifivg.com/2014/10/theserversbehindeveonline>
- Page R., *We Play Something Awful: Goon Projects and Pervasive Practice on Online Games*, in Carter M., Bergstrom K., Woodford D. (a cura di), *Internet Spaceships Are Serious Business: An EVE Online Reader*, University of Minnesota Press, Minneapolis, Minnesota 2016, pp. 99-114.
- Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2004.
- Sotamaa O., *Have Fun Working with Our Product!': Critical Perspectives on Computer Game Mod Competitions*, in "Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views. World in Play", 2005. URL: <http://www.digra.org/digital-library/publications/have-fun-working-with-our-product-critical-perspectives-on-computer-game-mod-competitions>
- Theodorsen J., *Participatory Culture on Web 2.0: Exploring the Motives for Modding Video Games*, inedito, 2008.

Ludografia

- Bethesda Game Studios, *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, Bethesda Softworks, 2006.
- CCP, *Eve Online*, Simon & Schuster Interactive/CCP Games/Atari, 2003.
- Graphic Simulations, *F/A-18 Hornet 2.0*, Graphic Simulations, 1995.
- id Software, *Doom*, id Software, 1993.
- id Software, *Quake*, GT Interactive, 1996.
- Nintendo EAD, *Super Mario 64*, Nintendo, 1996.
- Rockstar North, *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games, 2013.

Videografia e opere d'arte

- Arcturus W., *Burn Jita-First Night at the 4-4 Undock*, in "YouTube", 27 aprile 2012 (video). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=2N-46pju2O4E>
- Manetas M., *VIDEOS AFTER VIDEOGAMES* by MILTOS MANETAS, in

“Manetas.com”, 1996. URL: <https://www.manetas.com/art/videoafter-videogames/index.html>

Manetas M., *Supermario Sleeping (with butterflies)*, video singolo canale, colore, suono 2' 54", 1997.

Stahlregen, *Goonswarm Federation 2011*, in “YouTube”, 7 luglio 2011.

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=fVX6xaMr-YU>

United Ranger Films, *Diary of a Camper, demo file*, colore, suono, 1' 21", 26 ottobre 1996. URL: <https://archive.org/details/DiaryOfACamper>

Software

Alias System Corporation, Maya, AutoDesk, 1998-, software.

Autodesk, 3DStudioMax, AutoDesk, 1996-, software.

bkwyrm13, *Crowded Roads*, 2006, modifica.

Crytek, CryEngine Sandbox, 2004, software.

elsewhat, *Scene Director*, 2015, modifica.

Epic Games, Unreal Engine, 1998, software.

Good-NTS, *OpenCamera for Grand Theft Auto V*, 2015, plug-in.

Jammer, *Primary Needs*, 2006, modifica.

thePOSTALdude, *Mod Modular Oblivion Enhanced*, 2006, modifica.

RICCARDO RETEZ, LUCA MIRANDA

CUTSCENEMA: IL *FULL GAME MOVIE* TRA MACHINIMA VERNACOLARE E MONTAGGIO DI *CUTSCENE*

Questo saggio esamina il *full game movie*¹, un formato digitale che, adottando il linguaggio del cinema nel contesto vernacolare della rete, riconfigura gli elementi narrativi dei videogiochi in forma audiovisiva, creando una narrazione lineare priva di componenti interattive. Espressione paradigmatica della cultura convergente teorizzata da Henry Jenkins² per cui la tecnologia definisce le relazioni tra utenti, creatori e consumatori, il *full game movie* è riconducibile al *fanvid*³ ed evidenzia l'interesse del pubblico per elementi originali – come personaggi, relazioni, narrazioni, linguaggi, stili e sottotesti – che si prestano a continue reinterpretazioni e riformattazioni.

Considerando la popolarità del fenomeno, la penuria di studi accademici su questa pratica è significativa, soprattutto in relazione al suo consolidamento culturale nell'ultima decade. Nel delineare l'assetto del *full game movie*, questo saggio mette in discussione la forma e pratica del machinima, ivi inteso nella sua accezione vernacolare. Entrambi si sviluppano a partire da un tipo di cultura che Lawrence Lessig chiama RW (*read/write*⁴),

1 Il termine *full game movie*, talvolta indicato con l'acronimo FMV, non è l'unica espressione utilizzata per descrivere questa tipologia di contenuti. Nel saggio, sarà impiegato per indicare una gamma di testi e materiali affini.

2 H. Jenkins, *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, FrancoAngeli, Roma 2016, p. 23.

3 Il neologismo inglese *fanvid*, contrazione di *fan-made-video*, video realizzato/prodotto da *fan*, è un termine che descrive un generico video elaborato dai *fan* e composto da clip di un film o serie televisive, montato in sincrono con una traccia musicale. Cfr. M. Knobel, C. Lankshear, *Remix: The Art and Craft of Endless Hybridization*, in "Journal of Adolescent & Adult Literacy", n. 52, 2008, pp. 22-33.

4 Lessig descrive un modello culturale in cui gli individui non sono solo consumatori passivi di contenuti (come avviene nella tradizionale cul-

ovvero orizzontale e rizomatica, anziché verticale e gerarchica⁵. Jun Falkenstein sottolinea l'adattabilità del machinima al successo commerciale e critico in svariate aree produttive, che s'intreccia alle ambizioni narrative-cinematografiche degli utenti e al potenziale espressivo mediato dal medium videoludico⁶.

Il saggio si apre con un'indagine sul *full game movie*, con l'obiettivo di definirne la specificità, le modalità di rappresentazione e le caratteristiche cruciali. L'ingrediente principale sembra essere la *cutscene*: infatti, il *full game movie* può essere preliminarmente descritto come un montaggio di scene animate non interattive. Secondo Lev Manovich, affinché un nuovo oggetto mediale possa essere considerato parte del montaggio – sia come pratica che come funzione –, deve soddisfare due condizioni: rispettare i criteri compositivi dell'oggetto e possedere una rilevanza semantica⁷. Infatti, se da un lato “la sovrapposizione degli elementi deve seguire un sistema particolare”, dall'altro, tale trasformazione “deve essere centrale per il significato dell'opera, dei suoi effetti emozionali ed estetici”⁸. La *cutscene* assume for-

tura *read-only*), ma anche partecipanti attivi nella creazione, modifica e condivisione dei contenuti stessi. Nella cultura *read/write*, gli utenti hanno la possibilità di leggere (*read*) e scrivere (*write*), ossia di contribuire attivamente al patrimonio culturale attraverso pratiche come remix, *mashup*, *fan fiction* e altre forme di produzione partecipativa. Questo approccio è reso possibile grazie all'uso delle tecnologie digitali e di internet, che permettono un facile accesso agli strumenti di creazione e distribuzione. Lessig considera la cultura *read/write* come un ritorno alla modalità di creazione culturale preindustriale, in cui la cultura era più collaborativa e condivisa, potenziata dalle tecnologie digitali che ampliano le possibilità di espressione e partecipazione. Questa cultura è anche legata al concetto di “cultura libera”, in cui l'innovazione e la creatività sono incoraggiate dall'accesso libero alle informazioni e dalla riduzione delle restrizioni sul *copyright*. Lessig attribuisce l'espressione “cultura RW” al compositore John Philip Sousa. Cfr. L. Lessig, *Remix. Il futuro del copyright (e delle nuove generazioni)*, Etas, Milano 2009. [N.d.T.]

5 L. Lessig, *op. cit.*, p. 7.

6 Cfr. J. Falkenstein, *Machinima as a Viable Commercial Medium*, in “Journal of Visual Culture”, vol. 10, n. 1, 2011, pp. 86-88.

7 Cfr. L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Roma 2011.

8 Ivi, p. 202.

me diverse, sia per durata che per tecniche di animazione, e svolge funzioni eterogenee. Definibile come un filmato intercalato nel videogioco, la *cutscene* ha per lo più una funzione narrativa, contrapponendosi in tal modo al *gameplay* – la componente squisitamente interattiva del videogioco. Dopo aver individuato e discusso alcune eccezioni ed elementi ambigui in questa relazione, introdurremo uno studio di un caso, ovvero un *full game movie* del videogioco *Death Stranding*⁹, pubblicato nel 2019.

Le motivazioni sottese a questa scelta saranno illustrate nelle prossime pagine; una di esse riguarda l'uso massiccio delle *cutscene* nel gioco, che svolgono molteplici funzioni. Dallo studio di caso emerge che il *full game movie* si colloca al crocevia tra un linguaggio di appropriazione di elementi videoludici e un approccio creativo ai suoi modelli rappresentativi. Esso rappresenta un'espressione ibrida, costituita da istanze riconducibili da un lato alla *cutscene* e dall'altro al *gameplay*. Una forma che unisce *machinima* e *cutscene*: il *cutsценema*.

Full game movie: *definizione, forma e contenuti*

Il *full game movie* è un contenuto audiovisivo che ripropone le componenti narrative del videogioco, cercando di raccontarlo come un lungometraggio di natura cinematografica e privandolo della parte interattiva. L'espressione *full game movie* non è l'unica che fa riferimento a questo tipo di contenuti; è possibile trovare definizioni analoghe nella forma di *Game movie*, *All cutscenes*, o l'italico “film completo”, similari non tanto nell'aspetto con cui vengono presentate, quanto nel tipo di contenuto da esse veicolato. Ai fini di questa ricerca l'espressione *full game movie* è intesa sia come forma vernacolare audiovisiva, sia come termine ombrello, contenitore di tutte le nomenclature proprie di questo tipo di contenuti. I *full game movie* sono presenti unicamente all'interno della piattaforma di *online video sharing* YouTube, dalla quale è possibile rintracciarne forma e configurazione; il sito si struttura come un “archivio di video condivisi

9 Kojima Productions, *Death Stranding*, Sony Computer Entertainment, 2019.

da utenti, a cui è data la possibilità di pubblicare, commentare e discutere contenuti audiovisivi”¹⁰. Alcuni autori definiscono YouTube come un “ambiente commerciale ibrido”¹¹ che si presta a una commistione non solo di tipologie contenutistiche, ma anche di tecniche, estetiche e narrative. Altri ne sottolineano invece il carattere “sterminato e molecolare”¹². I video amatoriali sono un elemento nativo della piattaforma e vi è riscontrabile una “influenza incrociata tra contenuti amatoriali e professionali, internamente a una cultura mediale partecipativa in [continuo] sviluppo”¹³ – più avanti saranno scandagliate le componenti relative alla *fan-base* e al remix culturale che caratterizza questo tipo di *ecosistemi produttivi di scambio*. Per definire in modo preciso lo statuto del *full game movie* a livello formale e contenutistico abbiamo condotto un’analisi dettagliata su YouTube. Nello specifico, abbiamo cercato “*full game movie*” nel motore di ricerca e usato due filtri specifici per classificare i risultati:

1. *quest’anno*: include soltanto i video caricati sulla piattaforma fino a un anno di distanza dal momento in cui la ricerca viene compiuta¹⁴;

2. *pertinenza*: l’algoritmo di raccomandazione della piattaforma include risultati in serie secondo una sequenza di parametri comuni tra i video in archivio, come tipologia di video, titolazione, ecc.

L’analisi considera i primi dieci risultati di ricerca: di questi, otto video presentano forma e contenuto tipici di un *full game movie*, mentre due appartengono ad altre categorie. I *full game movie* individuati includono videogiochi differenti accomunati

10 D. Rotman, J. Golbeck, J. Preece, *The Community is Where the Rapport Is – On Sense and Structure in the YouTube Community*, in “Proceedings of the Fourth International Conference on Communities and Technologies – C&T ’09”, giugno 2009, p. 41.

11 J. Arthurs, S. Drakopoulou, A. Gandini, *Researching YouTube*, in “Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies”, vol. 24, n. 1, p. 7.

12 D. Meneghelli, *Period Drama Men e altri oggetti del desiderio. Fanvidding 2.0*, in “Between”, vol. 6, n. 11, maggio 2016, p. 1.

13 Ivi, p. 5.

14 Abbiamo svolto la ricerca tra il 26 maggio e il 26 giugno 2020, avvalendoci della navigazione in incognito su Google Chrome.

da vari fattori: a livello formale presentano nel titolo espressioni simili o identiche, come *Game movie* e *All cutsscenes*, in aggiunta a specifiche tecniche, quali la risoluzione o il *frame rate* – per es., 1080p HD, 4K 60fps; per quanto riguarda il contenuto presentano invece un montaggio di *cutsscene* privo di componenti interattive. Inoltre, di questi otto video cinque appartengono a un singolo canale, Gamer's Little Playground¹⁵ che contiene una *playlist* con più di mille *full game movie*¹⁶. Per quanto riguarda i due video non ascrivibili al genere in oggetto, nel primo caso – il video denominato *MORTAL KOMBAT II AFTERMATH – Gameplay Walkthrough FULL GAME (Story Expansion) All cutsscenes, Ending* – all'interno del titolo sono presenti termini contraddittori. *Gameplay, Walkthrough, Story Expansion* e *All cutsscenes* sono espressioni che indicano aspetti differenti di un videogioco e di tipologie di contenuti: il primo si riferisce all'aspetto interattivo e propriamente ludico del videogioco, “le esperienze sensibili, cognitive, emotive e ludiche del giocatore impegnato in una sessione videoludica” ovvero ciò che il giocatore fa durante la partita¹⁷ – elemento assente (*totalmente* o in parte) all'interno di un *full game movie*. Con *walkthrough* si fa riferimento a video che “offrono consigli e spiegazioni per il completamento di specifici videogiochi, fornendo il racconto del viaggio del giocatore, descrivendo gli spazi, rivelando le soluzioni agli enigmi più complessi”¹⁸. Lo stesso Gamer's Little Playground sottolinea non solo la differenza, ma anche la contiguità stilistica e strutturale tra il *full game movie* ed il *walkthrough*:

15 La ricerca include estratti di un'intervista realizzata con il fondatore del canale.

16 Sebbene su YouTube esistano diversi canali che caricano *game movies* – spesso prelevati da altri utenti – *Gamer's Little Playground* è l'unico a trattarli in modo sistematico e continuativo da anni. Per quanto riguarda i *game movies*, il canale dispone di una *playlist* principale, *The Playground Movie Library*, articolata in cinque sotto-*playlist*. La prima, *Recent Game Movies* raccoglie oltre mille video (1194, aggiornati al 29/06/2020), caricati a partire dal 06/11/2012. Le altre quattro costituiscono un archivio alfabetico di tutti i *game movies* pubblicati dal canale.

17 M. Bittanti (a cura di), *Schermi interattivi, il cinema nei videogiochi*, Meltemi, Roma 2008.

18 J. Newman, *Playing with Videogames*, Routledge, Londra 2008, p. 91.

Beh, i *Game movies* sono senza dubbio i più comparabili ai *walkthrough*. Penso che, sotto molti aspetti, siano *walkthrough* compressi. Tuttavia, l'obiettivo del *game movie* è raccontare la storia, mentre quello del *walkthrough* è mettere in evidenza il *gameplay* e, al tempo stesso, l'azione del giocatore..¹⁹

Nel caso di *Story Expansion* e *All cutscenes* si riscontra invece una differenziazione concettuale e formale. La prima indica, a livello espositivo, la centralità della storia del gioco nel video mostrato, mentre la seconda chiarisce l'inclusione di tutte le *cutscene* presenti in un titolo²⁰. Infine il secondo video, non ascrivibile alla tipologia del *full game movie*, mostra un montaggio di *trailer* di *Cyberpunk 2077*²¹. In questo caso l'autore mira a generare *hype*, ovvero a amplificare l'anticipazione e l'entusiasmo attraverso strategie comunicative, alimentando l'attesa per un prodotto particolarmente desiderato.

I *full game movie* hanno una durata variabile rispetto alla longevità del videogioco: esistono *full game movie* che durano poco più di un'ora e altri che ne durano più di dieci²². La marcata diversità nella loro durata varia a seconda dell'importanza e della preponderanza del *gameplay* all'interno di ogni singolo videogioco, elementi che possono variare in base a tipologie e generi di riferimento. *Full game movie* è un termine che include gli elementi portanti di una pratica – produttiva ed estetica – che pone la narrazione e il suo svolgimento come centrali rispetto all'azione e l'interazione nei confronti di un prodotto videoludico. Esso non ha origine istituzionalizzata, accademica o specificamente definita, ma presenta una genealogia di tipo vernacolare. Quest'ultima comprende produzioni atte a definire – attraverso il montaggio di *cutscene* – la centralità delle storie e situazioni narrate in un mondo virtuale. Il *full game movie* differisce nella forma e nel significato da produzioni vernacolari

19 Conversazione personale con l'autore.

20 Sulla definizione di *cutscene* si veda il paragrafo intitolato “YouTube: algoritmi e caratteristiche di ricerca”.

21 CD Projekt RED, *Cyberpunk 2077*, CD Projekt, 2020.

22 È il caso del *full game movie* di *Death Stranding*, lo studio di caso di questo saggio.

in rapporto con il videoludico come *walkthrough* – menzionati sopra – e *Let's Play*. In quest'ultimo caso, il ruolo di primo piano della storia narrata è sostituito dall'importanza del *performer*²³ che commenta "l'attraversamento del gioco così come i vari aspetti correlati"²⁴. Nei *full game movie* non traspare né la presenza fisica – vocale, attoriale – né l'inclusione performativa dell'autore²⁵. La ricerca del *full game movie* su YouTube rivela l'esistenza di un tipo di produzione non riconducibile a una categoria né istituzionalmente né accademicamente definita e altresì ambigua nello stesso contesto vernacolare da cui – e *in cui* – prende origine e forma. Se nei contenuti generati dagli utenti – afferenti al videoludico – è possibile rintracciare una lettura e una relazione con il medium orientate alla dimensione del performativo e del *gameplay*, il *full game movie* si allontana dai canoni formali e stilistici stabiliti. Inoltre, i risultati ottenuti dalla ricerca iniziale sono fortemente influenzati dalle *affordances* di YouTube che influenzano la potenziale classificazione di ciò che definiamo *full game movie*.

YouTube: algoritmi e caratteristiche di ricerca

YouTube utilizza algoritmi di raccomandazione, suggerimento e classificazione dei contenuti che contribuiscono a confondere le tipologie di *user-generated content* presenti sulla piattaforma. La ricerca di contenuti su YouTube non va intesa

-
- 23 M. Kaytoue, A. Silva, L. Cerf, W. Meira Jr., C. Raïssi, *Watch me Playing, I am a Professional: a First Study on Video game Live Streaming*, in "WWW 2012 Companion", aprile 2012; B.J.S. De Rijk, *Watching the Game: How We May Understand Let's Play Videos*, tesi di laurea magistrale, Utrecht University, Utrecht, Olanda 2016.
 - 24 K. Radde-Antweiler, M. Walzmathe, X. Zeiler, *Video Gaming, Let's Plays, and Religion: The Relevance of Researching gameenvironments*, in "Game-Environments", vol. 1, n. 1, 2014, p. 101.
 - 25 Un'affinità tra *full game movie* e *Let's Play* è ravvisabile nella descrizione da parte di Radde-Antweiler, Walzmathe e Zeiler: "Il *Let's Player* offre spesso il proprio segno auto-identificatorio nella forma di un particolare stile di montaggio ed *editing* video, segni di identificazione che vengono riconosciuti dai visualizzatori" in K. Radde-Antweiler, M. Walzmathe, X. Zeiler, *op. cit.*, p. 126.

come una semplice ricerca d'archivio. Bernhard Rieder, Ariadna Matamoros-Fernández e Òscar Coromina individuano nella piattaforma dinamiche di classificazione influenzate da elementi vernacolari, ovvero segnate dallo scambio continuo tra utenti, contenuti e le economie produttive soggiacenti²⁶. Di fatto, YouTube si presenta come “un tutto dinamico e integrato dove varie istanze tecniche, inclusi i meccanismi di classificazione e raccomandazione, prendono parte nell'orchestrazione di un numero enorme di interazioni fra differenti gruppi di attori”. In questo contesto, tutti “i video pertinenti a un certo tipo di ricerca sono identificati”²⁷ e collezionati secondo regole che escludono il controllo diretto da parte degli utenti. Nel caso della ricerca compiuta per la classificazione formale e contenutistica dei *full game movie*, l'algoritmo collegato al filtro di ricerca per pertinenza “ha fornito un elenco ordinato di video in risposta a una domanda dell'utente, e può essere pensato come un processo strutturato in due fasi: recupero e classificazione”²⁸. Durante una ricerca di questo tipo YouTube identifica tutti i video coerenti con la richiesta dell'utente. La pertinenza dei risultati può dipendere da diversi fattori: la corrispondenza testuale tra il testo digitato dall'utente e i titoli o le descrizioni dei video individuati, oppure può esistere una coerenza tra altri elementi eterogenei, quali i commenti degli utenti, le parole utilizzate all'interno di determinati video o i contenuti veicolati da singole immagini. Rieder, Matamoros-Fernández e Coromina affermano che anche metriche indipendenti dalla domanda di ricerca abbiano potere decisivo nel determinare la “pertinenza” di un video rispetto a un altro: fanno riferimento al numero di visualizzazioni, “mi piace” ed il tempo trascorso dagli utenti sui singoli video²⁹.

26 Cfr. B. Rieder, A. Matamoros-Fernández, Ò. Coromina, *From ranking algorithms to “ranking cultures”: Investigating the modulation of visibility in YouTube search results*, in “Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies”, vol. 24, n. 1, 2018, pp. 50-68.

27 Ivi, p. 53.

28 *Ibidem*.

29 *Ibidem*.

È possibile individuare elementi di incertezza che circondano produzioni come il *full game movie*, generato in un contesto culturale fortemente incentrato sul remix discusso da Lessig. Ciò per due motivi in particolare: l'uso della piattaforma da parte dei creatori di contenuti e la sua struttura algoritmica. Infatti, il successo di YouTube la rende una vera e propria vetrina di visibilità e ciò può dare adito a un'ambigua relazione fra la cultura, l'immaginario videoludico e le dinamiche di desiderio legate a visualizzazioni e visibilità³⁰. L'artista britannico James Bridle descrive i video che si possono rintracciare su YouTube definendone la titolazione "un insieme di parole senza senso"³¹ o un'insalata di parole. Molti utenti decidono di aggregare nella titolazione dei video espressioni, parole e termini che potrebbero potenzialmente attrarre l'attenzione degli spettatori, o, molto più spesso, degli algoritmi di classificazione, ossia "il vero pubblico di queste descrizioni: non gli utenti, bensì gli algoritmi che decidono chi guarderà quali video"³². Per questo motivo, produzioni dotate di rilevanza creativa come il *full game movie* rischiano di essere sovrastate dalle logiche soggiacenti al contesto e alle tecnologie di riferimento. Sophie Bishop, citando Cathy O'Neil³³, afferma come gli algoritmi della piattaforma favoriscano la polarizzazione dei contenuti³⁴, affinandosi e "spesso causando effetti collaterali imprevisti, amplificando discriminazione e potenziando pregiudizi classificatori e di genere"³⁵. Se, da una parte, è possibile individuare specifici *modus operandi* nella presentazione dei contenuti, dall'altra è "proprio nell'indeterminatezza e nella portata che risiede la chiave dell'esistenza del sistema, oltre che delle sue implicazioni". Di fatto, la sua dimensione "ne rende difficile non solo la comprensione, ma la stessa concezione"³⁶.

30 Su questo tema, vedi S. Bishop, *Anxiety, panic and self-optimization: Inequalities and the YouTube algorithm*, in "Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies", vol. 24, n. 1, 2018, pp. 69-84; B. Rieder, A. Matamoros-Fernández, Ò. Coromina, *op. cit.*

31 J. Bridle, J., *Nuova era oscura*, NERO editions, Roma 2019, p. 246.

32 *Ibidem*.

33 C. O'Neil, *Armi di distruzione matematica. Come i big data aumentano la disuguaglianza e minacciano la democrazia*, Bompiani, Milano 2017.

34 S. Bishop, *op. cit.*, p. 70.

35 Ivi, p. 71.

36 J. Bridle, *op. cit.*, p. 75.

La strutturazione “a scatola nera”³⁷ di YouTube cela “ai creatori di contenuti, all’industria e ai ricercatori”³⁸ la funzionalità – quindi la comprensione – dell’ecosistema. Questo si estende anche ai risultati delle ricerche, filtrati e mescolati ininterrottamente. L’algoritmo della piattaforma è di fatto “regolarmente soggetto ad alterazioni, rendendo le ricerche irrilevanti nell’immediato”³⁹. Ciò è venuto alla luce durante la ricerca compiuta su YouTube. Ricercando “*full game movie*”, la lista di video trovati è sempre e comunque momentanea, non definitiva né *definita*: ad ogni aggiornamento della pagina – mantenendo gli stessi parametri e filtri – i risultati appaiono sempre diversi, anche se le differenze sono minime – spesso relative all’ordine con cui viene mostrata la classifica, con alcune posizioni invertite o assenti. Bishop dichiara che “l’algoritmo di YouTube favorisce i video che mantengono l’attenzione degli spettatori, portando a lunghe sessioni di visualizzazione che comprendono video consigliati dall’interfaccia della piattaforma o *playlist* generate automaticamente”⁴⁰.

Le attuali infrastrutture tecnologiche rendono accessibile a un pubblico di massa video creati da *fan* e da videogiocatori. In tale ecosistema, il *full game movie* si manifesta come una pratica *fandom* che merita di essere analizzata come originale prassi creativa. In questo contesto si realizza la convergenza tra il linguaggio e l’immaginario del videoludico con un’inedita modalità interpretativa legata ai suoi modi del narrare. Queste produzioni sono la conseguenza di un consumo di massa della *popular culture*, “creato e consumato all’interno di un contesto folcloristico che coinvolge la potenzialità della partecipazione degli utenti tra creatori e spettatori e la creatività collettiva in una community condivisa come YouTube”⁴¹.

37 S. Bishop, *op. cit.*, p. 71.

38 Ivi, p. 72.

39 Ivi, p. 74.

40 *Ibidem*.

41 T.M. Simonsen, *The Mashups of YouTube*, in “Nordicom Review”, vol. 34, n. 2, 2013, p. 50.

Community: UGC, cultura convergente, remix

Le studiose Dana Rotman, Jennifer Golbeck e Jennifer Preece sottolineano che

YouTube consente ai propri membri di comunicare fra loro in vari modi: dai commenti (visuali o testuali) ai comunicati personali; inoltre fornisce loro strumenti di *social-networking* come le amicizie pubbliche e le liste di iscritti al canale. Sebbene non sia considerata una community online, per via delle sue dimensioni e del suo principale ruolo come sito di *media-sharing*, YouTube può, di fatto, includere le caratteristiche di una community.⁴²

Gamer's Little Playground fa notare che “esiste senz'altro un forte senso di comunità tra gli spettatori di *full game movie*, ma non è possibile dire la stessa cosa circa le community di creatori di contenuti”⁴³. Ne consegue che, laddove una community di spettatori istituisce un dialogo tra i suoi (casuali) componenti, mediante la fruizione di una certa espressione creativa, i creatori di contenuti sembrano seguire una dinamica differente. Si possono individuare video che, pur condividendo un'impostazione stilistica simile, si distinguono per scelte formali peculiari. In particolare, nei *full game movie* è frequente la presenza di elementi idiosincratici, quali scene di dialogo, segmenti ambientati in spazi interni o passaggi fortemente integrati con le meccaniche di gioco. Vi sono casi in cui è possibile discernere quantità variabili di contenuti originali laddove, in altri casi, questi sono sottratti e [ri]condivisi da altri creatori. Che si tratti di esprimere una determinata forma espressiva, di soddisfare le proprie competenze amatoriali o condividere un'idea, è riscontrabile un continuo – e mutevole – processo di interscambio tra gli attori coinvolti. Come osservano Rotman, Golbeck e Preece, “le persone fanno reciproco affidamento e imparano le une dalle altre. La natura delle comunità [...] cambia nel tempo, per focalizzarsi sulla coe-

42 D. Rotman, J. Golbeck, J. Preece, *op. cit.*, p. 42.

43 Conversazione personale con l'autore.

sione sociale e sui valori comuni”⁴⁴. Ciò avviene di pari passo – e non necessariamente di comune accordo – con i miglioramenti tecnologici in divenire. Si rende dunque necessario “un cambio di paradigma nella definizione di community, la quale al giorno d’oggi include le relazioni interpersonali come componente cruciale della sua stessa creazione”⁴⁵.

Come osserva la studiosa Tisha Turk, i fruitori di YouTube “non sono necessariamente consumatori passivi di testi scritti e visivi e sono in grado di interpretare, negoziare e confrontarsi con i vari significati codificati in tali testi”⁴⁶. Maggiore è il coinvolgimento *con* una determinata forma espressiva, maggiore è la potenzialità che questa sia letta, interpretata e ricostruita in modi differenti⁴⁷. I *fan* “sono stati tra i primi spettatori a passare da una mera lettura attiva alla creazione autonoma di testi, che estendono o commentano gli originali e costruiscono community organizzate intorno a quelle creazioni”⁴⁸. Essi sono raccolti in specifici spazi di aggregazione online noti come *fandom*, ovvero

comunità di appassionati che condividono un interesse comune in un qualche fenomeno culturale, come autori, hobby, generi e mode [...] I *fan* sono tipicamente interessati anche ai più minuti dettagli dell’oggetto della loro passione comune; questo è l’aspetto che li differenzia più chiaramente da coloro che possiedono solo un interesse occasionale e superficiale. Una peculiarità dei *fan* è anche quella di creare spesso opere riferite all’oggetto della loro passione, per esempio racconti (*fan fiction*), disegni (*fan art*) e filmati.⁴⁹

Ecosistemi mediali come YouTube trasformano e contribuiscono a ridefinire – attraverso le elaborazioni del *fandom* – le

44 D. Rotman, J. Golbeck, J. Preece, *op. cit.*, p. 42.

45 *Ibidem*.

46 T. Turk, “Your own imagination”: *vidding and vidwatching as collaborative interpretation*, in “Film & Film Culture”, vol. 5, Morris Digital Well, University of Minnesota, Minneapolis 2010, p. 88.

47 H. Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo Education, Milano 2014.

48 *Ibidem*.

49 In M. Bittanti, “Glossario videoludico”, in *Schermi interattivi, il cinema nei videogiochi*, 5 aprile 2008. URL: <https://www.scherminterattivi.org/glossario.html>

modalità di tali produzioni creative. Il *full game movie* rimedia – nell’accezione di Jay David Bolter e Richard Grusin⁵⁰ – elementi del medium videoludico, incorporandoli in un contesto audiovisivo storicamente recente, erede della cinematografia: il video. Tipologie produttive di questo tipo sono definite dall’espressione *user-generated content* (UGC), che ne definisce anche la categoria; contenuti “generati da creatori ordinari che producono contenuti disponibili pubblicamente e non precedentemente distribuiti su altre piattaforme mediali”⁵¹. Questo rimando – che Thomas Mosebo Simonsen definisce, via Jean Burgess⁵², *creatività vernacolare* – indica “una poetica della *performance* e della conversazione quotidiana che passa attraverso la cultura alta e bassa. Nella produzione di tali artefatti culturali, il creatore di contenuti si affida a due pratiche definite da Manovich *selezione* e *composizione*”⁵³, operazioni chiave della “creatività postmoderna a base informatica”⁵⁴. I nuovi artefatti mediali non sono creati da zero ma composti attraverso la selezione di elementi pre-esistenti⁵⁵: nella cultura informatica, la creatività è stata sostituita dalla scelta di opzioni in un menu predefinito – *selezione* – e dall’unione ed elaborazione di oggetti differenti – *composizione*. La cultura informatica di cui parla Manovich è comparabile alla nozione di cultura convergente discussa da Jenkins:

una cultura dove la tecnologia veicola e modifica in modo attivo, circolare e continuo, i rapporti tra i diversi soggetti coinvolti nel panorama culturale odierno, ridefinendo e rendendo obsoleti alcuni

50 J.D. Bolter, R. Grusin, *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, 2ª ed., Angelo Guerini e Associati, Milano 2003.

51 T.M. Simonsen, *op. cit.*

52 J. Burgess, *Vernacular Creativity and New Media*, tesi di dottorato, Queensland University of Technology, 2007, pp. 30-31.

53 L. Manovich, *op. cit.*, p. 183.

54 T.M. Simonsen, *op. cit.*, p. 51.

55 Questi elementi possono derivare sia dalla pratica di professionisti sia dall’elaborazione individuale o collettiva relativa a contesti amatoriali.

assunti che nei decenni scorsi hanno accompagnato il mondo dei mass-media.⁵⁶

La diffusione di strumenti digitali sempre più accessibili ha modificato il rapporto tra le tecnologie di intrattenimento e il pubblico, consentendo a milioni di individui di trascendere la mera fruizione per trasformarsi in creatori di contenuti.

La convergenza è il risultato dell'espansione dei confini dei singoli contesti e delle dinamiche relative a specifiche forme creative e produttive⁵⁷; Jenkins la descrive come "l'esplosione di nuove forme di creatività nelle intersezioni di varie tecnologie dei media, industrie e consumatori"⁵⁸. Inoltre, "la convergenza dei media favorisce una nuova cultura popolare partecipativa fornendo alle persone comuni gli strumenti per archiviare, annotare, appropriarsi e ricircolare i contenuti"⁵⁹. Nel caso specifico di questa ricerca, parlare di filmati video-ludici significa, direttamente o indirettamente, parlare della più ampia cultura del remix e della post-produzione, cui oggi molti oggetti culturali sono riconducibili. Di fatto, il ricircolo di contenuti esposto da Jenkins altro non è che il concetto di remix teorizzato da Lessig applicato a un'intera cultura del consumo e definito da Fagerjord una "modalità creativa"⁶⁰. Come afferma Lessig, "i remix hanno luogo all'interno di una comunità di remixer", dove i "membri di questa comunità, in parte, creano gli uni per gli altri"⁶¹. È evidente come gli utenti di YouTube esperiscano individualmente una dualità spettatoriale e creativa.

56 M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi*, Edizioni Unicopli, Milano 2013, p. 59.

57 Cfr. A. Fagerjord, *After Convergence: YouTube and Remix Culture*, in J. Hunsinger, K. Lisbeth, M. Allen (a cura di), *International Handbook of Internet Research*, Springer Editions, 2009, pp. 1-21; M. Knobel, C. Lankshear, *op. cit.*.

58 H. Jenkins, *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, FrancoAngeli, Roma 2016, p. 93.

59 *Ibidem*.

60 A. Fagerjord, *op. cit.*, p. 13.

61 L. Lessig, *op. cit.*, p. 51.

I video danno forma “a ciò che accomuna i fan, dalle comprensioni condivise agli interessi reciproci e alle fantasie collettive”, ponendo l’attenzione “sugli elementi narrativi che la comunità desidera approfondire”⁶². In questo contesto, il *full game movie* non si pone solamente come risultato di un remix di pratiche vernacolari, bensì come artefatto ibrido *tout court*. Secondo Michael Knobel e Colin Lankshear, l’ibrido non è un mero attributo formale, ma congiunge aspetti relativi a processi creativi e contesti produttivi. “Il termine *ibridazione* evidenzia un aspetto importante del rapporto tra sviluppo culturale e pratiche di remix. Per esempio, l’ibridazione si verifica nel remix di tipologie di videogiochi con tecniche di montaggio video, allo scopo di creare narrazioni con suoni e immagini nell’accezione di un divertimento fai-da-te”⁶³. Il fenomeno di appropriazione creativa e *ri*-distribuzione “dal basso” all’interno del settore videoludico si sviluppa originariamente con la pratica nota come *machinima*, termine che indica la creazione di filmati in computer grafica grazie all’utilizzo di motori tridimensionali, propri del medium videoludico. Nel *machinima*, attività di carattere tecnico si legano a forme tipiche del *fandom* – come il remix –, dando luogo a complesse pratiche di natura convergente derivanti da differenti ambiti mediali.

Machinima: origini, natura e trasformative play

Il *machinima* si sviluppa come pratica amatoriale nella seconda metà degli anni Novanta grazie a gruppi di *fan* appartenenti alla sottocultura del videogioco⁶⁴. Come afferma Robert Jones, il *machinima* “non nasce come esperimento di un gruppo di cineasti in cerca di nuove e più economiche tecniche di animazione digitale” bensì come “strumento di attestazione dell’*expertise* tecnica di un gruppo ristretto di utenti”⁶⁵. Anche se questa pra-

62 T. Turk, *op. cit.*, p. 90.

63 M. Knobel, C. Lankshear, *op. cit.*, p. 25.

64 T. Harwood, *op. cit.*, p. 106.

65 R. Jones, “Il *machinima* e il mito della democratizzazione”, in M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *op. cit.*, p. 92.

tica emerge contesto della *demoscene*, come sottolineano Henry Lowood e Michael Nitsche⁶⁶, la possibilità di realizzare *film-in-game* si è manifestata dopo la distribuzione del videogioco *Quake*⁶⁷, sviluppato da id Software. Infatti, *Quake* è stato “il primo videogioco ‘saccheggiato’ dai creatori di machinima”⁶⁸, come osserva Ilaria Ravarino. Il primo esempio di questo uso peculiare del medium è *Diary of a Camper*⁶⁹, in cui gli autori usano il motore dello sparatutto in soggettiva per “registrare una loro *performance* videoludica”⁷⁰ all’interno di un *deathmatch*⁷¹. I singoli avatar sono coreografati dai rispettivi giocatori e i dialoghi si manifestano tramite la schermata di *chat*, fungendo sia da sottotitoli sia da una sorta di libretto di scena. *Diary of a Camper* è a tutti gli effetti il primo machinima di stampo vernacolare della storia ed esplicita un desiderio creativo legato agli usi narrativi delle strutture videoludiche. La fruizione dei machinima realizzati con *Quake* era possibile solo se gli utenti disponevano a loro volta di una copia del videogioco. Qualche anno più tardi, nel gennaio del 2000, viene fondato il *network* di intrattenimento online Machinima Inc., il cui sito machinima.com ha promosso il machinima in quanto pratica vernacolare. Ciononostante, il pubblico rimane circoscritto principalmente ad appassionati e videogiocatori, poiché il legame con il testo videoludico originale rimane esplicito e predominante. Il sito ospita *film-in-game*⁷² di varia tipologia in cui ricorrono storie che estendono la narrazione originale del videogioco e trasformano il testo originale in *altro*. È il caso pa-

66 H. Lowood, M. Nitsche (a cura di), *The Machinima Reader*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2011, p. 14.

67 id Software, *Quake*, GT Interactive, 1996.

68 I. Ravarino, *Cineware. Cenni storici sulle origini del machinima*, in M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *op. cit.*, p. 21.

69 United Ranger Films, *Diary of a Camper*; demo file, colore, suono, 1’ 21”, 26 ottobre 1996.

70 I. Ravarino, *op. cit.*, p. 17.

71 Una modalità di gioco in cui è enfatizzata la competizione contro avversari umani o controllati dal software, attraverso l’uso di armi di vario tipo.

72 Progressivamente l’attenzione del sito si sposta sulle produzioni del *fan-dom* videoludico. Di fatto era possibile rintracciare machinima e forme prototipali di *Let’s play*, *walkthrough* e altro.

radigmatico di *Red vs Blue*:⁷³ una *web series* di genere comico basata sulla saga di *Halo*⁷⁴ – lo soprattutto a tema fantascientifico di Microsoft – divenuta un fenomeno culturale a tutti gli effetti, trascendendo così il contesto videoludico. Ad oggi, in ecologie mediali come YouTube, “il machinima si sta affermando come un affidabile pratica *fandom*, in molti casi con un livello tecnico professionale”⁷⁵ – come osserva la studiosa americana Mizuko “Mimi” Ito – che “amplia notevolmente le possibilità partecipative dei *fan*”⁷⁶, per dirla con Valerio Sillari.

La natura del machinima presenta aspetti fortemente collaborativi e partecipativi, caratteristiche prescrittive e, nel contempo, sovversive. Pertanto, come afferma Tracy Harwood, la sua forma è contraddistinta sia dal recupero di formati mediali sia da “un’evoluzione inaspettata e creativa della prassi ludica”⁷⁷. Linguaggi derivati da differenti media – tra cui cinema, animazione e videogiochi – sono inclusi, riformulati e riorganizzati nella “forma espressiva ibrida e convergente”⁷⁸ del machinima.

I diversi apparati mediali operano nel machinima come attività performative e creative. Le espressioni linguistiche, stilistiche e formali di cui si appropria non devono tuttavia essere confinate agli usi normativi e alle specificità tecnologiche che le caratterizzano. La natura/cultura convergente del machinima non rappresenta tanto una semplice somma di parti distinte, quanto un amalgama delle varie componenti. In altre parole, non basta accostare le pratiche e le estetiche del game design a quelle del cinema, dell’animazione o dell’illustrazione, né si può considerare il videoludico come l’unico elemento strutturale imprescindibile del machinima. Come afferma Nitsche, considerarlo “un mero derivato della pratica ludica

73 *Red vs Blue Complete Series*, in “Rooster Teeth Animation”, YouTube, Playlist, 7 marzo 2015.

74 Bungie Studios/343 Industries, *Halo*, serie, Microsoft Game Studios, 2001-2021.

75 M. Ito, *Il machinima nell’ecologia dei fanvid*, in M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *op. cit.*, p. 87.

76 V. Sillari, *Una pratica controversa. Il machinima tra appropriazione e copyright*, in M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *op. cit.*, p. 63.

77 T. Harwood, “Per un manifesto del machinima”, in M. Bittanti, H. Lowood, (a cura di), *op. cit.*, p. 105.

78 *Ibidem*.

rappresenta un errore concettuale che ignora sviluppi significativi quali l'emergere di strumenti dedicati che non prevedono alcuna funzionalità videoludica⁷⁹. Non solo strumenti, ma forme e contesti originali e inediti scaturiscono in tal modo dalla collusione di pratiche mediali e interazioni tecnologiche. Lo stesso Nitsche riprende una precedente suddivisione delle pratiche performative in tre livelli stilata da Jon Mckenzie⁸⁰, ovvero: “la natura performativa del machinima può essere realizzata attraverso un motore di gioco (*livello tecnologico*), così come nella sessione ludica registrata da un utente o da un pupazzo virtuale (*livello culturale*) e può persino includere il pubblico come co-produttore dell'esperienza (*livello organizzativo*)”⁸¹. Considerati gli obiettivi della ricerca, è necessario confrontare le forme audiovisive convergenti del machinima e del *full game movie* per cogliere la specificità di queste pratiche. Poiché, come scrive Federico Giordano, “qualsiasi confronto intermediale presuppone una discussione sui criteri considerati”⁸² faremo riferimento ai tre livelli enunciati sopra, utili per differenziare il machinima dal *full game movie*. Per quanto concerne il *livello tecnologico*, laddove il machinima concretizza una natura performativa mediante l'uso di un motore grafico videoludico, il *full game movie* privilegia una natura di tipo spettatoriale. Come afferma Gamer's Little Playground:

I machinima rappresentano, a mio avviso, la forma più creativa [tra le produzioni *fandom* legate ai videogiochi]. Si tratta di contenuti completamente originali: utilizzare un videogioco come strumento per raccontare una storia propria è, per me, un'operazione straordinaria. Questi video possiedono un valore aggiunto, in quanto offrono qualcosa di radicalmente diverso rispetto alla semplice registrazione del gameplay. Un *game movie*, per esempio, può es-

79 M. Nitsche, *Ripensare il potenziale del machinima tra dinamiche performative e procedurali*, in M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *op. cit.*, p. 53.

80 *Ibidem*.

81 *Ibidem*.

82 F. Giordano, *L'insieme cinema-videogame, fra tecnica e linguaggio: una possibile identità*, in M. Gerosa (a cura di), *Cinema e tecnologia. La rivoluzione digitale: dagli attori alla nuova stagione del 3D*, Le Mani-Micro-art's Edizioni, Recco 2014, p. 53.

sere prodotto da dieci persone diverse e il risultato sarà pressoché identico: a parte alcune variazioni minori, la struttura e le sequenze principali rimarranno le stesse.⁸³

Nel *livello culturale*, le due forme audiovisive mostrano differenze inerenti alla *performance*, qui intesa come *dinamica ludica*. Di fatto, mentre nel machinima il creatore utilizza e mette in scena situazioni sfruttando tutte le componenti ludiche, nel *full game movie* la *performance* ludica è assente oppure ridotta ai minimi termini; ciò, inoltre, dipende da quanti elementi si rivelano necessari per la costruzione di una narrazione filologica. Benché differentemente, entrambe le forme impiegano gli elementi ludici e le caratteristiche narrative delle opere su cui agiscono, usufruendo dell'apporto – e del supporto – dei *simulacri* contenuti in esse. Mentre nel machinima “gli avatar dei giocatori svolgono il ruolo che un attore sarebbe chiamato ad interpretare in un film [...] instaurando dialoghi con gli altri giocatori/attori sulla base di un canovaccio precedentemente costituito”⁸⁴ – come osserva Ravarino – nel *full game movie* quest'ultimo rappresenta la base sopra cui l'interpretazione autoriale si adatta. Infatti, richiede di seguire la sequenza cronologica di una narrazione preesistente. Al contrario, il machinima non è – necessariamente – soggetto all'apologia di una narrazione. Da una parte abbiamo un ruolo combinatorio (*full game movie*) e dall'altra un ruolo ricombinatorio (machinima) – o meglio, ricombinante⁸⁵. Infine, nel *livello organizzativo* entrambe le pratiche includono il pubblico in quanto co-produttore, seguendo modi e stili differenti. Da un lato Nitsche⁸⁶ ci ricorda come la pratica e le forme del machinima implementino (più e meno) contributi derivanti da una relazione variabile con l'utenza, oltre che dal singolo lavoro del machinimatore; questo rapporto varia dipendentemente dal machinima in questione. Si identifica dunque come creazione originale, che impiega forme quali il remix per la costruzione di un contesto nuovo ed unico. In tal senso, una pratica contrapposta – ma non oppositiva – è espletata dal

83 Conversazione personale con l'autore.

84 I. Ravarino, *op. cit.*, p. 16.

85 M. Bittanti, *op. cit.*, p. 10.

86 M. Nitsche, “Ripensare il potenziale del machinima tra dinamiche performative e procedurali”, in M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *op. cit.*, pp. 51-58.

full game movie, che si limita a riproporre le componenti narrative di un videogioco, cercando di non scardinare la struttura consequenziale degli eventi proposti al fruitore.

Non è possibile avviare una discussione su ciò che concerne il *solo* filmato, il *solo* giocato o una commistione di entrambe le forme senza considerare i concetti di *play* e *transformative play*⁸⁷. Johan Huizinga definisce il *play* una “funzione degli esseri viventi, che tuttavia non è soggetta a una definizione esatta né logicamente, né biologicamente, né esteticamente”⁸⁸. Eric Zimmerman⁸⁹ descrive invece il *play* come “la libertà di movimento all’interno di una struttura definita più rigidamente. Il *play* esiste sia *a causa di*, sia *nonostante* le strutture più rigorose di un sistema”⁹⁰. Il *transformative play* si struttura secondo Katie Salen e Zimmerman⁹¹ come “un caso particolare di *play* che si verifica quando il suo libero movimento altera la rigida struttura all’interno della quale esso stesso prende forma”. Sono ascrivibili al *transformative play* forme – e pratiche – espressive quali *demo*, *modding*, *speedrunning* e il *machinima* stesso. Il “particolare caso di *play*” menzionato si verifica nel momento stesso in cui l’istanza creativa del *machinima* prende forma – in qualsiasi modo questa sia enunciata. Come afferma Henry Lowood “per comprendere il *machinima* è necessario vederlo come una modifica strutturale del gioco”⁹². In tal senso, non solo la struttura stessa del *machinima* è connessa alle dinamiche implicite del *transformative play*, ma quest’ultimo è altresì un dispositivo che riformula lo statuto del creativo videoludico. Si concretizzano esperienze innovative che vanno “al di là del divertimento (o della

87 Termine che ben sottolinea la natura ibrida del *machinima* e *full game movie*.

88 Cit. in M. Flanagan, *Critical Play: Radical Game Design*. MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2009, p. 5.

89 Cit. in J. Back, M.E. Segura, A. Waern, *Designing for Transformative Play*, in “ACM Transactions on Computer-Human Interaction”, vol. 24, n. 3, art. 18, 2017, p. 8.

90 *Ibidem*. Enfasi aggiunta.

91 Cit. in O. Sotamaa, *On modder labour, commodification of play, and mod competitions*, in “First Monday”, vol. 12, n. 9, 2007, p. 386.

92 *Ibidem*.

frustrazione) del *gameplay*⁹³ ingenerando contenuti ascrivibili al reame del cinematografico e dando vita a un'attività di "documentazione creativa della *performance* ludica"⁹⁴.

In questi contesti di manipolazione e rielaborazione entra in gioco la summenzionata pratica del *modding*, realizzata da soggetti definiti *modder* che generano artefatti digitali definiti *mod*, ovvero modifiche, l'insieme delle "trasformazioni fatte dai giocatori così come all'aggiunta di elementi inediti a giochi preesistenti"⁹⁵. Più specificamente, il *modding* è una "forma di meta-gioco"⁹⁶ che presenta varie configurazioni⁹⁷. Inoltre:

A livello più semplice, il *modding* consiste in semplici alterazioni cosmetiche che possono essere effettuate in tempi relativamente ridotti. Ben più complessa è la cosiddetta "conversione totale", che opera una revisione completa di un videogioco commerciale. Una simile impresa necessita di considerevoli sforzi e competenze di programmazione fuori dal comune.⁹⁸

Come sottolinea Renyi Hong, anche in questo caso abbiamo a che fare con una *rielaborazione* non solo formale ed estetica, ma altresì strutturale e linguistica. Le alterazioni videoludiche rese possibili dal *modding* costituiscono una parte rilevante delle produzioni paratestuali realizzate dai *fan*. Le motivazioni che spingono un utente/consumatore a modificare un videogioco sono molteplici. Sarah-Kristin Thiel ne discute tre, ovvero: "(1) migliorare l'esperienza di gioco e il divertimento (per esempio

93 W. Scacchi, *Computer game mods, modders, modding, and the mod scene*, in "First Monday", vol. 15, n. 5, 2010, p. 4.

94 *Ibidem*.

95 O. Sotamaa, *The Movies. Giocatori produttivi, mercificazione e gioco trasformativo*, in M. Bittanti (a cura di), *Schermi interattivi, il cinema nei videogiochi*, Meltemi, Roma 2008, p. 2.

96 W. Scacchi, *op. cit.*, p. 3.

97 "Si riscontrano almeno cinque tipi di *mod*: personalizzazione dell'interfaccia utente; conversioni del gioco; machinima e *mod* artistiche; personalizzazione; e *hacking* delle console di gioco", in W. Scacchi, *op. cit.*, pp. 3-4.

98 R. Hong, *Le modifiche, il prosumerismo e le pratiche di lavoro neoliberiste*, in M. Bittanti (a cura di), *Game Over: Critica della ragione videoludica* Mimesis Edizioni, Milano 2020, p. 424.

identificarsi con il contenuto ludico includendo elementi nostalgici), (2) affinare abilità e imparare nuove tecniche (come la modellazione e il *texturing*), (3) rendere piacevole l'attività, per esempio divertirsi con la programmazione"⁹⁹. Da parte sua, Hector Postigo¹⁰⁰ suggerisce tre principali motivazioni alla base del *modding* su PC. La modifica della struttura di gioco mirata alla creazione di *machinima* può anche essere legata a contenuti ed elementi di carattere cinematografico. Di fatto, in numerosi videogiochi¹⁰¹ sono implementati strumenti, software e *tool* dedicati alla registrazione audiovisiva o fotografica della *performance* ludica. All'interno di questi strumenti, il giocatore/regista può impiegare in modo creativo elementi propri del linguaggio cinematografico, catturando (immortalando) l'esperienza *video-ludica*. Come spiega Ravarino¹⁰², la mancanza di una fedele riproduzione degli strumenti del linguaggio cinematografico "è tuttavia compensata dall'estrema libertà della telecamera virtuale, in grado di compiere movimenti ed evoluzioni impossibili in un set cinematografico"¹⁰³. Pertanto, ciò evidenzia un aspetto cruciale: la specificità di un linguaggio mediale non è – e non dovrebbe essere – direttamente legata alle sue applicazioni istituzionalizzate. Gabriel Menotti convalida la tesi di James Newman per cui "la prassi videoludica è inseparabile dalle modalità di consumo che essa assume"¹⁰⁴. Infatti, un videogioco non è riducibile alle sue "meccaniche e strutture formali", ma dipende anche da "cosa gli

99 S-K. Thiel, *Creativity through Communities: The Case of Game Modders*, in "Woodstock 2018: ACM Symposium on Neural Gaze Detection", Woodstock, New York, 2019, p. 3.

100 Cit. in O. Sotamaa, *The Movies. Giocatori produttivi, mercificazione e gioco trasformativo*, in M. Bittanti (a cura di), *Schermi interattivi, il cinema nei videogiochi*, Meltemi, Roma 2008, p. 5.

101 Un esempio è *Doom* di id Software, introdotto nel 1993, primo gioco ad includere un editor/*toolkit* per la modifica e lo sviluppo dei livelli, progettato appositamente per facilitare la creazione di contenuti da parte dei giocatori. Cfr. R. Hong, *op. cit.*; O. Sotamaa, *On modder labour, commodification of play, and mod competitions*, in "First Monday", vol. 12, n. 9, 2007, p. 2.

102 I. Ravarino, *op. cit.*, p. 20.

103 *Ibidem*.

104 G. Menotti, *I videorec come gameplay: la registrazione dei playthrough e il coinvolgimento nei videogiochi*, in M. Bittanti, E. Gandolfi (a cura

accade, (da) cosa è possibile fare mentre si gioca – (da) ciò che lo realizza, lo trasforma, lo usa e l’abusa”¹⁰⁵.

In linea con quanto affermato sopra, possiamo affermare che il machinima utilizza il *modding* come pratica performativa per creare un filmato ex novo, mentre il *full game movie* non ricorre a queste forme di *transformative play*. Piuttosto, si presenta come un contenuto paratestuale prodotto dai *fan*, in cui l’unica riconfigurazione ludica consiste nel montaggio cinematografico delle *cutscene* e degli elementi che sviluppano la narrazione.

Cutscene: tra cinematografia e gameplay

La creazione di un *full game movie* prevede l’applicazione combinata del linguaggio cinematografico e di un’attività esperienziale derivata da uno spazio virtuale ludico. Specificatamente si fa riferimento al montaggio, in quanto pratica determinante la creazione di un *full game movie*. Come già visto, quest’ultimo ripropone le componenti narrative del videogioco, raccontandolo alla stregua di un lungometraggio cinematografico. Ai fini di questa creazione, è necessaria l’implementazione del montaggio cinematografico – tra, con e attraverso – i segmenti narrativi (*cutscene*) e interattivi (*gameplay*) estratti dal videogioco. Fondamentalmente, i videogiochi si rifanno a quella che Manovich¹⁰⁶ definisce “estetica della continuità” poiché, cinematograficamente parlando, “sono delle riprese ininterrotte, senza cesure”¹⁰⁷. E prosegue affermando che “se i vecchi media si affidavano al montaggio, i nuovi media propongono un’estetica della continuità ottenuta tramite la sovrapposizione di forme di-

di), *Giochi Video. Performance, spettacolo, streaming*, Mimesis, Milano 2018, p. 106.

105 *Ibidem*.

106 L. Manovich, *op. cit.*, p. 184.

107 Secondo Manovich, la cultura del computer introduce con un cambio di paradigma rispetto al montaggio tradizionale: “la composizione in generale si può considerare l’antitesi dell’estetica del montaggio” (p. 186).

gitali”¹⁰⁸. L’implementazione del linguaggio cinematografico nel videogioco non è da ascrivere unicamente alla dimensione del montaggio audiovisivo – inteso sia come collante della narrazione sia come strumento per la creazione di *full game movie*. È utile precisare che oltre al montaggio ludico è possibile parlare anche di cinematografia ludica. Nella sua accezione classica, la cinematografia, secondo Paolo Burrelli ha l’obiettivo di “guidare la prospettiva dello spettatore influenzandone la percezione degli eventi rappresentati”¹⁰⁹. Nel medium videoludico, tuttavia, “la telecamera controllata dal giocatore è l’opposto ontologico della telecamera cinematografica: non racconta un mondo immaginario, bensì estende l’apparato audiovisivo del giocatore in uno spazio sintetico generato in tempo reale”¹¹⁰. Riccardo Fassone, Federico Giordano e Ivan Girina usano l’esempio di *Grand Theft Auto V*¹¹¹ per illustrare l’appropriazione ludica del linguaggio cinematografico, affermando che il gioco “si presenta fortemente cinematografico, non solo per via della sua narrazione, dei suoi tropi di genere e della sua iconografia, ma altresì perché stimola nel giocatore una parziale comprensione di tecniche di inquadratura e montaggio”¹¹². Di fatto, il giocatore può cambiare e alternare i punti di vista della telecamera virtuale durante il *gameplay*, personalizzando la narrazione, inquadrando azioni e circoscrivendo situazioni rilevanti. L’esperienza percettiva definita dal rapporto-dualità giocatore/spettatore e cinepresa virtuale pone l’accento su una distinzione formale tra la cinematografia classica e quella ludica; nel videogioco, la telecamera deve *essere*

108 Oltre alle forme, è fondamentale considerare l’importanza della tipologia espressiva e l’impiego di specifici linguaggi mediali ed espressivi. L. Manovich, *op. cit.*, p. 184.

109 P. Burrelli, *Game Cinematography: from Camera Control to Player Emotions*, in G.N. Yannakakis, K. Karpouzis (a cura di), *Emotion in Games-Theory and Praxis*, Springer International Publishing, Cham, Svizzera 2016, p. 1.

110 R. Klevjer, *Cut-scenes*, in M.J.P. Wolf, B. Perron (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York 2014, p. 305.

111 Rockstar North, *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games, 2013.

112 R. Fassone, F. Giordano, I. Girina, *Re-framing video games in the light of cinema*, in “G/A/M/E. The Italian Journal of Game Studies”, vol. 1, n. 4, 2015, p. 7.

a conoscenza della posizione del giocatore e venire a conoscenza dei suoi spostamenti nel tempo, creando con esso un rapporto unico e non esperibile in un film. Come afferma Bob Rehak, “l’interfaccia dell’apparato di gioco – realizza ciò che l’apparato cinematografico non può conseguire: un senso di presenza vera e propria e un nuovo ruolo partecipativo per lo spettatore”¹¹³. È dunque possibile individuare un processo di un adattamento delle infrastrutture economico-produttive nonché estetiche dell’industria cinematografica all’interno delle produzioni videoludiche? Un esempio indicativo che risponde a tale dinamica è il videogioco *The Order 1886*¹¹⁴, un *action adventure* in terza persona. Infatti, Gamer’s Little Playground afferma: “esistono alcuni videogiochi, come *The Order 1886* che sono estremamente cinematografici e presentano una narrazione interessante, ma sono completamente trascurabili per quanto concerne il *gameplay*. Secondo me non si tratta di veri e propri videogiochi, ma film mitizzati”¹¹⁵. Ru Weerasuriya, amministratore delegato e direttore creativo di Ready at Dawn, riferendosi alla produzione di *The Order 1886* afferma:

Per noi non significava solamente creare un buon *gameplay*, ma sentivamo il bisogno di strutturare una nuova esperienza. Ciò che abbiamo fatto con questo gioco lo definiamo filmico... Abbiamo utilizzato tecniche molto simili a quelle utilizzate nel cinema... per produrre il videogioco.¹¹⁶

Secondo il giornalista Hardy Rob, se l’industria videoludica continuerà a mantenere questo tipo di orientamento, l’impiego di maestranze cinematografiche diverrà sempre di più la norma, dando adito all’istituzione di nuovi standard tecnici, estetici e

113 B. Rehak, *Playing at Being. Psychoanalysis and the Avatar*, in M.J.P. Wolf, B. Perron (a cura di), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, New York 2003, p. 121.

114 Ready at Dawn, *The Order 1886*, Sony Computer Entertainment, 2015.

115 Conversazione personale con l’autore.

116 C. Protin, *The Hollywood cinematographer has a new job path: video games*, in “TIME”, 20 giugno 2014.

stilistici¹¹⁷. Uno di questi è il *crane shot*, utilizzato ed adattato alla spazialità e alla scrittura videoludiche. Secondo Bordwell è “utilizzato come abbellimento casuale” che “ravviva la sequenza di montaggio ed evidenzia i momenti espositivi”; inoltre, “può apparire in qualsiasi punto di qualsiasi scena”¹¹⁸. A livello cinematografico esistono casi in cui il *crane shot* è l’unico, o uno dei pochi, movimenti presenti nel film. Ne è un esempio *1917* (2019) di Sam Mendes, che ne fa un uso massiccio e deistituzionalizza l’egemonia del montaggio. Di fatto, il lungometraggio si presenta come un piano sequenza¹¹⁹ in cui il tempo della narrazione coincide col tempo della storia. Questo tipo di approccio narrativo è implementato in molti videogiochi e in particolar modo nelle *cutscene*, dove la cinepresa virtuale, posizionata alle spalle del giocatore o in coincidenza al suo punto di vista, si distacca, esternalizzando¹²⁰ il racconto di un nuovo contesto, introducendo dinamiche di *gameplay* e amplificando la narrazione. Burrelli afferma che “si può riscontrare un rapporto inverso tra libertà del giocatore e qualità filmica”¹²¹. Questa affermazione dipende dal contesto videoludico considerato e dai singoli casi presi in esame. Laddove nel caso di *The Order 1886* tale affermazione trova validazione, altre produzioni come *Death Stranding* non presentano tale proporzionalità inversa¹²².

117 R. Hardy, *Do cinematographers have a future in the videogame industry?*, in “Nofilmschool”, 3 luglio 2014.

118 D. Bordwell, *op. cit.*, p. 135.

119 La struttura del film si articola in due lunghi piani sequenza, separati da un unico stacco di montaggio che introduce, a metà racconto, uno slittamento temporale tra due segmenti narrativi.

120 Si veda, per esempio, *God of War*, che verrà analizzato più nel dettaglio nel paragrafo seguente. Nel gioco, le sequenze di *gameplay* si fondono con le *cutscene* attraverso l’uso di *crane shots* e movimenti di macchina continui, caratterizzati dall’assenza di stacchi di montaggio. Cfr. Sony Interactive Entertainment Santa Monica Studios, *God of War*, Sony Interactive Entertainment, 2018.

121 P. Burrelli, *op. cit.*, p. 11.

122 La dimensione cinematografica di *Death Stranding* si articola su più livelli: oltre a una componente visiva sofisticata e all’uso di inquadrature dinamiche, il gioco include nel cast attori e registi di primo piano – tra cui Norman Reedus, Mads Mikkelsen e Guillermo del Toro – digitalmente trasposti nei ruoli dei personaggi.

Innanzitutto, per poter strutturare un discorso in merito a convergenze – e divergenze – tra le componenti legate specificamente agli usi cinematografici e videoludici (in merito al discorso sviluppato), è necessario chiarire in cosa consiste la *cutscene* e soffermarsi sul suo significato. Sorgono due domande fondamentali – che fungono da premessa: la *cutscene* riguarda ontologicamente il *filmato* oppure il *giocato*? Si rivolge specificamente all'*informativo* oppure al *performativo*? Ovviamente, tali domande non escludono una collaborazione (*collusione*?) tra i temi summenzionati. Una prima utile indicazione viene da Rune Klevjer, secondo cui nei videogiochi d'azione la narrativa ha una funzione pragmatica e serve come “scusa plausibile per la costruzione di un *gameplay* interessante”. Definisce la *cutscene* “uno strumento efficiente per veicolare la storia del gioco”¹²³. Se per Anayte Delahay¹²⁴ le *cutscene* costituiscono, almeno in parte, una sequenza narrativa non interattiva all'interno del gioco, Klevjer adotta una prospettiva radicalmente diversa: “essenzialmente, guardiamo alle *cut-scenes (sic)* come a un pezzo di cinema piuttosto che a un segmento non-giocabile”¹²⁵. In tal senso, si pone come un *oggetto* di discorso sia ambiguo sia critico; se da un lato possiamo rifarci al paradigma cinematografico per indicare la *cutscene* come una ripresa *prescritta* e montata, dall'altro possiamo osservarla come una differente configurazione del *gameplay* – dell'atto ludico. Gamer's Little Playground definisce la funzione delle *cutscene* in questi termini: “tengono legata la narrazione di un gioco. Mostrano quelle parti della storia che non possono essere mostrate durante il *gameplay* e sono fondamentali per l'immersione nel

123 R. Klevjer, *In defense of cutscenes*, in F. Mäyrä, (a cura di), “CGDC Conference on Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference”, Tampere University Press, Tampere, Finland 2002, p. 194.

124 A. Delahay, *The point of clicking. Roles of cutscenes in Adventure Games*, tesi di laurea, Tampere University of Applied Sciences, Tampere, Finlandia 2013, p. 10.

125 R. Klevjer, *Cut-scenes*, in M.J.P. Wolf, B. Perron (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York 2014, p. 304.

mondo di gioco”¹²⁶. Le *cutscene* esplicano molteplici funzioni atte a supportare e veicolare i significati narrativi e le manifestazioni che scaturiscono dallo spazio progettato del gioco. Delhay cita Salen e Zimmerman che “delineano le seguenti funzioni elementari delle *cutscene*: Strumento di Sorveglianza o di Pianificazione (per il giocatore), Preludio al *gameplay*, Configurazione di un contesto, Scelta e Conseguenze (collegate alle azioni del giocatore), Svolgimento performativo e Ricompensa per il giocatore”¹²⁷. Di fatto, “le *cut-scenes* potrebbero avere anche una funzione più specifica nel *gameplay*”¹²⁸, articolando un legame più specifico con il *giocato* anziché esclusivamente con il *visto*. Benché svolgano funzioni diverse a seconda della posizione che viene loro assegnata nel testo, il loro *funzionamento* non è ascrivibile a quello di vettori illustrativi, quanto di “sistemi informativi”. Inducono il giocatore “ad acquisire dati essenziali al progresso ludico”¹²⁹ stemperando il loro scopo di mero dispositivo di rappresentazione. Filologicamente parlando il primo videogioco che ha implementato le *cutscene* è *Pac-Man*¹³⁰. Nel classico *arcade* di Namco, esse si presentano come “brevi intermezzi non giocabili” il cui scopo è interrompere l’azione per mostrare una *mise en scène* di situazioni in cui Pac-Man insegue i fantasmini e viceversa¹³¹. Si distinguono tre principali tipologie di *cutscene*: possono essere realizzate in tempo reale tramite il motore grafico del gioco, pre-rende-

126 Conversazione personale con l’autore. Kurt Squire definisce la *cutscene* come una tecnica utile alla creazione di un contesto. Si veda D. Riha, *Cutscenes in Computer Games as an Information System*, in A. Marcus (a cura di), *DUXU*, Springer International Publishing, Switzerland 2014, p. 662.

127 A. Delhay, *op. cit.*, p. 21.

128 R. Klevjer, *Cut-scenes*, in M.J.P. Wolf, B. Perron (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York 2014, p. 302.

129 D. Riha, *op. cit.*

130 Namco, *Pac-Man*, Namco, 1980.

131 R. Klevjer, *Cut-scenes*, in M.J.P. Wolf, B. Perron (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York 2014, p. 302.

rizzate oppure elaborate avvalendosi di *Full Motion Video*¹³². Generalmente, la maggior parte dei videogiochi *mainstream* presenta le prime due tipologie di *cutscene*. Tuttavia, Klevjer scrive che, seguendo una logica ricorrente dell'industria videoludica, "la maggior parte delle *cut-scenes* sono generate utilizzando il motore di gioco [...] poiché la maggior parte degli sviluppatori preferisce una continuità visiva tra le parti di *gameplay* e i filmati"¹³³. Si tratta anche di una facilitazione produttiva poiché risultano molto più convenienti a livello tecnico ed economico rispetto ai filmati pre-renderizzati. La terza tipologia di *cutscene* è relegata – nella maggior parte dei videogiochi – allo statuto di appendice, rintracciabile negli artefatti collezionabili all'interno dello spazio ludico. Tuttavia, ad oggi l'impiego di *full motion video* nelle produzioni videoludiche è meno preponderante¹³⁴. *Quantum Break*¹³⁵ rappresenta un caso paradigmatico, combinando *cutscene* generate in tempo reale tramite il motore grafico del gioco con sequenze in *full motion video*. Propone un approccio sperimentale alla narrazione videoludica, configurandosi come un ibrido tra videogioco e serie televisiva, quest'ultima ricavata dal montaggio dei filmati in live action presenti nel gioco. In modo diametralmente opposto, esistono giochi in cui la continuità visiva tra *gameplay* e *cutscene* – generate in questo caso in tempo reale – coadiuva la composizione di un'unica (e costante) narrazione sotto forma di piano sequenza. Due esempi significativi sono *God of War* e *Hellblade: Senua's Sacrifice*¹³⁶, pubblicati rispettivamente nel 2018 e 2017. Una scelta del genere può ricadere su diversi si-

132 Tecnica narrativa che impiega *file* video preregistrati (precedentemente elaborati) per mostrare azioni o eventi, senza dunque ricorrere alla grafica computerizzata.

133 R. Klevjer, *Cut-scenes*, in M.J.P. Wolf, B. Perron (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York 2014, p. 303.

134 Diversamente dalle produzioni videoludiche dei decenni precedenti, dove poteva avvalersi dello status di novità o di fantasmagoria tecnica. Cfr. *Dragon's Lair*, Cinematronics, 1983 e *Resident Evil*, Capcom, 1997.

135 Remedy, *Quantum Break*, Microsoft Studios, 2016.

136 Ninja Theory, *Hellblade: Senua's Sacrifice*, Ninja Theory, 2017.

gnificati; come afferma Tameem Antoniades, Direttore creativo di Ninja Theory, circa l'uso del piano sequenza:

Abbiamo pensato che avremmo potuto utilizzare questa tecnica a nostro vantaggio mostrando la scena con una ripresa continua senza tagli. Ciò fornisce allo spettatore la sensazione di essere una sorta di presenza che osserva le peripezie Senua.¹³⁷

Analogamente, in *God of War* il piano sequenza virtuale aiuta ad empatizzare con i due protagonisti, irrompendo nell'intimità del loro viaggio. Titoli che si servono di tecniche cinematografiche simili dimostrano che la riduzione dell'attività del giocatore non si traduce (necessariamente) in una diminuzione della sua produttività esperienziale¹³⁸. L'impiego della *cutscene* come preludio alla ripresa del *gameplay*, può assumere forme differenti stabilite dalla continuità visiva vista sopra. Nel caso di *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*¹³⁹ la continuità visiva è evidente solo nel passaggio da *cutscene* a *gameplay*, mai viceversa (sono presenti piuttosto tagli di montaggio o stratagemmi in funzione del collegamento).

In ultima analisi, è necessario soffermarsi su di un'ulteriore forma rinvenibile in quei titoli dove la separazione tra spazio ludico e spazio filmico risulta ambigua o viene elusa – sovente per motivi non previsti dagli sviluppatori. È il caso di *The Forest*¹⁴⁰, un *survival horror* in prima persona che presenta una modalità cooperativa in grado di ospitare fino a cinquanta utenti¹⁴¹. Le *cutscene* in tempo reale del gioco sono esperibili solo dall'utente che ospita la partita, il quale vedrà la propria visuale ancora ingombra della presenza degli altri giocatori. Gli altri utenti – che dovrebbero assistere passivamente alle sequenze non interattive – possono tuttavia interagire con l'*host*, disturbando l'esposizio-

137 Vedi: <https://youtu.be/FACTByOjqyQ?t=155>

138 R. Klevjer, *op. cit.*

139 Konami Digital Entertainment, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, Konami, 2015.

140 Endnight Games, *The Forest*, Endnight Games, 2018.

141 Il numero indicato si riferisce alla versione per personal computer, mentre su console il numero massimo di utenti simultanei è quattro.

ne scenica (dunque la percezione della storia), ma senza impattare in alcun modo sulla sceneggiatura (*script*) soggiacente alla narrazione. Secondo Delahay, “le azioni compiute [sia dai giocatori sia da personaggi non giocanti] durante una *cutscene* non hanno un impatto tangibile sulla narrazione”¹⁴². Ciò nondimeno, in *The Forest* è possibile esperire *cutscene* drammatiche in cui sono presenti altri trenta utenti che deridono l’*host* della partita, importunandolo con arti di cadaveri, torce o enormi tronchi di legno.

Delahay aggiunge che una *cutscene* non consente l’interazione oppure lo fa solo in minima parte¹⁴³. Ciò tuttavia varia in base al singolo videogioco e al genere considerati. Il discorso non può che rimanere parziale se si tengono in considerazione i limiti posti da alcuni generi videoludici nel rapporto tra interattività e narrazione – non solo nell’attività ludica vera e propria ma altresì nella loro stessa nomenclatura. Di fatto, esistono giochi in cui l’input interattivo è limitato alla *performance* attiva e non incide in alcun modo sulla narrazione. In altri, il vettore primario consiste nel come l’interazione condiziona le scelte narrative e la costruzione della storia. Cercheremo di spiegare la questione utilizzando due titoli differenti come esempi. Il primo è *Heavy Rain*¹⁴⁴, un’avventura grafica¹⁴⁵, il secondo è *Bayonetta*¹⁴⁶, appartenente al genere action *hack-and-slash*¹⁴⁷. In *Heavy Rain*, il giocatore veste i panni di quattro personaggi, all’interno di una narrazione a tinte *noir*. L’interazione si concentra su scelte di dialogo che influiscono – positivamente o negativamente – sulla narrazione, determinandone la costruzione e il suo epilogo. Ogni giocatore, dunque, configura il gioco come un’esperienza personalizzata in base alle scelte compiute. *Bayonetta*, da questa prospettiva, è diametralmente op-

142 A. Delahay, *op. cit.*, p. 9.

143 *Ibidem*.

144 Quantic Dream, *Heavy Rain*, Sony Computer Entertainment, 2010.

145 Il gioco ha una nomenclatura ambigua per via del tentativo di condensare generi diversi (*action game*, *interactive drama*) in una singola forma.

146 PlatinumGames, *Bayonetta*, Sega, 2009.

147 Genere videoludico incentrato sul combattimento, con un’enfasi sull’uso di armi da fuoco, armi bianche e tecniche corpo a corpo. È generalmente caratterizzato da una prospettiva in terza persona, che consente al giocatore di controllare il personaggio visibile nello spazio di gioco.

posto: il giocatore segue la narrazione senza modificarla in modo significativo, la *performance* è focalizzata sull'eliminazione di nemici e l'attraversamento di aree invariabili ad ogni sessione. Qui le *cutscene* veicolano la narrazione, laddove in *Heavy Rain* sia le azioni del giocatore sia le *cutscene* concorrono a strutturare l'edificio narrativo. Manovich afferma che "per coinvolgere il soggetto nell'illusione, sono necessarie "oscillazioni periodiche tra l'illusione e la sua sospensione" oppure "tra l'immersione dello spettatore nell'illusione e il suo coinvolgimento diretto"¹⁴⁸. L'*illusione* di cui parla Manovich è ascrivibile alla *totalità* dell'esperienza ludica, laddove invece la *sospensione* è definita da tutti quei dispositivi tecnico-narrativi che concorrono a strutturare il ritmo, l'interpretazione e la spettatorialità legati all'esperienza ludica. L'esempio di *Heavy Rain* – e di prodotti che presentano una struttura simile – si pone come deviazione significativa rispetto al modello tradizionale, fondando la propria specificità sull'integrazione fluida tra narrazione e interazione, concepite e vissute come dimensioni inseparabili. Un elemento comune in entrambi i giochi citati a mo' di esempio è l'uso di un meccanismo interattivo-narrativo noto come *Quick Time Event*, un dispositivo che avvia una relazione diretta tra *gameplay* e *cutscene*. A questo proposito, Klevjer scrive che

gli sforzi per rendere le sequenze cinematografiche giocabili o "interattive" in vari modi sono stati una costante nell'arco degli ultimi dieci anni. Grazie alla popolarità di giochi d'azione e avventura, in numerosi titoli è emersa la presenza dei cosiddetti "*quick time events*" durante i quali il giocatore deve premere rapidamente determinati pulsanti a schermo, per far sì che la scena si svolga in un certo modo.¹⁴⁹

Nel caso in cui la reazione del giocatore non sia sufficientemente pronta o la pressione di pulsanti risulti errata (in sequenza o singolarmente) il fallimento del *Quick Time Event* può portare a risultati differenti a seconda del gioco. Nel caso dei due esem-

148 L. Manovich, *op. cit.*, pp. 263-264.

149 R. Klevjer, *Cut-scenes*, in M.J.P. Wolf, B. Perron (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York 2014, p. 305.

pi menzionati sopra, in *Bayonetta* ciò porta al *game over* o al fallimento di una particolare azione, spesso con la necessità di ripetere da capo una sequenza; in *Heavy Rain* il fallimento ha invece un impatto sullo scorrere della narrazione, rappresentato come una scelta del giocatore e che ha conseguenze sull'epilogo del gioco. Laddove linguaggi come il montaggio cinematografico "obbligarono il pubblico a colmare mentalmente il vuoto tra immagini scollegate"¹⁵⁰, linguaggi come *cutsценe* e *Quick Time Event*, legati ai processi di interazione, stimolano gli utenti ad elaborare connessioni performative, visuali ed interpretative fra la sospensione intesa da Manovich e la costruzione del testo ludico. Seguendo l'approccio e le finalità del *Quick Time Event*, "i giochi possono essere, anche simultaneamente, partecipativi e spettatoriali"¹⁵¹. Dispositivi come questi complicano ulteriormente – da una prospettiva critico-analitica – la definizione delle differenze e dei confini potenzialmente presenti negli *usi* cinematografici e ludici del medium. I *full game movie* possono essere considerati un uso cinematografico del mezzo videoludico che, come afferma Gamer's Little Playground, "offrono una differente prospettiva sui videogiochi. Aiutano a vederli non solo come esperienze interattive, ma anche cinematografiche"¹⁵². Inoltre, affidandosi al montaggio cinematografico implementato come forma di remix, il *full game movie* gioca con la narrazione ludica, scomponendo e ricomponendo significati, con lo scopo di *ri-raccontare* una storia.

Studio di caso: Death Stranding Full Game Movie

Le considerazioni espresse precedentemente circa il linguaggio cinematografico e videoludico, nonché la *cutsценe*, le sue funzioni e il suo rapporto con il *gameplay* sono circoscritte e analizzate nel *full game movie* di *Death Stranding* preso in esame. La decisione di analizzare questo contenuto, pubblicato dal canale Gamer's

150 L. Manovich, *op. cit.*, p. 81.

151 B. Rehak, *op. cit.*, p. 119.

152 Conversazione personale con l'autore.

Little Playground, deriva dal fatto che *Death Stranding* ha uno stile fortemente cinematografico che assimila ed è assimilato dal linguaggio del videogioco. Il gioco assume la forma poliedrica di un *action-adventure open world* ambientato negli Stati Uniti d'America, sopravvissuti a un cataclisma noto come Death Stranding. Il giocatore veste i panni di Sam Porter Bridges, un corriere che ha il compito di connettere le città rimaste attraverso una particolare rete infrastrutturale, in modo da ripristinare i legami tra i sopravvissuti sparsi per il territorio americano. Dalla prospettiva del *gameplay*, l'obiettivo del gioco è quello di effettuare delle consegne (variabili per numero di oggetti trasportati, difficoltà del percorso e tempo a disposizione) da un luogo all'altro. La narrativa (e non solo) progettata, implementata e stimolata da Hideo Kojima (il direttore artistico del gioco), è strutturata attraverso molteplici livelli che prevedono differenti dimensioni interpretative, realtà ludico-performative e strati di lettura concernenti il ruolo e il significato dell'essere umano. Theresa Jean Tanenbaum e Karen Tanenbaum, rifacendosi al termine utilizzato da Janet Murray, trattano il concetto di *narrazione caleidoscopica* "in cui molte potenziali azioni e conseguenze sono presentate simultaneamente e sostengono la necessità di creare convenzioni per dare senso alle narrazioni in spazi così frammentari"¹⁵³. Il termine utilizzato da Murray è qui ascrivito alla struttura narrativa di *Death Stranding* la cui vocazione fantasmagorica rimane immutata sia nell'esperienza ludica che in quella audiovisiva – relativa al *full game movie* del gioco. Ciò significa che la percezione della struttura mutevole e molteplice dell'opera rimane tale laddove ci si rivolga al gioco e alla sua interpretazione (*full game movie*). Bisogna tuttavia considerare conto di un *ma* che riguarda il *discorso ludico*: la *performance* ludica – assente nel *full game movie* – guida l'immersione del giocatore e ciò si traduce in una maggiore percezione del *vissuto* di Sam¹⁵⁴.

153 T.J. Tanenbaum, K. Tanenbaum, *Empathy and Identity in Digital Games: Towards a New Theory of Transformative Play*, in "Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG 2015)", giugno 2015, p. 2.

154 L'enfasi sul *vissuto* è dovuta ad alcuni fattori propri della narrazione e del rapporto tra *avatar* e giocatore. Nel primo caso si fa riferimento al

La scelta è ricaduta sul suddetto titolo per motivazioni riguardanti i suoi aspetti cinematografici, videoludici e la ridefinizione del rapporto di questi ultimi in forma di *full game movie*. Come menzionato sopra, *Death Stranding* si compone di un vero e proprio cast di attori e registi di successo. Il protagonista, Sam, è interpretato da Norman Reedus e tra i personaggi che fanno da corollario alla storia spiccano Léa Seydoux, Guillermo Del Toro e Mads Mikkelsen; inoltre, il gioco presenta elementi di derivazione cinematografica di cui si è parlato nei capitoli precedenti¹⁵⁵. Si considerano anche gli aspetti relativi alla composizione musicale che accompagna le immagini del gioco per tutta la sua durata, su cui è necessario soffermarsi brevemente. *Death Stranding* presenta sia una colonna sonora – composta da Ludvig Forcell – sia una moltitudine di canzoni preesistenti create da artisti differenti e innestate nell’esperienza di gioco – Low Roar, CHVRCHES, SILENT POETS. Riferendosi all’uso del suono nel cinematografico, Michel Chion afferma che non è riscontrabile “una totalità unitaria che sarebbe formata dai suoni del film”¹⁵⁶. Film e videogiochi fanno un uso simile della composizione musicale: *Death Stranding* è un’eccezione. I brani musicali del gioco non sono *composti per* il gioco, ma costituiscono forme di citazione meta-musicale che concorrono a potenziare e amplificare la struttura meta-discorsiva impostata da Kojima. In *Death Stranding*, tuttavia, le canzoni mantengono la loro identificabilità anche se sconnessi dall’ecosistema – e dall’interfaccia¹⁵⁷ – del gioco. Se, da un lato, le composizioni non sopravvivono *solo* se legate all’e-

fatto che Sam è un “riemerso” – condizione grazie alla quale è in grado di tornare alla vita dopo la morte. Il secondo caso concerne la relazione tra il vissuto digitale dell’avatar e quello *reale* del giocatore, per cui è possibile affermare che – limitatamente alla fruizione esperienziale del gioco – l’utente viva una vita *ulteriore*. Quando gioca, l’utente è *anche* (un) altro.

155 D. Bordwell, *The Way Hollywood Tells it: Story and Style in Modern Movies*, University of California Press, Berkeley, California 2006; L. Manovich, *op. cit.*; R. Fassone, F. Giordano, I. Girina, *op. cit.*; P. Burrelli, *op. cit.*

156 M. Chion, *L’audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, 5ª ed., Lindau, Torino 2017, p. 51.

157 Abbiamo descritto la *cutscene* in relazione sia allo spazio sia al tempo: la sua attivazione avviene nello spazio quando il giocatore raggiunge un punto specifico dell’ambiente di gioco, e nel tempo nel momento in cui ciò accade durante la partita.

sistenza del gioco (per esempio: l'acquisto di un CD audio con le musiche di *God of War*) dall'altro, se scomposti dal gioco, i vari brani mantengono una propria identificabilità, riconducibile *ex ante* all'artista musicale. Ritroviamo la medesima dinamica in *Grand Theft Auto V*; qui, oltre alla colonna sonora, esiste una produzione musicale variegata, riproducibile dal giocatore attraverso la radio – diegetica – di gioco e riproposta in momenti salienti della narrazione.

La seconda motivazione riguarda il rapporto tra i linguaggi cinematografico e videoludico esperiti. Essendo un *open world*, sono identificabili due tipi di libertà: una performativa ed una interpretativa. Laddove la prima concerne il *saper* e il *poter* fare offerti al giocatore, la seconda riguarda il *come* e il *perché* esso esperisce un particolare evento o situazione. Effettivamente, ciò contraddice quanto dichiarato da Burrelli: “si può riscontrare un rapporto inverso tra libertà del giocatore e qualità filmica”¹⁵⁸. *Death Stranding* è un videogioco potentemente cinematografico e ciò traspare nella strutturazione del *gameplay* – poiché l'utente viene immerso in un mondo ampio e complesso da esplorare, mantenendo un'ottica cinematografica (*cast*, *plot*, linguaggio tecnico, ecc.). Dunque, la qualità filmica non mina la libertà concessa al giocatore in termini di *gameplay* e comprensione del testo.

L'ultima motivazione riguardante la scelta dello studio di caso è conseguita a una valutazione circa la presenza di *full game movie* su *Death Stranding* su YouTube. Il video selezionato proviene dal canale Gamer's Little Playground, il principale “esponente” di questa forma audiovisiva nella piattaforma. Il suo *full game movie* di *Death Stranding*¹⁵⁹ corrisponde al primo risultato di ricerca, sia per numero di visualizzazioni che per pertinenza. All'interno della *playlist* in cui è pubblicato è possibile leggere: “Guardate la storia dei vostri giochi preferiti come un'unica esperienza cinematografica, ricostruita attraverso dialoghi rilevanti, *gameplay* indispensabile

158 P. Burrelli, *op. cit.*, p. 11.

159 *DEATH STRANDING All cutscenes (Game Movie) 1080p HD*, in Gamer's Little Playground, YouTube, 11 novembre 2019.

e tutte le *cutscene*”¹⁶⁰. Abbiamo analizzato e comparato *full game movie* di *Death Stranding* di alcuni creatori di contenuti per sondarne differenze particolari e globali. Ci siamo concentrati sulle differenze in termini di durata dei video e successivamente compiuto un’analisi approfondita, individuando un’ulteriore differenziazione in termini di contenuti. Una prima menzione riguarda le descrizioni – nonché la presenza o meno – di *playlist* dedicate ai *full game movie* all’interno dei canali.¹⁶¹ Laddove Gamer’s Little Playground specifica le motivazioni legate alla produzione e alla struttura di quest’ultima, gli altri canali sembrano soprassedere. Inoltre, la durata dei video differisce a seconda di quanta parte di *gameplay* vi è stata inclusa. Ogni canale (ogni utente) ha *selezionato* cosa inserire, scegliendo se favorire o meno le scene di dialogo e le *cutscene* pre-renderizzate. Ognuno dei quattro video comparati presenta una differente nomenclatura, atta ad informare lo spettatore circa il contenuto ricavato dal videogioco: i video di Gamer’s Little Playground e GamersPrey presentano titolazioni che ripercorrono la generica definizione di *full game movie*, mentre KVZoneHD specifica attraverso il titolo la presenza di tutti i dialoghi tra personaggi presenti nel gioco. Nel suo video include parti di *gameplay* incomplete e il montaggio mostra allo spettatore il percorso compiuto dal protagonista dal *luogo* di una *cutscene* all’altro¹⁶². Il caso di *Quatic Cloud* è degno di nota: si tratta del filmato più breve (con circa cinque ore di durata, mentre il più lungo ne dura quasi tredici) e

160 In originale: “Check out your favorite game stories edited down to relevant dialogue, essential gameplay and all cutscenes to create one fluid cinematic experience!”.

161 Di seguito, gli altri video presi in esame e i rispettivi canali: *Death Stranding – Game Movie All cutscenes [4K]*, in “GamersPrey”, YouTube, 9 novembre 2019; *DEATH STRANDING: THE 4K MOVIE – All cutscenes & In-Game Dialogue – PS4 PRO [4K UHD]*, in “KVZoneHD”, YouTube, 7 dicembre 2019; *Quatic Cloud | DEATH STRANDING Movie 2020 | Gabriel’s Illustration*, in “Quatic Cloud”, YouTube, 26 febbraio 2020.

162 Abbiamo descritto la *cutscene* anche in termini spaziali, non solo temporali: la sua attivazione si verifica nello spazio quando il giocatore raggiunge un determinato punto – o luogo – e nel tempo nel momento in cui il giocatore raggiunge tale luogo durante il suo *giocato*.

si presenta come una commistione di forme, tecniche ed usi. L'utente ha montato tutte le *cutscene* – non sono presenti scene di *gameplay* né dialoghi – come un unico lungometraggio, aggiungendovi contenuti realizzati *ad hoc* – scenari composti in CGI e giustapposti alle immagini di gioco, modifiche delle sonorità e utilizzo di una palette cromatica differente dall'originale. Nel raffrontare i video abbiamo distinto il *giocato narrativo* di *Death Stranding* secondo le seguenti categorie: *cutscene*, scene di dialogo, *game over* e *loading screen*, titoli di coda. Di seguito affrontiamo un'analisi approfondita di queste categorie facendo riferimento al principale video preso in esame – *DEATH STRANDING All cutscenes (Game Movie) 1080p HD* di Gamer's Little Playground.

Cutscene

È utile recuperare la suddivisione di Salen e Zimmerman menzionata sopra in merito alle funzioni elementari della *cutscene*. È necessario precisare che alcuni tra gli esempi considerati rientrano in molteplici categorie. Lo “Strumento di Sorveglianza o di Pianificazione” è una funzione in cui la *cutscene* può configurarsi come fondamento e catalizzatore per la costruzione e la trasmissione di informazioni ed elementi utili – o necessari – al giocatore per progredire nell'esperienza. La *cutscene* in cui sono comunicate a Sam le dinamiche circa i tentativi di riconnessione della società americana (da 72' 10") stabilisce simultaneamente un contesto narrativo¹⁶³ e una prossima funzione ludica, fornendo informazioni visuali utili o cruciali¹⁶⁴. Ciò ha diretta connessione con la “Configurazione di un contesto”, la quale generalmente circoscrive narrativamente l'evolversi di situazioni ed eventi. Nel “Preludio al *gameplay*”, il *gameplay* è innescato da azioni sistemiche del protagonista o inquadrature topiche. Un esempio del primo

163 D. Řiha, *op. cit.*

164 R. Klevjer, *Cut-scenes*, in M.J.P. Wolf, B. Perron (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York 2014, p. 305.

caso è riscontrabile alla conclusione della *cutscene* in cui Sam incontra per la prima volta Fragile, doppiata da Léa Seydoux. L'inizio della *cutscene* vede Sam rimuovere l'attrezzatura e lo zaino per riposarsi in un'insenatura rocciosa, dove incontra Fragile. Terminato il dialogo tra i due, Sam si rimette lo zaino in spalla preannunciando la prosecuzione dell'avventura. Questa azione avvia il *gameplay*, poiché lo zaino è un'appendice significativa del personaggio di Sam e del suo viaggio. Il secondo caso è evidenziabile in ogni momento in cui Sam abbandona il proprio rifugio e dove, dopo brevi *cutscene-flashback*, si susseguono tre inquadrature paradigmatiche – una *plongée* zenitale, un mezzo busto e una *contre-plongée* (da 181' 45"). Lo "Svolgimento performativo" indica le *cutscene* in cui è lasciata al giocatore una capacità di interazione ridotta, spesso suggerita da comandi a schermo; ciò si traduce, nella maggior parte dei casi, nella possibilità di muovere approssimativamente la visuale di gioco, ancorata alla scena ma non direttamente al personaggio (si veda la sequenza da 20'). Rehak opera una distinzione tra una "presenza assente" e una "presenza presente": la prima indica "Il ruolo dello spettatore cinematografico in quanto osservatore implicito di eventi narrativi"¹⁶⁵ e la seconda l'atto di mediazione (corporeo e digitale¹⁶⁶) da parte dell'avatar. Infine, definiamo "Ricompensa per il giocatore" e "Scelta e Conseguenze" come funzioni generali (ma non generiche) della *cutscene*. Nel primo caso essa opera come *ricompensa iconografica* per il giocatore, corrispondendo a momenti in cui il software videoludico esegue salvataggi automatici dei progressi di gioco e sospende l'interazione concitata antecedente. Un esempio paradigmatico sono le sezioni successive a una *boss fight*, dove il giocatore necessita – e a cui viene concesso – sia un momento di pausa dal ritmo performativo esperito sia una comprensione relativa alle conseguenze delle sue azioni e alla prosecuzione del percorso

165 B. Rehak, *op. cit.*, p. 121.

166 "Il riconoscimento necessario al *gameplay* è come il 'Sì, è ciò che vedo' di una valida congiunzione cinematografica, ma va oltre: 'Sì, è ciò che faccio'". Cfr. B. Rehak, *op. cit.*, p. 121.

narrativo (da 337' 40"). Quest'ultima dinamica si identifica con la funzione "Scelta e Conseguenze", collegata e mediata dalle scelte performative e narrative intraprese dal giocatore.

Scene di dialogo

Si è scelto di non ascrivere questa categoria a quella della *cut-scene* poiché il caso preso in esame presenta gradi di ambiguità. Al termine di ogni consegna il giocatore si *interfaccia* con il destinatario in una forma narrativo-interattiva, una marca stilistica tipica delle produzioni videoludiche di Kojima¹⁶⁷. Attraverso un'inquadratura a mezzo busto su Sam e a figura intera sul suo interlocutore digitale – mostrato in forma di ologramma – il giocatore assiste a un dialogo (o meglio, a un monologo, poiché Sam resta in silenzio) mantenendo la libertà di guardarsi intorno, come suggerito dai comandi a schermo¹⁶⁸. Si tratta di un concetto simile a quello dello "Svolgimento performativo" visto sopra, ma in cui si assiste sempre alla medesima messa in scena (intesa come scenografia interattiva ricorsiva). Sebbene le scene di dialogo svolgano diverse funzioni proprie delle *cutscene*, non riteniamo che possano essere assimilate a queste in senso stretto. Un aspetto che le accomuna è l'uso dei movimenti di macchina, gestiti alternativamente dal software o dal giocatore. I comandi a schermo e la loro attivazione rientrano in ciò che Bordwell definisce l'interconnessione di due movimenti di macchina, una tecnica utilizzata per "sottolineare un momento di realizzazione o creare una tensione continua"¹⁶⁹. Questo approccio è particolarmente efficace perché consente alla telecamera di muoversi lentamente attorno a un attore o a una coppia, enfatizzando la drammaticità della scena. In relazione a quest'ultima caratteristica, la *performance capture* e l'animazione facciale nel videoludico [di] mostrano come la recitazione digitale possa essere equiparabile a

167 Utilizzato estensivamente dal *game designer* giapponese nella serie *Metal Gear Solid* (1998-2015).

168 Vengono mostrati il comando "Muovi telecamera" (azionabile con il movimento della levetta analogica destra) e "Zoom avanti" (con la pressione del tasto R3). Si fa qui riferimento alla versione PlayStation 4 del gioco.

169 D. Bordwell, *op. cit.*, p. 137.

quella fisica dei lungometraggi cinematografici¹⁷⁰. In tal senso, la *digital performance* si situa discorsivamente tra le dimensioni della recitazione e della *performance* simulacrale. In *Death Stranding* gli attori coinvolti sono presentati nei titoli di testa con lo stile ricorsivo delle opere cinematografiche. I ruoli sono *interpretati*, ciò significa che la *performance* dell'attore che ha dato corpo e voce al simulacro è canalizzata e catturata attraverso dispositivi destinati alla ricostruzione (rifigurazione) dei movimenti in un surrogato digitale. Precedentemente, *L.A. Noire*¹⁷¹ – realizzato interamente con la tecnica della *facial motion capture* – è stato il primo videogioco incluso nella Selezione Ufficiale del Tribeca Film Festival del 2011. In questo modo non solo è stato ufficialmente riconosciuto a livello internazionale all'interno della comunità cinematografica, ma ha altresì contribuito a rendere tale pratica uno standard produttivo all'interno dell'industria videoludica.

Game over e loading screen

Come affermato in precedenza, Sam è un “riemerso”: ciò significa che a livello narrativo-semanticamente può tornare in vita quando muore e a livello ludico-performativo si traduce nell'esperienza di ciò che è chiamato Abisso. L'Abisso è un *luogo* del gioco che il giocatore può esplorare assumendo la prospettiva di una cinepresa virtuale separata dal corpo dell'avatar – il quale diventa come un oggetto da ritrovare e a cui ricongiungersi (31' 35"). È possibile definirlo “una specie di purgatorio cristiano in cui sono condotte le anime dei defunti dopo la loro dipartita”¹⁷². L'Abisso svolge il ruolo di segmento di *gameplay innestato* appositamente per generare una transizione tra *cutscene* – quelle in cui si vede Sam sprofondarvi e riemergervi. Quando Sam sperimenta uno stato di morte (*per il simulacro*) che si traduce in fallimento (*per il giocatore*) non si è condotti a una tradi-

170 R. Klevjer, *Cut-scenes*, in M.J.P. Wolf, B. Perron (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York 2014, p. 303.

171 Team Bondi, *L.A. Noire*, Rockstar Games, 2011.

172 Definizione tradotta da “The Seam”, *Death Stranding Wiki*, consultata il 24/06/2020.

zionale schermata di *game over* né a una rilocalizzazione nel punto in cui si era “morti”; bensì, attraverso un dispositivo narrativo-funzionale si è ricondotti all’avventura principale mediante una serie di *cutscene* legate da una sezione di *gameplay*. L’Abisso ha un duplice ruolo: nel primo caso – la prima volta che si sperimenta – funge da testo informativo o tutoriale, propedeutico allo svolgimento narrativo e istruttivo del giocatore; nel secondo caso la sua presenza è da ascrivere a un testo di tipo esperienziale/consequenziale, inserito come componente di transizione in seguito a uno stato di fallimento/morte. Quanto scritto si delinea come un’estensione e amplificazione del concetto di *loading screen* a un livello tecnico e informativo. L’Abisso si colloca in un *limbo ludico* e in un territorio di confine del linguaggio del videogioco. Esso rappresenta una maturazione della “tecnica di transizione” rappresentata dalla tradizionale schermata di caricamento che, in seguito alla morte dell’avatar o al fallimento di un dato compito, connette il successivo riposizionamento – o rinascita – del personaggio in gioco. Delahay afferma che, nonostante lo scopo narrativo della *cutscene*, “questa regola esclude varie animazioni ed eventi come schermate di caricamento – potrebbero essere sequenze interne al gioco, ma si limitano a rilasciare informazioni e non raccontano una storia”¹⁷³. Tuttavia, l’affermazione non tiene conto delle (potenziali) evoluzioni dei singoli linguaggi. Pur non raccontando una vera e propria storia, in molti videogiochi *mainstream*, i *loading screen* sono integrati nelle *cutscene*, per cui non è più possibile parlare di schermate di caricamento statiche (o minimamente dinamiche), ma di transizioni mascherate – o *background loading* –, processo che permette al software videoludico di elaborare le varie componenti del gioco durante la riproduzione di una *cutscene* (143’ 10”).

Titoli di coda

Death Stranding presenta una peculiarità singolare circa la rappresentazione e strutturazione dei titoli di coda. Questi si situano in due frangenti: a seguito del finale del gioco e dopo

173 A. Delahay, *op. cit.*, p. 10.

il suo epilogo. Ci focalizziamo sull'analisi del primo di questi. Qui, i titoli di coda appaiono a schermo dopo una *cutscene* determinante. Il protagonista-giocatore si ritrova a vagare da solo su di una spiaggia e l'unica azione consentita è il muoversi – camminando o correndo – in tale area circoscritta. Nel contempo, appaiono a schermo i nomi degli attori e del team di sviluppo. Questo segmento di *gameplay* e i testi di accompagnamento sono interrotti quattro volte da scene di dialogo – con l'apparizione di un ulteriore personaggio – che forniscono informazioni aggiuntive circa la conclusione degli sviluppi narrativi. Al termine di queste, il giocatore è nuovamente solo sulla spiaggia ed è introdotto il brano “*I’ll Keep Coming*” di Low Roar. Dopo qualche istante compaiono i titoli di coda a scorrimento sul lato destro dello schermo e permangono per tutta la durata della canzone. La conclusione del brano innesca una breve *cutscene* che porta a un cartello a sfondo nero con sovrainpresso il titolo del gioco e un suggerimento di comando a schermo, che recita: “Ricollegati con i vivi”¹⁷⁴; è così introdotta la *cutscene* conclusiva di *Death Stranding*. La sezione dei titoli di coda appena descritta è presente parzialmente all'interno del *full game movie* preso in esame (da 606’ 30”). Qui, infatti, sono mostrate solo le scene di dialogo che interrompono il *gameplay*. In nessun altro dei video esaminati è mostrato tale segmento nella sua interezza e vengono compiuti dei tagli di montaggio a seconda della volontà dei creatori di contenuti. Questa sezione di *Death Stranding* fa uso di numerose convenzioni del film. Nixon e Bizzocchi citano Deleuze che in *Cinema I* parla di *movimento-immagine*, dove lo scorrere del tempo è empirico e composto da momenti sequenziali, e di *tempo-immagine*, che descrive “scene con intervalli che provocano alternative indecidibili e aprono il “virtuale” allo spettatore – il reame del possibile”¹⁷⁵. Questa tipologia di immagini non segue il corso tradizionale della rappresentazione visiva e si situa in ciò che Deleuze chiama il piano dell'immanenza,

174 In originale: “*Reconnects with the Living*”.

175 M. Nixon, J. Bizzocchi, *Press X for Meaning: Interaction Leads to Identification in Heavy Rain*, in “Proceedings of DiGRA 2013”, Atlanta, Georgia 2013, p. 4.

dove “molte possibilità differenti sorgono”¹⁷⁶. Ciò, nella scena dei titoli di coda di *Death Stranding* è riscontrabile su tre livelli di lettura: nella *prova* performativa e interpretativa lasciata al giocatore; nell’ambiguità narrativa generata dalle svolte della trama; nella *tecnica* progettuale di avvicinamento tra le dimensioni *cutscene* e *gameplay* – in quanto forme strutturali e fondative del testo ludico. Movimento-immagine e tempo-immagine diventano vettori di una catalizzazione discorsiva che struttura il narrativo *nel* campo del performativo e il performativo *nella* testualità del narrativo. Essendo i titoli di coda una componente rilevante del discorso videoludico – e cinematografico – è interessante osservare come Kojima abbia scelto di far esperire *in un certo modo* un elemento normalmente trascurato dal giocatore e utilizzato ricorsivamente come mera appendice cinematografica innestata nel videoludico: spesso è possibile saltare i titoli di coda. Nei videogiochi i titoli di coda sono impiegati in forma canonica secondo la standardizzazione filmica: con l’approccio di *Death Stranding*, Kojima *gioca* – sperimentando – con convenzioni cristallizzate. Nonostante ciò, nei *full game movie* analizzati l’assenza della sezione esaminata poc’anzi non fa che sottolineare come, a livello narrativo, i titoli di coda siano percepiti come qualcosa di trascurabile, da relegare al termine di una storia.

Considerazioni finali

Death Stranding è un prodotto che collega e interseca i linguaggi del videoludico e del cinematografico. Come attesta lo studio di caso, il giocatore/spettatore esperisce e sperimenta questa commistione linguistico-produttiva in diversi modi e sotto differenti modalità. Una tra queste si traduce in un atto manipolativo del processo narrativo-ludico orientato alla creazione di *full game movie*. Ogni *player prosumer* seleziona le parti del testo da rielaborare come componenti di una nuova forma espressiva, favorendo o meno la presenza – e dunque

176 *Ibidem*.

rilevanza – di *cutsценe*, scene di dialogo e sezioni di *gameplay*. Il risultato è un *giocato narrativo* in cui la *performance* è velata, coperta, mascherata. Nel *full game movie*, le parti di *gameplay* necessarie alla costruzione dell'opera non sono necessariamente esposte o messe totalmente in primo piano, bensì configurate come un mezzo necessario alla strutturazione di un *altro* mezzo (performativo, narrativo, ludico). I *full game movie* sono prodotti da consumatori videoludici per altri consumatori videoludici. In quanto *player prosumer* il creatore di *full game movie* è in primis il giocatore di un dato testo e immediatamente dopo il produttore di un nuovo e specifico contenuto. Si posiziona simultaneamente come spettatore e *fan*, cineasta e critico. Di fatto, egli esplica l'atto partecipativo, il dialogo verso il pubblico e il proprio interesse agendo da *fan* e spettatore; nel contempo, la costruzione di un *full game movie* comporta sia un atto registico-compositivo sia un'interpretazione e una critica – attraverso la scelta dei criteri compositivi – del medesimo testo. In merito allo studio di caso consideriamo i commenti di vari utenti che lo hanno visualizzato. Questi esplicitano le loro opinioni, giudizi e percezioni su tale forma produttiva facendola coincidere con l'atto spettatoriale suggerito e stimolato da piattaforme che distribuiscono film e serie in *streaming* e *on demand* come Netflix e Hulu. I commenti degli utenti EightHandedMaya e flightjam concordano nell'affermare che il canale Gamer's Little Playground rappresenta una nuova tipologia di piattaforma dedicata allo *streaming* audiovisivo. Il primo afferma "non mento dicendo che questo canale è diventato il mio nuovo Netflix" e il secondo "Bene, finalmente ce l'ho fatta. Ho guardato tutto il video a pezzi come fosse una serie originale Netflix. Davvero un bello spettacolo!" È comune la percezione del *full game movie* come una serie episodica. Tra i commenti sono esemplari due ulteriori contributi. *Anhiksi* afferma che "Questa è letteralmente una stagione completa di una serie TV", mentre *AnotherOne* commenta:

Grazie per questo video. Ero molto intrigato sin dal primo *trailer* dall'universo del gioco e dai suoi personaggi, ma sapevo che non

avrei avuto il coraggio di affrontare il *gameplay*, specialmente dopo averti visto faticare in così tante sezioni. Questo video mi ha permesso di divertirmi e comprendere la storia come se fosse una serie TV, forse quello che sarebbe dovuto essere anziché essere prodotto come videogioco.¹⁷⁷

Come afferma anche il fondatore del canale Gamer's Little Playground:

Esiste una forte community di spettatori che si relaziona al nostro canale come si interfaccerebbe a Netflix. Possono anche non visualizzare i video lo stesso giorno della loro pubblicazione, poiché hanno una lunga durata, ma nel tempo i video raccolgono un sacco di visualizzazioni e dunque vi è senza dubbio una community partecipe intorno alla fruizione di *game movies*.¹⁷⁸

A seguito dello studio di caso, ciò che emerge è l'esistenza di una forma che si appropria del linguaggio videoludico, converge *in* e *con* quello cinematografico, indirizzata a utenti, *fan* e consumatori della cultura partecipativa. Ciò che abbiamo inizialmente definito *full game movie* può essere inteso come una forma ibrida, a cavallo tra la manipolazione degli elementi ludici – siano essi narrativi o interattivi – e un atto di produzione creativa assimilabile alla pratica del machinima.

Performance e spettatorialità videoludiche: il cutscenema

Le considerazioni sulla natura del *full game movie* sollevano interrogativi sul suo rapporto, tanto implicito quanto esplicito, con il machinima. Tra le due pratiche è tangibile un legame estetico, tecnico e formale che conduce verso la riformulazione del concetto – e oggetto – di *full game movie*, da espressione audiovisiva a pratica creativa. È possibile distinguere le dinamiche di intenti connesse al *full game movie* e al machinima sotto due

177 Conversazione personale con l'autore.

178 *Ibidem*.

principali aspetti: da un lato la necessità di esibire un'*expertise* più o meno professionale e dall'altro il desiderio di creare¹⁷⁹. Questa duplice intenzione – che definiamo *volontà tecnica* e *volontà creativa* – presenta finalità differenti a seconda che si guardi al contesto del machinima o a quello del *full game movie*. Per quanto concerne la volontà tecnica, in entrambi è riscontrabile una similarità di fondo: si ha a che fare con una rielaborazione delle immagini ludiche mediante la pratica del remix. La volontà creativa assolve invece una funzione diametralmente opposta: il machinima racconta una storia *con* il videogioco, il *full game movie* racconta *la* storia del videogioco. Si produce così un crocevia sperimentale e creativo tra i luoghi di tangenza e i luoghi di divergenza delle due pratiche. Gamer's Little Playground afferma:

Credo che i *Game movies* saranno un ibrido tra machinima e film [nel senso classico del termine]. Permetteranno di raccontare una storia in modo unico e innovativo, e penso che questo sia pazzesco, cazzo! Il valore di questo tipo di contenuti è decisamente incommensurabile.

Il machinima si appropria di una natura performativa – come visto in precedenza –, una sorta di documentazione creativa della *performance* ludica, laddove è possibile ascrivere al *full game movie* una natura spettatoriale connessa a un tipo di documentazione creativa della narrazione post-ludica – la quale coinvolge anche diversi aspetti legati all'interazione. Lo studio di caso ha dimostrato come, oltre alla riproposizione di *cutscene* e *gameplay* – *sic et simpliciter* –, il *full game movie* presenti ulteriori contenuti narrativi-interattivi estrapolati dal videogioco; questi possono variare da un video all'altro, determinando quindi un fattore di instabilità e diversità tra i molteplici *full game movie*. La cattura di una *performance* ludica – ovvero del *gameplay* – con intento creativo è il procedimento sostanziale per la gene-

179 Secondo Turk, "Ogni testo è in una certa misura un puzzle: l'autore fornisce le parti e gli spettatori le mettono insieme" (p. 94). Ciò itera gli aspetti intrinsecamente *collaborativi* di tali forme espressive.

razione di machinima. Tale registrazione, unica e non ripetibile (specificamente individuale), accorpata a quella della *cutscene* e a dispositivi narrativi di vario genere, porta alla modulazione e alla ridefinizione del *full game movie* come forma espressiva e tecnica ibrida, che unisce machinima e *cutscene*: il *cutscenema*. La forma si esplicita mediante la congiunzione interpretativa delle due componenti fondamentali che configurano l'esperienza videoludica alle sue basi narrative e performative – *cutscene* e *gameplay*. Ciò che all'inizio di questa ricerca è stato denominato *full game movie* tramuta da tipologia a pratica socio-culturale¹⁸⁰ circoscritta da un'estetica, stili ricorrenti ed elementi caratteristici, ridefinendosi *cutscenema*: un contenuto audiovisivo vernacolare derivato dalla manipolazione cinematografica – più o meno creativa – del medium videoludico. Da questo sono estrapolati elementi relativi al *gameplay* e alla *cutscene* e sono rimontati con lo scopo di raccontare la storia di un determinato videogioco. I *cutscenema* hanno durata variabile, determinata dalle scelte dell'autore – nonché dal gioco stesso – in merito ai contenuti *selezionati* e dunque *composti* nel prodotto finale. Il *cutscenema* è nativo e natio di YouTube e della cultura partecipativa che la contraddistingue. Qui tale forma si è istituita mediante espressioni testuali differenti¹⁸¹ – non limitandosi a un'unica modalità espressiva testuale – e istituzionalizzata secondo modalità di fruizione ricorsive. Il *cutscenema* è generato da *player prosumer* i cui intenti ed esiti sono condivisi con i *fan*, rendendo accessibile la narrazione videoludica a coloro che, per molteplici motivi, non possono fruire direttamente un videogioco o indirizzata a chi vuole rivivere i momenti salienti di una data narrazione. In fase iniziale, l'oggetto della ricerca è stato considerato alla stregua di

180 Poiché affonda le sue radici nella cultura del remix, questo tipo di produzione attiva potenzialmente le facoltà partecipative degli utenti – in qualità di creatori e spettatori – e mobilita una creatività al tempo stesso individuale e collettiva, tipica di comunità condivise come quella di YouTube.

181 Per esempio, *game movie*, *all cutscenes* e altre definizioni analoghe già citate in apertura. Ricordiamo che l'espressione *full game movie* è stata scelta in quanto termine ibrido a cui sono riconducibile le nomenclature proprie di quel tipo di contenuti.

un atto riproduttivo seriale.¹⁸² A seguito dello studio di caso definiamo il *cutsценema* una forma ibrida, variabile in base alla creatività dell'autore. Nei video considerati per la disamina di *Death Stranding*, ogni creatore ha scelto di inserire differenti elementi relativi a *gameplay*, scene di dialogo e alle altre categorie analizzate. Si attesta come il *cutsценema* si snaturi dalla dimensione di riproducibilità summenzionata, ascrivendosi a produzioni più o meno creative equiparabili al machinima. Quest'ultimo impiega e si avvale di una potenziale *sommatoria di elementi*, mentre il *cutsценema*, rispetto all'opera che *usa*, può solo rivolgersi a una *sottrazione dalla totalità* del materiale videoludico – l'inserimento di elementi estranei al testo altera il prodotto come avviene nel video di *Quatic Cloud*. Laddove il machinima gioca con la sua potenziale mancanza di limiti, il *cutsценema* gioca coi propri limiti. È possibile identificare differenti usi del videogioco da parte del *cutsценema*: esso lo *realizza* narrativamente, *trasforma* filologicamente, *usa* ontologicamente e *abusa* epistemicamente¹⁸³.

Il videogioco, in quanto esperimento tecnologico e prodotto d'intrattenimento per un consumo di massa, nella sua fase iniziale non dimostra elementi di comunanza evidenti con il cinema, fatta eccezione per alcune regole compositive ereditate dalla cinematografia e dalla fotografia – l'inquadratura, il montaggio, la prospettiva. Oggi, la strada percorsa dal videogioco *mainstream* è legata a doppio filo alla cultura cinematografica, si è quasi totalmente appropriata del suo linguaggio e molteplici titoli sono comparabili più a *blockbuster* hollywoodiani piuttosto che *solamente* a videogiochi¹⁸⁴. In questa accezione, il *cutsценema* non si

182 Cfr. W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2014.

183 G. Menotti, *op. cit.*

184 *The Last of Us: Parte 2* è un esempio paradigmatico. è caratterizzato da un remix dei linguaggi cinematografico e videoludico sotto molteplici punti di vista. Due esempi sono: i titoli di testa del gioco lo introducono come un'opera "diretta da", alla stregua di un film, a differenza dei giochi citati nel lavoro, in cui spicca un riconoscimento non unicamente registico al *game director*; il passaggio da *gameplay* a *cutscene* è estremamente fluido e non è immediatamente percepibile una differenza tra le *cutscene* pre-renderizzate e quelle che sfruttano il motore di gioco. Cfr. Naughty Dog, *The Last of Us: Parte 2*, Sony Interactive Entertainment, 2020.

separerà dal “nucleo subculturale”¹⁸⁵ che lo innesta nella sottocultura del videoludico. Esso anticipa il probabile futuro dell’industria videoludica: un prodotto di intrattenimento accessibile a tutti, in cui l’interattività risulta ridotta ma non minimizzata e la spettatorialità incentivata dalla cinematografia virtuale.

Riferimenti bibliografici

- Arthurs J., Drakopoulou S., Gandini A., *Researching YouTube*, in “Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies”, vol. 24, n. 1, pp. 3-15.
- Back J., Segura M.E., Waern A., *Designing for Transformative Play*, in “ACM Transactions on Computer-Human Interaction”, vol. 24, n. 3, art. 18, 2017, pp. 1-28.
- Benjamin W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 2014 (1935-1936).
- Bishop S., *Anxiety, panic and self-optimization: Inequalities and the YouTube algorithm*, in “Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies”, vol. 24, n. 1, 2018, pp. 69-84.
- Bittanti M., Gandolfi E. (a cura di), *Giochi Video. Performance, spettacolo, streaming*, Mimesis, Milano 2018.
- Bittanti M., Lowood H. (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi*, Edizioni Unicopli, Milano 2013.
- Bittanti M. (a cura di), *Schermi interattivi, il cinema nei videogiochi*, Meltemi, Roma 2008.
- Bittanti M., Glossario videoludico, in *Schermi interattivi, il cinema nei videogiochi*, disponibile all’indirizzo: <https://www.scherminterattivi.org/glossario.html>, 5 aprile 2008.
- Bolter J.D., Grusin R., *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, 2ª ed., Angelo Guerini e Associati, Milano 2003.
- Bordwell D., *The Way Hollywood Tells it: Story and Style in Modern Movies*, University of California Press, Berkeley, California 2006.
- Bridle J., *Nuova era oscura*, NERO Editions, Roma 2019.
- Burrelli P., *Game Cinematography: from Camera Control to Player Emotions*, in Yannakakis G.N., Karpouzis K. (a cura di), *Emotion in Games*

185 M. Ito, *op. cit.*, p. 4.

- *Theory and Praxis*, Springer International Publishing, Cham, Svizzera 2016, pp. 1-16
- Chion M., *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, 5^a ed., Lindau, Torino 2017.
- De Rijk B.J.S., *Watching the Game: How We May Understand Let's Play Videos*, tesi di laurea magistrale, Utrecht University, Utrecht, Olanda 2016.
- Delahay A., *The point of clicking. Roles of cutscenes in Adventure Games*, tesi di laurea, Tampere University of Applied Sciences, Tampere, Finlandia 2013.
- Fagerjord A., *After Convergence: YouTube and Remix Culture*, in Hunsinger J., Lisbeth K., Allen M. (a cura di), *International Handbook of Internet Research*, Springer Editions, 2009, pp. 1-21.
- Falkenstein J., *Machinima as a Viable Commercial Medium*, in "Journal of Visual Culture", vol. 10, n. 1, 2011, pp. 86-88.
- Fassone R., Giordano F., Girina I., *Re-framing video games in the light of cinema*, in "G/A/M/E. The Italian Journal of Game Studies", vol. 1, n. 4, 2015, pp. 5-13.
- Flanagan, M. *Critical Play: Radical Game Design*. MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2009.
- Gerosa M. (a cura di), *Cinema e tecnologia. La rivoluzione digitale: dagli attori alla nuova stagione del 3D*, Le Mani-Microart's Edizioni, Recco 2014.
- Giordano F., *L'insieme cinema-videogame, fra tecnica e linguaggio: una possibile identità*, in Gerosa M. (a cura di), *Cinema e tecnologia. La rivoluzione digitale: dagli attori alla nuova stagione del 3D*, Le Mani-Microart's Edizioni, Recco 2014, pp. 53-72.
- Hardy R., *Do cinematographers have a future in the videogame industry?*, in "Nofilmschool", 3 luglio 2014. URL: <https://nofilmschool.com/2014/07/cinematographers-future-video-game-industry>.
- Harwood T., *Per un manifesto del machinima*, in Bittanti M., Lowood H. (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi*, Edizioni Unicopli, Milano 2013, pp. 105-112.
- Hong R., *Le modifiche, il prosumerismo e le pratiche di lavoro neoliberiste*, in Bittanti M. (a cura di), *Game Over. Critica della ragione videoludica*. Mimesis Edizioni, Milano 2020, pp. 411-443.
- Ito M., *Il machinima nell'ecologia dei fanvid*, in Bittanti M., Lowood H.

- (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi*, Edizioni Unicopli, Milano 2013, pp. 85-90.
- Jenkins H., *Cultura convergente*, Apogeo Education, Milano 2014.
- Jenkins H., *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, FrancoAngeli, Roma 2016.
- Jones R., *Il machinima e il mito della democratizzazione*, in Bittanti M., Lowood H. (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi*, Edizioni Unicopli, Milano 2013, pp. 91-98.
- Kaytoue M., Silva A., Cerf L., Meira W. Jr., Raïssi C., *Watch me Playing, I am a Professional: a First Study on Video game Live Streaming*, in "WWW 2012 Companion", aprile 2012, disponibile all'indirizzo: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2187980.2188259>.
- Klevjer R., *Cut-scenes*, in Wolf M.J.P., Perron B. (a cura di), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Routledge, New York 2014, pp. 301-309.
- Klevjer R., *Per una difesa delle cut scenes*, in Bittanti M. (a cura di), *Schermi interattivi, il cinema nei videogiochi*, Meltemi, Roma 2008, pp. 51-68.
- Klevjer, R., *In defense of cutscenes*, in Mäyrä F., (a cura di) "CGDC Conference on Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference", Tampere University Press, Tampere, Finlandia, 2002. URL: https://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf
- Knobel M., Lankshear C., *Remix: The Art and Craft of Endless Hybridization*, in "Journal of Adolescent & Adult Literacy", n. 52, 2008, pp. 22-33.
- Lessig L., *Remix. Il futuro del copyright (e delle nuove generazioni)*, Etas, Milano 2009.
- Lowood H., Nitsche M. (a cura di), *The Machinima Reader*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2011.
- Manovich L., *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Roma 2011.
- Meneghelli D., *Period Drama Men e altri oggetti del desiderio. Fanvidding 2.0*, in "Between", vol. 6, n. 11, maggio 2016.
- Menotti G., *I videorec come gameplay: la registrazione dei playthrough e il coinvolgimento nei videogiochi*, in Bittanti M., Gandolfi E. (a cura di), *Giochi Video. Performance, spettacolo, streaming*, Mimesis, Milano 2018, pp. 103-117.
- Newman J., *Playing with videogames*, Routledge, Londra 2008.
- Nitsche M., *Ripensare il potenziale del machinima tra dinamiche perfor-*

- mative e procedurali*, in Bittanti M., Lowood H. (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi*, Edizioni Unicopli, Milano 2013, pp. 51-58.
- Nixon M., Bizzocchi J., *Press X for Meaning: Interaction Leads to Identification in Heavy Rain*, in “Proceedings of DiGRA 2013”, Atlanta, Georgia 2013.
- O’Neil C., *Armi di distruzione matematica. Come i big data aumentano la disuguaglianza e minacciano la democrazia*, Bompiani, Milano 2017.
- Protin C., *The Hollywood cinematographer has a new job path: video games*, in “TIME”, 20 giugno 2014. URL: <https://time.com/2896528/cinematography-the-order-1886>
- Radde-Antweiler K., Walzmathe M., Zeiler X., *Video Gaming, Let’s Plays, and Religion: The Relevance of Researching gamevironments*, in “GameEnvironments”, vol. 1, n. 1, 2014.
- Ravarino I., *Cineware. Cenni storici sulle origini del machinima*, in Bittanti M., Lowood H. (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi*, Edizioni Unicopli, Milano 2013, pp. 15-32.
- Rehak B., *Playing at Being. Psychoanalysis and the Avatar*, in Wolf M.J.P., Perron B. (a cura di), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, New York 2003, pp. 103-128.
- Rieder B., Matamoros-Fernández A., Coromina Ò., *From ranking algorithms to “ranking cultures”: Investigating the modulation of visibility in YouTube search results*, in “Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies”, vol. 24, n. 1, 2018, pp. 50-68.
- Řiha D., *Cutszenes in Computer Games as an Information System*, in Marcus A. (a cura di), *DUXU*, Springer International Publishing, Cham, Svizzera 2014.
- Rotman D., Golbeck J., Preece J., *The Community is Where the Rapport Is – On Sense and Structure in the YouTube Community*, in *Proceedings of the Fourth International Conference on Communities and Technologies – C&T’09*, giugno 2009.
- Scacchi W., *Computer game mods, modders, modding, and the mod scene*, in “First Monday”, vol. 15, n. 5, 2010.
- Sillari V., *Una pratica controversa. Il machinima tra appropriazione e copyright*, in Bittanti M., Lowood H. (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi*, Edizioni Unicopli, Milano 2013, pp. 59-68.
- Simonsen T.M., *The Mashups of YouTube*, in “Nordicom Review”, vol. 34, n. 2, 2013, pp. 47-63.

- Sotamaa O., *On modder labour, commodification of play, and mod competitions*, in “First Monday”, vol. 12, n. 9, 2007.
- Sotamaa O., *The Movies. Giocatori produttivi, mercificazione e gioco trasformativo*, in Bittanti M. (a cura di), *Schermi interattivi, il cinema nei videogiochi*, Meltemi, Roma 2008, pp. 271-304.
- Sotamaa O., *When The Game is Not Enough: Motivations and Practices among Computer Game Modding Culture*, in “Games and Culture”, vol. 5, n. 3, 2008, pp. 1-17.
- Tanenbaum T.J., Tanenbaum K., *Empathy and Identity in Digital Games: Towards a New Theory of Transformative Play*, in “Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG 2015)”, giugno 2015, p. 2.
- Thiel S.-K., *Creativity through Communities: The Case of Game Modders*, in “Woodstock ’18: ACM Symposium on Neural Gaze Detection”, Woodstock, New York 2019.
- Turk T., *“Your own imagination”: vidding and vidwatching as collaborative interpretation*, in “Film & Film Culture”, vol. 5, Morris Digital Well, University of Minnesota, Minneapolis 2010.

Filmografia

1917, Sam Mendes, 2019.

Videografia

- DEATH STRANDING All cutscenes (Game Movie) 1080p HD*, in Gamer’s Little Playground, YouTube, 11 novembre 2019. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ffu3p1W4oD4>
- Death Stranding – Game Movie All cutscenes [4K]*, in “GamersPrey”, 9 novembre 2019. URL: <https://youtu.be/PuIaNTHrEDQ>
- Death Stranding – The Movie*, in “GAZArts”, YouTube, 4 dicembre 2019, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=XGWkKTHMUwE&t=35077s>
- DEATH STRANDING: THE 4K MOVIE – All cutscenes & In-Game Dialogue – PS4 PRO [4K UHD]*, in “KVZoneHD”, YouTube, 7 dicembre 2019. URL: <https://youtu.be/AvCYqWeQnK4>
- Diary of a Camper (1996) by United Ranger Films*, in “donkee”, YouTube,

14 marzo 2013, URL: https://www.youtube.com/watch?v=mq4Ks4Z_NGY

Hellblade Development Diary 18: The Shoot Set Up, in “Ninja Theory”, YouTube, 4 dicembre 2015. URL: <https://youtu.be/FACTByOjqyQ>

Quantum Break All cutscenes (Game Movie) 1080p HD, in Gamer’s Little Playground, YouTube, 4 aprile 2016. URL: https://www.youtube.com/watch?v=pH_E-9S7VMI&t=3195s

Quantum Break The Movie! Full Feature Length Film, in “Gamezinva-
ders”, YouTube, 10 aprile 2016. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=mHt9DfJQ1jk>

Quatic Cloud | DEATH STRANDING Movie 2020 | Gabriel’s Illustration,
in “Quatic Cloud”, YouTube, 26 febbraio 2020 URL: <https://youtu.be/5qhOo1z7RkQ>

Red vs Blue Complete Series, in “Rooster Teeth Animation”, YouTube, *playlist*, 7 marzo 2015. URL: https://youtu.be/9N8IpxO6rKs?list=PLJUC4TBa2Bbbt9qUWFcSkO1N7JKI_2tR2

Ludografia

- Bungie Studios/343 Industries, *Halo*, serie, Microsoft Game Studios, 2001-2021.
- Endnight Games, *The Forest*, Endnight Games, 2018.
- id Software, *Doom*, id Software, 1993.
- id Software, *Quake*, GT Interactive, 1996.
- Kojima Productions, *Death Stranding*, Sony Computer Entertainment, 2019.
- Konami Digital Entertainment, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, Konami, 2015.
- Namco, *Pac-Man*, Namco, 1980.
- Naughty Dog, *The Last of Us: Parte 2*, Sony Interactive Entertainment, 2020.
- Ninja Theory, *Hellblade: Senua's Sacrifice*, Ninja Theory, 2017.
- PlatinumGames, *Bayonetta*, Sega, 2009.
- Quantic Dream, *Heavy Rain*, Sony Computer Entertainment, 2010.
- Ready at Dawn, *The Order 1886*, Sony Computer Entertainment, 2015.
- Remedy, *Quantum Break*, Microsoft Studios, 2016.
- Rockstar North, *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games, 2013.
- Sony Interactive Entertainment Santa Monica Studios, *God of War*, Sony Interactive Entertainment, 2018.
- Team Bondi, *L.A. Noire*, Rockstar Games, 2011.

JOSÉ BLÁZQUEZ

IL MACHINIMA OGGI

Medium, pratica e comunità

Negli ultimi trent'anni, la proliferazione di strumenti di creazione e condivisione di artefatti culturali ha profondamente trasformato la nozione di pubblico. Un tempo considerati fruitori passivi di contenuti creati da terzi, i consumatori sono diventati, a tutti gli effetti, *produttori*. L'abbattimento dei costi di produzione, favorito dalla diffusione di tecnologie digitali a basso costo – *laptop*, fotocamere e *smartphone* in primis – insieme alla diffusione di software intuitivi per la realizzazione di audiovisivi di qualità e all'accessibilità delle piattaforme di distribuzione, archiviazione e discussione, ha eliminato molte barriere che avevano tradizionalmente limitato le pratiche creative a un'élite. In altre parole, oggi la soglia si è notevolmente abbassata. Questa trasformazione epocale ha permesso al pubblico di praticare attività un tempo riservate a una nicchia. Nel campo dell'animazione 3D, la creazione di contenuti ha tradizionalmente richiesto competenze specialistiche, la padronanza di strumenti tecnologicamente avanzati e un investimento considerevole in tempo, risorse intellettuali ed economiche. Tuttavia, l'evoluzione del settore ha portato alla nascita di nuove pratiche, supportate da strumenti e piattaforme sempre più accessibili, che semplificano i processi produttivi e riducono significativamente i costi, rendendo la realizzazione di audiovisivi di qualità più immediata e alla portata di un pubblico più ampio.

Questi fattori hanno contribuito all'ascesa del machinima, una pratica di animazione 3D che sfrutta videogiochi e mondi virtuali come veicolo per l'espressione sociale, culturale e creativa. Il machinima – che sia utilizzato per raccontare storie, documentare eventi e *glitch*, oppure mostrare abilità tecniche – è diventato un elemento centrale della cultura partecipativa. Attira non solo i videogiocatori, ma anche chi nutre ambizioni artistiche, spinto

dal desiderio di reinventare piattaforme e strumenti, appropriandosi dei contenuti per esprimere la propria creatività e realizzarsi. Nella prospettiva della cultura partecipativa, il machinima non è semplicemente una tecnica di animazione, ma rappresenta a tutti gli effetti una pratica culturale e sociale complessa.

I praticanti, noti come machinimatori¹, si avvicinano al machinima da prospettive diverse, instaurando una relazione tripartita con il *medium* – inteso qui in senso tecnologico, ovvero videogiochi, mondi virtuali e motori videoludici –, con la *pratica* in quanto tale e con *altri professionisti* all'interno delle rispettive comunità. È lecito chiedersi in che modo queste interazioni contribuiscano alla definizione stessa di machinima. Per esempio, la scomparsa di spazi di primaria importanza per la promozione di questa forma espressiva, come il sito Machinima.com nel 2019, ha modificato la percezione della pratica tra i professionisti? E come influisce, oggi, l'introduzione di nuovi strumenti – dagli *editor* integrati nei videogiochi ai software di animazione 3D in tempo reale – sulle modalità operative dei machinimatori e sulle loro pratiche?

Nelle prossime pagine, tento di rispondere a queste domande attraverso l'analisi di materiali discorsivi e interviste, esaminando le pratiche dominanti nel contesto del machinima e delle comunità a esse collegate. Anziché focalizzarmi sull'analisi testuale o sui processi economici e culturali sottesi alla produzione del machinima, porrò l'accento sulla dimensione creativa, un aspetto tradizionalmente sottovalutato nella ricerca accademica.

La prima parte del saggio esamina le trasformazioni che hanno segnato l'evoluzione del machinima, evidenziando come strumenti e risorse abbiano modellato tecniche di animazione, contenuti e modalità di partecipazione. La seconda parte si concentra invece sugli approcci contemporanei al machinima, attraverso interviste con professionisti che utilizzano videogiochi, mondi virtuali e software di animazione 3D in tempo reale per creare le loro opere. Esaminando tali esperienze e percezioni riguardo al medium e alle reti professionali, questo saggio esplicita le connessioni tra i machinimatori e il contesto socioculturale in cui

1 In originale: *machinimators*. [N.d.T.]

essi operano, fornendo una descrizione approfondita della pratica attuale del machinima nel quadro della cultura partecipativa.

Il machinima e le cultura partecipativa

Sul finire del ventesimo secolo, profonde trasformazioni tecnologiche, sociali e culturali hanno rivoluzionato le pratiche di produzione e diffusione dell'informazione e della conoscenza, modificando la natura del consumo culturale, che da passivo e solitario è diventato partecipativo e collettivo. In altre parole, il fruitore è diventato *anche* un produttore e distributore di contenuti. Alcuni di questi cambiamenti socioculturali sono stati concettualizzati da Lawrence Lessig nel quadro concettuale della “cultura della lettura/scrittura”, che descrive l'affermazione di una società orientata alla creazione di opere derivate² anziché originali nonché della “cultura partecipativa” teorizzata da Henry Jenkins, intesa come:

una cultura con barriere relativamente basse all'espressione artistica e all'impegno civico, un forte sostegno per la creazione e la condivisione di creazioni e un qualche tipo di tutoraggio informale in base al quale i partecipanti esperti trasmettono la conoscenza ai principianti. In una cultura partecipativa, i membri ritengono importanti i propri e sentono un certo grado di connessione sociale tra

-
- 2 Secondo Lawrence Lessig, la “cultura della lettura/scrittura” (*Read/Write culture*) designa un modello culturale in cui gli individui non si limitano a consumare passivamente contenuti, ma partecipano attivamente alla loro creazione, rielaborazione e diffusione, contribuendo alla trasformazione continua degli artefatti culturali. In questa prospettiva, le persone possono leggere (fruire) e scrivere (modificare oppure creare) contenuti, favorendo una cultura basata su pratiche di remix e riscrittura. Lessig contrappone la cultura della lettura/scrittura a quella della “sola lettura” (*Read-Only Culture*), tipica dei media tradizionali, dove il pubblico riceve i contenuti senza possibilità di modificarli, aggiornarli o reinventarli. La cultura della lettura/scrittura è dunque orientata alla partecipazione, alla collaborazione e all'innovazione, sostenendo un modello di creatività distribuita e condivisa. Cfr. L. Lessig, *Free Culture: How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*, Penguin Press, New York 2004.

loro, per lo meno, i membri hanno a cuore le opinioni degli altri su ciò che hanno creato.³

La cultura partecipativa comprende pratiche come la produzione, l'appropriazione e la circolazione di contenuti, informazione e conoscenza da parte di singoli utenti o gruppi, che il ricercatore Mirko Tobias Schäfer⁴ suddivide in tre aree principali: *accumulazione* (raccolta, alterazione e remix), *archiviazione* (organizzazione, conservazione e diffusione) e *costruzione* (produzione). Nella cultura partecipativa, queste attività si sviluppano in modo spontaneo, dal basso, generando comunità di pratica⁵ informali; alcune di esse sono eventualmente adottate o adattate dalle industrie creative. Il machinima rappresenta un esempio emblematico di questo processo.

Un primo aspetto che mi preme sottolineare è che oggi il machinima trascende la semplice definizione di “pratica creativa che consiste nel realizzare film d’animazione in un ambiente vir-

-
- 3 H. Jenkins, R. Purushotma, M. Weigel, K. Clinton, A.J. Robison, *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2009, p. 7.
 - 4 M.T. Schäfer, *Participation Inside? User Activities between Design and Appropriation* in M. Van den Boomen, S. Lammes, A.S. Lehmann, J. Raessens, M.T. Schäfer (a cura di) *Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2009, pp. 147-158.
 - 5 L'espressione “comunità di pratica” indica un gruppo di persone che condividono un interesse, una passione o una professione comune e che, attraverso un'interazione costante e prolungata, sviluppano conoscenze, competenze e un senso di identità collettiva. Secondo Etienne Wenger, una delle figure chiave nello studio del fenomeno, esse presentano tre caratteristiche fondamentali: l'*impegno reciproco* (le relazioni tra i membri che lavorano insieme su attività comuni), un'*impresa condivisa* (gli obiettivi e il significato comune che guida il gruppo) e un *repertorio comune* (gli strumenti, i linguaggi e le risorse sviluppati nel tempo). A questo proposito, Wenger definisce le comunità di pratica come “gruppi di persone che condividono una preoccupazione o una passione per qualcosa che fanno e imparano a farlo meglio mentre interagiscono regolarmente” (p. 4). Questa tema è esaminato nel paragrafo “Il machinima e la comunità”. Cfr. Wenger, *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*, Cambridge University Press, Cambridge 1998.

tuale 3D in tempo reale”, proposta da Paul Marino⁶ nel 2004, ampliandone già allora la portata oltre il contesto dei videogiochi. Tuttavia, in quanto processo e prodotto, il machinima non esplicita necessariamente il ruolo cruciale delle interazioni tra professionisti e comunità di pratica nella creazione dei contenuti. Come osserva Tracy Hardwood,

Diversamente da altre forme di cultura visiva, il machinima non segue necessariamente un percorso creativo lineare: la narrazione non si sviluppa in modo sequenziale, ma prende forma attraverso la partecipazione attiva della comunità nei processi creativi. [...] Inoltre, il processo creativo si svolge all’interno di un complesso ecosistema tecnologico, che include videogiochi, software di *editing*, social media e piattaforme di *streaming*, ed è sostenuto da una comunità interconnessa nei processi di creazione, diffusione, curatela e fruizione. In questo modo, le opere prodotte diventano espressione di un movimento tecno-socio culturale, capace di preservare una memoria collettiva ancorata a esperienze di consumo contestualizzate.⁷

Il pubblico del machinima si concentra principalmente nelle comunità legate al videogioco o alla piattaforma utilizzata, coinvolgendo soprattutto i *gamer*, gli utenti del mondo virtuale o i fruitori del software 3D impiegato per creare un audiovisivo a se stante. A meno che non vengano usati software dedicati, i contenuti realizzati generalmente veicolano gli elementi *clou* della cultura condivisa tipica di quella specifica comunità. I creatori si sostengono reciprocamente offrendo consigli e *feedback*, e i loro contributi sono riconosciuti e valorizzati dai membri della stessa comunità. Per comprendere le idiosincrasie del machinima è dunque fondamentale considerare il contesto socioculturale in cui si nasce e si sviluppa, poiché molte delle sue trasformazioni hanno avuto luogo all’interno di una comunità di pratica.

6 P. Marino, *3D Game-based filmmaking: The Art of Machinima*, Paraglyph Press, Scottsdale, Arizona 2004.

7 T. Harwood, *Cocurated Digital Culture: Machinima*, in “Leonardo”, 2019, vol. 52, n. 2, p. 125.

Le origini del machinima sono generalmente associate all'introduzione del formato *demo*, un tipo di registrazione del *gameplay* strettamente legato agli sparatutto in prima persona (FPS) come *Quake*⁸ e *Doom*⁹, pubblicati rispettivamente nel 1996 e nel 1993. Le *demo*, tecnicamente parlando, non erano video, bensì “sequenze di comandi o *script* che indicavano al motore di gioco cosa fare, riproducendo gli input di tastiera e mouse nella stessa sequenza eseguita dal giocatore durante la partita”, come spiega Henry Lowood¹⁰. La modifica di questi *file* richiedeva specifiche competenze di programmazione e, per visualizzare le sequenze registrate, lo spettatore doveva aver preventivamente installato il videogioco sul proprio computer, poiché il *gameplay* poteva essere ricreato solo all'interno del motore di gioco con le impostazioni originali. Questo requisito limitava chiaramente la diffusione delle *demo* al di fuori di una specifica comunità di utenti.

Inoltre, le registrazioni del *gameplay* erano spesso molto specifiche, destinate principalmente a documentare sfide *multiplayer* oppure illustrare – in alcuni casi *ostentare* – abilità individuali, come nel caso di *Quake Done Quick*¹¹. Di conseguenza, le *demo* attiravano soprattutto un pubblico di nicchia all'interno della comunità videoludica, composto prevalentemente da giocatori appassionati. Sebbene questa dinamica fosse rimasta pressoché invariata poco dopo la pubblicazione di *Diary of a Camper* (1996) – la prima *demo* nota per il suo orientamento narrativo – essa segnò l'inizio di una intensa sperimentazione con i *file demo* e ispirò lo sviluppo dei primi strumenti dedicati al machinima, come osserva Matt Kelland¹².

8 id Software, *Quake*, GT Interactive, 1996.

9 id Software, *Doom*, id Software, 1993.

10 H. Lowood, *Video capture: machinima, documentation, and the history of virtual worlds*, in H. Lowood, M. Nitsche (a cura di), *The Machinima Reader*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2011, p. 6.

11 *Quake Done Quick* è una serie di *speedrun* realizzati dai giocatori di *Quake* (1996), uno sparatutto in prima persona sviluppato da id Software. In queste *performance*, i giocatori completano ogni livello nel minor tempo possibile, spesso sfruttando *glitch* e strategie avanzate per ridurre il tempo di percorrenza. *Quake Done Quick* è celebre non solo per l'abilità tecnica dei giocatori coinvolti, ma anche per l'influenza che ha avuto sulla cultura del machinima e delle *demo*. [N.d.T.]

12 È interessante notare come Kelland consideri i primi *demo replay* come esempi di machinima, mentre Lowood suggerisce che il primo vero pro-

Tritin's Quad God (2000) è stato il primo machinima a essere interamente modificato al di fuori del motore di gioco, a causa delle modifiche apportate a *Quake* dallo sviluppatore id Software che resero il formato *demo* inaccessibile alla maggior parte dei giocatori. Pubblicato per la prima volta nel gennaio 2000 su Machinima.com – un sito di proprietà di Machinima Inc. interamente dedicato a questa forma espressiva – il filmato segnò una svolta, trasformando un sito di nicchia in un punto di riferimento per spettatori e praticanti. Questo passaggio dal codice alla cattura dello schermo ebbe importanti conseguenze, come spiega Lowood:

Rispetto ai tradizionali FPS, i giochi per console e gli MMO hanno rapidamente preso il sopravvento nella produzione di machinima. Questo cambiamento ha reso la pratica più accessibile e inclusiva, liberandola dalle complessità tecniche associate ai giochi *hardcore*, alla programmazione avanzata e alla gestione di *file demo*. Si è sviluppata così una forma di machinima “democratica”, fruibile da tutti, che non richiede più l'utilizzo diretto dei videogiochi come strumenti di riproduzione, ampliando significativamente il pubblico e le possibilità creative.¹³

Con la transizione del machinima alla registrazione in formato video, la partecipazione e il pubblico si sono ampliati oltre la cerchia dei giocatori più appassionati, rendendo questa pratica più accessibile. La serie comica *Red vs Blue* (2003-2024) di Rooster Teeth Productions, basata su *Halo*¹⁴, ha contribuito in modo significativo a dare visibilità al machinima, estendendone la portata a

getto machinima sia stato *Diary of a Camper*. I due autori esprimono queste opinioni divergenti nello stesso volume, la seminale antologia di saggi *The Machinima Reader*, co-curata da Lowood. Affronteremo nelle prossime pagine lo *specifico mediale* del machinima, approfondendo la distinzione tra semplici registrazioni di *gameplay* e filmati sceneggiati. Vedi M. Kelland, *From Game Mod to Low-Budget Film: The Evolution of Machinima*, in H. Lowood, M. Nitsche (a cura di), *op. cit.*, pp. 23-36; H. Lowood, *Video Capture: Machinima, Documentation, and the History of Virtual Worlds*, in H. Lowood, M. Nitsche (a cura di), *op. cit.*, p. 11.

13 H. Lowood, *op. cit.*, pp. 11-12.

14 Bungie Studios, *Halo: Combat Evolved*, Microsoft Game Studios, 2004.

un pubblico ben oltre la tradizionale base di videogiocatori. Fino a quel momento, il machinima era stato un ambito creativo in gran parte monopolizzato da una presenza maschile, sia in termini di produzione sia di comunità attive. Tuttavia, le dinamiche culturali e tecnologiche stavano progressivamente creando le condizioni per un cambiamento radicale. Questo contesto emergente non solo favoriva una maggiore accessibilità alla pratica, grazie all'evoluzione degli strumenti e delle piattaforme, ma incoraggiava anche una partecipazione più inclusiva, aprendo spazi di espressione a nuovi gruppi demografici. Di conseguenza, il machinima si trovava a un punto di svolta, pronto a evolversi in una pratica più eterogenea e rappresentativa della diversità del pubblico globale.

Nel 2004, Electronic Arts pubblicò *The Sims 2*, seguito del popolare gioco di simulazione di vita progettato da Will Wright, dotato di una serie di strumenti ed *editor* cinematografici estremamente versatili e intuitivi. Con la semplice pressione di un pulsante, i giocatori potevano ora registrare il *gameplay* in un formato video standard. L'accento posto da *The Sims 2* sulla creatività e sull'espressione individuale, anziché sulla competitività, attirò in particolare le giocatrici, che presto costituirono la maggioranza della comunità dei *simmers*¹⁵. Secondo Kelland, questo cambiamento trasformò radicalmente la composizione demografica della comunità machinima. Pertanto,

Il machinima si ampliò rapidamente, spaziando dai generi d'azione e commedia al romanticismo, al dramma domestico e ad altri stili cinematografici tradizionalmente associati a un pubblico femminile [...]. Quando *The Sims 2* fu introdotto sul mercato nell'autunno del 2004, dal 1996 erano stati prodotti circa 1.500 machinima, utilizzando una trentina di motori di gioco diversi. Solo un anno dopo, nel novembre 2005, questo numero era salito a circa 5.000, di cui quasi 3.000 realizzati con *The Sims 2*.¹⁶

15 R. Jones, *Pink vs. Blue: The Emergence of Women in Machinima*, in H. Lowood, M. Nitsche (a cura di), *op. cit.*, pp. 277-300.

16 M. Kelland, *op. cit.*, p. 27.

Commercializzato nel novembre 2005, *The Movies* combinava la struttura di un simulatore gestionale con un *editor* specifico per la creazione di machinima. In *The Movies*, i giocatori gestiscono uno studio cinematografico sul modello hollywoodiano e producono filmati utilizzando strumenti integrati per renderlo economicamente proficuo. Nell'estate del 2006, erano stati prodotti quasi centomila audiovisivi con *The Movies*, circa cinquemila con *The Sims 2*, e altrettanti con altri videogiochi e mondi virtuali¹⁷, contribuendo in modo significativo alla diversificazione e all'espansione della comunità machinima e dei generi correlati.

Intorno alla metà degli anni Duemila, il machinima iniziò a svilupparsi ed espandersi oltre i confini del videogioco, grazie all'adozione di nuovi strumenti, software 3D e mondi virtuali. Per esempio, strumenti come *WoW Model Viewer* di John Steele offrirono agli animatori di *World of Warcraft*¹⁸ una libertà creativa senza precedenti, permettendo loro di accedere, modificare e comporre *asset* del gioco per realizzare scene personalizzate. Questi strumenti offrivano ai machinimatori un alto grado di autonomia, permettendo loro di superare i vincoli tecnici imposti dal software. Tuttavia, lo statuto legale delle modifiche rimane una questione complessa, poiché in molti casi possono costituire un'esplicita violazione del *copyright* e dei termini d'utilizzo¹⁹ del prodotto. Parallelamente, la diffusione di software 3D in grado di eseguire il *rendering* in tempo reale²⁰, come *Moviestorm*

17 Ivi, pp. 27-28.

18 Blizzard Entertainment, *World of Warcraft*, Activision Blizzard, 2004-.

19 In originale, *Terms of Use* (ToU). Il termine indica un accordo legale tra l'utente e l'azienda sviluppatrice o distributrice, che stabilisce le regole e le condizioni per l'accesso e l'utilizzo del prodotto o servizio. Questo documento disciplina aspetti fondamentali come i diritti di utilizzo del videogioco, specificando le limitazioni sull'uso commerciale o sulla modifica dei *file*, e tutela la proprietà intellettuale dell'azienda, chiarendo che tutti i contenuti del videogioco restano di sua proprietà. Inoltre, include disposizioni relative alla condotta dell'utente, alla protezione dei dati personali e alle eventuali conseguenze per il mancato rispetto dei termini. [N.d.T.]

20 In altre parole, il software era in grado di generare e visualizzare immagini, scene o animazioni in modo rapido e automatico. Le modifiche apportate dagli utenti, come il posizionamento di un oggetto o l'aggiustamento

(2008) e iClone (2005), insieme a mondi virtuali come *Second Life* (2003), divenne un'alternativa più che valida per la creazione di machinima²¹.

Con l'emergere di nuovi approcci, i dibattiti sulla natura del machinima si sono moltiplicati, animando i forum specializzati, i blog dei creatori e la ricerca accademica. Il fermento ha rivelato una tensione persistente tra i fautori di tecniche e software tradizionali (*canoniche*) e quelli che invece sono aperti all'adozione di strumenti innovativi (*idiosincratiche*) nella comunità. In questo senso, il dibattito sulla definizione di questa forma espressiva non si è mai sopito. Ciò spiega perché le divergenze sulla natura del processo creativo rimangano stridenti: gli sviluppatori di videogiochi e i gruppi di utenti evitavano spesso di etichettare i propri progetti come machinima, come accadeva per i film creati con *The Sims* e *The Movies*, rifiutando esplicitamente o implicitamente tale categorizzazione²².

Sono emersi numerosi siti dedicati per permettere ai *fan* di caricare, distribuire e discutere machinima legati a specifici videogiochi, come *WarcraftMovies.com*, *TMUnderground.com* (introdotta dopo la chiusura del sito ufficiale *The Movies Online*) e *Simatography*. Pur espandendosi, quest'ultimo ha mantenuto un certo distacco dalla comunità machinima nel suo insieme. Tale evoluzione era prevedibile, poiché la maggior parte del pubblico del machinima appartiene alla comunità dei *gamer*. Come fa notare Lowood,

Il machinima e il *replay* hanno entrambi contribuito a sviluppare una cultura della *performance* e della spettatorialità nel contesto videoludico. I giocatori considerano i *replay* dei giochi come veri

dell'illuminazione, venivano elaborate istantaneamente, consentendo di osservare immediatamente il risultato finale. Questa funzionalità è particolarmente vantaggiosa per l'animazione e il machinima, poiché permette agli artisti di lavorare in tempo reale, apportando modifiche visive al momento, con un significativo incremento in termini di efficienza e precisione creativa. [N.d.T.]

21 J. Ng, *Machinima*, in H. Lowood, R. Guins (a cura di), *Debugging Game History: A Critical Lexicon*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2016, pp. 287-295.

22 M. Kelland, *op. cit.*, p. 28.

e propri “film di gioco”, che consentono loro di osservare i giocatori più esperti e migliorare le proprie abilità. Guardano machinima non solo per intrattenimento, ma anche per cogliere riferimenti e sottotesti: un intreccio di commenti, paratesti e battute interne riferite ai giochi specifici da cui ogni machinima prende origine.²³

L'influenza del machinima sull'industria dei media e dell'intrattenimento ha raggiunto l'apice tra la metà degli anni Duemila e l'inizio del decennio scorso. La pratica è stata adottata per la produzione di serie televisive come *MTV Video Mods* (2004), per la creazione di *storyboard* dei *prequel* di *Star Wars* e per la ricostruzione di scene in programmi di *The History Channel* come *Time Commanders* (2003-2016) e *Decisive Battles* (2004), solo per citare alcuni esempi significativi²⁴. Da allora, il machinima non ha smesso di evolversi. Sono proliferati i videogiochi dotati di kit creativi integrati e, in misura minore, modalità cinematografiche, strumenti e *mod* sviluppati dai *fan*, nonché specifici aggiornamenti software e piattaforme comunitarie per supportare il machinima.

Con la chiusura di siti di primaria importanza come Machinima.com, la comunità si è ulteriormente frammentata, accentuando la differenza tra la pratica generale del machinima e le specificità legate ai singoli media utilizzati, nonché il ruolo cruciale delle comunità che la sostengono. Questo capitolo esplora le connessioni che alcuni machinimatori hanno costruito con i media, con la pratica del machinima e con le comunità di riferimento. Per facilitare una lettura comparativa del fenomeno, ho condotto interviste con professionisti che utilizzano popolari videogiochi (*The Sims 4*, *Minecraft*, *Grand Theft Auto V*), un mondo virtuale (*Second Life*) e un software dedicato al *rendering* 3D in tempo reale (*iClone*) per la creazione di filmati in computer grafica.

23 H. Lowood, *op. cit.*, p. 6.

24 G. Schott, B. Yeatman, *Participatory Fan Culture and Half-Life 2 Machinima: A Dialogue among Ethnography, Culture, and Space*, in H. Lowood, M. Nitsche (a cura di), *The Machinima Reader*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2011, p. 301.

Il machinima in quanto medium

Videogiochi, mondi virtuali e software di *rendering* 3D in tempo reale sono i media attraverso i quali i creatori di machinima realizzano i propri film. Questi strumenti fungono da contenitori narrativi e offrono agli artisti uno spazio per sperimentare *performance* animate. In questo capitolo, il termine *medium* indica pertanto la *piattaforma* che rende possibile il machinima e ne definisce le caratteristiche. Tuttavia, questi strumenti differiscono notevolmente tra loro. I videogiochi sono media interattivi concepiti per coinvolgere l'utente in un'esperienza strutturata, definita da un insieme di parametri predefiniti che orientano il giocatore verso obiettivi specifici. Il concetto di mondo virtuale, invece, può includere sia videogiochi – come i MMORPG²⁵ – sia altre esperienze prive di elementi competitivi come *Second Life*²⁶. In questo saggio, adotto la definizione di mondo virtuale proposta da Carina Girvan, che descrive questi spazi come:

condivisi e simulati, abitati e modellati dai loro abitanti rappresentati come avatar. Questi avatar mediano la nostra esperienza dello spazio, permettendoci di muoverci, interagire con oggetti e con altri individui, insieme ai quali costruiamo una comprensione condivisa del mondo in tempo reale.²⁷

Nell'accezione di Girvan, i mondi virtuali non s'identificano con gli MMO(RP)G, poiché non sono vincolati dalla “grammatica del gioco”²⁸. Tuttavia, gli MMO(RP)G possono esistere

25 Giochi di ruolo online multigiocatore di massa.

26 M.W. Bell, *Toward a Definition of Virtual Worlds*, in “Journal of Virtual Worlds Research”, vol. 2, n. 1, 2008, pp. 1-5; R. Bartle, *From MUDs to MMORPGs: The History of Virtual Worlds*, in “International Handbook of Internet Research”, Springer, 2010, pp. 23-39.

27 C. Girvan, *What is a Virtual World? Definition and Classification*, in “Educational Technology Research and Development”, vol. 66, 2013, p. 1099.

28 Girvan fa riferimento esplicitamente al concetto di “grammatica del game design” di J.P. Gee, un insieme di principi e modelli che definiscono ciò che è considerato accettabile o tipico in termini di contenuto, pratiche sociali e identità all'interno di un gioco e/o nei relativi gruppi di affinità. In

all'interno di un mondo virtuale se creati dagli utenti, pur non costituendone una componente essenziale. I mondi virtuali sono spesso utilizzati per *performance* online, esplorazione identitaria e interazione sociale; attività che si possono realizzare anche in molti videogiochi, anche se questi ultimi sono progettati principalmente per attività ludiche. Per converso, il software 3D è l'unico strumento sviluppato specificamente per la creazione di animazioni al computer. La scelta di un medium specifico per la creazione di machinima dipende sia da considerazioni pratiche che da motivazioni emotive.

I videogiochi sono un potente mezzo narrativo che consente al pubblico di sviluppare legami emotivi attraverso storie avvincenti, personaggi ben caratterizzati, mondi immaginari dettagliati e *gameplay* interattivo. Nei mondi virtuali, queste connessioni si rafforzano ulteriormente attraverso l'esplorazione dell'ambiente, l'interazione con gli avatar e la costruzione dell'identità personale, poiché la piattaforma offre strumenti che facilitano l'espressione degli interessi e delle ambizioni creative degli utenti. Inoltre, la possibilità di prendere decisioni significative all'interno del gioco contribuisce a rendere l'esperienza ancora più coinvolgente, personale e profonda. D'altra parte, instaurare legami emotivi con un software dedicato risulta più difficile, poiché non offre un coinvolgimento diretto con storie, personaggi o mondi, né consente interazioni sociali immediate con altri utenti. Tuttavia, è sempre possibile sviluppare un coinvolgimento emotivo attorno alla comunità di pratica e al senso di realizzazione personale derivante dall'acquisizione di competenze in un medium che soddisfa le esigenze dell'utente. Numerosi studi sul *fandom* hanno dimostrato che, quando il pubblico stabilisce legami emotivi con un universo narrativo, un personaggio o una comunità, cerca di adattare il medium ai propri interessi anziché modificare i propri interessi in base al medium stesso. In questa sezione,

questo contesto, i mondi virtuali si configurano come piattaforme che, in generale, offrono ai loro utenti un maggiore margine di autonomia rispetto ai videogiochi. Vedi J.P. Gee, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Palgrave Macmillan, New York 2003.

discuto alcuni fattori chiave che influenzano queste scelte e le *affordance*²⁹ di alcune piattaforme, introducendo cinque casi studio – *GTA V*, *Minecraft*, *The Sims*, *Second Life* e *iClone* – nonché i contributi di dieci professionisti intervistati per questa ricerca.

Quinto episodio di una serie iniziata nel 1997, *Grand Theft Auto V*³⁰ è un videogioco di azione e avventura di tipo *open world*, che ha superato i duecento milioni di copie vendute in tutto il mondo in poco più di un decennio, diventando uno dei prodotti di intrattenimento di maggior successo commerciale di tutti i tempi³¹. La “trama” ruota attorno a tre protagonisti maschili, ognuno in una fase particolare della propria carriera criminale, nel tentativo di raggiungere i vertici del mondo criminale o cercare una via di fuga nella città immaginaria di Los Santos. Nel settembre 2015, Rockstar Games ha introdotto il Rockstar Editor, uno strumento software che consente di registrare, modificare e condividere video di *gameplay* e scene personalizzate. Questa funzione permette agli utenti di preparare le scene in anticipo selezionando variabili come posizione, densità di veicoli e pedoni, ora del giorno e condizioni atmosferiche, di registrare le *performance* e di definire in seguito tutti gli aspetti della cinematografia, come posizione, rotazione e movimento della telecamera, messa a fuoco e zoom. Le *clip* possono essere successivamente trasferite nell’*editor* per aggiungere effetti sonori, una colonna sonora e altre sequenze, realizzando una produzione complessa e articolata. Il Rockstar Editor ha segnato una svolta per il machinima

29 *Affordance* è un concetto introdotto da James J. Gibson (1904-1979), psicologo e teorico della percezione statunitense, noto principalmente per il suo lavoro nel campo della psicologia ecologica. Nello specifico, *affordance* si riferisce alle proprietà di un oggetto che suggeriscono o indicano le modalità d’uso privilegiate. Nel contesto dei media digitali e dei videogiochi, le *affordance* si riferiscono a come gli elementi di un’interfaccia o di un ambiente virtuale possono influenzare il comportamento dell’utente e le sue interazioni. Cfr. J.J. Gibson, *The Ecological Approach to Visual Perception*, Houghton Mifflin, Boston 1979. Vedi anche D.A. Norman, *The Design of Everyday Things*, Basic Books, New York 2013. [N.d.T.]

30 Rockstar North, *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games, 2013. D’ora in poi, *GTA V*.

31 E. Nightingale, *GTA 5 Sales Have Topped a Staggering 200m*, in “Euro-gamer”, 17 maggio 2024.

prodotto con/in *GTA V*, semplificando un processo che, fino ad allora, richiedeva spesso la modifica non ufficiale OpenIV³². Grazie a questo strumento, molti giocatori hanno scoperto la pratica del machinima, come Jean Paul Rampersad, che si è avvicinato per la prima volta a questa forma espressiva dopo aver usato il Rockstar Editor della versione PlayStation 4 di *GTA V*. Come afferma Rampersad:

è stato facile, accessibile, gratuito e veloce da utilizzare. Altre forme di produzione cinematografica prevedono una soglia di ingresso elevata e costi di significativi. Ho sempre desiderato fare qualcosa su YouTube, ma non ho mai avuto niente di interessante da mostrare. Il lancio del Rockstar Editor ha segnato l'apertura di nuove possibilità creative, presentandosi come uno strumento innovativo capace di trasformare il modo in cui gli utenti producono e sperimentano contenuti.³³

Pur avendo già prodotto machinima con altri strumenti, Rampersad ha privilegiato *GTA V* dopo il successo ottenuto con i suoi audiovisivi animati di natura automobilistica. Questo percorso lo ha portato a co-fondare Logic Films, con l'obiettivo di trasformare la sua passione in una professione. Un percorso simile, ma cronologicamente più di recente, è quello di Josh Lee, che dopo aver scoperto Rockstar Editor nel 2019 ha iniziato a realizzare machinima:

Prima di allora non avevo alcuna esperienza e interesse per le riprese cinematografiche, non sapevo nemmeno dove e come avrei potuto modificare i miei video. Tuttavia, la modalità regista di *GTA V* mi ha spinto a realizzare alcuni video con i suoi controlli semplici, gli *editor* e molte altre funzioni.³⁴

I machinima di Lee si concentrano sul crimine e sulle operazioni della polizia (Fig. 1) e, pur non avendo alcuna esperienza

32 OpenIV, OpenIV, 2008.

33 J.P. Rampersad, comunicazione personale, 2020.

34 J. Lee, comunicazione personale, 2020.

cinematografica, i suoi audiovisivi hanno accumulato oltre venticinque milioni di visualizzazioni sul canale YouTube, *JBS Gaming*. Rampersad e Lee erano giocatori assidui di *GTA V*. Questa passione ha indubbiamente accentuato il legame emotivo e stimolato l'uso creativo. La loro competenza tecnica con questo specifico videogioco ha parimenti agevolato la produzione di filmati. Elementi come le corse automobilistiche e l'azione, fondamentali nella narrativa e nell'esperienza di *GTA V*, hanno stimolato il loro interesse per il machinima, ma solo quando il medium ha reso disponibili strumenti ad hoc. A differenza di *GTA V*, *Minecraft*³⁵ non dispone di un software integrato per la creazione di machinima; tuttavia, le dinamiche ludiche sono fortemente incentrate sulle attività creative. Grazie agli oltre centoventisei milioni di giocatori attivi ogni mese, *Minecraft* è un *sandbox* di enorme successo, con oltre duecento milioni di copie vendute a livello mondiale³⁶.



Figura 1. Lee Ging Nok Joshua (JBS Gaming), *Explosive Crisis*, 2020. Realizzato con *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games, 2013. Immagine dell'autore.

35 Mojang, *Minecraft*, Microsoft Game Studios, 2011.

36 T. Warren T., *Minecraft still incredibly popular as sales top 200 million and 126 million play monthly*, in "The Verge", 18 maggio 2020.

Incentrato sull'estrazione di risorse e sulla costruzione di strutture e oggetti, *Minecraft* ha conquistato centinaia di milioni di giocatori grazie alla sua natura creativa, a una grafica essenziale ma efficace e alle ampie possibilità di personalizzazione. Questi elementi non solo hanno contribuito a rendere *Minecraft* uno dei videogiochi di maggior successo di tutti i tempi, ma hanno anche incentivato la creazione di contenuti e opere derivate, tra cui la produzione di machinima. Tra i machinimatori più noti di *Minecraft* spicca Janik Jehkul, noto come Crazy Fox, che realizza audiovisivi da oltre un decennio. Al pari di molti praticanti, Jehkul ha iniziato costruendo strutture per altri creatori, prima di dedicarsi alla realizzazione dei propri film. Come ha dichiarato il creatore di contenuti, "*Minecraft* offre la possibilità di sviluppare *plug-in* e *mod* per ampliare le modalità ed opzioni standard, per modificare la grafica con modelli personalizzati, nuovi elementi strutturali e pacchetti di risorse"³⁷. Il canale YouTube di Jehkul, CrazyFoxMovies, ha raggiunto quasi cento milioni di visualizzazioni. Un altro machinimatore di successo di *Minecraft* è Cory Crater, che ha iniziato la sua carriera nel machinima a soli dieci anni, realizzando i suoi primi contenuti con *Halo 2*³⁸. Si è successivamente dedicato ad altri titoli, come *Halo 3*³⁹, *Halo Reach*⁴⁰ e *GTA V*, fino a quando ha cominciato a guadagnare introiti consistenti e regolari grazie ai machinima realizzati con *Minecraft* e *Fortnite*⁴¹: "Non ho bisogno di un set di Hollywood o di un budget per gli effetti speciali quando posso fare tutto ciò che desidero direttamente nel gioco"⁴². Crater ha fondato NewScape Productions, un'agenzia di creazione di contenuti professionali con sede ad Austin, in Texas, con più di venti dipendenti e sette canali YouTube dedicati. NewScapePro – Minecraft SCP Roleplays! è l'unico canale dedicato esclusivamente al machinima di *Minecraft*, con oltre duecentocinquanta milioni di visualizzazioni e quasi un milione di abbonati. Ciò che ha attratto Jehkul e

37 J. Jehkul, comunicazione personale, 2020.

38 Bungie, *Halo 2*, Microsoft Game Studios, 2004.

39 Bungie, *Halo 3*, Microsoft Game Studios, 2007.

40 Bungie, *Halo Reach*, Microsoft Game Studios, 2010.

41 Epic Games, *Fortnite*, Epic Games, 2017.

42 C. Crater, comunicazione personale, 2020.

Crater non sono state solo le possibilità creative offerte da *Minecraft*, ma anche il vasto pubblico che avrebbero potuto raggiungere e le opportunità economiche correlate. I video di *Minecraft* sono tra i contenuti videoludici più popolari su YouTube, con oltre cento *miliardi* di visualizzazioni nel 2019⁴³. Jehkul sottolinea come “la creazione di contenuti su *Minecraft* offra a tutti i partecipanti l’opportunità di sviluppare abilità pratiche, come la programmazione di base”⁴⁴. Da parte sua, Crater ritiene che uno dei suoi risultati più significativi sia l’assunzione presso *SkyDoesMinecraft*⁴⁵: “Ho deciso di sospendere gli studi universitari e mi sono trasferito dall’altra parte del paese per produrre machinima a tempo pieno”⁴⁶. Entrambi hanno trascorso innumerevoli ore all’interno di *Minecraft*, stabilendo un legame emotivo con il gioco; tuttavia, la loro scelta di produrre machinima su questa piattaforma è stata motivata anche da considerazioni pratiche. Come aggiunge Crater,

Ho osservato come il machinima sia spesso utilizzato come strumento per acquisire competenze tecniche quali montaggio, regia e scrittura, abilità facilmente trasferibili in diversi ambiti professionali. Oggi, però, il machinima ha assunto una dimensione completamente nuova: è diventato una fonte di reddito. È possibile lavorare come machinimatore e guadagnare bene, una prospettiva che quindici anni fa sarebbe stata impensabile. Per questo, come molti altri, ho iniziato a sviluppare competenze che speravo potessero aprirmi le porte al mondo del cinema o della televisione. Tuttavia, con i videogiochi e l’intrattenimento online che stanno plasmando il futuro, preferisco essere un pioniere nella produzione dei nuovi media, piuttosto che un semplice ingranaggio nei meccanismi ormai logori dei modelli tradizionali.⁴⁷

43 J. Alexander, *Minecraft is still the biggest game on YouTube by tens of billions of views*, in “The Verge”, 5 dicembre 2019.

44 J. Jehkul, *op. cit.*

45 SkyDoesMinecraft, noto anche come Sky Does Everything, è lo pseudonimo di Adam Dahlberg, un YouTuber statunitense nato il 17 gennaio 1993. È uno dei più prolifici autori di vaudiovisivi basati su *Minecraft*, tra cui video di *gameplay*, recensioni di *mod* e machinima. [N.d.T.]

46 C. Crater, comunicazione personale, 2020.

47 *Ibidem*.

Jehkul era già un creatore di contenuti su *Minecraft* prima di dedicarsi al machinima, il che ha contribuito a creare un legame emotivo con il prodotto. Crater, invece, era un esperto machinimatore e un giocatore assiduo. Le potenzialità di *Minecraft* come piattaforma creativa, raggiungere un vasto pubblico e guadagnarsi da vivere hanno spinto entrambi a privilegiare questo videogioco come medium principale per le loro produzioni animate.

Un altro videogioco molto popolare per la realizzazione di machinima è *The Sims 4*⁴⁸, il quarto capitolo di una serie di grande successo pubblicata da Electronic Arts. In questo simulatore di vita, i giocatori possono creare dei personaggi noti come *sim* che hanno un certo numero di bisogni, desideri e aspirazioni. I *sim* hanno una casa, costruiscono relazioni sociali e sviluppano carriere professionali. Al pari dei precedenti episodi, *The Sims 4* è stato arricchito con espansioni ufficiali e pacchetti di contenuti. Una caratteristica distintiva della serie è la vasta gamma di contenuti generati dagli utenti disponibili online, tra cui i cosiddetti “contenuti personalizzati”, *mod*, edifici e modelli di simulazione. Tali contenuti forniscono elementi cosmetici come acconciature, abbigliamento, *texture* e oggetti, mentre le *mod* possono alterare il funzionamento del gioco stesso. Queste possibilità hanno incoraggiato i giocatori di *The Sims* a creare contenuti narrativi, promuovendo così la produzione di machinima. Brina Plestenjak ha iniziato a realizzare machinima nel 2014, ma ha condiviso il suo lavoro solo l'anno seguente, pubblicando la sua prima serie, *Take a Shot* (2015-2018), sul suo canale YouTube, *Sims Berry*.

Giocavo a *The Sims* da anni prima di usarlo per creare machinima, per cui posso affermare con certezza che quel videogioco rivestisse una particolare importanza nella mia vita quotidiana. Per questo motivo, non ho mai sentito il bisogno di esplorare altre opzioni. La comunità di creatori di machinima che lavorano con *The Sims* mi spinge a continuare a creare con questo medium.⁴⁹

48 Maxis, *The Sims 4*, Electronic Arts, 2014.

49 B. Plestenjak, comunicazione personale, 2020.

Motivata dal desiderio di realizzare film d'animazione, Plestenjak guardava ai media tradizionali come unica via percorribile. Il machinima, pur offrendo un'alternativa più accessibile, non appariva inizialmente compatibile con le sue aspirazioni, e *The Sims*, in particolare, non sembrava il mezzo più idoneo:

Il gioco in sé è molto limitato. Fornisce la modalità *cameraman*, che elimina l'interfaccia utente e consente di muoversi più liberamente e alcuni trucchi che rendono il processo di ripresa leggermente più semplice, tuttavia non potrei mai realizzare il mio machinima senza contenuti e *mod* personalizzati.⁵⁰

Un'altra creatrice di machinima molto apprezzata nella comunità *Sim* è Beatriz Vigário Castro, che racconta di essere stata una *fan* del machinima fin dall'infanzia, pur avendo realizzato la sua prima opera solamente nel 2014 con il cortometraggio *Winter Lady*. Secondo Castro, *The Sims* possiede la “magia giusta e necessaria per creare qualsiasi cosa [...] Posso finalmente realizzare tutto ciò che desidero, facendo affidamento solo sulle mie risorse e competenze, senza dipendere da altri. Siamo in due: io e il mio computer”⁵¹. Sia Castro che Plestenjak sottolineano l'importanza dei contenuti personalizzati e delle *mod* per la creazione dei loro machinima.

The Sims 4 è stato appositamente progettato per facilitare la realizzazione di machinima e video per YouTube, offrendo ai giocatori un mezzo per condividere le proprie esperienze di gioco. Molti strumenti sono diventati più intuitivi, e i creatori di *mod* e di contenuti personalizzati hanno semplificato il processo in modo significativo.⁵²

Molti giocatori erano già creatori di contenuti e registravano il *gameplay* prima di dedicarsi alle forme più avanzate di machinima. La natura creativa di *The Sims* ha incentivato l'espressione individuale tra i suoi utenti. Sebbene il gioco abbia semplificato

50 B. Plestenjak, comunicazione personale, 2020.

51 B.V. Castro, comunicazione personale, 2020.

52 *Ibidem*.

la registrazione del *gameplay*, permettendo ai giocatori di documentare l'azione semplicemente premendo un pulsante e introducendo funzionalità come una camera virtuale che rimedia molte caratteristiche di quella cinematografica, queste innovazioni di per sé non erano sufficienti per realizzare animazioni e filmati complessi. Anche in questo caso, gli utenti di *The Sims* hanno modificato e ampliato il gioco originale, mettendo a disposizione della community un repertorio sempre più ricco di possibilità e trasformandolo in una vera e propria piattaforma per la creazione di machinima.

A differenza della maggior parte dei videogiochi, i mondi virtuali non prevedono un aspetto agonistico, ma stimolano l'*engagement* degli utenti, facilitando la costruzione di connessioni emotive. Spesso utilizzati come strumenti per l'esplorazione, la creatività e la comunicazione, mondi virtuali come *Second Life* consentono agli utenti di diventare "sia consumatori che produttori di contenuti"⁵³. Introdotto dall'azienda americana Linden Lab nel 2003, *Second Life* si è gradualmente popolato di contenuti e avatar generati dagli utenti, raggiungendo oltre un milione di membri attivi in un decennio⁵⁴, anche se questo numero ha subito un lento ma inesorabile declino negli anni successivi⁵⁵. In *Second Life*, gli utenti generano avatar – rappresentazioni digitali di sé – attraverso cui navigano lo spazio virtuale, interagendo con ambienti, oggetti, eventi e altri soggetti. La piattaforma permette inoltre di produrre e scambiare beni immateriali, favorendo pratiche economiche e creative autonome. Inoltre, possono costruire, creare e scambiare beni virtuali. Oscar Wagenmans, un prolifico creatore di machinima di origini belghe, ha dato inizio alla sua attività creativa in *Second Life* nel 2007, quando la cattura delle schermate era necessaria a causa della natura effimera e transeunte della *performance* online.

53 C. Girvan, *op. cit.*, p. 1094.

54 Linden Lab, *Infographic: 10 years of Second Life*, in "Lindenlab.com", 20 giugno 2013.

55 K. French, *First They Got Sick, Then They Moved Into a Virtual Utopia*, in "Wired", 13 febbraio 2017.

Era necessario registrare le creazioni, poiché non potevano durare per sempre. Essendo un regista nel mondo reale, ho trovato che *Second Life* offrisse una scenografia ideale per raccontare storie. Quando ho scoperto come registrare il mio schermo, ho iniziato a utilizzare il materiale per creare machinima. [...] *Second Life* si è rivelato un mezzo perfetto, facile ed accessibile, economicamente parlando, per finalità creative. Con il tempo, le tecniche sono diventate più avanzate e il mondo virtuale ha introdotto nuove funzionalità che hanno ampliato ulteriormente le possibilità.⁵⁶

L'avatar di Wagenmans, la leggiadra SaveMe Oh, ha interpretato centinaia di video che esplorano le potenzialità del mondo virtuale, spaziando tra opere astratte, narrazioni politiche e riflessioni sul comportamento umano. "Il mondo virtuale offre uno strumento per creare senza elevati costi, e il materiale prodotto può essere diffuso facilmente"⁵⁷, ha spiegato Wagenmans. Le sue opere sono state presentate in festival di animazione internazionali a Denver, Lisbona e San Paolo, senza dimenticare una retrospettiva al Milan Machinima Festival nel 2020⁵⁸.

Allo stesso modo, Huckleberry Hax – romanziere e regista machinima legato a *Second Life* – ha pubblicato nel 2020 il lungometraggio *STÖMOL*, segnando un momento significativo nella storia del machinima prodotto in ambienti persistenti (Fig. 2). La sua pratica si basa su un uso consapevole delle infrastrutture offerte dal mondo virtuale, valorizzandone sia la libertà creativa sia i bassi costi di realizzazione. A questo proposito, ha dichiarato:

Riprendere l'azione all'interno di un mondo virtuale è un'attività stimolante, poiché questi ambienti offrono accesso a una vasta gamma di luoghi creati dagli utenti. Inoltre, è semplice connettersi con altri utenti che possono ricoprire il ruolo di attori, il tutto a un costo molto contenuto. Gli spazi di *Second Life* sono facili da navigare e lo stesso vale per le riprese, grazie agli strumenti della fotocamera

56 O. Wagenmans, comunicazione personale, 2020.

57 *Ibidem*.

58 Cfr. <https://milanmachinimafestival.org/saveme-oh>

integrata che consentono una straordinaria varietà di angolazioni, zoom e panoramiche fluide. Sono disponibili anche strumenti che permettono di rimuovere dalla visualizzazione oggetti o persone indesiderati nell'inquadratura.⁵⁹



Figura 2. Huckleberry Hax, *STÖMOL* (2020). Realizzato con *Second Life*, Linden Lab, 2003. Immagine dell'autore.

L'interesse di Hax per i videogiochi appare piuttosto limitato, soprattutto se confrontato con il fascino esercitato dalle loro potenzialità meta-narrative. Al contrario, *Second Life* – come osserva lo stesso Wagenmans – si presenta come uno strumento estremamente versatile, capace di offrire numerose opportunità di sperimentazione. Riprendendo la definizione di mondi virtuali fornita da Girvan, si può osservare come tali ambienti, lungi dall'essere separati dalla realtà, ne costituiscano una prosecuzione, favorendo una progressiva integrazione tra identità virtuali e reali. La libertà di esplorare spazi navigabili e la possibilità di utilizzare questi ambienti come piattaforme narrative emergono come due elementi chiave che rendono i mondi vir-

59 G. Hax, comunicazione personale, 2020.

tuali particolarmente attraenti per figure come Hax e Wagenmans: “gli utenti di *Second Life* plasmano il mondo attraverso la loro creatività, ridefinendolo attraverso una fitta rete di interazioni sociali. In questo modo, contribuiscono a promuovere in una certa misura il mondo virtuale”⁶⁰.

Come ho accennato in precedenza, tutti i professionisti intervistati hanno sottolineato il potenziale creativo dei loro mezzi preferiti, che si tratti di *GTA V*, *Minecraft*, *The Sims 4* o *Second Life*. Tuttavia, esiste anche un tipo di software dedicato specificamente alla realizzazione di machinima. Uno di questi è iClone, un software di animazione 3D in tempo reale sviluppato da Reallusion. Introdotto nel 2005, iClone è stato aggiornato in modo significativo nel corso degli anni, fino a diventare una piattaforma particolarmente sofisticata. La versione 7 e i suoi componenti aggiuntivi permettono agli utenti di eseguire il *rendering* in tempo reale delle proprie animazioni utilizzando un motore di videogiochi 3D, offrendo funzionalità avanzate come il *motion capture*, la sincronizzazione labiale, la creazione di personaggi e l'animazione completa del viso e dello scheletro. Di conseguenza, gli utenti di iClone non sono attratti dal mezzo principalmente per giocare o interagire in un mondo virtuale, ma per il loro interesse nella creazione di animazioni al computer. Questa distinzione è fondamentale, poiché il loro rapporto con il software è pragmatico. Un esempio emblematico è Greg Sinclear, che ha studiato computer grafica e ha realizzato machinima con *The Movies* prima di passare a iClone. “Uso iClone per la sua facilità d'uso e la rapidità di *rendering*. Ci sono molte risorse disponibili, e ci vorrebbe tempo per imparare un altro programma. Se fossi più giovane, potrei provare qualcos'altro”⁶¹. Per Sinclear, creare machinima con iClone è stato un processo di apprendimento volto a massimizzare l'utilizzo del software. Anche René Jacob ha intrapreso un simile percorso, servendosi di un manuale per apprendere le nozioni fondamentali e avviando un progetto per applicare le tecniche acquisite:

60 *Ibidem*.

61 G. Sinclear, comunicazione personale, 2020.

Utilizzo iClone perché questo software è stato specificamente progettato per la creazione di machinima. Tutte le sue funzionalità sono orientate alla realizzazione di film in 3D in tempo reale. Le funzioni di base sono facili da apprendere e non è necessario ricorrere ad altri software per produrre filmati interessanti, poiché tutto è racchiuso in un'unica piattaforma. Esistono anche altri software per machinima, come *Moviestorm* o *The Movies*, e il motore sorgente di Valve include un *movie maker*. È possibile utilizzare anche motori come Unreal o Unity; tuttavia, tutti questi programmi presentano svantaggi e funzionalità mancanti rispetto a quelle disponibili in iClone. Pertanto, iClone rappresenta la scelta migliore per me e le mie storie.⁶²

Jacob, montatore *freelance* di film e video attivo in Germania dal 2006, ha trovato in iClone un punto di svolta nel suo percorso creativo. Dopo aver sperimentato senza successo altri strumenti per realizzare machinima, si è avvicinato a questa pratica per dare vita ai video che realmente lo appassionavano. In una conversazione via email, ha spiegato come il machinima gli abbia permesso di superare alcune limitazioni dell'attuale panorama audiovisivo, che trova spesso frustrante, offrendo nel contempo uno spazio per esprimere la sua visione artistica in modo più diretto e personale:

Il panorama cinematografico e televisivo tedesco è dominato da pochi generi specifici: commedia, thriller e... thriller. Commedie e film pseudo-sociali prevalgono nel cinema, lasciando poco spazio per altri generi. I finanziamenti cinematografici tedeschi garantiscono che solo i film politicamente accettabili possano entrare in produzione. Se desideri realizzare un film di fantascienza o anche un horror, nel mio paese ti troverai di fronte a un rifiuto netto, senza contare innumerevoli ostacoli finanziari. Tuttavia, voglio raccontare storie di altri generi, ed è per questo che ho deciso di seguire la strada del machinima: è l'unico modo per me di narrare una storia senza compromessi e con un investimento finanziario sostenibile.⁶³

62 R. Jacob, comunicazione personale, 2020.

63 *Ibidem*.

In sintesi, Jacob e Sinclear, forti della loro esperienza pregresa nella creazione di machinima, miravano a produrre opere di qualità superiore. Aniché adattare strumenti già noti o consolidati, hanno cercato una soluzione versatile che rispondesse pienamente alle loro esigenze creative e tecniche. Come evidenziato in questa sezione, la scelta del mezzo per realizzare machinima riflette spesso una combinazione di esigenze pratiche e impulsi emotivi, dimostrando come la tecnologia possa essere selezionata non solo per le sue funzionalità, ma anche per il legame che instaura con la visione artistica dei suoi utilizzatori. Quando si crea un legame emotivo tra l'utente e il mezzo, quest'ultimo viene spesso modellato in base agli interessi personali dell'utente, influenzando in modo significativo le tecniche adottate, le possibilità creative esplorate e l'esecuzione complessiva della pratica. Nel paragrafo successivo, verranno analizzate le sfide che emergono da queste scelte, insieme ai diversi approcci sviluppati per affrontare le dinamiche contemporanee del machinima.

Il machinima in quanto pratica

La pratica del machinima si è evoluta nel tempo, adattandosi a nuovi strumenti e tecnologie. Di pari passo, è cambiato anche l'atteggiamento verso le dinamiche produttive e la percezione di ciò che costituisce un machinima sia nel contesto vernacolare sia in ambito accademico. Nitsche opera una distinzione tra *inside-out* machinima e *outside-in* machinima. Lo studioso definisce la realizzazione di machinima *inside-out* come l'espressione e la registrazione del proprio *gameplay* o, per estensione, delle interazioni nel mondo virtuale, mentre l'*outside-in* machinima indica l'uso di motori di gioco come strumenti per creare film d'animazione. Secondo Jenna Ng, il machinima *outside-in* si caratterizza per "un'ampia gamma estetica e tecnologica (...), mentre il machinima *inside-out* si basa prevalentemente su riferimenti videoludici e sull'umorismo contestuale⁶⁴ per sostenere le proprie narrazioni; non a caso, questa forma è spesso associata

64 In originale, *inside joke*. [N.d.T.]

a creatori appassionati di videogiochi⁶⁵. Questa distinzione, a prima vista, illustra la divergenza fondamentale tra il machinima contemporaneo concepito come semplice registrazione di *gameplay* e quello inteso come opera narrativa pianificata, strutturata e sceneggiata. Non sorprende, quindi, che esista una tendenza generale tra i produttori di machinima a non considerare le registrazioni di *gameplay* pure e/o commentate come machinima, etichettando come tali solo le opere narrative. Per cogliere questa differenza si considerino i video *The Sims* in formato *Let's Play* e le *Speed Builds*⁶⁶, in contrasto con lungometraggi, serie e cortometraggi dotati di trame sceneggiate. Ng spiega come questa differenza presenti ulteriori sfumature:

Questa distinzione delinea anche i due ampi paradigmi creativi del machinima: vale a dire, film che sono indipendenti dal gioco e dalla sua realtà, incluso il *gameplay* (“*outside-in*”), e film che registrano il *gameplay* e che si riferiscono al gioco anche se non sono registrazioni esplicite del *gameplay* (“*inside-out*”).⁶⁷

Sebbene i filmati di puro *gameplay* possano rientrare nella definizione di machinima, come suggeriva Kelland per le prime registrazioni demo, è utile interrogarsi sulla possibilità di considerarli *machinima dal vivo*. In questo contesto, le registrazioni di tali eventi potrebbero essere ulteriormente classificate come *machinima inside-out* o *outside-in*, a seconda delle loro modalità espressive e del rapporto con il materiale di partenza. In questa sede, non intendo approfondire questo dibattito né mettere in discussione il termine ombrello machinima, bensì utilizzare questo

65 M. Nitsche, *Claiming Its Space: Machinima*, in “Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien”, n. 37, 2007.

66 In questo contesto, *Speed Builds* si riferisce a un formato audiovisivo in cui i creatori mostrano la costruzione rapida di strutture o edifici all'interno di videogiochi come *The Sims* o *Minecraft*. Questi video sono caratterizzati da un montaggio accelerato (*speed-up*), che permette agli spettatori di seguire l'intero processo in tempi ridotti. Gli *Speed Builds* possono includere un commento vocale o testi esplicativi sulle scelte effettuate durante la costruzione, ma non sempre seguono una narrazione strutturata come nei machinima tradizionali

67 *Ibidem*.

dibattito come rappresentativo dei cambiamenti socioculturali e delle opportunità tecnologiche che influenzano la percezione della pratica nel tempo. Analogamente, le tecniche e i canali di distribuzione sono stati influenzati da queste trasformazioni e possono variare se consideriamo i *gameplay* in *live streaming*, o le loro registrazioni, come *machinima* al rovescio. Questo saggio si focalizza principalmente sulla pratica del *machinima outside-in*, come definito da Nitsche. In questa sezione vengono esaminati gli effetti di tali trasformazioni sulla pratica del *machinima*, analizzando le tecniche e i processi creativi adottati dai professionisti intervistati nella realizzazione delle loro opere. L'obiettivo è approfondire come queste dinamiche influenzino non solo l'estetica, ma anche le metodologie produttive e narrative del medium.

Secondo Wagenmans, l'evoluzione del *machinima* di *Second Life* è stata accompagnata da una serie di aggiornamenti software, come MESH, che non hanno semplicemente introdotto nuovi modi di produrre audiovisivi, ma hanno anche reso possibile eseguire le stesse operazioni con maggiore velocità e qualità. Nella sua pratica, Wagenmans ha sviluppato la tecnica dei *wearable*, che consente al suo alter ego digitale di "indossare l'ambiente circostante, integrando l'avatar all'interno dello spazio"⁶⁸. Huckleberry Hax, invece, cattura le *performance* degli attori (utenti del mondo virtuale) utilizzando Fraps⁶⁹, un'applicazione per la registrazione video, e modifica le clip in Lightworks⁷⁰, un software di *editing* video, per creare il suo *machinima*. Il processo creativo che segue richiede un alto grado di improvvisazione da parte degli attori.

Non pianifico le mie trame in anticipo. Comincio con un'idea e inizio a creare, e vedo dove mi porta questa idea. Questo approccio generativo mi permette di scoprire nuove idee che mi vengono in mente come risultato di ciò che ho già filmato (o scritto) [...]. Per quanto mi riguarda, una delle grandi gioie della scrittura deriva dal fatto che sinceramente non so dove mi porterà la mia scrittura, e la

68 O. Wagenmans, comunicazione personale, 2020.

69 Beepa, Fraps, 1999.

70 LWKS Software, Lightworks, 1989.

scoperta di un nuovo elemento che si adatta bene al mondo che ho creato finora è un'emozione enorme.⁷¹

Per Hax, l'elemento generativo si fonde con un processo continuo di *editing* e revisione del materiale filmato, sviluppando un ciclo iterativo di creazione, scoperta e rifinitura. Questo approccio consente di integrare nuovi elementi in modo coerente con il contesto generale del progetto. La tecnica, basata sull'improvvisazione, si è rivelata particolarmente efficace per affrontare le sfide legate al budget limitato e alla natura temporanea delle location offerte da *Second Life*, offrendo nel contempo una flessibilità creativa indispensabile. Linden Lab permette agli utenti di *Second Life* di acquistare terreni virtuali, su cui possono creare edifici e ambientazioni, come foreste interattive, utilizzabili anche come set cinematografici.

Molte *location* di *SL* usate come set vengono spesso cancellate dopo un periodo di poche settimane in modo che i proprietari del terreno possano iniziare un nuovo progetto [...]. Ciò significa che spesso esiste una pressione temporale per completare una determinata scena in un luogo particolare.⁷²

Questo approccio più sperimentale si distingue dalla procedura più tradizionale adottata dai machinimatori intervistati che utilizzano iClone. Jacob e Sinclear investono tempo nello sviluppo narrativo e nella caratterizzazione dei personaggi, per poi procedere alla progettazione visiva, all'allestimento delle ambientazioni e alla registrazione delle voci. Sinclear realizza i propri set con iClone, ricorrendo anche a Sketchup⁷³

71 H. Hax, comunicazione personale, 2020.

72 *Ibidem*.

73 SketchUp è un software di modellazione 3D intuitivo e versatile utilizzato per la progettazione e la visualizzazione di oggetti, edifici e spazi. È diffuso in diversi ambiti, tra cui l'architettura, il design d'interni, l'ingegneria e la progettazione urbana. La sua interfaccia *user-friendly* e le funzionalità di modellazione facilitano la creazione di modelli 3D complessi, consentendo agli utenti di visualizzare progetti in modo realistico. SketchUp offre anche una libreria di modelli predefiniti e la possibilità di esportare

quando abbisogna di edifici specifici, e acquista costumi nel *marketplace* di Reallusion (Fig. 3). Successivamente, entrambi iniziano ad animare le scene in modo autonomo. Jacob rende disponibili tre o quattro angolazioni di ripresa per ogni scena come sequenze di immagini e le modifica insieme al mix audio in Avid Media Composer, lavorando in modo simile a come “girerebbe un vero film”⁷⁴.



Figura 3. Greg Sinclear, *Old Gunfighter* (2020). Realizzato con iClone, Reallusion, 2005. Immagine dell'autore.

Tuttavia, iClone presenta anche alcune limitazioni che possono ostacolare il processo creativo e tecnico nella produzione di machinima. Nonostante gli sforzi di Reallusion per migliorare vari aspetti nel corso del tempo, alcuni limiti tecnici permangono. Per esempio, i personaggi non sono in grado di indossare o cambiare costumi in modo autonomo, rendendo necessario eseguire tali azioni al di fuori della scena visibile, il che aggiunge un ulteriore livello di complessità alla produ-

e condividere i propri progetti, rendendolo uno strumento popolare sia tra i professionisti che tra i principianti. [N.d.T.]

74 R. Jacob, comunicazione personale, 2020.

zione⁷⁵. iClone offre agli utenti molti degli strumenti necessari per realizzare machinima dall'inizio alla fine, inclusa la possibilità di esportare e importare risorse da e verso altri software, oltre al componente aggiuntivo *Character Creator*. Il già citato Reallusion Marketplace consente agli utenti di acquistare e vendere contenuti generati dagli utenti, ampliando così le risorse disponibili per iClone. Le *mod* e i contenuti personalizzati sono diventati essenziali per i creatori di machinima di *The Sims 4*, fornendo loro il necessario per aggirare i limiti del mezzo. Come spiega Castro:

Le *mod* possono semplificare molti dettagli che, alla fine, fanno davvero la differenza. *The Sims* rimane pur sempre un gioco, e i suoi personaggi hanno bisogni da soddisfare. Ad esempio, se vuoi girare una scena con pioggia incessante, attendere che il meteo cambi autonomamente può essere frustrante, così come dover gestire costantemente le esigenze dei personaggi simulati, come mangiare e dormire, mentre lavori alla scena. Le *mod* permettono di aggirare queste limitazioni, offrendo un controllo totale sul videogioco e sul suo ambiente. Con pochi clic, è possibile gestire ogni elemento in modo rapido ed efficace.⁷⁶

Parimenti, Brina Plestenjak afferma che non sarebbe in grado di realizzare il suo machinima di *The Sims 4* senza le risorse di creatori di contenuti e *modder* e il supporto di altri *simmer* e software:

Non potevo realizzare il mio machinima da solo. Ho uno *script editor* che mi aiuta durante il processo creativo e doppiatori che registrano le mie sceneggiature. [...] (Uso) ReShade, Cheat Engine e una miriade di contenuti personalizzati per aiutarmi a rendere il gioco completamente diverso da come appare all'inizio.⁷⁷

75 *Ibidem*.

76 B.V. Castro, comunicazione personale, 2020.

77 B. Plestenjak, comunicazione personale, 2020.

Modifiche come T.O.O.L. consentono a Castro di assegnare pose e applicare animazioni ai suoi personaggi. Sia Castro che Plestenjak utilizzano Blender per creare animazioni personalizzate. *Sim4Studio*⁷⁸ è un programma che permette ai creatori di contenuti di convertire qualsiasi oggetto, animazione, accessorio o abbigliamento 3D progettato in Blender in contenuto utilizzabile nel gioco. Questo materiale può poi essere impiegato dai creatori di machinima nelle loro opere. Secondo Castro, il lavoro dei *modder* e dei creatori di contenuti di *The Sims* ha innescato “una rivoluzione nel livello di produzione dei machinima di lunga durata”⁷⁹. Un altro esempio è *ReShade*⁸⁰, uno strumento di post-elaborazione per videogiochi che permette agli utenti di modificare l’aspetto visivo del gioco direttamente sullo schermo. Grazie a *ReShade*, gli utenti possono applicare filtri e effetti speciali in tempo reale, migliorando l’estetica visiva dei loro filmati. Come osserva Plestenjak, “questo strumento ha trasformato il modo in cui realizziamo machinima, riducendo le tempistiche di produzione, poiché elimina la necessità di gestire la colorazione in fase di post-produzione”⁸¹. Anche se *The Sims 4* offre una certa personalizzazione per personaggi e set, Plestenjak riscontra ancora limitazioni significative nel riuscire ad allinearli completamente alle sue idee originali. Le restrizioni nelle animazioni e nei movimenti di camera rendono particolarmente difficoltosa la realizzazione di sequenze d’azione o dialoghi più articolati. Tuttavia, ha notato un crescente interesse da parte di altri registi nell’apprendere tecniche avanzate per creare effetti speciali e animazioni personalizzate. Ancora più significativa è l’evoluzione delle narrazioni nel machinima, con i creatori che esplorano sempre più spesso temi legati alla

78 Andrew and Orangemittens., *Sim4Studio*, 2014.

79 B.V. Castro, comunicazione personale, 2020.

80 Questo software consente agli utenti di applicare effetti di post-elaborazione ai videogiochi. Può migliorare la cosmesi del gioco tramite filtri di luminosità, contrasto, colore e altri effetti visivi, rendendo l’immagine più gradevole o stilizzata. Ciò è particolarmente utile per i creatori di machinima, poiché conferisce un look cinematografico al *gameplay*, senza richiedere una manipolazione delle immagini in *post-production*. Cfr. reshade.me

81 B. Plestenjak, comunicazione personale, 2020.

diversità, sia per quanto concerne i personaggi che le trame. Nel suo lungo processo creativo, che può durare mesi o persino anni, Plestenjak inizia plasmando i personaggi e definendone le personalità, per poi costruire gradualmente il mondo e sviluppare la storia che li vede protagonisti.

Successivamente, collabora con uno sceneggiatore per scrivere la storia e cerca doppiatori in grado di registrare le battute. Parallelamente, costruisce i set e crea animazioni personalizzate utilizzando Blender⁸². Una volta ricevute le battute dagli attori, inizia le riprese, montando le scene man mano che vengono registrate. Infine, modifica e mixa l'audio ed esegue il *rendering* del film completo. Anche Castro, che ha studiato cinema, segue una procedura simile, ma integra alcuni passaggi aggiuntivi, eseguendo ricerche di riferimento e preparando *storyboard* per aiutarla nella visualizzazione delle animazioni.

Sebbene l'editor Rockstar offra una vasta gamma di opzioni, *mod* e *cheat mode*⁸³ sono frequentemente utilizzati nella realizzazione di machinima in *GTA V*. Rampersad sottolinea le differenze tra le varie piattaforme di gioco, evidenziando come i PC offrano maggiori possibilità di personalizzazione grazie alle modifiche create dagli utenti. L'integrazione del Rockstar Editor con specifiche modifiche ha favorito l'emergere di una comunità di giocatori di *GTA V* interessati alla produzione di machinima, trasformando l'esperienza ludica in un'occasione creativa. Tuttavia, Rampersad percepisce un cambiamento nell'atteggiamento dei creatori:

Molte persone sono attratte dall'idea di creare machinima, ma spesso mancano della volontà di dedicarsi realmente al processo.

82 Ton Roosendaal, Blender, 1994.

83 Il *cheat mode* permette ai giocatori di utilizzare codici o trucchi per alterare la propria esperienza di gioco in barba alle regole codificate. Tra i vantaggi offerti figurano l'accesso a livelli o personaggi nascosti, l'aumento delle risorse disponibili, la modifica di specifiche dinamiche del gioco e, in alcuni casi, l'attivazione dell'invincibilità. Questa modalità può semplificare il *gameplay*, renderlo più divertente o trasformarlo in un'esperienza completamente diversa, permettendo di esplorare elementi che altrimenti rimarrebbero inaccessibili nella versione standard. [N.d.T.]

Viene spesso percepito come una scorciatoia verso la visibilità o la notorietà, con l'aspettativa che ogni risultato venga conseguito senza reale impegno. Un atteggiamento che, personalmente, trovo deludente. Qualche anno fa, al contrario, sembrava che ci fosse meno timore nel mettersi in gioco e affrontare il lavoro necessario, con una maggiore determinazione a portarlo avanti fino in fondo.⁸⁴

Il Rockstar Editor consente agli animatori di registrare inizialmente la *performance* o il *gameplay*, riservando le decisioni relative alla cinematografia e alla regia per una fase successiva. Per esempio, Josh Lee spiega che durante il montaggio può scegliere tra diverse angolazioni di ripresa e aggiungere “ulteriori oggetti di scena e NPC tramite l'*editor* delle scene”⁸⁵. Questa funzionalità ha un impatto rilevante sulla produzione di machinima in *GTA V*, offrendo ai registi un alto grado di flessibilità e riducendo la necessità di pianificare meticolosamente l'aspetto della scena in anticipo. In questo contesto, Rampersad può concentrarsi rapidamente sulle fasi di produzione, poiché i suoi machinima, volti principalmente a mettere in evidenza i veicoli di *GTA V*, non richiedono la stesura preliminare di una trama dettagliata. Come ha spiegato Rampersad:

Parcheggio l'auto in luoghi e ambientazioni che variano a seconda del modello e del tipo di veicolo. Per esempio, una Volkswagen Beetle si adatta perfettamente a un'atmosfera rilassata, come una spiaggia, mentre una BMW M8 risulterebbe più appropriata su una pista da corsa. Una volta terminata la registrazione *in-game*, passo al Rockstar Editor, dove configuro le telecamere e realizzo le riprese definitive. Questo processo può generare dai 10 ai 15 minuti di filmato grezzo, a volte anche un'ora. Per ogni video, realizzo tra le 200 e le 300 riprese, assicurandomi di catturare ogni dettaglio necessario.⁸⁶

84 J.P. Rampersad, comunicazione personale, 2020.

85 J. Lee, comunicazione personale, 2020.

86 J.P. Rampersad, comunicazione personale, 2020.

Successivamente, Rampersad monta il video e aggiunge la musica utilizzando Final Cut Pro X, esporta il filmato completo e lo carica su YouTube, dove crea una miniatura accattivante, un titolo coinvolgente e assegna *tag* appropriati per migliorarne la visibilità.

A differenza di *GTA V*, *Minecraft* non dispone di un *editor* cinematografico integrato. Tuttavia, dalla sua pubblicazione nel 2011, i *modder* hanno sviluppato strumenti che offrono ai creatori di machinima possibilità simili.

Vedo che sono stati utilizzati software diversi e la qualità di machinima è migliorata (nel tempo). Quando abbiamo iniziato, abbiamo utilizzato una *mod* chiamato Camera Studio che rende possibile creare carrellate cinematografiche in *Minecraft*. Oggi, un programmatore chiamato CrushedPixel ha creato *ReplayMod*, che può fare lo stesso ma permette anche di salvare l'intero *gameplay* da una prospettiva in terza persona e tornare indietro nel tempo per registrare la stessa azione da diverse angolazioni.⁸⁷

Jehkul gestiva un server dedicato a *Minecraft*, ospitato da Nitrado, dotato di diverse mappe, *mod* (come *Blockbuster* di McHorse⁸⁸) e *plug-in* installati per facilitare la produzione di machinima. Per esempio, un *plug-in* con codice personalizzato consente il movimento della testa dei personaggi non giocabili, simulando l'atto di parlare. Quando ha un'idea per un machinima, Jehkul effettua anche ricerche di mercato: “Parlo sempre dal titolo, verificando l'interesse del pubblico per l'argomento attraverso l'analisi di parole chiave su Google Trends. Quando trovo un tema interessante, procedo con la stesura della sceneggiatura”⁸⁹. Una volta completata la storia, prepara le mappe, i personaggi e gli elementi che comporranno il film, e registra se stesso e gli amici mentre interpretano i vari ruoli, utilizzando Fraps per catturare le riprese di gioco,

87 J. Jehkul, comunicazione personale, 2020.

88 Questa *mod* consente ai machinimatori di creare filmati in modalità giocatore singolo, senza la necessità di reclutare altri giocatori per esibirsi nelle scene. Cfr. <https://mchorse.github.io/blockbuster/>

89 J. Jehkul, comunicazione personale, 2020.

che saranno successivamente modificate con Adobe Premiere (Fig. 4).



Figura 4. CrazyFoxMovies, *Fightboy* (2016). Realizzato con *Minecraft*, Mojang, 2011. Immagine dell'autore.

Per Crater, la realizzazione di machinima è un processo collaborativo che coinvolge l'intero team del suo studio, NewScape Productions, il quale produce diversi video ogni settimana per espandere ed arricchire la propria rete di canali YouTube. Ogni membro contribuisce attivamente a varie fasi della produzione, dalla scrittura della sceneggiatura all'improvvisazione delle registrazioni vocali, fino alla ripresa e montaggio delle scene, garantendo un flusso creativo dinamico e ben coordinato. In passato, Crater gestiva da solo l'intero processo di creazione di machinima, ma continua a utilizzare molti dei programmi che lo accompagnavano agli inizi della sua carriera, come Celtx per la scrittura delle sceneggiature, OBS per le riprese, e Adobe Suite per il montaggio video e la registrazione e modifica dell'audio. L'inventiva resta una dote indispensabile per i machinimatori, spesso chiamati a trovare soluzioni ingegnose per aggirare le difficoltà tecniche delle riprese.

Ogni videogioco richiede un approccio specifico per registrare le scene. In *Halo 2*, per esempio, sfruttavamo una *glitch* per far cadere

l'arma impugnata dal giocatore e rimuovere l'HUD dallo schermo. Quando ho iniziato a usare *Minecraft*, piazzavo ragnatele per rallentare il personaggio e ottenere riprese più fluide con il carrello. E questi sono solo alcuni esempi. Creare machinima ha sempre richiesto grande inventiva, e continua a farlo ancora oggi. Non avrei mai immaginato che un giorno nei videogiochi avrebbero introdotto strumenti come la modalità teatrale o il *replay*. Queste innovazioni hanno trasformato completamente il modo di fare machinima.⁹⁰

Crater riscontra tuttora importanti limitazioni e sfide nell'esecuzione della pratica del machinima. Una di queste è la sincronizzazione labiale, che è implementata in alcuni videogiochi come *GTA V* e rappresenta un vero incubo in fase di post-produzione. Anche le riprese di scene di combattimento possono risultare problematiche, soprattutto nei giochi in cui i personaggi non si colpiscono realmente, come in *Fortnite*:

Effettuvavamo tagli rapidi in post-produzione, facendo eseguire ai personaggi *emote* di *breakdance* o di esultanza con il pugno. Se allineati correttamente, riuscivamo a far sembrare il tutto un vero combattimento.⁹¹

Queste limitazioni spingono i creatori di machinima a trovare soluzioni creative per narrare le loro storie. Tuttavia, in alcuni casi, come gli aggiornamenti software nei videogiochi, può esserci una forte pressione per completare il machinima il prima possibile, poiché tali aggiornamenti possono rendere incompatibili i *file* di salvataggio o modificarne il contenuto:

Gli eventi in *Fortnite* sono davvero difficili da registrare nella modalità *replay*. Subito dopo un evento, il gioco subisce spesso un aggiornamento di grandi dimensioni, e questo ci fa perdere *file* prima ancora di avere l'opportunità di registrare.⁹²

90 C. Crater, comunicazione personale, 2020.

91 Un esempio è *Werewolf vs. Werewolf?! A Fortnite Short Film*, 4' 42", 2018. URL: <https://youtu.be/5gckS6lENBU?t=283>.

92 C. Crater, comunicazione personale, 2020.

I creatori di machinima su diverse piattaforme affrontano i limiti dei media scelti, adattando le loro tecniche e processi alle possibilità. Nel caso dei videogiochi, dei mondi virtuali e del software dedicato *open source*, queste opportunità vengono “estese” dai membri della comunità di pratica, professionisti e sviluppatori normalmente esperti, che modificano il mezzo o creano strumenti per facilitare l’esecuzione della creazione di machinima⁹³. Le comunità non sono solo spazi in cui condividere conoscenze, strumenti e modifiche, ma anche punti di ritrovo in cui i creatori di machinima possono mostrare i propri lavori, socializzare e trarre ispirazione da persone con interessi simili. Questo aspetto verrà discusso nella sezione successiva.

Il machinima e la comunità

La scomparsa di punti di riferimento fondamentali per la pratica del machinima – come Machinima Inc. e l’Academy of Machinima Arts and Sciences⁹⁴ (AMAS) insieme alla chiusura di numerosi festival e forum dedicati – ha accentuato l’attuale distinzione tra i professionisti in base ai mezzi utilizzati. In generale, i creatori di machinima attraggono il pubblico e interagiscono con comunità di pratica che sono in qualche modo legate ai rispettivi strumenti⁹⁵. La crescente scarsità di riferimenti

93 Per ulteriori informazioni, cfr. J. Blázquez, “*Press Start*”: *The use of videogame asset in audience creative practices*, in “Participatory Worlds”, 2021.

94 L’Academy of Machinima Arts and Sciences (AMAS), fondata nel 2002, promuoveva il machinima come forma d’arte emergente. Organizzava i *Machinima Film Festival*, premiando le migliori opere con i *Mackies*, riconoscimenti per regia, sceneggiatura, animazione e design sonoro. L’AMAS ha svolto un ruolo chiave nella diffusione del machinima, creando una comunità globale di creatori. Con l’evoluzione del settore, ha cessato le sue attività, lasciando un’importante eredità culturale. [N.d.T.]

95 Il pubblico appare più fluido e trasversale rispetto ai professionisti e agli operatori istituzionali, mostrando una maggiore propensione a muoversi tra media, linguaggi e tecniche. A differenza delle logiche settoriali che spesso regolano festival, premi e circuiti di legittimazione dell’industria culturale, il pubblico tende ad attraversare le categorie senza attribuire eccessivo peso ai confini disciplinari. Un appassionato di cinema d’ani-

condivisi che uniscono autori, pubblico e opere di machinima – indipendentemente dal mezzo di origine – ha ulteriormente alimentato questa segregazione. Ciò non esclude la possibilità per i creatori di machinima di ampliare il proprio pubblico e le proprie pratiche, poiché “il machinima non solo introduce i giochi alle comunità al di fuori del *gaming* – inclusi sia i machinimatori che gli spettatori –, ma amplia anche le opportunità offerte da quel mondo e la possibilità di farne parte”⁹⁶. Tuttavia, la progressiva scomparsa di siti dedicati alla promozione del machinima, a prescindere dal mezzo, ha indubbiamente determinato una riduzione delle opportunità disponibili.

I professionisti, pertanto, sviluppano legami più forti con le comunità – e/o i sottogruppi che esistono al loro interno – attorno al mezzo scelto, il che influisce generalmente sul loro approccio al machinima e rende meno probabile il passaggio orizzontale all’interno della pratica, limitando l’esplorazione di altri mezzi o culture. Come osservano Gareth Schott e Bevin Yeatman:

Tali comunità sono caratterizzate non solo da una pratica condivisa (il gioco) e da livelli elevati di apprezzamento, ma anche dall’esecuzione di pratiche creative che enunciano e definiscono i loro gusti specifici, trasformando anche i testi dei giochi per servire i loro interessi alternativi. Tali pratiche sono indicative di una base di *fan* contemporanea che non si accontenta più di singole esperienze mediatriche.⁹⁷

La passione per i videogiochi da parte dei creatori di machinima evidenzia una transizione circoscritta tra media e culture. Questo si riflette, ad esempio, nell’evoluzione dall’uso dei videogiochi come strumenti di produzione alla sperimentazione con

mazione, per esempio, può fruire di un machinima distribuito su YouTube o su una piattaforma indipendente con lo stesso interesse con cui guarda un film d’autore, senza necessariamente richiederne la certificazione istituzionale.

96 J. Ng., *Machinima*, in H. Lowood, R. Guins (a cura di), *Debugging Game History: A Critical Lexicon*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2016, p. 291.

97 G. Schott, B. Yeatman, *op. cit.*, p. 301.

software di *rendering* 3D in tempo reale. In questo contesto, le comunità di pratica svolgono un ruolo essenziale nell'apprendimento, favorendo la collaborazione e la condivisione di conoscenze attraverso attività sociali orientate a obiettivi comuni. Questi spazi favoriscono la condivisione di conoscenze, il *feedback* reciproco, il confronto su tecniche e metodi, oltre a fornire opportunità per porre domande e connettersi con persone che condividono interessi simili. Sebbene i legami tra i machinimatori e le comunità possano variare, in alcuni contesti mediatici, come quello di *The Sims*, queste connessioni si dimostrano particolarmente solide e rilevanti.

I creatori di machinima che desiderano esplorare pratiche extra-medium, come nel caso di Crater, possono sperimentare con altre piattaforme; tuttavia, ciò richiede spesso un processo di apprendimento per comprendere e sfruttare le nuove opportunità disponibili. Tale approccio è influenzato sia da fattori interni, come l'interesse per un gioco diverso, sia da elementi esterni, come l'assenza di supporto o attenzione da parte di canali ufficiali, sviluppatori e pubblico. Le dinamiche di monetizzazione rivestono un ruolo cruciale. Allo stesso tempo, alcuni professionisti scelgono di costruire comunità di spettatori attorno ai propri canali YouTube, sostenendo questa strategia attraverso il numero di iscritti, commenti e visualizzazioni ottenuti. Questo approccio, in alcuni casi, li porta a distanziarsi dalle comunità di pratica, rendendoli meno propensi a cambiare medium, soprattutto se hanno già fidelizzato un determinato pubblico.

In questa sezione analizzo le comunità di pratica, esplorando il rapporto che i professionisti instaurano con quelle che definiscono "le loro comunità". Queste comunità possono essere percepite come focalizzate sul mezzo, sulla pratica, sul pubblico o su una combinazione di questi elementi, riflettendo una natura complessa e ibrida. Le percezioni e il coinvolgimento dei partecipanti variano nel tempo: un membro può essere nel contempo un professionista o un utente occasionale, mentre i praticanti possono scegliere di seguire o meno altri creatori di machinima. Esistono, inoltre, utenti di videogiochi e mondi virtuali che non interagiscono affatto con il machinima, creando ulteriori livelli di complessità. Di conseguenza,

le comunità che supportano i professionisti non possono essere considerate come un'entità monolitica, ma piuttosto come reti dinamiche e fluide.

The Sims, per esempio, ha stimolato una vivace comunità di creatori di machinima, favorita da un ambiente di gioco inclusivo e partecipativo. I machinimatori interagiscono frequentemente con il pubblico attraverso YouTube e i social media, nonché con altri professionisti, utilizzando canali ufficiali e forum indipendenti. I contenuti personalizzati vengono spesso condivisi su Tumblr. EA organizza regolarmente sfide comunitarie che fungono da concorsi, incentivando la creazione di contenuti generati dagli utenti conformi a specifiche linee guida. Inoltre, la comunità di machinima di *The Sims* organizza sfide, progetti *multi-editor* – in cui ciascun partecipante filma diverse sezioni di un machinima – e un festival dedicato al machinima, il *SimsFilmFest*⁹⁸, che si tiene dal 2010. Brina Plestenjak è una delle registe premiate al festival ed è stata selezionata come una delle migliori narratrici nelle sfide organizzate da EA. A questo proposito, ha dichiarato:

La comunità è una delle ragioni principali per cui continuo a creare machinima. È un ambiente accogliente e generoso, e qui ho incontrato alcune delle persone a cui sono più legato. Vedo il mio ruolo come quello di offrire contenuti e ispirare gli altri, così come loro ispirano me. Non mi considero in una posizione speciale: il numero di iscritti o di visualizzazioni non conta davvero. Alla fine, lavoriamo tutti con lo stesso mezzo, che è ciò che ci unisce.⁹⁹

La comunità di *The Sims* incoraggia attivamente la produzione di machinima, non solo promuovendo eventi e concorsi che stimolano la creatività, ma anche coltivando un forte senso di appartenenza attraverso un atteggiamento positivo e inclusivo verso i membri, inclusi i nuovi arrivati. Tuttavia, Castro mette in guardia contro i rischi legati al cyberbullismo e alla frustrazione

98 Cfr. <https://simsfilmfest.tumblr.com>.

99 B. Plestenjak, comunicazione personale, 2020.

che può emergere tra i giocatori quando non ottengono il riconoscimento sperato per i propri contenuti:

Spesso, individui percepiti come forti e insensibili sono tra i principali responsabili di episodi di cyberbullismo. Questo fenomeno potrebbe sembrare secondario, ma ha conseguenze gravi. Sono stati segnalati casi di persone che hanno tentato il suicidio a causa della mancanza di riconoscimento o notorietà all'interno della comunità di *The Sims*, oppure per essere state umiliate da altri utenti.¹⁰⁰

Castro coordina un gruppo comunitario inclusivo chiamato *Sims Station*, che connette giocatori di *The Sims* provenienti da diverse culture e aree geografiche. In questo contesto, organizza eventi per incentivare i partecipanti a creare e collaborare in “progetti Sim”, iniziative creative basate su *The Sims*. Oltre a *Sims Station*, esistono altri gruppi comunitari che stimolano la creatività, come i *Brazilian Sims on The Move*¹⁰¹, che producono machinima, organizzano eventi e concorsi e offrono *tutorial*. Secondo Castro, la comunità dei videogiochi di simulazione funge da catalizzatore per le interazioni tra creatori di contenuti personalizzati e creatori di machinima. Descrivendo il loro ruolo, afferma: “Siamo al tempo stesso registi, stilisti, modelli e attori, impegnati in una collaborazione creativa per dare vita a progetti di simulazione”, evidenziando il carattere collaborativo e multidimensionale di queste pratiche creative”¹⁰². Carica i suoi machinima sul suo canale YouTube, *Storia Studio*, e utilizza Facebook e Instagram per interagire socialmente con il pubblico e i professionisti (Fig. 5). Analogamente a quanto avviene in *Second Life*, alcuni giocatori di *The Sims* hanno creato *account* su queste piattaforme social per i loro avatar, che chiamano *Simbook* e *Simstagram*, dove esplorano ulteriormente le loro identità virtuali attraverso il gioco di ruolo¹⁰³.

100 B.V. Castro, comunicazione personale, 2020.

101 Letteralmente, Sims brasiliani in movimento. Cfr.: <https://simsinmotion.com/>

102 B.V. Castro, comunicazione personale, 2020.

103 L'app Simstagram consente ai giocatori di *The Sims* di pubblicare foto e interagire con altri giocatori nel personaggio. Cfr.: <https://www.mysimstagram.com/>

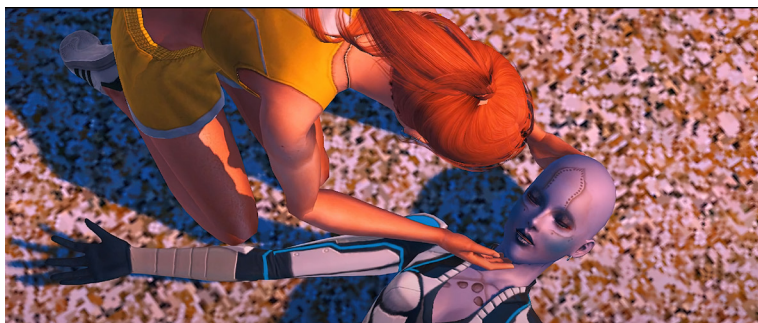


Figura 5. Beatriz Vigário Castro, *MAVIS* (2020). Realizzato con *The Sims 3*, Electronic Arts, 2009. Immagine dell'autore.

Analogamente, i giocatori di *Minecraft* ricoprono un doppio ruolo, essendo sia creatori che consumatori attivi di contenuti generati dagli utenti, tra cui i machinima. Un esempio emblematico è il canale YouTube di Janik Jehkul, che conta oltre 91 milioni di visualizzazioni e 436.000 abbonati. Jehkul mantiene un dialogo costante con altri creatori di contenuti tramite piattaforme come Twitter e *The Machinima Hub*, una vivace comunità dedicata ai machinima di *Minecraft*. Come afferma lui stesso: “Mi sento parte della comunità di machinima di Minecraft e dei creatori di contenuti, e trovo stimolante osservare come le persone si evolvono nel tempo”¹⁰⁴. Ha collaborato con altri creatori di contenuti in progetti di machinima, affermando che “alcuni sono molto più abili in determinati aspetti, come il *rigging*”¹⁰⁵.

104 J. Jehkul, comunicazione personale, 2020.

105 *Ibidem*. In questo contesto, *rigging* si riferisce al processo di creazione di un *rig* per un modello 3D, che è essenzialmente un sistema di ossa e giunture che consente all'oggetto di muoversi in modo realistico. Nel contesto della creazione di machinima, il *rigging* è fondamentale per animare i personaggi, poiché consente di definire come si muovono e interagiscono all'interno di un ambiente virtuale. Una volta che un modello 3D è stato *riggato*, può essere animato tramite software di animazione, permettendo così ai creatori di machinima di dare vita ai loro personaggi e storie in modo fluido e convincente.

Cory Crater è riuscito ad attirare un vasto pubblico sui canali YouTube della sua azienda, superando il miliardo di visualizzazioni con i video dedicati a *Fortnite* e accumulando milioni di abbonati. Inoltre, il suo canale dedicato a *Minecraft* vanta più di 253 milioni di visualizzazioni e 918.000 iscritti. Come spiega Crater,

Il nostro lavoro è stato accolto con grande entusiasmo dalla community di *Fortnite*. Anche se non tutti ne sono estimatori, nel tempo il pubblico si è ampliato e consolidato, trasformandosi da spettatori occasionali in un *fandom* autentico e partecipe. Abbiamo una community su Discord, dove migliaia di nostri *fan* discutono episodi, pubblicano meme e condividono persino *fan art*. La mia comunità più grande però è l'ufficio. Ho molti dipendenti di talento che è un privilegio chiamare la mia squadra.¹⁰⁶

Il suo studio, NewScape Productions, collabora frequentemente con creatori di contenuti per realizzare video di *Minecraft* e distribuisce i suoi film di animazione principalmente su YouTube. Recentemente, ha iniziato a utilizzare anche Twitter, Instagram e Facebook per promuovere i propri contenuti e interagire con il pubblico.

Sebbene *The Sims* e *Minecraft* dispongano di siti ufficiali (e non ufficiali) a sostegno delle attività delle rispettive community e sottocomunità di giocatori, questo non vale per *GTA V*. Il sito Rockstar Social Club¹⁰⁷, pensato per la diffusione di contenuti generati dagli utenti, non offre in realtà uno spazio di discussione o socializzazione, ma si limita a ospitare foto, video, minigiochi personalizzati e altri contenuti – ufficiali e non – da condividere o giocare.

Pur sentendosi parte di una comunità di creatori, Rampersad si concentra soprattutto sulle reti di professionisti e sul pubblico costruito attorno alla promozione del proprio lavoro. A tal proposito, osserva:

106 C. Crater, comunicazione personale, 2020.

Faccio parte di una comunità focalizzata esclusivamente sulla produzione, senza disperdere energie in attività accessorie e superflue. Le comunità di cui faccio parte – che non ho creato da solo – mi servono principalmente per condividere il mio lavoro e, di tanto in tanto, scoprire quello di altri. Con il passare degli anni, e dopo aver rivestito un ruolo di rilievo in alcune delle più grandi, ho capito che investire troppo tempo non porta reali vantaggi né al mio canale né alla mia produzione.¹⁰⁷

Rampersad aspira a costruire una carriera nel mondo del machinima, mantenendo interazioni limitate con altri praticanti al di fuori di una ristretta cerchia professionale. Insieme a tre colleghi, ha fondato Logic Films, uno studio dedicato alla produzione di machinima per *GTA V*. Lo studio ha pubblicato centinaia di video sul proprio canale YouTube, includendo contenuti che spaziano da presentazioni di automobili e film d'azione a *trailer* e *tutorial*, raccogliendo oltre 18.000 iscritti e più di un milione di visualizzazioni. Per promuovere le loro opere, Rampersad e il suo team realizzano *trailer* e *teaser* che condividono su piattaforme come Reddit, Instagram e Facebook, accompagnandoli con link al film completo per massimizzare la visibilità.

Josh Lee ha fondato il proprio studio e gestisce un canale YouTube, JBS Gaming, che vanta oltre settantaduemila iscritti e più di ventisei milioni di visualizzazioni, dove ha caricato video di *GTA V* che hanno ottenuto milioni di visualizzazioni. YouTube rappresenta il suo principale canale di distribuzione e interazione con il pubblico, dove risponde a ogni singolo commento ricevuto¹⁰⁸. Inoltre, Lee partecipa attivamente a conversazioni con altri creatori di machinima, affermando: “Ci riuniamo su Discord e scambiamo idee su come realizzare il nostro machinima”¹⁰⁹. Segue anche altri praticanti per migliorare le proprie capacità e ricevere consigli. Tuttavia, *GTA V* non sembra avere una comunità di pratica strutturata, con spazi definiti per discutere e condividere conoscenze; piuttosto, i professionisti sono distribuiti tra vari canali YouTube.

107 J.P. Rampersad, comunicazione personale, 2020.

108 J. Lee, comunicazione personale, 2020.

109 *Ibidem*.

Il caso di *Second Life* è paragonabile a quelli di *Minecraft* e *The Sims*, poiché il mezzo stimola gli utenti a interagire costantemente e creare contenuti. I praticanti utilizzano i canali di diffusione e comunicazione già menzionati, ma sono attivi nella gestione dei propri blog. Tuttavia, la percezione del divario tra identità reali e digitali è particolarmente accentuata nei mondi virtuali. Gli utenti di *Second Life* spesso esprimono riluttanza a rivelare la propria identità nella vita reale, specialmente in relazione alle attività svolte online, il che influisce sulla dinamica degli ambienti virtuali. Oscar Wagenmans osserva che è l'identità incarnata nel suo avatar a compiere azioni e a inserirsi in queste reti: "SaveMe Oh fa parte di questo contesto ed è un artista ben noto su *SL*, con molti ammiratori e detrattori"¹¹⁰. Analogamente, Huckleberry Hax utilizza questo alias, il nome del suo avatar in *Second Life*, per firmare i romanzi e i machinima che ha pubblicato¹¹¹.

Mi sento connesso a *SL* nel suo insieme, ma *SL* comprende molti sottogruppi e comunità molto diversi, e sono attivo in un numero molto limitato di questi. Considero *SL* un "luogo" in cui esplorare identità diverse. Nel mio caso, ho usato *SL* per esplorare la mia identità di scrittore – e ora di machinimatore. Svolgo la maggior parte del mio lavoro in modo autonomo e solitario.¹¹²

Per Hax, le identità digitali che sceglie di esplorare, unite ai suoi interessi personali, giocano un ruolo determinante nella selezione dei gruppi e delle sotto-comunità in cui decide di impegnarsi. Il suo debutto nel mondo del machinima risale al 2015, quando realizzò la sua prima opera in risposta a una sfida lanciata dalla comunità. Questo aspetto è particolarmente significativo poiché, come aggiunge Wagenmans, "*Second Life* ha una vivace rete di utenti che scambiano idee, *know-how* e collaborano a progetti. Ci incontriamo online durante le esibizioni dal vivo"¹¹³. I membri di questa rete interagiscono in *Second Life* attraverso i

110 O. Wagenmans, comunicazione personale, 2020.

111 I romanzi di *Second Life* di Huckleberry Jax sono disponibili su Amazon.

112 H. Hax, comunicazione personale, 2020.

113 O. Wagenmans, comunicazione personale, 2020.

rispettivi avatar, che fungono da strumenti per esplorare la nozione di identità e costruire il proprio mondo e i gruppi di interesse durante le *performance* online.

Il caso di iClone è peculiare, poiché gli utenti non si dedicano all'esplorazione di mondi, né alla costruzione di identità o all'interazione ludica all'interno della piattaforma. L'aspetto sociale è completamente esterno al mezzo. Per gli utenti di iClone, la diffusione dei machinima avviene per lo più principalmente attraverso social media, YouTube e Vimeo, mentre l'attività della comunità si svolge principalmente nei forum di Reallusion, dove gli utenti scambiano conoscenze e condividono i propri lavori. Sebbene esista una rete attiva di utenti attorno al prodotto, questa non si fonda su una passione condivisa o su un legame simbolico profondo con il mezzo, bensì su una pratica comune e sull'esigenza di raggiungere un pubblico costituito per lo più da altri animatori. René Jacob descrive questa dinamica nel seguente modo:

Essenzialmente, mi considero un regista professionista che utilizza iClone per dare vita alle proprie storie. La maggior parte degli utenti di questo software, invece, è composta da dilettanti appassionati di cinema che, tuttavia, non possiedono le stesse competenze tecniche. I miei film si contraddistinguono per un'elevata qualità tecnica, il che può risultare sia stimolante che scoraggiante per gli altri utenti. Ritengo di essere rispettato all'interno della comunità, anche se non sono molto popolare. Questo è uno dei motivi che mi ha portato a ritirarmi in gran parte dai forum. Uso questa piattaforma principalmente quando ho un problema da risolvere o per annunciare le mie opere; altrimenti, mi considero un lettore passivo.¹¹⁴

Sinclear individua nell'ispirazione e nella condivisione di conoscenze le ragioni principali per continuare a partecipare attivamente alla comunità, riconoscendo questi elementi come fondamentali per il processo di apprendimento e padronanza del software:

114 R. Jacob, comunicazione personale, 2020.

Mi considero parte integrante della comunità del forum di iClone, dove il mio obiettivo principale è ispirare altri animatori e narratori a perfezionare i loro film. Questo ambiente, ricco di stimoli e motivazione, alimenta costantemente il mio desiderio di crescita. Ogni volta che mi imbatto in un'animazione ben realizzata, sento il desiderio di migliorare e di dedicarmi con ancora più impegno ai miei progetti, alimentando così la mia ricerca di crescita continua.¹¹⁵

Il forum ospita discussioni sul modo in cui gli utenti di iClone percepiscono il loro ambiente di pratica rispetto al machinima, interrogandosi sulla necessità di un termine specifico che li distingua da quest'ultimo¹¹⁶. Questo rappresenta un ulteriore esempio della frammentazione delle comunità di pratica tra i diversi media. Le comunità non sono semplici spazi di incontro per individui con interessi comuni; sono essenziali per lo sviluppo e la realizzazione del machinima. Offrono ispirazione, supporto e innovazione ai professionisti, organizzano concorsi e sfide, forniscono tutoraggio e guida informale, collaborano a progetti e condividono tecniche e strumenti sviluppati.

In generale, queste comunità tendono a formarsi sulla base del mezzo utilizzato, formando gruppi distinti all'interno della più ampia pratica del machinima. Di conseguenza, i machinimatori raramente interagiscono con professionisti che operano su piattaforme diverse. Al contrario, il pubblico è più vario e fluido, anche se una parte consistente degli spettatori di machinima è comunque legata a un determinato mezzo o cultura, come nel caso dei videogiochi. I professionisti utilizzano modelli simili per diffondere contenuti, condividere conoscenze e apprezzare il lavoro degli altri, compresi gli spazi che utilizzano per questi scopi. YouTube resta a oggi la piattaforma più utilizzata per distribuire machinima a tutti i livelli, ma è diventato importante anche comunicare con il pubblico e altri professionisti in modo diretto e tempestivo. I forum ufficiali e non ufficiali della comunità restano i luoghi preferiti per le discussioni generali, anche

115 G. Sinclear, comunicazione personale, 2020.

116 Un esempio è disponibile in questa discussione del forum: <https://forum.reallusion.com/243974/What-Do-We-Call-Ourselves?PageIndex=1>.

se altre piattaforme come Discord stanno diventando sempre più popolari tra i giocatori. Le reti di social media sono generalmente utilizzate per scopi promozionali, così come le piattaforme di *live streaming*, come Twitch. Blog, vlog, siti web e piattaforme come Tumblr sono gli strumenti prediletti dai creatori di videogiochi e machinima ambientati in mondi virtuali. Questi spazi non solo consentono di condividere contenuti e strumenti, ma offrono anche l'opportunità di ampliare la propria presenza online, sperimentare nuove identità e connettersi con pubblici sempre più vasti e diversificati.

Conclusioni

Analizzare il machinima come pratica è complesso, poiché è necessario considerare innanzitutto il *contesto concettuale* entro cui si sviluppa. Come abbiamo visto, questo fenomeno è infatti estremamente eterogeneo, riflettendo la diversità dei media e delle comunità che lo supportano, ed è profondamente influenzato dal contesto socioculturale in cui prende forma. In una cultura partecipativa, gli utenti non si limitano al ruolo di consumatori, ma si trasformano in creatori, reinterpretando le piattaforme ed espandendone i confini attraverso la loro creatività. Attraverso il videogiochiare, essi apprendono i meccanismi delle piattaforme e sviluppano legami emotivi con personaggi, mondi e storie, oltre a interagire con altri giocatori. Allo stesso modo, gli utenti dei mondi virtuali trovano un ambiente di creazione e esplorazione, dove possono collaborare e interagire. Anche chi adopera software di *rendering* 3D in tempo reale è spinto a sperimentare le potenzialità delle piattaforme per creare film animati di qualità superiore. In questo contesto, il mezzo diventa il messaggio, poiché non solo definisce le possibilità tecniche per la realizzazione dei machinima, ma influisce anche sull'approccio creativo e metodologico dei professionisti che vi si dedicano.

Che si tratti di un videogioco, di un mondo virtuale o di un software dedicato, la *performance*, il processo di apprendimento e l'innovazione sono sempre supportati da comunità di pratica. Queste comunità costituiscono spazi fondamentali per appren-

dere nuove competenze, fungono da rete di supporto per i nuovi arrivati e offrono occasioni di ispirazione e apprezzamento, oltre a facilitare la collaborazione e la condivisione di conoscenze e risorse. In molti casi, i membri di queste reti svolgono un ruolo attivo nel trasformare ed espandere i mezzi, sviluppando strumenti che migliorano complessivamente la pratica del machinima. Le innovazioni stilistiche sono rapidamente assimilate, mentre le procedure inefficaci vengono abbandonate. Di conseguenza, le comunità non solo favoriscono l'innovazione e il trasferimento di conoscenze, ma diventano anche una fonte essenziale d'ispirazione e motivazione per i loro membri.

La storia del machinima è caratterizzata non solo da significative trasformazioni tecnologiche e tecniche, ma anche da una continua evoluzione nella percezione e definizione della pratica. Questo sviluppo ha dato origine a tensioni tra le concezioni tradizionali e le interpretazioni moderne, con il termine che oggi abbraccia un significato sempre più vasto e sfumato. Le diverse culture mediatiche contribuiscono ad accentuare queste divergenze. Per esempio, gli utenti di *Second Life* spesso non s'identificano come giocatori in senso tradizionale, così come coloro che utilizzano software come iClone per l'animazione. Si osserva una progressiva riduzione delle piattaforme espositive e dei riferimenti online dedicati al machinima, riflesso di un cambiamento significativo nel modo in cui questa pratica viene promossa, discussa e percepita. Tuttavia, il presente saggio non intende enfatizzare una frammentazione del machinima, ma piuttosto valorizzarne la diversità. Le comunità di pratica, pur distintive nelle loro caratteristiche, coesistono e interagiscono, creando occasioni di scambio e contaminazione tra professionisti e piattaforme che arricchiscono il panorama creativo.

Le tensioni storiche, come quelle tra i sostenitori delle *demo* e del machinima basato su registrazioni di schermo, e le divisioni tra i vari media evidenziano la complessità di questo ecosistema. Tuttavia, un elemento unificante persiste: l'interesse comune nel produrre audiovisivi di qualità a basso costo. Per molti, il machinima non è solo un mezzo espressivo, ma una reale opportunità per monetizzare i propri contenuti e sviluppare competenze fondamentali per intraprendere nuove direzioni professionali.

Sebbene il machinima continui a evolversi, il suo futuro rimane incerto, in un contesto sempre più frammentato e diversificato, in cui media, strumenti e tecnologie si moltiplicano e ridefiniscono continuamente i confini di questa pratica.

Riferimenti bibliografici

- Alexander J., *Minecraft is still the biggest game on YouTube by tens of billions of views*, in “The Verge”, 5 dicembre 2019. URL: <https://www.theverge.com/2019/12/5/20996849/Minecraft-youtube-rewind-fortnite-grand-theft-auto-roblox-biggest-games-views>
- Bartle R., *From MUDs to MMORPGs: The History of Virtual Worlds*, in “International Handbook of Internet Research”, Springer, 2010, pp. 23-39. URL: doi:10.1007/978-1-4020-9789-8_2.
- Bell M.W., *Toward a Definition of Virtual Worlds*, in “Journal of Virtual Worlds Research”, vol. 2, n. 1, 2008, pp. 1-5. URL: doi:10.4101/jvwr.v1i1.283
- Castro B.V., comunicazione personale, 2020.
- Crater C., comunicazione personale, 2020.
- Fosk K., *Machinima is dead, long live machinima*, in “Pineapple Chunks”, 4 febbraio 2010. URL: <https://pinechunks.blogspot.com/2010/02/machinima-is-dead-long-live-machinima.html?view=flipcard>
- French K., *First They Got Sick, Then They Moved Into a Virtual Utopia*, in “Wired”, 13 febbraio 2017. URL: <https://www.wired.com/2017/02/first-they-got-sick-then-they-moved-into-a-virtual-utopia/>
- Gee J.P., *What Video Games Have To Teach Us About Learning Literacy*, Palgrave Macmillan, New York 2003.
- Girvan C., *What is a Virtual World? Definition and Classification*, in “Educational Technology Research and Development”, vol. 66, 2013, pp. 1087-1100.
- Harwood T., *Cocurated Digital Culture: Machinima*, in “Leonardo”, 2019, vol. 52, n. 2, pp. 123-127.
- Hax H., comunicazione personale, 2020.
- Jacob R., comunicazione personale, 2020.
- Jehkul J., comunicazione personale, 2020.
- Jenkins H., Purushotma R., Weigel M., Clinton K., Robison, A.J., *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2009.

- Jones R., *Pink vs. Blue: The Emergence of Women in Machinima*, in Lowood H., Nitsche M. (a cura di), *The Machinima Reader*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2011, pp. 277-300.
- Kelland M., *From Game Mod to Low-Budget Film: The Evolution of Machinima*, in Lowood H., Nitsche M. (a cura di), *The Machinima Reader*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2011, pp. 23-36.
- Lee J., comunicazione personale, 2020.
- Lessig L., *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, Bloomsbury Publishing, New York 2008.
- Linden Lab, *Infographic: 10 years of Second Life*, in “Lindenlab.com”, 20 giugno 2013. URL: <https://www.lindenlab.com/releases/infographic-10-years-of-second-life>
- Lowood H., *Video capture: machinima, documentation, and the history of virtual worlds*, in Lowood H., Nitsche M. (a cura di), *The Machinima Reader*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2011, pp. 3-22.
- Marino P., *3D Game-based filmmaking: The Art of Machinima*, Paraglyph Press, Scottsdale, Arizona 2004.
- Ng J., *Machinima*, in Lowood H., Guins R. (a cura di), *Debugging Game History: A Critical Lexicon*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2016, pp. 287-295.
- Nitsche M., *Claiming Its Space: Machinima*, in “Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien”, n. 37, 2007. URL: <http://www.dichtung-digital.de/2007/Nitsche/nitsche.htm>
- Plestenjak B., comunicazione personale, 2020.
- Rampersad J.P., comunicazione personale, 2020
- Schäfer M.T., *Participation Inside? User Activities between Design and Appropriation* in Van den Boomen M., Lammes S., Lehmann A.S., Raessens J., Schäfer, M.T. (a cura di), *Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2009, pp. 147-158.
- Schott G., Yeatman B., *Participatory Fan Culture and Half-Life 2 Machinima: A Dialogue among Ethnography, Culture, and Space*, in Lowood H., Nitsche M. (a cura di), *The Machinima Reader*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2011, pp. 301-314.
- Sinclear G., comunicazione personale, 2020.
- Take-Two Interactive Software, *Annual report: 2020*, in “Take-Two Interactive Software Inc.”, 2020. URL: <https://ir.take2games.com/static-files/6b111d0a-2dbb-4fce-ac78-146292ee7e25>

- Wagenmans O., comunicazione personale, 2020.
- Warren T., *Minecraft still incredibly popular as sales top 200 million and 126 million play monthly*, in “The Verge”, 18 maggio 2020. URL: <https://www.theverge.com/2020/5/18/21262045/Minecraft-sales-monthly-players-statistics-youtube>
- Wenger E., *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*, Cambridge University Press, Cambridge 1998.
- Zeminoba K., *Musings on Machinima, Part 2: Looking at Machinima through the eyes of others*, in “The Chat Noir Blog”, 20 gennaio 2014. URL: https://chatnoirstudios.blogspot.com/2014/01/looking-at-machinima-through-eyes-of_20.html

Applicazioni software

- Adobe Premiere, Adobe Systems, 1991.
- Andrew and Orangemittens, *Sim4Studio*, 2014.
- Avid Media Composer, Avid Technology, 1989.
- Blender, Ton Roosendaal, 1994.
- Celtx, Celtx Inc, 2008.
- Cheat Engine, Eric Heijnen, 2000.
- Final Cut Pro, Apple Inc, 1999.
- Fraps, Beepa, 1999.
- iClone, Reallusion, 2003.
- Lightworks, LWKS Software, 1989.
- Moviestorm, Moviestorm, 2007.
- OBS, Hugh “Jim” Bailey, 2012.
- OpenIV, OpenIV, 2008.
- ReShade, Crosire, 2014.
- SketchUp, @Last Software, 1999.

Ludografia

- Blizzard Entertainment, *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, 2004.
- Bungie Studios, *Halo 2*, Microsoft Game Studios, 2004.
- Bungie Studios, *Halo 3*, Microsoft Game Studios, 2007.
- Bungie Studios, *Halo: Combat Evolved*, Microsoft Game Studios, 2001.

Bungie Studios, *Halo: Reach*, Microsoft Game Studios, 2010.
 Epic Games, *Fortnite*, Epic Games, 2017.
 id Software, *Doom*, id Software, 1993.
 id Software, *Quake*, GT Interactive, 1996.
 Linden Lab, *Second Life*, Linden Lab, 2003.
 Lionhead Studios, *The Movies*, Lionhead Studios, 2005.
 Maxis, *The Sims 2*, Electronic Arts, 2004.
 Maxis, *The Sims 3*, Electronic Arts, 2009.
 Maxis, *The Sims 4*, Electronic Arts, 2014.
 Mojang, *Minecraft*, Mojang, 2011.
 Rockstar North, *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games, 2013.

Videografia

Alex Coletti and Tony Shiff, *Video Mods*, 2004.
 Beatriz Vigário Castro, *MAVIS*, 2020.
 Beatriz Vigário Castro, *Winter Lady*, 2014.
 CrazyFoxMovies, *Fightboy*, 2016.
 Greg Sinclear, *Old Gunfighter*, 2020.
 History Channel and David Paradine Television, *Decisive Battles*, 2004.
 Huckleberry Hax, *STÖMOL*, 2020.
 JBS Gaming, *Explosive Crisis*, 2020.
 Lion Television, *Time Commanders*, 2003.
 NewScape Productions, *Werewolf vs. Werewolf?! A Fortnite Short Film*, 2018.
 Rooster Teeth Productions, *Red vs. Blue*, 2003.
 Sim Berry, *Take a Shot*, 2015.
 United Ranger Films, *Diary of a Camper*, 1996.
 Tritin Films, *Quad God*, 2000.

KARA GÜT

HAI ATTIVATO
LA MODALITÀ *GOD MODE*
Sul machinima, ovvero l'arte di giocare
contro le regole*

Morire in un videogioco significa rinascere. Nella maggior parte dei casi, il *decesso* di un personaggio è seguito da un immediato riavvio o *respawn*: la morte non è perentoria né definitiva. Si tratta, semmai, di un banale inconveniente oppure di un dato statistico (*quante volte sei morto?*). Nei videogiochi moderni, l'avatar non scompare definitivamente; il trapasso è parte integrante dell'esperienza ludica. Con l'evoluzione artistica del *video game*, gli utenti hanno cominciato a esplorare questa *immortalità* in maniera innovativa, sperimentando con crescente consapevolezza la modalità *God Mode*.

Nel gergo videoludico, questa espressione indica un'impostazione, un comando *cheat* o una modifica (*mod*) che rende il giocatore invincibile. Tuttavia, questa condizione può essere concepita in modo più ampio, come una qualità ontologica, una strategia operativa oppure una dinamica concettuale. Quest'ultima affermazione richiede una contestualizzazione storica.

Fin dagli albori degli sparatutto in prima persona, alcune comunità di *gamer* hanno operato al di fuori delle convenzioni stabilite dai designer, alterando la trama, i personaggi e/o i paesaggi predefiniti, esercitando un'agentività ben superiore a quella degli utenti "normali". Questa interazione alternativa si

* Una versione precedente di questo saggio è stata pubblicata su "Pioneer Works Broadcast" con il titolo *You Are Now Entering God Mode*, il 3 giugno 2022. È riproposta in questa sede con il consenso dell'autrice e dell'editore. [N.d.T.]

estrinseca attraverso una gamma di pratiche che includono il *modding*, lo *speedrunning* e il *machinima*. Quest'ultimo, che prevede un riciclo creativo degli *asset* e dei motori di gioco per la realizzazione di opere audiovisive non interattive, è intrinsecamente un *atto di decostruzione e ricostruzione*. Spesso, il *machinima* incorpora deliberatamente la modalità divina, per consentire agli utenti di operare al di fuori delle regole stabilite e sfruttare il mezzo per finalità metacomunicative.

La mia esperienza con il *machinima* è idiosincratica e richiede a sua volta una contestualizzazione. Non mi sono avvicinata a questa forma espressiva come una *filmmaker* in erba, una studiosa dei videogiochi, una *streamer* o una YouTuber, bensì seguendo una lunga tradizione artistica che si è sviluppata negli ultimi decenni. A partire dal 2015, ho iniziato a modificare *The Elder Scrolls: Skyrim*¹, un popolare videogioco di ruolo *fantasy open world*, utilizzando la piattaforma Nexus Mods. Com'è noto, il termine *modding* indica l'attività di modifica del prodotto originale – noto colloquialmente come *vanilla version* – tramite l'installazione di modifiche (*mod*) che alterano, espandono o arricchiscono i contenuti preesistenti. Nexus Mods è un archivio online da cui è possibile scaricare modifiche create principalmente da membri della comunità e piccoli studi indipendenti. Ho utilizzato la *mod Immersive Lover's Comfort* di flexcreator² per dar vita alla mia serie *Intimacy Mod*³, un progetto performativo in cui i personaggi si baciano ininterrottamente mentre fluttuano nello spazio. I loro abbracci contorti e impossibili sfidano la logica del gioco, e mentre precipitano, acquisiscono un'immortalità che li rende immuni a danni fisici nonché indifferenti alla legge di gravità (Fig. 1).

1 Bethesda Game Studios, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Softworks, 2011.

2 Flexcreator, *Kissing-Immersive Lover's Comfort*, in "Nexus Mod", 2014.

3 K. Gut, *Intimacy Mod SuperCut*, video digitale, colore, suono, 9' 20", 2018-; K. Gut, *Intimacy Mod II (variations on a theme)*, video digitale, colore, suono, 8' 32", 2020.



Figura 1. Kara Güt, *Intimacy Mod SuperCut*, video digitale, colore, suono, 9' 20", 2018-. Per gentile concessione dell'artista.

Nel machinima di Palle Torsson, *Free Fall*⁴, gli avatar sprofondano all'infinito in una versione modificata di *Half-Life 2*⁵. Intrappolati in una stanza priva di pavimento, i personaggi – pur rimbalzando contro i muri come biglie di un flipper e accartocciandosi in modo grottesco – rimangono miracolosamente incolumi, continuando la loro caduta vertiginosa nell'abisso. Usando gli avatar come *stuntman* immortali, l'artista svedese ridefinisce la nozione stessa di morte nello spazio digitale, alterando la realtà del videogioco, eludendo le norme e i modelli di funzionamento impostati dai progettisti.

In modo altrettanto interessante, Benjamin Nuel⁶ sparglia le regole nella sua celebre opera *Hotel*. Qui l'artista francese esplora le esistenze di alcuni avatar – formalmente “terroristi” e “poliziotti” – che dopo essere fuggiti da un videogioco, si rifugiano in un misterioso albergo. Pur condividendo caratteristiche estetiche identiche, i personaggi creati da Nuel si distinguono per la loro personalità,

4 P. Torsson, *Free Fall*, machinima, video digitale, colore, suono, 2' 11" (in *loop*), 2011.

5 Valve, *Half-Life 2*, Valve, 2004.

6 B. Nuel, *Hotel*, video digitale, suono, colore, 80', 2008.

come si evince da interazioni spesso surreali. L'artista attribuisce loro speranze, sogni, paure nonché interessi come la cucina e la pallavolo. Per esempio, mentre un clone di un poliziotto sbircia dalla finestra dell'hotel, osservando una misteriosa voragine apparire nel cielo, un terrorista discute con *nonchalance* i preparativi per la cena. I dialoghi sono permeati dal *nonsense*: "Fammi quel tuo piatto speciale", implora il poliziotto. "La mia pasta è andata in pappa?"⁷ risponde il terrorista con un *non sequitur*. Operando al di fuori del contesto ludico originale – una sorta di "guardie e ladri" virtuale altrimenti noto come *Counter-Strike*⁸ –, gli avatar rifiutano i ruoli prestabiliti, sfidando le convenzioni del gioco. Tuttavia, le conseguenze di questo atto di disobbedienza non sono banali: i personaggi si trovano ad affrontare la propria futilità esistenziale, riscontrando i limiti della loro esistenza virtuale. Quando l'albergo e le zone circostanti iniziano a sgretolarsi, precipitando in un abisso senza fondo, gli avatar devono lottare per la propria sopravvivenza, navigando tra la distruzione imminente e il riconoscimento della loro impotenza. Di fronte alla minaccia di una morte permanente – sprofondare nelle crepe impedisce la rigenerazione – i personaggi articolano riflessioni esistenzialiste che ci si aspetterebbe da esseri umani. Nella sequenza finale, una coppia di avatar siede su un piccolo cumulo di terra, fluttuando nel vuoto. Sognano di tornare a casa ("alla fattoria") o di viaggiare intorno al mondo, cercando di distrarsi reciprocamente dalla tragedia imminente. È il teatro dell'assurdo, in chiave video-ludica.

Per comprendere lo stato dell'arte del machinima, è necessario ripercorrere sinteticamente le sue origini. Com'è stato ampiamente documentato dagli studiosi⁹, il machinima emerge negli anni Novanta grazie alle prime funzionalità di registrazione *in-game*. Considerato da molti esperti un capostipite, *Diary of a Camper*¹⁰ del 1996 si distingue dalle tradizionali *demo POV*¹¹ in

7 In originale: "Make me that thing you make" e "My pasta melt?". [N.d.T.]

8 Valve, *Counter-Strike*, Valve, 1999.

9 H. Lowood, M. Nitsche (a cura di), *The Machinima Reader*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2011.

10 United Ranger Films, *Diary of a Camper*, October 26 1996, *demo movie*.

11 L'espressione *demo POV* si riferisce a una registrazione o una dimostrazione (*demo*) di un videogioco in cui la telecamera è impostata su un pun-

prima persona dell'epoca per via dell'uso di una camera virtuale "libera"¹² e di dialoghi sceneggiati. Registrato da UnknownSoldier all'interno dell'FPS *Quake*¹³, l'opera mette in scena lo scontro tra una squadra di giocatori e un *camper*, figura emblematica del gioco tattico e attendista, che si nasconde in zone specifiche dell'arena per sorprendere e eliminare gli avversari. Il *camper* riesce a uccidere due combattenti prima di essere a sua volta eliminato nel corso di un'intensa sparatoria. Nella scena finale, il *team* identifica il famigerato campeggiatore come John Romero, co-sviluppatore di *Quake*. La didascalia che appare sullo schermo – l'equivalente di una *punchline*¹⁴ – recita "Come volevasi dimostrare"¹⁵.

La pubblicazione di *Quake* nel 1996 ha riscosso un enorme successo critico e commerciale. Attratti dalla possibilità di competere in avvincenti sessioni *multiplayer* e di comunicare in tempo reale grazie a sistemi di *chat* evoluti, gruppi di giocato-

to di vista in prima persona (POV, acronimo di *point of view*). In pratica, si tratta di una registrazione del *gameplay* che simula l'esperienza del giocatore, mostrando ciò che il personaggio vede attraverso i propri occhi. [N.d.T.]

- 12 Il termine "libera", in questo contesto, si riferisce alla possibilità di controllare la telecamera nel videogioco in modo più flessibile rispetto alle modalità definite dal designer. In molti prodotti dell'epoca, *Quake* incluso, la telecamera seguiva il punto di vista del personaggio, cioè era legata al movimento dell'avatar, in un tipo di ripresa in prima persona e, *de facto*, coincideva con la sua arma da fuoco. Con una "camera virtuale libera", invece, la camera non è vincolata al movimento del personaggio e può essere posizionata liberamente all'interno dello spazio di gioco, offrendo una visione più ampia e versatile della scena. Questo tipo di controllo "libero" è fondamentale per il machinima, poiché consente di creare riprese cinematografiche, esterne al punto di vista del giocatore, altrimenti impossibili. Si noti che la "liberazione" della camera richiede la manipolazione del codice: non è una modalità selezionabile da un menu. In questo contesto, un sinonimo di camera libera è camera onnisciente. [N.d.T.]
- 13 id Software, *Quake*, GT Interactive, 1996.
- 14 Il termine *punchline* indica la parte finale di una barzelletta, storiella o battuta, che ha l'effetto di sorprendere o divertire il pubblico, di solito con un colpo di scena o un commento umoristico. Nel contesto *Diary of a Camper*, la *punchline* è la rivelazione finale che dà significato a tutta la narrazione, a ribadire la sua natura goliardica. [N.d.T.]
- 15 In originale, "*Figures*" [N.d.T.]

ri geograficamente dispersi si sono uniti in *clan* per sfruttare le funzionalità di registrazione del *gameplay*, analizzare le partite e condividere tali resoconti per migliorare le proprie *performance*. Lo studioso Henry Lowood ha stabilito un parallelismo tra le comunità di *hacker* e questa nuova formazione tecno-sociale,

come le squadre di *hacker* che analizzano le vulnerabilità delle reti di computer, così i *clan* di *Quake* condividevano tecniche di gioco ad alte prestazioni, sia a livello di *gameplay* che di programmazione. Il *multiplayer* non si limitava a un mero esercizio di *fragging*¹⁶, ma comprendeva anche *chat*, discussioni e condivisione di *exploit*¹⁷ tra i giocatori.¹⁸

Questo fenomeno inedito – favorito dall’infrastruttura della rete e da specifiche innovazioni a livello di game design – ha reso possibile l’avvento di un nuovo genere e formato, noto come *Quake movies*. Grazie alla manipolazione del codice sorgente, *Quake* e il suo seguito *Quake II*¹⁹ sono diventate le piattaforme privilegiate per “raccontare” storie inedite. La serie in tre parti *Eschaton* prodotta da Hugh Hancock nel 1997 è il primo esempio di machinima a presentare modelli di personaggi completamente personalizzati. In questa serie, il paesaggio sotterraneo di *Quake* è stato trasformato in una città contemporanea sull’orlo del collasso. Nella scena di apertura di *Eschaton: Darkening Twilight*²⁰, un uomo è seduto nella camera da letto di un appartamento quasi spoglio, avvolto dal bagliore rosa di un cielo notturno che presagia l’apocalisse. Hancock e il suo studio Strange Company sono riusciti a trasformare radicalmente

16 Termine usato nel gergo degli sparatutto in soggettiva per indicare l’atto di uccidere (letteralmente, spappolare) un avversario. [N.d.T.]

17 Tecniche o trucchi che sfruttano vulnerabilità del gioco per ottenere vantaggi non previsti dagli sviluppatori. [N.d.T.]

18 H. Lowood, *Found Technology: Players as Innovators in the Making of Machinima*, in T. McPherson, *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2007.

19 id Software, *Quake II*, Activision, 1997.

20 H. Hancock, *Strange Company’s Eschaton: Darkening Twilight*, 1998.

gli ambienti cavernosi di un *dungeon crawler*²¹ per creare una serie *cyber noir*. L'artista scozzese non solo ha coniato il termine *machinima* insieme a Paul Marino²², ma ha anche fondato *machinima.com*, un prezioso archivio online di filmati e risorse, ben prima che YouTube diventasse il sito privilegiato per la fruizione di contenuti audiovisivi.

L'enorme popolarità dei *Quake movie* ha spinto gli sviluppatori a introdurre una serie di accorgimenti per limitare le possibilità di *cheating* nelle versioni competitive. Infatti, sia i giocatori che i *modder* hanno analizzato e manipolato a fondo il codice sorgente, condividendo queste conoscenze con la comunità, con effetti sia positivi che negativi. Ciò ha indotto id Software – lo sviluppatore texano di *Wolfenstein 3D*²³, *Doom*²⁴ e *Quake* – a proteggere il codice di rete di *Quake III*. Secondo Paul Marino, membro fondatore di Ill Clan e co-fondatore dell'Accademia delle Arti e delle Scienze Machinima, numerosi vincoli legali e tecnici hanno costretto la comunità a reinventarsi continuamente per evitare il collasso della scena machinima²⁵.

Consapevoli dell'incertezza sul futuro dei *Quake movie* e della precarietà di una pratica legalmente discutibile, i creatori hanno cominciato a sperimentare con altre piattaforme, utilizzando il termine machinima per riferirsi a tutte le opere digitali che impiegano un videogioco o un motore di animazione in tempo reale. Elementi che inizialmente venivano ritenuti essenziali per il machinima, come la sceneggiatura e

-
- 21 Un *dungeon crawler* è un genere di videogioco in cui il giocatore esplora labirinti o sotterranei (*dungeon*), affrontando nemici, risolvendo enigmi e raccogliendo oggetti, con l'obiettivo di avanzare attraverso livelli sempre più difficili. Il *gameplay* si concentra spesso su combattimenti a turni o in tempo reale e sulla progressione del personaggio attraverso l'acquisizione di esperienza e equipaggiamento. [N.d.T.]
- 22 Cfr. P. Marino, *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*, Paraglyph Press, Scottsdale, Arizona 2004.
- 23 id Software, *Wolfenstein 3D*, Apogee Software 1991.
- 24 id Software, *Doom*, id Software, 1993.
- 25 P. Marino, H. Lowood, *Found Technology*, in J. Cassell, M. Cramer, C. Sandvig, E. Seiter (a cura di), *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2008.

la telecamera onnisciente²⁶, con il tempo hanno perso il loro carattere vincolante.

Questo ampliamento formale ha reso possibile una rapida diversificazione del machinima, che si è esteso a serie web, *talk show*, video musicali e lungometraggi, senza tralasciare opere più sperimentali e inclassificabili. La crescita vertiginosa del fenomeno – attestata da volumi produttivi senza precedenti per un genere audiovisivo così recente – ha spinto molti a parlare di una vera e propria *rivoluzione*²⁷. L’ascesa del machinima come forma espressiva *mainstream* ha trovato il suo campione in *Red vs. Blue*²⁸, un popolare machinima basato su *Halo: Combat Evolved*²⁹ sviluppato da Rooster Teeth Productions. Laddove gli artisti digitali continuavano a utilizzare i motori di gioco come strumento creativo, ben presto emersero due direzioni parallele. Questo sdoppiamento – ben documentato da studiosi e storici degli audiovisivi e dei videogiochi – è stato riassunto da Matt Turner così:

Il primo filone include i video realizzati dagli stessi giocatori [...] Parallelamente, gli artisti hanno adottato un approccio più critico, creando film all’interno di ambienti videoludici che, generalmente, assumono una posizione più riflessiva [...] offrendo riflessioni sul medium, sulle sue meccaniche e sull’ideologia che le sostiene.³⁰

Pressoché in contemporanea alla creazione di *Diary of a Camper*, l’artista greco Miltos Manetas stava sviluppando quelli che sarebbero stati considerati i primi machinima artistici. La

26 Ovvero una telecamera svincolata rispetto al punto di vista di un singolo personaggio, che ha una visione completa della scena e dei suoi elementi. Vedi nota 13.

27 Per esempio, l’uso di *Unreal Tournament* da parte di Steven Spielberg per pre-visualizzare alcune scene del film *A.I. Artificial Intelligence* (2001) aveva lasciato presagire un uso pervasivo del machinima in ambito cinematografico. Cfr. P. Marino, *op. cit.*, pp. 14-15.

28 Rooster Teeth Productions, *Red vs. Blue: The Blood Gulch Chronicles*, serie machinima, 2003-2024.

29 Bungie, *Halo: Combat Evolved*, Microsoft Game Studios, 2001.

30 M. Turner, *Art within the machine: how machinima turns the camera on video games*, in “Sight and Sound”, 2 aprile 2019.

sua serie *Videos after Video Games*³¹ è iniziata nel 1996 con *Miracle*, creato grazie a un'appropriazione di alcune sequenze del simulatore di volo *F-18 Hornet 2.0*. A differenza dei *Quake movies*, i suoi lavori non erano narrativi, ma impiegavano comunque gli elementi e le risorse del videogioco per creare situazioni estranee alle intenzioni dei progettisti. Uno dei primi lavori, *Super Mario Sleeping (with butterflies)* del 1997, creato con *Super Mario 64*³², mostra semplicemente il protagonista che riposa circondato da insetti svolazzanti, come conseguenza della sua inattività prolungata. Manipolando la telecamera attorno al personaggio e aggiungendo rumori diegetici, Manetas sposta l'attenzione dal videogioco all'operatore della telecamera, ovvero l'artista.

Questa svolta formale e concettuale ha aperto la strada a sperimentazioni via via più audaci e innovative con il mezzo. Gli studiosi³³ hanno identificato tre approcci principali al machinima, definiti *inside-out*, *outside-in* e *astratto*, in base all'intenzione dell'autore, al quadro concettuale e al pubblico di riferimento. *Inside-out* si riferisce al machinima che integra intenzionalmente elementi specifici del videogioco nella propria narrazione. Molti dei primi *Quake movies*, come *Diary of a Camper*, adottarono questo approccio, coinvolgendo il pubblico dei *gamer* con riferimenti diretti, battute e commenti. *Outside-in* si riferisce al machinima che non fa riferimento esplicito al videogioco utilizzato come motore. In questi casi, la storia e i personaggi sono creati esclusivamente dall'artista del machinima e, talvolta, si rifanno a eventi del mondo reale oppure rielaborano narrazioni classiche. Il machinima astratto, come nel caso di *Videos After Videogames*, impiega il videogioco come strumento di indagine formale, concettuale, sociale o politica.

31 M. Manetas, *VIDEOS AFTER VIDEOGAMES* by MILTOS MANETAS, in "Manetas.com", video, colore, suono, durata variabile, 1996-.

32 Nintendo EAD, *Super Mario 64*, Nintendo, 1996.

33 Cfr., per esempio, J. Ng, *Machinima*, in H. Lowood, R. Guins (a cura di), *Debugging Game History: A Critical Lexicon*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2016, pp. 287-295. Vedi anche J. Ng (a cura di), *Understanding Machinima. Essays on Filmmaking in Virtual Worlds*, Bloomsbury Academic, London 2013.

In questo caso, il videogioco non è un contenitore per la narrazione, bensì una tela su cui si sviluppa una riflessione critica (vedi Tabella 1).

APPROCCIO	DESCRIZIONE	ESEMPIO
<i>Inside out</i>	Incorpora intenzionalmente elementi specifici del videogioco nella narrazione. Il machinima è un'estensione dell'universo narrativo del testo sorgente	Molti dei primi <i>Quake movies</i> , come <i>Diary of a Camper</i> (1996) di United Ranger Films.
<i>Outside in</i>	Non fa riferimento esplicito al videogioco usato. La storia e i personaggi sono creati esclusivamente dall'artista.	<i>La serie Eschaton</i> (1997) di Hugh Hancock.
<i>Astratto</i>	Utilizza il videogioco come strumento di indagine formale, concettuale, sociale o politica, anziché come contenitore per la narrazione.	<i>Videos After Videogames</i> (1997-) di Miltos Manetas, che impiega il gioco come tela per un'indagine critica.

Tabella 1. Machinima: una tassonomia degli intenti creativi.

Alcuni videogiochi in particolare hanno stimolato la creatività dei giocatori. La popolarità e la struttura *open world* di *Grand Theft Auto*³⁴ – unita alla disponibilità di *editor* integrati a partire dal quinto episodio – hanno dato vita a una lunga tradizione di creazione di machinima. Un esempio significativo è *Grand Theft Love Song* creato nel 2010 da Myfanwy Ashmore³⁵ che utilizza il videogioco come *veicolo coreografico*. Ruotando la leva del *controller*, l'artista lascia che sia il gioco stesso a determinare i movimenti del personaggio, dando vita a una singolare danza relazionale tra giocatore, avatar e mondo simulato.

34 Rockstar North, *Grand Theft Auto*, Rockstar Games, serie, 1997-

35 M. Ashmore, *Grand Theft Love Song*, video digitale, colore, suono, 3' 18", 2010.

*San Andreas Deer Cam*³⁶ (2016) di Brent Watanabe, una combinazione di *mod* e registrazione e trasmissione dal vivo, segue un cervo che scorrazza senza meta per le strade di San Andreas, *setting* di *Grand Theft Auto V*³⁷. Il progetto unisce *modding* e *gameplay* per sviluppare una riflessione non narrativa sul *machine learning*. L'intelligenza artificiale del cervo interagisce con quella presente nel gioco, dando vita a continue interruzioni e corto circuiti che portano l'animale a teletrasportarsi in modo casuale sulle autostrade, essere inseguito dalla polizia e interagire – talvolta in modo conflittuale – con gli abitanti di Los Santos. Questi interventi astratti trasformano un *prodotto* dagli elevati standard qualitativi come *Grand Theft Auto* in un mezzo malleabile e suscettibile di essere sezionato e manipolato, decostruito e riassembleato nei modi più inaspettati.

Gli artisti del machinima utilizzano specifici videogiochi per mettere in evidenza *glitch* e sviste, svarioni e malfunzionamenti, richiamando l'attenzione dello spettatore sulla relazione tra il divertimento elettronico, – a torto considerato puro disimpegno – e la società nel suo complesso. Per esempio, *She Puppet* (2001) di Peggy Ahwesh³⁸ raccoglie una serie di sequenze di Lara Croft di *Tomb Raider*³⁹, in cui l'eroina muore ripetutamente in varie situazioni, evidenziando la tendenza del videogioco a mostrare al giocatore le animazioni di morte e i sussulti finali. Aniché seguire la missione prestabilita, Lara esplora i confini del videogioco, confrontandosi con la propria identità. Una voce fuori campo, un monologo interiore implicito di Lara, cita il *Libro dell'inquietudine* di Fernando Pessoa⁴⁰, *La Female Man* di Joanna Russ⁴¹ e il mistico del jazz Sun Ra. Le citazioni evocano le nozioni di *alieno*, *clone* e *orfano*, archetipi incarnati dall'avatar di Croft, la cui popolarità tra i giocatori era fondata sulla sua caratterizzazione come amazzone, oggettivata e idealizzata secondo le convenzioni del *male gaze*.

36 B. Watanabe, *San Andreas Deer Cam*, 2016.

37 Rockstar North, *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games, 2013.

38 P. Ahwesh, *She Puppet*, video digitale, colore, suono, 15, 2001.

39 Core Design, *Tomb Raider*, Eidos, 1996.

40 F. Pessoa, *Libro dell'inquietudine*, Feltrinelli, Milano 2020 (1982).

41 J. Russ, *La female man*, tr. it. di O. Palusci, Mondadori, Milano 2024 (1975).

Allo stesso modo, in *Fall Girl* di Georgie Roxby-Smith⁴², un avatar femminile precipita ripetutamente lungo il fianco di una montagna in *Skyrim*, sperimentando un “ciclo mortale” di tormento e agonia a uso e consumo dello spettatore-*voyeur*. Indossando solo la biancheria intima predefinita di *Skyrim*, l’avatar fluttua in aria prima di schiantarsi rovinosamente al suolo. Non vediamo mai l’origine di ogni caduta e ci resta il dubbio su cosa sia accaduto appena prima che l’azione iniziasse davanti alla telecamera. L’impatto è sempre letale: l’avatar muore semplicemente per rinascere e precipitare di nuovo. Sia *Fall Girl* che *She Puppet* mettono in evidenza come le protagoniste femminili nei videogiochi siano spesso oggettivate secondo i tropi della violenza sexy e della morte erotica.

In *IT’S IN THE GAME ‘17 or Mirror Gag for Vitrine and Projection* (2017) di Sondra Perry⁴³, l’artista intervista il fratello gemello, Sandy, uno dei tanti giocatori di basket della NCAA⁴⁴ il cui volto e fattezze sono state replicate senza alcun consenso dal publisher americano EA Sports. Sebbene lo sviluppatore avesse inizialmente negato qualsiasi somiglianza tra gli avatar digitali e i giocatori reali, Sandy riconosce se stesso e i suoi compagni di squadra nelle controparti virtuali. Una scena in particolare mostra una ripresa in modalità immagine-nell’immagine, con Sandy accanto a uno schermo all’interno del videogioco *NCAA Basketball*⁴⁵. Ci troviamo nel menu di selezione del personaggio e Sandy scorre l’elenco dei nomi e degli avatar corrispondenti al centro dello schermo. Di fronte a ogni nuovo avatar, Sandy

42 G.R. Smith, *The Fall Girl*, video digitale, colore, suono, 8’ 06”, 2012.

43 S. Perry, *IT’S IN THE GAME ‘17 or Mirror Gag for Vitrine and Projection*, video digitale, colore, suono, 16’ 35”, 2017.

44 La NCAA (*National Collegiate Athletic Association*) è l’organizzazione che sovrintende agli sport universitari negli Stati Uniti. Essa gestisce la regolamentazione delle competizioni sportive tra le università e i college, promuovendo eventi in una vasta gamma di discipline sportive, tra cui basket, football americano, baseball, atletica leggera, e molte altre. La NCAA è suddivisa in tre divisioni principali (Division I, Division II e Division III), che differiscono per il livello di competitività, le risorse finanziarie e l’impegno richiesto agli studenti-atleti. La NCAA gioca un ruolo cruciale nel sistema sportivo universitario, regolando anche le borse di studio e le opportunità per gli studenti-atleti. [N.d.T.]

45 Electronic Arts, *NCAA Basketball*, EA Sports, series, 1998-2009.

identifica la controparte nella vita reale e condivide aneddoti personali: “Uno dei miei giocatori preferiti è Julien Allen. Un metro e novantatré centimetri, proveniente dal Connecticut. Era un grande giocatore a tutto tondo. Indossava il numero 24 perché Kobe Bryant era il suo giocatore preferito”⁴⁶. Dato che i giocatori di basket universitari ricevono *compensi* sotto forma di borse di studio, la NCAA ha sostenuto che non avevano diritto ad alcun pagamento da parte di EA Sports per l’uso non autorizzato delle loro sembianze⁴⁷. Alternando le riprese di una visita a un museo con scene di basket della NCAA, Perry crea un parallelismo tra le pratiche di EA e le strategie coloniali attraverso cui i musei lucrano su manufatti e opere d’arte saccheggiate.

In quanto documentazione di una *performance* negli spazi virtuali, il machinima conferisce all’artista una forma particolare di agentività, da cui deriva la capacità di opporsi alle regole imposte dal gioco, attraverso atti di rifiuto convincenti. Per esempio, utilizzando uno dei livelli di gioco più controversi mai creati, *Modern Warfare*⁴⁸ (2010) di Claire L. Evans sovverte le intenzioni violente di *Call of Duty: Modern Warfare 2*. In questo livello, il gioco simula una sparatoria di massa a cui il giocatore è costretto a partecipare. Di fronte a questa direttiva, Evans non interviene, ma distrugge sistematicamente ogni schermo di computer, che definisce “specchi morti”⁴⁹. La *performance* rappresenta un tentativo paradossale e per certi versi futile di annientare la tecnologia dall’interno, ma nessuna quantità di distruzione permetterà al giocatore di sfuggire al suo controllo onnipervasivo. Questo atto, piuttosto, enfatizza i limiti del giocatore all’interno del videogiochi.

Parimenti, *How to Disappear: Deserting from Battlefield* (2020) del collettivo Total Refusal⁵⁰ esplora l’atto di diserzione all’inter-

46 S. Perry, *op. cit.*

47 La vicenda è descritta dettagliatamente sul sito della NCAA: senza nome, *Student-athlete likeness lawsuit timeline*, in “NCAA”, 12 dicembre 2013.

48 C.L. Evans, *Modern Warfare*, video digitale, colore, suono, 4’ 54”, 2010.

49 Cfr. Game Video/Art. A Survey, *Interview: Claire L. Evans*, in “GAME VIDEO/ART. A SURVEY”, 2 luglio 2016.

50 Total Refusal, *How to Disappear: Deserting from Battlefield*, 2020.

no del videogioco *Battlefield V*⁵¹ in aperta polemica con il *diktat* dei progettisti. Nella scena iniziale, un soldato della Prima Guerra Mondiale stringe un fucile nell'erba alta fino alle ginocchia, sotto un cielo azzurro e limpido. Mentre gli spari echeggiano davanti a lui, il soldato si volta e corre nella direzione opposta, attraversando l'erba, il fango e infine il territorio. Il colore svanisce dalla scena. Una voce incorporea comanda di voltarsi, ma l'avatar rifiuta di obbedire. In seguito, viene giustiziato da un proiettile invisibile, sparato in automatico dal gioco stesso (Fig. 2)



Fig. 2. Total Refusal, *How to Disappear. Deserting from Battlefield*, video digitale, colore, suono, 21'06", 2020. Per gentile concessione degli artisti.

Portando in primo piano i vincoli imposti al giocatore – le regole che definiscono come condurre “correttamente” la guerra – *How to Disappear* mette in evidenza il nichilismo di *Battlefield* e l'ideologia del soldato docile che esso impone. Il narratore spiega: “Attraverso infinite ripetizioni di movimenti, i soldati diventano macchine. La guerra è inscritta nella carne dei loro corpi. Il corpo del soldato in un videogioco – l'avatar – obbedisce sempre [...] è essenzialmente una macchina digitale programmata per svolgere due funzioni: uccidere ed essere ucciso”⁵². Rifuggendo dal conflitto in corso o nascondendosi nella rada boscaglia, l'ava-

51 DICE, *Battlefield V*, Electronic Arts, 2018.

52 Total Refusal, *op. cit.*

tar sovverte le aspettative del gioco, manifestando una diserzione simbolica nell'ambito di una protesta digitale.

Quando entriamo nello spazio dei videogiochi, portiamo con noi tutta la complessità e la confusione della nostra esistenza umana. L'idea che gli ambienti digitali siano una tabula rasa, un territorio neutrale o un cerchio magico è, nel migliore dei casi, ingenua. Il *digital storytelling* sfata questo mito. Il machinima agisce simultaneamente come una finestra e uno specchio, offrendo una visione critica che guarda sia verso l'esterno sia verso l'interno. Artisti digitali, creatori di contenuti, giocatori e *fan* continuano a esplorare le potenzialità del mezzo, interrogandosi su cosa significhi effettivamente "cambiare il gioco". Non si limitano a interagire passivamente con i mondi virtuali, ma li rimodellano, li sfidano e li rinnovano, ridefinendo le regole e le possibilità offerte dal medium. Ogni nuova creazione è un atto di riscrittura delle dinamiche esistenti, una reinterpretazione delle aspettative e delle convenzioni che hanno definito il *giocare* fino a quel momento.

Riferimenti bibliografici

- Game Video Art, *Interview: Claire L. Evans*, in "GAME VIDEO/ART. A SURVEY", 2 luglio 2016. URL: <https://www.gamevideoart.org/news/2016/7/1/interview-claire-l-evans>
- Lowood H., Nitsche M. (a cura di), *The Machinima Reader*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2011.
- Lowood H., *Found Technology: Players as Innovators in the Making of Machinima*, in McPherson T., *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2007.
- Marino P., *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*, Paraglyph Press, Scottsdale, Arizona 2004.
- Marino P., Lowood L., *Found Technology*, in Cassell J., Cramer M., Sandvig C., Seiter E. (a cura di), *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected*, MIT Press, Cambridge Massachusetts 2008.
- Ng J., *Machinima*, in Lowood H., Guins R. (a cura di), *Debugging Game History: A Critical Lexicon*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2016, pp. 287-295.

- Ng J. (a cura di), *Understanding Machinima. Essays on Filmmaking in Virtual Worlds*, Bloomsbury Academic, London 2013.
- Pessoa F., *Libro dell'inquietudine*, Feltrinelli, Milano 2020 (1982).
- Russ J., *La female man*, tr. it. di O. Palusci, Mondadori, Milano 2024 (1975).
- senza nome, *Student-athlete likeness lawsuit timeline*, in "NCAA", 12 dicembre 2013. URL: <https://www.ncaa.org/news/2013/12/12/student-athlete-likeness-lawsuit-timeline.aspx>
- Turner T., *Art within the machine: how machinima turns the camera on video games*, in "Sight and Sound", 2 aprile 2019. URL: <https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/features/art-within-machine-how-machinima-turns-camera-videogames>

Ludografia e applicazioni software

- Bethesda Game Studios, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Softworks, 2011.
- Bungie, *Halo: Combat Evolved*, Microsoft Game Studios, 2001.
- Core Design, *Tomb Raider*, Eidos, 1996.
- DICE, *Battlefield V*, Electronic Arts, 2018.
- Electronic Arts, *NCAA Basketball*, EA Sports, series, 1998-2009.
- id Software, *Quake II*, Activision, 1997.
- id Software, *Quake*, GT Interactive, 1996.
- id Software, *Doom*, id Software, 1993.
- id Software, *Wolfenstein 3D*, Apogee Software 1992.
- flexcreator, *Kissing-Immersive Lover's Comfort*, in "Nexus Mod", 2014.
URL: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/60903/?Version>
- Nintendo EAD, *Super Mario 64*, Nintendo, 1996.
- Rockstar North, *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games, 2013.
- Valve, *Half-Life 2*, Valve, 2004.
- Valve, *Counter-Strike*, Valve, 1999.

Videografia

- Ahwesh P., *She Puppet*, video digitale, colore, suono, 15, 2001. Voiceover: Yuko Aramaki, Samuël Topiary, Eva Wanick. Citazioni da il *Libro*

- dell'inquietudine di Fernando Pessoa, *La Female Man* di Joanna Russ e il mistico del jazz Sun Ra. URL: <https://www.eai.org/titles/she-puppet>
- Ashmore M., *Grand Theft Love Song*, video digitale, colore, suono, 3' 18", 2010. URL: <https://myfanwy.ca/html/grandtheftlove.html>
- Evans C.L., *Modern Warfare*, video digitale, colore, suono, 4' 54", 2010. URL: <https://clairelevans.com/>
- Güt K., *Intimacy Mod SuperCut*, video digitale, colore, suono, 9' 20", 2018. URL: <https://www.karagut.info/intimacymod>
- Güt K., *Intimacy Mod II (variations on a theme)*, video digitale, colore, suono, 8' 32", 2020. URL: <https://www.karagut.info/intimacymod>
- Hancock H., *Strange Company's Eschaton: Darkening Twilight*, 1998. URL: <https://archive.org/details/eschaton-darkening-twilight-pioneering-quake-movie-machinima>
- Manetas M., *VIDEOS AFTER VIDEOGAMES* by MILTOS MANETAS, in "Manetas.com", video, colore, suono, durata variabile, 1996-. URL: <https://www.manetas.com/art/videoaftervideogames/index.html>
- Nuel B., *Hotel*, video digitale, suono, colore, 80', 2008. URL: <https://benjamin-nuel.com/HOTEL-1>
- Perry P., *IT'S IN THE GAME '17 or Mirror Gag for Vitrine and Projection*, video digitale, colore, suono, 16' 35", 2017. URL: <https://sondraperry.com/IT-S-IN-THE-GAME-17-at-ICA-Philadelphia>
- Rooster Teeth Productions, *Red vs. Blue: The Blood Gulch Chronicles*, serie machinima, 2003-2024.
- Smith G.R., *The Fall Girl*, video digitale, colore, suono, 8' 06", 2012. URL: <https://www.georgieroxbysmith.net/work>
- Total Refusal, *How to Disappear. Deserting from Battlefield*, video digitale, colore, suono, 21' 06", 2020. URL: <https://totalrefusal.com/home/how-to-disappear>
- Torsson P., *Free Fall*, video digitale, colore, suono, 2' 16" (in loop), 2011. URL: <https://palletorsson.com>
- United Ranger Films, *Diary of a Camper, demo file*, colore, suono, 1' 21", 26 ottobre 1996. URL: <https://archive.org/details/DiaryOfACamper>
- Watanabe B., *San Andreas Streaming Deer Cam*, studi per installazione gestita dal computer, 2015-2016. Versione modificata di *GTA V*. URL: <http://www.sanandreasanimalcams.com>

MARTIN ZEILINGER*

INTERVENTI DI SOPRAVVIVENZA IN *GTA*: SUI LIMITI DELLE *PERFORMANCE* NEGLI AMBIENTI VIRTUALI

Sopravvivere nell'antropocene post-democratico, tardo capitalista e iperconnesso è un'impresa ardua. Il fatto che tale sfida sia segnata da dinamiche di genere, razziali e speciste non facilita le cose. Queste tensioni si estendono anche ai mondi dei videogiochi contemporanei, che simulano la vita e la morte in contesti eterogenei. La rappresentazione della mortalità in un videogioco potrebbe essere interpretata come una marca di *autenticità*, ma la scomparsa virtuale è raramente autentica. Al contrario, essa perpetua ed esaspera le disuguaglianze e i conflitti del mondo reale. Nei mondi videoludici, l'eliminazione – sia che riguardi gli avatar dei giocatori sia i personaggi non giocanti – è inseparabile tanto dalle norme ideologiche quanto da quelle algoritmiche che regolano questi spazi simulati. Nella serie *Grand Theft Auto*, dominata da morte e violenza, viene da chiedersi se in città immaginarie come San Andreas e Liberty City ci sia davvero spazio per una riflessione critica sul concetto di sopravvivenza — e, soprattutto, se tale riflessione rappresenti una possibilità opzionale o una necessità implicita nell'esperienza di gioco.

La sopravvivenza è spesso concepita come una risposta istintiva, fondata sulle pulsioni di autoconservazione proprie degli esseri senzienti, e attivata di fronte alla minaccia della morte. Tuttavia, il concetto va oltre la dimensione puramente biologica, assumendo significati più articolati. Per esempio, il survivalismo rappresenta non solo una strategia per continuare a

* Una versione precedente di questo saggio è stata pubblicata con il titolo *Survival Interventions in GTA: on the Limits of Performance in Virtual Environments* in T. Funk (a cura di), *Video Game Art Reader*, vol. 2, 2018. È riproposta in questa sede con il permesso dell'autore e dell'editore.

esistere, ma un vero e proprio stile di vita fondato sulla capacità di affrontare e superare le avversità. Questa prospettiva si lega strettamente a correnti politiche come il libertarismo, che privilegia l'autonomia e l'autosufficienza individuale, sfidando le strutture politiche tradizionali e centralizzate.

Nei contesti socio-politici e culturali contemporanei, il concetto di sopravvivenza ha assunto una molteplicità di significati, spaziando da interpretazioni individuali legate alla resistenza fisica ed emotiva a letture collettive che riflettono le dinamiche di lotta sociale, ambientale e politica. Questa eterogeneità trova una chiara espressione nell'ambito della *pop culture*. Nel cinema, è diventata il tropo narrativo dominante di favole distopiche basate sul *battle royale*¹ nonché di storie incentrate su catastrofi ambientali del prossimo futuro. In televisione proliferano i *reality show* che celebrano sia la padronanza di abilità fisiche sovrumane, sia gli stili di vita *prepper*². Anche nei videogiochi, la sopravvivenza si configura come un elemento chiave: può costituire il nucleo tematico dei *survival horror*, oppure strutturare l'esperienza ludica di titoli che simulano scenari di resistenza in contesti ostili, naturali o esplorabili liberamente.

-
- 1 Le origini del termine *battle royale* sono riconducibili al romanzo giapponese *Battle Royale* (1999) di Koushun Takami e dal suo adattamento cinematografico diretto nel 2000 da Kinji Fukasaku. Il tropo, caratterizzato da competizioni violente in cui i partecipanti lottano per la sopravvivenza fino all'ultimo rimasto, è divenuto simbolo di narrazioni distopiche che esplorano conflitti sociali, disumanizzazione e controllo. Sviluppato e adattato in opere come *The Hunger Games* e integrato nel genere videoludico con titoli come *Fortnite* e in serie televisive come *Squid Game*, il *battle royale* rappresenta metaforicamente la lotta per la sopravvivenza in ambienti oppressivi, accentuando il tema della spettacolarizzazione della violenza e della manipolazione da parte di strutture di potere. [N.d.T.]
 - 2 Un *prepper* è una persona che adotta uno stile di vita orientato alla preparazione e all'autosufficienza, spesso in previsione di scenari di emergenza o catastrofe, come disastri naturali, crisi economiche, collasso sociale o eventi apocalittici. I *prepper* accumulano risorse essenziali, come cibo, acqua e forniture mediche, sviluppano competenze pratiche, come il primo soccorso o la costruzione di rifugi, e si addestrano a vivere in condizioni estreme, enfatizzando l'indipendenza dalle infrastrutture moderne e la resilienza individuale o comunitaria. [N.d.T.]

In breve, il termine sopravvivenza evoca un intreccio complesso di lotte esistenziali, convinzioni politiche e pratiche culturali. A unire queste dimensioni eterogenee è la sua opposizione strutturale all'idea di fine, sia essa intesa come cessazione biologica, declino sociale, precarietà professionale o repressione politica. Sopravvivere, in questo senso, significa agire o (r)esistere “nonostante tutto” all'interno di un sistema, lottando contro i vincoli sistematici e gli ostacoli incontrati. Oltre al semplice “rimanere in vita”, la continua lotta per sopravvivere serve quindi anche a identificare le lacune e i limiti all'interno dei sistemi che s'incontrano e si scontrano. In altre parole, il concetto di sopravvivenza può trasformarsi in uno strumento critico, utile per mettere in luce le contraddizioni e i limiti dei sistemi naturali, politici, sociali o culturali con cui l'individuo interagisce. Nei mondi virtuali, il tentativo di evitare la fine – una lotta che si traduce nella ricerca di *continuità* e *persistenza* – può diventare un punto nevralgico per un intervento critico sulle logiche culturali e computazionali che regolano i videogiochi.

Questo saggio esamina alcuni esperimenti artistici nei mondi virtuali che instaurano un dialogo con la *performance art*, in particolare con la critica dei sistemi di potere socio-politico attraverso l'uso radicale e performativo del corpo. L'obiettivo è indagare i conflitti che emergono nelle intersezioni tra l'individuo e i sistemi che ne regolano l'esistenza, con un focus specifico sulle *performance* realizzate in *GTA* e, più in generale, nei mondi virtuali. I videogiochi contemporanei, dotati di avanzati strumenti per la creazione e importazione di contenuti, sono piattaforme di simulazione sofisticate a disposizione degli artisti. Questi ambienti digitali non sono usati solo come strumenti di ricerca, ma si trasformano anche in oggetti di analisi critica e in palcoscenici per dare vita a complesse *performance* teatrali, ampliando i confini dell'espressione artistica.

Le domande che questo testo si propone di esplorare sono molteplici e interconnesse. In che modo le lotte per la sopravvivenza si manifestano negli ambienti di simulazione digitale? Come vengono affrontate, o persino sfidate, le problematiche politiche legate alla sopravvivenza all'interno dei mondi simulati, sia come risposta alle meccaniche e narrazioni proposte dai vi-

deogiochi, sia attraverso un'esplicita resistenza a tali dinamiche? Quale contributo critico può offrire la *performance* virtuale della sopravvivenza ai discorsi sociopolitici su questioni fondamentali come la vita, la morte, l'esistenza e la fine? E, allo stesso tempo, è possibile che la *performance art* – con il suo legame intrinseco alla *liveness*³ e all'interazione tra performer e pubblico o partecipante – riesca a preservare la propria natura trasformandosi per gli ambienti virtuali?

Questi interrogativi dischiudono uno spazio di riflessione che mette in relazione estetica, politica e pratiche artistiche all'interno del paradigma della simulazione digitale.

Parto dall'ipotesi che la sopravvivenza, in quanto oggetto di indagine, presenti una particolare resistenza a essere rappresentata efficacemente all'interno dei contesti performativi virtuali. Nel mio discorso, essa emerge come una direzione verso cui orientare la *performance*, allo scopo di attivarne il potenziale critico nel confronto con i limiti strutturali e le costrizioni imposte dai sistemi di controllo e mediazione digitale.

Nel formulare possibili risposte alle domande sopra delineate, la mia discussione eviterà in gran parte le strategie di sopravvivenza suggerite dal motore di gioco, ovvero previste (*privilegiate*) dal sistema ludico. Mettendo tra parentesi ciò che potrebbe essere definito *sopravvivenza di design* – per esempio, padroneggiare le tecniche di battaglia o evitare la morte accidentale –, l'attenzione si concentrerà invece sull'invocazione critica della sopravvivenza in modi che non sono previsti dai sistemi algoritmici all'interno dei quali essa ha luogo. La mia discussione su-

3 Secondo il teorico e critico statunitense Philip Auslander, la *liveness* non è una proprietà essenziale della *performance*, bensì una costruzione culturale il cui significato si configura storicamente in rapporto ai media tecnologici dominanti. Nel suo testo fondamentale, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (1999), lo studioso sostiene che la *liveness* non costituisce un opposto naturale della mediatizzazione, ma piuttosto una costruzione che si evolve assumendo significati diversi a seconda del contesto culturale e tecnologico. Ne consegue che la *performance* dal vivo è continuamente ridefinita in dialogo con i media registrati e trasmessi, mettendo in discussione la tradizionale dicotomia tra presenza fisica e mediazione tecnologica. Cfr. P. Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, London 1999. [N.d.T.]

gli esperimenti artistici che problematizzano la sopravvivenza in ambienti algoritmici fa riferimento a opere di Joseph DeLappe, Brent Watanabe, Jim Munroe, Clint Enns, Georgie Roxby Smith e COLL.EO. Le opere analizzate adottano strategie e obiettivi di sopravvivenza eterogenei. Questo saggio esamina un corpus selezionato di interventi specifici di Game Art realizzati nel contesto di *GTA*, ponendo l'attenzione sui limiti dell'azione performativa all'interno di sistemi algoritmici altamente strutturati. Attraverso questa analisi, intendo esplorare le questioni legate alla *sopravvivenza algoritmica* negli spazi virtuali abitati dagli esseri umani. La tesi portante è che questa prospettiva possa rappresentare il nucleo di un nuovo paradigma nella *performance* artistica, posizionandosi al confine tra il virtuale e il non umano (o post-umano).

Nel corso degli anni, la serie *Grand Theft Auto* si è affermata come un contesto privilegiato per la produzione di opere d'arte digitale, molte delle quali instaurano un dialogo, implicito o esplicito, con le tradizioni della *performance art*. Tra gli esempi più significativi spicca *My Trip to Liberty City* di Jim Munroe, realizzato all'interno di *GTA III* nel quadro della serie *Pleasure Circuit Overload*, completata nel 2006⁴. Questo cortometraggio machinima adotta il formato del diario di viaggio, narrando in modo umoristico l'esperienza di un turista canadese a Liberty City, una replica virtuale di New York. Le attività turistiche del protagonista includono l'esplorazione di vicoli e tetti, lo scatto di fotografie ricordo e la pantomima di spettacoli di strada in un angolo della città. Il video è accompagnato da una voce fuori campo che richiama lo stile del commento video casuale tipico dei *Let's Play*. Concepita come una critica, diretta o indiretta, dell'ambiente notoriamente violento di Liberty City, la *performance* di Munroe rifiuta deliberatamente qualsiasi gesto conflittuale. Dato l'accento posto sull'esplorazione ambientale, sull'apprezzamento dello scenario e sull'interazione non violenta, *My Trip to Liberty City* potrebbe essere interpretato come una riuscita *sovversione* – o una forma di “sopravvivenza” – rispetto

4 Cfr. VTape, “My Trip to Liberty City”, disponibile online all'indirizzo <http://www.vtape.org/video?vi=6496>

ai messaggi impliciti o espliciti, verbali e ambientali, che nel gioco promuovono direttamente o indirettamente la violenza.

Tuttavia, questa interpretazione sarebbe fuorviante, poiché il *gameplay* che ha reso possibile la creazione del machinima è stato elaborato – *non poteva esserlo altrimenti* – attraverso un’interazione consapevole e diretta con i temi e i meccanismi violenti propri del videogioco. Come sottolinea Ian Bogost, *Grand Theft Auto III* “organizza costantemente l’esperienza apparentemente libera attorno al tema della criminalità”⁵. Anziché negare tale struttura, il *travelogue* di Munroe mette in evidenza, in modo mediato, la violenza strutturale e sistemica che permea il videogioco. Un esempio significativo è rappresentato dall’espedito del ricovero in ospedale del turista canadese, reso necessario dopo una caduta accidentale nelle gelide acque lungo la riva. Questo evento narra una meccanica direttamente connessa al ciclo vita-morte del sistema ludico. Analogamente, la pantomima da artista di strada eseguita dal personaggio giocante – che inscena finte risse per dilettare i passanti – potrebbe inizialmente apparire come un pacifico rifiuto delle tendenze violente di *Grand Theft Auto*, ma esprime semmai una sottolineatura ironica della loro onnipresenza.

Ancora una volta, il tentativo di rifiuto è incapace di sottrarsi alla logica del videogioco e potrebbe essere più accuratamente descritto come la trasformazione di un atto di aggressione incompleto (l’esibizione performativa di strada) in una manifestazione obbligata di violenza virtuale. Ciò avviene quando il motore di gioco, progettato per rilevare e reagire incessantemente a comportamenti violenti, interpreta la pantomima come un genuino attacco a un NPC. L’opera di Munroe non riesce dunque a sovvertire pienamente la violenza codificata in *GTA III*. Al contrario, inscenando una *performance* letterale – un atto di strada all’interno dello spazio virtuale – mette in evidenza come questa violenza sia iscritta nel tessuto computazionale del gioco a un livello così profondo da risultare insormontabile. Anche agendo in modo non violento, l’artista richiama costan-

5 I. Bogost, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2006, pp. 156-157.

temente l'attenzione su questa violenza strutturale, che non può essere effettivamente negata. In questo senso, il tentativo di una sopravvivenza non violenta a Liberty City si traduce inevitabilmente in una provocazione costante della propria fine, nella morte come destino ineluttabile.

Analogamente a *My Trip to Liberty City*, un'opera più recente affronta la lotta per la sopravvivenza in un sistema algoritmico appositamente codificato per favorire interazioni violente. Prodotto nel 2015, *Fair Game [Run Like a Girl]* di Georgie Roxby Smith è un machinima sviluppato in *Grand Theft Auto Online* che richiama esplicitamente le tradizioni della *performance art*. Descritta dall'artista come un intervento performativo, l'opera ha una durata di circa quattordici minuti e si sviluppa interamente attorno a una scena di inseguimento.

Per tutta la *performance*, l'artista, interpretando il ruolo di un personaggio maschile del gioco, rincorre un NPC femminile. L'NPC, terrorizzata, urla e corre, attraversando a piedi prima le zone urbane, poi un'area rurale, per terminare la corsa in un'autostrada trafficata. Come spiega Smith, l'intervento si propone di criticare e amplificare lo sciovinismo maschile inscritto nel codice. Nella logica narrativa e computazionale di *GTA V*, gli NPC femminili sono programmati per reagire in modi specifici quando "incontrano" e "interagiscono" con i personaggi giocatori maschili attraverso un tocco simulato, per esempio, un urto. La risposta iniziale degli NPC prevede un atteggiamento scostante ("Hey, guarda dove vai!"), che però degenera rapidamente in urla di terrore e nella fuga stereotipata descritta dall'artista nei termini del "correre come una ragazza"⁶. Questo comportamento codificato non può essere alterato né contrastato dal giocatore, ed è intrinsecamente sessista sotto diversi aspetti. Innanzitutto, la reazione "sfacciata-terrorizzata"⁷ degli NPC femminili è stabilita come norma comportamentale, e molti giocatori finiranno per percepirla come standard, specialmente dopo averla innescata o osservata ripetutamente. Inoltre, l'unico modo in cui un personaggio

6 Cfr. G.R. Smith, *Fair Game [Run Like a Girl]*, 2015, titoli di coda.

7 In originale, *sassy-terrified*. [N.d.T.]

maschile controllato dal giocatore può evitare di intimidire o minacciare un NPC femminile è quello di non avvicinarsi affatto e di mantenere le distanze. Questo implica che, nel quadro delle interazioni di genere previste dal gioco, non esiste alcuna dinamica possibile tra un personaggio di maschile e un personaggio femminile al di fuori di quella predatoria. Sebbene l'istinto di "sopravvivenza" codificato negli NPC femminili di *GTA V* dovrebbe risultare offensivo per tutti i giocatori – indipendentemente dal loro orientamento politico o sensibilità di genere – ciò permette probabilmente a Roxby Smith di abitare in modo performativo alcuni degli stereotipi sessisti (e razzisti) iscritti nel videogioco. Questo approccio consente di riconsiderare tali stereotipi, contestualizzandoli e, almeno implicitamente, sottoponendoli a una critica. Smith, che descrive la propria pratica come femminista, ha definito questo metodo un tentativo di "affrontare problemi sociali che possono passare inosservati nella vita quotidiana"⁸.

Un aspetto cruciale della critica performativa di Roxby Smith è che il suo inquietante e insistente pedinamento rappresenta anche un'esplorazione della *condizione di rinuncia* al comportamento codificato degli NPC femminili. Ci si potrebbe chiedere: i progettisti hanno previsto uno scenario in cui un NPC femminile possa sfuggire autonomamente alla minaccia e *sopravvivere*? Non sorprende che la risposta sia negativa. Il "punto finale"⁹ perseguito dall'artista non esiste. *Fair Game [Run Like a Girl]*, più che una scoperta, sembra confermare questo dato: senza l'intervento del giocatore, che deve deliberatamente *rilasciare* la sua vittima – un gesto che di per sé evidenzerebbe un differenziale di potere altamente problematico – l'NPC femminile non ha alcuna possibilità di sopravvivenza. Infatti, l'intervento di Smith si conclude tragicamente quando la donna inseguita viene investita da un'auto. In questo contesto, si potrebbe sostenere che il vero soggetto della *performance* dell'artista non risieda nel contenuto

8 Cfr. M. Bittanti, *Interview: Georgie Roxby Smith*, in "GameScenes", 13 giugno 2016. URL: <http://www.gamescenes.org/2016/06/interview-georgie-roxby-smith.html>

9 G.R. Smith, *op. cit.*

narrativo dell'opera, ma nel substrato computazionale di *GTA V*. È il codice sorgente del gioco a dettare, in modo sistematico, modalità di sopravvivenza altamente limitate e profondamente problematiche, che l'artista riesce a esporre e criticare attraverso la sua pratica performativa.

Un altro machinima basato su *GTA* che esplora l'impossibilità di suscitare reazioni specifiche all'interno di un sistema algoritmico è 747 di Clint Enns (2011), una rielaborazione dell'omonima *performance* di Chris Burden del 1973 (Fig. 1). Mentre Roxby Smith evidenzia l'incapacità del personaggio giocatore di sottrarsi alle interazioni violente codificate dal gioco, l'opera di Enns si concentra sul tentativo di provocare deliberatamente una risposta violenta da parte del sistema di *GTA*. Tuttavia, il machinima genera una provocazione che l'IA del gioco non è in grado di decodificare, e di conseguenza la reazione violenta non si verifica mai.



Figura 1. Clint Enns, 747, 2011. Per gentile concessione dell'artista.

Nell'opera originale di Burden, l'artista ha sparato con una pistola contro un aereo passeggeri in fase di decollo dall'aeroporto di Los Angeles, documentando fotograficamente la *performan-*

ce. Enns trasporta questa rievocazione nella Liberty City di *GTA IV*, dove il personaggio giocatore punta il mirino di un fucile su un aereo passeggeri, condividendo con lo spettatore la visuale in prima persona, e apre il fuoco. Nonostante l'azione riproduca fedelmente l'atto di Burden, l'assenza di una reazione da parte dell'IA sottolinea i limiti algoritmici del videogioco, incapace di interpretare e rispondere a un'azione provocatoria.

Il gesto donchisciottesco di Chris Burden contribuì a consolidare la sua posizione di artista-terrorista radicale, capace di incarnare simultaneamente la potenza e l'impotenza nei confronti di rigidi sistemi di regole. L'opera problematizzava il modo in cui la vita nello stato di diritto appiattisce la distinzione critica tra azione e futilità dell'azione, fino al punto in cui aggressività e inerzia diventano difficili da distinguere. Rievocando e, nel contempo, deridendo le tradizioni storico-artistiche degli interventi radicali, Burden sfidava apertamente l'apparato legale incaricato di far rispettare le regole – sparare a un aereo in volo è un crimine universalmente riconosciuto. Tuttavia, la sua *performance* restava saldamente ancorata a un registro speculativo, poiché l'azione non produceva alcun “risultato” tangibile al di là della documentazione fotografica, la cui autenticità non era, di fatto, verificabile. Come osserva Daniel Cottom, la pistola di Burden era puntata simbolicamente contro il concetto stesso di *performance art* e contro il simulacro dell'arte “alta”¹⁰. Nel lavoro di Clint Enns, il fucile che sostituisce la pistola di Burden è rivolto non solo contro l'aereo virtuale, ma anche contro il regime algoritmico che governa Liberty City, incarnando una critica implicita al sistema di regole che definisce l'universo computazionale del gioco.

Sebbene sotto molti aspetti il regime algoritmico di *GTA* sembri perseguire il realismo ed essere progettato per punire le violazioni dell'ordine – spesso attraverso la morte del personaggio giocatore –, esso non è in grado di riconoscere l'intervento di Enns. L'atto aggressivo di sparare all'aereo è ignorato dal sistema e, di conseguenza, non reificato: non si

10 Cfr. D. Cottom, *To Love to Hate*, in “Representations”, vol. 80, n. 1, novembre 2002, pp. 119-138.

realizza attraverso la risposta violenta che apparentemente intende provocare. Analogamente al modo in cui il pubblico e la critica hanno messo in dubbio la “realtà” dell’intervento di Burden, ci si potrebbe interrogare sul significato del gesto di Enns all’interno di *GTA*. Questo gesto, diretto contro il sistema algoritmico stesso, non è riconosciuto dal motore del gioco, né porta all’attivazione di una reificazione attraverso la morte violenta che *GTA* normalmente associa a tali azioni. Di conseguenza, l’intervento di Enns evidenzia i limiti strutturali del sistema, incapace di processare atti che esulano dal suo codice normativo.

Possiamo allora dire che la logica algoritmica venga elusa attraverso un gesto che sfugge alla codifica funzionale del sistema? E, in tal caso, questo scarto interpretativo può essere letto come un’espressione efficace di sopravvivenza virtuale? Enns è riluttante a definire la sua versione di 747 come un’opera performativa¹¹. Ritengo che questa descrizione possa essere considerata al massimo un’approssimazione accettabile: l’impiego di un avatar come sostituto dell’artista assume una connotazione profondamente drammatica, evocando implicitamente il linguaggio della *performance* incarnata e le molteplici implicazioni che tale scelta comporta. In questo senso, è cruciale considerare 747 di Enns come un’opera performativa, per lo meno nella misura in cui essa evidenzia i limiti operativi dei concetti tradizionali di *performance art*. Questi limiti emergono in modo particolare quando tali interventi critici sono messi in scena all’interno di ambienti ludo-algoritmici, altamente strutturati, che per loro stessa progettazione consentono soltanto insiemi predeterminati di interazioni. 747 non solo sfida la rigidità di questi sistemi, ma solleva interrogativi sul ruolo della *performance* in contesti computazionali regolati da logiche algoritmiche.

Al pari dell’adattamento machinima di Enns del 747 di Burden, la serie *Liberty City Crawl* di COLLEO mette in scena *performance* artistiche all’interno di un ambiente virtuale per esplorare la misura in cui l’azione sovversiva può provocare (o meno) risposte specifiche. In tal modo, questo lavoro mette in primo

11 C. Enns, conversazione personale, 7 marzo 2018.

piano specificamente una convergenza di ideologia e logica computazionale codificata nel comportamento degli NPC¹². Nel 2017, Colleen Flaherty e Matteo Bittanti, il duo di artisti multimediali noti come COLL.EO, hanno creato *Liberty City Crawl* per riproporre le *performance* fondamentali di William Pope.L in *GTA IV*. La serie estende l'attenzione di Roxby Smith al genere all'esplorazione delle posizioni critiche che un personaggio giocante potrebbe assumere nei confronti del razzismo sistemico. Le *performance* originarie di William Pope.L, in cui l'artista attraversava i quartieri di New York senza dichiarare esplicitamente la sua azione come arte o *performance*, sono state apprezzate per la loro cruda immediatezza. Attraverso queste azioni, Pope.L affrontava direttamente le disuguaglianze e il razzismo radicati nella società, mettendo in luce le lotte quotidiane per la sopravvivenza vissute dai cittadini neri. Le rievocazioni di COLL.EO invocano chiaramente questi sentimenti, ma non è chiaro cosa ottengano oltre la traduzione del gesto di William Pope.L in un medium differente. In definitiva, questa traduzione rappresenta un cambiamento modale che inevitabilmente si allontana dalla radicale posizione performativa dell'originale. Le reazioni che *Liberty City Crawl* suscita nell'ambiente virtuale in cui si svolge sono ben lontane dallo *shock* e dalla rabbia innescati dalla *performance* di William Pope.L, e si registrano più come sconcerto, o addirittura indifferenza¹³. Come nella versione di Enns di 747,

12 Un esempio significativo è la loro serie *The Fregoli Delusions*, una video installazione machinima basata sugli NPC di *Forza Horizon 2*. Nei giochi di corse non narrativi, i movimenti e i comportamenti degli NPC sono spesso utilizzati per incrementare il realismo ambientale. Tuttavia, lo sviluppo di questi personaggi riceve poca attenzione dalle aziende, che privilegiano la simulazione dei veicoli e il fotorealismo degli scenari. *The Fregoli Delusions* mette in evidenza ciò che gli artisti definiscono “i comportamenti di esseri algoritmici che generalmente passano inosservati”. Gli NPC appaiono “tormentati da una noia esistenziale, le loro gambe si agitano con impazienza mentre sono seduti”, e le loro brevi passeggiate si sviluppano in “infiniti *loop* ripetitivi”, rendendo manifesta la condizione automatica e alienante di questi spazi simulati. Cfr. M. Zeilinger, S. Deeming, *Rendered Visible: Exploring the Limits of Algorithmic Agency*, in “Vector Festival 2016”, saggio curatoriale.

13 Tra molti altri incidenti e incontri problematici, William Pope.L fu arrestato quando un pedone afroamericano si lamentò del comportamento im-

anche qui il mondo simulato di *GTA* non può essere provocato per suscitare una risposta adeguata all'intervento, poiché la strisciata artistica ricontestualizzata rimane illeggibile per il suo ambiente reattivo e per gli NPC che lo abitano. Ancora una volta, ciò solleva la questione di quali tipi di *performance* e interventi siano efficaci per gli ambienti virtuali.

La domanda sorge spontanea: se il lavoro performativo negli spazi virtuali è inevitabilmente vincolato dall'architettura algoritmica e dal sistema di regole che lo definiscono, dobbiamo concludere che il gesto performativo non può realmente sopravvivere alla sua trasposizione in ambienti virtuali?

Ciò che le opere d'arte discusse finora hanno in comune, a mio avviso, è che costringono gli spettatori a riconoscere la logica culturale del "mondo reale" nelle complesse simulazioni guidate dall'intelligenza artificiale dei mondi simulati di *GTA*, ma anche che questi ambienti algoritmici sono raramente progettati per facilitare le critiche a questa logica culturale. Quando gli NPC di Liberty City mantengono una completa indifferenza nei confronti della simulazione di un uomo di colore che striscia attraverso uno spazio urbano virtuale dominato dalla violenza, tale situazione è qualitativamente differente dall'indifferenza che William Pope.L ha dovuto affrontare nelle sue *performance* nella vita reale. Gli articoli in discussione servono a enfatizzare e mettere in primo piano la logica culturale così come si riflette nei sistemi di codice dei mondi di gioco virtuali, ma non è così chiaro con quanta efficacia possano criticarla o addirittura sfidarla. In altre parole, le opere discusse attirano la nostra attenzione sulla lotta con i limiti della performatività in ambienti simulati. Quando né la critica né i suoi destinatari sono "incarnati", quando un intervento viene realizzato per un sistema algoritmico incapace di percepirlo, o quando l'azione (simulata) è interamente vincolata a un orizzonte di possibilità e a parametri prescritti dalla logica del gioco, sorge il dubbio su quale elemento cri-

proprio dell'artista con un agente di polizia e insistette nella sua denuncia anche quando Pope.L tentò di illustrare il proprio intento. A Liberty City una situazione del genere non poteva verificarsi.

tico, tradizionalmente associato alla *performance art*, possa effettivamente persistere. Potremmo forse adattare un celebre adagio di internet e chiederci: “In *Grand Theft Auto*, nessuno sa che sei un artista performativo?”¹⁴.

Una risposta a questo problema è che quando gli artisti iniziano a esibirsi in e attraverso personaggi simulati e incarnati in ambienti virtuali, dobbiamo riconsiderare sia l’oggetto che il soggetto dell’atto performativo risultante.

Analizzando due opere d’arte sviluppate utilizzando *GTA*, ovvero *San Andreas Deer Cam* di Brent Watanabe e *Elegy: GTA USA Gun Homicides* di Joseph DeLappe – prodotte rispettivamente nel 2016 e 2018 – intendo concludere questo saggio esplorando se e in che modo la *performance* virtuale possa affrontare e superare le criticità emerse nei lavori discussi in precedenza, recuperando almeno in parte quella valenza critica che caratterizza le *performance* negli ambienti virtuali.

*San Andreas Deer Cam*¹⁵ di Brent Watanabe è concepita come una trasmissione audiovisiva in rete a lungo termine, basata su una modifica *ad hoc* di *GTA V*. In questa versione, il protagonista controllato dal giocatore è sostituito da un automa virtuale che assume la forma di un cervo semi-autonomo, libero di vagare per il mondo di San Andreas al di fuori delle dinamiche di controllo umano. Watanabe ha progettato il cervo per reagire in modo realistico al suo ambiente, con un’eccezione fondamentale: la sua apparente immortalità. Questa condizione anomala, consente all’animale di sopravvivere a scontri con membri di *gang* criminali, di essere travolto dal traffico autostradale, di rimanere coinvolto in inseguimenti con la polizia, o di interagire in modo casuale con NPC. Il cervo può anche arrivare in luoghi pittoreschi casuali, cadere da dirupi o restare bloccato nel paesaggio, mantenendo in ogni situazione un comportamento istintivo di base, come fuggire

14 Qui l’autore si riferisce alla frase “Su internet, nessuno sa che sei un cane”, tratta una vignetta del “New Yorker”. [N.d.T.]

15 Cfr. B. Watanabe, *San Andreas Deer Cam*, 2016. URL: <http://www.sanan-dreasanimalcams.com/>

dal pericolo. Tuttavia, nel complesso, mostra un distacco quasi totale dal caos che lo circonda.

Durante la trasmissione in *streaming*, il mondo simulato di San Andreas reagiva alla presenza del cervo con una frenesia isterica, tra inseguimenti caotici e fughe disordinate degli NPC in preda al panico. Tuttavia, il cervo si dimostrava indistruttibile, rifuggendo ogni tentativo di interazione diretta. Questa inquietante resilienza non solo sovverte la logica di *GTA V*, ma solleva interrogativi sulle dinamiche algoritmiche e sulle tensioni tra il controllo umano e l'autonomia dei sistemi virtuali.

Nella sua versione originale, *San Andreas Deer Cam* era generata in tempo reale all'interno del motore di gioco e trasmessa in *live streaming* su Twitch. Questo implicava che il cervo "esistesse" in un tempo continuo e persistente, indipendente dalla visione dello spettatore: la sua attività iniziava prima e proseguiva oltre il momento della trasmissione. Il cervo appariva non solo come una presenza narrativa anomala, apparentemente indifferente all'ambiente virtuale che abitava, ma anche come una figura sospesa, distaccata dal mondo materiale, impegnata a perpetuare la propria sopravvivenza. Questi elementi sono particolarmente significativi poiché permettono di interpretare *San Andreas Deer Cam* come una forma inedita di *performance* artistica determinata algebricamente, capace di sovvertire i paradigmi tradizionali di interazione e narrazione digitale. Nel 2016, *San Andreas Deer Cam* è stata presentata al Vector Festival di Toronto, in Canada¹⁶. L'opera è stata inclusa nella mostra più importante del festival presso la InterAccess Gallery, dove è stata mostrata in una scatola nera su un monitor montato a parete, nonché in una proiezione fuori sede su larga scala in una piazza pubblica di periferia, su due enormi schermi LED alti 9 metri in Celebration Square¹⁷ (vedi Fig. 2).

16 Ho co-curato l'evento con Skot Deeming. Cfr. M. Zeilinger, S. Deeming, *op. cit.*

17 Celebration Square è un ampio spazio pubblico molto ben utilizzato a Mississauga, uno dei sobborghi più popolosi di Toronto. Informazioni su



Figura 2. Brent Watanabe, *San Andreas Deer Cam*, 2016. Per gentile concessione dell'artista e di InterAccess Gallery in Toronto.

La proiezione si è svolta in una tranquilla serata infrasettimanale di mezza estate, attirando un pubblico eterogeneo, per lo più ignaro dell'evento. Tra i presenti, molti erano immersi nelle loro attività quotidiane: organizzavano picnic, si divertivano nelle fontane, eseguivano acrobazie di *parkour*, giocavano a pallone o sfrecciavano sui monopattini. L'installazione è iniziata prima che calasse l'oscurità, con gli enormi schermi incorniciati dalle sagome austere delle torri condominiali senza volto del centro di Mississauga. Sugli schermi, i cervi scorrazzavano per le strade di San Andreas, sfuggendo sia al controllo dei giocatori sia all'interazione con gli NPC, compiendo azioni impossibili per un utente umano. Questi movimenti sfidano i limiti di tempo e spazio solitamente imposti dal motore di gioco, trasformando l'ordinario ambiente virtuale in un'esibizione di libertà quasi impossibile. Anche se alcuni spettatori si sono interrogati sulla possibilità che il cervo fosse controllato da un giocatore umano, per la mag-

gior parte del pubblico era evidente che la vera *performance* risiedeva nella resistenza di un cervo semi-autonomo alla violenza algoritmica e al ciclo incessante di morte virtuale tipico di *GTA*. Sebbene la violenza fosse intrinseca – come dimostrano i numerosi attacchi subiti dal cervo – l'assenza della morte risultava particolarmente stridente e significativa.

Anche chi non conosceva *GTA* percepiva subito che la presenza del cervo destabilizzava il substrato algoritmico delle sue attività, producendo un effetto perturbante sulla percezione degli spettatori. La vivacità apparente del cervo e il suo spontaneo scorrazzare in diretta, agivano nel contempo come estensione e manifestazione della sua straordinaria resilienza. Nel contesto dell'evento pubblico, questa combinazione di fattori creava un'esperienza immersiva e diretta, evocando qualità tradizionalmente attribuite all'arte performativa.

L'ultima opera che vorrei analizzare brevemente è *Elegy: GTA USA Gun Homicides* (2018) di Joseph DeLappe, che, come *San Andreas Deer Cam*, rappresenta una forma di resistenza critica agli imperativi algoritmici e alle dinamiche specifiche del medium videoludico. Realizzata in collaborazione con Albert Edwin (programmazione) e James Wood (consulenza), l'opera è stata concepita per una proiezione in *streaming* continuo su Twitch, sfruttando le caratteristiche di questa piattaforma per amplificare il suo impatto. *Elegy* è, in primis, uno strumento di visualizzazione infografica *sui generis*, in grado di tradurre le statistiche relative alla violenza armata negli Stati Uniti nell'ambiente virtuale di *Grand Theft Auto*. Con questa trasposizione, DeLappe trasforma il mondo simulato in un luogo di riflessione critica, sovvertendo le convenzioni interattive del videogioco e articolando una denuncia di natura politica ed etica.

Al pari di *San Andreas Deer Cam*, questo machinima di *GTA* in tempo reale rielabora criticamente le convenzioni consolidate della *performance art* sullo sfondo di un approccio esplicito ai problemi della violenza e della sopravvivenza. Riavviata ogni giorno a mezzanotte e destinata a durare un anno intero fino al 4 luglio 2019, la modifica di DeLappe mostra una visuale in prima persona del mondo simulato di *GTA V*, con il punto di vista dello spettatore che si sposta lentamente all'indietro, allontanandosi

attraverso i paesaggi stradali dell'ambiente simulato. Ciò che si svolge sullo schermo, giorno dopo giorno, è l'uccisione di NPC per mano di un cecchino invisibile, che sembra condividere la posizione approssimativa dello spettatore nello spazio di gioco. Il numero di sparatorie giornaliere contro gli abitanti dell'NPC corrisponde alle statistiche aggiornate quotidianamente sulle morti legate alle armi da fuoco negli Stati Uniti¹⁸.

Va sottolineato che gli spettatori non possono né intervenire né sottrarsi al crudo spettacolo, se non decidendo di distogliere lo sguardo. In questo senso, *Elegy* obbliga il pubblico a occupare una prospettiva in prima persona, una posizione che nei videogiochi è solitamente associata alla possibilità di esercitare controllo e interazione intenzionale con il mondo virtuale, inclusa la facoltà di scegliere di non sparare agli NPC. In *Elegy*, tale libertà è rimossa a livello di codice e sostituita con un'esperienza di testimonianza obbligata alle sparatorie di massa. Similmente a *San Andreas Deer Cam*, *Elegy* è un'opera autoreferenziale, in cui la struttura algoritmica interpreta e reitera sé stessa. Questo elemento è ulteriormente amplificato dal ciclo incessante di violenza, riflesso nella rappresentazione quotidiana delle sparatorie di massa che avvengono ogni anno negli Stati Uniti, trasformando il mondo virtuale in una denuncia continua e ineludibile della realtà sociale che lo genera.

Ciò che rende *Elegy* particolarmente significativa è la sua struttura autogiocante e ciclica: il lavoro si attiva da solo, dando luogo a una narrazione che si ripete in modo continuo e automatico. Sebbene sia già profondamente inquietante se considerata come una semplice visualizzazione di dati statistici, la sua ambientazione in *Grand Theft Auto* – un videogioco spesso al centro dei dibattiti sulla presunta relazione tra giochi violenti e comportamenti violenti – ne amplifica l'impatto critico. Tuttavia, è proprio nella sua struttura autoriflessiva e reiterativa che *Elegy* svela pienamente la portata della sua denuncia. Nell'opera, la violenza armata viene rappresentata come inevitabile e ineluttabile, anche se il messaggio dell'artista sottolinea chiaramente il

18 Quest'opera ha ricevuto considerevole attenzione critica su siti come "GameScenes", "Rock, Paper, Shotgun" e molti altri.

contrario: *la violenza può essere prevenuta*. Questa sensazione di inevitabilità, però, è applicata in modo algoritmico, sfruttando le caratteristiche preesistenti del mondo di gioco di *GTA*, in particolare la sua capacità di codificare e imporre comportamenti violenti come normativi. Come la prospettiva in prima persona forzata sullo spettatore, anche questa ciclicità riflette il modo in cui i sistemi algoritmici possono perpetuare e normalizzare la violenza, rendendola al tempo stesso visibile e insopportabile.

Elegy trascende la semplice visualizzazione immersiva e viscerale di dati statistici. Il sistema algoritmico mortale progettato da DeLappe deve essere inteso come una complessa analogia critica, un'estesa riflessione sui sistemi di regole che facilitano e perpetuano la violenza armata nel mondo reale: leggi e politiche che regolano l'acquisto, lo scambio, il possesso e l'uso delle armi. Come il sistema computazionale di *Elegy*, queste norme possono sembrare insormontabili e inviolabili – un'intuizione che DeLappe evidenzia con forza nel suo intervento. È proprio la natura autogiocante dell'opera, con la sua logica algoritmica che esegue eventi sconvolgenti e indesiderabili senza possibilità di interferenza o intervento umano, a rendere *Elegy* una potente opera d'arte contemporanea. Sfida i preconcetti radicati sulla nostra capacità di resistere e sopravvivere alla violenza armata negli Stati Uniti, trasformando l'inerzia percepita di questi sistemi in una denuncia visibile e ineludibile.

Come discusso in precedenza, le *performance* virtuali “incarnate”, realizzate da artisti umani in ambienti algoritmici, presentano criticità intrinseche poiché non possono trasgredire i sistemi di regole computazionali che fungono da cornice e palcoscenico. Nel contesto della nostra analisi, tali *performance* si dimostrano efficaci soprattutto quando mettono in evidenza e problematizzano questa limitazione, sottolineando l'inutilità di certi tentativi di interazione critica e comunicativa tra uomo e macchina. Per converso, *San Andreas Deer Cam* ed *Elegy* non si limitano a simulare un intervento umano controllato nel violento ambiente virtuale di *GTA*. Queste opere introducono agenti non umani autonomi che generano comportamenti algoritmici capaci di biforcarsi e deviare dalle aspettative predefinite, dando luogo a dinamiche inattese che sfidano le logiche prestabilite del sistema.

Con *San Andreas Deer Cam*, Watanabe sollecita una riflessione sull'azione algoritmica e sulla sopravvivenza, sfidando le esperienze personali del pubblico-giocatore. L'apparente vitalità del cervo, combinata con l'energia insolita e persistente dell'opera stessa, restituisce una qualità performativa potente e inattesa. In *Elegy*, la natura autogiocante del lavoro diventa una metafora della percepita "inevitabilità" della violenza armata nel mondo reale. Questa presunta ineluttabilità, tuttavia, è chiaramente una funzione di sistemi normativi e politici progettati dall'uomo: convenzioni che rendono possibile la violenza armata. *Elegy* sottolinea con forza come la sensazione di impotenza che proviamo di fronte a questa crisi sia tutt'altro che inevitabile, ma il risultato di strutture umane che possono – anzi *devono* – essere messe in discussione. Attraverso l'azione algoritmica apparentemente inviolabile della modifica di DeLappe, l'opera trasforma la passività in una denuncia visibile e critica.

San Andreas Deer Cam ed *Elegy* sovvertono profondamente i presupposti tradizionali che associano la *performance art* alla presenza fisica e alla vitalità, aprendo la strada a una nuova concezione di *performance* artistica nel contesto virtuale. Centrando l'attenzione sulla sopravvivenza in ambienti virtuali "ostili" e sull'esplorazione di interazioni quasi autonome guidate da algoritmi, queste opere ridefiniscono la concezione tradizionale di corporeità e vivacità nel lavoro performativo. In questo contesto, la matrice algoritmica non si limita a rappresentare il *performer* – che si tratti del cervo simulato o dell'implacabile cecchino virtuale – ma diventa il luogo stesso in cui il *performer* virtuale acquisisce vita propria. Questa ricodificazione trasforma l'algoritmo da strumento rappresentativo a sistema generativo, ridefinendo il concetto di presenza e agire performativo all'interno di ambienti computazionali.

In questo contesto, la logica culturale che sostiene *GTA* e si traduce nella sua struttura computazionale diventa nel contempo oggetto e soggetto delle opere d'arte che affrontano il tema della sopravvivenza, ripensando anche la persistenza concettuale della *performance* all'interno degli ambienti virtuali. Se, come emerso dagli esempi analizzati in questo saggio, l'ambiente computazionale di un mondo di gioco limita o addirittura preclude un inter-

vento critico efficace, allora l'intervento virtuale deve necessariamente ampliare i parametri tradizionali della *performance*. Questo ampliamento include non solo l'interruzione o la sovversione del processo algoritmico, ma anche una riflessione critica sulla logica dell'ambiente performativo stesso. Tale espansione concettuale è chiaramente sperimentabile in *San Andreas Deer Cam* e *Elegy*.

In queste opere, i protagonisti algoritmici semi-autonomi – il cervo errante e il tiratore invisibile – assumono il ruolo di nuovi interpreti, codificando interazioni inattese con l'ambiente virtuale. Questi nuovi comportamenti non solo ridisegnano la nostra comprensione della sopravvivenza e della violenza virtuale, ma offrono anche una critica più incisiva rispetto a molte altre opere, aggiornando i presupposti convenzionali sull'"incarnazione" nella *performance art*. In questo contesto, le *performance* suggeriscono che, in ambienti algoritmici, la "sopravvivenza" non debba essere intesa come un risultato – per usare la terminologia della ludicizzazione¹⁹ – ma piuttosto come una condizione cronica.

Questa idea emerge nello stoicismo con cui il cervo di Brent Watanabe resiste alla violenza che lo circonda e negli NPC di Joseph DeLappe, che si rigenerano all'infinito solo per essere uccisi nuovamente. Entrambi i lavori spostano l'attenzione dalla sopravvivenza come fine raggiungibile a una riflessione più profonda sulle dinamiche algoritmiche che regolano l'azione, rivelando il paradosso di una vita virtuale continuamente minacciata ma mai conclusa

Riferimenti bibliografici

BBC, *Grand Theft Auto deer causes chaos in game world*, in "BBC Online", 24 marzo 2016. URL: <http://www.bbc.co.uk/news/technology-33521984>

Bittanti M., *Interview: Georgie Roxby Smith*, in "GameScenes", 13 giugno 2016. URL: <http://www.gamescenes.org/2016/06/interview-georgie-roxby-smith.html>

19 In originale, *gamification*. [N.d.T.]

- Bogost I., *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2006.
- Cottom D., *To Love to Hate*, in "Representations", vol. 80, n. 1, novembre 2002, pp. 119-138. URL: <https://doi.org/10.1525/rep.2002.80.1.119>
- Enns C., conversazione personale, 7 marzo 2018.
- Feldman B., *Hundreds of People Are Watching a Deer Run Around a Video-Game City, and It's Mesmerizing*, in "New York Magazine", 25 marzo 2016. URL: <http://nymag.com/selectall/2016/03/grand-theft-auto-deer-cam-is-mesmerizing.html>
- Gerwin D., *The Immortal Deer an Artist Set Loose in Grand Theft Auto*, in "Hyperallergic", 29 marzo 2016: <https://hyperallergic.com/286837/the-immortal-deer-an-artist-set-loose-in-grand-theft-auto/>
- Reddit, EdgarAllenDoe, 2016-. URL: <https://www.reddit.com/r/EdgarAllenDoe>
- Rundle M., *Watching an AI Deer Wander GTA V is Strangely Hypnotic*, in "Wired UK", 21 marzo 2016. URL: <http://www.wired.co.uk/article/ai-deer-wandering-gta-5>
- Smith G.R., *Fair Game [Run Like a Girl]*, 2015, titoli di coda. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=e7dyWORKnnE>
- Watanabe B., *San Andreas Deer Cam*, 2016. URL: <http://www.sanandrea-sanimalcams.com>
- Zeilinger M., Deeming S., *Rendered Visible: Exploring the Limits of Algorithmic Agency*, in "Vector Festival 2016", saggio curatoriale. URL: https://www.academia.edu/28331116/Rendered_Visible_Exploring_the_Limits_of_Algorithmic_Agency

Ludografia

- Playground Games, *Forza Horizon 2*, Microsoft Studios, 2014.
- Rockstar North, *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games 2013.
- Rockstar North, *Grand Theft Auto IV*, Rockstar Games 2008.

Videografia

- COLLEO, *Liberty City Crawl*, 2017, *in-game performance*, documentazione video (durata variabile). URL: <http://colleo.org/liberty-city-crawl>

- COLLEO, *The Fregoli Delusions, in-game performance*, documentazione video (durata variable). 2016. URL: <https://colleo.org/fregoli-delusions-description/>
- DeLappe J., *Elegy: GTA USA Gun Homicides, performance* online di intelligenza artificiale in *Grand Theft Auto V*, sviluppata in collaborazione con Albert Elwin e il collettivo Biome, 2018-2019. Consulenza: James Wood. Colonna sonora: Kate Smith, *God Bless America*, 1938, in loop.
- Enns C., *747*, digital video, colore, suono, 33", 2011. URL: <https://clintenns.ca/747-2/>
- Munroe J., *My Trip to Liberty City*, video digitale, colore, suono, 8' 39", 2003. URL: <http://www.vtape.org/video?vi=6496>
- Roxby Smith G., *Fair Game [Run Like a Girl], in-game performance*, documentazione video (durata variable); video digitale, colore, suono, 13 56", 2015. URL: <http://www.georgieroxbysmith.net/work/>
- Watanabe B., *San Andreas Streaming Deer Cam*, studi per installazione gestita dal computer, 2015-2016. Versione modificata di *GTA V*. URL: <http://www.sanandreasanimalcams.com>

PAUL ATKINSON, FARZAD PARSAYI

ESTETICA ISTITUZIONALIZZATA: I VIDEOGIOCHI E LA GALLERIA D'ARTE CONTEMPORANEA*

Il museo e la galleria d'arte non sono spazi neutri in cui le opere vengono semplicemente collocate, disposte o appese alle pareti. Non si limitano a funzionare come contenitori, ma impongono un preciso quadro interpretativo. Anche quando accolgono nuovi media, queste strutture devono adattarsi alle modalità di fruizione tipiche dello spazio espositivo e alle convenzioni di un determinato discorso storico-artistico. Questa estetica istituzionalizzata non solo orienta la valutazione delle opere, ma finisce per determinare cosa sia considerato arte, invece di permettere che sia il mezzo stesso a definirne i confini e gli obiettivi.

Adottando un approccio critico e teoricamente informato, questo saggio problematizza i limiti strutturali e concettuali dei musei d'arte e delle gallerie nel rappresentare, valutare o affrontare gli aspetti ludologici e temporali dei videogiochi. In primo luogo, analizza come le ipotesi sulla natura e il valore delle arti visive influenzino la selezione dei videogiochi e la loro collocazione nel contesto di mostre, eventi e retrospettive. In secondo luogo, esplora come tale discorso – radicato nell'architettura e nella struttura del museo d'arte – privilegi un particolare regime di spettatorialità basato sulla visione condivisa, sull'autonomia dell'arte e sulla contemplazione estetica. Questo secondo obiettivo si fonda su una ricca tradizione critica che esamina l'integrazione dei nuovi media, con un focus particolare sulla videoarte, nelle esposizioni e nelle collezioni. Tuttavia, tale analisi spesso trascura un esame approfondito delle *condizioni specifiche di visione*, un fattore che riveste un ruolo cruciale per comprendere le implicazioni estetiche e metodologiche nello studio dei videogiochi.

* Una versione precedente di questo saggio è stata pubblicata su “Games and Culture” con il titolo *Institutionalized Aesthetics: Video Games and the Contemporary Art Gallery* nell'aprile 2024. È riproposta in questa sede con il consenso degli autori e dell'editore. [N.d.T.]

L'obiettivo di questo saggio non è fornire una trattazione esaustiva delle forme di arte videoludica *tout court*. Il nostro focus è sulle opere che condividono affinità formali e concettuali con il cinema sperimentale e la videoarte. Questi media, analogamente ai videogiochi, implicano l'uso di schermi, richiedono un tempo di fruizione esteso e sono spesso fruiti al di fuori degli spazi museali tradizionali. Altri contesti espositivi, come i musei dedicati ai videogiochi, sono discussi esclusivamente per evidenziare i limiti strutturali della visione museale e il discorso artistico che la sostiene. Inoltre, i videogiochi artistici sono analizzati solo per illustrare come essi si adattino più agevolmente alla configurazione dello spettatore tipica delle gallerie, anziché per attribuirgli un valore estetico autonomo.

L'obiettivo primario della nostra analisi è indagare le modalità attraverso cui le gallerie d'arte possono accogliere i videogiochi in quanto *forma artistica*. Ciò richiede un'analisi critica delle *affordance*¹ del medium in rapporto al discorso istituzionale della galleria, includendo sia i videogiochi esistenti presentati in contesti espositivi sia quelli concepiti o adattati specificamente per tali spazi. È fondamentale osservare che questa problematica non riguarda unicamente i videogiochi: altri media, come il cinema e la fotografia, includono opere ideate per contesti di fruizione estranei agli spazi espositivi e non necessariamente definite come arte.

1 Il termine *affordance* è stato introdotto negli anni Settanta dallo psicologo James J. Gibson. Nello specifico, il concetto di *affordance* riguarda le proprietà percepite di un medium che suggeriscono come esso possa essere usato, fruito o interagito in un contesto specifico. Donald A. Norman, nel suo libro *The Design of Everyday Things* (1988), definisce le *affordance* come "le proprietà degli oggetti che determinano come questi possano essere utilizzati" (p. 2). In altre parole, l'*affordance* non è una qualità intrinseca del medium, bensì un'interazione tra le proprietà del medium e le capacità percettive e cognitive dell'utente. Norman opera una distinzione tra *affordance* reale (ciò che un oggetto può realmente fare o permettere, per esempio, un bottone può essere premuto) e *affordance* percepita (ciò che l'utente immagina che un oggetto possa fare, basandosi sulla sua forma o funzione visibile). Per ulteriori informazioni, cfr. D.A. Norman, *The Design of Everyday Things*. Basic Books, 1988; J.J. Gibson, *The Ecological Approach to Visual Perception*. Houghton Mifflin, 1979.

Arte, discorso e galleria

Negli ultimi decenni, il concetto di arte si è progressivamente ampliato per includere una vasta gamma di nuove espressioni, dai film e videogiochi alla *performance* e all'arte interattiva. I musei di arte contemporanea oggi accolgono opere prodotte in serie o realizzate a macchina, esposte accanto a dipinti, disegni e sculture, includendo talvolta opere performative che ridefiniscono completamente lo spazio espositivo. Un esempio paradigmatico è l'opera di Joseph Beuys, *I Like America and America Likes Me* (1974), in cui l'artista occupò una sala della galleria con un coyote, trasformando la *performance* in un'opera d'arte che si scriveva nel momento stesso della sua esecuzione. Altre opere riducono ulteriormente la distanza tra spettatore e opera, richiedendo un coinvolgimento diretto del pubblico. Nicolas Bourriaud utilizza il termine "estetica relazionale" per descrivere lo sviluppo, negli anni Novanta, di una pratica artistica che enfatizza le relazioni intersoggettive, basandosi su problematiche e azioni che richiedono il coinvolgimento del pubblico e in cui l'opera si sviluppa come processo². Questi sviluppi aprono interrogativi su come i videogiochi debbano essere categorizzati all'interno delle gallerie: dovrebbero essere integrati nei movimenti e media artistici esistenti o considerati come una manifestazione autonoma dell'arte digitale? A livello strutturale, i videogiochi potrebbero essere collocati sotto l'egida dell'arte interattiva, dato che richiedono un'interazione diretta da parte del giocatore, come spiega Tolga Hepdinçler³. Tuttavia, tali categorie non tengono pienamente conto della storia specifica dei videogiochi né dei loro requisiti tecnici, come l'uso di uno schermo digitale o di un *controller*. Inoltre, l'arte interattiva solitamente pone l'accento sull'atto stesso di giocare, rendendo il gioco un'operazione meta-discorsiva, come fa

2 N. Bourriaud, *Relational aesthetics*, tr. di S. Pleasance e F. Woods, Les presses du réel, Digione 2002, pp. 43-44.

3 T. Hepdinçler, *The games on exhibition: Videogames as contemporary art*, in B. Bostan (a cura di), *Games and narrative: Theory and practice*, Springer, Berlino 2022, p. 136.

notare Ryszard W. Kluszczyński⁴. Sebbene apparentemente inclusiva, la categoria dell'arte interattiva è, in realtà, più limitata rispetto ai videogiochi, poiché costruisce il proprio significato rispondendo a un discorso storico-artistico che tiene conto delle esigenze di curatori e del pubblico delle gallerie.

Le opere d'arte sono sottoposte alla valutazione di diversi attori, tra cui collezionisti e storici dell'arte, il cui discorso determina il ruolo dell'artista e distingue l'opera artistica da altri oggetti comparabili⁵. Questo discorso opera all'interno di una tradizione consolidata, ma allo stesso tempo mette in discussione i confini dell'arte affrontando nuovi oggetti e postulando nuovi criteri su ciò che costituisce l'arte. Esso fornisce, inoltre, le condizioni per cui nuovi artefatti possono essere confrontati con quelli del passato, come osserva Arthur Danto⁶. Per esempio, la Tate include opere come *My Bed* (1998) di Tracey Emin, che consiste in una stanza con un letto e detriti personali, o *Shibboleth* (2007) di Doris Salcedo, una crepa di 167 metri che attraversa il pavimento della Turbine Hall. Sebbene queste opere sembrino sfidare la nozione tradizionale di spazio espositivo, esse risultano paradossalmente più facili da integrare in una galleria rispetto ai videogiochi, poiché sono prodotte da artisti affermati e promuovono un tipo di coinvolgimento estetico disinteressato. In altre parole, queste opere si allineano con ciò che David Carrier e Joachim Pissarro definiscono i valori del "mondo dell'arte", un sistema guidato da esperti di storia dell'arte che selezionano le opere basandosi sulla traiettoria storica dell'arte⁷. La definizione di arte si costruisce attraverso un'esclusione curatoriale e giudizi di valore fondati su ciò che è considerato più rappresentativo della storia dell'arte. Questa rappresentatività non si basa su rigidi criteri di

4 R.W. Kluszczyński, *Strategies of interactive art*, in "Journal of Aesthetics & Culture", vol. 2, n. 1, 2010, p. 8.

5 P. Bourdieu, *The rules of art: Genesis and structure of the literary field*, tr. di S. Emanuel, Polity Press, Cambridge 1996, p. 26.

6 A. Danto, *The artworld*, in S.D. Ross (a cura di), *Art and its significance: An anthology of aesthetic theory*, 3ª ed., State University of New York Press, Albany 1994, p. 481.

7 D. Carrier, J. Pissarro, *Aesthetics of the margins/the margins of aesthetics: Wild art explained*, Penn State University Press, University Park 2019, pp. 118-119.

qualità o tecnica, bensì sulla capacità delle opere di allinearsi alla narrazione principale e di inserirsi nei paradigmi dominanti. Per esempio, un'opera apparentemente *kitsch* potrebbe essere accolta se dimostrasse di farlo consapevolmente e con ironia⁸. Tale opera non sarebbe più considerata *kitsch*, bensì un intervento critico sulla storia dell'arte e sui gusti borghesi.

Nell'arte occidentale, il museo d'arte o la galleria rappresentano il principale contesto di interazione tra il pubblico e le opere visive. La collocazione di un'opera in questo spazio implica la sua integrazione in un discorso estetico e un regime visivo specifico. Il museo d'arte funziona come una mappa, con una struttura cartografica che impone principi classificatori, criteri di valutazione e narrazioni, spesso cronologiche, dello sviluppo stilistico⁹. Giustapponendo opere e sottolineando differenze formali e stilistiche, il museo d'arte opera all'interno di ciò che Jacques Rancière definisce "il regime estetico delle arti", riconoscendo l'autonomia dell'arte come "un modo sensibile di essere proprio dei prodotti artistici"¹⁰. Tale autonomia emerge da una pluralità di pratiche estetiche, tra cui la fede nel genio artistico e l'indipendenza dell'esperienza estetica da funzioni sociali¹¹. Inoltre, i musei non si limitano a ospitare l'arte, ma ne prescrivono le modalità di fruizione, contribuendo alla formazione di uno "sguardo puro", nell'accezione di Pierre Bourdieu¹². Questa enfasi sulla valutazione visiva si manifesta nella struttura del museo, dove le opere sono isolate e illuminate per favorire l'attenzione sugli elementi formali¹³. Come scrive Brian O'Doherty, la galleria "*white cube*" rappresenta l'apoteosi di questo approccio, con pareti bianche e illuminazione intensa che creano uno spazio isolato, progettato per concentrare l'attenzione sull'opera, escludendo

8 Ivi, p. 127.

9 C. Whitehead, *Interpreting Art in Museums and Galleries*, Routledge, Londra-New York 2012, pp. 24-26.

10 J. Rancière, *The politics of aesthetics*, tr. di G. Rockhill, Continuum, Londra-New York 2004, p. 22.

11 Ivi, p. 23.

12 P. Bourdieu, *op. cit.*, p. 288.

13 C. Whitehead, *op. cit.*, p. 25.

ogni riferimento al contesto esterno¹⁴. Collocare un videogioco in un tale spazio modifica inevitabilmente la sua funzione, integrandolo nel regime estetico delle immagini, dove prevalgono le proprietà visive e formali, relegando in secondo piano gli aspetti narrativi e ludici.

Il videogioco come mostra museale

L'adozione di un regime estetico imperniato sulle immagini e su un'estetica pura da parte delle istituzioni museali condiziona profondamente la selezione degli oggetti da esporre. Nonostante l'apparente superamento delle tradizionali dicotomie tra arte alta e cultura di massa promosso dal postmodernismo, la distinzione tra arti maggiori e minori continua a esercitare una funzione discriminante nella definizione di cosa possa essere incluso nello spazio museale¹⁵. Le gallerie d'arte, infatti, tendono a escludere opere basandosi su implicite assunzioni in relazione al loro interesse estetico o alla loro idoneità a essere categorizzate come belle arti:

Continuiamo a sorvegliare attentamente i confini dell'arte, concedendo l'ingresso alla categoria delle belle arti solo a un insieme di oggetti in graduale espansione, che ora include pittura, scultura, disegno, arte concettuale, video, digitale, sonora e installativa, ma non ancora del tutto fumetti, programmi televisivi e pubblicità. Oggetti come una macchina da scrivere Olivetti, una sedia Polyprop di Robin Day, l'originale Apple Macintosh o un pezzo di ceramica contemporanea vengono collocati nei territori adiacenti del design e dell'artigianato. È come se, quando si percepisce che un'opera è destinata a uno scopo diverso dalla pura contemplazione, essa non possa essere considerata bella arte.¹⁶

14 B. O'Doherty, *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space*, The Lapis Press, San Francisco 1986, p. 15.

15 D. Carrier, J. Pissarro, *op. cit.*, p. 29.

16 C. Whitehead, *Interpreting art in museums and galleries*, Routledge, Londra-New York 2012, p. 30.

La summenzionata installazione *My Bed* di Tracey Emin, per esempio, è accettata perché creata espressamente per un museo d'arte contemporanea e concepita in dialogo con le tradizioni della scultura e della pittura. Al contrario, videogiochi e fumetti devono superare il loro status di cultura di massa per legittimarsi all'interno dello spazio museale. I videogiochi operano al confine tra design, cultura di massa e studi tecnologici, rendendo complessa la loro assimilazione nelle istituzioni museali. Questa ambiguità è evidente nella categorizzazione di *Passage* (2007) di Jason Rohrer¹⁷, selezionato dal MoMA come esempio di "design applicato" anziché come opera di "media e *performance art*". Tale classificazione riflette non solo una difficoltà nel collocare i videogiochi all'interno delle tradizionali categorie museali, ma anche l'assenza di una collezione specificamente dedicata a videogiochi già convalidati come opere d'arte, come spiega Theresa Claire Devine¹⁸.

In molte mostre, ai videogiochi viene attribuito un valore prevalentemente storico anziché estetico, enfatizzandone lo sviluppo tecnologico e la loro produzione industriale. Console e hardware sono spesso esposti insieme ai giochi per sottolineare i progressi tecnologici che li hanno accompagnati, in netto contrasto con altri media, come il cinema, la cui fruizione è relativamente indipendente dal dispositivo utilizzato, come scrivono Tiia Naskali, Jaakko Suominen e Petri Saarikoski¹⁹. Inoltre, la qualità audiovisiva dei videogiochi è strettamente legata agli sviluppi tecnologici, rendendo la loro breve storia molto più segnata da innovazioni rispetto ad altri media come la pittura. Di conseguenza, i musei tendono a ospitare mostre temporanee dedicate ai videogiochi anziché integrarli nelle collezioni permanenti.

17 J. Rohrer, *Passage*, videogioco, 2007.

18 T.C. Devine T.C., *Integrating games into the artworld: A methodology and case study exploring the work of Jason Rohrer*, in "Games and Culture", vol. 12, nn. 7-8, 2017, pp. 684-685.

19 Cfr. T. Naskali., J. Suominen, P. Saarikoski, *The introduction of computer and video games in museums. Experiences and possibilities*, in A. Tatnall, T. Blyth, R. Johnson (a cura di), *Making the history of computing relevant*, Springer, Berlino 2013, pp. 231-233.

Un esempio emblematico è il Computerspielemuseum di Berlino, fondato nel 1997, che offre una narrazione dello sviluppo storico dei videogiochi e del relativo hardware, consentendo anche ai visitatori di interagire con piattaforme storiche. Questo museo pone un'enfasi sull'esperienza ludica rispetto all'apprezzamento estetico puro, come sottolineato dal materiale promozionale: "Invece di camminare in punta di piedi e parlare a bassa voce, qui ti è permesso correre e muoverti liberamente, ed è persino incoraggiato divertirsi"²⁰.

Analogamente, l'Australian Centre for the Moving Image (ACMI) ha ospitato nel 2012 la mostra *Game Masters: The Exhibition*, che ha celebrato il lavoro dei principali designer di videogiochi e i loro processi creativi, contestualizzandoli nel contesto dello sviluppo della cultura videoludica. La mostra includeva titoli iconici come *Fez*²¹, *fIOW*²², *Flower*²³ e *Journey*²⁴, presentati tuttavia come parte di un percorso storico più ampio che tracciava le origini dei videogiochi dalle macchine *arcade* agli sviluppi più recenti. In queste mostre, i giochi sono valorizzati soprattutto per il loro significato storico e culturale, mentre gli aspetti estetici o concettuali vengono generalmente subordinati.

Anche i giochi *indie*, spesso caratterizzati da una produzione su scala ridotta e da tematiche più vicine all'arte concettuale, vengono integrati nel discorso della cultura pop, nonostante il loro potenziale dialogo con le arti elevate rimanga in gran parte inesplorato.

20 Computerspielemuseum, *A small tour accompanied by our virtual guide*, 2023.

21 Polytron Corporation, *Fez*, Trapdoor, 2012.

22 Thatgamecompany, *fIOW*, Sony Computer Entertainment, 2006.

23 Thatgamecompany, *Flower*, Sony Computer Entertainment, 2009.

24 Thatgamecompany, *Journey*, Sony Computer Entertainment, 2012.



Figura 1. Esposizione storica delle piattaforme del Computerspielemuseum. Immagine degli autori.

Giochi, temporalità e estetica pura

Come spiegano Irene Camps-Ortueta, Luis Deltell-Escolar e María-Francisca Blasco-López²⁵, a partire dai primi anni del ventunesimo secolo, i musei hanno adottato strategie espositive meno “elitarie”, spesso progettando mostre che invitano alla partecipazione attraverso strumenti come la *gamification* e la realtà aumentata. Inoltre, le opere tradizionali vengono sempre più spesso presentate utilizzando nuovi media, come nella mostra *The Lume* dedicata a Van Gogh, dove immagini in movimento sono proiettate sulle pareti. Tuttavia, i musei di arte continuano a privilegiare il regime dell’estetica pura e l’attenzione prolungata alle proprietà plastiche e formali delle opere. Questo approccio è legato sia alla natura delle collezioni esistenti, che comprendono in gran parte dipinti e sculture, sia alla struttura stessa degli spazi

25 I. Camps-Ortueta, L. Deltell Escolar, M.F. Blasco López, *New technology in museums: AR and VR video games are coming*, in “Communication & Society”, vol. 34, n. 2, 2021, pp. 194-196

espositivi. Ne consegue che lo spettatore è invitato a trascorrere del tempo esaminando le opere, anziché immergersi in un *game-play* o in una narrazione.

Andrew Benjamin sostiene che un approccio estetico alla pittura richiede tempo e implica lo sviluppo di una relazione concettuale e formale con l'opera, anziché una gratificazione sensoriale immediata²⁶. In questo processo, lo spettatore esplora come l'immagine sia stata progettata, formata e sviluppata, entrando nel mondo creativo e materiale dell'artista, come spiega Phillip Rawson²⁷. Questa contemplazione estetica è aperta sia dal punto di vista pittorico che concettuale e formale: il tempo di visione è determinato dallo spettatore stesso, anziché da una durata fissa insita nell'opera. Sebbene l'opera possa suggerire particolari modelli e forme di navigazione (linee, percorsi, sequenze), la durata della fruizione rimane indefinita, poiché lo spettatore può soffermarsi su un dettaglio o su una caratteristica finché questa suscita il suo interesse.

Il dibattito sull'integrazione dei videogiochi nelle gallerie d'arte solleva interrogativi centrali sulla natura del medium e sulla sua trasformazione in un contesto espositivo che privilegia un'estetica pura e un tempo di fruizione non lineare. Perché le gallerie scelgono di includere i videogiochi, e cosa spinge i giocatori a confrontarsi con questi in un ambiente così diverso da quello nativo del gioco? In che modo gli artisti e i progettisti di videogiochi, consapevoli delle limitazioni imposte dal contesto museale, vedono l'esposizione delle loro opere in tali spazi?

Questi interrogativi non sono esclusivi dei videogiochi. Anche musica, danza e letteratura, quando trasferite nelle gallerie, subiscono un adattamento significativo: brani ridotti a frammenti, estratti video di spettacoli più lunghi o pagine scelte di un libro illustrato. Allo stesso modo, i videogiochi possiedono una discendenza mediale che include interfacce e piattaforme specifiche – console, computer, visori per realtà virtuale – che li

26 A. Benjamin, *Disclosing Spaces: On Painting*, Clinamen Press, Manchester 2004, p. 26.

27 P. Rawson, *Art and Time*, Fairleigh Dickinson University Press, Vancouver, British Columbia, Canada 2005, p. 52.

vincolano a un regime esperienziale distinto. L'integrazione dei videogiochi nelle gallerie d'arte richiama problemi analoghi a quelli dell'inclusione del cinema, un medium che ha i suoi spazi di proiezione consolidati, come le sale cinematografiche o gli schermi domestici. Rimane allora da chiedersi: che cosa giustifica la presenza di film o videogiochi nelle gallerie, se già esistono ambienti dedicati e più adeguati alla loro fruizione?

La risposta è strettamente connessa alla funzione storica e istituzionale delle gallerie, che si sono poste come agenti di legittimazione, attribuendo statuto artistico a media altrimenti considerati marginali o estranei al sistema dell'arte. Secondo Erika Balsom, i film sono spesso inclusi nelle gallerie in un'ottica di *commemorazione*: un tentativo curatoriale di sottrarli alla loro collocazione nella cultura di massa contemporanea e di proteggerli dalla commercializzazione, elevandoli a opere di "qualità e sostanza"²⁸. Questo processo di commemorazione implica una sorta di purificazione, un'operazione istituzionale che promuove l'autonomia dell'arte, giudicando il valore estetico e intrinseco dell'opera senza che essa sia contaminata dagli effetti deterioranti della produzione di massa. Tuttavia, questa narrazione di autonomia elide il potente ruolo dell'istituzione nel determinare il valore artistico e nel definire le modalità di interazione dello spettatore con l'opera²⁹.

Quando un film è proiettato nel contesto di una galleria, spesso accade che segmenti siano mostrati isolatamente o in connessione con altri spezzoni, spostando l'attenzione dalla narrazione al contesto visivo e formale. Questo approccio invita lo spettatore a concentrarsi sugli elementi compositivi e plastici, rimuovendo il film dal suo contesto narrativo originario. Guardare Hitchcock, per esempio, senza il ritmo e la costruzione della *suspense* che caratterizzano i suoi film significa ridurre l'opera a una sequenza di immagini formalmente curate, ma prive della loro funzione narrativa. Questa trasformazione si applica anche ai videogiochi,

28 Balsom E., *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2013, p. 38.

29 Ivi, p. 39.

la cui complessità narrativa e ludica rischia di essere sacrificata in favore di un'attenzione esclusiva agli aspetti visivi ed estetici.

Il museo d'arte è tradizionalmente inteso come luogo deputato alla fruizione estetica, pensato per sottrarre le opere alla dispersione culturale e restituirle a uno sguardo guidato, quasi paternalistico. In questo senso, la struttura museale offre un contesto in cui lo spettatore può attivamente confrontare le opere, spostandosi all'interno della collezione e soffermandosi su singoli oggetti, in quello che è stato definito "lo spazio istituzionale in cui si incontrano opere d'arte originali nelle migliori condizioni possibili"³⁰. Tuttavia, tale definizione non si adatta facilmente ai film concepiti per il cinema, che nel contesto museale subiscono le stesse problematiche spesso attribuite alla visione domestica: "mancanza di specificità materiale, disattenzione dello spettatore, distorsione della scala dell'immagine e condizioni di visione sfavorevoli"³¹.

All'interno della galleria, i film sono generalmente esposti in modo da permettere agli spettatori di entrare e uscire liberamente dallo spazio espositivo, incoraggiando così una fruizione frammentaria e discontinua³². Paradossalmente, questa modalità di visione riflette la stessa frammentazione che connota il consumo dei manufatti culturali nella cosiddetta cultura di massa, compromettendo la *pienezza* originaria dell'opera filmica e l'integrità dell'esperienza spettatoriale³³. Sebbene il museo pretenda di elevare il cinema accostandolo alle altre arti, lo fa evitandone le condizioni di visione native, fondamentali per il suo status artistico. A differenza della videoarte, il cinema richiede un'attenzione immersiva e ininterrotta, favorita dall'uso della stanza buia, che isola lo spettatore da distrazioni interne ed esterne.

Il tempo autogestito tipico delle arti visive – dove gli spettatori decidono autonomamente quanto tempo dedicare a ciascuna opera – si contrappone alla spettatorialità del cinema e delle arti performative, in cui il pubblico è vincolato a un tempo prestabilito. Volker Pantenburg definisce questa tensione con il concetto di

30 *Ibidem*.

31 Ivi, p. 40.

32 Ivi, p. 41.

33 Ivi, p. 30.

“tempo istituzionale”, ossia il tempo di visione mediato dal contesto museale, distinto dal tempo narrativo o diegetico del film³⁴. Nel museo, fattori come lo spazio espositivo, la collocazione delle opere e il tempo complessivo di permanenza dello spettatore determinano il modo in cui i film vengono fruiti. Questi elementi creano una competizione per l’attenzione del pubblico, incompatibile con l’esigenza di immersione continua richiesta dai film narrativi³⁵. I videogiochi condividono alcune caratteristiche con il cinema e le arti performative, in quanto richiedono lunghi periodi di coinvolgimento e una fruizione prolungata basata sulla ripetizione. Tuttavia, la durata dei videogiochi, spesso maggiore rispetto a quella di un film, varia in base al genere: i giochi di avventura prevedono tempistiche dilatate, laddove l’esperienza di fruizione di un *arcade* è generalmente più breve. Diversamente dal cinema, la durata nei videogiochi è negoziata tra giocatore e opera, oltre che influenzata dai vincoli istituzionali. L’interruzione, la ripresa, la riorganizzazione e la ripetizione di sezioni sono pratiche comuni nei videogiochi, suggerendo un tempo esperienziale intrinsecamente più flessibile e malleabile rispetto ad altri media.

Indipendentemente dalla natura fissa o negoziata della durata di un’opera, i fruitori di videogiochi non sono sempre nella posizione di dedicare un’osservazione prolungata e intenzionale agli aspetti estetici, spesso subordinati alla narrazione e alle dinamiche ludiche. Tuttavia, vi sono casi specifici in cui il medium favorisce una contemplazione più libera: un esempio emblematico è rappresentato dai giochi *open world*, nei quali i giocatori possono trascorrere lunghi periodi esplorando gli ambienti visivi senza necessariamente progredire nella trama³⁶. Simulatori di camminata come *The Night Journey*³⁷, sviluppato da Bill Viola e dal Game Innovation Lab della University of Southern California, sono particolarmente adatti agli spazi espositivi. Questo

34 V. Pantenburg, *Temporal economy*, in “Millennium Film Journal”, n. 59, 2014, p. 46.

35 Ivi, p. 47.

36 P. Atkinson, F. Parsayi, *Video games and aesthetic contemplation*, in “Games and Culture”, vol. 16, n. 5, 2021, pp. 525-526.

37 B. Viola, USC Game Innovation Lab, *The Night Journey*, 2007-2018.

titolo incoraggia l'esplorazione spaziale e include una funzione di "riflessione" che consente al giocatore, premendo un tasto del controller, di richiamare immagini tratte dalle opere video di Viola. In questo contesto, la destrezza e la reattività tipiche di molti videogiochi lasciano spazio a una lentezza contemplativa simile a quella di una visita in galleria.

Inizialmente concepito per essere esposto in contesti artistici istituzionali, *The Night Journey* richiedeva ai visitatori di attendere in fila per interagire con il gioco su piccoli schermi. Questa dinamica rende evidente come il tempo del medium e quello dell'istituzione s'intersechino in modi complessi, costringendo i giocatori a confrontarsi con i limiti temporali imposti dallo spazio museale. A differenza dell'esperienza domestica, in cui il giocatore può immergersi nel gioco senza restrizioni, il contesto espositivo introduce un'inevitabile mediazione istituzionale che disciplina l'interazione con l'opera.

Questa duplicità temporale è caratteristica delle arti visive, dove gli spettatori possono moderare autonomamente la durata dell'osservazione. Se un'opera attrae troppi visitatori, l'interesse individuale può essere temporaneamente reindirizzato verso altri lavori, consentendo un ritorno successivo per una contemplazione più approfondita. Questo approccio non è facilmente applicabile a media con una durata definita, come il cinema e le arti performative, dove lo spettatore rischia di vedere solo frammenti di un'opera, senza mai accedere all'esperienza completa. Un caso paradigmatico è *24 Hour Psycho* (1993) di Douglas Gordon³⁸, una versione rallentata di *Psycho* di Alfred Hitchcock che si estende sull'arco di ventiquattro ore. Solo pochi visitatori possono assistere integralmente a una proiezione di questa durata, illustrando le sfide temporali poste da tali opere nel contesto museale.

Laura Marks analizza questo fenomeno in relazione ai film sperimentali monocanale esposti in gallerie. Questi lavori, concepiti per una visione continuativa e immersiva tipica del cinema, perdono parte della loro integrità quando frammentati nel

38 D. Gordon, *24 Hour Psycho*, 1993.

contesto espositivo³⁹. La visione parziale, comune nelle gallerie, contrasta con l'intento originario del regista, che al cinema può controllare le condizioni di fruizione, garantendo un'immersione completa dello spettatore negli eventi rappresentati⁴⁰. La tipica galleria d'arte non riesce a replicare il livello di immersione esperienziale garantito dal cinema, poiché il tempo istituzionale è regolato dalla struttura della galleria e dalle scelte dello spettatore, piuttosto che dall'opera stessa. Al cinema,

ciò che probabilmente non facciamo è decidere, minuto per minuto, quanto tempo intendiamo ancora restare. Non valutiamo costantemente se abbiamo ormai compreso abbastanza da poterci alzare e uscire. In quanto "prigionieri" della durata imposta dal film, siamo liberati da quei calcoli di tempo e attenzione che invece vincolano il visitatore di un'installazione.⁴¹

In altre parole, Marks sottolinea che lo spettatore è vincolato alla durata del film, un aspetto che lo libera dall'onere di determinare costantemente se e quando interrompere l'esperienza. In un contesto museale, invece, la libertà di decidere quanto tempo dedicare a un'opera si traduce spesso in una frammentazione dell'attenzione e in calcoli che distraggono dall'immersione nell'opera. Questo fenomeno è evidente soprattutto nelle esposizioni di film monocanale, dove il tempo di visione è determinante per la comprensione dell'opera. Con dipinti, disegni e sculture, la durata della fruizione non altera radicalmente l'opera percepita: lo spettatore può soffermarsi o passare oltre senza compromettere l'essenza dell'esperienza. Al contrario, la visione di un film in galleria impone una riflessione sulla durata, che spesso si estende a domande pratiche sulla postura e sulla prossimità/distanza, sullo spazio occupato e sulla considerazione per gli altri spettatori, elementi che rischiano di distrarre dalla relazione con l'opera stessa⁴². I videogiochi condividono alcune caratteristiche con i film monocanale e altre forme

39 L. Marks, *Immersed in the single channel: Experimental media from theater to gallery*, in "Millennium Film Journal", n. 55, 2012, p. 14.

40 Ivi, p. 19.

41 L. Marks, *op. cit.*, p. 19.

42 Ivi, p. 22.

di arte performativa, richiedendo un periodo dedicato per rivelare appieno la loro struttura, narrativa e meccaniche di gioco. Tuttavia, giocare a un videogioco in un contesto espositivo introduce ulteriori complessità: l'interazione diretta con il medium implica che ogni giocatore/spettatore occupi fisicamente e simbolicamente lo spazio dell'opera, impedendo ad altri di accedere contemporaneamente all'esperienza. Questo problema è aggravato dal fatto che, a differenza di una sala giochi dove il tempo di gioco è spesso regolato da meccanismi economici come il pagamento a sessione, l'ambiente museale non prevede un limite esplicito al tempo di gioco, lasciando al giocatore la responsabilità di gestire la propria interazione con l'opera in modo equo nei confronti degli altri visitatori. Questa tensione tra il tempo del medium e il tempo istituzionale riflette una sfida intrinseca all'integrazione dei videogiochi e di altri media interattivi nei contesti espositivi tradizionali. La necessità di un impegno temporale significativo da parte del pubblico per comprendere appieno l'opera entra spesso in conflitto con le dinamiche pratiche e sociali dello spazio museale, evidenziando i limiti delle attuali strategie curatoriali nell'accogliere forme d'arte digitali e interattive.

Gioco e spettatorialità comunitaria

L'estetica pura privilegia le proprietà plastiche e formali delle opere, enfatizzando un'esperienza visiva immediata ma che richiede un tempo prolungato per essere pienamente apprezzata. Di conseguenza, la struttura di visione nei contesti espositivi deve essere flessibile, in grado di accogliere le esigenze di ogni spettatore. Questo approccio funziona efficacemente con dipinti, sculture o installazioni, che possono essere fruiti simultaneamente da un grande numero di visitatori. Tuttavia, i videogiochi presentano caratteristiche strutturali che complicano tale dinamica: la loro forma non si manifesta immediatamente né a livello visivo né spaziale, poiché gran parte della loro struttura formale risiede nelle regole di gioco e nell'interazione ludica. Per cogliere pienamente l'essenza del videogioco, è necessario essere parte attiva nell'esperienza.

Analogamente a come il cinema utilizza la sala buia per ottimizzare l'esperienza visiva, i videogiochi, soprattutto nei contesti comunitari delle sale giochi, utilizzano *cabinet* che creano spazi visivi semi-chiusi. Lo schermo, visibile solo al giocatore o agli osservatori più prossimi, limita la partecipazione simultanea di più spettatori, impedendo un'interazione collettiva con l'opera. Paradossalmente, però, questi *cabinet*, concepiti per catturare l'attenzione in ambienti affollati, caotici e dispersivi, si prestano meglio a una spettatorialità comunitaria rispetto ai giochi per console o PC, grazie al loro design visivamente accattivante.

I *coin-op* si distinguono dai giochi per console e PC per la loro progettazione fisica, mirata a suscitare l'interesse del pubblico. Un esempio significativo è la mostra *Hot Circuits: A Video Arcade*, organizzata dal Museum of Moving Images di New York nel 1989. Come ha scritto Christine Kim⁴³, la mostra includeva cabinet *arcade* prodotti tra il 1971 e il 1988, come *Computer Space*⁴⁴, *PONG*⁴⁵, *Space Invaders*⁴⁶, *Galaxian*⁴⁷, *Pac-Man*⁴⁸ e *NARC*⁴⁹. A differenza delle sale giochi commerciali, dove i *coin-op* erano spesso stipati per massimizzare il profitto, la disposizione spaziosa della mostra permetteva ai visitatori di apprezzare i *cabinet* come oggetti scultorei e di design. Questa attenzione all'estetica dell'hardware rispetto al *gameplay*, favoriva un interesse estetico per la presenza fisica e il design visivo delle macchine.

I *cabinet arcade*, con i loro colori vivaci e il loro design distintivo, si integrano facilmente nella logica espositiva delle gallerie d'arte, funzionando in molti aspetti come una forma di Pop Art. Tuttavia, a differenza delle opere del movimento Pop Art, che hanno perso la loro funzione originaria (per esempio, le immagini dei fumetti di Lichtenstein non fanno più parte di una narrazione e le lattine di zuppa di Warhol non contengono più zuppa),

43 C. Kim, *The art of (dis)playing video games: Theory meets praxis*, tesi di laurea magistrale, OCAD University, Toronto, Canada 2012.

44 Syzygy Engineering, *Computer Space*, Nutting Associates, 1971.

45 Atari, *PONG*, Atari, 1972.

46 Taito, *Space Invaders*, Taito, 1978.

47 Namco, *Galaxian*, Namco, 1979.

48 Namco, *Pac-Man*, Namco, 1980.

49 Williams Electronics, *NARC*, Williams Electronics, 1988.

i cabinet rimangono accessori funzionali al gioco stesso. Questo legame con la loro funzione primaria li colloca più nel discorso del design che in quello delle belle arti, evidenziando le sfide curatoriali nell'integrare i videogiochi nel contesto degli spazi artistici istituzionali



Figura 2. Al Computerspielemuseum l'interazione con i videogiochi è soggetta a tempi d'attesa, poiché le postazioni, generalmente progettate per uno o due utenti, limitano l'accesso simultaneo e strutturano l'esperienza in modo sequenziale. Immagine degli autori.

La crescente attenzione verso il concetto di spettacolo nei musei e nelle gallerie d'arte si manifesta attraverso mostre di grande successo che attirano vaste folle e opere progettate per dominare fisicamente e visivamente lo spazio espositivo. Per esempio, *Guernica* di Picasso offre uno spettacolo di grande impatto, non solo per le sue dimensioni, ma anche per il dinamismo tematico, in contrasto con la più intima *Monna Lisa* di Leonardo da Vinci, concepita originariamente per un ambiente domestico anziché per l'esposizione in galleria. Con l'evoluzione delle gallerie pubbliche, molte opere sono oggi realizzate specificamente per catturare lo sguardo in questi spazi.

Videoarte, cinema e videogiochi, a differenza delle installazioni tradizionali, presentano una caratteristica peculiare: le dimensioni dello schermo possono essere modificate senza alterare i contenuti. La videoarte, inizialmente confinata ai piccoli monitor, ha guadagnato rilevanza grazie all'introduzione della proiezione su larga scala, come avvenuto nel contesto di Documenta 9 nel 1992, dove l'immagine proiettata ha rivendicato uno spazio significativo all'interno della galleria⁵⁰. I monitor, al contrario, risultano limitati sia per il numero di spettatori che possono servire sia per la loro scarsa presenza scenica. L'uso della proiezione permette invece di ampliare la scala e di trasformare l'immagine in un evento visivo che si integra nell'architettura della galleria, conferendole una dimensione spaziale e concettuale più complessa⁵¹.

A differenza del cinema, i film esposti in galleria tendono a interagire con lo spazio fisico e concettuale tridimensionale della galleria stessa, anziché trattare lo schermo come una finestra su un altro tempo o luogo, come osserva Alison Butler⁵². Nei videogiochi, il principale oggetto di interesse estetico è costituito dal mondo visivo rappresentato sullo schermo. Tuttavia, l'integrazione dei videogiochi nei contesti museali richiede una ridefinizione dell'uso degli schermi per favorire una fruizione con-

50 E. Balsom, *op. cit.*, p. 36.

51 Ivi, p. 43.

52 A. Butler, *A deictic turn: Space and location in contemporary gallery film and video installation*, in "Screen", vol. 51, n. 4, 2010, p. 308.

divisa. per esempio, nella serie *Parallel I-IV* di Harun Farocki⁵³, che esplora i cambiamenti nella computer grafica e nei mondi virtuali, le immagini sono proiettate su pareti, consentendo un'esperienza collettiva che amplifica l'aspetto visivo delle grafiche computerizzate, spostando l'attenzione dalla loro funzione narrativa a quella estetica.

Un altro esempio significativo è *Long March: Restart* (2008) di Feng Mengbo⁵⁴, esposto presso lo ZKM Center for Art and Media di Karlsruhe. Quest'opera, ispirata alla Lunga Marcia cinese e influenzata dal design di giochi come *Super Mario Bros.*⁵⁵ e *Street Fighter*⁵⁶, utilizza schermi di grandi dimensioni che coprono intere pareti in uno spazio buio, consentendo un'esperienza visiva condivisa. Sebbene l'opera permetta il gioco individuale, la disposizione degli schermi e le loro dimensioni trasformano l'esperienza in un evento collettivo, abbattendo la separazione tra gioco privato e visione pubblica. Inoltre, la scala e la saturazione cromatica dell'opera attirano l'attenzione sull'estetica visiva, enfatizzando l'ambiguità dell'*aliasing*⁵⁷ e il dominio dei colori nello spazio espositivo. In questo contesto, l'atto di giocare diventa secondario rispetto all'iconografia e all'immersione spaziale, evidenziando come le configurazioni museali possano rimodulare l'interazione tra spettatore e opera.

53 H. Farocki, *Parallel I-IV*, installazione, 2012-2014.

54 Questa installazione è stata esposta in numerose gallerie e, in particolare, al MoMA è classificata come *Media and Performance Art* anziché come Design, perché l'artista è riconosciuto anche in altri campi.

55 Nintendo R&D4, *Super Mario Bros.*, Nintendo, 1985.

56 Capcom, *Street Fighter*, Capcom, 1987.

57 L'*aliasing* è un fenomeno visivo che si verifica quando immagini digitali o oggetti grafici sono rappresentati con una risoluzione limitata. Si manifesta, per esempio, come bordi frastagliati o "scalini" lungo linee e contorni che dovrebbero essere lisci. Questo effetto è comune nelle grafiche computerizzate a bassa risoluzione o nei primi videogiochi, dove la tecnologia non consentiva una rappresentazione fluida delle linee e delle forme. In un contesto artistico, l'*aliasing* può essere intenzionalmente enfatizzato o sfruttato per creare un effetto estetico particolare. L'ambiguità a cui fa riferimento la frase riguarda il modo in cui l'*aliasing* sfida la percezione dello spettatore, rendendo visibili i limiti tecnologici del medium ma anche giocando con la relazione tra il digitale e il visivo. Questo spinge lo spettatore a riflettere sulla materialità dell'immagine digitale e sulle sue implicazioni estetiche. [N.d.T.]

Adattare lo spazio attraverso un'estetica della riduzione

Nel contesto delle gallerie d'arte, l'adattamento del contenuto visivo richiede una separazione strategica delle immagini dal loro contesto narrativo e ludico. Questa necessità è giustificata da due fattori principali: la natura dinamica del movimento degli spettatori all'interno dello spazio espositivo, che ostacola narrazioni o interazioni di lunga durata, e l'imperativo di un'estetica pura che isola le proprietà formali e materiali del medium. Per sua struttura intrinseca, il *gameplay* dà priorità a meccaniche orientate all'avanzamento e alla risoluzione, piuttosto che a considerazioni estetiche legate alla composizione visiva, al dinamismo del movimento o alla qualità formale. Durante l'azione, il giocatore è immerso in un "flusso", uno stato in cui percezioni e azioni si combinano in una sequenza continua, creando l'impressione di un movimento coerente e interconnesso⁵⁸. Questo stato, analogo all'immersione cinematografica, limita la possibilità di contemplare il mondo visivo o gli elementi meta-discorsivi del gioco.

Brian Schrank, riprendendo le teorie di Mihály Csíkszentmihályi, evidenzia come il "flusso ottimale" nei videogiochi sia analogo al naturalismo nelle arti visive, concepito come una finestra sul mondo. Tuttavia, i giochi d'avanguardia, similmente all'arte d'avanguardia, interrompono questo flusso per costringere il giocatore a confrontarsi con il medium stesso⁵⁹. Questi giochi rompono l'illusione di trasparenza visiva e immersiva, sabotando deliberatamente la fluidità del *gameplay* attraverso strutture di ricompensa frustranti o dinamiche di interazione disfunzionali⁶⁰. La rimozione intenzionale di gran parte della funzionalità ludica sposta l'attenzione dalla relazione tra *gameplay* e immersione verso una riflessione critica sugli aspetti strutturali ed estetici del medium.

58 T. Grodal T., *Stories for eye, ear, and muscles*, in M.J.P. Wolf, B. Perron (a cura di), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, Londra-New York 2003, p. 132.

59 B. Schrank, *Avant-garde Videogames: Playing with Technoculture*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2014, p. 38.

60 Ivi, p. 45.

In questo senso, Stephan Schwingeler⁶¹ sottolinea che i videogiochi d'arte incoraggiano una riflessione critica sul medium stesso, rivelandone i "principi operativi" attraverso la rimozione e la ricombinazione degli elementi costitutivi. Questa "spoliazione" porta a situazioni paradossali, come giochi ingiocabili o disfunzionali, che sfidano la concezione tradizionale del videogioco come esperienza ludica divertente, soddisfacente e gratificante. La loro disfunzione, infatti, introduce un livello di meta-discorsività comune all'arte interattiva, concentrandosi sulla forma e sulla struttura visiva. Tuttavia, affinché tali opere possano essere esposte efficacemente in una galleria, devono rispettare i vincoli istituzionali, che includono tempi di visione relativamente brevi e una giocabilità limitata. Questo compromesso tra estetica e interazione ludica rappresenta una delle sfide più complesse nell'integrazione dei videogiochi negli spazi espositivi tradizionali.

Adattare i videogiochi all'ambiente espositivo implica una ristrutturazione significativa del loro contenuto e della loro fruizione, trasformandoli in oggetti che possano essere recepiti come spettacoli visivi immediati. A differenza di media come la letteratura, il cinema, la danza o la musica, le opere d'arte visive consentono agli spettatori di cogliere immediatamente l'intervento estetico principale (per esempio, una crepa nel pavimento in *Shibboleth* di Doris Salcedo o l'uso di colori non naturalistici in un'opera *fauve*), aprendo la strada a un'osservazione più approfondita delle loro qualità plastiche e compositive. Allo stesso modo, per funzionare efficacemente in un contesto museale, i videogiochi devono presentare caratteristiche immediatamente comprensibili, pur mantenendo la capacità di stimolare una riflessione estetica più profonda.

Un esempio emblematico di questa trasformazione è rappresentato dalle modifiche apportate da Cory Arcangel alle cartucce di giochi Nintendo o in stile Nintendo, mirate a eliminare molti

61 S. Schwingeler, *Interference as artistic strategy: Video game art between transparency and opacity*, in M. Fuchs, J. Thoss (a cura di), *Intermedia games. Games inter media: Video games and intermediality*, Bloomsbury, Londra-New York 2019, p. 189.

degli elementi interattivi centrali al *gameplay*. In *Super Mario Clouds* (2002) e *MIG 29 Soviet Fighter Plane and Clouds* (2005), Arcangel hackerà le cartucce per isolare specifici elementi visivi del gioco originale. In *MIG 29*, per esempio, l'artista modifica la cartuccia del videogioco *MiG-29: Soviet Fighter*⁶² per mostrare esclusivamente l'aereo della sequenza introduttiva e le nuvole dello sfondo. Arcangel spiega: "Ho selezionato l'aereo nella schermata iniziale e l'ho programmato in una nuova cartuccia; poi ho estratto le nuvole da una sezione successiva del gioco e ho creato un'altra cartuccia che contiene solo quelle"⁶³.

L'installazione originale, esposta alla Lisson Gallery di Basilea, consisteva in quattro monitor CRT montati su supporti, ognuno dedicato a un elemento visivo diverso: l'aereo della sequenza introduttiva su un monitor e le nuvole in movimento sugli altri tre. Successivamente, l'opera è stata riallestita utilizzando grandi schermi sospesi in una stanza buia, permettendo al pubblico di camminare tra e di fronte a essi. Questo cambiamento determina una separazione spaziale degli elementi del gioco e una rimozione della giocabilità, trasformando il rapporto dello spettatore con l'opera originale. L'aereo, che nel gioco originale si muove attraverso lo schermo per un breve momento, viene qui fissato in posizione, invitando lo spettatore a concentrarsi sui dettagli formali, come l'oscillazione dei getti posteriori, analogamente ai punti Ben-Day nelle opere di Lichtenstein⁶⁴. Allo stesso modo, le nuvole si muovono diagonalmente attraverso gli schermi, mantenendo una relazione fissa tra loro, riducendo l'illusione di profondità e movimento naturale a una superficie piatta che scorre lateralmente. In tal modo, l'opera esibisce i principi operativi e l'animazione dei primi giochi, enfatizzandone l'artificialità visiva.

62 R. Chaney, *MiG-29: Soviet Fighter*, Codemasters, 1989.

63 C. Arcangel, *MIG 29 Soviet fighter plane and clouds*, 2005, Art Basel, 2017.

64 Con punti Ben-Day, l'autore si riferisce a una tecnica di stampa che utilizza una disposizione regolare di piccoli punti colorati per creare sfumature e variazioni cromatiche. Questa tecnica, sviluppata da Benjamin Henry Day Jr. nel diciannovesimo secolo, è stata utilizzata nella stampa commerciale e nei fumetti, diventando iconica nelle opere dell'artista pop Roy Lichtenstein. [N.d.T.]

La separazione degli elementi su schermi distinti richiama l'estetica modernista descritta da Clement Greenberg⁶⁵, in cui la cornice e la piattezza dell'immagine diventano centrali. La disposizione sequenziale degli schermi obbliga lo spettatore a confrontarsi con lo spazio intermedio, sottolineando la discontinuità non diegetica tra gli schermi. Inoltre, la possibilità di camminare attorno agli schermi sospesi frammenta ulteriormente l'esperienza visiva, impedendo l'immersione completa nello spazio pittorico e favorendo una riflessione critica sull'artefatto visivo. Questa strategia ricorda opere come *Long March: Restart* di Feng Mengbo e *Parallel* di Harun Farocki, che invitano lo spettatore a dividere l'attenzione tra più schermi, destabilizzando così il *gameplay* o la costruzione visiva del mondo virtuale.

In conclusione, l'approccio di Arcangel illustra come i videogiochi possano essere riformulati per adattarsi ai requisiti estetici e spaziali della galleria, mantenendo una tensione critica tra la loro origine ludica e la loro trasformazione in oggetti d'arte visiva.

Collocare i videogiochi negli spazi museali solleva complesse questioni sulla loro materialità, poiché le opere d'arte visiva sono tradizionalmente classificate in base alle caratteristiche materiali (per esempio, acquerello, guazzo, olio su tela), anziché in base al loro contenuto narrativo o rappresentativo, che rimane invece relegato ai generi pittorici, come il paesaggismo o il ritratto. L'enfasi sulla materialità risponde all'estetica pura, che mette in risalto le qualità formali e la tecnica di esecuzione dell'opera, rendendo tangibile l'intervento dell'artista. Nelle arti visive, l'azione creativa si manifesta in segni materiali che rivelano le qualità e i limiti intrinseci del medium scelto, come fa notare Étienne Gilson⁶⁶. Tali caratteristiche sono direttamente percepibili dai sensi in un breve arco temporale: per esempio, i segni dello scalpello in una scultura o le pennellate in un dipinto. La domanda cruciale diventa: come possono i videogiochi rendere visibile la loro materialità in modo immediatamente accessibile a uno spettatore?

65 C. Greenberg, *Art and Culture*, Beacon Press, Boston 1961.

66 E. Gilson, *Forms and Substances in the Arts*, tr. di S. Attanasio, Scribner, New York 1966, p. 29.

Una strategia adottata da molti videogiochi artistici è quella di evidenziare il ruolo spesso invisibile del motore di gioco, che struttura tanto il *gameplay* quanto l'estetica visiva del gioco stesso, come scrive John Sharp⁶⁷. Questo codice, insieme ai programmi e alle tecnologie che sostengono il mondo di gioco, rappresenta uno strato nascosto, essenziale ma opaco. I videogiochi artistici esplorano questa opacità rendendola visibile, intervenendo sul confine tra trasparenza e consapevolezza del medium⁶⁸. Anziché esporre semplicemente il codice accanto all'immagine, Schwingeler descrive una pratica di "riduzione e astrazione", in cui l'artista modifica il gioco, riducendo l'interfaccia visiva e limitandone la giocabilità per astrarre i materiali di partenza⁶⁹. Lo studioso americano Alexander Galloway sostiene che questa messa in evidenza della struttura dati del gioco sposti l'attenzione verso "l'estetismo", separando il *gameplay* dalla narrazione⁷⁰.

Un esempio paradigmatico di questa strategia è rappresentato dal lavoro di Cory Arcangel e dai suoi interventi su cartucce di giochi Nintendo, ma è altrettanto evidente in opere interattive come *SOD* di JODI⁷¹. Questo progetto radicale di Joan Heemskerk e Dirk Paesmans modifica il classico *Wolfenstein 3D*⁷², trasformandolo in un'esperienza quasi irriconoscibile. Sebbene mantenga vaghe forme architettoniche, il gioco confonde la distinzione tra muri e obiettivi, conservando alcuni effetti sonori ma eliminando quasi del tutto gli indicatori visivi di profondità spaziale. Le cornici spaziali, come porte e pannelli murali, restano solo parzialmente percepibili, mentre il pavimento è suggerito unicamente attraverso spazi negativi, e la pistola del protagonista si riduce a un semplice punto nero. I controlli rimangono intatti, ma la trasformazione grafica, che riduce l'immagine originale a monocromie nette, interrompe significativa-

67 J. Sharp, *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2015, p. 29.

68 S. Schwingeler, *op. cit.*, p. 189.

69 Ivi, p. 190.

70 A.R., *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2006, p. 115.

71 Heemskerk J., Paesmans D., *SOD*, videogioco, net.art, 1999.

72 id Software, *Wolfenstein 3D*, Apogee Software, 1992.

mente l'esperienza di gioco⁷³. Schwingeler argomenta che queste modifiche rivelano “la vera essenza dei videogiochi come macchine di immagini e spazio”⁷⁴. Sebbene la terminologia “vera essenza” possa sembrare ridondante, l'idea centrale è che i giochi artistici creano uno spazio concettuale intermedio tra l'ambiente simulato e le proprietà strutturali dell'*engine*.

Questa dinamica richiama le modalità con cui l'estetica pura nel contesto museale esplora il rapporto tra rappresentazione e costruzione materiale. Nei musei, la presenza materiale dell'opera, come la *texture* della pittura o la scultura, incoraggia lo spettatore a esaminare l'oggetto come risultato di un processo creativo. Al contrario, nei videogiochi, gran parte di questa materialità è virtuale e celata sotto la superficie visiva; l'intervento dell'artista non si manifesta direttamente come in una pennellata o in un'incisione visibile. La sfida per i videogiochi risiede quindi nella capacità di tradurre questa dimensione nascosta in esperienze sensibili che rispettino i principi estetici del contesto espositivo.

L'attenzione rivolta al delicato equilibrio tra immagine e meccanica di gioco trova la sua migliore espressione nell'esperienza individuale di un videogioco d'arte modificato, anziché nella fruizione collettiva all'interno di uno spazio espositivo tradizionale. Sebbene l'uso di grandi schermi condivisi nelle esposizioni possa facilitare una lettura concettuale astratta adatta al movimento degli spettatori in una galleria, questa modalità rischia di oscurare l'astrazione intrinseca al gioco stesso, come il confronto con i limiti dell'interfaccia tattile. Si pone quindi la questione di quanto un videogioco debba rimanere operativo come esperienza interattiva, anziché trasformarsi in un'installazione visiva che emula la videoarte o il cinema, come osserva Brett Martin⁷⁵.

Una risposta a questa sfida emerge nella creazione di videogiochi artistici che defamiliarizzano, riducono e astraggono il *gameplay*, mantenendo però la capacità di coinvolgere collettivamente i visitatori. Un esempio significativo è [*giantJoystick*] (2006) di Mary

73 J. Sharp, *op. cit.*, p. 42.

74 S. Schwingeler, *op. cit.*, p. 192.

75 B. Martin, *Should videogames be viewed as art?*, in A. Clarke, G. Mitchell (a cura di), *Videogames and art*, 2ª ed., Intellect, Bristol-Chicago 2013, p. 352.

Flanagan⁷⁶, una replica di 3x3 metri del controller Atari VCS, sostituita successivamente da un enorme controller NES al Computer-spielemuseum. Poiché il joystick supera le dimensioni di una figura umana, il suo utilizzo richiede un'azione collaborativa, trasformando l'interazione in un'esperienza sociale condivisa. Come osserva Sharp, quest'opera "definisce un nuovo spazio di possibilità che coinvolge criticamente nozioni di game design, interfaccia, *co-play* e contesti di gioco"⁷⁷. Nonostante il piacere ludico che deriva dall'uso dell'installazione/scultura, essa opera entro i confini dell'estetica pura, defamiliarizzando il movimento tattile oltre alla forma visiva, e creando uno spettacolo immediatamente percepibile.

Analogamente, *Octopad* di Patrick LeMieux⁷⁸, presentato nella mostra *Arcade: Game Spaces* dello Smithsonian American Art Museum nel 2018, propone un'interessante variazione sul tema della collaborazione. Questo dispositivo espande un *controller* NES in otto unità separate, ciascuna dotata di un solo pulsante del sistema originale, costringendo i partecipanti a collaborare per interagire con il gioco. Come scrive Christopher Totten,

Persino i giocatori più esperti si trasformano in principianti, allo stesso livello dei loro amici e parenti meno abili, a causa dei controller modificati. Improvvisamente, i giocatori devono allenarsi a vicenda anziché competere e, a volte, i ruoli tra i giocatori si invertono quando l'esperto diventa studente.⁷⁹

Dal punto di vista delle limitazioni discorsive degli spazi espositivi e delle esigenze del mondo dell'arte, tali installazioni rappresentano un'opportunità per ripensare i videogiochi non come oggetti autonomi iscritti nella tradizione dell'estetica pura, ma come forme di arte interattiva che valorizzano la natura collettiva dell'esperienza museale. Nonostante l'apparente tensione tra contemplazione estetica e interazione ludica, le gallerie, essendo

76 M. Flanagan, *giantJoystick*, installazione, 2006.

77 J. Sharp, *op. cit.* p. 92.

78 P. LeMieux, *Octopad*, installazione, 2018.

79 C.W. Totten, *Game spaces: Game architecture as aesthetic at the Smithsonian American Art Museum arcade*, in T. Funk (a cura di), *Video Game Art Reader*, Amherst College Press, Amherst 2022, p. 10.

spazi condivisi, possono accogliere i videogiochi come strumenti per sfidare e ridefinire il nostro modo di percepire l'arte, muoverci nello spazio e interagire con esso. Tuttavia, queste opere si scontrano con le dinamiche tradizionali della galleria: il movimento frenetico e coinvolgente del *gameplay* contrasta con l'aspettativa di un'osservazione lenta e silenziosa, propria della pittura, scultura e arte installativa. Per questo motivo, l'integrazione dei videogiochi nei contesti museali richiede un ripensamento profondo delle modalità di esposizione e di fruizione.



Figura 3. L'opera [*giantJoystick*] di Mary Flanagan non è più presente al Computerspielemuseum, in quanto soggetta a frequenti danneggiamenti dovuti ai movimenti energetici dei giocatori. È stata sostituita da un *controller* NES sovradimensionato, che tuttavia non riproduce il medesimo livello di collaborazione forzata e straniamento percettivo generato dall'installazione originale. Immagine degli autori.

Conclusione

Nel momento in cui si collocano i videogiochi artistici all'interno della più ampia genealogia delle arti visive, diventa evidente il ruolo determinante giocato dal contesto istituzionale e dalla cornice espositiva nella loro legittimazione. A differenza delle opere storicamente riconosciute come appartenenti al canone artistico, i videogiochi sono stati a lungo collocati ai margini del discorso critico, associati più al design o alla cultura di massa che all'arte propriamente detta. Questa marginalizzazione è riconducibile tanto alla loro relativamente recente storicizzazione come oggetti culturali, quanto alla loro modalità produttiva collettiva, che mette in crisi l'idea modernista dell'artista come soggetto creativo unico e riconoscibile. Questo inquadramento è ulteriormente complicato dalla necessità, tipica delle istituzioni museali, di stabilire criteri comuni di giudizio per opere appartenenti a epoche, medium e tradizioni differenti. Storicamente, tale esigenza ha condotto a privilegiare aspetti materiali, formali e compositivi, elementi che possono essere osservati e valutati in un arco di tempo relativamente breve.

Il museo o la galleria d'arte offrono uno spazio in cui le opere sono esposte all'interno di un sistema che consente allo spettatore di scegliere liberamente quanto tempo e quanta attenzione dedicare a ciascun lavoro, favorendo così una fruizione frammentata ma autonoma. Tuttavia, questa modalità di fruizione si scontra con la natura intrinsecamente complessa del videogioco, che combina *gameplay* e narrazione in un'esperienza che richiede spesso un impegno prolungato e sequenziale. La videoarte e il cinema hanno affrontato sfide analoghe nell'adattarsi al "tempo istituzionale" delle gallerie, un tempo frammentato e fluido che difficilmente si concilia con le esigenze di media narrativi e immersivi. Nel caso dei videogiochi, questa problematica è ulteriormente amplificata dalla loro dipendenza dall'interazione del giocatore, un aspetto che rende ancora più difficile integrarli efficacemente negli spazi espositivi tradizionali.

Per superare queste sfide, è fondamentale che i designer e i curatori sviluppino nuove modalità di installazione e fruizione che rispettino le caratteristiche uniche del medium. I videogiochi possono essere "spogliati" o ridotti, enfatizzando le loro proprietà formali e materiali per incoraggiare una riflessione critica sull'atto stesso di

osservazione e interazione. Questo approccio è evidente in opere come *Long March: Restart* di Feng Mengbo e la serie *Parallel* di Harun Farocki, che utilizzano strategie di defamiliarizzazione per esplorare la materialità e la costruzione visiva del medium. Tuttavia, queste opere non sempre riescono a catturare pienamente l'esperienza del giocare, lasciando aperta la questione di come bilanciare estetica e ludicità in un contesto museale.

Una possibile soluzione consiste nello sviluppo di forme di gioco defamiliarizzato che facilitino la partecipazione collettiva all'interno dello spazio condiviso della galleria, senza sacrificare l'attenzione alle qualità intrinseche del medium. In questo senso, i videogiochi possono non solo adattarsi alle esigenze espositive, ma anche contribuire a ridefinire le dinamiche dello spazio museale, stimolando nuove modalità di interazione e fruizione. Questo richiede un ripensamento profondo da parte dei direttori delle gallerie e degli artisti, che non devono limitarsi a cercare di "adattare" i videogiochi ai sistemi esistenti, ma devono piuttosto considerare come questi possano trasformare e arricchire il discorso estetico e istituzionale delle arti visive.

Riferimenti bibliografici

- ACMI, *Game Masters: The Exhibition*, 2012. URL: <https://www.acmi.net.au/whats-on/game-masters-exhibition/>
- Arcangel C., *MIG 29 Soviet fighter plane and clouds*, 2005, Art Basel, 2017. URL: <https://www.artbasel.com/catalog/artwork/55410/Cory-Arcangel-MIG-29-Soviet-Fighter-Plane-and-Clouds>
- Atkinson P., Parsayi F., *Video games and aesthetic contemplation*, in "Games and Culture", vol. 16, n. 5, 2021, pp. 519-537.
- Balsom E., *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2013.
- Benjamin A., *Disclosing Spaces: On Painting*, Clinamen Press, Manchester 2004.
- Bourdieu P., *The Rules of Art: Genesis and Structure of the Literary Field*, tr. di S. Emanuel, Polity Press, Cambridge 1996. (Idem, *Le regole dell'arte. Genesi e struttura del campo letterario*, tr. it. di E. Bottaro, Il Saggiatore, Milano 2022)

- Bourriaud N., *Relational aesthetics*, tr. it. di S. Pleasance e F. Woods, Les presses du réel, Digione 2002. (Idem, *Estetica relazionale*, Postmedia Books, Milano 2010)
- Butler A., *A deictic turn: Space and location in contemporary gallery film and video installation*, in "Screen", vol. 51, n. 4, 2010, pp. 305-323.
- Camps-Ortueta I., Deltell Escolar L., Blasco López M. F., *New technology in museums: AR and VR video games are coming*, in "Communication & Society", vol. 34, n. 2, 2021, pp. 193-210.
- Carrier D., Pissarro J., *Aesthetics of the margins/the margins of aesthetics: Wild art explained*, Penn State University Press, University Park 2019.
- Chesher C., *How to tell apart video games and new media art*, in *Interaction: Systems, theory and practice, creativity and cognition*, Creativity & Cognition Studios Press, Sydney 2004, pp. 225-227.
- Computerspielemuseum, *A small tour accompanied by our virtual guide*, 2023. URL: https://www.computerspielemuseum.de/1293_Poly_Play_videogame_machine.htm
- Danto A., *The artworld*, in Ross S.D. (a cura di), *Art and its significance: An anthology of aesthetic theory*, 3ª ed., State University of New York Press, Albany 1994, pp. 470-481.
- Devine T.C., *Integrating games into the artworld: A methodology and case study exploring the work of Jason Rohrer*, in "Games and Culture", vol. 12, nn. 7-8, 2017, pp. 671-695.
- Galloway A.R., *Gaming: Essays on algorithmic culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2006. (Idem, *Gaming. Saggi sulla cultura algoritmica*, a cura di Pedini G., Salvador M., Luca Sossella Editore, Milano 2022)
- Gilson E., *Forms and Substances in the Arts*, tr. it. di S. Attanasio, Scribner, New York 1966.
- Greenberg C., *Art and Culture*, Beacon Press, Boston 1961.
- Grodal T., *Stories for eye, ear, and muscles*, in Wolf M.J.P., Perron B. (a cura di), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, Londra-New York 2003, pp. 129-155.
- Hepdinçler T., *The games on exhibition: Videogames as contemporary art*, in Bostan B. (a cura di), *Games and Narrative: Theory and Practice*, Springer, Berlino 2022, pp. 135-142.
- Juul J., *The aesthetics of the aesthetics of the aesthetics of video games: Walking simulators as response to the problem of optimization*, saggio presentato alla "12th International Conference on the Philosophy

- of Computer Games”, Copenhagen, Danimarca, 2018. URL: www.jesperjuul.net/text/aesthetics3
- Kim C., *The art of (dis)playing video games: Theory meets praxis*, tesi di laurea magistrale, OCAD University, Toronto, Canada 2012. URL: <http://openresearch.ocadu.ca/id/eprint/176/>
- Kluszczyński R.W., *Strategies of interactive art*, in “Journal of Aesthetics & Culture”, vol. 2, n. 1, 2010, pp. 1-27.
- Marks L., *Immersed in the single channel: Experimental media from theater to gallery*, in “Millennium Film Journal”, n. 55, 2012, pp. 14-23.
- Martin B., *Should videogames be viewed as art?*, in Clarke A., Mitchell G. (a cura di), *Videogames and art*, 2^a ed., Intellect, Bristol-Chicago 2013, pp. 345-356.
- Naskali T., Suominen J., Saarikoski P., *The introduction of computer and video games in museums. Experiences and possibilities*, in Tatnall A., Blyth T., Johnson R. (a cura di), *Making the history of computing relevant*, Springer, Berlino 2013, pp. 226-245.
- O’Doherty B., *Inside the white cube: The ideology of the gallery space*, The Lapis Press, San Francisco 1986. (Idem, *Inside the white cube. L’ideologia dello spazio espositivo*, tr. it. di I. Inserra, M. Mancini, Johan & Levi, Monza 2012)
- Pantenburg V., *Temporal economy*, in “Millennium Film Journal”, n. 59, 2014, pp. 44-64.
- Rancière J., *The Politics of Aesthetics*, tr. di G. Rockhill, Continuum, Londra-New York 2004. (Idem, *La partizione del sensibile. Estetica e politica*, tr. it. di F. Caliri, DeriveApprodi, Roma 2022)
- Rawson P., *Art and Time*, Fairleigh Dickinson University Press, Vancouver, British Columbia, Canada 2005.
- Schrank B., *Avant-garde Videogames: Playing with Technoculture*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2014.
- Schwingeler S., *Interference as artistic strategy: Video game art between transparency and opacity*, in Fuchs M., Thoss J. (a cura di), *Intermedia games. Games inter media: Video games and intermediality*, Bloomsbury, Londra-New York 2019, pp. 189-204.
- Sharp J., *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2015.
- Totten C.W., *Game spaces: Game architecture as aesthetic at the Smithsonian American Art Museum arcade*, in Funk T. (a cura di), *Video game art reader*, Amherst College Press, Amherst 2022, pp. 5-15.

Whitehead C., *Interpreting Art in Museums and Galleries*, Routledge, Londra-New York 2012.

Ludografia

Atari, *PONG*, Atari, 1972.
Chaney R., *MiG-29: Soviet Fighter*, Codemasters, 1989.
id Software, *Wolfenstein 3D*, Apogee Software, 1992.
Namco, *Galaxian*, Namco, 1979.
Namco, *Pac-Man*, Namco, 1980.
Nintendo R&D4, *Super Mario Bros.*, Nintendo, 1985.
Polytron Corporation, *Fez*, Trapdoor, 2012.
Rohrer J., *Passage*, videogiochi, 2007.
Syzygy Engineering, *Computer Space*, Nutting Associates, 1971.
Taito, *Space Invaders*, Taito, 1978.
Thatgamecompany, *Flower*, Sony Computer Entertainment, 2009.
Thatgamecompany, *fLOW*, Sony Computer Entertainment, 2006.
Viola B., USC Game Innovation Lab, *The Night Journey*, 2007-2018.
Williams Electronics, *NARC*, Williams Electronics, 1988.

Opere d'arte

Arcangel C., *Super Mario Clouds*, installazione, 2002. URL: <https://coryarcangel.com/things-i-made/2002-001-super-mario-clouds>
Arcangel C., *MIG 29 Soviet fighter plane and clouds*, installazione, Lisson Gallery, Basilea, 2005.
Gordon D., *24 Hour Psycho*, installazione, 1993.
Farocki H., *Parallel I-IV*, installazione, 2012-2014.
Flanagan M., *giantJoystick*, installazione, 2006.
Heemskerk J., Paesmans D., *SOD*, videogiochi, net.art 1999. URL: <https://net-art.org/sod>
LeMieux P., *Octopad*, installazione, 2018. URL: <https://patrick-lemieux.com/projects/Octopad/>
Mengbo F., *Long March: Restart*, installazione, ZKM Center for Art and Media, 2008. URL: <https://zkm.de/en/long-march-restart>

PARTE 2: STUDI DI CASO

MATTEO BITTANTI

IL MACHINIMA TRA AVANGUARDIA E VERNACOLARE: UN TUTORIAL CRITICO*

Negli ultimi vent'anni, il machinima si è affermato come una pratica artistica e mediale complessa, situata all'intersezione tra videogiochi, cinema sperimentale, video arte e cultura digitale. Questo saggio esplora il machinima attraverso la lente della dialettica tra avanguardia e vernacolare. Nello specifico, l'analisi porta in primo piano le tensioni e le intersezioni tra sperimentazione estetica e pratiche culturali diffuse, interrogando le modalità con cui il machinima espande i confini della produzione artistica contemporanea.

Il saggio si articola in tre sezioni principali. La prima introduce il quadro teorico di riferimento, contestualizzando la distinzione tra avanguardia e vernacolare nella storia dell'arte e della critica culturale. Attraverso contributi di teorici chiave – Clement Greenberg, Theodor W. Adorno, Pierre Bourdieu, Rosalind Krauss, Pierre Bourdieu tra gli altri – viene delineato un quadro critico che illustra come queste categorie siano continuamente (ri)definite, contestate e rinegoziate.

Successivamente, chiarisco come il mio approccio – radicato nella prospettiva sociologica di Howard Becker – indaga il machinima come fenomeno collettivo, situato all'interno di un complesso ecosistema di produzione, distribuzione e ricezione. Esamino il ruolo delle istituzioni, della tecnologia e delle comunità di praticanti nel definire il valore estetico e culturale del

* Questo saggio è frutto di una ricerca in corso d'opera sulla nozione di machinima d'avanguardia. I precedenti contributi sono stati presentati durante inviti e lezioni presso l'Accademia G. Carrara di Bergamo (2021), DeCA, University of Aveiro, Campus Universitário de Santiago in Portogallo (2021) e la Queen's University di Kingston, Canada (2025). Ringrazio Simonetta Fadda, Pedro Cardoso e Gabriel Menotti per l'invito.

machinima, evidenziando come la distinzione tra avanguardia e vernacolare derivi principalmente da processi di legittimazione e contestazione all'interno del sistema dell'arte, anziché da (*presunte*) qualità intrinseche dell'opera e dell'artista oppure dall'uso di particolari strumenti tecnologici e tecniche.

Nella parte centrale, l'analisi si concentra sulle specificità tecniche ed estetiche del machinima, mettendo in evidenza le strategie formali e narrative adottate nelle sue diverse declinazioni. Riassumo le principali affinità e differenze tra le espressioni vernacolari e d'avanguardia del mezzo, evidenziando aspetti chiave quali i generi e i temi privilegiati, il ruolo della tecnologia nei processi produttivi, le modalità di distribuzione e ricezione, nonché le strategie di legittimazione culturale. Il cuore del saggio è costituito da tre casi di studio esemplari, che fungono da tesi, antitesi e sintesi all'interno della dialettica tra machinima d'avanguardia e vernacolare. Nelle conclusioni, rifletto criticamente sulla natura fluida e ibrida del machinima e sulla sua capacità di articolare e insieme complicare tradizionali categorie estetiche. Anziché una rigida separazione tra machinima avanguardia e vernacolare, emerge un quadro in cui queste pratiche si influenzano reciprocamente, dando vita a nuove forme di espressione che sfidano le convenzioni del videogioco, del cinema e della videoarte.

Prolegomena

La dicotomia tra arte d'avanguardia e arte vernacolare rappresenta un nodo critico centrale nella teoria estetica e nella critica d'arte tra il ventesimo e il ventunesimo secolo. Più che una semplice opposizione, essa si struttura come un campo di tensione e negoziazione teorica che ha generato interpretazioni divergenti, talvolta antagoniste, talvolta complementari. Numerosi studiosi hanno esplorato questa distinzione da prospettive disciplinari differenti, evidenziando intersezioni, zone di permeabilità e trasformazioni storiche. Sebbene la svolta postmoderna abbia in parte dissolto i confini tra sperimentazione d'élite e cultura popolare, il dibattito resta aperto, riaffiorando continuamente nel

confronto con i nuovi media e le pratiche artistiche emergenti. Questo contributo non si propone di tracciare un resoconto esauritivo del dibattito, ma di metterne in evidenza alcuni nodi critici, esaminandone le implicazioni teoriche e storiche in relazione al machinima.

La natura e le finalità dell'avanguardia, concepita sia come fenomeno estetico che come dispositivo sociopolitico, hanno suscitato un ampio dibattito tra studiosi provenienti da discipline quali la storia dell'arte, la filosofia estetica e i *media studies*. Il termine, originariamente formulato nel contesto militare, si è consolidato nella critica artistica per descrivere movimenti radicali che sfidano le convenzioni dominanti e rimodulano la relazione tra arte e vita quotidiana, spesso attraverso pratiche di rottura con i canoni consolidati. Consapevoli dell'arbitrarietà della scelta, possiamo considerare il saggio di Clement Greenberg *Avant-Garde and Kitsch*, pubblicato su "Partisan Review" nel 1939 come punto di partenza del dibattito¹. In questo seminale contributo, Green-

1 La scelta è stata motivata dal fatto che Greenberg sistematizza una distinzione già in corso tra sperimentazione estetica e cultura di massa, influenzata da una più ampia tradizione teorica che risale almeno alla fine del diciannovesimo secolo e ai primi decenni del ventesimo. Se vogliamo individuare testi precedenti che hanno gettato le basi per la problematizzazione dell'avanguardia, possiamo guardare a Karl Marx e Friedrich Engels, che già ne *L'ideologia tedesca* (1846) e nel *Manifesto del Partito Comunista* (1848) anticipano un'analisi dei rapporti tra cultura, ideologia e struttura sociale, elementi chiave nella riflessione successiva sull'avanguardia. Inoltre, testi simbolisti e modernisti della fine dell'Ottocento – come gli scritti teorici di Stéphane Mallarmé o i manifesti futuristi di Filippo Tommaso Marinetti dei primi anni del Novecento – propongono una visione militante dell'avanguardia come rottura con le tradizioni artistiche e sociali consolidate. Un altro contributo cruciale è *La nascita della tragedia* (1872) di Friedrich Nietzsche, che introduce la dialettica tra apollineo e dionisiaco, un modello interpretativo che influenzerà molte riflessioni sull'arte radicale del Novecento. Successivamente, tra la fine del diciannovesimo e l'inizio del ventesimo secolo, pensatori come Georg Simmel e Wilhelm Worringer propongono teorie sull'arte e la modernità che anticipano il discorso sulle tensioni tra avanguardia e cultura di massa. Worringer, in particolare, nel suo *Astrazione ed empatia* (1908), teorizza l'arte come un riflesso dei bisogni psicologici delle epoche storiche, distinguendo tra forme astratte (associate all'angoscia esistenziale e alla ricerca di ordine) e forme naturalistiche (legate a periodi di stabilità sociale). Negli anni Dieci e Venti del Novecento, Lukács, Benjamin e

berg stabilisce una dicotomia tra avanguardia, caratterizzata da sperimentazione formale e riflessività critica, e *kitsch*, che egli definisce come una manifestazione estetica commerciale, standardizzata e passiva. Per Greenberg, l'avanguardia rappresenta un vettore essenziale di autonomia e rigore estetico, mentre il *kitsch* è un prodotto della modernità industriale, funzionale a una omogeneizzazione culturale e a un generale impoverimento della qualità intellettuale. Parimenti, nella loro opera *Dialettica dell'Illuminismo* (1944), Theodor W. Adorno e Max Horkheimer esplorano le contraddizioni insite nell'idea di progresso, mostrando come la razionalità illuministica possa generare nuove strutture di dominio. Questa prospettiva porta a un ripensamento dell'avanguardia come luogo di tensione tra resistenza estetica e cooptazione sistemica. Adorno, in particolare, sviluppa una critica della cultura di massa come meccanismo di standardizzazione ideologica, attribuendo all'avanguardia una funzione oppositiva. Nel celebre saggio *L'industria culturale. Illuminismo come mistificazione di massa*², i due intellettuali sviluppano una

Brecht sviluppano teorie estetiche che affrontano direttamente il rapporto tra avanguardia e cultura di massa. Benjamin, con il seminale saggio *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1935-1936), propone un'analisi fondamentale sul destino dell'arte nell'era industriale, mentre György Lukács e Bertolt Brecht discutono la funzione politica dell'arte d'avanguardia e il suo rapporto con il realismo e il marxismo. Ciononostante, il saggio di Greenberg riveste un ruolo centrale poiché, più che introdurre una distinzione del tutto inedita, la formalizza in un momento storico critico, segnato dall'avvento dei totalitarismi e dalla crescente pervasività della cultura di massa capitalistica. La sua analisi, profondamente radicata nel modernismo, stabilisce un paradigma interpretativo che segnerà la critica d'arte per decenni, influenzando non solo il dibattito sulle arti visive, ma anche le discussioni più ampie sulla relazione tra sperimentazione estetica e industria culturale. Se da un lato la sua visione contribuisce a consolidare l'idea dell'avanguardia come spazio di resistenza alla standardizzazione imposta dal *kitsch*, dall'altro ha alimentato un modello gerarchico di valore artistico che verrà successivamente messo in discussione da approcci più sfumati, come quelli dei *cultural studies* e della teoria postmoderna. La traduzione italiana del saggio è inclusa in C. Greenberg, *L'avventura del modernismo, Antologia critica*, tr. it. di B. Gingerli, Johan & Levi, Monza 2011.

- 2 T.W. Adorno, M. Horkheimer, *L'industria culturale. Illuminismo come mistificazione di massa*, in Idem, *Dialettica dell'Illuminismo*, Einaudi, Torino 2010 (1944), pp. 126-180.

critica radicale della cultura di massa nell'ambito della società capitalista avanzata. Adorno e Horkheimer sottolineano come la produzione culturale moderna non sia il risultato di espressioni artistiche autonome, ma di un sistema industriale che sforna contenuti standardizzati e omologati per finalità economiche e di controllo sociale. La cultura, invece di emancipare l'individuo, si trasforma in uno strumento di riproduzione ideologica, svuotando le opere artistiche della loro efficacia critica e rendendole meri prodotti di consumo. Adorno contrappone a questa logica mortificante l'avanguardia, intesa come un'arte capace di resistere alle dinamiche della mercificazione attraverso la dissonanza formale e la radicale estraneità ai canoni commerciali. Tuttavia, l'opposizione dell'arte sperimentale è costantemente minacciata dal rischio di cooptazione: anche le forme più radicali possono essere assorbite dal sistema e trasformate in merce. In *Estetica negativa* (1970), Adorno approfondisce questa posizione, sostenendo che l'arte avanguardista possa preservare il proprio potenziale critico solo attraverso strategie di dissonanza e ambiguità semantica.

Da parte sua, Dwight Macdonald, giornalista, intellettuale e direttore della summenzionata rivista "Partisan Review", riprende la dicotomia di Greenberg tra avanguardia e *kitsch*, sviluppando una critica della cultura di massa statunitense. Nell'antologia *Against the American Grain*³ (1962) introduce una tripartizione tra *High Culture*, *Midcult* e *Masscult*, denunciando il *Midcult* come una versione edulcorata della cultura alta che banalizza le conquiste estetiche dell'avanguardia per renderle accessibili al pubblico di massa. Lo scrittore americano adotta un approccio più pragmatico e meno deterministico rispetto ai francofortesi, smussando le loro posizioni più intransigenti⁴. In Italia, Umberto Eco riprende e riassume questo dibattito nella sua celebre opposizione tra *apocalittici* e *integrati*⁵, offrendo una lettura dicotomica delle reazioni alla cultura di massa che, pur avendo valore

3 D. MacDonald, *Masscult e midcult*, Piano B, Milano 2017.

4 Seppure con numerosi caveat, come attestano, per esempio, le contrastanti opinioni delle parti coinvolte sul cinema di Charlie Chaplin.

5 U. Eco, *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani 2001 (1964). Vedi, in particolare, pp. 3-64.

euristico, finisce per fraintendere e semplificare eccessivamente la diagnosi di Adorno e Horkheimer.

In *Teoria dell'arte d'avanguardia*⁶ (1962), Renato Poggioli fornisce una delle più articolate sistematizzazioni del concetto di avanguardia, interpretandolo non soltanto come un fenomeno estetico, ma come una forza sociopolitica profondamente imbricata alle dinamiche culturali del suo tempo. Per Poggioli, l'avanguardia è caratterizzata da una tensione intrinseca tra innovazione e sovversione, ponendosi come manifestazione radicale di un impulso rivoluzionario che trascende il mero ambito artistico per investire il più ampio orizzonte della trasformazione sociale e politica. L'avanguardia, quindi, non è soltanto una categoria formale, ma un dispositivo ideologico che rinegozia il proprio statuto all'interno di un contesto in costante mutamento. Poggioli non offre un'analisi meramente storicista: il critico interpreta l'avanguardia come un fenomeno ricorrente che si manifesta attraverso cicli distinti, ognuno caratterizzato da specifiche modalità di azione e reazione. Inizialmente, essa si manifesta attraverso un atteggiamento *attivista*, in cui il gesto artistico assume una valenza militante, finalizzata a demolire le strutture estetiche consolidate e a ridefinire i parametri del linguaggio artistico. Questo attivismo è spesso accompagnato dalla produzione di manifesti e proclami teorici che delineano una visione programmatica, come dimostrano le dichiarazioni futuriste di Filippo Tommaso Marinetti o le provocazioni dadaiste di Tristan Tzara. Segue una fase *antagonista*, in cui l'avanguardia si pone in un rapporto dialettico con le istituzioni culturali e politiche, opponendosi sia alla tradizione accademica che alla produzione artistica borghese. In questa fase, l'opposizione diventa più strutturata, consolidandosi in una vera e propria *estetica della negazione*, in cui l'arte si definisce attraverso la propria capacità di disgregare codici e convenzioni esistenti. L'evoluzione dell'avanguardia può condurre a un atteggiamento *nichilista*, come esemplificato dal Dadaismo, che non si limita a criticare l'ordine esistente, ma nega la possibilità stessa di una costruzione alternativa, evidenziando l'assurdità e la contingenza di ogni sistema

6 R. Poggioli, *Teoria dell'arte d'avanguardia*, Il Mulino, Bologna 1962.

estetico e culturale. Questo nichilismo non è fine a se stesso, ma rappresenta una forma estrema ed assoluta di consapevolezza critica, volta a smascherare i meccanismi di potere insiti nelle forme artistiche e nelle strutture di significazione. Tuttavia, l'avanguardia può anche aspirare a una fase *trascendente*, in cui l'impulso distruttivo si traduce nella ricerca di una nuova sintesi estetica. In questa prospettiva, la negazione non è più fine a se stessa, ma diventa il presupposto per l'elaborazione di un nuovo paradigma artistico, che può essere assorbito dalle istituzioni culturali dominanti oppure svilupparsi come un'istanza alternativa e autonoma. L'analisi di Poggioli è di particolare rilevanza perché mette in luce l'ambiguità costitutiva dell'avanguardia, la sua oscillazione tra marginalità e assimilazione, tra rifiuto del passato e necessità di formulare un nuovo linguaggio artistico. In quest'ottica, l'avanguardia non è un fenomeno statico o univoco, ma un processo dinamico, segnato da continue tensioni tra rottura e integrazione. Come avevano spiegato i francofortesi, il suo destino è spesso quello di essere cooptata dalle stesse strutture che aveva inizialmente contestato – un fenomeno che si ripete storicamente, dalla trasformazione del Cubismo in stile accademico fino alla museificazione delle pratiche performative della seconda metà del Novecento. Poggioli riconosce quindi l'avanguardia come un'entità in costante ridefinizione – un processo, non un prodotto – che si nutre instabilità e della propria capacità di destabilizzare categorie estetiche e culturali consolidate.

Con *Theorie der Avantgarde* (1974), Peter Bürger⁷ ha a sua volta ridefinito il concetto di avanguardia, ponendo l'accento sulla sua tensione strutturale tra innovazione artistica e sovversione delle istituzioni culturali. La sua analisi – incentrata sulle avanguardie storiche del primo Novecento, quali il Dadaismo, il Surrealismo e il Costruttivismo russo – evidenzia come questi movimenti abbiano tentato di abolire la separazione tra arte e vita, rifiutando il principio dell'autonomia artistica per reintegrare la pratica creativa nella sfera sociale. Secondo Bürger, l'impulso avanguardistico non consiste unicamente in un rinno-

7 P. Bürger, *Theory of the Avant-garde*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1984.

vamento formale, ma in un'azione critica che mira a dissolvere le strutture istituzionali che determinano la funzione e il valore dell'arte all'interno della società borghese. L'avanguardia storica si contrappone al modello tradizionale dell'arte come campo autonomo, tentando di riorganizzare i rapporti tra produzione artistica e realtà sociale. Le sperimentazioni dadaiste, con il loro rifiuto dell'autorialità e della coerenza stilistica, e il programma del Costruttivismo russo, volto a fondere estetica e funzionalità industriale, incarnano questo rifiuto radicale della separazione tra l'artista e il contesto sociale. Bürger sottolinea come questi movimenti abbiano tentato non solo di sovvertire i linguaggi artistici, ma anche di smantellare le istituzioni che ne garantivano la conservazione e la fruizione entro un circuito elitario e mercificato. Usando un'analogia ludica, si potrebbe affermare che Bürger rigetta il confinamento dell'arte in una sorta di "cerchio magico" à la Huizinga, rifiutando l'idea che essa debba rimanere un'attività separata dalla realtà sociale e politica⁸. Inoltre, la posizione di Bürger si oppone alla visione formalista di Greenberg, che concepisce l'arte come un sistema autosufficiente basato sull'esplorazione delle proprietà interne al medium.

Secondo Bürger, dalla seconda metà del Novecento, la cosiddetta neoavanguardia ha ripreso molte delle strategie formali dell'avanguardia storica senza però mantenere la stessa carica antagonista. L'espressionismo astratto, la *pop art* e l'arte concettuale hanno riformulato i linguaggi dell'avanguardia, ma secondo il critico non sono riusciti a mantenere il carattere sov-

8 Questo passaggio richiede una puntualizzazione: nel seminale *Homo Ludens* (1938), lo storico olandese Johan Huizinga afferma che il gioco e l'attività ludica si caratterizzano attraverso la loro delimitazione rispetto alla vita quotidiana. Da parte sua, Bürger critica la concezione modernista dell'arte come ambito autonomo, sostenendo che l'avanguardia storica abbia cercato di abolire questa separazione. Dunque, se il *cerchio magico* di Huizinga serve a proteggere l'attività ludica dall'esterno, l'avanguardia – così come la intende Bürger – mira a infrangerlo, rifiutando il ruolo dell'arte come spazio chiuso e separato. L'analogia tra l'arte e il gioco è stata sviluppata, oltre che dallo stesso Huizinga, anche da Roger Caillois nel suo libro *I giochi e gli uomini*. (1958). Per ulteriori informazioni, cfr. J. Huizinga, *Homo Ludens*, tr. it. di C. Van Schendel, Einaudi, Torino 2002; R. Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 2000.

versivo originario, venendo progressivamente assimilati dalle istituzioni museali e dal mercato dell'arte. L'innovazione, da gesto critico, si è trasformata in stile, mentre la radicalità è stata neutralizzata attraverso la storicizzazione e la canonizzazione accademica. L'avanguardia, dunque, ha cessato di essere una forza oppositiva, diventando parte di un sistema che perpetua la sua stessa logica istituzionale. Anche in questo caso, la spinta iniziale si esaurisce e i processi di cooptazione annullano la radicalità dell'avanguardia.

Raymond Williams, nei suoi testi fondamentali *Cultura e rivoluzione industriale*⁹ (1958) e *Keywords*¹⁰ (1976), riformula la dicotomia tra cultura alta e cultura popolare com'era stata articolata da Greenberg e dai teorici francofortesi, dimostrando come tali categorie non siano entità fisse e immutabili, bensì costruzioni storicamente contingenti, plasmate da dinamiche sociali e relazioni di classe. Secondo Williams, la cultura non rappresenta un deposito statico di valori estetici assoluti, ma costituisce un campo di tensione dialettica in cui si articolano le forze dell'egemonia – nell'accezione gramsciana – e della resistenza. Il suo rifiuto di una separazione netta tra cultura élitaria e popolare prefigura lo sviluppo dei *cultural studies*, che enfatizzano il carattere negoziato e in continua evoluzione della produzione culturale. È in questa cornice che si colloca la seminale opera di John Berger, *Ways of Seeing*¹¹ (1972), che mette in discussione la gerarchia culturale che distingue tra alta e bassa arte, smascherando i meccanismi attraverso cui le istituzioni promuovono – anzi *impongono* – una lettura dell'arte funzionale alla riproduzione dello status quo. La prospettiva di Berger si colloca pienamente nella dialettica tra avanguardia e vernacolare, poiché decostruisce la concezione modernista dell'arte come dominio esclusivo dell'élite e, in linea con Williams, rivaluta le forme culturali diffuse e accessibili. L'artista e intellettuale britannico sfida il mito dell'autonomia dell'arte, sostenendo che le opere non esistano

9 R. Williams, *Culture and Society*, Chatto & Windus, London 1958.

10 R. Williams, *Keywords: A Vocabulary of Culture and Society*, Fontana Communications Series, Routledge, London 2011 (1976).

11 J. Berger, *Ways of Seeing*, Penguin Books, London 1972. (Idem, *Questione di sguardi*, Il Saggiatore, Milano 1998)

in una sfera separata dalla società, ma siano profondamente connesse alle relazioni di potere, alle dinamiche economiche e alle ideologie dominanti. In questo senso, la sua analisi si oppone alla visione formalista di Greenberg, che privilegiava la purezza del medium, e si avvicina invece a una lettura storicizzata e politica della cultura visiva.

Un elemento centrale della critica di Berger è l'analisi delle continuità estetiche e ideologiche tra la pittura a olio tradizionale e la pubblicità contemporanea, entrambe radicate in una logica di possesso e desiderio. Berger evidenzia come la pittura a olio, soprattutto quella occidentale dal Rinascimento in poi, abbia storicamente operato come un dispositivo per celebrare il prestigio sociale e il dominio materiale delle classi possidenti. Questa stessa struttura di rappresentazione viene riprodotta nella pubblicità, che si appropria delle tecniche pittoriche per costruire un immaginario fondato sulla seduzione e sul consumo, perpetuando codici patriarcali e gerarchie socio-economiche.

Un altro aspetto cruciale della sua analisi riguarda il ruolo del fruitore. *Ways of Seeing*, concepito inizialmente come una serie di quattro documentari per la BBC nel 1972, rifiuta l'idea dello spettatore come un osservatore passivo, caratterizzandolo invece come un interprete attivo delle immagini. Berger invita il pubblico a riconoscere le convenzioni culturali e ideologiche che determinano il nostro modo di vedere, sovvertendo la presunzione di una visione "naturale" e neutrale. Questo approccio anticipa gli studi femministi sull'immagine, in particolare attraverso la critica dello sguardo maschile formulata da Laura Mulvey nel suo celebre saggio *Visual Pleasure and Narrative Cinema*¹² (1975).

Il lavoro di John Fiske, riprende le teorie di Williams e nel contempo complica le posizioni di Berger. In due opere fondamentali pubblicate nel 1989, *Understanding Popular Culture* e *Reading the Popular*¹³, lo studioso britannico rigetta l'idea della cultura popolare come un mero riflesso della struttura ideologi-

12 L. Mulvey, "Piacere visivo e cinema narrativo", in *Cinema e piacere visivo*, Bulzoni, Roma 2013 (1975).

13 J. Fiske, *Understanding Popular Culture*, Routledge, London 1989; J. Fiske, *Reading the Popular*, Unwin Hyman Ltd, London 1989.

ca dominante. Fiske sostiene che le pratiche culturali vernacolari non siano semplici emanazioni della cultura egemonica, ma spazi dinamici di azione/reazione in cui i soggetti rielaborano attivamente i codici estetici e ideologici imposti dall'industria culturale. Attraverso processi di appropriazione e risignificazione, le pratiche quotidiane rivelano la capacità di alterare i rapporti di potere, destabilizzando le gerarchie estetiche consolidate. Ergo la distinzione tra avanguardia e cultura vernacolare non può essere concepita in termini rigidi: se Greenberg e Macdonald avevano enfatizzato l'opposizione tra sperimentazione e omologazione, Fiske sostiene che anche le forme popolari possano incorporare elementi sovversivi e innovativi, sfidando i paradigmi estetici tradizionali e che questi elementi, a loro volta, possano essere sussumti dall'avanguardia. Ciò implica che l'avanguardia non possa essere concepita come una categoria fissa, autoreferenziale e separata dal contesto sociale in cui si sviluppa, bensì come un processo dinamico che emerge dall'interazione tra differenti registri culturali. Una seconda implicazione cruciale è che la cultura non è un sistema chiuso, bensì un campo di forze in cui il potere simbolico viene continuamente esercitato, contestato e rinegoziato. La stimolante revisione critica delle opposizioni binarie tipiche dell'approccio semiotico operata dai *cultural studies* consente di leggere la produzione artistica contemporanea non come una contrapposizione tra élite e massa, alto e basso, bensì come un incessante scambio tra linguaggi, codici e pratiche culturali. In questo senso, l'avanguardia non è solo una rottura con il passato, ma una modalità epistemologica attraverso cui l'arte interroga e ridisegna il proprio rapporto con la società, con le istituzioni e con le nuove tecnologie di produzione e diffusione dell'immagine. Il contributo di Fiske è stato fondamentale per l'emergere dei *fandom studies* a partire dalla seconda metà degli anni Novanta, un campo disciplinare che ha trovato nello studioso americano Henry Jenkins uno dei principali catalizzatori.

In ambito sociologico, Pierre Bourdieu, nel fondamentale *La distinzione. Critica sociale del gusto*¹⁴ (1979), sviluppa un'ana-

14 P. Bourdieu, *La distinzione. Critica sociale del gusto*, Il Mulino, Bologna 2001 (1979).

lisi sistematica del rapporto tra cultura e stratificazione sociale, smantellando la presunta autonomia dell'avanguardia e rivelandone la funzione socioeconomica. Secondo lo studioso francese, la distinzione tra cultura legittima e *pop culture* non è il risultato di un criterio estetico universale, ma di un dispositivo attraverso cui le classi dominanti esercitano il proprio potere simbolico. L'avanguardia, lungi dall'essere una forza puramente innovativa o antagonista, opera come uno strumento di distinzione sociale che rafforza il capitale culturale delle élite, mentre le espressioni vernacolari vengono sistematicamente relegate a una posizione subalterna. Il valore artistico non è dunque intrinseco all'opera, ma il prodotto di un processo di legittimazione che coinvolge istituzioni, critici e mercati dell'arte.

In una prospettiva distinta ma sotto molti aspetti complementare, Jean Baudrillard, in *Simulacres et simulation*¹⁵ (1981), sottolinea come la società postmoderna abbia svuotato l'avanguardia della sua carica sovversiva, integrandola nei meccanismi della cultura di massa. Se l'avanguardia modernista si definiva per la sua opposizione alla cultura dominante, nel tardo capitalismo la logica del simulacro dissolve ogni possibilità di rottura radicale, assorbendo e neutralizzando anche le pratiche più sperimentali. L'arte d'avanguardia non sfugge a questa dinamica: le sue innovazioni vengono rapidamente estetizzate, mercificate e trasformate in *cliché*, perdendo la loro portata critica. In questo quadro, la distinzione tra avanguardia e cultura vernacolare si complica ulteriormente, poiché il confine tra sperimentazione estetica e produzione industriale diventa sempre più poroso, aprendo interrogativi sul reale potenziale sovversivo delle pratiche artistiche contemporanee¹⁶.

A sua volta, Rosalind Krauss, in contributi quali *L'originalità dell'avanguardia e altri miti modernisti*¹⁷ (1985) mette in

15 J. Baudrillard, *Simulacri e impostura. Bestie, beaubourg, apparenze e altri oggetti*, Pgreco, Milano 2008 (1981).

16 Vedi J. Baudrillard, *La sparizione dell'arte*, Abscondita, Milano 2022.

17 R. Krauss, *L'originalità dell'avanguardia e altri miti modernisti*, a cura di E. Grazioli, Fazi, Roma 2007 (1985). Sul tema dell'arte post-mediale, vedi anche R. Krauss, *Reinventare il medium. Cinque saggi sull'arte di oggi*, a cura di E. Grazioli, Bruno Mondadori, Milano 2005 (1999); R.

discussione l'idea di originalità come caratteristica essenziale dell'avanguardia, mostrando come molte pratiche artistiche non siano altro che iterazioni di forme preesistenti. La sua analisi mette in discussione l'idea che l'avanguardia segni una cesura radicale con il passato, sottolineando invece la continuità con le convenzioni storiche e il ruolo dei dispositivi di legittimazione culturale. Il lavoro di Krauss si colloca all'interno del più ampio dibattito postmoderno sulla crisi dell'avanguardia e sulla sua progressiva incapacità di produrre trasformazioni incisive nel sistema dell'arte. Le strategie di appropriazione, *pastiche* e intertestualità adottate dagli artisti postmoderni rivelano la costruzione ideologica delle narrazioni moderniste e il progressivo svuotamento della carica critica dell'avanguardia. Per esempio, l'artista americana Sherrie Levine, riproducendo fotografie moderniste per smascherarne l'illusione di originalità, esemplifica questa riflessione sulla perdita di autenticità e sulla mercificazione delle pratiche artistiche un tempo considerate sovversive. Krauss solleva quindi una questione essenziale: se l'avanguardia possa ancora esercitare una funzione oppositiva in un contesto in cui ogni gesto di rottura viene immediatamente assorbito dal mercato e dalle istituzioni culturali. Anziché cercare una nuova avanguardia, la studiosa invita a interrogarsi sulla validità stessa del concetto, suggerendo che esso possa essere considerato una reliquia della mitologia modernista, anziché una forza effettiva di trasformazione artistica.

Inoltre, Krauss introduce il concetto di arte postmediale¹⁸ per discutere il superamento della logica modernista della specificità del medium a favore di un'ibridazione tra linguaggi artistici. Secondo Krauss, mentre il modernismo, in particolare nella lettura di Clement Greenberg, aveva enfatizzato la purezza e l'autoreferenzialità di ogni medium – la pittura doveva esplorare la bidimensionalità, la scultura il volume, il cinema il montaggio, e così via – l'arte postmediale si sviluppa in una condizione in

Krauss, *L'arte nell'era postmediale: Marcel Broodthaers, ad esempio*, tr. it. di B. Carneglia, postmedia books, Milano 2005.

18 R. Krauss, *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*, Thames & Hudson, London 1999.

cui i confini disciplinari si dissolvono e le pratiche artistiche incorporano elementi eterogenei, ibridando tecniche, tecnologie e codici espressivi. Questa prospettiva si connette al dibattito tra avanguardia e vernacolare in diversi modi. Se l'avanguardia modernista aveva cercato di distinguersi dalla cultura popolare attraverso la sperimentazione formale e il rifiuto della riproduzione meccanica, l'arte postmediale rifiuta questa distinzione netta, assorbendo pratiche e linguaggi che storicamente erano considerati estranei all'arte "alta". In questo senso, il postmediale si avvicina a una ridefinizione del concetto di vernacolare non più come categoria subordinata, ma come una fonte legittima di innovazione artistica. Krauss evidenzia inoltre come la condizione postmediale non implichi la fine della critica istituzionale, ma piuttosto una sua trasformazione. L'ibridazione tra registri culturali rende più difficile tracciare un confine netto tra avanguardia e cultura di massa, tra arte e industria culturale. Tuttavia, proprio in questa fluidità si aprono nuove possibilità di sovversione, dove il recupero di elementi vernacolari non è un semplice gesto di appropriazione, ma può diventare una strategia critica per ridefinire le gerarchie estetiche e ideologiche consolidate.

Si cimenta con questi temi anche Hal Foster nel suo importante contributo *Il ritorno del reale. L'avanguardia alla fine del Novecento*¹⁹ (1996), in cui riconsidera la genealogia dell'avanguardia, opponendosi alla lettura di Peter Bürger secondo cui la neoavanguardia avrebbe replicato in maniera sterile e depoliticizzata le strategie delle avanguardie storiche. Foster sostiene che la neoavanguardia non si limiti a riproporre le pratiche del passato, ma le riattivi criticamente in risposta a nuovi contesti culturali, politici ed economici. Questa prospettiva ribalta l'idea di un'avanguardia destinata all'inevitabile neutralizzazione istituzionale, suggerendo invece che la riappropriazione delle sue strategie possa costituire una forma di riflessione storica e di resistenza critica. Analizzando le pratiche concettuali, performative e *site-specific* degli anni Cinquanta e Sessanta, lo studioso americano mette in evidenza come movimenti come il minimalismo, l'arte concet-

19 H. Foster, *Il ritorno del reale. L'avanguardia alla fine del Novecento*, tr. it. di B. Carneglia, postmedia books, Milano 2007 (1996).

tuale e la *performance art* abbiano problematizzato e ridefinito le modalità espressive delle avanguardie storiche, anziché ripeterle meccanicamente. La sua lettura permette di comprendere come alcune strategie, pur entrando nei circuiti istituzionali e nel mercato dell'arte, conservino una capacità di interrogare le strutture di potere e le convenzioni artistiche. Ciononostante, al pari dei suoi predecessori Foster riconosce il rischio della cooptazione, mostrando come la dialettica tra sovversione e assimilazione rimanga una costante nelle dinamiche dell'avanguardia. *Il ritorno del reale* invita a riflettere sulla possibilità che l'eredità dell'avanguardia possa ancora operare in modo critico, senza essere del tutto inglobata nella cultura *mainstream*.

Benjamin Heinz-Dieter Buchloh, in *Neo-Avantgarde and Culture Industry*²⁰, sviluppa ulteriormente questa riflessione, inserendola nel quadro teorico della critica dell'industria culturale elaborata da Adorno e Horkheimer. Buchloh analizza il modo in cui la società dei consumi ha influenzato la seconda ondata di pratiche avanguardistiche, evidenziando il paradosso per cui, pur opponendosi alla logica della produzione capitalista e ai "volgari" mass media, molti artisti d'avanguardia del dopoguerra si sono trovati inevitabilmente coinvolti nei meccanismi della mercificazione culturale. Questo nesso tra sovversione e complicità istituzionale rende problematica l'idea di un'avanguardia autenticamente antagonista, sollevando interrogativi sulla possibilità di mantenere una posizione autenticamente oppositiva all'interno di un sistema che tende ad assorbire e neutralizzare le pratiche artistiche più radicali. Buchloh mostra come le strategie avanguardistiche siano state adottate non solo dai circuiti commerciali dell'arte, ma anche dalla pubblicità, dal design e dalla cultura di massa, contribuendo a ridefinire il concetto stesso di innovazione. Se da un lato questo fenomeno attesta il persistere dell'avanguardia come linguaggio estetico e politico, dall'altro mette in discussione la sua efficacia sovversiva. Il suo contributo critico suggerisce che l'avanguardia, anziché essere semplice-

20 B.H.D. Buchloh, *Neo-Avantgarde and Culture Industry: Essays on European and American Art from 1955 to 1975*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2003.

mente annientata dall'assimilazione istituzionale, si trovi in una condizione di continua reinvenzione, in bilico tra contestazione e integrazione. La sua analisi problematizza quindi l'opposizione netta tra autonomia e cooptazione, mostrando come il valore critico dell'avanguardia risieda non tanto nella sua purezza ideologica, quanto nella capacità di riarticolare il proprio discorso all'interno delle trasformazioni culturali e strutturali del capitalismo avanzato.

È importante sottolineare che le teorie tradizionali sull'avanguardia sono state profondamente messe in discussione dalla critica femminista, che ha evidenziato come le narrazioni dominanti abbiano sistematicamente escluso le donne, artisti *queer* e le prospettive non occidentali. In questo senso, la costruzione dell'eroismo avanguardista si è sviluppata in un quadro fortemente androcentrico, marginalizzando pratiche artistiche che sfidavano i canoni modernisti attraverso strategie estetiche e politiche alternative. Per esempio, Griselda Pollock, in *Vision and Difference*²¹ (1987), ha analizzato le modalità con cui il modernismo ha ignorato o marginalizzato il contributo femminile, evidenziando il ruolo delle istituzioni artistiche nella costruzione di un canone di natura patriarcale. La sua ricerca dimostra come l'avanguardia non sia stata un'entità neutra o universalista, ma una costruzione storica plasmata da rapporti di potere che hanno sistematicamente escluso voci dissidenti e prospettive al di fuori della narrazione maschile dominante. Pollock mette in luce come molte artiste siano state relegate ai margini del discorso ufficiale, nonostante abbiano contribuito in modo significativo alle pratiche estetiche e teoriche dell'avanguardia. Questo processo di esclusione non si è limitato all'omissione dalle grandi narrazioni della storia dell'arte, ma ha anche influenzato la ricezione critica e l'accesso alle istituzioni culturali, consolidando una visione dell'avanguardia come prerogativa di una ristretta élite maschile. Parimenti, Linda Nochlin, nel celebre saggio *Why Have There Been No Gre-*

21 G. Pollock, *Vision and Difference: [Femininity, Feminism, and Histories of Art]*, Routledge, London 1987.

at *Women Artists?*²² (*Perché non ci sono state grandi artiste?*, 1971), ha reindirizzato l'attenzione dalle presunte qualità innate del genio artistico alle barriere istituzionali che hanno ostacolato o rallentato la partecipazione femminile nei contesti istituzionali dell'arte. Smantellando il mito dell'artista d'avanguardia come individuo geniale, rivoluzionario e autoctono, Nochlin ha rivelato come il sistema artistico abbia perpetuato una rete di esclusioni strutturali che hanno impedito alle donne di accedere alle risorse materiali, economiche e simboliche necessarie per affermarsi. La sua analisi ha decostruito la narrazione mascolina e virile dell'avanguardia, evidenziando come l'innovazione estetica sia stata filtrata attraverso criteri di legittimazione patriarcali, anziché essere il risultato di una reale apertura alle sperimentazioni radicali.

In secondo luogo, la svolta digitale negli anni Novanta ha a sua volta ridefinito il dibattito sulla possibilità che le strategie d'avanguardia possano mantenere la loro efficacia in un contesto oggi dominato dai social media, dall'intelligenza artificiale e dalla cultura algoritmica. Per esempio, in *Postproduction*²³ (1999), Nicolas Bourriaud sostiene in modo persuasivo che gli artisti contemporanei non creino ex novo, ma rielaborino, modifichino e ricontestualizzino materiali preesistenti, operando come un *deejay* che campiona suoni o un montatore che lavora con sequenze già girate. Per Bourriaud l'arte del tardo novecento e del Ventunesimo secolo è segnata in modo pressoché esclusivo da pratiche di appropriazione, remix e riuso creativo, in cui la distinzione tra produzione e consumo diventa sempre più labile, fino a perdere di significato. In questa prospettiva, l'artista agisce come un operatore culturale che naviga all'interno di un sistema di segni e immagini già disponibili, sovvertendone il significato attraverso nuove combinazioni e connessioni. Ergo, se l'avanguardia storica aveva cercato di rompere con la tradizione per affermare un nuovo linguaggio artistico autonomo, il paradigma della *postproduzione* rifiuta l'idea di una creazione *ex nihilo* e ab-

22 L. Nochlin, *Perché non ci sono state grandi artiste?*, tr. it. di J. Perna, Castelvécchi, Roma 2019 (1971).

23 N. Bourriaud, *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, tr. it. di G. Romano, postmedia books, Milano 2005.

braccia un'estetica della rimediazione e del riuso. Tale approccio avvicina l'arte contemporanea alle pratiche vernacolari, che da sempre operano attraverso processi di appropriazione e *bricolage* culturale. In breve, le categorie tradizionali di originalità e innovazione subiscono l'ennesima ridefinizione, contrassegnando l'avanguardia non più come un atto di creazione radicalmente nuova e originale, bensì come una strategia di risignificazione e manipolazione critica dei linguaggi visivi e culturali preesistenti.

Da parte sua, Lev Manovich, nel seminale *Il linguaggio dei nuovi media*²⁴ (2001), analizza come l'estetica dei database e il *collage* digitale abbiano trasformato le tattiche avanguardistiche, alterando il concetto stesso di sperimentazione attraverso la modularità e la manipolazione algoritmica delle immagini. A sua volta, nell'importante contributo *The Wretched of the Screen*²⁵ (2012), l'artista e studiosa tedesca Hito Steyerl critica l'appropriazione delle estetiche d'avanguardia da parte del capitalismo digitale, evidenziando come le pratiche artistiche un tempo sovversive siano ora integrate nei meccanismi di produzione e consumo dell'economia neoliberista. La sua analisi solleva interrogativi cruciali sul margine d'azione e sul potenziale di resistenza dell'arte in un'epoca in cui la visibilità è regolata da piattaforme commerciali e da sistemi di sorveglianza tecnologica. Tuttavia l'agognato ritorno al sociale, al tangibile e al relazionale non costituiscono necessariamente una soluzione o un antidoto. *Anzi, sono parte del problema.* Nell'illuminante *Paradisi artificiali*²⁶ (2012), Claire Bishop esplora le nuove forme di arte partecipativa e il loro rapporto con l'impegno politico nell'era digitale, interrogandosi sulla possibilità che l'avanguardia possa ancora esistere all'interno di ambienti in rete, dove la partecipazione è spesso mediata da logiche di ludicizzazione e le strategie di *engagement* controllate dalle piattaforme, ma anche in contesti istituzionale dove la categoria stessa del *sociale* è artificiale e costruita. Il suo contributo suggerisce che, sebbene l'arte relazionale

24 L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, tr. it. di R. Merlini, Edizioni Olivares, Roma 2001.

25 H. Steyerl, *The Wretched of the Screen*, Sternberg Press, London 2012.

26 C. Bishop, *Inferni artificiali: La politica della spettatorialità nell'arte partecipativa*, Luca Sossella Editore, Milano 2020 (2012).

possa offrire nuove modalità di interazione, essa rischia di essere assorbita dalle stesse infrastrutture che intende problematizzare. Infine Mark Fisher, in *Realismo capitalista*²⁷ (2009), afferma che la cultura digitale ha generato una condizione post-avanguardista in cui l'estetica radicale viene immediatamente neutralizzata e incorporata nell'economia dell'attenzione. La velocità con cui le strategie artistiche emergono e vengono cooptate dal mercato impedisce la costruzione di una vera opposizione estetica, producendo una sensazione di inevitabile assimilazione, determinando così una stagnazione creativa permanente che esclude la possibilità stessa dell'avanguardia.

Per quanto sommaria e parziale, questa sintesi evidenzia come l'avanguardia non sia meramente una frattura con la tradizione, ma piuttosto una modalità epistemologica attraverso cui l'arte problematizza e ridefinisce il proprio rapporto con la società, le istituzioni e le tecnologie emergenti. Lungi dall'essere un'entità fissa e definitiva, l'avanguardia si manifesta dunque come un processo dinamico, in cui le pratiche artistiche si confrontano costantemente con le trasformazioni culturali e politiche del proprio tempo. Tuttavia, prima di procedere con la disamina del machinima, è necessaria un'ulteriore chiarificazione concettuale.

Un approccio sociologico: i mondi dell'arte videoludica

Adottando la prospettiva della sociologia delle arti, questo saggio si ispira al contributo di Howard Becker, sviluppato nel libro *I mondi dell'arte*²⁸ (1982), secondo cui la pratica artistica è un'attività collettiva sostenuta da una rete di attori interdipendenti. Lungi dall'essere il frutto di un'ispirazione individuale, ogni opera nasce all'interno di un sistema articolato di collaborazioni che coinvolge creatori, tecnici, critici, produttori e pubblico. Questi soggetti, con ruoli differenti ma complementari, contribuiscono alla realizzazione, diffusione e legittimazione del lavoro

27 M. Fisher, *Realismo capitalista*, tr. it. di V. Mattioli, NERO Editions, Roma 2018.

28 H.S. Becker, *I mondi dell'arte*, Il Mulino, Bologna 2012 (1982).

creativo, determinandone significato e valore all'interno di specifici contesti sociali e istituzionali.

Nel loro insieme, questi individui formano un *artworld* (mondo dell'arte). Inoltre, le pratiche artistiche si sviluppano all'interno di convenzioni sociali condivise, che definiscono ciò che viene considerato arte e come deve essere apprezzata. Le convenzioni includono materiali, tecniche, regole estetiche e modi di distribuzione. Ogni mondo dell'arte è strutturato da ruoli specifici e gerarchie di potere che determinano chi ha il diritto di definire e giudicare l'arte. Gli artisti innovativi spesso sfidano le convenzioni esistenti, incontrando resistenza da parte delle istituzioni tradizionali, ma possono anche generare nuovi mondi dell'arte che legittimano le loro pratiche. In breve, il sociologo americano demistifica la figura del genio isolato e pone enfasi sulle dinamiche collaborative che caratterizzano la produzione artistica contemporanea.

Nel quadro concettuale beckeriano, la distinzione tra vernacolare e avanguardia può essere letta attraverso la contrapposizione tra produzione culturale non istituzionalizzata e sperimentazione formale riconosciuta (spesso retroattivamente) dall'*establishment* artistico. Le pratiche vernacolari si sviluppano all'interno di contesti comunitari e collettivi, dove la dimensione estetica è strettamente connessa a quella comunicativa, rituale o funzionale, e la legittimazione non passa attraverso le istituzioni, bensì attraverso l'uso sociale e la diffusione informale. L'avanguardia, al contrario, è un'attività che rompe consapevolmente con i codici estetici dominanti, proponendo nuove forme espressive che, inizialmente marginali o rifiutate, vengono in seguito assorbite e validate dal sistema dell'arte. Questa dinamica evidenzia il ruolo delle istituzioni non solo nella definizione di ciò che è considerato innovativo, ma anche nel processo di riqualificazione simbolica, attraverso cui pratiche inizialmente ritenute *outsider* vengono incorporate nei circuiti della cultura legittima.

In questo senso, la dicotomia tra avanguardia e vernacolare va interpretata come un *continuum* di negoziazione tra pratiche artistiche e sistemi di validazione istituzionale. Seguendo la prospettiva di Becker, il valore di un'opera non è determinato da qualità intrinseche, ma dai processi di legittimazione che coin-

volgono artisti, critici, curatori e istituzioni. Se da un lato le avanguardie si definiscono in opposizione alle convenzioni estetiche dominanti, dall'altro tendono spesso a essere assorbite dal circuito ufficiale, un fenomeno che Bürger ha interpretato come la neutralizzazione del loro potenziale sovversivo. Tuttavia, questa integrazione non è automatica né uniforme: alcune pratiche vengono rapidamente riconosciute, altre rimangono ai margini, mentre alcune mantengono una tensione critica anche dopo la loro istituzionalizzazione.

A mio avviso, il modello beckeriano risulta particolarmente utile per comprendere il machinima come una pratica culturalmente situata, che si sviluppa in un ecosistema interconnesso di creazione, distribuzione e ricezione e che oscilla tra una produzione indipendente e una crescente accettazione nei contesti dell'arte contemporanea. Seguendo questo approccio, il machinima si rivela un campo di tensione estetica e culturale che problematizza le tradizionali categorie dell'arte, sfidando le gerarchie stabilite e rinegoziando i confini tra sperimentazione e accessibilità.

Questioni di affinità

Per analizzare il machinima in una prospettiva comparativa e problematizzarne le articolazioni tra le sue declinazioni d'avanguardia e vernacolari, esaminerò brevemente le dinamiche che ne regolano la produzione, la distribuzione e la ricezione. L'obiettivo non è solo mettere in luce le convergenze e le divergenze tra queste due categorie, ma anche interrogare le strutture che ne influenzano la diffusione e le modalità discorsive attraverso cui vengono codificate e interpretate.

In questa sezione, descrivo i tratti *condivisi* che attestano l'ibridazione del medium, soffermandomi sulle strategie espressive, sulle logiche produttive e sui meccanismi di diffusione. Nella sezione successiva, esaminerò invece le *specificità* distintive delle pratiche d'avanguardia e vernacolari del machinima, considerando il ruolo delle istituzioni, la relazione con i media tradizionali e la dialettica tra sperimentazione e accessibilità.

La mia analisi considera un corpus selezionato di opere esemplari che convalidano e al tempo stesso complicano la dicotomia proposta, evidenziando le tensioni interne al machinima e la sua collocazione all'interno della cultura digitale contemporanea. In altre parole, intendo riflettere, in modo dialettico, sulle diverse concezioni di avanguardia e vernacolare delineate nella sezione precedente, sottolineando come queste categorie non siano entità fisse, bensì costrutti storicamente determinati e sottoposti a continue riconfigurazioni teoriche. Questo processo è ulteriormente condizionato dall'innovazione tecnologica, che non solo amplia le possibilità espressive, ma introduce nuove modalità di fruizione che, a loro volta, sollecitano una rinegoziazione del valore estetico e culturale delle opere.

Chiariti questi presupposti, possiamo ora procedere all'analisi.

Se consideriamo gli *aspetti tecnici*, notiamo immediatamente che la tecnologia non è un elemento di distinzione tra machinima d'avanguardia e vernacolare, bensì rappresenta una risorsa comune e un prerequisito imprescindibile, il cui utilizzo è modulato in funzione delle intenzioni estetiche e delle logiche di produzione che orientano ciascuna opera. Infatti, tanto il machinima d'avanguardia quanto quello vernacolare utilizzano i motori di gioco, gli strumenti di *editing* integrati ai videogiochi stessi nonché *asset* preesistenti²⁹. Attraverso processi di riappropriazione e rimediazione, il videogioco diventa un contesto produttivo in cui i vincoli tecnici e le *affordance* digitali influenzano sia l'esteti-

29 Nel contesto dei videogiochi, il termine *asset* si riferisce a qualsiasi elemento grafico, sonoro o di codice utilizzato per costruire un ambiente simulato. Gli *asset* comprendono modelli 3D, *texture*, animazioni, effetti visivi, musiche, suoni, interfacce utente e persino frammenti di codice riutilizzabili. Questi elementi sono essenziali per la realizzazione di un videogioco e vengono creati attraverso software specializzati, come Blender o Maya per i modelli 3D, Photoshop o Substance Painter per le *texture*, e FMOD o Wwise per il design sonoro. Gli *asset* possono essere *originali* (creati ex novo per un gioco specifico) o *preconfezionati* (disponibili in librerie pubbliche come l'Unreal Marketplace o l'Unity Asset Store). L'uso di *asset* preesistenti è particolarmente comune nello sviluppo indipendente, dove consente di ridurre i costi e i tempi di produzione nonché nella produzione di machinima e filmati animati. Per ulteriori informazioni, cfr. E. Adams, *Fundamentals of Game Design*, 3ª ed. New Riders, Indianapolis, Indiana 2013.

ca del medium sia le pratiche di fruizione e interpretazione. La dipendenza dall'infrastruttura tecnica del mezzo videoludico si traduce in una pluralità di strategie formali che ne accentuano la natura intermediale. Inoltre, l'accessibilità crescente delle tecnologie digitali ha ridotto significativamente le barriere economiche e tecniche, facilitando l'adozione di strumenti di produzione e distribuzione anche da parte di soggetti non professionisti. Questo processo ha alimentato una retorica della "democratizzazione" della creatività, spesso interpretata come un'estensione delle pratiche di produzione culturale dal basso. Questa narrazione merita un'attenta analisi critica: sebbene l'accesso agli strumenti sia più diffuso, la visibilità e la legittimazione delle opere prodotte rimangono fortemente influenzate da dinamiche istituzionali e commerciali, rivelando una struttura di potere ancora gerarchizzata all'interno dell'ecosistema digitale, o quantomeno, segnata da profondi squilibri. Tale analisi critica, pur essendo necessaria, non verrà approfondita in questa sede.

In breve, attraverso un processo di rielaborazione *creativa* il machinima trascende la dimensione meramente *ricreativa* del videogioco, trasformandolo da esperienza interattiva a costruzione audiovisiva. Così, sia nelle sue manifestazioni d'avanguardia che in quelle vernacolari, il machinima non solo ridefinisce le coordinate del linguaggio videoludico, ma mette anche in discussione le tradizionali concezioni di agentività (*agency*) e narrazione. L'agentività nel *gaming* è generalmente intesa come la capacità del giocatore di compiere azioni significative all'interno di un mondo virtuale e di osservare le conseguenze delle proprie scelte sugli elementi narrativi, ambientali e interattivi. La studiosa americana Janet Murray, nel seminale *Hamlet on the Holodeck*, definisce l'agentività come "la gratificazione che deriva dal compiere azioni significative e vedere i risultati delle nostre decisioni e scelte"³⁰. Ciò suggerisce che l'agentività non si riduce alla semplice facoltà di interagire con un sistema predefinito, ma si estende a una dimensione più profonda, in cui entrano in gioco processi di co-costruzione narrativa e interpretativa. Detto altrimenti, l'agentività,

30 J. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1997, p. 126.

non è un elemento statico, ma una proprietà emergente dell'interazione nei mondi digitali, risultante dalla capacità dei giocatori di influenzare significativamente lo sviluppo dell'esperienza ludica. In questa prospettiva, il concetto di agentività si articola su due livelli interdipendenti. Da un lato, essa si manifesta attraverso la capacità tecnica e la destrezza del giocatore nel modificare e navigare l'ambiente digitale, esplorando configurazioni dinamiche che rispondono in tempo reale alle sue azioni. Dall'altro, si concretizza in un processo semiotico e interpretativo, in cui il giocatore conferisce significato alle proprie scelte e costruisce un senso di autorialità condivisa. La relazione tra questi due livelli è mediata dall'infrastruttura computazionale sottostante, la quale non si limita a offrire un set di possibilità prestabilite, ma modula l'accessibilità e la percezione dell'azione. Murray evidenzia inoltre come l'agentività sia strettamente legata alla progettazione dei sistemi ludici e alle strutture narrative che essi incorporano. Le meccaniche, il design degli spazi virtuali e le dinamiche di progressione influenzano direttamente le possibilità d'azione, condizionando il grado di controllo e coinvolgimento del giocatore. Fattori come la navigazione "libera", la risoluzione di enigmi, le decisioni morali e le conseguenze emergenti delle scelte contribuiscono a determinare il senso di *agency* nell'ambiente simulato. Di conseguenza, l'agentività rappresenta la dimensione *esperienziale*, radicata nelle interazioni tra sistema, giocatore e contesto narrativo. In questa prospettiva, il concetto di agentività si pone al centro del dibattito sui videogiochi come medium espressivo, aprendo a nuove riflessioni sulla fruizione, la produzione e le potenzialità estetiche del digitale³¹. Ciò implica che il giocatore non è concepito come un fruitore passivo di contenuti creati da terzi, bensì come un soggetto attivo che partecipa alla costruzione del significato all'interno dell'opera videoludica.

Nel machinima, tuttavia, l'agentività assume un significato decisamente più ampio e stratificato, ridefinito dalle specificità della sua produzione. Qui il focus si sposta dal *giocatore* al *creatore*, il quale rielabora e sovverte le funzioni originarie del

31 Per una panoramica critica sul dibattito circa l'agentività nei videogiochi, cfr. B. Bódi, *Videogames and Agency*, Routledge, London 2023.

videogioco per perseguire intenti espressivi trans-ludici. Questa riconcettualizzazione dell'agentività sfida la prospettiva tradizionale incentrata sull'utente, sulle regole formali del videogioco e sugli obiettivi predefiniti, mettendo in luce come i sistemi di gioco possano essere trasformati in strumenti di esplorazione critica, sperimentazione concettuale e produzione artistica. In questa prospettiva, l'agentività indica come la capacità del creatore di manipolare e reimmaginare le funzioni standard dei videogiochi, superando le convenzioni del *gameplay* orientato agli obiettivi per favorire approcci più creativi ed evocativi. Ignorando intenzionalmente regole e trame predefinite, il machinima introduce nuove possibilità espressive, trasformando il videogioco in una piattaforma per la narrazione e la sperimentazione, anziché in una mera arena agonistica. La dimensione interattiva del videogioco è subordinata alla costruzione audiovisiva: il *video game* diventa *game video*.

Il machinima – sia nella sua declinazione vernacolare sia in quella d'avanguardia – opera una rinegoziazione delle convenzioni culturali attraverso strategie di appropriazione, trasformazione e, in alcuni casi, *sovversione* mediale. Il machinima vernacolare è una pratica partecipativa, in cui i giocatori si appropriano degli *asset* videoludici per costruire narrazioni complementari o alternative a quelle del prodotto di partenza, ridefinendo il rapporto tra consumo e produzione autoriale. Per converso, il machinima d'avanguardia si inserisce in un discorso critico che interroga le strutture istituzionali dell'arte e della tecnologia, ridefinendo le categorie estetiche convenzionali e sperimentando modalità espressive alternative. Questo processo è strettamente connesso al contesto accademico e formativo, in cui il machinima si afferma come strumento di ricerca e sperimentazione nell'ambito delle arti digitali e della cultura visiva contemporanea. Le istituzioni accademiche e le scuole d'arte non si limitano a fornire competenze tecniche per l'esplorazione del machinima come linguaggio artistico, ma ne promuovono attivamente la legittimazione attraverso approcci teorici e pratiche interdisciplinari. Attraverso corsi specialistici, *workshop* e programmi di ricerca, il machinima è analizzato, decostruito e riformulato in forme che sfidano le tradizionali categorie del videogioco, del cinema e della *perfor-*

mance. In questi contesti, il machinima non è più concepito come una semplice derivazione del medium videoludico, ma come una pratica artistica autonoma, consapevolmente situata all'interno dei discorsi sulle arti digitali, sulle estetiche post-cinematografiche e sulle nuove forme di rappresentazione audiovisiva. In altre parole, nel contesto formativo di natura artistica, non è il videogioco in sé a essere riconosciuto e valorizzato, bensì la sua alterazione video artistica, dove la componente ludica cede il passo a una ricerca espressiva che lo colloca all'interno delle pratiche dell'arte contemporanea.

Riassumendo, tanto il machinima vernacolare quanto il machinima d'avanguardia ampliano le possibilità semantiche ed estetiche del linguaggio videoludico, trasformandolo in un campo di sperimentazione che trascende la funzione originaria di intrattenimento. Il machinima non opera come una mera forma derivata, ma si pone come un dispositivo di indagine critica e di produzione simbolica: è, a tutti gli effetti, una pratica intermediale che riprende e rielabora le tradizioni cinematografiche, performative e videoludiche in un dispositivo espressivo ibrido. Allo stesso tempo, pur condividendo tecniche fondamentali del linguaggio audiovisivo – come il montaggio, la regia virtuale e l'organizzazione narrativa – queste due categorie si distinguono per le rispettive matrici culturali e le modalità di appropriazione del medium videoludico.

Il machinima d'avanguardia si inserisce nel solco delle pratiche della videoarte e del cinema sperimentale, impegnandosi nella decostruzione delle convenzioni estetiche e narrative attraverso strategie formali di sovversione. In netto contrasto, il machinima vernacolare si allinea maggiormente alle strutture linguistiche del cinema *mainstream* e della televisione, riproducendo modelli narrativi codificati e privilegiando un'estetica spettacolare che riecheggia le convenzioni del film classico o si conforma alle logiche di serialità proprie della produzione audiovisiva commerciale.

Uno degli elementi strutturali più rilevanti di questa forma espressiva in entrambe le modalità delineate è la manipolazione della temporalità videoludica. Tramite processi quali la dilatazione, il *looping*, l'accelerazione e la decelerazione, il machinima

altera la cronologia del *gameplay*, producendo configurazioni temporali alternative rispetto a quelle del videogioco. Ciò amplia le possibilità epistemologiche del medium, ponendo interrogativi sulla relazione tra tempo, interattività e narrazione.

Sviluppando questa dicotomia, possiamo osservare che il machinima d'avanguardia si colloca nella tradizione dell'arte concettuale e dell'*appropriation art*, adottando strategie di decostruzione e riflessione critica sui codici estetici e produttivi del videogioco. Al contrario, il machinima vernacolare è più strettamente legato alla cultura partecipativa e alla logica del *fandom*, enfatizzando la dimensione espressiva e comunitaria della rimediazione digitale. Tuttavia, entrambe le categorie operano in un contesto normativo incerto, giacché la loro esistenza richiede l'appropriazione di *asset* protetti da *copyright*.

L'interazione con il pubblico rappresenta un elemento essenziale del machinima, sebbene si manifesti in modi distinti a seconda della sua declinazione. Il machinima vernacolare prospera nelle comunità online, dove il coinvolgimento si esprime attraverso apprezzamenti, condivisioni, commenti e *feedback* immediati. Questa forma di interazione è spesso associata a strategie di monetizzazione su piattaforme come YouTube e Twitch. Al contrario, il machinima d'avanguardia, pur potendo avvalersi degli stessi spazi digitali, si rivolge prevalentemente a un pubblico di critici, curatori e studiosi, per i quali la validazione intellettuale e culturale prevale sull'aspetto economico.

Ciononostante esiste una significativa sovrapposizione tra il machinima vernacolare e d'avanguardia. Per esempio, temi e motivi propri della produzione vernacolare vengono frequentemente rielaborati in contesti d'avanguardia, come attesta *Best Flamewar Ever* (2007) di Eddo Stern³². Quest'opera utilizza l'ironia per trasporre elementi subculturali – come si evince dal titolo – in un quadro artistico concettuale e riflessivo sul concetto di mascolinità. Questo esempio è particolarmente significativo perché demistifica l'idea erronea che la distinzione tra avanguardia e vernacolare sia determinata esclusivamente dal contenuto

32 E. Stern, *Best Flamewar Ever*, video doppio canale, suono, colore, 14' 37", 2007.

o dal “messaggio” dell’opera. Semmai, ciò che realmente definisce questa separazione non è tanto il *cosa*, ma il *come*: i metodi impiegati, le intenzioni estetiche e critiche, nonché i contesti di produzione, presentazione e ricezione. Detto altrimenti: è nelle strategie formali, nei circuiti di diffusione e nelle modalità di fruizione che si manifesta la differenza tra queste due categorie, più che nelle tematiche affrontate o nei significati espliciti dell’opera.

In definitiva, sia il machinima d’avanguardia che il machinima vernacolare attestano il potenziale creativo dei videogiochi come strumenti di espressione creativa, mettendo in discussione le convenzioni culturali ed esplorando nuovi linguaggi visivi. Pur differenziandosi per contesti, finalità e pubblico, entrambi condividono la volontà di ridefinire le possibilità espressive offerte dai videogiochi e dalle tecnologie videoludiche, colmando le distanze tra discipline e favorendo il dialogo tra diverse sfere culturali e artistiche. È utile ribadire che questa distinzione non va intesa come un rigido dualismo, bensì come un *continuum* permeabile che riflette la natura fluida e in costante evoluzione del machinima.

Questioni di distinzione

Chiarite alcune tangenze significative tra machinima d’avanguardia e vernacolare, analizziamo ora più nel dettaglio le principali differenze.

Sul piano *produttivo*, la distinzione tra machinima vernacolare e d’avanguardia non risiede tanto nei temi affrontati, quanto nel modo in cui questi vengono elaborati, presentati e recepiti. Il machinima vernacolare si avvale di un registro leggero e ironico, spesso intrecciato ai codici della cultura pop, mentre quello d’avanguardia adotta strategie sperimentali e concettuali, ponendo l’accento sulla riflessione critica e sull’innovazione formale. Analogamente, le due tipologie si differenziano per i linguaggi, i riferimenti e le tradizioni artistiche a cui attingono. Sul piano narrativo, il machinima vernacolare adotta di frequente formati episodici e strutture ispirate alla cultura popolare – come le *web series* che rielaborano modelli televisivi –, mentre l’espressione d’avanguar-

dia costruisce trame più stratificate, simboliche e astratte, spesso accompagnate da un substrato teorico più esplicito. In entrambi i casi, l'interpretazione dell'opera presuppone una familiarità con i codici visivi e narrativi di riferimento, poiché tanto il machinima vernacolare quanto quello d'avanguardia sono iscritti in tradizioni estetiche e culturali che influenzano la loro ricezione. Tuttavia, la differenza fondamentale risiede *nell'approccio adottato*: il primo privilegia l'intrattenimento e la riconoscibilità, facendo leva su elementi immediatamente accessibili al pubblico, come l'ironia, il gioco con i generi consolidati e la rilettura di tropi della cultura popolare. Il secondo, invece, è orientato alla sperimentazione e alla decostruzione critica, spesso sovvertendo le convenzioni del linguaggio videoludico e audiovisivo attraverso l'uso di narrazioni frammentate, montaggi dissonanti e riferimenti teorici più stratificati. Si potrebbe affermare che se il machinima vernacolare è *divertissement*, il machinima d'avanguardia è *détournement*.

Questa seconda espressione è chiaramente favorita dal contesto formativo, che fornisce gli strumenti interpretativi necessari per decodificare le opere più concettuali e astratte. Non è un caso che il machinima d'avanguardia trovi spazio in istituzioni artistiche e universitarie, in cui viene studiato, valorizzato e praticato come un dispositivo in grado di riflettere criticamente sulla tecnologia, sulla cultura visiva e sulle dinamiche di produzione contemporanee. Di contro, la declinazione vernacolare, pur vantando un pubblico ampio e partecipe, rischia di essere escluso dalle istituzioni culturali, rimanendo confinato a circuiti informali e comunitari, dove la fruizione è spesso determinata da meccanismi di viralità e condivisione online. Questo squilibrio, beninteso, non implica una gerarchia di valore tra le due tipologie, ma piuttosto una differenza nelle forme di legittimazione e nei circuiti di diffusione attraverso cui le opere vengono riconosciute e analizzate.

L'estetica del machinima vernacolare è spesso un'estensione diretta delle convenzioni visive del medium videoludico, mantenendo la fedeltà agli *asset* grafici originali e riducendo al minimo gli interventi di post-produzione. L'adozione di strumenti nativi, come *editor* integrati direttamente nel videogioco – per esem-

pio, il Rockstar Editor di *Grand Theft Auto V*³³ – che consentono di gestire l'intero processo di produzione all'interno di un'unica piattaforma, eliminando la necessità di software esterni. Tale strategia è funzionale alle dinamiche di produzione e distribuzione proprie dell'ecosistema digitale contemporaneo. La rapidità di realizzazione e la riconoscibilità dei codici formali diventano fattori determinanti per la circolazione e l'*engagement* del pubblico, soprattutto all'interno delle piattaforme partecipative.

Per converso, il machinima d'avanguardia generalmente prende le distanze da questa grammatica visiva, ridefinendo l'immagine videoludica attraverso una sperimentazione formale che attinge alla videoarte e al cinema sperimentale. L'alterazione dei parametri visivi – attraverso filtri, manipolazioni cromatiche, sovrapposizioni o rimozioni di *texture* e interventi digitali complessi – sovverte la funzione referenziale del videogioco, trasfigurando il materiale di partenza in un'espressione estetica autonoma, talvolta irriconoscibile. Il machinima d'avanguardia, spesso sfrutta motori grafici più sofisticati come Unreal Engine o Unity, combinati con strumenti personalizzati che ampliano le funzionalità native dei videogiochi, introducendo una maggiore libertà espressiva e una complessità formale più marcata. In questo caso, la post-produzione assume un ruolo determinante, divenendo uno strumento per la decostruzione della riconoscibilità del linguaggio videoludico. Il machinima d'avanguardia non si limita a un esercizio di appropriazione del videogioco, ma lo riposiziona all'interno di un discorso critico che interroga le intersezioni tra arte, tecnologia e media digitali. Tuttavia, questa distinzione tecnologica non è rigida né definitiva: il machinima d'avanguardia può svilupparsi anche attraverso strumenti standardizzati e accessibili, così come il machinima vernacolare può avvalersi di tecniche raffinate e soluzioni su misura.

Entrambe le tipologie di machinima fanno ampio ricorso al *modding* – ovvero la pratica di modificare software videoludici attraverso la riscrittura del codice, l'integrazione di *asset* personalizzati e l'alterazione delle meccaniche – ma con fini e intenti

33 Rockstar North, *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games, 2013.

diversi. Nel machinima vernacolare, le modifiche enfatizzano la dimensione ludica, introducono elementi umoristici o amplificano il potenziale estetico e narrativo del prodotto originale. Nel machinima d'avanguardia, invece, il *modding* assume una funzione spesso distanziante e sovversiva, diventando uno strumento per decostruire le convenzioni estetiche e narrative del videogioco, interrogando criticamente il linguaggio videoludico e aprendo spazi di sperimentazione connessi alle avanguardie artistiche e cinematografiche³⁴.

A livello di distribuzione e circolazione, il machinima d'avanguardia trova spazio in ambienti quali musei, gallerie e festival cinematografici, oltre a essere oggetto di analisi in pubblicazioni accademiche e d'arte, dove spesso è etichettato come video digitale anziché machinima. Questi circuiti non solo lo collocano in discorsi artistici e teorici più ampi, ma conferiscono anche una legittimazione istituzionale. Il machinima vernacolare, invece, si diffonde prevalentemente attraverso piattaforme digitali come YouTube, Twitch, TikTok e Discord, caratterizzate da un'elevata accessibilità e da una forte componente di interazione comunitaria. Questi spazi favoriscono una circolazione immediata dei contenuti, incentivando la produzione collaborativa e il commento del pubblico. Sebbene privo del riconoscimento istituzionale di cui gode il machinima d'avanguardia, il machinima vernacolare raggiunge una diffusione capillare e una popolarità nettamente superiore.

Si consideri come anche un'opera concepita all'interno di un contesto d'avanguardia possa attraversare i confini istituzionali dell'arte ed entrare nel circuito commerciale e vernacolare, influenzando significativamente la sua ricezione e circolazione. Un esempio emblematico è *The Night Journey* (2007-2018), ideato da Bill Viola e realizzato in collaborazione con il Game Innovation Lab della University of Southern California. Progettata espressamente per il contesto museale, l'opera rappresenta uno

34 È il caso del duo italo-svizzero 2girls1comp (Marco De Mutiis e Alexandra Pfammater), che nell'ultimo lustro ha creato una serie di opere in bilico tra video arte e *hacking*. Cfr. <https://2girls1comp.xyz>

dei primi esperimenti significativi nell'esplorazione del videogioco come dispositivo artistico.

The Night Journey rinuncia agli obiettivi lineari e alle metriche di successo tipiche della produzione commerciale, proponendo invece un ambiente contemplativo, in cui spazio e tempo si modulano in relazione alla qualità percettiva e alla intensità delle azioni compiute dal giocatore. L'estetica del progetto si fonda sul riuso creativo dell'archivio di Viola, rielaborato tramite tecniche di post-produzione sviluppate *ad hoc* per generare l'impressione di un "video esplorabile" in tempo reale. Per oltre un decennio, l'opera è stata esposta in importanti contesti museali e galleristici (tra cui SIGGRAPH, ZKM, Fundación "la Caixa", Amos Rex), assumendo lo statuto di *videogioco d'autore* e diventando oggetto di riflessione critica e teorica.

La distribuzione commerciale avvenuta nel 2018 su piattaforme come PlayStation 4, PC e Mac a un costo relativamente accessibile (circa 10 dollari al momento della stesura del saggio) ha segnato un momento di *discontinuità*: dallo spazio espositivo al dispositivo domestico, dal *white cube* al *marketplace*. Questo slittamento ha inciso sulla forma di accesso e fruizione, dissolvendo la logica della scarsità e dell'esclusività tipica del circuito artistico e immettendo l'opera in un regime di visibilità regolato dall'economia dell'attenzione. Se all'interno del museo l'esperienza era mediata da un apparato curatoriale e da una temporalità vincolata, la diffusione su larga scala ne ha riconfigurato le condizioni di legittimazione, aprendo l'opera a nuovi pubblici e a una ricezione meno controllata.

The Night Journey rappresenta dunque un caso paradigmatico delle tensioni che attraversano il campo dei videogiochi artistici³⁵ e del machinima d'avanguardia: da un lato, l'ambizione di ampliare i confini espressivi del medium attraverso pratiche sperimentali, tanto sul piano formale quanto su quello concettuale; dall'altro, la necessità di confrontarsi con le infrastrutture tecniche, le economie della distribuzione e le condizioni materiali di

35 Sul posizionamento del videogioco in contesti artistici istituzionali, cfr. il saggio di Paul Atkinson e Farzad Parsayi incluso in questo volume.

esistenza e visibilità che regolano una scena culturale sempre più articolata e interdipendente³⁶.

A mò di corollario, le *modalità di fruizione* presentano alcune differenze cruciali. Il machinima d'avanguardia, spesso presentato in spazi espositivi istituzionali quali gallerie, musei e festival, è generalmente ancorato a un'esperienza in presenza, incarnata, che ne condiziona la visibilità e la ricezione. Questa modalità non solo enfatizza la sua collocazione in discorsi artistici e teorici, ma ne limita l'accesso a un pubblico specializzato. Un esempio è l'inclusione del machinima di Jonathan Vinel, *Martin pleure* (2017) nel programma della Fondation Cartier nel 2024-2025 insieme alle opere di Gabriela Carneiro da Cunha e Eryk Rocha, Raymond Depardon e Claudine Nougaret, Paz Encina, Morzaniel Iramari, PARKing CHANce, Artavazd Pelechian, Andrei Ujică, Agnès Varda e Wang Bing, nel contesto della mostra *Il nostro tempo* (*Our Time*) alla Triennale di Milano³⁷ dove è stato presentato come *film* anziché come machinima³⁸. Il medesimo lavoro era stato proiettato, nel 2019, in

36 Per ulteriori informazioni, cfr. il sito ufficiale, <https://www.thenightjourney.com>

37 *Il Nostro Tempo* (*Our Time*), CinéFondationCartier, Triennale di Milano, 12 dicembre 2024-16 marzo 2025. L'evento ha coinciso con la pubblicazione del volume *Infinite Memory* a cura di Béatrice Grenier da parte di Lenz Press nel novembre 2024. Cfr: <https://www.fondationcartier.com/en/exhibitions/international/il-nostro-tempo-our-time/visitor-guide-il-nostro-tempo>

38 Questa la descrizione ufficiale sulla *brochure* e sui comunicati di CinéFondationCartier: “*Martin Pleure* è un *film* di Jonathan Vinel, un regista francese, la cui ricerca nasce dall'estetica della pubblicità e dei videogiochi ed esplora il rapporto delle generazioni recenti con un mondo in cui provano un profondo senso di solitudine, rabbia e alienazione. *Martin Pleure* si basa su sequenze del videogioco *Grand Theft Auto V* e racconta la storia di Martin, un giovane solitario i cui amici sono improvvisamente scomparsi. Intrappolato in un vortice di emozioni, che vanno dalla rabbia giovanile al romanticismo estremo, il protagonista si imbarca in una ricerca disperata dei suoi amici, vagando da solo in una città con un'estetica post-apocalittica, che scivola lentamente verso la follia. Vinel impregna l'ambientazione distopica dei vagabondaggi di Martin con l'estetica e i temi aspri che continua a esplorare nella sua ricerca cinematografica acclamata dalla critica, in collaborazione con Caroline Poggi, con cui ha formato un duo creativo dal 2014” (enfasi aggiunta). Fonte: <https://www.fondationcartier.com/en/exhibitions/international/il-nostro-tempo-our-time/visitor-guide-il-nostro-tempo>

una rassegna di lavori realizzati con Caroline Poggi presso la Fondazione Prada di Milano in quello che è stato successivamente ribattezzato Cinema Godard.

In breve, il machinima d'avanguardia è *esclusivo*. Al contrario, il machinima vernacolare esiste prevalentemente all'interno di ecosistemi digitali decentralizzati, come YouTube e Twitch, che ne garantiscono un accesso e una diffusione immediati. La facilità di accesso e la natura partecipativa e *inclusiva* di queste piattaforme consentono agli utenti di interagire direttamente con i contenuti, favorendo un coinvolgimento attivo e contribuendo alla continua rielaborazione estetica e narrativa del medium.

Parimenti, l'*economia* della produzione di machinima d'avanguardia e vernacolare segue logiche divergenti. Il machinima vernacolare si basa su modelli di monetizzazione digitale, sfruttando piattaforme come YouTube e Twitch che generano entrate tramite pubblicità, donazioni dirette e sponsorizzazioni. Questo modello garantisce autonomia creativa, ma vincola la sostenibilità economica alla capacità di mantenere un ritmo produttivo elevato e di rispondere alle aspettative mutevoli della community. Il machinima d'avanguardia, invece, si colloca in un circuito economico differente, sostenuto da finanziamenti istituzionali, borse di studio e commissioni museali. La produzione è più lenta, dilazionata e spesso dipendente da processi di selezione curatoriale, che incidono sulla visibilità e sulle opportunità di realizzazione dei progetti. Ergo, mentre il machinima vernacolare si integra nelle economie della creatività digitale, il machinima d'avanguardia si inserisce in un ecosistema più selettivo, dove la visibilità e la circolazione sono condizionati dall'accesso a circuiti istituzionali e accademici. Questi due modelli riflettono le tensioni tra accessibilità, autonomia e sostenibilità economica nella produzione contemporanea di machinima.

Infine, i meccanismi di *feedback* esacerbano questa distinzione. Il machinima d'avanguardia ottiene riconoscimento

attraverso recensioni critiche, inclusione in mostre e discussioni accademiche, laddove il machinima vernacolare misura il proprio impatto attraverso metriche di *engagement* come visualizzazioni, commenti (per quanto spesso superficiali, telegrafici, sgrammaticati e vacui) e condivisioni. In sintesi, laddove il machinima d'avanguardia è situato all'interno di un circuito di riconoscimento culturale ed estetico, il machinima vernacolare valorizza la diffusione virale e la risposta immediata della community. Nella tabella 1, riassumo le principali differenze.

CATEGORIA	MACHINIMA VERNACOLARE	MACHINIMA D'AVANGUARDIA
Temi e generi	Temi leggeri e ironici (parodia), radicati nella cultura pop, <i>divertissement</i> .	Approcci sperimentali e critici, con una spiccata componente concettuale, <i>détournment</i> .
Struttura narrativa	Strutture episodiche e seriali (<i>web series</i>), raccolte di situazioni.	Trame astratte, simboliche e stratificate, con una costruzione narrativa destrutturata e una riflessione critica sui codici del medium.
Strumenti tecnologici	Strumenti nativi, standard e accessibili (per es. Rockstar Editor) appositamente creati per produrre machinima.	Motori grafici avanzati (Unreal Engine, Unity) per il game design nonché strumenti personalizzati per una maggiore libertà espressiva e complessità formale.
Status legale	Situato ai margini della legalità, poiché prevede l'appropriazione di contenuti protetti da <i>copyright</i> (motori grafici, <i>asset</i> , personaggi) per trasformarli in nuove opere.	
Uso del <i>modding</i>	Potenzia la dimensione ludica sul piano cosmetico in direzione iper-realistica, introduce elementi umoristici o estemporanei.	Decostruisce le convenzioni estetiche e narrative del videogio, in connessione con pratiche delle avanguardie artistiche e cinematografiche.

Canali di distribuzione	Piattaforme digitali (YouTube, Twitch, TikTok, Discord) gratuite; soglia di ingresso e di accesso bassa (inclusivo).	Presentato in musei, gallerie, festival cinematografici spesso assimilato al video digitale anziché essere riconosciuto come “machinima”. Soglia di ingresso e accesso alta (esclusivo).
Economie della produzione	Risorse limitate, produzione amatoriale o semi-professionale, <i>crowdfunding</i> per creatori noti (per es. Kickstarter, Patreon), donazioni, pubblicità, sponsorizzazioni.	Finanziamenti culturali, istituzionali oppure filantropici.
Legittimazione culturale	Legittimazione attraverso metriche di <i>engagement</i> : popolarità, viralità e successo economico. Economia dell’attenzione. Capitale subculturale.	Legittimazione istituzionale e riconoscimento curatoriale e accademico. Capitale culturale.
Fruizione e <i>feedback</i>	Ecosistemi digitali, accessibilità immediata, prolungata, ripetibile (<i>abbondanza digitale</i>), interazione diretta con il pubblico.	Esperienza situata in contesti artistici e selettivi. Durata limitata dell’esposizione dell’opera (<i>scarsità artificiale</i>). La diffusione è strettamente regolata dall’artista e dalle istituzioni.

Tabella 1. Machinima d’avanguardia e vernacolare a confronto.

Tre casi di studio, un processo dialettico

Pur non configurandosi come un’opposizione rigida o esaudiva, la distinzione tra machinima vernacolare e d’avanguardia proposta nella sezione precedente può rappresentare a mio avviso uno strumento analitico efficace per mettere a fuoco alcune dinamiche chiave della produzione e della ricezione di queste opere, anche alla luce delle carenze concettuali di altri quadri, per esempio, la distinzione tra machinima *outside-in* e *inside-out* proposta da Nitsche e Lowood³⁹. Per interrogare criticamente la

39 La distinzione tra machinima *outside-in* e *inside-out*, identifica due approcci nella produzione di machinima: il primo parte dall’interno del videogioco, utilizzando il *gameplay* come mezzo espressivo o documen-

dicotomia tra machinima vernacolare e d'avanguardia e metterla alla prova sul piano operativo, propongo ora l'analisi di due casi di studio assunti, in via provvisoria, come tesi e antitesi.. Si tratta di un'appropriazione creativa di *Red Dead Redemption* e del suo seguito, *Red Dead Redemption 2*, nonché delle sue iterazioni *multiplayer* come *Red Dead Online*. Questi machinima esemplari non solo illustrano le caratteristiche distintive di ciascuna modalità espressiva, ma mettono anche in evidenza le zone di intersezione e le ambiguità che rendono inadeguata una classificazione binaria.

Il mio approccio si ispira esplicitamente alla dialettica hegeliana, in cui le opposizioni non si esauriscono in una rigida contrapposizione, ma interagiscono in un processo dinamico che genera nuove prospettive interpretative. L'impiego dei concetti di tesi e antitesi non implica, dunque, una separazione netta tra i due modelli analizzati, né li fissa in posizioni statiche e immutabili. Al contrario, essi devono essere intesi come poli di una tensione continua, all'interno di un campo in costante ridefinizione, in cui le pratiche creative si trasformano attraverso il dialogo tra istanze sperimentali e vernacolari. La sezione conclusiva del saggio esplorerà la possibilità di una sintesi di questo processo dialettico, attraverso l'analisi di un ultimo caso di studio che, nel contempo, conferma e mette in discussione la dicotomia finora delineata.

tativo; il secondo adotta il videogioco come mero strumento di animazione, indipendentemente dalla sua componente ludica. Sebbene questa categorizzazione offra una base per comprendere le diverse modalità di creazione nel machinima, essa presenta alcune limitazioni. In particolare, non considera adeguatamente le opere che sfuggono a una classificazione netta, combinando elementi di entrambi gli approcci. Inoltre, la distinzione tende a trascurare l'influenza di fattori esterni al gioco, come le intenzioni dell'autore o il contesto culturale, che possono avere un ruolo significativo nella produzione e nell'interpretazione del machinima. Cfr. M. Nitsche, *Claiming Its Space: Machinima*, in "Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien", n. 37, 2007; H. Lowood, *Game Capture: The Machinima Archive and the History of Digital Games*, in "Mediascape: Journal of Cinema and Media Studies", Spring 2008. (Idem, *La cultura del replay. Performance, spettatorialità, gameplay*, in a cura di M. Bittanti, *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Meltemi, Roma 2008).

Tesi: The Grannies come machinima d'avanguardia

The Grannies è un machinima sperimentale realizzato nel 2021 da Marie Foulston e Nick Murray sfruttando l'ambiente virtuale di *Red Dead Online*⁴⁰. Con una durata di circa 17 minuti, l'opera documenta le peregrinazioni di un gruppo di avatar, autoproclamatosi *The Grannies* (Le Nonne), composto da Marigold Bartlett, Andrew Brophy, Ian MacLarty, Kalonica Quigley e altri collaboratori non accreditati (vedi Fig. 1). Questo collettivo di giocatori australiani sfida le regole inscritte nel videogioco per trasformare la sua geografia digitale in un territorio di esplorazione poetica. Attraverso le loro deambulazioni erratiche, *The Grannies* trasforma il giocare in un'esperienza contemplativa, mettendo in discussione le convenzioni tradizionali del *gameplay* e reinterpretando gli ambienti virtuali come luoghi di indagine artistica e filosofica. Il loro viaggio si sviluppa lungo il "*glitchy event horizon*" – letteralmente "orizzonte degli eventi *glitchati*"⁴¹ – dell'epopea western virtuale di Rockstar, privilegiando l'atto dell'esplorare rispetto a quello dell'espugnare, il comprendere rispetto al competere.

L'opera è permeata da un senso di urgenza, poiché l'imminente rilascio di una *patch* da parte dello sviluppatore minaccia di cancellare quelle anomalie tecniche che gli esploratori considerano elementi di fascinazione e opportunità di sperimentazione estetica. Concepita come installazione video multicanale, *The Grannies* ha esordito in importanti festival cinematografici internazionali, tra cui l'edizione 2022 del Fantastic Fest di Au-

40 *Red Dead Online* è la componente *multiplayer* di *Red Dead Redemption 2*, sviluppata da Rockstar Games e pubblicata nel 2018. Ambientato nel vasto mondo aperto del gioco principale, *Red Dead Online* offre un'esperienza condivisa in cui gli utenti possono esplorare il territorio del Vecchio West, intraprendere attività cooperative o competitive e interagire con altri utenti in tempo reale. Il gioco include una modalità storia strutturata, missioni dinamiche, eventi pubblici e la possibilità di formare bande per affrontare sfide collettive. A partire da dicembre 2020 è disponibile come esperienza interattiva autonoma, scaricabile separatamente da *Red Dead Redemption 2* tramite le principali piattaforme digitali.

41 Cfr. L. Gordon, '*A giant grey cube floating above the landscape*': exploring the forbidden reaches of *Red Dead Redemption 2*, in "The Guardian", 9 marzo 2022.

stin, nel Texas e l'IDFA di Amsterdam 2021, per poi essere proiettata al Milan Machinima Festival MMXII prima di approdare in forma integrale alla Somerset House di Londra e all'ACMI di Melbourne. Quest'ultima esposizione ha registrato un record di affluenza, con oltre cinquantamila visitatori, a testimonianza dell'ampia risonanza del progetto⁴². L'opera si espande ulteriormente attraverso *Red Desert Render*, una componente interattiva che funge sia da epilogo sia da *addendum*, consolidando l'ethos d'avanguardia del progetto mediante una dialettica tra fruizione passiva e coinvolgimento attivo dello spettatore.



Figura 1. Una schermata di *The Grannies* (2021). Per gentile concessione degli autori.

The Grannies esprime un carattere d'avanguardia attraverso la sua rielaborazione teorica di un'attività vernacolare⁴³, la sua struttura narrativa sperimentale e la sua riflessione critica sull'agentività in

42 Cfr. M. Foulston, *The Grannies*, sito personale.

43 Non a caso, prima ancora di diventare un'installazione, le imprese delle "Nonne" sono state discusse da una pubblicazione dedicata ai videogiochi, "Kotaku" e diffuse sulla piattaforma Twitter sotto forma di schermate (fotoludica). L'analisi del giornalista si concentra in modo pressoché esclusivo sulla "bellezza estetica" delle immagini catturate. Cfr. L.

relazione al medium videoludico. Questi aspetti sono ulteriormente valorizzati dagli interventi curatoriali strategici di Foulston e Murray⁴⁴, che hanno sapientemente riposizionato il progetto nel contesto dell'arte contemporanea e del cinema sperimentale. *The Grannies* rappresenta un esempio di esplorazione *out of bounds* nei videogiochi, ovvero la pratica di superare i confini spaziali imposti dagli sviluppatori per accedere ad aree teoricamente inaccessibili, spesso attraverso *glitch*, *exploit*, modifiche al codice o manipolazioni del motore di gioco. Queste esplorazioni consentono agli utenti di interagire con spazi incompleti, non progettati per la fruizione diretta, come zone non renderizzate, ambientazioni estemporanee, segmenti di livello scartati o difettosi, il che rende il paesaggio una sorta di cantiere surreale, incompleto o in stato di abbandono.

In questo caso, il superamento dei confini del selvaggio West digitale progettato da Rockstar Games assume una valenza critica, problematizzando sia i limiti strutturali del design di mondi virtuali sia la loro intrinseca transitorietà. Elevando il vagabondaggio privo di uno scopo prestabilito a metodo di indagine estetica e filosofica, il progetto decostruisce le convenzioni del *gameplay* e riconfigura i paesaggi virtuali come spazi di sperimentazione creativa completamente disancorata dalle prerogative della competizione. *The Grannies* enfatizza temi quali la deambulazione psicogeografica, l'intrinseca fragilità degli spazi virtuali, rivelando un potenziale poetico sotteso alle simulazioni. Radicato nel videogioco e chiaramente influenzato da pratiche vernacolari, il progetto evita qualsiasi forma esplicita di commento politico o sociale, concentrandosi invece sulle

Plunkett, *Red Dead Online Players Escape Game World, Find Beautiful Desert Paradise*, in "Kotaku Australia", 25 giugno 2019.

- 44 Dal 2015 al 2019 Foulston è stata la prima curatrice di videogiochi al Victoria and Albert Museum, organizzando la prima grande mostra del museo sui videogiochi, *Videogames: Design/Play/Disrupt* (2018-2019). Ha inoltre svolto attività di curatela e consulenza per Somerset House, la NYU Tisch School of the Arts, Royal Opera House, LAS e Serpentine Galleries. Nick Murray è uno scrittore, produttore e compositore con sede a Londra, autore di opere ludico-narrative che esplorano i temi della perdita e delle culture digitali. È produttore principale del festival *Now Play This*, dedicato alla promozione di artefatti videoludici indipendenti, e ha curato progetti sperimentali come *Playing Poetry*, incentrati su pratiche intermediali e approcci idiosincratici al gioco. Fonti: <https://www.tiger-shungry.co.uk/> e <https://nickmurray.horse/>

dinamiche inerenti al medium. In questo senso, *The Grannies* si posiziona all'estremo opposto dello spettro rispetto a *Hardly Working* di Total Refusal⁴⁵, un'installazione machinima che usa *Red Dead Redemption* per smascherare le strutture ideologiche insite nel *gaming*. Laddove l'opera del collettivo austriaco decostruisce i meccanismi del lavoro videoludico attraverso un'analisi critica degli NPC come manodopera invisibile, *The Grannies* adotta un approccio puramente performativo, privilegiando l'esplorazione della corporeità e della soggettività all'interno di *Red Dead Online*⁴⁶.

Come menzionato in apertura, un elemento importante nella ricezione dell'opera è la sua espansione attraverso *Red Desert Render*⁴⁷ (2020-), sviluppata dal game designer australiano Ian MacLarty nonché una delle "Nonne". Questa componente interattiva introduce un ulteriore livello di partecipazione, in cui le sculture digitali create dai giocatori persistono finché essi rimangono attivi, sollecitando una riflessione sul concetto di impermanenza e memoriale negli spazi ludo-digitali. Parimenti, questo dispositivo rafforza il dialogo tra esplorazione e dissoluzione, incoraggiando una disamina della natura effimera dei mondi simulati e sulla loro incessante alterazione.

A differenza delle narrazioni comiche ed iperboliche tipiche del machinima vernacolare, *The Grannies* adotta un ritmo lento e dilatato, arricchito da una colonna sonora e un *sound design* evocativi, curati da Luke Neher e Sam Gill. La presentazione su doppi schermi di grande formato amplifica la dimensione immersiva e riflessiva dell'opera, trasformandola in un'esperienza in cui le convenzioni del cinema e del videogioco convertono, generano una feconda frizione.

45 Total Refusal, *Hardly Working*, installazione video a quattro canali, colore, suono, 22', 2021, Austria.

46 Per chi fosse alla ricerca di una rilettura esplicitamente politica di *Red Dead Redemption*, basata sull'uso sovversivo del *glitching*, *Au-delà du désert flou, plus aucune sauvegarde n'est possible* di Elisa Sanchez rappresenta un esempio particolarmente incisivo. Quest'opera, attraverso la *dérive* equina e la disintegrazione dello spazio diegetico, sovverte la coerenza del mondo di gioco, mettendo in discussione le sue convenzioni estetiche e narrative e trasformando il paesaggio digitale in un territorio instabile e frammentato.

47 I. MacLarty, *Red Desert Render*, 2020. URL: <https://ianmaclarty.itch.io/red-desert-render>

I contributi curatoriali di Marie Foulston – nel doppio ruolo di regista e produttore – e Nick Murray – produttore – sono stati determinanti nel riposizionare *The Grannies* all'interno di un discorso d'avanguardia. Rimodulando un'espressione vernacolare sotto forma di installazione video, hanno ingaggiato un dialogo tra il videogioco, il cinema sperimentale e la videoarte. Questa operazione di legittimazione istituzionale non si è limitata a elevare il progetto in chiave artistica, ma ha anche stimolato un dibattito critico sul potenziale del videogioco riappropriato come medium capace di interpellare un pubblico dotato di elevato capitale culturale.

Seguendo la prospettiva di Greenberg, *The Grannies* potrebbe essere letto come un'opera che rifiuta il *kitsch* del machinima vernacolare e della cultura videoludica *mainstream*, proponendo una sperimentazione radicale che rifiuta la spettacolarizzazione e l'intrattenimento passivo tipici della cultura pop. Il progetto incarna una ricerca di autonomia estetica, liberandosi dalle convenzioni del videogioco commerciale per esplorare nuove forme di espressione. Tuttavia, come sottolineato da Bürger in *Theorie der Avantgarde*, l'avanguardia non è solo una questione di innovazione formale, ma implica una critica delle istituzioni artistiche e una dissoluzione della separazione tra arte e vita. *The Grannies* si inserisce in questa tradizione perché non solo destruttura il videogioco come medium, ma lo riutilizza per creare una *performance* collettiva che ridefinisce il rapporto tra autore e pubblico. Nel rifiutare le dinamiche di potere insite nei videogiochi tradizionali (dove l'azione è regolata da obiettivi e sistemi di ricompensa), l'opera crea uno spazio ludico alternativo che sfida la nozione stessa di *gameplay*, o meglio, la espande attraverso *Red Dead Render*. Da un punto di vista più critico, Theodor Adorno potrebbe vedere in *The Grannies* un esempio di arte negativa, ovvero un'opera che non si piega ai meccanismi dell'industria culturale e rifiuta ogni forma di integrazione all'interno del paradigma dell'intrattenimento. La sua struttura frammentata, la mancanza di una narrazione tradizionale e la decostruzione dell'agire videoludico rientrano nella logica adorniana di un'arte che si oppone all'omologazione estetica imposta dalla cultura di massa. Da parte loro, Hal Foster e Benjamin Buchloh hanno sottolineato come la neoavanguardia non sia solo una ripetizione della storica avanguardia, ma una sua rielaborazione critica. *The Grannies* incarna questo

principio: non rigetta il videogioco come mezzo espressivo, ma ne deforma le logiche per creare un nuovo linguaggio estetico e performativo. Questo processo ricorda le pratiche di riappropriazione dell'arte concettuale, che utilizzava i codici della cultura *mainstream* per criticarne le strutture di potere.

In sintesi, attraverso la collocazione di *The Grannies* in prestigiose istituzioni culturali e la scelta di evitarne l'etichettatura come semplice "machinima" – preferendo la definizione di "installazione videoludica multicanale" – i produttori-curatori hanno enfatizzato la sua portata concettuale e sperimentale, collocandolo con maggiore incisività nel discorso d'avanguardia e accostandolo esplicitamente a opere di videoarte contemporanea come quelle di Doug Aitken espressamente citato da Foulston nei materiali promozionali.

Antitesi: Red Dead Redemption: The Man from Blackwater come machinima vernacolare

In questa sezione, esamino *Red Dead Redemption: The Man from Blackwater* di John Hillcoat⁴⁸ come un caso esemplare di machinima vernacolare. Le dinamiche produttive, la struttura narrativa, le logiche di distribuzione e l'impianto progettuale dell'opera si allineano con i criteri identificativi della categoria precedentemente delineati. Il machinima, di poco inferiore ai trenta minuti, rielabora le missioni iniziali di *Red Dead Redemption*⁴⁹, portando in primo piano le prove morali e fisiche affrontate da John Marston, ex fuorilegge costretto dai federali a dare la caccia ai suoi vecchi compagni di banda. Il viaggio dell'anti-eroe, segnato da un perdurante, irrisolto conflitto tra il passato criminale e la ricerca di redenzione, costituisce l'asse portante della storia.

Il machinima introduce la vasta ambientazione western del videogioco, insieme ai suoi personaggi e luoghi chiave, sfruttando tecniche cinematografiche per costruire una narrazione che combina sequenze di *gameplay* con scene di raccordo non interatti-

48 J. Hillcoat, *Red Dead Redemption: The Man from Blackwater*, Rockstar Games, 2010.

49 Rockstar San Diego, *op. cit.*

ve (*cutscene*), arricchite da un nuovo doppiaggio e da sequenze filmate da angolazioni alternative. Come ha spiegato Hillcoat in un'intervista:

Puoi rimuovere il gioco dal *gameplay* in qualsiasi momento e posizionare la telecamera ovunque, sia per ottenere un'ampia panoramica sia per una ripresa dal basso verso l'alto. Inoltre, hai il controllo su fattori come l'ora del giorno, l'illuminazione e le condizioni meteorologiche. Per quanto riguarda le scene predefinite, potevamo intervenire e riconfigurarle, ma si trattava comunque di sequenze preesistenti con animazioni e personaggi già impostati.⁵⁰

Questo tipo di machinima si inserisce perfettamente nelle aspettative dell'utenza di riferimento del videogioco, offrendo un'estensione narrativa che si colloca tra il tributo e la reinterpretazione del materiale originale, rendendolo per certi aspetti comparabile al formato del *full game movie* discusso da Retez e Miranda in questo volume. Hillcoat e il montatore Barry Alexander Brown – noto per la sua collaborazione con il regista newyorkese Spike Lee – hanno riconfigurato la grammatica visiva del gioco, intervenendo sulla *mise-en-scène* e sulla struttura temporale della narrazione.

Allo stesso tempo, *The Man from Blackwater* è una produzione ad alto budget, realizzata con il supporto diretto di Rockstar Games. Il coinvolgimento diretto di un'azienda solleva interrogativi sulla classificazione dell'opera come vernacolare, una categoria tradizionalmente associata a pratiche indipendenti e all'impiego di risorse limitate. Tuttavia, se da un lato il progetto beneficia dell'*expertise* e dei finanziamenti del *publisher*, dall'altro mantiene un legame con la tradizione vernacolare per via dell'uso degli strumenti di gioco e della sua funzione eminentemente promozionale. In altre parole, questo machinima fonde sofisticazione tecnica ed esigenze di marketing, proponendo una narrazione cinematograficamente raffinata, che si muove tra l'estetica del *gameplay* e i tropi del genere western.

La partecipazione di Hillcoat – autore dell'adattamento cinematografico di *The Road* di Cormac McCarthy – conferisce al progetto

50 J. Hillcoat, cit. in L. Brown, *John Hillcoat on Turning Red Dead Redemption Into a Movie*, in "New York Magazine", 28 maggio 2010.

un'aura autoriale e un valore simbolico che raramente caratterizzano le produzioni vernacolari di machinima. Pur avendo dichiarato in un'intervista con "Vulture" di non essere un videoggiocatore⁵¹, Hillcoat si è cimentato con il progetto apprezzando le qualità cinematografiche di *Red Dead Redemption*. In una conversazione con Lane Brown di "New York Magazine", ha rivelato che Rockstar lo ha coinvolto proprio perché il videogioco era in parte ispirato al suo film *The Proposition* (2005). Hillcoat ha descritto questa collaborazione come un'"esplorazione reciproca"⁵², in cui il confronto tra il suo approccio cinematografico e le specificità tecniche di *Red Dead Redemption* ha contribuito a plasmare la visione artistica del progetto. Se da un lato Rockstar Games gli ha offerto un accesso privilegiato alle dinamiche interne del gioco, dall'altro la sua esperienza registica ha orientato le scelte estetiche e narrative della produzione. La realizzazione del machinima ha inoltre sollevato sfide tecniche peculiari, legate alla natura sistemica del mondo virtuale di *Red Dead Redemption*, caratterizzato da un elevato grado di emergenza algoritmica. Hillcoat ha sottolineato come elementi imprevisti, quali gli attacchi di animali selvatici, hanno interferito con il processo produttivo, richiedendo soluzioni creative per mantenere il controllo sulla messa in scena.

La sinergia tra regista e studio ha inciso profondamente sulla struttura e sui valori produttivi del machinima, permettendo a Hillcoat di integrare la propria visione con l'identità tematica e visiva del videogioco. Assistito da giocatori esperti, il regista si è immerso nel mondo di *Red Dead Redemption*, enfatizzandone i dettagli naturalistici, dai movimenti realistici dei cavalli alle dinamiche atmosferiche interattive. Il suo adattamento *sui generis* ha messo in evidenza questi elementi, traslandoli in una narrazione che ha preservato l'estetica iperrealistica del testo sorgente (vedi Fig. 2).

51 Si considerino queste affermazioni del regista: "No, non gioco molto e non ne so molto, ma mio figlio sì"; "L'ultima volta che ho giocato ai videogiochi è stato a *Space Invaders*" e "Non conosco bene la terminologia: machinima?". Cit. in L. Brown, *op. cit.*

52 *Ibidem.*



Figura 2. Una schermata di *The Man From Blackwater* (2021). Per gentile concessione degli autori.

Riassumendo, *The Man from Blackwater* rappresenta un tentativo di mediazione tra le convenzioni del videogioco e quelle del linguaggio cinematografico, volto a promuovere una legittimazione culturale del machinima. Il coinvolgimento di un autore cinematografico riconosciuto contribuisce a consolidare l'autorevolezza percepita di un medium – il videogioco e, per estensione, il machinima – che una parte della critica continua a marginalizzare, associandolo a dimensioni infantili, disimpegnate o culturalmente “inferiori”⁵³.

53 Si noti che la ricerca di legittimazione culturale non si limita al caso specifico, ma costituisce una dinamica ricorrente anche in ambito curatoriale, dove persiste una tensione irrisolta nei confronti del cinema tradizionale. Tale atteggiamento si manifesta nell'insistenza sul riconoscimento istituzionale e nella volontà di inserire il machinima all'interno di circuiti festivalieri “prestigiosi”, come se la sua affermazione dovesse necessariamente passare attraverso l'assimilazione al canone cinematografico. In questo quadro, l'approvazione da parte dell'industria e delle istituzioni culturali assume un valore quasi feticistico, riducendo il potenziale innovativo del machinima a un processo di emulazione gerarchica, anziché valorizzarne le specificità espressive e teoriche.

Questa logica è particolarmente evidente in numerosi discorsi curatoriali e testi critici, che promuovono una lettura riduttiva e distorsiva del mezzo.

Pur aspirando a un'estetica cinematografica e a un riconoscimento autoriale, *The Man from Blackwater* mantiene un'impronta vernacolare evidente. La sua dipendenza strutturale dagli *asset* preesistenti del videogioco e dalla sua narrativa, nonché la sua funzione promozionale ne ridimensionano l'ambizione formale, inscrivendolo nella cultura del *fandom* anziché nella sperimentazione del machinima d'avanguardia.

La strategia distributiva adottata per questo machinima ne enfatizza la natura ibrida, delineando una traiettoria che oscilla tra il circuito mediatico istituzionale e le dinamiche della produzione indipendente. Nonostante – o forse proprio grazie al coinvolgimento di uno studio multimilionario – l'opera ha ottenuto una visibilità senza precedenti per un machinima del periodo. Originariamente trasmesso su reti televisive tradizionali come Fox negli Stati Uniti⁵⁴ e Five USA nel Regno Unito, il film ha ottenuto una legittimazione istituzionale inusuale per un'opera derivata da un ecosistema videoludico. Dopo la messa in onda nel Regno Unito, *The Man from Blackwater* è stato reso disponibile in forma integrale sia sul sito ufficiale di Rockstar Games sia sulla testata videoludica "IGN". La successiva pubblicazione su YouTube, ha segnato un ulteriore passaggio strategico, rendendo l'opera accessibile a un pubblico più ampio e diversificato. Questa articolata modalità distributiva riflette non solo le tensioni tra media *mainstream* e partecipativi, ma anche la capacità del machinima vernacolare di adattarsi a contesti differenti. Se da un lato la trasmissione televisiva ne ha sancito una sorta di legittimazione istituzionale, dall'altro la sua diffusione attraverso YouTube ha riaffermato il suo radicamento nella cultura digitale e nella logica della produzione comunitaria. In tal senso, il machinima è un dispositivo mediale che mette in crisi le tradizionali dicotomie tra produzione istituzionale e amato-

Invece di giudicarlo come una semplice derivazione del cinema, il machinima andrebbe riconosciuto come una forma esemplare di *post-cinema*, *ex-cinema* o persino *anti-cinema*. Solo superando il paradigma della legittimazione cinematografica e assumendo consapevolezza delle sue specificità linguistiche e culturali sarà possibile coglierne pienamente il valore come pratica espressiva autonoma.

54 Nello specifico, il 29 maggio 2010, a due settimane dall'introduzione del videogioco.

riale, contribuendo a ridefinire le coordinate stesse della creazione audiovisiva nell'era della convergenza digitale.

In conclusione, *The Man from Blackwater* illustra come il machinima vernacolare possa situarsi nello spazio liminale tra la promozione videoludica e il cinema narrativo. Integrando una finalità commerciale con una rielaborazione creativa degli *asset* del gioco, dimostra la versatilità del machinima sia come veicolo pubblicitario che come espressione culturale autonoma. Sebbene non possieda l'originalità tipica del machinima d'avanguardia, la sua capacità di rielaborare il contenuto videoludico per un pubblico più ampio e di espandere l'"universo narrativo" lo rende un caso di studio significativo nelle intersezioni tra videogioco, machinima e narrazione visiva.

Se volessimo collocare *Red Dead Redemption: The Man from Blackwater* nel quadro teorico delle pratiche vernacolari delinnee da diversi studiosi, notiamo immediatamente che l'opera soddisfa i prerequisiti descritti da autori come Williams, Fiske, Macdonald, Jenkins e Bourdieu. Secondo Raymond Williams, la distinzione tra cultura alta e cultura popolare è storicamente costruita e continuamente rinegoziata, anziché essere un dato fisso e immutabile. Nella sua prospettiva, il vernacolare non è un semplice residuo di forme culturali inferiori, ma un campo di produzione significativo che si sviluppa autonomamente rispetto alle istituzioni dell'arte e della cultura alta. In questo senso, *The Man from Blackwater* incarna il vernacolare perché non nasce all'interno di un'istituzione artistica o in un contesto di sperimentazione teorica, ma emerge da un'industria dell'intrattenimento di massa (Rockstar Games) e adotta una grammatica cinematografica chiaramente riconoscibile dal pubblico *mainstream*. Il machinima diventa, qui, una modalità espressiva accessibile, più vicina a una forma di adattamento transmediale che a un'opera di riflessione critica sul linguaggio videoludico in quanto espande la narrazione e l'universo del videogioco originale attraverso un diverso medium, mantenendo al tempo stesso una coerenza estetica e narrativa con il prodotto di partenza. Secondo Jenkins, la transmedialità implica una modalità di narrazione distribuita su più piattaforme, in cui ogni medium contribuisce a sviluppare il mondo narrativo in modo complementare, senza semplicemen-

te riprodurre la stessa storia. *The Man from Blackwater* incarna questa idea perché non è una semplice trasposizione filmica del gioco, ma una rielaborazione che utilizza strumenti cinematografici per reinterpretare l'esperienza ludica. Il filmato conserva l'atmosfera e lo stile visivo del gioco, ma riorganizza gli eventi con una struttura narrativa più lineare e spettacolare, offrendo un nuovo punto di accesso all'universo di *Red Dead Redemption* per un pubblico che potrebbe non aver giocato il titolo.

Per Fiske, la cultura popolare non è solo il risultato di imposizioni dall'alto, ma anche di appropriazioni attive da parte delle comunità. Egli sostiene che le pratiche vernacolari, anche quando operano all'interno delle logiche del mercato, possano essere spazi di creatività e resistenza simbolica. *The Man from Blackwater* si inserisce in questa dinamica perché, pur essendo un'opera promossa ufficialmente da Rockstar, rientra in un più ampio fenomeno di appropriazione del linguaggio videoludico da parte di creatori e *fan*. Il machinima, in questo caso, non destabilizza il medium di partenza, ma ne esalta le capacità narrative, rimanendo all'interno dei codici consolidati del genere western. Macdonald, nella sua tripartizione tra *High Culture*, *Midcult* e *Masscult*, avrebbe probabilmente classificato *The Man from Blackwater* come un esempio di *Midcult*: un prodotto che imita la forma e le estetiche della cultura alta (in questo caso, il cinema western autoriale) ma le semplifica per renderle più accessibili al grande pubblico. Secondo Macdonald, il *Midcult* è nocivo perché dà l'illusione di raffinatezza culturale, ma in realtà non stimola una vera innovazione critica o estetica. *The Man from Blackwater* si adatta perfettamente a questa descrizione: pur adottando il linguaggio cinematografico in modo raffinato e tecnicamente ben eseguito, il suo obiettivo non è la sperimentazione, ma la celebrazione delle convenzioni del genere western⁵⁵ e il tentativo di elevare un medium di massa come il *video game*, in un artefatto culturale di rilievo. Utilizzando il filtro interpretativo di Bourdieu, potremmo affermare che questo machinima rispecchia la distinzione tra *cultura legittima* e *cultura po-*

55 L'opera, infatti, segue una struttura narrativa lineare e aderisce alle convenzioni della cinematografia hollywoodiana classica, utilizzando i tropi tipici del genere senza metterli in discussione.

polare, confermando i rapporti di potere che governano il campo della produzione culturale. L'uso di uno stile cinematografico convenzionale e il richiamo ai codici narrativi del western non fanno altro che rafforzare il capitale simbolico del cinema come medium principale, relegando il videogioco a un ruolo secondario. In altre parole, *The Man from Blackwater* non innova il linguaggio del machinima, ma lo subordina ai codici di un medium più consolidato. Secondo Baudrillard, le forme culturali vernacolari spesso operano come simulacri, cioè come riproduzioni che non rimandano più a un originale autentico, ma a una serie infinita di copie prive di referenti. *The Man from Blackwater* esemplifica perfettamente questa logica: non è una nuova interpretazione del western, ma una reiterazione di codici narrativi e stilistici consolidati. La sua estetica è fortemente derivativa: è una copia di una copia. In questo processo mimetico e insieme iterativo, la *rappresentazione* del cinema lascia posto alla *simulazione* del videogioco. Eco, nel suo saggio *Apocalittici e Integrati*, ha analizzato il rapporto tra cultura pop e industria culturale, mettendo in luce il modo in cui i prodotti culturali di massa vengano consumati in maniera acritica da alcuni pubblici, mentre altri li reinterpretano attivamente. *The Man from Blackwater* sembra essere un esempio di *integrazione* anziché *resistenza*: anziché sovvertire le convenzioni del western, le conferma, offrendo una visione del machinima come un'estensione del cinema tradizionale, anziché come un mezzo dotato di una propria autonomia espressiva. In definitiva, *The Man from Blackwater* si colloca perfettamente nel quadro teorico della cultura vernacolare: un machinima che riprende e riafferma le strutture della cultura *mainstream*, piuttosto che sfidarle o reinventarle. Il suo valore non risiede nell'innovazione, ma nella capacità di utilizzare in modo efficace un linguaggio già codificato, rendendolo immediatamente riconoscibile e fruibile da un pubblico ampio.

Sintesi: Ida B. Wells: A Red Record di Wade Reishman come machinima d'avanguardia e vernacolare

In questa sezione discuto *Ida B. Wells: A Red Record* di Harrison Wade Reishman come un caso esemplare di sintesi tra le

tradizioni del machinima d'avanguardia e vernacolare, confermando la tesi secondo cui queste due categorie – lungi dall'essere rigidamente separate – dialogano in modo costruttivo. Se da un lato le sue caratteristiche tecniche e le strategie distributive lo collocano nell'ambito vernacolare, dall'altro la complessità concettuale, la struttura narrativa e l'approccio critico alla rappresentazione storica lo avvicinano all'avanguardia. Nelle pagine seguenti, esaminerò i processi di produzione del machinima, le scelte estetiche e formali adottate, nonché il suo impatto culturale e la ricezione critica. A tal fine, metterò l'opera in dialogo con *The Grannies* e *The Man from Blackwater*, evidenziando le tensioni e le convergenze tra questi lavori.

Nella sua concezione e realizzazione, *Ida B. Wells: A Red Record* trascende i confini del machinima vernacolare, trasformando *Red Dead Redemption 2* in un dispositivo per la ricostruzione storica e la critica socio-politica. L'opera di Reishman costituisce una trasposizione para-cinematografica del giornalismo investigativo di Ida B. Wells, impiegando l'ambiente fotorealistico del videogioco per rievocare le violenze razziali e il sistema di oppressione istituzionale del Sud degli Stati Uniti alla fine dell'Ottocento. Alla luce delle attuali tensioni politiche e culturali negli Stati Uniti, *Ida B. Wells: A Red Record* assume un valore particolarmente pregnante, proponendo una rilettura del passato che può essere percepita come una decostruzione critica della narrativa nazionalistica, segnata dal ritorno all'imperialismo e al destino manifesto⁵⁶. Questa operazione concettuale avvicina il film al machinima d'avanguardia, ponendolo al crocevia tra sperimentazione artistica e intervento politico.

56 Coniato nel 1845 dal giornalista e politico John L. O'Sullivan, *destino manifesto* (*Manifest Destiny*) è una dottrina ideologica nata negli Stati Uniti nel diciannovesimo secolo, che affermava il diritto e il dovere degli americani di espandersi verso ovest. Questa idea giustificava l'espansione coloniale e l'acquisizione di terre indigene e messicane, basandosi su una presunta superiorità culturale, religiosa e politica. Il *destino manifesto* fu utilizzato per legittimare la conquista di nuovi territori e il consolidamento del potere statunitense, presentandolo come un esito inevitabile e moralmente giustificato da una missione divina. Cfr. J. O'Sullivan, *Annexation*, in "The United States Magazine and Democratic Review", vol. 17, n. 1, 1845, pp. 5-10.

L'opera ricostruisce con precisione episodi fondamentali della campagna di Ida B. Wells contro il linciaggio, basandosi su documenti storici e sugli scritti della giornalista, in particolare *A Red Record* (1895). La messa in scena è caratterizzata da un'estrema attenzione ai dettagli: la gestione della fotografia virtuale, l'uso della luce, la regolazione delle condizioni atmosferiche e la direzione degli attori digitali contribuiscono a un'esperienza immersiva che trascende il linguaggio convenzionale del machinima. Il processo produttivo ha richiesto un livello di coordinazione tipico delle produzioni cinematografiche tradizionali: i ventinove attori coinvolti, ciascuno rappresentato da un avatar all'interno del mondo virtuale, sono stati modellati attraverso un attento lavoro su trucco, costumi e movimenti scenici, riflettendo una volontà di mimesi e autenticità storica.

Le sfide tecniche legate alla realizzazione del film testimoniano la complessità dell'operazione. Come nel caso precedente, la registrazione delle scene è stata influenzata dall'imprevedibilità del motore di gioco, con eventi emergenti come attacchi di animali selvatici e interferenze di altri utenti online, elementi che hanno richiesto soluzioni di regia e montaggio per preservare la coerenza narrativa. L'utilizzo della voce narrante, affidata a Bunmi Famuyiwa nel ruolo di Ida B. Wells, consolida l'impronta documentaristica del film, posizionandolo in una zona di intersezione tra cinema storico e sperimentazione.

Infatti, l'opera non mira all'intrattenimento né tantomeno alla celebrazione del medium videoludico, ma si propone apertamente come gesto di denuncia e presa di posizione. *Ida B. Wells: A Red Record* mostra come il machinima possa essere impiegato come strumento di contro-narrazione storica e intervento politico, rivendicando il potenziale critico, educativo ed estetico dei mondi virtuali quando sottratti alle logiche dell'intrattenimento e del mercato.

A differenza delle narrazioni episodiche e spesso ironiche tipiche del machinima vernacolare o dei contenuti più problematici generati dagli utenti⁵⁷, *Ida B. Wells: A Red Record* adotta

57 A pochi giorni dall'introduzione sul mercato di *Red Dead Redemption 2* nel 2018, la rete è stata invasa da migliaia di machinima realizzati

un approccio rigoroso e storicamente fondato. Il film si apre con un remix pulsante di *Sinnerman* di Nina Simone e si chiude con l'epica melodia di Ennio Morricone *The Confrontation/The Return of Joe*, sottolineando il suo intento evocativo e al tempo stesso una ritta fitta di riferimenti intertestuali. Questo documentario di quaranta minuti, giustappone rappresentazioni viscerali della violenza con momenti più meditativi, alternando

grazie all'*editor* video integrato nel gioco. Ambientato nel 1899, circa vent'anni prima dell'introduzione del suffragio femminile negli Stati Uniti, *Red Dead Redemption 2* include tra i personaggi non giocanti alcune attiviste per i diritti delle donne. Una di esse manifesta pubblicamente nelle strade di Saint Denis, trasposizione virtuale della città di New Orleans.

La presenza di questa figura ha innescato una specifica forma di interazione da parte di molti *gamer*, che si sono dedicati a malmenare, torturare e uccidere la suffragetta virtuale, documentando tali azioni attraverso machinima caricati su YouTube. Questi video hanno rapidamente dato origine a un micro-genere riconoscibile all'interno della produzione *user-generated*, contraddistinto da titoli apertamente misogini o provocatori: *Red Dead Redemption 2 – Beating Up Annoying Feminist* (Picchiare una femminista irritante), *Red Dead Redemption 2 – Annoying Feminist Fed To Alligator* (Sfamare un alligatore con una femminista irritante), *Red Dead Redemption 2 – Annoying Feminist Gives Up* (L'irritante femminista si arrende), *Red Dead Redemption 2 – Lasso, Train & Annoying Feminist* (Cattura al lasso, treno e femminista irritante), *Red Dead Redemption 2 – Dropping Feminist To Hell & Killing The Devil* (Cacciare una femminista all'inferno e uccidere il diavolo) e *Red Dead Redemption 2 – Annoying Feminist Fed to the Pigs* (Femminista irritante data in pasto ai maiali). Molti di questi contenuti provengono dal canale dell'utente Shirrako, figura controversa all'interno della scena *gamer*.

Come osserva Emanuel Maiberg in un articolo pubblicato su "Motherboard", "gran parte della cultura *gamer* è impregnata di una palese misoginia". Allo stesso tempo, il giornalista fa notare che "le suffragette furono effettivamente picchiate, violentate e imprigionate dagli uomini in quel periodo turbolento". In questo senso, l'elemento di *realismo* spesso invocato a difesa di tali rappresentazioni si colloca in una zona ambigua, dove la rievocazione storica si intreccia con la spettacolarizzazione della violenza di genere come forma di intrattenimento. Maiberg resta scettico circa l'idea che *Red Dead Redemption 2* promuova in modo deliberato e costruttivo una posizione femminista, suggerendo piuttosto che la presenza della suffragetta funzioni come un elemento narrativo predisposto all'uso (e *abuso*) da parte degli utenti.

Cfr. Emanuel Maiberg, 'Red Dead Redemption 2' Players Are Excited to Attack and Kill Feminists in the Game, in "Motherboard", 5 novembre 2018.

crudeltà e introspezione. Reishman impiega tecniche cinematografiche come il montaggio incrociato e il *voice-over* per amplificare la carica emotiva e intellettuale dell'opera, esaltando la resilienza della protagonista. Il processo produttivo riflette l'approccio del machinima d'avanguardia al riutilizzo creativo. Come illustrato da Reishman in un'intervista a *VRAL*⁵⁸, la realizzazione ha richiesto l'uso combinato di più console, l'esplorazione meticolosa di *location* all'interno della mappa e la progettazione di personaggi storicamente accurati. Trattando una console come una telecamera virtuale e un'altra come attore, ha ricreato dinamiche cinematografiche all'interno del motore di gioco. Inoltre, ha coinvolto attori professionisti per il doppiaggio dei personaggi principali, migliorando ulteriormente la qualità del machinima e distanziandosi dalle produzioni più convenzionali (vedi Fig. 3)



Figura 3. Una schermata tratta da *Ida B. Wells: A Red Record*. Per gentile concessione dell'autore.

58 M. Bittanti, *Harrison Wade Reishman. Ida B. Wells: A Red Record*, in *VRAL*, 17-30 gennaio 2025

Sebbene il film utilizzi *asset* preesistenti, la sua rielaborazione si inserisce nella tradizione del machinima d'avanguardia, che sfrutta e sovverte il *gameplay* per interrogare questioni sociali e culturali più ampie. Il risultato è significativo, soprattutto considerando che si tratta del primo esperimento di Reishman con il cinema videoludico.

Un confronto con *The Grannies* di Foulston e Murray permette di collocare con maggiore precisione *Ida B. Wells: A Red Record* all'interno del panorama machinima contemporaneo. Se il primo si avvale dell'estetica *glitch* per destabilizzare la coerenza del mondo virtuale e mettere in discussione l'illusione di realismo dei videogiochi, il secondo adotta un approccio opposto, enfatizzando l'accuratezza storica e la verosimiglianza ambientale per amplificare il suo impatto documentaristico. Mentre *The Grannies* opera attraverso la sovversione formale e la *performance* caotica, interrompendo la linearità diegetica del gioco, *Ida B. Wells: A Red Record* sfrutta il potenziale immersivo del motore grafico per conferire una patina di autenticità alla sua narrazione, trasformando il simulatore di western in uno strumento per la rimediazione storica e la critica sociale.

Il confronto con *The Man from Blackwater* di Hillcoat evidenzia un altro aspetto fondamentale dell'opera di Reishman: la sua totale indipendenza da Rockstar Games e dalle logiche promozionali del prodotto videoludico. Laddove il primo è un'estensione ufficiale dell'universo narrativo di *Red Dead Redemption*, prodotto con il consenso e il supporto della software house, *Ida B. Wells: A Red Record* si appropria degli *asset* del videogioco in modo autonomo e critico, senza alcun vincolo istituzionale. Questo lo avvicina maggiormente al machinima d'avanguardia, in cui la rielaborazione dei contenuti digitali rappresenta un atto di interpretazione e ri-significazione, anziché di semplice adattamento narrativo. Tuttavia, la modalità di distribuzione su YouTube e il coinvolgimento diretto della community suggeriscono una persistenza di elementi vernacolari, rendendolo un caso emblematico di ibridazione tra le due tradizioni del machinima.

L'emergenza pandemica ha giocato un ruolo fondamentale nella realizzazione del progetto, offrendo a Reishman il tempo e le condizioni per sperimentare con il machinima come linguaggio alternativo. Nello stesso frangente temporale, altre opere di grande impatto culturale come *Grand Theft Hamlet*⁵⁹ e *Knit's Island*⁶⁰ hanno adottato strategie affini per rielaborare il linguaggio del machinima, sperimentando con la sovversione delle convenzioni videoludiche e la rimediazione dei contenuti ludici in un contesto narrativo e concettuale più stratificato. *Grand Theft Hamlet*, per esempio, ripensa la struttura teatrale shakespeariana attraverso l'estetica e le dinamiche emergenti di *Grand Theft Auto V*, mentre *Knit's Island* esplora le possibilità del mondo persistente di *DayZ*⁶¹ per indagare le tensioni tra simulazione, comunità e isolamento forzato. Questi progetti testimoniano come i *lockdown* imposti dai governi per arginare il contagio di Covid-19 abbiano (in)direttamente agito come un catalizzatore per nuove pratiche artistiche e critiche all'interno del machinima, trasformandolo in un laboratorio espressivo in cui la sperimentazione innesca una riflessione più ampia sulla nozione di confine.

Tuttavia, alcuni elementi ancorano saldamente *Ida B. Wells: A Red Record* alla tradizione vernacolare. Oltre alla scelta di affidarsi esclusivamente a risorse e strumenti standard anziché a modifiche personalizzate, la decisione di distribuire il film su YouTube rafforza ulteriormente il suo legame con la cultura partecipativa, dove il *feedback* e il coinvolgimento del pubblico giocano un ruolo centrale nella ricezione dell'opera. Nonostante una diffusione relativamente contenuta (18.000 visualizzazioni rispetto alle 1.470.769 di *The Man from Blackwater* al momento della stesura di questo saggio), il film si distingue per la sua risonanza emotiva e il valore storico, dimostrando il potenziale del machinima vernacolare.

59 S. Crane, P. Grylls, *Grand Theft Hamlet*, lungometraggio, colore, suono, 89', 2024, Inghilterra.

60 E. Barbier, G. Causse, Q. L'Helgouac'h, *Knit's Island*, lungometraggio, colore, suono, 95', 2023, Francia.

61 Bohemia Interactive, *DayZ*, Bohemia Interactive, 2018.

In definitiva, *Ida B. Wells: A Red Record* esemplifica la permeabilità dei confini tra avanguardia e machinima vernacolare, mostrando come queste categorie non siano rigidamente contrapposte, bensì interconnesse. Nella tabella 2, riassumo le differenti posizioni.

CATEGORIA	TESI (<i>THE GRANNIES</i>)	ANTITESI (<i>THE MAN FROM BLACKWATER</i>)	SINTESI (<i>IDA B. WELLS: A RED RECORD</i>)
Approccio estetico	Estetica sperimentale, <i>glitch aesthetics</i> , narrazione contemplativa.	Estetica cinematografica, aderenza ai codici del western classico.	Estetica ibrida, tra documentario storico e machinima sperimentale.
Struttura narrativa	Struttura non lineare, enfasi sull'esplorazione e la riflessione.	Struttura narrativa lineare, adattamento di sequenze di gioco e <i>collage</i> di <i>cutscene</i> .	Struttura narrativa semi-lineare, combinazione di sequenze di gioco e <i>voice-over</i> .
Modalità produttive	Produzione indipendente, con curatela artistica e supporto istituzionale.	Produzione istituzionale, collaborazione con Rockstar Games.	Produzione indipendente, ma con una finalità critica e sociale.
Peculiarità estetiche	Uso sovversivo delle <i>glitch</i> e della manipolazione ambientale.	Utilizzo diretto del <i>gameplay</i> e delle <i>cutscene</i> .	Uso creativo degli <i>asset</i> di gioco per costruire un racconto storico.
Intento dichiarato	Sovvertire le convenzioni ludiche e ridefinire l'uso dello spazio virtuale.	Espandere il marketing e la narrazione del gioco in chiave transmediale.	Educare e sensibilizzare il pubblico su temi di giustizia sociale.
Strategia distributiva	Festival e retrospettive cinematografiche, gallerie d'arte e musei.	Distribuzione su TV e YouTube, ampia visibilità.	Distribuzione su YouTube, discussa in contesti giornalistici specializzati.

Coinvolgimento del pubblico	Studiosi, artisti, curatori, studenti e professionisti del settore culturale, interessati alle relazioni tra arte, tecnologia e società.	<i>Fanbase</i> del gioco, pubblico <i>mainstream</i> .	Comunità online e pubblico critico/accademico
Riconoscimento istituzionale	Altro: posizionamento nel contesto della videoarte e della sperimentazione.	Moderato: riconoscimento limitato all'ambito videoludico.	Intermedio: ricezione limitata sia nelle comunità vernacolari che in quelle accademiche.

Tabella 2. La dialettica del machinima vernacolare e d'avanguardia.

L'opera *Ida B. Wells: A Red Record* di Wade Reishman esemplifica un caso ibrido in cui le logiche dell'avanguardia e del vernacolare non si presentano come entità separate, ma danno vita a un processo di negoziazione estetica e politica. Seguendo il quadro teorico delineato dagli autori discussi nel saggio, possiamo individuare diversi livelli in cui il machinima di Reishman incarna sia le caratteristiche dell'avanguardia sia quelle della cultura vernacolare.

Secondo Greenberg, l'avanguardia si distingue per la sua sperimentazione formale e il rifiuto del *kitsch* e della cultura popolare. *Ida B. Wells: A Red Record* rispecchia questa concezione nella misura in cui non si limita a sfruttare il medium videoludico per una narrazione tradizionale, ma lo reinterpreta per veicolare un discorso storico e politico che eccede le convenzioni del machinima vernacolare e i contenuti del videogioco originale. *Red Dead Redemption* viene così trasformato in un dispositivo critico che non si limita a riprodurre estetiche preesistenti, ma le mette in discussione. Tuttavia, come sottolineato da Bürger in *Theorie der Avantgarde*, l'avanguardia non è solo una questione di innovazione stilistica, ma implica un attacco alle istituzioni dell'arte e alla loro capacità di neutralizzare la sperimentazione estetica. In questo senso, l'opera di Reishman si inserisce nella tradizione avanguardista perché non è un machinima concepito per l'intrattenimento, né una semplice appropriazione del vide-

ogioco per scopi narrativi. Piuttosto, ridefinisce il videogioco come strumento di indagine storiografica e razziale, sfidando la neutralità ideologica dell'estetica videoludica tradizionale. Se utilizziamo il filtro dei francofortesi, possiamo notare che l'opera potrebbe essere interpretata come una forma di arte negativa, ovvero un'arte che non si piega alle logiche del cmero consumo, ma resiste attraverso e la complessità formale. Per Adorno, l'avanguardia autentica rigetta ogni forma di integrazione nel sistema culturale dominante. *Ida B. Wells: A Red Record* segue questa logica attraverso la sua frammentazione narrativa, l'uso critico delle immagini videoludiche e la sua volontà di sottrarsi alla facile assimilazione da parte del mercato. Secondo Williams, la cultura vernacolare non è una produzione inferiore rispetto all'arte alta, ma un campo di negoziazione e di resistenza che permette forme di espressione alternative ai circuiti ufficiali. In questo senso, *Ida B. Wells: A Red Record* rientra nel vernacolare perché si fonda sull'uso di strumenti accessibili, come un videogioco commerciale. La sua estetica non aspira all'esclusività né si rivolge a un'élite accademica: al contrario, adotta un linguaggio visivo e narrativo comprensibile e coinvolgente per un pubblico ampio, senza rinunciare a una consapevole e deliberata postura critica. Per Fiske, la cultura popolare è caratterizzata da pratiche di appropriazione e risignificazione. *Ida B. Wells: A Red Record* si inserisce in questa logica perché prende un medium *mainstream* – il videogioco – e lo trasforma in un dispositivo di contro-narrazione. Questa operazione si avvicina a quanto teorizzato da Fiske sulle modalità con cui le culture subordinate riutilizzano gli strumenti dell'industria culturale per produrre significati autonomi. Seguendo la classificazione di Macdonald, l'opera potrebbe essere vista come un ibrido tra *High Culture* e *Midcult*: da un lato, mantiene un'aspirazione critica e sperimentale tipica dell'avanguardia, dall'altro, utilizza un'estetica familiare che la rende accessibile. Se per Macdonald il *Midcult* rischia di essere una forma di arte che imita superficialmente l'avanguardia senza ereditarne la radicalità, *Ida B. Wells: A Red Record* sembra sfuggire a questa trappola proprio grazie alla sua capacità di problematizzare la relazione tra videogioco, storia e cultura di massa. Infine, secondo Bourdieu, il confine tra cultura legittima e cultu-

ra popolare è regolato da meccanismi di demarcazione sociale. *Ida B. Wells: A Red Record* sfida questa gerarchia perché non si colloca in nessuno dei due poli: non è un'opera d'arte istituzionalizzata, ma neppure un prodotto commerciale. Piuttosto, opera in uno spazio liminale, dove il vernacolare è usato per fini critici, decostruendo il linguaggio del videogioco e ri assemblandolo in una prospettiva storica e politica.

Riassumendo, l'analisi di *Ida B. Wells: A Red Record* dimostra che la distinzione tra avanguardia e vernacolare non è sempre netta, ma può manifestarsi come un campo di tensione e negoziazione. L'opera di Wade Reishman incarna questa dialettica perché la sua sperimentazione formale, la decostruzione della narrazione tradizionale e la sua funzione critica lo avvicinano alle strategie dell'avanguardia (Greenberg, Bürger, Adorno, Foster), mentre il suo utilizzo di strumenti accessibili, il linguaggio popolare e la riappropriazione del videogioco come strumento di contro-narrazione lo collocano nel quadro teorico della cultura vernacolare (Williams, Fiske, Macdonald, Bourdieu). In definitiva, *Ida B. Wells: A Red Record* non si limita a incarnare un modello avanguardista o vernacolare in senso stretto, ma dimostra come le due categorie possano interagire e sovrapporsi in modi produttivi. La sua importanza risiede proprio in questa ambivalenza: è un'opera che sfida sia le convenzioni del machinima *mainstream* sia le rigidità del modernismo estetico, posizionandosi in uno spazio critico che permette una riflessione più ampia sulle potenzialità politiche ed espressive del medium videoludico.

Conclusion

Il confronto tra il machinima d'avanguardia e la sua espressione vernacolare, come delineato in questo saggio, evidenzia la versatilità e il potenziale espressivo del videogioco come medium artistico e critico. Il machinima opera come spazio di intersezione tra cinema, videoarte, *performance* e narrazione interattiva, fondendo pratiche eterogenee in un linguaggio audiovisivo *idiosincratico*. Lungi dal limitarsi a una semplice estensione dell'estetica videoludica, il machinima ricalibra il

videogioco come piattaforma di sperimentazione, dissolvendo le tradizionali dicotomie tra autore e giocatore, produzione e fruizione, opera e processo creativo. I tre studi di caso discussi – *The Grannies*, *The Man from Blackwater* e *Ida B. Wells: A Red Record* – illuminano la diversità di approcci e finalità che il machinima può assumere. Se *The Grannies* esplora la *glitch* come risorsa estetica e performativa, destabilizzando le convenzioni dell’immersione ludica, *The Man from Blackwater* esemplifica un utilizzo industriale (nell’accezione di Adorno e Horkheimer) del machinima come strumento di marketing e *storytelling* transmediale. *Ida B. Wells: A Red Record*, invece, riformula il linguaggio del documentario storico all’interno di un mondo videoludico, sfruttando le possibilità offerte dal motore di *Red Dead Redemption* per amplificare la portata politica della propria narrazione. Questi esempi dimostrano che il machinima può operare simultaneamente come spazio di esplorazione filosofica, critica istituzionale e riappropriazione culturale. Al tempo stesso, rivelano le tensioni e le ambiguità di una pratica che oscilla tra la sperimentazione artistica e le logiche di produzione del tardo capitalismo, tra il potenziale emancipatorio del medium e la sua cooptazione da parte delle piattaforme digitali. Questa contraddizione è sottolineata da numerosi autori inclusi in questo saggio. Per esempio, parlando delle opere di Peggy Ahwesh e Skewennati, Harrison Wade scrive che il machinima è intrinsecamente trasgressivo perché si appropria “delle tecnologie dominanti e dei sistemi tecnologici per scopi narrativi e poetici. Tuttavia, tali scopi possono essere – e sono spesso – riassorbiti dalle medesime tecnologie e dai medesimi sistemi”⁶². Dal punto di vista dei *game studies*, il machinima problematizza il concetto di *player agency*, ponendo interrogativi sulla dichiarata libertà d’azione all’interno di sistemi predeterminati e sulle modalità con cui la creatività può sovvertire le regole. In che modo il machinima trasforma possibilità espressive del videogioco? Come trasforma l’interattività in una forma di regia cinematografica

62 H. Wade, *Corpi virtuali. Dal Cyborg al machinima. Per una fenomenologia della dissonanza*, p. 449.

emergente? Questa fluidità, che permette di ridefinire il *gameplay* come pratica di resistenza o riappropriazione, estende i confini dell'esperienza videoludica e ne moltiplica i possibili significati. Il discorso sul *machinima*, già arricchito da concetti come *gameplay emergente*, *contro-gioco* e *metagioco*, continua a espandersi, alimentando un dialogo tra l'industria, la sperimentazione artistica e la partecipazione collettiva.

All'interno degli studi sulla *performance* e sulla videoarte, il *machinima* si afferma come medium transdisciplinare che fonde improvvisazione e regia, programmazione e coreografia. In questo senso, dissolve le tradizionali distinzioni tra recitazione e simulazione, tra presenza scenica e interazione algoritmica. Inoltre, mette in evidenza le tensioni esistenti tra le pratiche artistiche indipendenti e il controllo esercitato dalle software house, sottolineando il carattere dialettico del *machinima* come strumento di resistenza culturale e nel contempo di connivenza con le logiche produttive dell'industria videoludica.

Sul piano economico e tecnologico, il *machinima* è soggetto a dinamiche contrastanti. Se le produzioni vernacolari si inseriscono nei modelli di monetizzazione delle piattaforme digitali, quelle d'avanguardia dipendono da finanziamenti istituzionali e curatoriali, con le limitazioni che ne derivano in termini di accessibilità e distribuzione. L'emergere di strumenti di creazione basati sull'intelligenza artificiale apre nuovi scenari: fino a che punto la generazione automatica di contenuti ridefinirà il *machinima*? Quale sarà l'impatto delle tecnologie di animazione procedurale e *machine learning* sulla produzione indipendente? La crescente convergenza tra *machinima* e sistemi generativi di intelligenza artificiale potrebbe sfidare le attuali definizioni del medium, indirizzandolo verso nuovi territori⁶³.

Il *machinima*, dunque, resiste a qualsiasi definizione perentoria. Il dialogo tra avanguardia e cultura vernacolare, tra estetica istituzionale e pratiche partecipative, tra sperimentazione concettuale e intrattenimento popolare, dimostra la sua capacità di adattarsi alle trasformazioni del paesaggio media-

63 Si considerino, per esempio, opere come *Video Games That Don't Exist* (2025) di Kieran Nolan, creato con il tool di OpenAi, Sora.

le. La sua natura instabile e proteiforme è al tempo stesso una possibile lacuna e un punto di forza: a oltre trent'anni dalla sua comparsa, il mezzo continua a evolversi, rispondendo alle mutazioni della cultura digitale e integrando nuove tecnologie e prospettive critiche. *The Grannies*, *The Man from Blackwater* e *Ida B. Wells: A Red Record* incarnano queste dinamiche in modi diversi, confermando che il machinima è un campo in continua ridefinizione, in cui le categorie tradizionali non possono essere applicate rigidamente. Studiare il machinima oggi significa confrontarsi con le complessità della produzione audiovisiva contemporanea *tout court*.

Come ho tentato di dimostrare in queste pagine, l'approccio sociologico di Becker è particolarmente utile per analizzare sia il machinima d'avanguardia che quello vernacolare, poiché entrambi operano come mondi dell'arte con specifiche dinamiche sociali, convenzioni e gerarchie. Il machinima, in tutte le sue declinazioni, non è il frutto del lavoro di un singolo individuo, ma di una rete collaborativa di partecipanti: artisti, sviluppatori di giochi, *modder*, attori, montatori, doppiatori e pubblico. Come abbiamo visto, un'opera d'avanguardia necessita di curatori, musei e critici per essere legittimata come arte; il machinima vernacolare, invece, si sviluppa spesso attraverso il lavoro di squadre amatoriali che condividono risorse e competenze. Entrambi i tipi di machinima operano all'interno di convenzioni specifiche. Il machinima d'avanguardia tende a rompere con le convenzioni estetiche tradizionali e a legittimarsi attraverso gallerie e festival. Il machinima vernacolare, invece, si sviluppa in base alle convenzioni della cultura videoludica e delle piattaforme di distribuzione. Nel machinima d'avanguardia, i ruoli chiave sono detenuti da istituzioni culturali, curatori e critici che legittimano l'opera. Nel machinima vernacolare, invece, le gerarchie si basano su metriche come il numero di visualizzazioni, *follower* o commenti positivi, con un pubblico che gioca un ruolo centrale nella legittimazione. In sintesi, l'approccio sociologico di Becker consente di analizzare il machinima non solo come un prodotto tecnologico o culturale, ma come un fenomeno sociale che coinvolge la collaborazione di molteplici agenti e fattori.

L'analisi sviluppata in questo saggio ha evidenziato come la dicotomia tra machinima d'avanguardia e vernacolare, lungi dall'essere una semplice opposizione binaria, si configuri piuttosto come un campo di tensione e negoziazione estetica, produttiva e culturale. Se da un lato il machinima d'avanguardia si appropria delle strutture del videogioco per ridefinire le coordinate dell'arte digitale, dall'altro il machinima vernacolare si radica nelle dinamiche partecipative e comunitarie, trasformando il videogioco in un veicolo di espressione collettiva. Tuttavia, come dimostrano i casi di studio esaminati, le intersezioni tra queste due categorie sono numerose e spesso sfumate, rivelando una dialettica fluida tra sperimentazione formale, appropriazione popolare e strategie di legittimazione culturale.

L'esame comparativo tra *The Grannies*, *The Man from Blackwater* e *Ida B. Wells: A Red Record* ha permesso di mettere in luce le modalità attraverso cui il machinima può operare su più livelli: come pratica artistica concettuale, come estensione narrativa del videogioco *mainstream* e come strumento di ri-mediazione storica. Questa analisi ha mostrato come i confini tra le due polarità non siano rigidi, ma costantemente rinegoziati in base alle condizioni di produzione, alla ricezione critica e al contesto di fruizione. La sintesi tra machinima d'avanguardia e vernacolare, esemplificata dall'opera di Harrison Wade Reishman, dimostra che il medium può operare simultaneamente come strumento di critica sociale e come forma espressiva accessibile, aprendo nuove prospettive di analisi.

Alla luce di queste considerazioni, future ricerche potrebbero approfondire le dinamiche economiche e istituzionali che regolano la produzione e la distribuzione del machinima. In particolare, l'impatto della monetizzazione digitale e delle piattaforme partecipative come YouTube e Twitch merita un'indagine più dettagliata, così come il ruolo delle istituzioni artistiche nella definizione dei criteri di legittimazione culturale. Inoltre, un'ulteriore area di studio è l'influenza delle nuove tecnologie, come l'intelligenza artificiale e i motori di gioco di ultima generazione, sulla produzione di machinima e sulla sua estetica. Un tema cruciale riguarda inoltre la natura del machinima come mezzo espressivo realmente democratiz-

zante o per lo meno, accessibile a soggetti tradizionalmente marginalizzati nel contesto culturale.

In conclusione, il machinima si afferma come una pratica ibrida e radicalmente attuale, capace di riconfigurare i confini tra videogioco, cinema e arte contemporanea. Al di là delle etichette di genere o delle definizioni istituzionali, ciò che emerge è la sua capacità di generare forme visive e narrative che riflettono – e spesso *anticipano* – le trasformazioni culturali, tecnologiche e politiche del nostro tempo. In questo senso, il machinima non è solo un linguaggio, ma un terreno operativo, uno spazio di frizione e possibilità, dove sperimentazione estetica e lettura critica del presente si intrecciano.

Riferimenti bibliografici

- Adams E., *Fundamentals of Game Design*, 3^a ed. New Riders, Indianapolis, Indiana 2013.
- Adorno T.W., Horkheimer M., *L'industria culturale. Illuminismo come mistificazione di massa*, in Idem, *Dialettica dell'Illuminismo*, Einaudi, Torino 2010 (1944), pp. 126-180.
- Baudrillard J., *Simulacri e impostura. Bestie, beaubourg, apparenze e altri oggetti*, Pgreco, Milano 2008 (1981).
- Baudrillard J., *La sparizione dell'arte*, Abscondita, Milano 2022.
- Becker H.S., *I mondi dell'arte*, Il Mulino, Bologna, 2012 (1982).
- Berger J., *Ways of Seeing*, Penguin Books, London 1972. (Idem, *Questione di sguardi*, Il Saggiatore, Milano 1998)
- Bishop C., *Inferni artificiali: La politica della spettatorialità nell'arte partecipativa*, Luca Sossella Editore, Milano 2020 (2012).
- Bittanti M., *Harrison Wade Reishman. Ida B. Wells: A Red Record*, in *VRAL*, 17-30 gennaio 2025. URL: <https://milanmachinimafestival.org/vral-harrison-wade-reishman>
- Bódi B., *Videogames and Agency*, Routledge, London 2023.
- Bourdieu P., *La distinzione. Critica sociale del gusto*, tr. it. di G. Viale, Il Mulino, Bologna 2001 (1979).
- Bourriaud N., *Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo*, tr. it. di G. Romano, postmedia books, Milano 2005.
- Brown L., *John Hillcoat on Turning Red Dead Redemption Into a Movie*,

- in "New York Magazine", 28 maggio 2010. URL: https://www.vulture.com/2010/05/john_hillcoat.html
- Buchloh B.H.D., *Neo-Avantgarde and Culture Industry: Essays on European and American Art from 1955 to 1975*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2003.
- Bürger P., *Theory of the Avant-garde*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1984.
- Caillois R., *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 2000 (1958).
- Eco U., *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani 2001 (1964).
- Fiske J., *Understanding Popular Culture*, Routledge, London 1989.
- Fiske J., *Reading the Popular*, Unwin Hyman Ltd, London 1989.
- Fisher M., *Realismo capitalista*, tr. it. di V. Mattioli, NERO Editions, Roma 2018.
- Foulston M., sito personale. URL: <https://www.tigershungry.co.uk>
- Foster H., *Il ritorno del reale. L'avanguardia alla fine del Novecento*, tr. it. di B. Carneglia, postmedia books, Milano 2007 (1996).
- Gibson J.J. *The Ecological Approach to Visual Perception*, Houghton Mifflin, Boston 1979.
- Grenier B., *Caroline Poggi and Jonathan Vinel. Infinite Memory*, Lenz Press, Milano 2024.
- Gordon L., 'A giant grey cube floating above the landscape': exploring the forbidden reaches of *Red Dead Redemption 2*, in "The Guardian", 9 marzo 2022. URL: <https://www.theguardian.com/games/2022/mar/09/a-giant-grey-cube-floating-above-the-landscape-exploring-the-forbidden-reaches-of-red-dead-redemption-2>
- Greenberg C., *L'avventura del modernismo, Antologia critica*, tr. it. di B. Gingerli, Johan & Levi, Monza 2011.
- Huizinga J., *Homo Ludens*, tr. it. di C. Van Schendel, Einaudi, Torino 2002 (1938).
- Jenkins H., *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York 2006. (Idem, *Cultura convergente*, Apogeo Editore, Milano 2014).
- Krauss R., *L'originalità dell'avanguardia e altri miti modernisti*, a cura di E. Grazioli, Fazi, Roma 2007 (1985).
- Krauss R., *Reinventare il medium. Cinque saggi sull'arte di oggi*, a cura di E. Grazioli, Bruno Mondadori, Milano 2005.

- Krauss R., *L'arte nell'era postmediale: Marcel Broodthaers, ad esempio*, tr. it. di B. Carneglia, postmedia books, Milano 2005.
- Krauss R., *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*, Thames & Hudson, London 1999.
- Manovich L., *Il linguaggio dei nuovi media*, tr. it. di R. Merlini, Edizioni Olivares, Roma 2001.
- MacDonald D., *Against The American Grain: Essays on the Effects of Mass Culture*, NYRB Classics, New York 2011 (1962). (Idem, tr. it di M. Maraschi, *Masscult e midcult*, Piano B, Milano, 2017)
- Mulvey L., "Piacere visivo e cinema narrativo", in *Cinema e piacere visivo*, Bulzoni, Roma 2013 (1975).
- Murray J., *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1997.
- Murray N., sito personale, senza data. URL: <https://nickmurray.horse/>
- Nochlin L., *Perché non ci sono state grandi artiste?*, tr. it. di J. Perna, Castelveccchi, Roma 2019 (1971).
- O'Sullivan J., *Annexation*, in "The United States Magazine and Democratic Review", vol. 17, n. 1, 1845, pp. 5-10.
- Norman D.A., *The Design of Everyday Things*, Basic Books, New York 2013.
- Plunkett L., *Red Dead Online Players Escape Game World, Find Beautiful Desert Paradise*, in "KoOtaku Australia", 25 giugno 2019. URL: <https://kotaku.com/red-dead-online-players-escape-game-world-find-beautiful-1835829191>
- Poggioli R., *Teoria dell'arte d'avanguardia*, Il Mulino, Bologna 1962.
- Pollock G., *Vision and Difference: [Femininity, Feminism, and Histories of Art]*, Routledge, London 1987.
- Steyerl H., *The Wretched of the Screen*, Sternberg Press, London 2012.
- Williams R., *Culture and Society*, Chatto & Windus, London 1958. (Idem, *Cultura e rivoluzione industriale*, Einaudi, Torino 1968)
- Williams R., *Keywords: A Vocabulary of Culture and Society*, Fontana Communications Series, Routledge, London 2011 (1976).

Videografia e opere d'arte

- Barbier E., Causse G., L'Helgouac'h Q., *Knit's Island*, lungometraggio, colore, suono, 95', 2023, Francia.

- Crane S., Grylls P., *Grand Theft Hamlet*, lungometraggio, colore, suono, 89', 2024, Inghilterra.
- Foulston M., *The Grannies*, installazione video a due canali, colore, suono, 17', 2021, Inghilterra e Australia.
- Hillcoat J., *Red Dead Redemption: The Man from Blackwater*, video digitale, colore, suono, 29', 2010.
- Nolan, K., *Video Games That Don't Exist*, video digitale, colore, suono, 7' 32", 2025.
- Reishman H.W., *Ida B. Wells: A Red Record*, video digitale, colore, suono, 39' 34", 2020, Stati Uniti.
- Sanchez E., *Au-delà du désert flou, plus aucune sauvegarde n'est possible*, video digitale, colore, suono, 43', 2021, Francia.
- Shirako, *Red Dead Redemption 2 – Annoying Feminist Fed to the Pigs*, YouTube, 6 novembre 2018. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=I45GP9kYSac&list=PLCLeSTzz6trZs--X1R-Ik4zg1T93H45o1&index=19&t=0s>
- Shirako, *Red Dead Redemption 2 – Dropping Feminist To Hell & Killing The Devil*, YouTube, 3 novembre 2018. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=qYHr2FSgwsQ&list=PLCLeSTzz6trZs--X1R-Ik4zg1T93H45o1&index=16&t=0s>
- Shirako, *Red Dead Redemption 2 – Lasso, Train & Annoying Feminist*, YouTube, 1 novembre 2018, https://www.youtube.com/watch?v=i3yiWLh_-z8&list=PLCLeSTzz6trZs--X1R-Ik4zg1T93H45o1&index=46&t=0s
- Shirako, *Red Dead Redemption 2 – Annoying Feminist Gives Up*, YouTube, 31 ottobre 2018. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=UxA7nDaxi-s&list=PLCLeSTzz6trZs--X1R-Ik4zg1T93H45o1&index=23&t=0s>
- Shirako, *Red Dead Redemption 2 – Annoying Feminist Fed To Alligator*, YouTube, 31 ottobre 2018. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=mZ7RicfseRU>
- Shirako, *Red Dead Redemption 2 – Beating Up Annoying Feminist*, YouTube, 28 ottobre 2018. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=MPYAM9A1RHo&t=0s&list=PLCLeSTzz6trZs--X1R-Ik4zg1T93H45o1&index=5>
- Shirako, *Red Dead Redemption 2 – Mexican Fed to Cougar*, YouTube, 10 dicembre 2018. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=egntg-zOPj1c>, (ultimo accesso: 11 dicembre 2018).

Shirako, *Red Dead Redemption 2 – Deporting a Mexican*, YouTube, 7 novembre 2018. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=6RwEXb-VXfXE&list=PLCLLeSTzz6trZs--X1R-Ik4zg1T93H45o1&index=9&t=0s>

Shirako, *Red Dead Redemption 2 – What Happens if you bring Black Man to the KKK?*, YouTube, 7 novembre 2018. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=oTcw1232id8&list=PLCLLeSTzz6trZs--X1R-Ik4zg1T93H45o1&index=2&t=0s>

Stern E., *Best Flamewar Ever*, video doppio canale, suono, colore, 14' 37", 2007, Stati Uniti. URL: <https://eddostern.com/works/best-flamewar-ever/>
Total Refusal, *Hardly Working*, installazione video a quattro canali, colore, suono, 22', 2021, Austria.

Vinel J., *Martin pleure*, video digitale, colore, suono, 16', 2017, Francia.

Ludografia

Bohemia Interactive, *DayZ*, Bohemia Interactive, 2018.

Rockstar San Diego, *Red Dead Redemption*, Rockstar Games, 2010.

Rockstar San Diego, *Red Dead Redemption 2*, Rockstar Games, 2018.

Rockstar North, *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games, 2013.

Viola B., Game Innovation Lab, *The Night Journey*, University of Southern California 2007-2018.

LEONHARD MÜLLNER, ROBIN KLENGEL, MICHAEL STUMPF

PAESAGGIO CONTEMPORANEO CON CARCASSE STRADALI

Il machinima e la video arte sulle autostrade di Los Santos

Dalla sua introduzione sul mercato nel 2013, *Grand Theft Auto V*¹ è stato utilizzato come set virtuale per un numero crescente di machinima artistici e altre opere audiovisive create con il motore proprietario di Rockstar Games. Per chi ha osservato la crescente presenza dei videogiochi nei festival cinematografici e negli spazi dell'arte contemporanea, gli scenari urbani e rurali di Los Santos – simulacro digitale di Los Angeles ambientato nel mondo fittizio di San Andreas – sono diventati un paesaggio familiare, quasi iconico. Questo saggio esplora le ragioni per cui Los Santos ha esercitato, negli ultimi anni, un'attrazione così potente su artisti visivi, registi e autori di machinima, interrogandosi su come questo ambiente virtuale sia stato eletto a spazio di sperimentazione estetica, narrativa e politica.

La nostra disamina si sviluppa lungo due direttive, distinte ma convergenti: nella prima, esploriamo le pratiche di creazione di audiovisivi all'interno di *GTA V*, includendo una breve riflessione sul *modding*; nella seconda, presentiamo alcuni casi di studio, sottolineando l'approccio eterogeneo degli artisti nei confronti del software per videogiochi. È opportuno precisare che questo saggio non intende offrire una panoramica esaustiva del machinima realizzato con *GTA V*. Semmai, si propone di illustrare diversi approcci, le loro potenzialità nonché limitazioni tecniche e concettuali.

La nostra ipotesi di partenza per spiegare la sorprendente coerenza del machinima artistico risiede nell'*iperrealismo* di *GTA V*, un concetto che esploreremo, tra le altre cose, in relazione alla sua applicabilità al medium videoludico *tout court*. L'iper-

1 Rockstar North, *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games, 2013. D'ora in poi, *GTA V*.

realismo di *GTA V* è il *quid* che trasforma il videogioco in uno strumento che i *filmmaker* utilizzano per interrogare, parodiare o criticare il concetto di presenza virtuale e di esperienza vissuta. La brutalità della polizia, il cambiamento climatico, i movimenti di protesta, le disuguaglianze sociali ed economiche del tardo capitalismo: *GTA V* genera un flusso quasi infinito di immagini relative a queste (*e altre*) istanze.

Un secondo fattore imprescindibile è la modifica del videogioco come strumento espressivo. L'utente può infatti personalizzare il paesaggio urbano grazie a un potente *editor*, mentre il *gameplay* può essere catturato e alterato in tempo reale mediante uno strumento flessibile e versatile quale il Rockstar Editor. Inoltre, la versione per personal computer di *GTA V* supporta modifiche che influenzano tanto l'aspetto quanto il comportamento di personaggi, oggetti e ambienti, permettendo di manipolare anche la natura stessa dell'interazione. In altre parole, il *modding* consente di ridefinire ogni aspetto dell'esperienza ludica, dalla cosmesi alle dinamiche di interazione. Dato che questa pratica è fondamentale nella realizzazione di machinima, è essenziale descriverla brevemente. Il *modding* offre a utenti tecnicamente smaliziati la possibilità di aggirare le impostazioni predefinite, comprese le leggi della fisica che governano la simulazione. Inoltre, favorisce la distorsione o trasformazione delle immagini, ampliando significativamente le possibilità creative a disposizione del regista. Inoltre, *plugin*, *mod* e altri accorgimenti software consentono ai *filmmaker* di sperimentare con una varietà di strategie e processi artistici quando si cimentano con *GTA V*.

Una delle questioni centrali del *modding* riguarda la possibilità di migliorare la qualità visiva del prodotto originale. Un primo aspetto da sottolineare è che per quanto la grafica spettacolare ed esteticamente curata del videogioco offra opportunità creative inaspettate, essa può anche introdurre sfide impreviste. Infatti, non sarebbe difficile ridurre Los Santos a un semplice sfondo per una narrazione arbitraria o banale, svuotando la potenza visiva di ogni contenuto significativo e trasformandola in una mera scenografia decorativa. Per questo motivo, riteniamo necessaria un'analisi critica degli usi – e *abusi* – di *GTA V*. La nostra speranza è

che questa panoramica possa contribuire a una comprensione più profonda del significato e delle implicazioni artistiche legate alla creazione di videoarte attraverso il videogioco.

GTA V come macchina machinima iperrealistica

Secondo i dati più aggiornati, *GTA V* è il secondo videogioco più venduto di tutti i tempi – superato solo da *Minecraft* – con oltre 205 milioni di copie commercializzate in poco più di un decennio². Con ogni probabilità, è a tutt'oggi uno dei prodotti più utilizzati dagli *youtuber*, dagli *streamer* dei *Let's Play*, dai creatori di machinima, dagli artisti videoludici e dai registi sperimentali che si cimentano con questo formato.

A nostro avviso, una delle ragioni primarie del suo straordinario successo è ravvisabile nell'iperrealismo di San Andreas. Sul suo sito "IGTA5", il *gamer* TreeFitty³ elenca 159 esempi di monumenti, edifici e località di Los Angeles minuziosamente ricreati in *GTA V*, con livelli di dettaglio variabile. Questa replica certolina non è tuttavia unidirezionale. Nel saggio *The Urban Architecture of Los Angeles and Grand Theft Auto*⁴, Mark David Teo analizza uno studio di produzione che riprende gli elementi dell'iperrealismo di Los Santos, ricostruendo coreografie e azioni di gioco – scontri a fuoco, furti d'auto, saccheggi di cadaveri – che si svolgono nella "vera" California. Nel video risultante, gli ambienti del mondo concreto sono utilizzati per simulare specifici momenti del *gameplay*. L'attenzione ai dettagli è tale che gli spettatori potrebbero essere indotti a credere che ciò che

2 D. Takahashi, *Take-Two hits targets for September quarter with \$1.47B in net bookings*, in "VentureBeat", 6 novembre 2024.

3 TreeFitty, IGTA5 (sito web).

4 M.D. Teo, *The Urban Architecture of Los Angeles and Grand Theft Auto*, in "Academia", 2015; una versione aggiornata, intitolata *L'architettura urbana di Los Angeles e Los Santos*, è inclusa in M. Bittanti (a cura di), *Fenomenologia di Grand Theft Auto*, Mimesis Edizioni, Milano 2019, pp. 209-241. Il saggio in oggetto è estratto da una tesi di laurea dallo stesso titolo presentata nell'ottobre del 2015 alla commissione della Facoltà di Architettura, Paesaggio e Arti visive dell'Università dell'Australia occidentale, sotto la supervisione di Darren Jorgensen e Rene Van Meeuwen.

stanno osservando sia (*una registrazione*) del videogioco anziché la messinscena di alcune delle sue dinamiche in un contesto “reale”. Ciò implica che la rappresentazione digitale solleva dubbi sulla “realtà” stessa del mondo in cui viviamo, invitando gli spettatori a interrogarsi sulla distinzione tra il concretamente esperito e l’esperienza della simulazione. Queste pratiche di *re-enactment* presuppongono uno spazio digitale che non rimanda più al suo referente originale – Los Santos – bensì all’iperrealismo del videogioco. In questo modo, il video rivela la natura simulacrale di *GTA V*.

Il filosofo francese Jean Baudrillard definisce il simulacro come una copia di una copia, ovvero la riproduzione di qualcosa che non possiede un originale. Di conseguenza, un simulacro è privo di un riferimento concreto, a differenza, per esempio, di una fotografia, che ha come punto di origine la realtà tangibile che rappresenta. Nel caso del simulacro, la natura indessicale dell’immagine viene meno. Nel loro saggio *Virtual World of Video Games*, Evgenii Akchelov e Ekaterina Galanina utilizzano il termine *simulacro* per descrivere le qualità specifiche dei mondi digitali:

I simulacri, come segni dotati di esistenza propria, costruiscono vari mondi virtuali. Non si limitano più a copiare la realtà, ma la *modellano*. Il creato ha lo stesso statuto di realtà e veridicità del creare. Ciò ci consente di accertare lo status ontologico e la veridicità degli oggetti virtuali e dei mondi virtuali. Così, possiamo vedere i mondi virtuali come spazi integrali di simulacri, focalizzati non sulla determinazione della somiglianza con la realtà di riferimento, ma sul fatto che vi sia una differenza. I mondi virtuali non riflettono la realtà, ma la *simulano*.⁵

Alcune delle strutture di Los Santos elencate sul sito “IGTA5”, com sono ricostruzioni di edifici esistenti, laddove altre – incluso il nome della città – si riferiscono a stili specifici o sono ispirate ad

5 E. Akchelov, E. Galanina, *Virtual World of Video Games*, saggio presentato alla “8th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications”, 2016 (enfasi aggiunta).

architetture simili. In altre parole, Los Santos *non* è Los Angeles. Non è nemmeno una sua copia. Los Santos è il *simulacro* di Los Angeles. Allo stesso modo, San Andreas è costellata di segni che, come risultato di tale iterazione, hanno acquisito una vita propria nel dominio della cultura pop. Los Santos esacerba il paradosso, rendendolo ancora più estremo rispetto alla Midtown Manhattan di *Tom Clancy's: The Division*⁶. Quest'ultimo, pur ridimensionando la grandezza di alcune strade e sostituendo gli edifici con facciate generiche, aspira nondimeno a replicare la sua controparte concreta, sebbene in un contesto post-apocalittico, conseguente a una grave pandemia. Los Santos, invece, è molto più di una semplice imitazione di Los Angeles. La proliferazione di riferimenti alla cultura pop lo rendono un *pastiche* postmoderno talmente efficace da trasformare i suoi stessi riferimenti in una fonte ininterrotta di citazioni alla *pop culture*. In questo contesto, usiamo il termine *pastiche* per indicare un'imitazione autosufficiente, che costruisce un universo ricco di riferimenti culturali interni. La conoscenza di tali rimandi da parte dei fruitori è una condizione necessaria per poter riconoscere – e dunque *apprezzare* – l'ingegnosità della sua costruzione. Si noti che queste allusioni non sono necessariamente evidenti o legate a una realtà per così dire “esterna” al gioco, ma richiedono una familiarità con la *pop culture* evocata da *GTA V*. Ergo, il *pastiche* si sostiene autonomamente, offrendo un significato attraverso le proprie citazioni e strutture senza necessitare di spiegazioni extra-diegetiche. A questo proposito, Robin J.S. Sloan definisce il *pastiche* videoludico come un artefatto che raccoglie una vasta gamma di riferimenti ad altri videogiochi⁷. Il consumo di questi artefatti culturali “densi” richiede una *expertise* al livello della decodifica⁸.

6 Massive Entertainment, *Tom Clancy's: The Division*, Ubisoft, 2016.

7 Per esempio, *GTA V* si riferisce esplicitamente ai suoi predecessori includendo elementi topologici come Groove Street di *Grand Theft Auto: San Andreas* o personaggi familiari degli episodi precedenti, per esempio NPC che assomigliano al protagonista C.J., Big Smoke, Sweet, Johnny Klebitz. I riferimenti intertestuali della serie intrigano tanto i *gamer* quanto gli studiosi, come attestano i numerosi saggi sul tema.

8 Nello specifico, Sloan scrive che “in relazione al cinema, [Hoesterey] afferma che la strutturazione contemporanea del *pastiche* ‘supera la semplice citazione per comprendere un complesso miscuglio e una stratifi-

L'attrattiva di *GTA V* per artisti e registi è inoltre motivata dal suo *gameplay* particolarmente versatile. I videogiochi *action* e *adventure* dal forte impianto narrativo, come *GTA V*, offrono spesso un ventaglio molto più ampio di possibilità rispetto a sparatutto come *The Division*, dove l'interazione con l'ambiente simulato si limita solitamente a scontri a fuoco e saccheggi e la narrazione si fonda su logiche binarie (*buoni* vs. *cattivi*). Laddove la Midtown Manhattan di *Tom Clancy's: The Division* rimane un semplice palcoscenico, una raccolta di oggetti di scena, Los Santos è un simulacro di una città: dinamico, reattivo, spesso imprevedibile. Per quanto la "storia" di *The Division* possa svolgersi in qualsiasi luogo – poiché *de facto* ignora le specificità storiche e sociali di New York, nonché le idiosincrasie di Manhattan – *GTA V* affronta in modo diretto le lotte di classe inerenti al contesto losangelino. Inoltre, Los Santos può essere esplorata utilizzando un grande numero di veicoli, dalle biciclette agli aerei da combattimento, fino ai sottomarini: tale varietà ha pochi eguali nel panorama videoludico. In sintesi, per quanto concerne l'interazione con l'ambiente simulato, *GTA V* offre possibilità estranee alla stragrande maggioranza delle produzioni *mainstream*. Infine, il videogioco regala infinite sorprese che "violano" l'imperativo del realismo: per esempio, un farmaco presente nel gioco trasforma l'avatar del giocatore in un animale. Questa spiazzante possibilità introduce un elemento di realismo magico.

Altrettanto significativa è la modalità online di *GTA V*, *GTA Online*. Lungi dall'essere una semplice estensione del *gameplay* standard, questa espansione è da intendersi principalmente come uno spazio di interazione sociale disancorata dalla trama principale, simile a una sala orchestrale all'interno di uno spazio polifunzionale. In *GTA Online*, gli utenti possono creare i propri personaggi e "fare carriera" nel mondo del crimine, partecipando a mini missioni ripetibili insieme ad altri giocatori. Inoltre,

cazione di stili e motivi diversi'. Da questa prospettiva, possiamo individuare i due criteri essenziali del *pastiche* videoludico. Il *pastiche* 1) incorpora un'ampia gamma di riferimenti videoludici; 2) sfida i giocatori ad apprezzare la qualità e quantità di tali riferimenti sulla base della loro conoscenza del mezzo". R.J.S. Sloan, *Nostalgia. Videogames as Playable Game Criticism*, in "G/A/M/E", vol 5, 2016.

GTA Online offre eventi dinamici e aggiornamenti regolari che introducono nuove attività, come rapine collettive su vasta scala, modalità competitive e sfide periodiche. I giocatori possono acquistare e gestire diverse proprietà, tra cui *nightclub*, uffici, e basi sotterranee, introducendo attività di gestione manageriale che trascendono l'esperienza narrativa predefinita di *GTA V*. In alcuni casi, gli stessi utenti hanno inventato inedite modalità di interazione non previste dai progettisti⁹.

Un'ulteriore possibile spiegazione del successo persistente di *GTA V* come *parco giochi* per artisti e registi risiede nella sua ambientazione contemporanea. Il *setting* di San Andreas è contemporaneo, al punto che *GTA V* sbeffeggia figure come Mark Zuckerberg e società di appaltatori militari privati come Blackwater. A differenza degli scenari *fantasy* di *The Elder Scrolls*¹⁰ o *Baldur's Gate*¹¹, per esempio, l'attualità del contesto facilita un confronto diretto con questioni chiave del nostro tempo attraverso il filtro del cinema e della video arte.

Questa differenza potrebbe spiegare perché il prodotto successivo di Rockstar Games, *Red Dead Redemption 2*, introdotto nel 2018 e ambientato nell'Ovest americano di fine Ottocento, abbia generato una quantità nettamente inferiore di machinima e progetti di video arte.

Nondimeno importante è un fattore tecnico spesso sottovalutato: i cineasti trovano *GTA V* attraente perché offre potenti strumenti cinematografici integrati nella versione standard. Rockstar Games non solo consente, ma *incoraggia attivamente* la creazione e condivisione di video creati dai *fan* grazie al versatile Rockstar Editor, dotato di diverse funzionalità intuitive che spaziano dalle riprese con tracciamento, alle modalità della fotocamera e ai filtri, fino all'*editing* audio. Attraverso la *Modalità regista*¹²,

9 Per esempio, è emersa una pratica nota come *roleplay*, in cui i giocatori interpretano ruoli specifici – come poliziotti, paramedici, o membri di una *gang* – creando delle comunità autogestite e stabilendo regole specifiche per simulare la vita quotidiana in Los Santos. [N.d.T.]

10 Bethesda Softworks, *The Elder Scrolls* (serie), Bethesda Softworks, 1994-.

11 Bioware, *Baldur's Gate* (serie), Atari, 1998-.

12 In originale, *Director Mode*. [N.d.T.]

i giocatori possono creare un cast personalizzato di personaggi, molti dei quali devono essere preventivamente sbloccati nella modalità singola o multigiocatore. Ciò implica che il sistema di ricompensa di *GTA V in quanto videogioco* ha un impatto diretto su *GTA V in quanto generatore di audiovisivi* (leggi: machinima). I personaggi selezionati possono essere posizionati nel mondo simulato e incaricati di svolgere azioni specifiche. Rockstar ha integrato la *Modalità regista* in modo organico, evitando le complesse interfacce tipiche dei precedenti *editor* e software di produzione cinematografica. Tutte le funzionalità – dal cambiamento delle condizioni atmosferiche alla disposizione di personaggi e animali sul “set” – sono facilmente accessibili tramite un menu. Il video può essere creato attraverso un’interazione diretta. In un certo senso, questo *editor* fornisce un set cinematografico semi-intradiegetico, senza mai richiedere ai creatori di contenuti di uscire dal contesto del videogioco.

L’iperrealismo e l’arte del modding

In una serie di saggi penetranti, ha descritto il potenziale sovversivo delle modifiche. L’artista e studiosa americana definisce i videogiochi come una piattaforma in cui i *modder* possono sviluppare le proprie creazioni¹³. Nel caso di *GTA V*, Los Santos diventa un’arena eclettica per dare vita a narrazioni critiche e politiche, arricchita dalle modifiche creative dei giocatori, che espandono in primis gli aspetti sociali del videogioco. Non sorprende, quindi, che tali modifiche consentano una vasta gamma di interventi e di appropriazioni artistiche. Attraverso strumenti di *modding* e manipolazione del codice, i *modder* ne alterano

13 Nel suo fondamentale saggio *Cracking the Maze. Game Plug-ins and Patches as Hacker Art*, Schleiner scrive: “Alcune *patch* di gioco adottano un approccio più critico o sovversivo nei confronti dei motori di gioco ufficiali. Invece di amplificare il gioco ospite o proporre una simulazione personalizzata, le *patch* più radicali offrono alternative ai generi videoludici spesso rigidamente definiti, talvolta creando nuovi generi che poi vengono integrati nel mercato”. A.-M. Schleiner, *Cracking the Maze. Game Plug-ins and Patches as Hacker Art*, in “SWITCH”, vol. 12, n. 1, 1999.

sia l'aspetto che la funzionalità. Tuttavia, l'implementazione di queste modifiche da parte degli utenti è possibile solo se gli sviluppatori programmano il videogioco per supportarle. È il caso di aziende come Rockstar Games e Bethesda. Per converso, molti altri sviluppatori *mainstream* come Ubisoft, generalmente non forniscono ai *fan* alcun supporto per l'alterazione del codice dei propri prodotti.

Lo studioso dei media Tilman Baumgärtel¹⁴ definisce le modifiche create dalla comunità come “ridecorazioni”¹⁵, riferendosi agli interventi estetici sui videogiochi. Un esempio emblematico sono le *skin* dei personaggi, cioè le trasformazioni cosmetiche che modificano l'aspetto degli avatar. Queste *skin* possono spaziare dalle varianti più semplici a quelle più complesse e stravaganti. Non sorprende che, nel mondo ipermascolino dei giochi di combattimento, s'incontrino spesso modifiche come *Breast and Butt Size Scaling*¹⁶ per gli NPC, che permette ai giocatori di personalizzare dettagliatamente le dimensioni e l'ondulazione del seno nonché le dimensioni del sedere dei personaggi femminili, spesso rappresentati in abiti succinti. L'attività creativa dei *fan* ha inoltre dato origine a innumerevoli modifiche di natura ironica. Molti giocatori creano contenuti aggiuntivi che trascendono il semplice intervento decorativo, includendo modifiche che eliminano la violenza nei picchiaduro e negli sparatutto in prima persona, trasformando gesti aggressivi in atti comici. Stephan Schwingeler cita la *Simpsons Map*¹⁷ per *Quake III* realizzata dal *modder* Maggu come uno dei primi esempi di intervento comunitario in cui l'ambiente tipicamente nichilista dello sparatutto in prima persona è sostituito dal paesaggio color caramello della famosa serie TV animata. Come scrive Schwingeler, “L'arma che definisce il genere si estende nella visione prospettica dello spazio dell'immagine come residuo delle leggi marziali, in termini au-

14 T. Baumgärtel, *Zu einigen Themen künstlerischer Computerspiele*, S. 6, 2003.

15 Tutte le traduzioni delle citazioni dal tedesco sono a cura di Stefan Askew, Michael Stumpf, Robin Klengel e Christoph Hüttmannsberger.

16 Esistono *mod* simili per i principali videogiochi tripla A, tra cui *Skyrim*, *Baldur's Gate* e molti altri.

17 Maggu, *Simpsons Map for Quake III: Arena*, 1999.

diovisivi, del materiale di partenza. Le regole sono le stesse, ma la spazio-temporalità audiovisiva del videogioco è cambiata”¹⁸.

Nella sua tesi di dottorato *Künstlerische Forschung in Computerspielen*, Thomas Hawranke contrappone le *mod* della comunità *gamer* alle *mod* artistiche. L’artista e studioso tedesco rifiuta espressamente il presupposto che solo queste ultime possano veicolare dei messaggi politici:

Tanto la community quanto le modifiche artistiche assumono posizioni critiche, sconvolgendo l’estetica del gioco o implementando nuovi concetti di navigazione nello spazio tridimensionale. *Modder* e artisti perseguono strategie simili nel lavorare con strumenti e materiali – e in parte condividono opzioni simili per la distribuzione. Tuttavia, nel confronto diretto tra le *mod* vernacolari e le *mod* artistiche, alle prime viene spesso negata a priori un qualsivoglia potenziale critico.¹⁹

Uno degli esempi più emblematici di *mod* vernacolari con una forte connotazione politica è *The Beautifier* di GenghisKhanX per *Fallout 4*²⁰. In questa modifica, un’arma iconica, vera e propria marca del genere, è reinventata come strumento pacifico di giardinaggio: i fucili convenzionali sono trasformati in pistole per la semina, dotate di canne eccessivamente lunghe, che consentono al giocatore di spargere semi sul terreno e far crescere piante. Diversi tipi di “munizioni” consentono di arricchire la vegetazione: alcune, per esempio, fanno germogliare un bonsai, permettendo la disseminazione di alberi in miniatura all’interno dello scenario simulato. Questa conversione degli strumenti di violenza in mezzi di creazione trasforma lo spazio virtuale, sovvertendo il simbolismo tradizionale del potere fallico distruttivo e promuovendo invece un’idea di rigenerazione.

18 S. Schwingeler, *Kunstwerk Computerspiel. Digitale Spiele als Künstlerisches Material*, transcript Verlag, Bielefeld 2014, p. 64.

19 T. Hawranke, *Modding. Künstlerische Forschung in Computerspielen*, tesi di dottorato, Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW, 2018.

20 Bethesda Game Studios, *Fallout 4*, Bethesda Softworks, 2015.

Nel caso di *GTA V*, la modifica *Vehicle Cannon* di flocraft-Mods²¹ offre ai giocatori la possibilità di *sparare* (leggi: generare) un numero pressoché infinito di veicoli per le strade di Los Santos. Questa meccanica può essere interpretata come una critica sottile, quasi sarcastica, alla visione *car-friendly* del videogioco, trasformando l'ambiente urbano in un caotico ingorgo. Si potrebbe estendere questa riflessione all'impatto distruttivo del traffico nelle città nordamericane, spesso attribuito all'incontrollata proliferazione dei mezzi di trasporto privati. Un tema analogo emerge in *Chaos Mod V* di pongo1231²², dove l'entropia prende forma attraverso la rabbia contagiosa che infetta gli automobilisti di Los Santos, esasperando ulteriormente il già complesso rapporto tra città e traffico. Gli avatar infuriati seminano il caos per la città fino a quando le loro auto, danneggiate in modo irreparabile, esplodono. La *mod RapidFire[.NET]* di benjamin94²³ riprende il concetto esplorato in *The Beautifier*, ma ne amplifica drasticamente gli effetti: trasforma le armi in strumenti esageratamente potenti, capaci di catapultare persone, veicoli e altri oggetti di varie dimensioni contro edifici o persino proiettarli in alto nell'atmosfera.

La possibilità di accedere al codice e di personalizzare le regole del mondo che esso simula amplia la natura di sabbiera²⁴ di *GTA V*, consentendo all'utente di eseguire azioni imprevedibili e non pianificate dai progettisti. Gli NPC continuano a comportarsi "normalmente", seguendo le regole del simulacro, mentre l'inventiva dei *modder*, alimentata da un umorismo quasi magico, stravolge il *gameplay* standard. L'instancabile creatività della comunità, capace di generare un flusso inesauribile di modifiche più o meno sofisticate, introduce nel mondo ipercapitalista di Los Santos nuovi eventi, situazioni e condizioni, tra cui catastrofi naturali e cambiamenti climatici.

È il caso dell'applicazione combinata delle *mod No Water + Tsunami + Atlantis* di Script Mods²⁵, che prosciuga completa-

21 flocraftMods, *Vehicle Cannon mod for GTA V*, 2015.

22 Pongo1231, *Chaos Mod V for GTA V*, 2019.

23 Benjamin94, *RapidFire[.NET] mod for GTA V*, 2016.

24 In originale, *sandbox*. [N.d.T.]

25 Script Mods, *No Water + Tsunami + Atlantis mod for GTA V*, 2015.

mente l'oceano, lasciando un deserto di fango, detriti e rifiuti lungo i porti e le spiagge della città. Al contrario, la *mod Tsunami* di Bone34²⁶ trasforma l'intera metropoli in una distesa sommersa di acqua salata, con balene che nuotano tra i grattacieli sommersi. Di fronte a queste immagini apocalittiche, è difficile non concordare con l'artista irlandese Alan Butler, che definisce *GTA V* una delle critiche più penetranti del tardo capitalismo.

L'uso di una realtà virtuale *corporate* come il mondo di *GTA V* offriva spunti creativi particolarmente interessanti. Nel periodo 2014-2016, il contesto globale stava cambiando rapidamente, e il confine tra virtuale e reale sembrava sempre più labile. Il modo in cui il mondo virtuale cominciava a riversarsi nel mondo "reale", influenzandolo e persino avvelenandolo, ha aperto la strada a un uso critico e popolare delle simulazioni videoludiche. Nel clima della società post-verità dell'era Trump, il virtuale si è sovrapposto al reale, confondendone i contorni. Per questo motivo, immergersi nel virtuale per trovare frammenti di realtà assume un senso profondo. Prodotti come *GTA V* hanno finito per agire come critiche quasi marxiste della società capitalista avanzata, rivelandosi spazi ideali per esplorare queste dinamiche e riflettere su idee più ampie.²⁷

La rappresentazione della violenza, degli appassionati di automobili ad alte prestazioni e dei valori neoliberisti attraverso diverse classi sociali in *GTA V* riflette fedelmente le sue controparti nella vita concreta, senza deviare in modo significativo. In altre parole, il videogioco si differenzia dall'esperienza vissuta per il suo *gameplay* anziché per la verosimiglianza estetica o i *topoi* narrativi. Qualcuno potrebbe giudicare "assurdo" il fatto che *GTA V* consenta al giocatore di pedalare su una bicicletta lungo la coda di un aereo di linea. Ma la vera assurdità, a ben vedere, è che il cinismo e il nichilismo delle società di sicurezza private, dei magnati della Silicon Valley nonché il monopolio governativo della violenza siano oggi percepiti come assolutamente "normali". In

26 Bone 34, *Tsunami Mod for GTA V*, 2015.

27 A. Butler, in M. Bittanti, *Interview: Alan Butler and the Aesthetics of the Video Game Re-Enactment*, in "GameScenes", 5 settembre, 2017.

altri termini: l'assurdità intrinseca di ciò che definiamo *normalità* nel mondo reale invita a ripensare profondamente la presunta *radicalità* delle cosiddette situazioni "estreme" di *GTA V*.

L'iperrealismo di *GTA V* non si limita alle sue *texture* dettagliate, agli attori in *motion capture* o al suo mondo complesso ma pur sempre leggibile. È radicato anche nella sua iconografia politica, che allude esplicitamente a eventi e circostanze extradiegetiche. Inoltre, il concetto di *iperrealismo* ci consente di cogliere il potenziale dell'immagine digitale, molto più di un termine ormai anacronistico quale *fotorealismo*. L'obiettivo della maggior parte dei videogiochi tradizionali non è semplicemente rappresentare il mondo *così com'è*. Per esempio, nei videogiochi, la luce e la temporalità sono usate in modo funzionale per creare un'atmosfera. Albe e tramonti – fenomeni liminali, a volte malinconici che separano il giorno dalla notte – vengono spesso prolungati ben oltre la loro durata "naturale" nel mondo reale. Parimenti, la loro luminosità e intensità non è realistica. Lo stesso vale per episodi spettacolari come esplosioni o effetti cruenti. I personaggi possono muoversi molto più rapidamente rispetto alla realtà che esperiamo fuori dallo schermo, e le proporzioni tra le strutture naturali e quelle costruite dall'uomo sono distorte. Tuttavia, nonostante queste esagerazioni, l'immagine digitale appare quasi eccessivamente perfetta, più reale della realtà stessa, come osserva Barbara Flückiger²⁸. L'impressione di realtà è simulata attraverso tecniche come l'illuminazione volumetrica, che proietta raggi di luce atmosferici – i cosiddetti "raggi divini"²⁹ – sul mondo simulato. Paradossalmente, queste raffigurazioni impeccabili

28 Barbara Flückiger discute la nozione di iperrealità dell'immagine digitale, un concetto formulato da Paul Virilio nel suo libro *Revolutionen der Geschwindigkeit* (Merve, 1993) in cui afferma che un giorno l'immagine apparirà "più reale della cosa di cui è un'immagine". Flückiger aggiunge che, secondo Lev Manovich, le immagini digitali sono "troppo perfette", dunque paradossalmente "troppo reali". Dal punto di vista della cognizione umana, un'immagine che sia "più reale della realtà" risulta inconcepibile. Piuttosto, il suo aspetto "troppo perfetto" rivela un eccesso di ordine, alludendo alla sua genesi sintetica e influenzando negativamente l'esperienza estetica. Cfr. B. Flückiger, *Visual Effects: Filmbilder aus dem Computer*, Schüren Verlag, Marburg, Germania 2008, p. 281.

29 In originale, *God rays*. [N.d.T.]

e gli ambienti eccessivamente pittoreschi che ne derivano creano un'esperienza visivamente leggibile³⁰. I “raggi divini”, visibili grazie alla dispersione delle particelle, attraversano il mondo virtuale con un fascino quasi soprannaturale, intensificando ulteriormente il pervasivo iperrealismo, un iperrealismo che spinge gli sviluppatori a sperimentare con la percezione della realtà.

Secondo Benjamin Beil, lo sviluppo tecnico della grafica nei videogiochi non si è concentrato principalmente sulla simulazione delle impressioni della realtà. Piuttosto, il vero obiettivo è sempre stato la “continua espansione del repertorio rappresentativo del medium videoludico”³¹. Secondo Götz Großklau, tale “repertorio figurativo espanso” è il banco di lavoro magico su cui viene assemblato, per così dire, l'incantesimo dell'iperrealismo. È qui che viene inventata un'estetica fittizia che “non ha uno o più modelli reali e quindi non può più essere”³² una copia.

Pertanto, possiamo concludere che l'iperrealismo che caratterizza l'estetica di molti videogiochi contemporanei genera un effetto visivo spesso inesistente nel mondo reale. In una certa misura, il fascino artistico e cinematografico del mezzo può essere interpretato come un uso parassitario di questa “forza muscolare” dell'industria videoludica. Sfruttando tale potenziale, *GTA V*, la

30 Nel suo saggio *Playing Yesterday: Mediennostalgie und Videospiele*, Sebastian Felzmann afferma che “lo sviluppo dell'estetica videoludica segue un iter che va dalle rappresentazioni originariamente astratte alla simulazione concreta delle impressioni della realtà”. Cfr. S. Felzmann, *Playing Yesterday: Mediennostalgie und Videospiele*, in A. Böhn, K. Möser (a cura di), *Techniknostalgie und Retrotechnologie*, KIT Scientific Publishing, Karlsruhe, Germania 2010.

31 Come scrive Beil: “È importante sottolineare che le immagini dei videogiochi non stanno diventando più realistiche, semmai più diversificate. Lo sviluppo tecnologico non mira direttamente alla ‘simulazione delle impressioni della realtà’, ma espande costantemente il repertorio rappresentativo dei videogiochi”. Cfr. B. Beil, *Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels*, transcript Verlag, Bielefeld, Germania 2012, p. 23.

32 “Per la prima volta nella storia, una macchina – il computer collegato a un display – può essere utilizzata per creare mondi visivi che non hanno un modello di riferimento e quindi non possono più essere copiati”. Cfr. G. Großklau, *Medien-Zeit, Medien-Raum: Zum Wandel der raumzeitlichen Wahrnehmung in der Moderne*, Suhrkamp Verlag, Francoforte sul Meno 1995, p. 134.

modalità regista e il *modding* producono uno spazio flessibile, che consente di affrontare temi, questioni ed eventi contemporanei da una molteplicità di prospettive. Da un lato, l'iperrealismo altera profondamente il tessuto stesso di quello spazio, massimizzando l'effetto di verosimiglianza; altre volte, l'iperrealismo si scontra con l'assurdità giocosa di molte modifiche. Si presenta sia come forza disgregatrice sia come elemento soggetto a disgregazioni. Dall'altro lato, questa rottura permette ai creatori di raccontare storie personali o di realizzare machinima artistici, introducendo qualcosa di radicalmente diverso rispetto al testo di partenza.

Mod e machinima: dare forma all'iperrealismo

Cineasti e videoartisti hanno sfruttato in modo eterogeneo gli strumenti creativi e le possibilità di *GTA V*. Laddove molti si limitano a usare Los Santos come sfondo per raccontare le loro storie, altri non si accontentano di intervenire sulla superficie visiva, ma integrano attivamente le modifiche nei loro progetti. Le opere di Jonne Hansson rappresentano un esempio di ciò che potremmo definire un "machinima narrativo classico". In *The Convenience Store*³³, per esempio, tre ex colleghi di un'accademia d'arte svedese si incontrano in un negozio di alimentari tipo 7-Eleven situato in prossimità della spiaggia di Los Santos. I dialoghi goffi, il senso dell'umorismo *deadpan*³⁴ e la rigidità intrinseca del mezzo quando si lavora con più personaggi sottolineano il disagio di un incontro imprevisto. I personaggi ammettono che la loro carriera artistica è in stallo e che si ri-

33 J. Hansson, *The Convenience Store*, video digitale, colore, audio, 6' 23", 2018. Realizzato con *GTA V*. Voice-over di Jonne Hansson, August Bällgren e Evelina Maria Odette Jönsson; *sound design* di Agatha Lewandowski.

34 *Deadpan* è uno stile di espressione o *performance* caratterizzato da un'apparente assenza di emozione, con un'espressione facciale e un tono di voce volutamente piatti, privi di reazioni evidenti. Il termine è spesso utilizzato in contesti comici, in cui il contrasto tra il contenuto divertente o assurdo e il modo impassibile in cui viene presentato crea un effetto ironico e umoristico. [N.d.T.]

trovano bloccati a Los Santos senza realistiche prospettive di successo. L'incontro fortuito non determina alcun tipo di cambiamento: non vi è alcuna epifania, cambio di direzione, rivelazione o rivoluzione. Non c'è un "messaggio": si tratta di una senza morale. In realtà, gli ex compagni di accademia non hanno molto da dirsi. Il machinima rende evidente la dimensione simulacrale del videogioco, ma l'ambientazione specifica non è mai oggetto di una problematizzazione diretta.

In *Outcast*³⁵, un machinima creato con il citato Rockstar Editor, la camera virtuale segue un gabbiano. Le onde blu s'infrangono contro una costa rocciosa, mentre la luce del sole si riflette sulla superficie dell'acqua. La Los Santos urbana è assente, fuori scena. Le immagini sono accompagnate da una voce fuori campo che cita alcuni passaggi del romanzo *Il gabbiano Jonathan Livingston* di Richard Bach, creando un'atmosfera calma e meditativa: un volo planato nello spirito dell'individualismo. La storia del pennuto, che cerca di evadere dal conformismo delle masse attraverso un processo di auto-miglioramento, è narrata utilizzando l'avatar di un uccello che ripete ciclicamente i suoi movimenti standard attraverso animazioni ricorrenti. Il cortometraggio descrive una ricerca paradossale dell'individualismo e dell'unicità all'interno di un ambiente programmato.

Sebbene Hansson non si discosti in modo significativo dalle convenzioni del machinima – i suoi video utilizzano infatti ruoli e dialoghi tradizionali dei personaggi e raccontano una storia che non è necessariamente allineata alla narrativa principale di *GTA V* – le modifiche sono parte integrante del processo creativo. Per esempio, gli avatar di *The Convenience Store* sono stati aggiornati per utilizzare la sincronizzazione labiale, migliorando così l'effetto realistico. Tuttavia, l'attenzione del regista è chiaramente rivolta all'aspetto cinematografico e le modifiche supportano questo obiettivo anziché interromperlo. In altre parole, sono un mezzo per raggiungere un fine: lo *storytelling*.

35 Hansson J., *Outcast*, video digitale, colore, audio, 8'19", 2017. Realizzato con *GTA V. Voice-over* di Gazi Mrah, sceneggiatura basata sul romanzo di Richard Bach, *Il gabbiano Jonathan Livingston*.

*Elegy: GTA USA Gun Homicides*³⁶ di Joseph DeLappe adotta un approccio artistico molto diverso. In questo caso, la modifica sviluppata appositamente per il progetto svolge un ruolo centrale: il lavoro utilizza un flusso *live* del *gameplay* per visualizzare dati raccolti da fonti esterne. Detto altrimenti, in *Elegy*, l'audio-visivo è il risultato *diretto* della modifica, senza la quale non potrebbe esistere. A differenza di *Outcast* di Hansson, che opera una rimozione selettiva della violenza insita nel testo originario (*GTA V*) al fine di produrre una frattura percettiva e un effetto di straniamento nello spettatore, il lavoro di DeLappe assume la violenza come oggetto esplicito di analisi, integrandola nel dispositivo formale e inscrivendola in una più ampia riflessione critica sulle logiche sistemiche che la sostengono. In questa *performance* di lunga durata, la modifica personalizzata ha sfruttato *GTA V* per visualizzare il numero di morti causati da armi avvenuti negli Stati Uniti dal 4 luglio 2018 al 4 luglio 2019³⁷. Per ogni omicidio registrato dal *Gun Violence Archive*³⁸, la modifica ha creato un NPC nelle strade di Los Santos. Questa generazione ha una funzione distruttiva: l'unico scopo degli NPC era quello di abbattere altri avatar. Gli scontri a fuoco risultanti sono stati trasmessi in diretta su Twitch per l'intera durata del progetto. Nel testo di accompagnamento, DeLappe³⁹ descrive *Elegy* come un progetto pilota per la visualizzazione infografica di dati statistici *attraverso* i videogiochi. La trasmissione in diretta era accompagnata dalla prima registrazione radiofonica del brano "*God Bless America*" (1938), interpretato da Kate Smith, riprodotto in *loop*. Il contrasto stridente tra i toni patriottici della canzone e le immagini di violenza trasforma l'opera in un'affermazione sarcastica, persino didattica.

36 J. DeLappe, *Elegy: GTA USA Gun Homicides*, 2018. Sviluppato in collaborazione con Albert Elwin e Biome Collective. Consulente del progetto James Wood.

37 La data non è casuale: il 4 luglio coincide con la Festa dell'Indipendenza americana.

38 Il sito è accessibile collegandosi all'URL <https://www.gunviolencearchive.org/>

39 DeLappe J., *Elegy: GTA USA Gun Homicides*, in "Delappe.net", 2018.

Allo stesso tempo, *Elegy* sfrutta l'ambientazione del videogioco per suggerire una connessione diretta tra la violenza reale e quella simulata. "È un modo di usare ironicamente quei sistemi che la gente pensa contribuiscano alla violenza, mettendo in campo qualcosa che forse considera l'intera situazione da una prospettiva diversa", ha dichiarato l'artista in un'intervista alla BBC⁴⁰. A livello discorsivo, DeLappe gioca con posizioni semplicistiche e approssimative che tentano di stabilire una correlazione – o addirittura una causalità – tra il giocare ai videogiochi, *GTA V* in particolare, e il comportamento aggressivo e antisociale nella vita reale. In questo senso, *Elegy* si inserisce in un dibattito già ampiamente esplorato. In ogni caso, il progetto resta indubbiamente ambizioso. Trasforma *GTA V* in uno strumento capace di tradurre dati statistici in una serie di situazioni di violenza indiscutibile e rende leggibili le informazioni grazie a un'inedita modalità di presentazione visiva. In linea di principio, le modifiche sono strumenti creativi che permettono agli artisti di personalizzare i mondi di gioco a piacimento, inscrivendo nuovi significati. *Elegy* è sia un'opera video sia una *performance* di lunga durata: un'esplorazione apparentemente infinita di una città segnata dall'incessante violenza.

Come *Elegy*, *San Andreas Streaming Deer Cam*⁴¹ di Brent Watanabe è stato realizzato grazie al *modding*. Nello specifico, il codice aggiunto dall'artista crea l'equivalente di una carrellata continua attraverso l'ambiente di gioco modificato, generando un'esperienza visiva che sovverte la struttura originale del videogioco. L'artista utilizza un cervo come avatar, la cui corsa irregolare attraverso diversi ambienti di San Andreas può essere seguita in diretta su Twitch. Le riprese, in terza persona, evocano l'estetica di una *steadycam* che accompagna il cervo, o persino di un altro cervo con una telecamera montata sul corpo⁴². Il viaggio dell'animale non è confinato alle aree rurali circostanti

40 M. Baggs, *How this Grand Theft Auto stream is highlighting US gun crime*, in "BBC.com", 15 luglio 2018.

41 B. Watanabe, *San Andreas Streaming Deer Cam*, studi per installazione gestita dal computer, 2015-2016, versione modificata di *GTA V*.

42 Una prospettiva fissa della telecamera posizionata dietro e leggermente sopra l'avatar e consente una panoramica di ciò che si trova di fronte alla persona e dei movimenti del corpo del personaggio virtuale.

le città, ma si svolge anche in ambienti urbani. In un breve video condiviso dall'artista, vediamo l'instancabile quadrupede correre selvaggiamente per le strade, provocando un enorme ingorgo. Ad un certo punto, l'animale viene investito da una vettura, ma dopo qualche secondo, riprende il suo interminabile galoppo, miracolosamente illeso. Il cervo si scontra con i passanti e si ritrova in mezzo a una folla – una *gang* criminale i cui membri reagiscono sparando istintivamente all'animale, senza successo. In altre parole, il cervo introduce un ulteriore elemento entropico in quel di Los Santos. In un'intervista con Matteo Bittanti, Watanabe⁴³ spiega che l'idea alla base del progetto è stata stimolata dal suo entusiasmo per le numerose situazioni potenziali che un *bot* di questo tipo avrebbe potuto creare, offrendo un intrattenimento inesauribile.

In una *dérive*⁴⁴ situazionista arbitraria – un'esplorazione senza finalità esplicita – il cervo sfida l'ambiente circostante, provocando una reazione che, a sua volta, ci permette di discernere e identificare i sottili meccanismi di funzionamento di *GTA V*. Tecnicamente parlando, il cervo è una modifica codificata da Watanabe, libera di scorrazzare per le strade di Los Santos. L'artista non è in grado di esercitare un controllo diretto o indiretto su un'entità dotata di una propria "volontà", seppur limitata, simile a quella di una intelligenza artificiale. Questo frammento di codice estraneo innesca un flusso di situazioni spesso divertenti e assurde.

Con *San Andreas Streaming Deer Cam*, Watanabe allude anche alla pratica di installare *webcam* sugli animali. Questi flussi video permettono una forma di osservazione che altera la relazione tra animali umani e animali non umani. Solitamente, le

43 B. Watanabe, intervista di Matteo Bittanti, 2016 (video). URL: <https://vimeo.com/169386836>

44 "La *dérive* è una passeggiata non pianificata in città, un'esplorazione senza meta del territorio urbano. Attraverso questa tattica, i situazionisti hanno creato mappe mentali ed emotive dello spazio urbano. Essi promuovevano un nuovo modo di percepire lo spazio urbano, con un ritmo che contraddice la logica del tardo capitalismo". A. Rauscher, *Playing Situationism. Ludic Spaces in Transmedia Contexts*, in "Navigationen. Zeitschrift für Medien und Kulturwissenschaften", vol. 16, n. 1, 2016, pp. 41-52.

webcam sugli animali sono utilizzate per trasmettere in diretta momenti di vita quotidiana oppure situazioni drammatiche e potenzialmente “spettacolari”, come la nascita dei cuccioli, il raggiungimento della maturità in specie a rischio di estinzione o l’attacco di un predatore. In questo modo, l’osservazione (*sorveglianza*) non richiede più il confinamento degli animali. Watanabe trasforma questo fenomeno reso possibile dallo sviluppo tecnologico in un *pastiche* ironico, reindirizzando *il desiderio umano di osservare gli animali*⁴⁵ verso i comportamenti imprevedibili di un *bot* virtuale.

Nell’intervista citata, l’artista rivela il momento in cui concepì *San Andreas Streaming Deer Cam*: il giorno in cui vide un cervo sul Golden Gate Bridge. La presenza inattesa dell’animale sulla struttura artificiale che collega San Francisco a Marin County, completamente estranea al suo habitat naturale, lo rese un’attrazione irresistibile per gli automobilisti. Questo aneddoto richiama un’altra opera sviluppata con un videogioco: *Play as Animals* di Thomas Hawranke⁴⁶, un’installazione video a due canali creata grazie al *found footage*. In un estratto intitolato *Play as Animals (Animals in Traffic)*, Hawranke utilizza una *mod* per posizionare un animale su un ponte trafficato a Los Santos. In modo prevedibile, i conducenti reagiscono in modo aggressivo alla sua intrusione. Mentre in *San Andreas Streaming Deer Cam* di Watanabe seguiamo un singolo personaggio, qui l’avatar assume molteplici forme: vediamo un lupo, un cervo, un falco, un cinghiale e un topo. In altre parole, durante la *performance* Hawranke altera costantemente l’aspetto dell’animale inquadrato.

C’è di più. Mentre nel lavoro di Hawranke il movimento dei *bot* animali è chiaramente definito – seguono il percorso della strada su cui si trovano – *San Andreas Streaming Deer Cam* di Watanabe trae la sua forza dall’assenza di scopo e direzione dell’avatar bestiale. In entrambi i progetti, il *modding* non è

45 I. Rooks, *Pandopticon. The Panda Cam & Animal Surveillance*, in “Spectator. Technologies of Knowing”, vol. 36, n. 1, Spring 2016, pp. 43-57.

46 T. Hawranke, *Play as Animals (Animals in Traffic)*, video digitale, colore, suono, 7’ 21”, 2019.

un elemento accessorio, secondario o meramente funzionale. Al contrario, occupa il centro della scena e si fa carico del processo di creazione dell'immagine. Di conseguenza, tanto *San Andreas Streaming Deer Cam* quanto *Play as Animals* si focalizzano sulle reazioni suscitate dalle interferenze e dalle interazioni emergenti, lasciando che queste dinamiche si sviluppino autonomamente. Detto altrimenti, le modifiche favoriscono un approccio di *osservazione passiva* del *gameplay*. A differenza degli esempi discussi nel paragrafo successivo, queste modifiche sfidano la logica algoritmica di *GTA V*, creando situazioni assurde e imprevedibili.

Contemplare Los Santos: osservare l'iperrealismo

La paradossale profondità del paesaggio digitale, con i suoi tramonti prolungati e intensi, può stimolare approcci cinematografici radicalmente diversi. Al di là dei commenti espliciti, Los Santos evoca spesso una sottile malinconia. Si tratta, dopotutto, di un paesaggio collinare variegato, progressivamente invaso dalla città tentacolare. Questa pentola a pressione urbana ripropone in veste digitale le contraddizioni degli eccessi del *lifestyle* statunitense: dai super ricchi, rinchiusi nelle ville-fortezze dei quartieri di Richman e Rockford Hills, agli emarginati e diseredati confinati nei vari ghetti urbani. Artisti come TTY e Alan Butler non sono *modder* e non intervengono al di fuori del normale *gameplay*. Al contrario, documentano le distorsioni sociali all'interno della città, collegando il *pastiche* digitale al mondo reale. Il loro approccio al mondo virtuale è, dunque, prevalentemente *contemplativo*: un processo di documentazione, seguito da un'analisi comparativa che mette in luce la profonda scissione tra reale e simulato.

Attraverso il progetto *In-Game People of the Twenty First Century. Chicago. City of Workers*, l'artista francese TTY⁴⁷ documenta micro-manifestazioni di protesta, giustapponendo quat-

47 TTY, *In-Game People of the Twenty First Century. Chicago. Workers's City*, video digitale, colore, suono, 120" (loop), 2018.

tro video che catturano questi momenti. I manifestanti sollevano cartelli con slogan come “I diritti dei lavoratori sono diritti umani”. Si noti che questi attivisti sono NPC, personaggi non giocabili, ovvero comparse la cui funzione è animare il mondo circostante, altrimenti privo di vitalità, con azioni appropriate al contesto simulato. L'intervento di TTY si limita a registrare questi manifestanti senza alterarne la natura o interferire con la loro azione, forse mettendo in discussione la rappresentazione delle lotte politiche nei media *mainstream*, e in particolare nei videogiochi. In questo modo, l'opera riflette criticamente sulla superficialità con cui le proteste sono spesso rappresentate e discusse, ridotte a uno sfondo animato, piuttosto che essere trattate come espressioni significative di dissenso.

Allo stesso modo, Alan Butler esplora il simulacro delle relazioni sociali in molti dei suoi progetti fotografici e audiovisivi⁴⁸. In *Down and Out of Los Santos*, cattura immagini degli emarginati e dei politicamente dimenticati utilizzando la fotocamera dello *smartphone* integrata nel gioco. Seguendo il formato del *reportage* sociale e ispirandosi a pratiche etnografiche, la videografia di Butler si basa principalmente su un approccio di non intervento, documentando senza alterare la scena. Anziché interagire con gli NPC, l'artista irlandese si limita a osservare e registrare la loro *routine* quotidiana. Tra il 2015 e il 2019, Butler ha pubblicato quasi duemila artefatti – principalmente *screenshot* e frammenti video – su varie

48 La tecnica della videografia è descritta da René Tuma, Bernt Schnettler e Hubert Knoblauch in *Videographie: Einführung in die interpretative Videoanalyse sozialer Situationen* come segue: “La videografia tematizza le situazioni sociali. Le situazioni sociali sono eventi spazio-temporali in cui gli attori sono coinvolti. La videografia si distingue dalle altre forme di analisi video in quanto si focalizza su situazioni ‘naturali’. Con ‘naturale’ s’intende che queste interazioni rappresentano scene quotidiane di attori specifici, non appositamente prodotte per la ricerca. L’obiettivo della videografia non è documentare modelli specifici o reazioni agli stimoli in situazioni di laboratorio, ma catturare azioni e interazioni in contesti reali già discussi, che si verificherebbero anche in assenza del ricercatore”. Cfr. R. Tuma, B. Schnettler, H. Knoblauch, *Videographie: Einführung in die interpretative Videoanalyse sozialer Situationen*, Springer VS, Berlino, 2013, p. 14.

piattaforme di social media e su un sito web dedicato⁴⁹. Butler descrive i suoi soggetti – senz'altro, vagabondi e alcolizzati – in relazione al loro ruolo nel *gameplay*, definendoli un “presenza umana ambientale”⁵⁰ e illustra il proprio *modus operandi* in questi termini:

Attraverso un'interazione artistica con le simulazioni dei soggetti più vulnerabili della società, *Down and Out in Los Santos* cerca di portare alla luce l'empatia e l'umanità dello spettatore, facendo leva su *cliché* fotografici manipolativi.⁵¹

In altre parole, Butler sfrutta il *pastiche* iperrealistico di Los Santos per indagare gli effetti della politica dei media sia sui giocatori che sugli spettatori. L'inclusione dei soggetti emarginati e vulnerabili a Los Santos non è una strategia innocente né neutrale di narrazione ambientale: questi personaggi non sono meri oggetti di scena che raffigurano lo stato del mondo prima dell'intervento del giocatore. Al contrario, l'accento posto su queste figure genera una tensione emotiva che stimola una riflessione critica sulla condizione del mondo contemporaneo, favorendo così dinamiche empatiche.

I due esempi appena descritti sollevano una domanda inevitabile: fino a che punto è possibile creare un'opera artistica dotata di uno statuto autonomo, ovvero *indipendente* dal videogioco, limitandosi a mostrare le immagini degli scenari del videogioco stesso? Il rischio è che un simile approccio possa risultare superficiale o ridondante: un pubblico cinematografico o artistico, con una comprensione limitata del medium videoludico, potrebbe rimanere affascinato da un semplice *objet trouvé* inserito in un contesto simulato, dinamico e reattivo. Se considerati nel contesto della teoria dei media, questi progetti sfiorano la superficie del potenziale artistico. Per sviluppare un approccio autenticamente artistico e critico, è indispensabile resistere alla seduzione delle immagini digitali.

49 A. Butler, *Down and Out in Los Santos*, 2016-2020.

50 *Ibidem*.

51 *Ibidem*.

Il lavoro di Butler trascende il banale riciclo delle immagini di *GTA V*. La sua pratica artistica, articolata e documentata sul lungo periodo, evidenzia l'uso di strumenti interni al videogioco per dare coerenza e profondità ai progetti. Esteticamente, quest'opera multimediale si colloca nella tradizione del *reportage* sociale e offre, come Butler stesso suggerisce, "una sorta di realismo sociale per l'era del software"⁵². L'artista non si limita a documentare passivamente il mondo simulato: le sue iniziative hanno una qualità performativa e sono radicate nella tradizione della storia dei media e dell'arte. In tal senso, Butler riesce a fare emergere le tensioni e le contraddizioni del paesaggio digitale, esplorando le implicazioni estetiche e sociali dell'immagine videoludica e creando una riflessione che attraversa arte, media e società.

Questo approccio è evidente anche in *26 GASOLINE STATIONS* del 2017, una rievocazione dell'omonimo lavoro di Ed Ruscha del 1962, culminato con la pubblicazione di un libro autoprodotta nel 1963. Nel testo di accompagnamento, Butler spiega di aver "realizzato una versione dell'innovativo artefatto fotografico che riconosce *GTAV* [*sic*] come una realtà aziendale sfruttabile, affine ai segni e alle immagini che compongono il nostro mondo"⁵³. In una serie di brevi *videoclip* in bianco e nero, Butler presenta ventisei stazioni di servizio situate a Los Santos e nei suoi dintorni. Le sue scelte sono chiaramente ispirate al materiale originale di Ruscha, ovvero il fotolibro. Questo lavoro introduce una distanza percepibile rispetto alla trama superficiale del videogioco. Attraverso questa rievocazione, Butler non solo situa la propria opera all'interno di una tradizione storico-artistica, ma inserisce anche *GTA V* e la sua ambientazione nella coscienza culturale e storica collettiva. I *topoi* visivi che egli ricava dal videogioco – sotto forma di *videoclip* – alludono direttamente ai motivi iconografici di film e fotografie, che a loro volta costituiscono la fonte delle immagini del videogioco stesso.

Pertanto, Butler dirige la nostra attenzione verso un'*immagine a circuito chiuso*. Los Santos non è solo un *pastiche* di

52 *Ibidem*.

53 A. Butler, sito personale, 2017.

Los Angeles: è anche un miscuglio di cultura pop e tradizioni distinte di arte, storia e architettura. Da qui l'utilizzo di archivi di immagini esistenti, la loro successiva ricontestualizzazione trascende le immagini osservabili e trasforma *GTA V* in uno spazio impregnato di relazioni storico-artistiche che senza di esso non potrebbero esistere.

La trappola magica dell'immagine videoludica: usare l'iper-realismo per finalità narrative

Oltre a introdurre una tensione tra forma e contenuto, l'uso della matrice narrativa di *GTA V* da parte dei *filmmaker* rappresenta la sfida centrale dell'approccio artistico. Ciò solleva una domanda cruciale: fino a che punto la magia visiva del videogioco può essere messa tra parentesi o attivamente decostruita dall'opera filmica?

Swatted di Ismaël Joffroy Chandoutis⁵⁴ rappresenta una possibile risposta: in quest'opera, estetica e messaggio sono perfettamente complementari. Rinunciando a un approccio didattico, questo video esplora sia la forma che il contenuto del medium videoludico, stimolando una riflessione profonda e illuminante. A livello narrativo, l'opera di Chandoutis fornisce un commento critico sul fenomeno dello *swatting*, un sottoprodotto della cultura tossica che caratterizza una parte significativa della comunità *gamer* e dello *streaming* in diretta. Questa cosiddetta "goliardata" consiste nell'inviare una squadra speciale SWAT⁵⁵ nell'abitazione di un *gamer* durante una diretta, con il perpetratore che osserva, via *live streaming*, la polizia fare irruzione violentemente nell'abitazione della vittima, spesso con conseguenze

54 I.J. Chandoutis., *Swatted*, video digitale, colore, audio, 21', 2018. *Voice-over*: Sean Goldring, Mariel Rosic.

55 SWAT è l'acronimo di *Special Weapons And Tactics*, che in italiano può essere tradotto come Armi e Tattiche Speciali. Si riferisce a squadre speciali di polizia altamente addestrate, formate per affrontare situazioni particolarmente critiche che richiedono equipaggiamenti speciali e tattiche avanzate. [N.d.T.]

drammatiche⁵⁶. Nella voce fuori campo, le vittime dello *swatting* raccontano la loro esperienza traumatica, conferendo al film una dimensione profondamente umana e riflessiva. Sul piano visivo, il fascino delle immagini videoludiche viene delicatamente de-costruito attraverso una modifica mirata che dissolve l'iperrealtà attraverso linee di disegno tecnico. Le pattuglie della polizia e i veicoli si muovono nel vuoto di uno spazio astratto, ridotti a semplici tratti essenziali, come ombre appena accennate. In questo contesto, l'iperrealismo evoca lo stesso fascino dell'assenza di gravità nei sogni, quella leggerezza inafferrabile che sfida il peso del reale. È questo vasto regno di possibilità, dove le rappresentazioni iperreali corteggiano il soprannaturale, che finisce per catturare sia l'artista che l'osservatore, permettendo di cogliere la natura profonda del medium.

Il lavoro di Chandoutis si avvale di ciò che potremmo definire l'"esoterismo degli algoritmi". Schwingeler descrive l'atteggiamento alla base dell'uso artistico dei videogiochi come una tendenza ad agire "contro la tensione del gioco verso la trasparenza [*Transparenzstreben*], un impulso che offusca la percezione [*Durchsicht*] del mondo virtuale"⁵⁷. *Swatted* rappresenta un esempio emblematico di questa tendenza, superando la mera disgregazione percettiva dell'immagine digitale. *Swatted* non sfocia nel surreale; piuttosto, la parziale dissoluzione dell'ambiente simulato e delle sue leggi fisiche, unita alla coalescenza di narrativa, *gameplay* e realtà, crea uno spazio associativo che permette un'intrusione profonda nel mondo digitale.

In *Plastic Scoop* di Andy Hughes⁵⁸, l'atto di nuotare si trasforma in volo, mentre il petrolio sostituisce l'acqua. Anche qui, le leggi della fisica sono sovvertite e la superficie terrestre diventa un paesaggio alieno mentre i protagonisti fluttuano leggeri come

56 In alcuni casi, la vittima è stata ferita gravemente dalla polizia o addirittura uccisa. Cfr. J.B. Lamb, *Death by Swat: The Three Elements of Swatting*, in C. Kelly, A. Lynes, K. Hoffin (a cura di), *Video Games Crime and Next-Gen Deviance*, Emerald Publishing Limited, Leeds 2020 pp. 73-89. [N.d.T.]

57 S. Schwingeler, *Kunstwerk Computerspiel. Digitale Spiele als künstlerisches Material*, transcript Verlag, Bielefeld, Germania 2014, p. 21.

58 A. Hughes, *Plastic Scoop*, video digitale, colore, audio, 23'39", 2018.

rondini nel cielo. Un tuffatore sembra precipitare rovinosamente, fino a toccare l'asfalto con le sue pinne. Inesplicabili esplosioni sollevano in aria i rifiuti nelle strade: la loro "danza" di infinite lattine e bottiglie di plastica richiama l'estetica visiva e caotica del mondo videoludico.

Plastic Scoop dimostra come sia possibile sfruttare un ambiente di gioco per le sue qualità formali. Indossando oggetti di plastica, il protagonista si muove da una manifestazione all'altra del mondo virtuale, assumendo a volte le sembianze di un astronauta, altre volte quelle di un *clown*. In sottofondo, si mescolano diverse tracce sonore: canti di balene e vecchie registrazioni audio che celebrano le virtù del capitalismo del secondo dopoguerra. La colonna sonora comprende *The Kingdom of Plastic* di Young American Films (1944), *Skylab 2 Mission* della NASA e le proposte per fare fronte all'inquinamento formulate dall'amministrazione *National Archives & Records* nel 1988. Nel loro insieme, questi elementi introducono una struttura concettuale inedita che ridefinisce il significato della cosmesi di *GTA V*, unificando gli elementi dell'immagine astratta per formare una narrazione coerente. Il tema centrale della tutela ambientale emerge nei momenti in cui la telecamera segue un camion della spazzatura sovraccarico che attraversa Los Santos, spargendo nel percorso quantità infinite di rifiuti. La paradossale bellezza scaturisce dall'assurdità di questa fonte inesorabile di spazzatura disseminata attraverso il paesaggio – senza mai realmente contaminarlo. Tuttavia, il mondo fluido di *Plastic Scoop* contiene abbastanza rifiuti persistenti da riempire le strade di Los Santos, suggerendo implicitamente che la perfezione dell'iperrealismo è incompleta se non può essere deturpata dalla sporcizia.

La maggior parte degli elementi audiovisivi di questo *collage* di suoni e immagini non si fondono in maniera organica, ma appaiono come strati distinti giustapposti. Lo strato visivo astratto acquisisce un carattere assurdo e ingenuamente o maliziosamente ottimistico grazie alla colonna sonora, un inno grottesco alla gloria di un futuro consumistico, nella migliore tradizione della pubblicità *greenwashing*. L'immaginario iperrealista, allo stesso tempo stridente e surreale, si contrappone alle voci analogiche che celebrano utopie tecnocapitaliste ormai sbiadite,

rendendo evidente il paradosso tra il messaggio comunicato e le conseguenze. La realtà si distacca dalla narrazione: le voci risuonano nel paesaggio come i sermoni di predicatori smarriti, annunciando il proprio fallimento nel deserto delle aspirazioni, ormai ridotte a un'eco di promesse mai mantenute. Quelle visioni utopiche, che un tempo rappresentavano il loro vangelo, si sono infine trasformate, decenni dopo, nella realtà distopica in cui viviamo oggi.

Come in *Plastic Scoop* di Hughes, il secondo episodio della trilogia *Finding Fanon*⁵⁹ degli artisti britannici Larry Achiampong e David Blandy si apre con due figure che precipitano dal cielo nel mondo di *GTA V*. La telecamera virtuale segue i due protagonisti, alternandosi tra di loro. Una volta a terra, lo spettatore li osserva mentre vagano per le strade desolate di Los Santos, fino a quando i loro percorsi si incrociano. Come in un duello sospeso nel tempo, i due si fermano e si fissano da una certa distanza. Tuttavia, non viene sparato alcun colpo, non accade nulla: la tensione rimane sospesa, lasciando il vuoto del possibile.

Sul piano contenutistico, *Finding Fanon* ruota attorno alla ricerca delle opere teatrali perdute dello psichiatra e teorico anticoloniale Frantz Fanon. Nel suo testamento, Fanon – umanista radicale e pioniere della lotta anticoloniale – aveva richiesto che i suoi ultimi scritti incompleti fossero distrutti, e proprio su questi scritti si fonda il video. Achiampong e Blandy riesumano questo “fantasma” letterario, evocandolo per farlo (ri)vivere all'interno dello spazio immaginario dei videogiochi e dei film. La narrazione si sviluppa lungo l'arco della trilogia, profondamente politica, affrontando una vasta gamma di temi: dal postcolonialismo alla critica delle strutture capitaliste e razziste della società, fino a questioni come l'Antropocene e le tensioni post-apocalittiche.

Nella nostra serie *Finding Fanon*, abbiamo esaminato la storia delle culture della violenza e quando stavamo pensando di portarla

59 L. Achiampong, D. Blandy, *Finding Fanon II*, video digitale, colore, suono, 9' 13", 2015.

nel regno virtuale, sembrava avesse senso collocarla all'interno di uno spazio che fosse sinonimo di violenza.⁶⁰

In altre parole, gli ambienti di *GTA V* sono stati scelti come *setting* per questo progetto artistico perché gli artisti hanno associato questo spazio al tema della violenza. È una scelta significativa, considerando che *GTA V* potrebbe essere ricordato anche per la vasta gamma di azioni e interazioni possibili, molte delle quali sono, paradossalmente, pacifiche rispetto ad altri giochi tradizionali. Nella versione di Los Santos presentata nel machinima, la città appare quasi completamente deserta, priva di presenze umane e dunque di violenza. Un mondo dove l'aggressività è assente, uno scenario apparentemente pacifico, definito come violento solo dalla voce narrante.

Sul piano visivo, la contemplazione del paesaggio digitale occupa una posizione centrale nel lavoro. Metaforicamente, questa contemplazione s'interseca con la narrazione fuori campo, anche se è affrontata per lo più attraverso una lente romantica. In una scena, entrambi gli avatar sono in piedi su una roccia, rivolti verso l'oceano e con le spalle alla telecamera, mentre osservano il movimento delle onde. In una conversazione con Matteo Bittanti⁶¹, gli artisti motivano questa particolare ripresa evidenziando il legame con una tradizione artistica più ampia, spiegando come la posa “rimanda ai dipinti romantici di Caspar David Friedrich”⁶². Lo scenario virtuale ricco di dettagli – al punto da modellare perfino i buchi lasciati dai vermi sulla sabbia della spiaggia – combinato con la risoluzione del mondo aperto e il paesaggio realistico, fornisce un insieme di elementi che ben si prestano a una rappresentazione di natura cinematografica. Blandy afferma che i mondi digitali rappresentano “uno spazio in cui possiamo immergerci per esplorare differenti idee sul mondo [...] e creare immagini straordinariamente nitide, difficili da rendere ex novo”⁶³.

60 Senza autore, *Making art from Grand Theft Auto*, in “BBC.com”, 29 maggio 2016.

61 M. Bittanti, *Interview: Larry Achiampong and David Blandy*, in “Gamescenes”, 29 maggio 2016.

62 *Ibidem*.

63 *Ibidem*.

Oltre alla summenzionata caduta dal cielo nella scena iniziale, l'interazione tra i personaggi e l'ambiente virtuale si limita al camminare o al rimanere immobili, in posa. Le azioni di gioco convenzionali, così come l'ampia gamma di interazioni che il mondo virtuale normalmente offre, sono state deliberatamente evitate. In sostanza, il machinima si riduce a una passeggiata contemplativa. La voce fuori campo, che riflette sui testi perduti e spettrali di Fanon, risulta solo vagamente connessa agli eventi catturati dalla telecamera virtuale. La sceneggiatura è densa, poetica, frammentata nonché pervasa da un tono sfacciatamente serio. Di tanto in tanto, emergono metafore tratte dal mondo videoludico: "Forse sta aspettando qui, dentro i poligoni, dietro le mappe delle *texture*, nei campi degli algoritmi"⁶⁴. Si avverte chiaramente il tentativo, da parte degli artisti, di incorporare la narrazione nel tessuto stesso del mezzo, ma non si può ignorare un dilemma fondamentale: la sovrapposizione tra testo e immagini resta elementare, e il compito di decifrare il loro legame è delegato interamente all'osservatore.

Nel contesto narrativo di *Finding Fanon 2*, l'ambiente di gioco è esplorato dagli artisti in modo superficiale. L'occhio della telecamera si limita a registrarlo come mero sfondo per la storia, senza approfondirne le potenzialità o idiosincrasie. La coreografia, caratterizzata da un contenuto politico e da un'estetica pura, si riduce a un movimento di due elementi distinti che interagiscono appena. Il potenziale narrativo insito nella sintesi tra contenuti e immagini resta confinato nella teoria, senza trovare una piena espressione pratica.

Anche *Martin pleure* di Jonathan Vinel⁶⁵ è interpretato da un avatar che vaga negli spazi iperreali e desolati di *GTA V*. Alcune delle immagini catturate alla luce di un sole spettacolare evocano il "look alla Caspar David Friedrich" già riscontrato in *Finding Fanon 2*. Tuttavia, Vinel racconta una storia molto più personale, persino intima, senza implicazioni politiche. Si apre con un personaggio androgino che si risveglia nel mondo apparentemente vuoto di Los Santos. È preoccupato per la scomparsa dei suoi

64 *Ibidem*.

65 J. Vinel, *Martin pleure*, video digitale, colore, suono, 16', 2017.

amici e, in un impeto di rabbia, inizia a distruggere i mobili della propria stanza. La sua furia si espande rapidamente al mondo circostante, travolgendo tutto ciò che incontra. Arriva persino a colpire la telecamera fittizia e gli eventuali spettatori della scena, prendendoli a calci e picchiandoli simbolicamente. La sua rabbia, benché principalmente rivolta verso se stesso, si propaga a cascata nell'ambiente, finché tutto sembra ardere tra le fiamme. Tuttavia, queste sequenze di scenari esplosivi, ispirati ai *cliché* dei film d'azione e dei videogiochi, sono insoddisfacenti. Ciò che realmente affligge Martin è il vuoto che lo circonda. In preda alla frustrazione, colpisce i passanti, stordendoli, mentre una voce fuori campo ripete la domanda esistenziale: "Dove sono i miei amici?" Alla fine, lo stesso Martin è vittima di violenza: il suo corpo sanguina copiosamente quando i poliziotti lo falciano con le loro mitragliatrici. Eppure, il suo avatar digitale, come una spugna per proiettili⁶⁶, sembra indifferente agli attacchi. Il dolore che tormenta Martin non è fisico, ma esistenziale.

La luce malinconica del tramonto impregna le scene di un senso di solitudine profonda. La voce fuori campo risuona bassa, cupa e triste, amplificando questa atmosfera di isolamento. Vinel utilizza immagini sorprendenti per rappresentare la solitudine, immagini che Martin finisce per proiettare su se stesso: durante un viaggio in barca verso un orizzonte apparentemente senza fine, la telecamera s'immerge nell'acqua, sfumando i contorni del mondo in un'astrazione sognante. Il protagonista ricava piacere nel guidare i numerosi veicoli disponibili in *GTA V*. Come in un rodeo di auto *wheelz 'n' smoke*⁶⁷, lo vediamo seduto su una

66 In originale, *bullet sponge*. Nel vernacolare videoludico, l'espressione "spugna per proiettili" indica un nemico che richiede una quantità eccessiva di potenza di fuoco per essere abbattuto, ben oltre ciò che sarebbe considerato realistico o ragionevole. L'allusione è al modo in cui il nemico sembra essere in grado di "assorbire" i proiettili, come una spugna assorbe l'acqua. [N.d.T.]

67 In originale, *wheelz 'n' smoke car rodeo* è una descrizione informale di una scena in cui automobili compiono manovre estreme che coinvolgono il *drifting* e altri movimenti spettacolari, creando molto fumo con gli pneumatici e lasciando segni di sbandata sull'asfalto. In particolare, questo termine evoca l'immagine di un evento stile rodeo in cui le auto si esibiscono come fossero i "tori", ma anziché catturare un toro, il "rodeo"

moto fumante, disegnando cerchi perfetti in un ambiente idilliaco, creando segni di sbandata e fumo con gli pneumatici. In un altro momento, Martin scatta dei *selfie* dal grattacielo di Los Santos, utilizzando l'iFruit⁶⁸, mentre si chiede, in forma retorica: *Chi mai vedrà queste fotografie, se non ha nessuno con cui condividerle?*

In preda alla frustrazione, Martin comincia a lanciare razzi anticarro contro una turbina eolica, perché uno dei suoi amici scomparsi odiava quella struttura. Tuttavia, la struttura rimane intatta: il “danno” visibile non è stato previsto a livello di programmazione, e così la rabbia del protagonista si scontra con l’immutabilità di un mondo artificiale, in cui persino la distruzione è soggetta a regole precise. Nel complesso, lo scenario digitale che circonda Martin sembra disgregarsi progressivamente: fioriere urbane appaiono all’improvviso nel bel mezzo dell’autostrada e le automobili si schiantano ripetutamente contro questi ostacoli assurdi. Anche la devozione pare essersi dissolta insieme ai suoi amici: “i cani disprezzano l’affetto”, dichiara la voce fuori campo, proprio mentre un lupo cerca di divorare il corpo inerme di Martin.

Il regista crea una serie di *collage* integrando fotografie della realtà fisica nel film. Queste immagini statiche suggeriscono un’altra struttura spazio-temporale – molto probabilmente ricordi di un’amicizia ormai scomparsa nonché una differente realtà. Nella scena finale, vediamo l’immagine di due avambracci tatuati sovrapposti con la scritta: “Amici per la vita”. Un’immagine triste poiché l’amicizia è eterna in *Martin pleure*.

Vinel sfrutta appieno il potenziale del machinima, creando associazioni poetiche attraverso immagini astratte e surreali e le modifiche apportate al gioco. Utilizza il fascino violento evocato dalla grafica per riflettere sulla sua rappresentazione nei videogiochi. Il mondo di Martin – il suo ambiente virtuale – diventa il

si concentra sulle capacità di controllo del veicolo in situazioni estreme e spettacolari. Le auto vengono fatte girare su loro stesse (la cosiddetta manovra delle ciambelle o *donuts*), si esibiscono in accelerazioni rapide e cambi di direzione che sollevano fumo dagli pneumatici e lasciano tracce sull’asfalto. [N.d.T.]

68 La parodia dell’iPhone in *GTA V*.

suo principale antagonista: l'incantesimo del grande spettacolo videoludico non lo libera, semmai lo incatena. Sottili osservazioni dei meccanismi operativi del mondo di gioco sono inserite nella trama, conferendole il suo potere narrativo.

Quando l'iperrealtà diventa surreale: oltre l'iperrealismo

L'opera *This water give back no Images*⁶⁹ di Aleksandar Radan presenta una serie di immagini astratte da *GTA V*, formando una nuova installazione video multicanale. Diversi elementi dello scenario virtuale sono combinati per formare un *assemblage* organico, in cui i significati emergenti sembrano produrre una reazione alchemica, impossibile da esprimere con una narrazione lineare. Ciononostante, le immagini trasmettono un senso di tristezza e solitudine: i personaggi sono isolati, gli edifici vuoti, e tutto pare sospeso, incompleto. Radan sembra voler sfatare la fantasmagoria delle superfici digitali, costruendo una cornice in cui l'iperrealismo perde la sua connessione con la realtà fisica. I riflessi della luce sull'acqua, la vegetazione rigogliosa, le palme, e i movimenti strani e distorti⁷⁰ degli avatar contribuiscono a creare un'ambientazione surreale, trasformando *GTA V* in un'opera astratta e artistica. Radan si cimenta con la qualità onirica del medium: un flusso atmosferico di immagini straordinarie, liberate dai vincoli della fisica. Anche l'avatar oscilla tra alienazione e familiarità, apparentemente intrappolato nel ruolo di un personaggio disamorato: "interpreti una persona che non ti somiglia, ma che in qualche modo ti somiglia. Nel sogno vedi te stesso e questo si unisce alla tua esperienza"⁷¹.

Una donna siede su un letto sospeso, come se galleggiasse nell'aria, con fette di cetriolo sugli occhi a schermarle il mondo. Accanto a lei, il corpo di un uomo pare svuotato di peso e sostanza, ricoperto da una colata scura che ricorda una crema al

69 A. Radan, *Steckbrief Natur, This Water Gives Back No Images*, installazione video a tre canali, 6'12" (in loop), 2017.

70 In originale, *glitched*. [N.d.T.]

71 A. Radan, in J. Laub, *Aleksandar Radan. Interview. When Computer Games Become Reality, Double Feature*, Schirn, in "YouTube", 9'17", 2019.

cioccolato. È vivo? È morto? Si muove, ma senza intenzione. Le persone, le relazioni, la natura stessa si dissolvono in una deriva onirica, un paesaggio mentale in cui ogni cosa si perde nella sospensione del desiderio e nell'inconsistenza della visione.

This water give back no Images esplora la connessione tra l'esperienza del videogioicare e la dimensione onirica. L'opera evoca *Dream Journal* di Jon Rafman⁷², un progetto che documenta i sogni dell'artista su un frangente temporale di circa un anno. L'artista canadese ha utilizzato materiali visivi raccolti dai suoi sogni per realizzare un film d'animazione dallo stile che richiama l'estetica dei videogiochi. Le immagini prodotte non necessitano di spiegazioni, né tantomeno risultano autoesplicative: per comprendere quest'opera occorre perseguire un'interpretazione dei sogni freudiana, quasi praticando una forma moderna di oniromanzia. Ancora una volta, l'impatto estetico prevale sulla casualità della sua struttura; le questioni legate alla semantica visiva restano volutamente sullo sfondo. I sogni, in quanto tali, sono personali e intimi, e non si prestano a essere affari di altri. Tuttavia, grazie al filtro dell'arte, si svelano senza bisogno di alcuna spiegazione o commento.

A differenza degli altri autori citati, Radan utilizza una videocamera per registrare *This water give back no Images*, catturando ciò che appare sullo schermo e poi rimontarlo con un software di *editing*. Aggiunge quindi lo strato visivo di una videocamera VHS degli anni Novanta all'interfaccia elegante del machinima. Questo ulteriore livello, estraneo all'immagine digitale del videogioco, introduce una distanza critica tra il materiale originale (*GTA V*) e l'artefatto (machinima), accentuando la qualità surreale delle immagini. Da un lato, la granulosità conferita dall'uso del VHS avvicina le immagini al mondo fisico. Dall'altro lato, l'assurdità dell'incantesimo visivo è filtrata attraverso l'estetica razionale di questo intervento, intensificando l'effetto perturbante. Come spiegano Junichiro Seyama e Ruth Nagayama nel loro saggio *The Uncanny Valley. Effect*

72 J. Rafman, *Dream Journal 2016-2019*, video digitale, colore, audio, 134'01", 2019.

of *Realism on the Impression of Artificial Human Faces*⁷³, la stranezza delle immagini aumenta quando vengono associate a immagini reali. Ergo, ciò che a prima vista sembra un trucco estetico da quattro soldi, finisce per rafforzare la struttura dell'intenzione cinematografica.

Questo approccio ritorna in *Steckbrief Natur – Folge 1 – Der Waldkauz*⁷⁴. Anche in questo caso, Radan registra lo schermo utilizzando una videocamera, adottando lo stile dei documentari sulla fauna selvatica per combinare immagini e suoni. Nel machinima vediamo un bizzarro chiosco in mezzo al bosco. Nella narrazione, questo elemento estraneo viene presentato come parte naturale del paesaggio. La struttura luminosa situata nel sottobosco risalta come un elefante bianco, ma il narratore sembra del tutto ignaro della sua natura aliena. Solo quando si scopre che si tratta di un portale⁷⁵ verso un mondo parallelo da incubo il narratore diventa scettico, sviluppando una prevedibile – e nel contempo *deliziosa* – sfiducia circa la veridicità di suoni e immagini.

La magia visiva dei videogiochi, un medium che consente di sospendere o addirittura abolire le leggi della fisica, rendendo possibile la rappresentazione di praticamente qualsiasi cosa, è sin dall'inizio accompagnata da una piacevole diffidenza. Anche le immagini realistiche – un particolare tipo di *pastiche* – possono essere compromesse da una *glitch*, un errore di programmazione che rompe la coerenza narrativa e sfocia nel surreale.

Riflettendo sui sogni e sulla qualità onirica dei film, Stefanie Kreuzer suggerisce che il surrealismo “entra in conflitto con la

73 Come spiegano Seyama e Nagayama: “Oltre al fenomeno dell'*Uncanny Valley*, Mori ipotizza che il livello di impressione emotiva sia nullo (cioè una reazione neutra) quando il realismo dei robot è estremamente basso (per esempio, nei robot industriali) e che cresca progressivamente fino a raggiungere il massimo per rappresentazioni perfettamente realistiche degli esseri umani”. J. Seyama, R.S. Nagayama, *The Uncanny Valley: Effect of Realism on the Impression of Artificial Human Faces*, in “Presence: Teleoperators and Virtual Environments,” vol. 16, n. 4, 2007, pp. 337-351.

74 A Radan, *Steckbrief Natur – Folge 1 – Der Waldkauz (The Tawny Owl)*, video digitale, colore, audio, 10', 2019.

75 In originale, *wormhole*. [N.d.T.]

mimesi e la cronologia”⁷⁶. Inoltre, il racconto e la trama limitano il potere illimitato delle immagini. La trasgressione comincia “con l’alienazione, l’essere fuori luogo, i giochi illogici e l’assurdità. [...] Confonde spazio e tempo e alla fine dissolve il confine tra sogni, fantasticherie, realtà e allucinazioni, con percezioni e ricordi che si mescolano gli uni agli altri”⁷⁷. Gli artefatti dislocati di Radan – come il chiosco nel bosco o gli inquietanti appartenenti in *This water give back no Images* – sfidano la logica e la coerenza narrativa, rifiutando qualsiasi trama e producendo un effetto onirico e allucinatorio. Questo dimostra che i videogiochi, strumenti per la costruzione di mondi, possono facilmente innescare una rottura efficace nelle nostre abitudini di visione. E sono proprio le immagini digitali che finiscono per ispirare diffidenza, persino quando sono custodite da una verosimiglianza apparentemente inconfutabile.

Conclusioni

Anche se molti videogiochi offrono un’ampia gamma di possibilità di interazione, modifica e intervento, *GTA V* è senza dubbio il più utilizzato dalla comunità artistica. Questo videogioco possiede un potenziale straordinario per sovvertire il contenuto originale, consentendo la creazione di storie personali o di piccoli mondi paralleli all’interno del cosmo di Los Santos. La popolarità di queste riappropriazioni può essere ricondotta al carattere contemporaneo di San Andreas, che offre ai giocatori uno spazio in cui riflettere sulle questioni sociali più urgenti del nostro tempo. *GTA V* non è solo una forma di intrattenimento grottesca che consente esperimenti e comportamenti irriverenti: è anche un mezzo attraverso cui muovere una critica socio-politica.

La malleabilità del mezzo si manifesta attraverso una straordinaria varietà di temi e metodi, che permettono la produzione

76 Stefanie Kreuzer fa riferimento alle quattro caratteristiche dell’estetica cinematografica di Isabel Maurer e cita Lommel, Queipo e Roloff. Cfr. S. Kreuzer, *Traum und Erzählen in Literatur, Film und Kunst*, Wilhelm Fink, Paderborn, Germania 2014, p. 119.

77 *Ibidem*.

di risultati eterogenei e spesso innovativi. Questo è particolarmente vero per quanto riguarda gli interventi artistici, come le modifiche e le appropriazioni che trasformano i materiali di base in opere di grande espressività e complessità. Sebbene il campione di opere citato in queste pagine sia parziale, esso resta indicativo delle potenzialità trasformative del mezzo. Attraverso la manipolazione del codice e l'utilizzo di strumenti specifici, i giocatori-artisti esplorano e ridefiniscono i significati del mondo simulato. Le competenze e le abilità necessarie a realizzare queste produzioni incoraggiano la cooperazione tra individui, promuovendo una cultura di condivisione e supporto reciproco. In questo contesto, la collaborazione tra la comunità di giocatori e i professionisti dell'arte e del cinema è fondamentale: insieme, essi creano *machinima*, *mod* e interventi artistici che sfidano le convenzioni e ampliano i limiti della narrazione videoludica.

Tuttavia, è necessario riconoscere anche i limiti e i rischi dell'abuso di tale ambientazione, osservando come alcuni temi vengano ripetuti fino alla saturazione. Artisti e registi devono mettersi in gioco e superare l'attrazione superficiale esercitata dalle *texture* iperrealistiche e approfondire la ricerca di nuovi linguaggi e visioni. Il potenziale artistico dei videogiochi risiede in un approccio che non si limiti a evocare il reale, ma che rifletta sui meccanismi interni del medium stesso: un approccio critico, possibilmente autoironico, che affronti consapevolmente le idiosincrasie dell'ambientazione.

I videogiochi non sono semplici strumenti, ma veri e propri sistemi che esigono di essere esplorati e reinterpretati. Nel *sandbox* di *GTA V*, attraverso la modificabilità e l'utilizzo degli strumenti cinematografici, emerge un potenziale artistico e narrativo ancora largamente inesplorato. Esistono possibilità di espressione che vanno oltre il semplice fascino tecnico e che necessitano di una riflessione più approfondita sui significati prodotti, sulle storie raccontate, e sui contesti evocati.

In conclusione, è fondamentale promuovere una diversificazione del panorama videoludico. C'è bisogno di una gamma più ampia di videogiochi che stimolino artisticamente la comunità e i professionisti del cinema e dell'arte, permettendo loro di

interagire in modo giocoso e sperimentale con il mezzo, senza timore di sfidare le sue convenzioni. Solo così potremo vedere il pieno dispiegarsi delle potenzialità artistiche del videogioco, portandolo al di là del mero intrattenimento e trasformandolo in un linguaggio ricco, autonomo e capace di contribuire in modo significativo al discorso culturale contemporaneo.

Riferimenti bibliografici

- Akchelov E., Galanina E., *Virtual World Of Video Games*, saggio presentato alla “8th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Application”, 2016. URL: <https://www.computer.org/csdl/proceedings-article/vs-games/2016/07590379/12OmNxExYH>
- Bach R., *Jonathan Livingston Seagull*, McMillian, New York 1970. (Idem, *Il gabbiano Jonathan Livingston*, Rizzoli, Milano 2001)
- Baggs M., *How this Grand Theft Auto stream is highlighting US gun crime*, in “BBC.com”, 15 luglio 2018. URL: <https://www.bbc.com/news/newsbeat-44820473>
- Baudrillard J., *Simulacra and simulation*, Semiotext(e)/MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1983 [1981]. (Idem, *Simulacri e impostura. Bestie, beaubourg, apparenze e altri oggetti*, Pgreco, Milano 2008)
- Baumgärtel T., *Zu einigen Themen künstlerischer Computerspiele*, S.6, 2003. URL: http://medienkunstnetz.de/themen/generative_tools/game_art/6/
- Beil B., *Avatarbilder. Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Computerspiels*, transcript Verlag, Bielefeld, Germania 2012.
- Bittanti M., *Interview: Alan Butler and the Aesthetics of the Video Game Re-Enactment*, in “GameScenes”, 5 settembre 2017. URL: <https://www.gamescenes.org/2017/05/interview-alan-butler-.html>
- Bittanti M., *Interview: Larry Achiampong and David Blandy*, in “Game-scenes”, 29 maggio 2016. URL: <https://www.gamescenes.org/2016/05/interview-larry-achiampong-and-david-blandy.html>
- Bittanti M., *BRENT WATANABE*, in “GameVideoArt.org”, 2016 (video). URL: <https://vimeo.com/169386836>
- DeLappe J., *Elegy: GTA USA Gun Homicides*, in “Delappe.net”, 2018. URL: <http://www.delappe.net/play/elegy-gta-usa-gun-homicides/>
- Felzmann S., *Playing Yesterday: Mediennostalgie und Videospiele*, in Böhn

- A., Möser K. (a cura di), *Techniknostalgie und Retrotechnologie*, KIT Scientific Publishing, Karlsruhe, Germania 2010. URL: <http://books.openedition.org/ksp/5139>
- Flückiger B., *Visual Effects: Filmbilder aus dem Computer*, Schüren Verlag, Marburg, Germania 2008.
- Großklaus G., *Medien-Zeit, Medien-raum: Zum Wandel der raumzeitlichen Wahrnehmung in der Moderne*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1995.
- Hawranke T., *Modding. Künstlerische Forschung in Computerspielen*, tesi dottorale, Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW, 2018. URL: https://e-pub.uni-weimar.de/opus4/frontdoor/deliver/index/docId/3788/file/Hawranke_Thomas_Modding.pdf
- Kreuzer S., *Traum und Erzählen in Literatur, Film und Kunst*, Wilhelm Fink, Paderborn, Germania 2014.
- Laub J., Aleksandar Radan. Interview – *When Computer Games become Reality, Double Feature, Schirn*, in “YouTube”, 9’ 17”, 2019. URL: https://www.youtube.com/watch?v=IGwuhsbn0_s&list=PLaZEE9an-0D5IeYe4rjIQP--pcr7TGVVg-&index=5
- Rauscher A., *Playing Situationism. Ludic Spaces in Transmedia Contexts*, in “Navigationen. Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften”, vol. 16, n. 1, 2016, pp. 41-52. URL: <https://doi.org/10.25969/media-rep/1581>
- Rooks I., *Pandopticon. The Panda Cam & Animal Surveillance*, in “Spectator. Technologies of Knowing”, vol. 36, n. 1, Spring 2016, pp. 43-57.
- Schleiner A.-M., *Cracking the Maze. Game Plug-ins and Patches as Hacker Art*, in “SWITCH”, vol. 12, n. 1, 1999. URL: <https://scholarworks.sjsu.edu/switch/vol12/iss1/2>
- Senza autore, *Making art from Grand Theft Auto*, in “BBC.com”, 29 maggio 2016. URL: <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-36344758>
- Schwingeler S., *Kunstwerk Computerspiel. Digitale Spiele als Künstlerisches Material*, transcript Verlag, Bielefeld, Germania 2014
- Seyama J., Nagayama R.S., *The Uncanny Valley: Effect of Realism on the Impression of Artificial Human Faces*, in “Presence: Teleoperators and Virtual Environments”, vol. 16, n. 4, 2007, pp. 337-351. URL: <https://doi.org/10.1162/pres.16.4.337>
- Sirani J., *Top 10 Best-Selling Video Games of All Time. Minecraft and GTA V have dominated the last decade, but where do they rank*

- among the all-time bestsellers?, in “IGN”, 19 aprile 2020. URL: <https://www.ign.com/articles/2019/04/19/top-10-best-selling-video-games-of-all-time>
- Sloan R.J.S., *Nostalgia. Videogames as Playable Game Criticism*, in “G/A/M/E. The Italian Journal of Game Studies”, vol. 5, 2016. URL: <https://www.gamejournal.it/sloan-nostalgia-videogames>
- Takahashi D., *Take-Two hits targets for September quarter with \$1.47B in net bookings*, in “VentureBeat”, 6 novembre 2024. URL: <https://venturebeat.com/games/take-two-hits-targets-for-september-quarter-with-1-47b-in-net-bookings/>
- Teo M.D., *The Urban Architecture of Los Angeles and Grand Theft Auto*, in “Academia”, 2015. URL: https://www.academia.edu/18173221/The_Urban_Architecture_of_Los_Angeles_and_Grand_Theft_Auto (Idem, *L'architettura urbana di Los Angeles e Los Santos*, in a cura di Bittanti M., *Fenomenologia di Grand Theft Auto*, Mimesis Edizioni, Milano 2019, pp. 209-241)
- TreeFitty, *GTA 5 Landmarks and Other Buildings*, in “IGTA5”, December 24 2016. URL: <https://www.igta5.com/landmarks-and-other-buildings>
- Tuma R., Schnettler B., Knoblauch H., *Videography. Introduction to interpretative video analysis of social situations*, Springer vs. Publishing House, Berlin 2013.

Videografia e opere d'arte

- Achiampong L., Blandy D., *Finding Fanon II*, video digitale, colore, audio, 9' 13", 2015.
- Butler A., *Twentysix Gasoline Stations*, ebook, video e stampe, 2017.
- Butler A., *Down and Out of Los Santos*, fotografia in-game in *Grand Theft Auto V*, schermate distribuite su varie piattaforme di social media e siti online, 2016-2020.
- Chandoutis I.J., *Swatted*, video digitale, colore, audio, 21', 2018. *Voice-over*: Sean Goldring, Mariel Rosic.
- DeLappe J., *Elegy: GTA USA Gun Homicides, performance* online di intelligenza artificiale in *Grand Theft Auto V*, sviluppata in collaborazione con Albert Elwin e il collettivo Biome, 2018-2019. Consulenza: James Wood. Colonna sonora: Kate Smith, *God Bless America*, 1938, *loop*.

- Hansson J., *The Convenience Store*, video digitale, colore, audio, 6' 23", 2018. Realizzato con *GTA V. Voice-over*: Jonne Hansson, August Bällgren, Evelina Maria Odette Jönsson. *Sound design*: Agatha Lewandowski.
- Hansson J., *Outcast*, video digitale, colore, audio, 8' 19", 2017. Realizzato con *GTA V. Voice-over* di Gazi Mrah, sceneggiatura basata sul romanzo di Richard Bach, *Il gabbiano Jonathan Livingston*.
- Hawranke T., *Play as Animals*, installazione video (colore, audio), *found footage* a due canali, 20', 2019.
- Hawranke T., *Play as Animals (Animals in Traffic)*, video digitale, colore, audio, 7' 21", 2019.
- Hughes A., *Plastic Scoop*, video digitale, colore, audio, 23' 39", 2018.
- Radan A., *Steckbrief Natur – Folge 1 – Der Waldkauz (The Tawny Owl)*, video digitale, colore, audio, 10', 2019.
- Radan A., *Steckbrief Natur; This Water Gives Back No Images*, installazione video a tre canali, 6' 12" (in loop), 2017.
- Rafman J., *Dream Journal 2016-2019*, video digitale, colore, audio, 134' 01", 2019.
- Ruscha E., *Twentysix Gasoline Stations*, National Excelsior Press (auto pubblicato), 1963 [1962].
- TTY, *In-Game People of the Twenty-First Century. Chicago. Workers' City*, video digitale, colore, audio, 120" (loop), 2018.
- Vinel J., *Martin pleure*, video digitale, colore, audio, 16', 2017.
- Watanabe B., *San Andreas Streaming Deer Cam*, studi per installazione gestita dal computer, 2015-2016. Versione modificata di *GTA V*. URL: <http://www.sanandreasanimalcams.com>

Ludografia

- Bethesda Softworks, *The Elder Scrolls* (serie), Bethesda Softworks, 1994-.
- Bethesda Game Studios, *Fallout 4*, Bethesda Softworks, 2015.
- Bioware, *Baldur's Gate* (serie), Atari, 1998-.
- id Software, *Quake III Arena*, Activision, 1999.
- Massive Entertainment, *Tom Clancy's: The Division*, Ubisoft, 2016.
- Rockstar North, *Grand Theft Auto: San Andreas*, Rockstar Games, 2004.
- Rockstar North, *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games, 2013.
- Rockstar Studios, *Red Dead Redemption 2*, Rockstar Games, 2018.

Modifiche

- Benjamin94, *RapidFire[.NET] mod for GTA V*, 2016. URL: <https://www.gta5-mods.com/scripts/rapidfire>
- Bone 34, *Tsunami Mod for GTA V*, 2015. URL: <https://www.gta5-mods.com/misc/tsunami-mod>
- flocraftMods, *Vehicle Cannon mod for GTA V*, 2015. URL: <https://www.gta5-mods.com/scripts/vehicle-cannon-mod>
- GenghisKhanX, *The Beautifier mod for Fallout 4*, 2017. URL: <https://www.nexusmods.com/fallout4/mods/24078/>
- Maggu, *Simpsons Map for Quake III: Arena*, 1999. URL: <https://lvlworld.com/download/id:1958>
- Pongo1231, *Chaos Mod V for GTA V*, 2019. URL: <https://www.gta5-mods.com/scripts/chaos-mod-v-beta>
- Script Mods, *No Water + Tsunami + Atlantis mod for GTA V*, 2015. URL: <https://www.gta5-mods.com/misc/no-water-mod>

MANDY BLOOMFIELD, ANDY HUGHES
LA PALETTA DI PLASTICA:
UN OCEANO SINTETICO

Con *Plastic Scoop*¹, Andy Hughes prosegue e amplia un percorso artistico che abbraccia oltre trent'anni di ricerca. Hughes è uno spigolatore dell'epoca contemporanea: il suo sguardo si sofferma sugli anfratti degradati della società consumistica, recuperando e reinterpretando oggetti scartati che, fino a poco tempo fa, si accumulavano ignorati ai margini della coscienza culturale. In un momento storico in cui si riconoscono con crescente urgenza le crisi legate all'inquinamento causato dalla proliferazione incontrollata di plastica in ogni contesto – ambientale, sociale, personale –, nonché sostanze chimiche, metano e diossido di carbonio, la sua missione di reindirizzare la nostra attenzione verso i rifiuti trova una rinnovata rilevanza. Le serie fotografiche che Hughes ha realizzato negli anni Novanta e Duemila giocano con scala e prospettiva per illuminare i detriti della società usa e getta. Questo processo esplora così i limiti tra abiezione e bellezza, consumo e spreco, fugacità e permanenza.

Le sue indagini lo hanno condotto su litorali vicini e remoti (Fig. 1). Rievocando un viaggio compiuto nel 2004 a Hermosa Beach, in California, per fini di ricerca, Hughes racconta:

Ho scattato questa immagine poco prima del tramonto, sdraiato sulla sabbia e rivolto verso il sole calante. Ero profondamente consapevole dell'oggetto e del suo valore simbolico come fonte portatile di fuoco, in contrasto con il sole, fonte primordiale di vita ed energia. Invece di cercare il "momento perfetto e sublime", l'accendino rovesciato si erge come un monolite nero invertito, un richiamo al monolite di *2001: Odissea nello spazio* di Stanley Kubrick, un film

1 A. Hughes, *Plastic Scoop*, video digitale, colore, suono, 23' 39", 2018, Inghilterra.

che esplora l'evoluzione umana e la tecnologia. Il sole al tramonto, perfettamente allineato, diffonde raggi obliqui che filtrano attraverso la plastica graffiata e deformata di un accendino abbandonato. Un cielo cremisi annuncia la fine del giorno e prefigura l'arrivo di un'alba incerta, in cui resti alimentari e frammenti del consumo quotidiano si aggregano in un paesaggio saturo di scarto, dove la materia esausta prende forma come traccia di esistenze residue.



Figura 1: Andy Hughes, *Hermosa Beach*, Los Angeles, 2004 stampa digitale di tipo C. Per gentile concessione dell'artista.

Con *Plastic Scoop*, Hughes estende la sua ricerca nello spazio virtuale. Inizialmente attratto da *Grand Theft Auto V*² per le sue qualità visive – paesaggi vividi e una minuziosa cura dei dettagli – Hughes ha scoperto nel videogioco un potenziale artistico ancora maggiore, osservando la crescente presenza di spazzatura, altre forme di inquinamento visibile e tracce del discorso sul cambiamento climatico – e la sua negazione – che accompagnano ogni nuova versione di *Grand Theft Auto*. La fruizione dominante, incentrata sulle dinamiche di violenza e illegalità, spesso

2 Rockstar North, *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games, 2013.

oscura gli elementi più sottili e le stratificazioni critiche che attraversano il testo videoludico. L'occhio dell'artista è diverso da quello del *gamer*. Per Hughes, infatti, è proprio la connessione tra questi elementi visivi e il mondo materiale esterno al gioco ad aver suscitato il suo interesse (Fig. 2).

Ho notato come i segnali visivi nel gioco risvegliassero in me i ricordi di una precedente visita in California. Ho scelto deliberatamente di esplorare luoghi specifici nel mondo virtuale, basandomi sulle mie esperienze nel mondo reale e sulla memoria dei luoghi in cui mi ero recato per fotografare i rifiuti di plastica. Con sorpresa, ho constatato che i progettisti avevano inserito rifiuti proprio dove ero stato nel 2004! Da lì, ho iniziato a riflettere sul potenziale di creare immagini statiche di paesaggi da usare come sfondi per nuove composizioni. In seguito, ho scoperto che Rockstar aveva introdotto un sistema per creare *fan art* e sequenze cinematografiche all'interno del gioco: è stato come aprire una porta verso un nuovo metodo di creazione artistica. Questa innovazione mi ha aperto un nuovo mondo.



Figura 2: Hughes ha stampato una mappa di grandi dimensioni (75 cm x 100 cm) dell'intera geografia di *Grand Theft Auto V*, utilizzando inchiostro, appunti

e vernice, quindi ha contrassegnato varie località in cui sembravano presenti inquinanti specifici. La stampa rappresenta una sorta di mappa del percorso/*storyboard* per il machinima. Per gentile concessione dell'artista.

Successivamente, durante lo sviluppo del machinima, Hughes ha collaborato con un piccolo *focus group* composto da studenti e personale dell'Università di Plymouth, con l'obiettivo di esplorare come le pratiche di osservazione possano variare tra giocatori diversi. Ispirato tanto dal processo creativo quanto dal percorso professionale di Hughes, *Plastic Scoop* è un'opera dissonante rispetto alle logiche dominanti della visione e del montaggio. Il film approfondisce l'interesse dell'artista per le dinamiche dell'attenzione mediatizzata, esplorando come le immagini digitali sollecitino, disperdano o riconfigurino la percezione. Nel passaggio dall'immagine statica al linguaggio audiovisivo, la pratica di Hughes si espande, mettendo in discussione le coordinate temporali, affettive e cognitive che definiscono l'atto del vedere. Hughes riflette su questa trasformazione in questi termini:

Barthes ha definito la fotografia come "l'immagine vivente di una cosa morta"³. Nelle mie fotografie dei rifiuti, questo stato di essere allo stesso tempo morto e inerte, con la possibilità di una vita residua, è fondamentale. I rifiuti raffigurati nelle immagini sono fatti di materia – componenti chimici che si degradano e disseccano. Tuttavia, nel caso dei rifiuti di plastica, questa materia prosegue la sua azione chimica inquinante ben oltre la fine del suo utilizzo. Giocare a *Grand Theft Auto V* in modalità regista apre a migliaia, forse milioni, di possibilità per reinterpretare e reiterare immagini. L'inclusione di suono e durata prolunga l'esposizione dello spettatore al tema che mi interessa. È un'estensione che, in un certo senso, richiama la flessibilità della plastica morbida e spugnosa. Il film stesso possiede qualità elastiche: idee e immagini sembrano rimbalzare avanti e indietro. Quando gioco, penso all'elasticità e alla plasticità; alcune cose appaiono immobili, altre meno. In ingegneria, l'elasticità è l'opposto della

3 Roland Barthes, *La camera chiara: Nota sulla fotografia*, Einaudi, Torino 1980.

plasticità: un materiale plastico si deforma e mantiene la deformazione. È un enigma concettuale.

Plastic Scoop naviga tra le temporalità della morte e della vitalità, della ripetizione e della trasformazione, dell'elasticità e della plasticità. Rompendo il ritmo frenetico tipico dei videogiochi, il machinima si dipana tra paesaggi virtuali, librandosi contemplativo su un mare in tempesta o indugiando su un tramonto immerso in un paesaggio industriale o in una scena urbana (Fig. 3).



Figura 3: Andy Hughes, *Plastic Scoop*, machinima, 2018. Per gentile concessione dell'artista.

Queste scene sono accompagnate da una colonna sonora d'archivio, la cui alternanza tra momenti di armonia e contrasti dissonanti crea un dialogo imprevedibile con le immagini. Una voce fuori campo accompagna il flusso visivo, descrivendo le innovazioni legate alla plastica con un tono che si fa via via più surreale, quasi grottesco, enfatizzando il divario tra il contenuto narrativo e l'atmosfera visiva. Nel frattempo, il machinima si sposta fluidamente tra paesaggi oceanici e in-

dustriali, avvolti in un crepuscolo virtuale. Questo scenario, sebbene pervaso da un'oscurità malinconica, conserva una qualità estetica ipnotica, capace di suscitare allo stesso tempo inquietudine e fascinazione. (Fig. 4).



Figura 4: Andy Hughes, *Plastic Scoop*, machinima, 2018. Per gentile concessione dell'artista.

Altrove, la voce del poeta modernista T.S. Eliot declama un passaggio tratto da *Le secche di Salvages*⁴, sovrapponendosi a immagini di un mare in tempesta, popolato da relitti sconosciuti e dalla figura di un subacqueo. Nella poesia di Eliot, il mare è spesso inteso come una potente metafora dei travagli umani universali; tuttavia, in questo nuovo contesto, il suo significato si trasforma. L'oceano emerge come un habitat multispecie non umano, uno spazio che “accoglie le nostre perdite” sotto forma di detriti e frammenti di ogni genere, evocando una dimensione in cui la memoria e i rifiuti coesistono, oltre i confini del dominio umano (Fig. 5).

4 In originale, *The Dry Salvages*, terzo dei *Four Quartets* di T.S. Eliot. *Le secche di Salvages*. Il titolo fa riferimento a una formazione rocciosa al largo delle coste del Massachusetts, e la parola “secche” richiama l'idea di scogli affioranti e insidiosi.



Figura 5: Andy Hughes, *Plastic Scoop*, machinima, 2018. Per gentile concessione dell'artista.

Come avviene nel *collage*, i materiali giustapposti in *Plastic Scoop* si trasformano a vicenda, creando inedite connessioni e disgiunzioni che ne amplificano il significato. Attraverso queste metamorfosi, il machinima rende manifeste, in modo non didascalico, le relazioni tra inquinamento industriale e post-consumo, produzione e rifiuti, nonché la violenza e le logiche sottese al processo di crescita incessante, che richiede una sistematica distruzione dell'ambiente. Attraverso dispositivi visivi al tempo stesso perturbanti e stranianti, *Plastic Scoop* mette a nudo la violenza come infrastruttura invisibile ma pervasiva del capitalismo contemporaneo. Una violenza diffusa e multiforme, inscritta nei meccanismi di sfruttamento ambientale e lavorativo, nelle asimmetrie di potere che regolano l'accesso alle risorse, e nella continua riconfigurazione degli spazi – fisici e mentali – in territori di controllo, competizione e assoggettamento individuale.

Lo scenario è popolato da personaggi surreali: un astronauta emerge dal mare, simbolo forse di una nuova scoperta o di un ritorno forzato; un sub attraversa un'autostrada deserta, sparando ai cartelli che negano il cambiamento climatico in un gesto di protesta tanto assurdo quanto emblematico; e un *clown*, sospeso a mezz'aria, si contorce in modo innaturale, accompagnato dal

canto malinconico delle balene. Questa parata di figure improbabili sottolinea il carattere disturbante e, al tempo stesso, profondamente critico dell'opera.

Hughes ha spiegato così la scelta di introdurre un pagliaccio, che richiama un Icaro contemporaneo, nel suo machinima:

Nel 2019 ho visitato il Museo Nazionale del Cinema di Torino, dove ho visto una mostra intitolata *#FacceEmozioni. 1500-2020: dalla fisionomia agli emoji*. Durante l'esposizione, ho osservato una serie di schizzi e alcuni dei primi lavori cinematografici che ritraevano figure simili a un pagliaccio, in particolare Arlecchini e Pierrot, quest'ultimo in versioni più malinconiche. Questi personaggi mi hanno attratto, soprattutto per il loro richiamo a una sorta di follia. Al mio ritorno in Cornovaglia, ho scoperto che giocando a *Grand Theft Auto V* in modalità regista potevo cambiare l'avatar del gioco, scegliendo tra alieni spaziali e ranger della fauna selvatica. Il *clown* era, per me, la rappresentazione visiva più vicina a Pierrot che potessi trovare. Nel contesto del gioco, il buffone sembra incarnare un'atmosfera distopica, anziché una bonaria e ilare. Come i simbolisti di fine Ottocento, ho utilizzato questo personaggio per dare forma a un compagno di sventura solitario. Crocifisso sulla croce di una sensibilità intensa, il *clown* diventa la mia espressione digitale della solastalgia⁵, quel disagio provocato dai cambiamenti climatici.

I pagliacci, i subacquei e gli astronauti che popolano l'universo visivo di Hughes sono figure profondamente alienate, smarrite nella ricerca di un ruolo significativo all'interno degli ambienti che attraversano (Fig. 6). *Plastic Scoop* spesso adotta il loro pun-

5 Solastalgia è un termine coniato dal filosofo australiano Glenn Albrecht per descrivere un tipo di angoscia psicologica causata dai cambiamenti negativi dell'ambiente naturale circostante, spesso legati a eventi come cambiamenti climatici, inquinamento o sviluppo industriale. È una forma di nostalgia non per un luogo distante, ma per un ambiente familiare che si sta degradando o trasformando. La solastalgia riflette la perdita di comfort e sicurezza legata a uno spazio abitato, con un impatto emotivo profondo per chi sperimenta tali cambiamenti. Cfr. G. Albrecht, *Solastalgia: A New Concept in Health and Identity*, in "PAN: Philosophy Activism Nature", n. 3, 2005, pp. 41-55.

to di vista, spingendo lo spettatore a immedesimarsi nelle loro esperienze e, in alcuni casi, situandosi letteralmente all'interno delle loro cavità craniche. Questo espediente visivo e narrativo amplifica il senso di disorientamento e isolamento, offrendo una prospettiva intima e straniante che riflette le tensioni tra individuo e ambiente, corpo e mondo.



Figura 6: Andy Hughes, *Falling clown*, 2019, stampa digitale di tipo C. Per gentile concessione dell'artista.

Attraverso questi personaggi, i paesaggi bizzarri eppure familiari che attraversano e i discorsi contrastanti che li avvolgono, il machinima pone una serie di interrogativi cruciali: come siamo arrivati a normalizzare il caos ambientale che caratterizza la nostra epoca? In che modo potremmo riformulare la nostra percezione del mondo? Come possiamo orientarci nel flusso dei di-

scorsi ambientali contemporanei evitando di cadere nel fatalismo apocalittico, nell'evasione o in un ottimismo immotivato?

Beninteso, non è compito dell'arte fornire soluzioni a tali dilemmi. Tuttavia, se *Plastic Scoop* riesce a lasciare ai suoi spettatori un'immagine destabilizzante, una domanda che riecheggia o un senso profondo di inquietudine, ha già assolto il suo compito. In questo risiede la forza dell'opera: non nel fornire risposte, ma nel far emergere riflessioni critiche che sfidano la nostra capacità di confrontarci con l'instabilità del presente.

Riferimenti bibliografici

Albrecht G., *Solastalgia: A New Concept in Health and Identity*, in "PAN: Philosophy Activism Nature", n. 3, 2005, pp. 41-55.

Barthes R., *La camera chiara: Nota sulla fotografia*, Einaudi, Torino 1980.

Videografia

Hughes A., *Plastic Scoop*, video digitale, colore, suono, 23' 39", 2018.

Kubrick, S., *2001: Odissea nello spazio*, Metro-Goldwyn-Mayer, 1968.

Ludografia

Rockstar North, *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games, 2013.

GLORIA LÓPEZ-CLERIES, SIVE HAMILTON HELLE*

THE UNREAL: GLI IMMAGINARI DEL TECNO-COLONIALISMO

Mantieni il corpo distante, ma lascia che la mente
si immerga nella consapevolezza spaziale.
Permetti alla coscienza di fluttuare, di cogliere
l'infinito di questa dimensione.
Osserva la scala, la vastità della superficie espansa.
Sii semplicemente presente, con attenzione e quiete.
(Voce fuori campo di apertura di *The Unreal*)

The Unreal è un machinima ambientato in un paesaggio minero utopico, che immerge lo spettatore in un'esperienza in soggettiva attraverso superfici lucide, iceberg e dune sabbiose (Fig. 1). La colonna sonora ambientale, accompagnata da una voce fuori campo morbida e rasserenante, crea un'atmosfera meditativa, che, oltre a cullare lo spettatore, descrive le origini minerali della tecnologia. Il progetto interroga le profonde contraddizioni dei media contemporanei. Combinando l'estetica videoludica con i motori di gioco, abbiamo utilizzato software per videogiochi per simulare un mondo artificiale, rielaborando e sovvertendo i codici visivi e narrativi del tecno-colonialismo.

* Una versione precedente di questo saggio è stata pubblicata con il titolo *The Unreal: Imaginaries of Techno-colonialism* in "The Journal of Media Art Study and Theory", vol. 1, n. 2, 2020. È riproposta in questa sede con il consenso delle autrici e dell'editore. [N.d.T.]

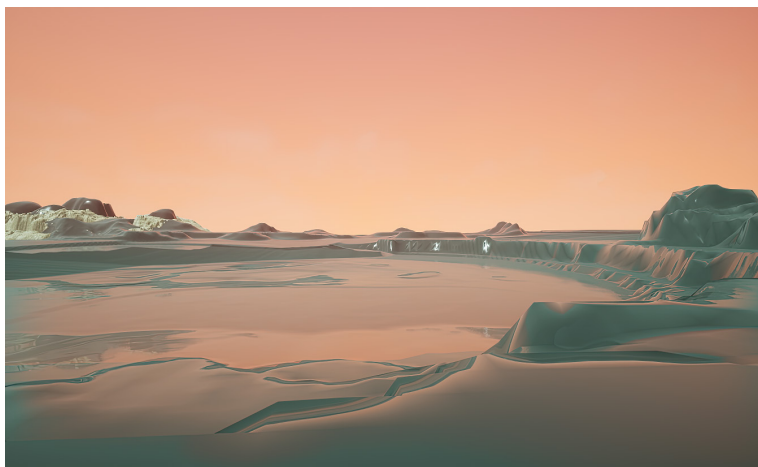


Figura 1. Sive Hamilton Helle, Gloria López-Cleries, *The Unreal*, screenshot, 2019. Per gentile concessione delle artiste.

Il quadro concettuale

Questo studio di caso esplora i legami tra la materialità del digitale e la prospettiva del tecno-colonialismo, adottando l'approccio degli studi critici su temi quali l'immaterialità e i rifiuti digitali¹, l'estrattivismo² e l'ecologia-mondo capitalista³. Il no-

-
- 1 Su questo tema, cfr. J. Parikka, *A Geology of Media*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2015; M. Fuller, A. Goffey, *Evil Media*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2012; J. Gabrys, *Digital Rubbish. A Natural History of Electronics*, University of Michigan Press, Ann Arbor 2013; M. Hogan, "Big Data Ecologies", in *Ephemera. Theory & Politics in Organization*, vol. 18, n. 3, 2018, pp. 631-657.
 - 2 K. Crawford, V. Joler, *Anatomy of an AI System: The Amazon Echo as an Anatomical Map of Human Labor, Data and Planetary Resources*, in "AI Now Institute and Share Lab", 7 settembre 2018.
 - 3 L'ecologia-mondo capitalista è un concetto sviluppato dallo storico e teorico Jason W. Moore, che esplora le interconnessioni tra capitalismo e processi ecologici su scala globale. Secondo Moore, il capitalismo non deve essere inteso come un sistema economico separato dalla natura, bensì come un'organizzazione storica che trasforma continuamente le relazioni tra società umane e ambiente per mantenere la sua espansione.

stro obiettivo è offrire una sintesi delle complessità del colonialismo, articolate su due livelli distinti: la colonizzazione della terra e quella degli immaginari e delle narrazioni che orbitano attorno alla tecnologia.

Presentato nel 2019 sul sito Internet Moon Gallery⁴, questo machinima invita lo spettatore a intraprendere un viaggio esplorativo attraverso un mondo virtuale ricco di risorse immaginate. *The Unreal* si presenta sotto forma di *terra promessa digitale*: un paesaggio surreale, caratterizzato da una costa infinita e avvolto in un tramonto rosa eterno, trascendentale. Questo ambiente evoca l'estetica del sublime, che da sempre accompagna l'idea della scoperta, della conquista e dello sfruttamento distruttivo. In tale contesto, è possibile individuare parallelismi con il colonialismo storico, dove il desiderio di appropriazione del territorio si mescola a epiche narrazioni impregnate di imperialismo e *grandeur*. In questo modo, il video mette in scena una rappresentazione critica dei discorsi tecno-romantici che permeano il dibattito contemporaneo sullo sviluppo tecnologico e mediatico. Questi discorsi, con la loro enfasi sulle metafore del progresso e infinito, contribuiscono a legittimare una visione egemonica e idealizzata della tecnologia. Si potrebbe persino sostenere che l'industria tecnologica non abbia solo conquistato il mondo fisico, ma abbia colonizzato anche le nostre menti, appropriandosi degli immaginari collettivi per alimentare la propria ideologia.

Le risorse che derivano dal cosiddetto *tempo profondo*, i processi geologici avvenuti nel corso di milioni o miliardi di anni, come le materie prime estratte dalla terra, rappresentano un elemento fondamentale per lo sviluppo della tecnologia informati-

e accumulazione di capitale. Questo implica che le dinamiche ecologiche (come l'estrazione di risorse, lo sfruttamento del lavoro umano e non umano, e la gestione dei rifiuti) sono intrinsecamente integrate nelle strutture economiche e sociali del capitalismo. Cfr. J.W. Moore, *Capitalism in the Web of Life: Ecology and the Accumulation of Capital*, Verso, London 2015.

4 Internet Moon Gallery è una piattaforma no-profit che nasce come proposta per supportare e fornire spazio alle esigenze contemporanee degli artisti emergenti che lavorano attraverso internet. Il progetto è stato introdotto alla fine del 2015 da Manuel Minch e presentato al pubblico il 6 maggio 2016.

ca. Questo legame rivela come la cultura mediale e tecnica affondi le proprie radici nello sviluppo delle tecniche minerarie e nell'affermazione della geologia come disciplina scientifica tra il diciottesimo e il diciannovesimo secolo⁵. Eppure, i discorsi sull'immaterialità e sulla deterritorializzazione del digitale si costruiscono su metafore naturali che evocano leggerezza, vastità e infinito: la nuvola, il cielo, il mare e lo spazio. Queste immagini, apparentemente poetiche, ma prive di un vero fondamento materiale, alimentano la retorica dell'emancipazione digitale e consolidano l'egemonia culturale della Silicon Valley. Tale egemonia trae forza dalla sua stessa collocazione geografica sull'Oceano Pacifico, che ispira una propaganda ideologica intrisa di un sentimento oceanico e al tempo stesso tranquillo. In questo immaginario, le tecnologie dell'esponenziale e i presunti poteri "illimitati" dell'intelligenza artificiale si dispiegano come metafore di un orizzonte infinito⁶, amplificando una narrativa di dominio senza confini.

In *The Unreal*, la voce fuori campo rivela come le industrie tecnologiche si appropriino del mondo naturale attraverso un'estetica seducente e ingannevole. Infrastrutture come *cloud* distraggono il consumatore medio dalle loro reali implicazioni. Lungi dall'essere una nuvola eterea, *cloud* è in realtà un insieme di enormi magazzini di dati, strutture che celano la loro natura concreta e invasiva: archivi di informazioni tutt'altro che private, la cui sussistenza richiede immense quantità di energia elettrica e risorse idriche. Questi processi amplificano sia le pratiche estrattive materiali che il *data mining* industriale, con un impatto ambientale esponenziale. Tuttavia, l'incessante marketing delle aziende tecnologiche presenta queste operazioni distruttive come inevitabili e persino benefiche, contribuendo a perpetuare una narrazione di progresso senza conseguenze in un'ottica di crescita perpetua.

Dietro gli slogan di innovazione e infinito, le strategie del mercato digitale hanno deliberatamente trascurato la dimensione fisica, materiale e residua della tecnologia. Eric Sadin colle-

5 J. Parikka, *op. cit.*, pp. vii-viii.

6 E. Sadin, *op. cit.*

ga le radici storiche dello “spirito creativo” della Silicon Valley al liberalismo digitale che si afferma nella California degli anni Novanta. Secondo Sadin, “lo spirito della Silicon Valley dà vita a una nuova forma di colonizzazione: una silicolonizzazione”⁷.

Questa forma di colonizzazione non si manifesta attraverso esplicite e aggressive ambizioni di dominio, ma si radica nel valore universale del *progresso*, che penetra e modella i nostri immaginari. Tale retorica sostiene la narrativa dell’inevitabile trionfo delle grandi aziende tecnologiche e dell’ideologia che le accompagna: la cosiddetta *Ideologia californiana*. In questo contesto, la libertà individuale non è più come un gesto di protesta o ribellione contro lo status quo, bensì come “un’esplicita adesione alle leggi naturali del progresso tecnologico e del libero mercato”⁸.

Nel suo libro *Gli strumenti del comunicare*, il teorico dei media canadese Marshall McLuhan, si chiede se “l’attuale traduzione delle nostre vite nella forma spirituale dell’informazione [non potrebbe] unificare la coscienza del mondo intero e della specie umana”⁹. Questa visione ottimistica ha gettato le fondamenta del tecno-liberalismo, una filosofia abbracciata e promossa dalle aziende della Silicon Valley. Un esempio emblematico è lo slogan di Apple “*think different*”, che proclamava la libertà individuale, l’*empowerment* attraverso la tecnologia e il “pensare alternativo” sostenuto da campagne di marketing estremamente efficaci. Questa particolare concezione di *libertà* e *ottimismo tecnologico* è stata ulteriormente sviluppata da “Wired”, per anni considerata la bibbia della Silicon Valley. La rivista ha rappresentato l’organo ufficiale dei “visionari” fondatori delle *start-up*, nonché delle grandi aziende che oggi dominano la rete globale: Facebook, Amazon e Google.

Di conseguenza, la Silicon Valley, guidata dal “santo patrono” McLuhan e dei loro “profeti” sulle pagine di “Wired”, hanno creato un cyberspazio disincarnato, dove la spiritualità

7 Ivi, p. 31.

8 R. Barbrook, A. Cameron, *The Californian Ideology*, in “CODE”, numero speciale di “Mute”, vol. 1, n. 3, settembre 1995.

9 McLuhan M., *Understanding Media. The Extensions of Man*, McGraw-Hill, New York 1964, p. 73.

– influenzata dall’ideologia New Age californiana – è intrinsecamente unita alla politica tecno-liberista¹⁰. Attraverso i dogmi e gli immaginari del tecno-romanticismo, la materialità della tecnologia viene comodamente ignorata, così come i processi di produzione e manifattura che alimentano lo “spirito del silicio”. In questo contesto, diventa cruciale richiamare le parole del critico culturale T.J. Demos: “Se la materia ambientale è stata storicamente trattata come un’entità esterna da utilizzare, sfruttare, commercializzare, feticizzare e colonizzare dagli esseri umani, ciò di cui abbiamo bisogno è una nuova concezione del nostro rapporto con gli oggetti materiali e le forme di vita non umane”¹¹.

La costruzione e la narrazione di The Unreal

La creazione di *The Unreal* si è sviluppata seguendo due principi fondamentali: da un lato, la costruzione di una miniera virtuale come spazio simbolico e, dall’altro, la narrazione che guida lo spettatore attraverso questo ambiente digitale. L’elemento centrale del progetto è la nozione di materialità, esplorata attraverso l’uso di Unreal Engine, un software di sviluppo per videogiochi utilizzato per generare le immagini del film.

Unreal Engine offre una vasta libreria di risorse predefinite, progettate per simulare oggetti comuni all’interno di scenari virtuali, come sedie, pistole o superfici metalliche. Per la creazione della miniera, abbiamo scelto di *riciclare* materiali esistenti da questa libreria, rielaborandoli in modi che enfaticassero la materialità e il simbolismo dello spazio minerario. Per esempio, la superficie lucida della miniera è stata creata riutilizzando la *texture* metallica della pistola standard inclusa nel software. Questo processo non solo ha evidenziato l’aspetto materiale della miniera, ma ha anche messo in discussione le implicazioni simboliche delle risorse offerte dal motore grafico.

10 E. Sadin, *op. cit.*, p. 61.

11 T.J. Demos, *Decolonising Nature. Contemporary Art and the Politics of Ecology*, Sternberg Press, Berlin 2016, p. 14.

Inoltre, quando si utilizza il punto di vista in soggettiva, il personaggio predefinito del software è rappresentato come un uomo armato, sottolineando implicitamente una specifica intenzione progettuale orientata verso scenari di conflitto o simulazioni di guerra. Attraverso questo progetto, abbiamo sovvertito la modalità predefinita, trasformandola in uno spazio meditativo e narrativo che sfida le convenzioni standard del game design, connotato come mascolino e bellicoso. In questo modo, *The Unreal* utilizza il linguaggio del videogioco non per riprodurre i suoi paradigmi dominanti, ma per decostruirli e rielaborarli in chiave critica.

Il nostro obiettivo era sovvertire le convenzioni del game design, che feticizzano la guerra attraverso personaggi armati predefiniti ed estetiche patinate. Per questo motivo, abbiamo rivestito il nostro paesaggio virtuale con lo stesso linguaggio visivo, spingendo lo spettatore a confrontarsi con un'altra forma di violenza: l'estrazione mineraria che distrugge i paesaggi naturali (Figg. 2 e 3).

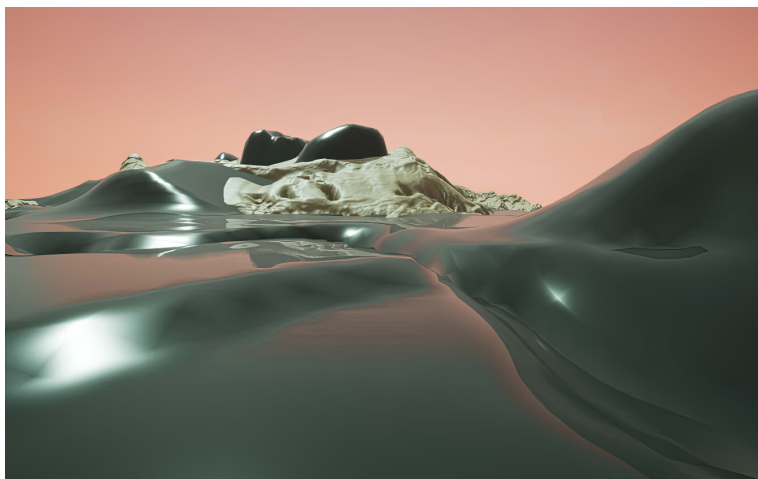


Figura 2. Sive Hamilton Helle, Gloria López-Cleries, *The Unreal*, screenshot, 2019. Per gentile concessione delle artiste.

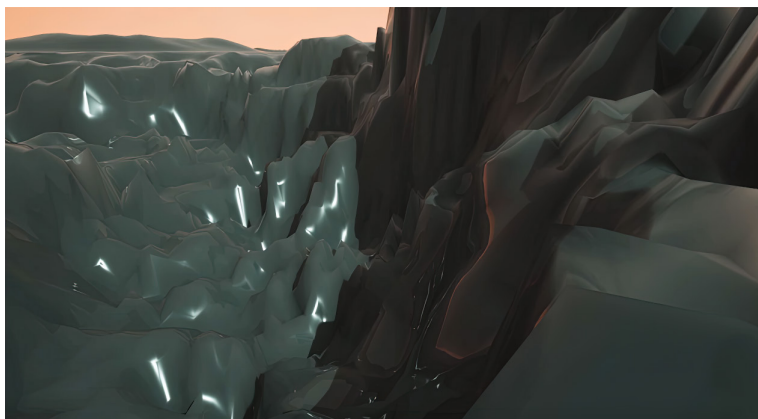


Figura 3. Sive Hamilton Helle, Gloria López-Cleries, *The Unreal*, screenshot, 2019. Per gentile concessione delle artiste.

In altre parole, *The Unreal* riflette criticamente su *se stesso* in quanto *medium*, incorporando e rielaborando i codici visivi della tradizione dei videogiochi di guerra per sottolineare la violenza insita nel software che lo ha generato. Il mondo virtuale creato per il nostro machinima elimina la presenza esplicita di armi, sostituendola con superfici lucide che evocano un desiderio estetico piuttosto che distruttivo.

Tale approccio dialoga con la serie di videoinstallazioni *Serious Games I–IV* (2009-10) dell'artista tedesco Harun Farocki, che esplora il ruolo paradossale dei videogiochi impiegati sia per addestrare i soldati prima del combattimento, sia come terapia di esposizione per i veterani affetti da disturbo da stress post-traumatico¹². Farocki mette in luce il pericolo dell'effetto distanziante e desensibilizzante di questi media immersivi, che consentono di uccidere con un semplice clic, e

12 H. Farocki, *Serious Games I: Watson is down*, video due canali, colore, suono, 8', 2010; *Serious games II: Three Dead*, video singolo canale, colore, suono, 8', 2010; *Serious Games III: Immersion*, video a due canali, colore, suono, 20', 2009; *Serious games IV: A Sun With no Shadow*, video due canali, colore, suono, 8', 2010.

problematizza il modo in cui l'immersione nei mondi virtuali può sfumare il confine tra finzione e realtà. A partire da questa riflessione, *The Unreal* pone le seguenti domande: Quando la finzione diventa pericolosa? È possibile rivelare la realtà che si nasconde dietro la simulazione?

Il nostro paesaggio fittizio amplifica la sua irrealtà attraverso una superficie illusoria e una combinazione di minerali – ghiaccio, sabbia e magma – che dà vita a una configurazione impossibile, distante da qualsiasi realtà fisica terrestre. Come paesaggio estetizzato, questo immaginario incarna il sogno dell'estrattivismo: una visione in cui i minerali, statici e immutabili nel film, sembrano poter essere conservati fotograficamente e sfruttati in modo perpetuo, senza limiti o conseguenze. Sebbene allo spettatore venga offerta l'illusione di un paesaggio infinito e inesauribile, la miniera virtuale rivela i suoi confini attraverso i bordi visibili. Le limitazioni intrinseche del software definiscono uno spazio circoscritto, delimitato da barriere invisibili e "riquadri di volume bloccanti" che impediscono al giocatore di oltrepassare i margini o cadere nel vuoto (Fig. 5). Come creatori, abbiamo la possibilità di aggirare i limiti imposti dal software, espandendo il paesaggio e sfruttando le restrizioni del mezzo per creare un dialogo critico. Il nostro paesaggio virtuale, contraddittorio per natura, offre l'illusione di un'esperienza percorribile, ma allo stesso tempo enfatizza il divario tra spazi reali e immaginari. Questa dualità ci ha permesso di amplificare la percezione delle origini materiali del paesaggio, mentre la tecnologia utilizzata è stata deliberatamente mascherata per stimolare un'estetica più attraente e desiderabile. Tuttavia, abbiamo lasciato tracce di questi processi, come gli errori visivi intenzionali, per esempio le immagini squadrate che si sovrappongono alle figure delle presunte dune di sabbia, suggerendo una tensione tra artificio e autenticità, tra levigatezza e ruvidezza, per non dimenticare le superfici "porose" delle protuberanze montagnose (Fig. 4).

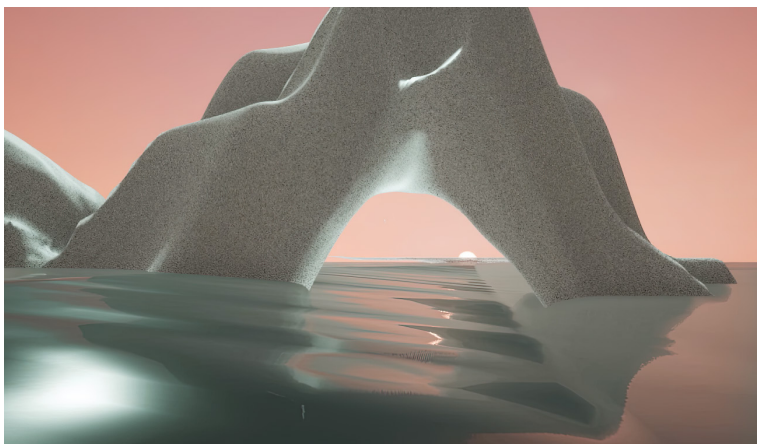


Figura 4. Sive Hamilton Helle, Gloria López-Cleries, *The Unreal*, screenshot, 2019. Per gentile concessione delle artiste.

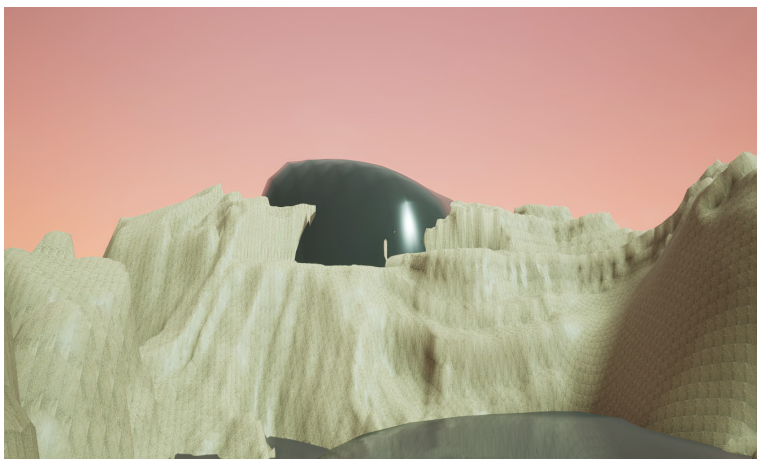


Figura 5. Sive Hamilton Helle, Gloria López-Cleries, *The Unreal*, screenshot, 2019. Per gentile concessione delle artiste.

Il secondo approccio di *The Unreal* è ispirato ai video di meditazione guidata e ai videogiochi come *walking simulator* e *cozy*

*games*¹³, che mirano a rilassare lo spettatore/giocatore attraverso l'intrattenimento meditativo o a sviluppare un particolare concetto attraverso la progettazione ambientale. Esempi come *Proteus*¹⁴ di Ed Key e David Kanaga o *The Night Journey*¹⁵ di Bill Viola si concentrano rispettivamente sui cambiamenti dell'ambiente naturale insieme all'esplorazione di uno spazio in prima persona e sul "viaggio dell'individuo verso l'illuminazione"¹⁶. In questi casi, analogamente a *The Unreal*, la scoperta graduale avviene principalmente attraverso l'osservazione di uno spazio che offre limitate possibilità di interazione. La nostra strategia, che utilizza l'esperienza meditativa per guidare lo spettatore attraverso i paradossi del tecno-colonialismo, può essere intesa come un *viaggio speculativo*. Questa intenzione è stata formulata dall'artista Fabien Léaustic in *The Skin of Ruins* (2014-2020)¹⁷ per simulare un ambiente in continua evoluzione imitando il fitoplancton e riguarda il modo in cui il giocatore può alterare l'ecosistema.

Con *The Unreal*, anziché offrire un coinvolgimento interattivo e dinamico come in un videogioco, abbiamo creato un ma-

13 I *cozy games* sono videogiochi concepiti per offrire esperienze rassicuranti e distensive, spesso ambientati in contesti sereni e caratterizzati da meccaniche non violente e da un ritmo volutamente rallentato rispetto ai generi d'azione. Essi privilegiano attività come l'agricoltura, la cucina, l'arredamento o l'esplorazione disinteressata, incoraggiando forme di gioco orientate alla cura, alla riflessione e al benessere del giocatore. Il loro design tende a minimizzare conflitti, fallimenti e pressioni performative, proponendo invece un ambiente virtuale privo di stress, in cui la gratificazione è legata alla continuità e alla familiarità delle azioni quotidiane. Per ulteriori informazioni, cfr. *Towards the Aesthetics of Cozy Video Games* di Agata Waszkiewicz e Martyna Bakun, pubblicato in "Journal of Gaming & Virtual Worlds", vol. 12, n. 3. 2020, pp. 225-240. Le due studiose descrivono le estetiche dei *cozy games*, evidenziando come la loro popolarità sia correlata a cambiamenti sociopolitici, specialmente in Europa e negli Stati Uniti. L'articolo propone una definizione dei *cozy games* nel contesto del design femminista e inclusivo, e analizza diversi tipi di applicazione della "coziness" nei giochi. [N.d.T.]

14 E. Key, D. Kanaga, *Proteus*, Twisted Tree Games, 2013.

15 B. Viola, USC Game Innovation Lab, *The Night Journey*, 2018.

16 *Ibidem*.

17 Cfr. <https://fabienleaustic.fr/>. La simulazione è disponibile online <https://the-skin-of-ruins.zkm.de/> [N.d.T.]

chinima che interpella lo spettatore, incoraggiandolo a riflettere sull'esperienza visiva a cui sta assistendo. La nostra metodologia di creazione di un paesaggio generato dal computer e di una narrazione paradossale è servita allo scopo di idealizzare deliberatamente gli immaginari audiovisivi che stiamo criticando, sovraccaricandoli.

Conclusioni

La creazione di un paesaggio virtuale tramite un software videoludico ha richiesto un approccio critico alla selezione di immagini per materiali e trame, insieme alla definizione dei limiti della superficie. Questo processo ha sollevato questioni legate al linguaggio e alla rappresentazione, mentre l'atmosfera ambientale, arricchita dalla prospettiva in prima persona e dall'assenza di un corpo umano, ha plasmato l'esperienza complessiva. La negazione di qualsiasi riferimento umano o di altre forme di vita situa il nostro paesaggio all'interno di un contesto post-antropogenico, che non riflette solo futuri speculativi, ma anche le dinamiche persistenti del colonialismo: l'assoggettamento sia della natura sia delle menti, perpetuato dall'ascesa del potere tecno-liberale.

The Unreal è un'utopia sotto mentite spoglie, costellata da *glitch* che interrogano il significato dell'*engagement* totale e lasciano intravedere ciò che resta ancora da conquistare. Il paesaggio stesso diventa l'obiettivo: uno spazio statico e silenzioso, eco dei territori colonizzati che evoca, luoghi che operano sotto il radar della logica dello scarto, lontano dagli occhi, lontano dalla mente. Nel mediare un sito, *The Unreal* sceglie di appropriarsi delle strategie capitaliste del desiderio, capaci di sedurre lo spettatore o, al contrario, di svelare i suoi strati nascosti a chi è pronto a coglierli.

Riferimenti bibliografici

Barbrook R., Cameron A., *The Californian Ideology*, in "CODE", numero

- speciale di “Mute”, vol. 1, n. 3, settembre 1995. URL: <https://www.metamute.org/editorial/articles/californian-ideology>
- Coyne R., *Technoromanticism: Digital Narrative, Holism, and the Romance of the Real*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1999.
- Crawford K., Joler V., *Anatomy of an AI System: The Amazon Echo as an Anatomical Map of Human Labor, Data and Planetary Resources*, in “AI Now Institute and Share Lab”, 7 settembre 2018. URL: <https://anatomyof.ai>
- Demos T.J., *Decolonising Nature. Contemporary Art and the Politics of Ecology*, Sternberg Press, Berlin 2016.
- Fuller M., Goffey A., *Evil Media*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2012.
- Gabrys J., *Digital Rubbish. A Natural History of Electronics*, University of Michigan Press, Ann Arbor, Michigan 2013.
- Hogan M., *Big Data Ecologies*, in “Ephemera. Theory & Politics in Organization”, vol. 18, n. 3, 2018, pp. 631-657.
- Léaustic F., *The Skin of Ruins*, sito internet, 2020, <https://www.theskinofruins.art>
- McLuhan M., *Understanding Media. The Extensions of Man*, McGraw-Hill, New York 1964. (Idem, *Gli strumenti del comunicare*, tr. it. di E. Capriolo, Il Saggiatore, Milano 2001)
- Moore J.W., *Capitalism in the Web of Life: Ecology and the Accumulation of Capital*, Verso, London 2015.
- Parikka J., *A Geology of Media*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2015.
- Sadin E., *La Silicolonización del mundo. La irresistible expansión del liberalismo digital*, Caja Negra Editora, Buenos Aires 2018. (Idem, *La silicolonizzazione del mondo. L'irresistibile espansione del liberismo digitale*, tr. it. di D. Petruccioli, Einaudi, Torino 2018).

Videografia

- Farocki H., *Serious Games I: Watson is down*, video due canali, colore, suono, 8', 2010.
- Farocki H., *Serious games II: Three Dead*, video singolo canale, colore, suono, 8', 2010.

Farocki H., *Serious Games III: Immersion*, video a due canali, colore, suono, 20', 2009.

Farocki H., *Serious games IV: A Sun With no Shadow*, video due canali, colore, suono, 8', 2010.

López Cleries G., Helle S.H., *The Unreal*, digital video, colore, suono, 13' 50", 2019.

Ludografia

Key E., Kanaga D., *Proteus*, Twisted Tree Games, 2013.

Viola B., Game Innovation Lab, *The Night Journey*, University of Southern California, 2007-2018.

CARSON LYNN

IL MACHINIMA È SEMPRE STATO *QUEER*

La cultura videoludica è da tempo segnata da episodi di razzismo, sessismo e omofobia. Sebbene molti di questi aspetti negativi siano riscontrabili negli stessi videogiochi, è soprattutto nelle comunità *gamer* che tali forme di bigottismo trovano terreno fertile. Dentro e fuori dai confini virtuali, il linguaggio del *gaming* è spesso tossico e violento. I contenuti generati dai *fan* non sono immuni, anzi, per molti versi rappresentano la più compiuta espressione di queste perduranti problematiche. Tra questi spicca il machinima, un medium la cui storia è intrinsecamente legata al lungo e complesso rapporto delle culture online con un umorismo da spogliatoio basato su pregiudizi e stereotipi. Eppure, nonostante le manifestazioni di omofobia che l'hanno attraversato, il machinima è sempre stato, per sua natura, *queer*.

Per chiarire questa affermazione, che potrebbe sembrare sorprendente, è utile fornire un breve riassunto. Nei primi anni Novanta, molti videogiochi introdussero strumenti di registrazione capaci di catturare i movimenti dei giocatori sotto forma di documenti *demo* – anziché come video –, consentendo un'analisi dell'azione da diverse angolazioni. Sebbene l'obiettivo principale fosse condividere tattiche efficaci in un contesto di puro agonismo, la possibilità di distribuire *file* di piccole dimensioni contribuì alla crescente popolarità del formato. In questa fase, i contenuti erano ancora esclusivamente incentrati sul *gameplay*, senza narrazioni esterne o montaggi *ad hoc*. Il videogioco in quanto medium era essenzialmente concepito come una competizione sportiva anziché come uno strumento narrativo. Ma nel 1996, assistiamo a una profonda trasformazione con l'introduzione del primo machinima della storia: *Diary of a Camper*¹.

1 United Ranger Films, *Diary of a Camper*, *demo file*, colore, suono, 1' 21", 26 ottobre 1996.

Realizzato da United Ranger Films, *Diary of a Camper* è un *file demo* di *Quake* che sfrutta le azioni dei personaggi e i messaggi della *chat in-game* per narrare in poco più di un minuto e mezzo la vicenda di cinque membri del *clan* Rangers, che s'imbattono in un *camper*, una tipologia di giocatore spesso disprezzata tanto dai compagni quanto dagli avversari, giacché preferisce nascondersi in un'area sicura per attendere l'arrivo dei nemici anziché affrontarli direttamente. Il *camper* è solitamente connotato come un pusillanime e un parassita. Per liberarsi di questa presenza nociva, la squadra organizza un piano che si rivela vincente. Al termine di una furiosa sparatoria che culmina con l'eliminazione del giocatore sleale, i membri del *clan* si riuniscono per svelare l'identità della misteriosa nemica: è nientemeno che John Romero, co-direttore creativo di *Quake*². L'intento esplicito è sbeffeggiare e umiliare Romero, anche se i dettagli della critica dei *gamer* mi sfuggono. Tuttavia, un aspetto che balza all'occhio nel machinima dei Rangers è la *corazza rosa* indossata dal *camper*. Da quando i videogiochi hanno introdotto la possibilità di scegliere la tavolozza cromatica per personalizzare gli avatar, la colorazione rosa è solitamente associata a un personaggio gay o femminile, e i giocatori che utilizzano questi colori sono frequentemente presi di mira con molestie di vario tipo. Nel contesto di *Diary of a Camper*, questo significa anche che Romero è gay, ergo merita la loro ira (Fig. 1).

La popolarità dei *file demo* declinò sul finire degli anni Novanta. Il formato fu progressivamente abbandonato dalla comunità machinima, che preferiva condividere audiovisivi in formato RealPlayer e, successivamente, mp4. Questi ultimi offrono vantaggi significativi rispetto ai predecessori, tra cui una maggiore compatibilità con diversi dispositivi, una superiore qualità video con una compressione efficace, facilità di condivisione su piattaforme di *hosting*, funzionalità aggiuntive come sottotitoli e audio multiplo, e una riproduzione più fluida e stabile. In questo scenario emergente, la serie *Red vs. Blue* si è affermata come la più popolare in assoluto, segnando l'inizio di un vero e proprio

2 id Software, *Quake*, GT Interactive, 1996.



Figura 1. La *corazza rosa* del campeggiatore tratta da *Diary of a Camper* (United Ranger Films, 1996). Immagine dell'autore.

boom per il machinima e ispirando numerosi imitatori. Spesso abbreviata in *RvB*, *Red vs. Blue* ha superato i vent'anni di attività, diventando così la serie web episodica più longeva su internet. La serie debuttò il primo aprile 2003, quando uno studio indipendente chiamato Rooster Teeth Productions, fondato da Burnie Burns, Matt Hullum, Geoff Ramsey, Jason Saldaña, Gus Sorola e Joel Heyman – che nella serie svolgono anche il ruolo di attori – pubblicò in sordina il primo episodio. Il successo fu praticamente immediato: la prima stagione ottenne una media di ottocentomila visualizzazioni per episodio settimanale. È significativo che, all'inizio, nessuno tra i membri del team fosse consapevole del concetto di machinima, né del fatto che il loro lavoro stesse dando forma a un linguaggio mediale inedito.

Scritto e diretto principalmente da Burns, *Red vs. Blue: The Blood Gulch Chronicles* – il titolo collettivo delle prime cinque stagioni, pari a cento episodi – segue le vicende di due squadre di soldati in lotta per il controllo delle basi militari rossa e blu, situate in un *canyon* su un pianeta alieno. La prima stagione fu sviluppata a cadenza settimanale, poiché Burns non aveva previsto la grande popolarità che la serie avrebbe riscosso, e si appoggiava in larga misura alla storia e alle meccaniche di *Halo: Combat*

*Evolved*³. Le stagioni successive, invece, vennero sceneggiate in anticipo, e la trama della serie prese gradualmente le distanze dalla narrativa originale per sviluppare una propria direzione.

L'effetto comico che pervade ogni episodio è generato a partire dalla personalità dei personaggi e sulle loro interazioni *deadpan*⁴, su cui si innesta una sottotrama cospirativa – di matrice governativa e militare – che assume un ruolo sempre più centrale nel corso delle stagioni. I personaggi, ciascuno dotato di un'armatura di colore distintivo, includono Sarge (Matt Hullum), il sanguinario leader della squadra rossa; Lavernius Tucker (Jason Saldaña), donnaiolo ossessionato dal sesso, protetto da un'armatura turchese; e Michael J. Caboose (Joel Heyman), il nuovo membro un po' tonto, indossa l'armatura blu standard.

Per le finalità di questo saggio, mi concentrerò principalmente sul personaggio di Franklin Delano Donut, interpretato da Dan Godwin. Donut – com'è solitamente chiamato – è introdotto come un novellino loquace e ingenuo, inizialmente equipaggiato con l'armatura rossa standard di Sarge. Nell'undicesimo episodio, viene ferito in battaglia e allontanato temporaneamente dalla base per riprendersi. Al suo ritorno nel sedicesimo episodio, Donut riceve un nuovo equipaggiamento di colore rosa brillante anziché rosso, come l'originale. Al suo arrivo, Richard Simmons (Gus Sorola) e Dexter Grif (Geoff Ramsey) lo deridono:

Grif: Uh... ehi, Donut?

Donut: Cosa?

Simmons: Uhm, riguardo alla tua armatura...

Donut: E allora?

Simmons: Come posso dirlo... La tua armatura è, uh... È un po', uh... Grif, vuoi aiutarmi qui?

Grif: È rosa. La tua armatura è *dannatamente* rosa!

Simmons: Sì, esatto. Rosa.

Donut: Rosa? La mia armatura non è rosa!

3 Bungie, *Halo*, Microsoft Game Studios, 2001.

4 Il termine *deadpan* è traducibile in italiano come “serio” o “impassibile”. Si riferisce a uno stile di comunicazione in cui si esprimono commenti con un volto e un tono di voce neutri, senza mostrare emozioni evidenti o rendere manifesto il proprio intento e/o stato d'animo. [N.d.T.]

Grif: Rosa.

Simmons: Sì, decisamente rosa.

Donut: Ragazzi, siete daltonici. Perché mai mi darebbero un'armatura rosa?

Grif: Ehi, non chiedere, non dire.

Simmons: Mh, non fa ridere.

Grif: [ridendo leggermente] Un po' sì.

Donut: Guardate meglio, non è rosa. È tipo... rosso chiaro.

Grif: Indovina un po'....Esiste già un nome per il rosso chiaro. Sai come si chiama? Rosa.

Inizialmente, Donut fa il possibile per sostituire la sua “imbarazzante” armatura, ma nella stagione successiva comincia a manifestare comportamenti *queer*, come se il nuovo equipaggiamento stesse influenzando (leggi: *corrompendo*) la sua personalità. Nel ventisettesimo episodio, Donut diventa insolitamente loquace e inizia a condividere dettagli personali in modo eccessivo, provocando un certo disagio tra i membri della squadra (Fig. 2).



Figura 2. Un'altra *corazza rosa* in *Red vs. Blue*. Burnie Burns/Rooster Teeth Productions, *Red vs. Blue: The Blood Gulch Chronicles*, stagione 1, episodio 16: “*A Slightly Crueler Cruller*”, 2003 (2010 edizione *remaster*). Immagine dell'autore.

Nel ventinovesimo episodio, la sua voce assume un tono più effeminato. Nel trentaquattresimo episodio, Donut prende la mano di Grif durante un intervento chirurgico salvavita, provocando in Grif una reazione di evidente imbarazzo, quasi omofobica. Nella terza stagione, la personalità di Donut riceve spesso risposte ostili da parte degli altri personaggi. Anche a questo punto, è evidente una tensione ambigua tra Simmons e Grif, che litigano spesso come una vecchia coppia sposata. In vari episodi, la battuta si conclude con Donut visibilmente irritato per non essere stato *incluso*. Grif suggerisce anche una possibile relazione tra Sarge e Donut nell'ottantatreesimo episodio, in una scena che si apre con un altro riferimento alla politica del *non chiedere, non dire*⁵ e si conclude con un'allusione alle "ciambelle glassate".

Spesso i personaggi confondono Donut per una donna, per via del colore della sua armatura e per il fatto che non presenta caratteristiche riconoscibili di genere, una particolarità modificata negli episodi successivi di *Halo*. In effetti, molte delle battute in *Red vs. Blue* si concentrano sulle implicazioni che i personaggi possano essere *queer* oppure che non aderiscano a uno stereotipo di mascolinità, un tema piuttosto comune nelle comunità *gamer* dell'epoca. A un certo punto, un personaggio arriva persino a rivolgere una serie di commenti transfobici a una mercenaria, in una scena che si protrae per circa due minuti.

Per quanto siano presenti anche storie *queer* positive in *Red vs. Blue*, queste spesso iniziano come scherzi, acquisendo una connotazione più positiva solo in un secondo momento. Due personaggi sono esplicitamente rappresentati come *queer*: Sheila The Tank (Yomary Cruz) e Kaikaina Grif (Rebecca Frasier) esprimono in modo diretto la loro attrazione per le donne, ma

5 La *policy* statunitense *Don't Ask, Don't Tell* (DADT), in vigore dal 1993 al 2011, vietava al personale militare di chiedere o divulgare l'orientamento sessuale dei membri delle forze armate. Ideata come compromesso, essa permetteva alle persone omosessuali di servire nell'esercito a condizione che non dichiarassero apertamente la propria identità sessuale. La *policy* fu tuttavia criticata per aver creato un clima di repressione e per aver costretto molti militari LGBTQ+ a nascondere la propria identità per evitare il rischio di congedo forzato. [N.d.T.]

entrambe le rivelazioni sono presentate sotto forma di battuta, e ulteriori riferimenti a personaggi lesbici appaiono solo come oggetto dello sguardo maschile. Nelle stagioni successive di *The Blood Gulch Chronicle*, la tematica *queer* è trattata in modo più approfondito. Per esempio, la dinamica tra Simmons e Grif è sviluppata sotto varie angolazioni. Anche il personaggio di Donut subisce un'evoluzione: da "personaggio gay" stereotipato, si trasforma in una figura che si esprime principalmente attraverso allusioni, perdendo gradualmente importanza e incontrando la morte (*apparentemente*) nel finale della settima stagione. Più tardi si scopre che è sopravvissuto, ma rimane un personaggio marginale finché non assume un ruolo principale nella sedicesima e diciassettesima stagione. Inoltre, la diciottesima stagione, *Red vs. Blue: Zero*, introduce diversi nuovi protagonisti *queer*.

Nonostante l'omofobia che caratterizza molti episodi (*nonché intere stagioni*), *Red vs. Blue* occupa un posto speciale nel mio cuore. Ricordo ancora quando mi sono imbattuto per la prima volta nel mondo finzionale concepito a Burns: la *première* della terza stagione, il trentanovesimo episodio. Incontrai per caso in quel video sulla *homepage* di machinima.com mentre ero alla ricerca di una guida dettagliata per *Halo 2*⁶. *Red vs. Blue: The Blood Gulch Chronicles* resta una delle mie serie preferite di sempre, ma quando ho iniziato a scrivere questo saggio temevo di aver idealizzato quel momento della mia vita. Tuttavia, riguardando l'episodio, ho riso tanto quanto la prima volta, forse anche di più ora che colgo le sottigliezze di molte battute. Una in particolare – che prevede la rottura della quarta parente di Donut sull'uso eccessivo di certe *gag* – mi ha preso così alla sprovvista che quasi mi è andato di traverso il drink che stavo sorseggiando. Ovviamente, si trattava del trentanovesimo episodio.

Nonostante le frequenti battute ai danni delle persone *queer*, *Red vs. Blue* promuove messaggi che celebrano la diversità. La designer e studiosa Irene Chien descrive così la premessa narrativa della serie: "Anziché avventurarsi in un terreno pittoresco, aperto all'esplorazione, i personaggi languiscono in un *canyon*

6 Bungie, *Halo 2*, Microsoft Game Studios, 2004.

desolato, ambiziosi e annoiati”⁷. La noia presenta qualità *queer*: l’incapacità di aderire alle concezioni eterocentriche e patriarcali della *produttività* – e della guerra, nel caso della trama di *Red vs. Blue* –, nonché un rifiuto delle norme comuni di senso eteronormativo. Come spiega il teorico *queer* Jack Halberstam nel suo libro *The Queer Art of Failure*:

Il buon senso eteronormativo porta all’equazione tra successo e avanzamento, accumulazione di capitale, famiglia, condotta etica e speranza. Altre modalità subordinate, *queer* o anti egemoniche del senso comune portano ad associare il fallimento con l’anticonformismo e l’anticapitalismo, pratiche, stili di vita non riproduttivi, negatività e critica.⁸

Nella serie *Blood Gulch Chronicles*, le squadre rossa e blu si confrontano con questo strano buon senso *queer*: attendono... *qualcosa*, mentre litigano tra loro su un pianeta alieno remoto, ignari delle battaglie più vaste che si svolgono attorno a loro.

Per converso, le trame più recenti di *Red vs. Blue* contrastano con questa presa di distanze *queer* dal senso comune: a partire dalla dodicesima stagione, entrambe le squadre mettono da parte le loro differenze per impegnarsi nella risoluzione di una guerra civile planetaria, gettando le basi per le stagioni future. L’episodio numero 288 (quindicesima stagione) introduce una svolta: Grif (Geoff Ramsey) decide di abbandonare il conflitto per ritirarsi su un pianeta disabitato. Ciò avrebbe potuto rappresentare un eccellente espediente narrativo *queer*, ma Grif ritorna dopo appena nove episodi.

È importante sottolineare che questa concezione tipicamente *queer* della noia si manifesta anche in un’altra serie di Rooster Teeth: i video *Let’s Play*⁹. In queste produzioni audiovisive,

7 I. Chien, *Deviation/Red vs. Blue: The Blood Gulch Chronicles*, in “Film Quarterly”, vol. 60, n. 4, 2007, pp. 24-29.

8 J. Halberstam, *The Queer Art of Failure*, Duke University Press, Durham, North Carolina 2011, p. 89.

9 I video *Let’s Play* sono una forma di contenuto videoludico in cui un giocatore registra la propria sessione di gioco, commentando in tempo reale le sue esperienze, strategie e reazioni. Questi video possono variare da

diversi membri dello staff, tra cui Geoff Ramsey, videogiocano (spesso male) e commentano vari prodotti. In questo contesto, la serie più longeva si svolge nel celebre videogioco a sabbiera *Minecraft*¹⁰, dove i partecipanti affrontano sfide arbitrarie che spesso cozzano contro le logiche e le meccaniche previste. Un parallelo interessante si riscontra in *The Blood Gulch Chronicles*, dove i doppiatori, anziché seguire un copione prestabilito, si lasciano coinvolgere in conflitti banali, ignorando le aspettative legate al loro ruolo narrativo. In questo contesto, Ramsey si distingue per la sua espressione di “buon senso *queer*”. Nella sottoserie *Sky Factory*, ispirata all’omonima modifica, il cast comico si impegna nella costruzione di macchine complesse per aumentare la produttività, ma si tratta di una produttività del tutto fine a se stessa.

A un certo punto, Ramsey si ritira in una zona isolata dell’area di gioco per costruire una semplice fattoria in pacifica solitudine. Rigettando gli imperativi virili e maschilisti della conquista, conflitto e distruzione, questa decisione inaspettata introduce una certa prospettiva *queer* nel medium del machinima. Nel seminale *Gamer Theory*, la teorica dei media australiana McKenzie Wark afferma che “la noia distrugge il fascino del videogioco in quanto tale, e richiama l’attenzione sull’ambiguità della relazione tra il giocare in quanto pratica lo spazio ludico in cui essa ha luogo”¹¹. I videogiochi sono progettati per contrastare la noia; annoiarsi in un videogioco diventa così un atto *queer*: un esplicito rifiuto delle formule di divertimento predefinite. Per la maggior parte dei giocatori, un momento di noia comunica il fallimento del gioco stesso. Dato che il *gamer* va continuamente stimolato, eventuali momenti morti sono considerati alla stregua di un errore di programmazione. In realtà, la noia e il vagare senza meta all’in-

semplici riprese del *gameplay* a produzioni più elaborate con *editing* e narrazione. Sono spesso utilizzati per intrattenere, informare o educare altri giocatori, e possono includere elementi di umorismo, discussioni sulle meccaniche di gioco e interazioni con il pubblico attraverso commenti o *chat*. [N.d.T.]

10 Mojang Studios, *Minecraft*, Microsoft Game Studios, 2011.

11 M.K. Wark, *Gamer Theory*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts 2007, p. 24.

terno degli spazi ludici possono stimolare forme di esplorazione e sperimentazione più attente e profonde, scardinando i vincoli e i protocolli imposti dal game design. Questi momenti di sospensione incentivano pratiche deviate o eccentriche rispetto alla norma ludica – pratiche che si possono definire *queer* – come la produzione di machinima.

Il paradosso è che il machinima creato con *Halo* presenta una marcata omogeneizzazione stilistica e narrativa, dato che la maggior parte delle serie più popolari seguono per lo più la stessa formula comica episodica della prima serie di *Red vs Blue*. La domanda sorge spontanea: è possibile che il machinima di *Halo* possa essere ulteriormente reso *queer*, transcendendo o persino rigettando i soliti *cliché* della commedia e dell'azione?

Una possibile risposta è fornita da *This Spartan Life*, un bizzarro *talk show* ambientato nel caos delle arene *multiplayer* online di *Halo 2*. Introdotto nel 2005 dall'americano Chris Burke, il programma combina elementi di cinema tradizionale con le possibilità interattive offerte dai videogiochi. In questo contesto, il conduttore, lo stesso Burke, insieme agli ospiti, agli operatori della macchina da presa e alle comparse, è parte integrante del processo di ripresa, contribuendo all'unicità e al fascino della serie. Gli elementi dell'interfaccia utente non sono nascosti da barre nere ai bordi dello schermo, ma vengono mostrati, anzi *ostentati*, nella loro volgarità *kitsch* o coperti dal logo del programma, contribuendo così a creare l'atmosfera tipica di un *talk show* notturno. Seguendo il modello tradizionale della conversazione televisiva, ogni episodio inizia con un monologo introduttivo, seguito da interviste, *sketch* comici e *performance* musicali (Fig. 3 e 4).

La struttura di ogni episodio di *This Spartan Life* è altrettanto fissa: due interviste, alternate a riprese di segmenti estratti dall'intervista principale ambientata nello spazio di gioco. Alcuni di questi segmenti erano girati in un secondo momento, e includevano illustrazioni aggiunte in post-produzione per chiarire o illustrare i concetti discussi oppure introducevano angoli di ripresa in grado di interrompere la monotonia visiva del filmato originale. Gli intervistati spaziavano da importanti membri della comunità *Halo*, importanti



Figura 3. Un fotogramma tratto da *This Spartan Life*, Chris Burke (Bong + Dern Productions), episodio 3, modulo 5: *Malcolm McLaren Interview*, 2006. Immagine dell'autore.



Figura 4. Un fotogramma tratto da *This Spartan Life*, Chris Burke (Bong + Dern Productions), episodio 4, modulo 4. L'avatar di Carson Lynn è visualizzato in alto a destra sotto forma di alieno blu. Immagine dell'autore.

machinimatori¹² e teorici dei media digitali. Tra i tanti spiccano il co-fondatore di Criterion Collection, Bob Stein, la videoartista Peggy Ahwesh – che al momento della realizzazione di *She Puppet*¹³ – un’opera basata su *Tomb Raider*¹⁴ – non conosceva ancora il machinima come medium o formato –, l’artista punk Malcolm McLaren e la già citata teorica dei media, McKenzie Wark. Tuttavia, Burke utilizza spesso l’*editing* audio per scardinare il formato dell’intervista. La risposta di Ahwesh a una domanda è soffocata dal suono del fuoco di un mitragliatore virtuale e, man mano che l’avatar di McLaren si allontana dalla telecamera, il suo audio svanisce, lasciando che l’atmosfera del gioco prenda il sopravvento. È grazie a questa tecnica destabilizzante che Burke assicura che il pubblico non dimentichi mai lo slogan dello spettacolo: “È solo un gioco”. Le due interviste sono intervallate da siparietti musicali con i *Solid Gold Elite Dancers* e *Body Count*. I primi erano un gruppo immaginario di ballerini alieni che coreografavano animazioni tratte dal videogioco per creare danze accompagnate da musica. Le loro *performance* erano sincronizzate tramite comandi di un controller appositamente modificato, che permetteva un’ampia gamma di espressioni nonostante le limitazioni nei movimenti imposti dai sistemi di gioco. La musica era rigorosamente *chiptune*, creata utilizzando suoni a 8-bit provenienti da vecchie console, principalmente il Game Boy¹⁵. Queste sezioni fungevano essenzialmente da *videoclip* machinima per questo genere musicale di nicchia. Il *chiptune* non si discosta molto dal machinima: entrambe queste tecniche DIY¹⁶ prevedono infatti l’appropriazione dei videogiochi in modi inusuali per finalità

12 In originale, *machinimator*, animatori machinima. [N.d.T.]

13 P. Ahwesh, *She Puppet*, video digitale, colore, suono, 15’, 2001.

14 Core Design, *Tomb Raider*, Eidos Interactive, 1996.

15 Il *chiptune* è un genere musicale elettronico caratterizzato da suoni sintetizzati e a 8-bit, che evocano l’audio dei primi videogiochi degli anni Ottanta e Novanta. Questo stile musicale si sviluppa utilizzando i chip sonori di vecchi computer e console di gioco, come il Commodore 64, il Game Boy e il NES, oppure mediante software che riproducono quei suoni. Le melodie *chiptune* sono tipicamente semplici e ritmate, con un suono distintivo che ricorda le colonne sonore dei videogiochi retrò. Oggi il *chiptune* è usato sia per nostalgia che come scelta stilistica, in contesti artistici e musicali contemporanei. [N.d.T.]

16 Acronimo di *Do It Yourself*, fai da te. [N.d.T.]

artistiche. Tra questi momenti coreografici, il mio preferito rimane quello del primo episodio, in cui la coreografia include l'interazione tra l'operatore della telecamera/giocatore e gli oggetti di scena usati dai ballerini. Negli episodi successivi, i ballerini prendono parte alle scenette con ruoli parlanti e due ballerini maschi hanno voci stereotipate in codice *queer*. L'altra sezione consisteva in una scenetta ricorrente e sceneggiata, intitolata *Body Count*, in cui due fazioni opposte dibattevano su temi di attualità mentre si affrontavano simultaneamente in un conflitto virtuale catartico all'interno dello spazio di gioco. Questo segmento utilizza il registro comico per parlare di argomenti "caldi" come il riscaldamento globale, le politiche sottese alla proliferazione delle armi da fuoco e il *Patriot Act*¹⁷. È facile distinguere gli ospiti con cui Burke è in accordo da quelli con cui si trova in disaccordo. Se non altro, è utile ricordare che molti di questi temi tutt'oggi sono affrontati dai media, *mainstream* e online, negli stessi termini, anche senza la maschera della parodia: è come se il videogioco avesse ludicizzato l'informazione *tout court*. Sebbene Burke abbia concluso la produzione nel 2016, *This Spartan Life* rimane un esempio fondamentale di come i machinima possano creare esperienze *queer* al di fuori delle strutture eteronormative che dominano la maggior parte dei videogiochi. È anche per questo che da giovane ne ero profondamente affascinato. Quando iniziai a giocare al multiplayer online di *Halo 2* nel 2004, mi trovai immediatamente esposto a una forma di ostilità codificata e reiterata: bastava la mia voce perché partissero insulti. Più spesso di quanto riesca a ricordare, mi si diceva che "sembravo gay", che dovevo essere "una ragazza" o che, vista la mia età, non avrei dovuto essere lì. In quello spazio che prometteva libertà e partecipazione, la mia presenza ve-

17 Il *Patriot Act* (nome completo: *Uniting and Strengthening America by Providing Appropriate Tools Required to Intercept and Obstruct Terrorism Act*) è una legge statunitense approvata nel 2001 in risposta agli attacchi terroristici dell'11 settembre. La sua finalità principale è rafforzare la sicurezza nazionale, fornendo alle agenzie governative strumenti più ampi per prevenire il terrorismo. Il *Patriot Act* ha sollevato controversie per questioni legate alla *privacy* e alle libertà civili, poiché molti critici ritengono che i suoi poteri ampi possano minare i diritti individuali. Nonostante ciò, alcuni dei suoi articoli sono stati confermati e ampliati negli anni, anche se con revisioni per bilanciare sicurezza e tutela dei diritti costituzionali. [N.d.T.]

niva letta come deviante. Ero alla ricerca disperata di un ambiente di affinità, di un luogo in cui non dover negoziare continuamente la mia legittimità. Ma anche in quell'universo digitale apparentemente aperto, la normalizzazione passava attraverso la voce, il genere, il comportamento. Anche se le partite casuali su *Halo* erano l'esatto opposto della tolleranza e dell'inclusività, i *forum* della *community* e le serate di gioco di *This Spartan Life* sono diventati un luogo dove potevo incontrare nuove persone da tutto il mondo. Inoltre, a differenza di molte cricche online, riconoscevano e accettavano pienamente i membri del loro pubblico più giovane. Ho anche dato una mano come comparsa per un monologo finale, che ovviamente seguiva direttamente l'intervista di Burke al creatore di *Red vs. Blue*, Bernie Burns.

Sebbene *Red vs. Blue* e *This Spartan Life* siano riusciti a conquistare un ampio pubblico e a fare breccia nel *mainstream*, la maggior parte dei creatori di machinima rimane ancorata a questa comunità di nicchia, continuando a esplorare e sviluppare forme artistiche uniche all'interno dell'universo di *Halo*. Mentre molti aspiravano a diventare i nuovi Rooster Teeth attraverso l'imitazione e l'emulazione, la maggior parte dei creatori di machinima di *Halo* non era motivata dal desiderio di ottenere successo commerciale, ma piuttosto da una curiosità genuina nel testare il potenziale questo medium emergente. Questa libertà creativa – per me, all'epoca, era una rivelazione – ha dato origine a una delle forme più diffuse e riconoscibili di machinima: l'appropriazione di tracce audio da fonti preesistenti. Film, serie televisive, spot pubblicitari, persino discorsi politici: tutto poteva essere ricontestualizzato, smontato e rimontato dentro un mondo digitale già prefabbricato. Ricordo il senso di meraviglia che provavo nel vedere questi frammenti familiari – spesso comici, a volte inquietanti – rivivere attraverso corpi estranei, avatar goffi e iper-controllati. Era una strategia tanto rudimentale quanto potente: riscrivere il senso di un materiale culturale dominante attraverso un gesto di ripetizione non autorizzata. Un gesto che, in retrospettiva, leggo come una forma di resistenza, anche se allora lo vivevamo solo come gioco. I creatori ricreavano, reinterpretavano e integravano queste tracce sonore con le immagini dei videogiochi, dando vita a opere completamente originali. In questo modo, si cimentavano non solo nella narrazione, ma anche nell'appropriazione,

reinvenzione e nell'innovazione visiva, dando vita a un dialogo *sui generis* all'interno della comunità di *Halo*. Uno dei creatori più noti di questo genere specifico del machinima di *Halo* è stato Jamie98s. Il giovane creatore di contenuti ha iniziato a farsi conoscere nella comunità di *Halo* quando, il 31 maggio 2005, ha pubblicato *28 days later*, un remake machinima di venticinque minuti dell'omonimo film diretto da Danny Boyle. Lo sforzo monumentale di montare il machinima e ricostruire visivamente le sequenze, pur mantenendo la coerenza narrativa e la struttura dell'opera originale, è stato immediatamente riconosciuto dalla comunità. Non si trattava di mera imitazione tecnica, ma di una forma di *traduzione intermediale*: un gesto di cura e dedizione, capace di coniugare fedeltà e reinvenzione. In un ambiente in cui l'abilità esecutiva e la conoscenza dei codici ludici erano moneta sociale, questo tipo di impresa veniva accolto con sincero rispetto, talvolta con stupefazione. Altri creatori spesso si limitavano a ricreare *trailer*, ma Jamie98s è diventato famoso per i suoi machinima di lunga durata e per i suoi *full game movie*, mettendo in scena le trame dei videogiochi *kill.switch* e *Metal Gear Solid*.

In meno di sei anni, Jamie98s ha pubblicato oltre cinquanta machinima utilizzando un'ampia varietà di fonti e generi. Inoltre, molti dei suoi film hanno introdotto concetti completamente nuovi alla comunità. A circa un mese di distanza dalla pubblicazione di *28 days later*, ha pubblicato *Oh So Beautiful*, un machinima in cui illustrava la bellezza intrinseca dell'architettura virtuale e dei paesaggi delle mappe *multiplayer* di *Halo 2*. Anziché ricorrere all'azione basata sui personaggi dei suoi contemporanei, si è concentrato sulla luce che si riversava attraverso le foglie degli alberi ad alto fusto, sul movimento dell'acqua in un fiume e sulla serenità di una nuvola blu .jpg. Accompagnati dal brano *Wasting Time* di Jack Johnson, Jamie98s impiega panoramiche e movimenti della telecamera più lenti, solitamente rari in machinima come *Red vs. Blue* che utilizzava principalmente fotogrammi fissi con tagli netti. Due giorni dopo, Jamie98s ha distribuito un seguito, sfruttando una *glitch* che gli ha permesso di rimuovere l'interfaccia utente. Questa variante ha aperto la possibilità di sfruttare l'intero fotogramma, consentendo di catturare composizioni in precedenza impossibili. Poco dopo, ha pubblicato *Oh So Beautiful III*, un'opera che esplorava gli spazi della modalità per

giocatore singolo di *Halo 2*, da cui i machinimatori solitamente si tenevano alla larga a causa della limitata libertà creativa (Figg. 5 e 6).



Figura 5. Una schermata di *Oh So Beautiful II*, Jamie98s, 2005. Immagine dell'autore.



Figura 6. Una schermata di *Oh So Beautiful III*, Jamie98s, 2005. Immagine dell'autore

Pur avendo influenzato una nuova generazione di autori machinima con i suoi paesaggi contemplativi e l'estetica pacificata, *Oh So Beautiful* non ha mai raggiunto il successo popolare della serie successiva.

Il 13 febbraio 2006, il prolifico produttore ha condiviso *Chaos on The Creek*, un video musicale di otto minuti accompagnato dal brano *Twisted Logic* dei Coldplay. Con i suoi amici su internet che interpretano il ruolo di soldati, Jamie98s descrive una guerra raccapricciante e cruenta tra due fazioni asserragliate sui lati opposti di un piccolo torrente. Nel video non vediamo personaggi principali: la telecamera segue un soldato mentre elimina altri tre avversari, in un ciclo incessante di morte e distruzione. Alla fine, un soldato sopravvissuto di ciascuna fazione s'incontra nel torrente, con l'acqua alle ginocchia e il fucile puntato all'altezza del nemico. Dopo un momento di silenzio, entrambi si rendono conto dell'assurdità della loro situazione: abbassano le armi, si voltano e fanno ritorno alle rispettive basi. Nei titoli di coda, i cadaveri straziati dei loro compagni disseminano il campo di battaglia. Inizialmente elogiato per la sua cinematografia, il machinima fu presto messo in ombra dal suo successore, distribuito due settimane dopo: *The Mombasa Massacre* adotta inizialmente la stessa premessa narrativa, ma si discosta per l'ambientazione: al posto di uno spazio chiaramente simmetrico e funzionale alla rappresentazione di uno scontro binario, il video si sviluppa in una mappa urbana complessa e sbilanciata, priva di un'architettura gerarchica definita, lo stesso scenario multiplayer impiegato da *This Spartan Life* come dispositivo scenico. Anche in questo caso, gli attori sono gli stessi di *Chaos on The Creek*: un esercito bianco e uno nero. Viene introdotto anche un misterioso esercito giallo, che funge da catalizzatore del massacro. Accompagnati ora da un'epica musica orchestrale, i due schieramenti danno inizio a una guerra totale con centinaia di morti. In *Halo 2*, tuttavia, il numero massimo di giocatori è limitato a sedici, compreso quello che svolge il ruolo di "telecamera". Per aumentare il numero di attori, Jamie98s ha utilizzato Adobe Premiere, duplicando i personaggi, distribuendoli in varie aree dello schermo, fino a ottenere fino

a quaranta figure contemporaneamente. L'*escamotage*, reso possibile da soluzioni tecniche che permettono di superare i confini spaziali del gioco, produce un'estetica epica e visionaria, difficilmente replicabile all'interno delle logiche previste dal *gameplay*. Gran parte dei dodici minuti del film è dominata da una violenza esagerata, con effetti approssimativi, come arti volanti che sembrano usciti da un film horror di serie B. In preda alla disperazione, un soldato attiva un ordigno nucleare nel mezzo del campo di battaglia, apparentemente uccidendo tutti. Come in *Chaos on The Creek*, un sopravvissuto per ogni fazione emerge e s'incontra al centro della città. Si scambiano uno sguardo e, nel momento in cui abbassano le armi per segnalare un tardivo armistizio, un soldato dell'esercito giallo spara a entrambi. L'esercito giallo entra quindi in città e la rivendica come propria. *The Mombasa Massacre* è l'opera più nota di Jamie98s, apprezzata soprattutto per gli effetti di montaggio impiegati; tuttavia, il suo lavoro con la macchina da presa e l'uso del colore meritano altrettanta attenzione. Laddove molti suoi contemporanei avrebbero scelto movimenti rapidi di camera per rappresentare il caos, Jamie98s adotta i movimenti lenti tipici della serie *Oh So Beautiful* per enfatizzare la natura epica dello scontro, richiamando l'estetica dei film di Akira Kurosawa. Per quanto riguarda i colori, l'uso di armature bianche e nere permette di distinguersi dai consueti schemi rosso e blu delle squadre di gioco (che, naturalmente, hanno ispirato *Red vs. Blue*). Questo contrasto accentua ulteriormente il rosso del sangue rispetto ai toni cupi di marrone e grigio della città (Fig. 7).



Figura 7. Una schermata di *The Mombasa Massacre*, Jamie98s, 2006
Immagine dell'autore.

L'assurdità e la futilità del conflitto sono il *fil rouge* che unisce questi video, un tema che Jamie98s rielabora con sofisticazione crescente attraverso il formato del machinima musicale. Un esempio significativo è *Dock of the Bay*, omaggio all'omonimo brano di Otis Redding, che accompagna la colonna sonora e sfrutta ancora una volta la modalità campagna per giocatore singolo di *Halo 2*. Qui, al contrario dell'immagine consueta del super soldato impassibile e implacabile, il protagonista di *Halo* appare oppresso dagli orrori della guerra e desidera solo fuggire dal conflitto. Invece di combattere, segue il consiglio di Redding: "mi limiterò a sedermi sul molo della baia, a guardare la marea che si allontana"¹⁸. Come già suggerito, questo rifiuto della violenza racchiude un aspetto profondamente *queer*, specialmente in un videogioco che celebra lo scontro armato e la violenza. Vi è, inoltre, un elemento di estraneità inscritto nel

18 In originale: "I'm sittin' on the dock of the bay Watching the tide roll away".

machinima stesso: molti video sfidano o sovvertono apertamente le logiche operative del videogioco da cui derivano. *Il programma ti chiede di combattere, ma tu scegli di creare*. In quegli anni, con l'imminente pubblicazione di *Halo 3*, la community era attraversata da un fermento costante. Da parte sua, Jamie98s dava forma a una serie ininterrotta di visioni digitali idiosincratiche, ignorando l'*hype* del marketing e i *diktat* aziendali.

Il 31 agosto 2007, Jamie98s propone un video musicale machinima accompagnato dal brano *Don't Stop Believin'* dei Journey, ambientato nello stesso contesto di *The Mombasa Massacre*. Anche in questo caso, il colore riveste un ruolo centrale: Jamie98s interpreta la canzone servendosi di tre personaggi che corrispondono alle figure descritte nella canzone: la "ragazza di provincia" in armatura rosa, il "ragazzo di città" in blu e il "cantante in una stanza fumosa" in giallo, il cui genere rimane indefinito. A questi si aggiungono gli "stranieri", figure senza genere, ognuna con armature di colori diversi, che attraversano l'intero spettro dell'arcobaleno. Nei video musicali del machinima *Halo*, soprattutto nelle canzoni pop e d'amore stereotipate, il personaggio maschile principale è rappresentato con un'armatura blu e la donna è rappresentata in rosa. La trama di *Don't Stop Believin'* ruota attorno ai tre personaggi che cercano di trovare l'amore in città, un concetto introdotto da uno sconosciuto verde e viola chiaro che si incontra e poi si allontana, fianco a fianco. Il ragazzo blu cerca di parlare con la ragazza rosa, ma lei viene prima avvicinata da uno sconosciuto grigio. Affranto, il ragazzo blu si allontana, incapace di vedere la ragazza rosa respingere le *avances* dello sconosciuto. In disparte, il cantante giallo chiede compagnia a uno sconosciuto viola scuro, ma loro lo respingono. Nel climax, la ragazza rosa viene messa alle strette da un rapinatore vestito di rosso e viene salvata dal cantante giallo, e se ne vanno insieme. Alla fine, il ragazzo in blu si avvicina allo straniero in viola, e insieme osservano il tramonto in silenziosa compagnia. Sovvertendo i luoghi comuni, Jamie98s riesce a trasformare quello che poteva essere un video minore nella sua videografia machinima in un'opera che, quasi tredici anni dopo il suo debutto su YouTube, continua sinceramente a sorprendermi.

Sono perfettamente consapevole che leggere questo machinima in chiave *queer* richieda una certa dose di immaginazione. Ma nel

clima prevalentemente omofobico che caratterizzava le piattaforme videoludiche online nei primi anni Duemila, anche le minime deviazioni dalla norma apparivano come aperture preziose. In un contesto in cui l'identità veniva sistematicamente ridicolizzata o repressa, ogni spiraglio di ambiguità, ogni piccolo scarto interpretativo, diventava un'occasione da cogliere senza esitazione. In *Halo 2*, tutti i personaggi giocanti hanno voci maschili, utilizzate esclusivamente per le grida di morte; di conseguenza, è spesso il colore dell'armatura a determinare il genere percepito dell'avatar. In questa interpretazione, i personaggi con armature blu, gialle, verdi, grigie e rosse verrebbero percepiti come maschili, mentre quelli con armature rosa, viola chiaro e viola scuro come femminili, il che permetterebbe di immaginare una varietà di relazioni tra di loro. Tuttavia, questa interpretazione vacilla quando si osserva più attentamente il personaggio giallo. Nel testo della canzone, il verso completo recita: "un cantante in una stanza fumosa, odore di vino e profumo scadente"¹⁹, un'immagine che, a mio avviso, richiama più facilmente la figura di una ballerina in un club che non quella del cantante stesso. Inoltre, il colore giallo non è solitamente associato a un genere specifico, e nei video musicali di Jamie98s, *Night Falls* di Strata e *Knocking On Heaven's Door* nella versione di Eric Clapton, i personaggi in giallo sono rappresentati anche come donne. In entrambi i video, un assassino uccide due personaggi: uno in rosa e l'altro in giallo. In *Night Falls*, pubblicato solo una settimana prima di *Don't Stop Believin'*, un testo introduttivo chiarisce esplicitamente che il personaggio in rosa è una donna, mentre il genere del personaggio in giallo rimane indefinito. Tuttavia, entrambi i video riprendono le convenzioni dei film sugli omicidi seriali che prendono di mira le donne, quindi si potrebbe dedurre che il personaggio giallo debba essere letto come femminile, il che significa che in *Don't Stop Believin'*, i personaggi rosa e gialli dovrebbero essere considerati *queer* (vedi Fig 8).

Questo scenario introduce nuove domande: la ragazza in rosa ha rifiutato lo sconosciuto in grigio perché è lesbica? Lo straniero in viola scuro dovrebbe essere interpretato come uomo o donna? E, di conseguenza, significa che anche il ragazzo in blu è *queer*?

19 In originale: "A singer in smoky room/The smell of wine and cheap perfume".

Sebbene queste possibilità potrebbero riflettere una scelta di rappresentare tutti i colori dell'arcobaleno, è più probabile che si tratti di una decisione puramente estetica. In ogni caso, le convenzioni eteronormative tipiche dei machinima di *Halo* vengono sovvertite, anche se solo per un momento²⁰.



Figura 8. Una schermata di *Don't Stop Believin'*, Jamie98s, 2007. Immagine dell'autore.

Attorno al 2015, Jamie98 ha rimosso dall'elenco tutti i suoi video machinima su YouTube, rendendoli inguardabili senza il collegamento originale. Molti di questi, comunque, erano già stati eliminati poiché il sistema Content ID di YouTube aveva contrassegnato molti video musicali per l'eliminazione automatica. Alcuni di questi video possono essere trovati negli archivi di halo.bungie.org o archiviati dai *fan* su YouTube, ma molti che erano caricati solo su siti defunti come gamingtv.us sono com-

20 Ho l'impressione che la mia interpretazione possa essere troppo ancorata al concetto di generi binari, ma temo che nel 2007 questo aspetto non fosse minimamente considerato dalla maggior parte della comunità machinima.

pletamente scomparsi. Dopo aver ripulito il suo canale YouTube, Jamie98s lo ha rinominato *5th Round MMA* e ha iniziato a pubblicare compilation di incontri di arti marziali miste. Una svolta radicale, apparentemente priva di continuità con la sensibilità riflessiva e quasi elegiaca dei suoi machinima precedenti, come se l'autore avesse voluto chiudere un capitolo, o forse rifugiarsi in un'estetica più convenzionalmente virile, più leggibile e in linea con l'imminente virata politica verso destra. Il primo è stato *MMA Fighters Caught Kissing!* ed è stato caricato il 26 giugno 2015, con la descrizione: "Per celebrare San Valentino e la legalizzazione del matrimonio gay, ecco un montaggio di combattenti di MMA che si baciano dolcemente". Come suggerisce il testo, il video è un montaggio di combattenti che si baciano, spesso con uno che inizia provocando e l'altro che reagisce violentemente, il tutto accompagnato da canzoni d'amore di bassa lega, come *Truly Madly Deeply* dei Savage Garden. Mentre molti *fan* dei suoi machinima di *Halo* hanno reagito negativamente a questo cambio di stile, il resto di internet sembra non essersene curato, dato che questo video, insieme a un altro pubblicato due giorni dopo, ha superato i due milioni e mezzo di visualizzazioni. Sfruttando questo ritrovato successo, ha avviato un nuovo canale chiamato TheMontageKing²¹ dedicato esclusivamente a questo genere. Nel 2020, ha accumulato oltre 492.000 abbonati e 220.970.716 visualizzazioni su tutti i suoi video.

Tuttavia, nel giugno del 2019 YouTube gli ha revocato la capacità di guadagnare denaro dai video e da allora non ha più caricato nulla. E come ha fatto Jamie98s con i suoi contenuti, anch'io ho rimosso tutti i miei. Dopo essermi unito alla community di *This Spartan Life*, ho iniziato a risparmiare per acquistare una scheda di acquisizione esterna, che all'epoca era necessaria per registrare filmati dei videogiochi. Sono riuscito ad acquisirne uno solo poco dopo l'uscita di *Halo 3. Machinimation* è stata la mia prima incursione nel mondo dell'arte creativa e Jamie98 è stata la mia più grande ispirazione. Realizzavo video musicali su qualsiasi cosa trovassi interessante in quel momento: The Killers, Radiohead, Pink Floyd, prati-

21 <https://www.youtube.com/themontageking>

camente ogni tipo di musica che un adolescente con un iPod pieno di CD masterizzati dai dischi dei suoi genitori potesse avere a disposizione. Il videogioco in sé mi interessava poco; ciò che davvero mi stimolava era usarlo come strumento o materia prima per creare qualcosa di originale. Ma le cose sono cambiate con l'implementazione di Content ID²² su YouTube, che ha disattivato l'audio della maggior parte delle mie creazioni. Alla fine, mi sono allontanato dal mezzo cinematografico e ho deciso di iniziare da zero, cancellando manualmente tutto ciò che non era già stato censurato. Mi rattrista pensare che tutto quel lavoro, che ha occupato quasi tre anni della mia prima esperienza artistica, non sia stato archiviato e... ora sia completamente sparito? Certo, ma devo ammettere che quelle creazioni erano terribili, e in fondo sono sollevato che i goffi esperimenti del mio io quattordicenne non siano più reperibili. Ricordo persino quanto mi infastidisse il tempo necessario per riprendere da più angolazioni una scena finale per un video in particolare; alla fine, optai per una lunga ripresa statica per tutta la seconda metà.

22 Il *Content ID* è un sistema automatizzato di gestione dei diritti d'autore implementato da YouTube per monitorare e regolare l'uso di contenuti protetti. Introdotto nel 2007, si basa su un database proprietario in cui vengono archiviate "impronte digitali" di opere registrate da titolari di *copyright*, tra cui case discografiche, studi cinematografici e grandi network. Quando un utente carica un video sulla piattaforma, il sistema confronta automaticamente l'audio e il video con il materiale archiviato, identificando eventuali corrispondenze. Se il sistema rileva una somiglianza significativa, il contenuto viene segnalato come "sospetto" e il titolare dei diritti può decidere come procedere: monetizzare il video attraverso inserzioni pubblicitarie, bloccare la visione in alcuni paesi, oppure rimuoverlo del tutto. Sebbene questo meccanismo sia presentato come uno strumento di tutela dei creatori, nella pratica ha avuto implicazioni significative sulla produzione *user-generated*, limitando la possibilità di remix, critica e appropriazione creativa: pratiche fondamentali per linguaggi come il machinima, il video-saggio o il *fanvid*. La logica algoritmica su cui si fonda tende infatti a privilegiare gli interessi degli attori istituzionali, penalizzando gli usi trasformativi anche quando questi rientrano nei limiti previsti dall'uso leale o da eccezioni analoghe previste in altri ordinamenti giuridici. [N.d.T.]



Figura 9. Carson Lynn, ritratto del giovane artista come avatar. Immagine dell'autore.

Eppure, una parte significativa della mia pratica artistica attuale affonda le radici proprio nel machinima. I miei primi esperimenti fotografici si concentravano su piccoli dettagli della quotidianità, spesso trascurati dal grande pubblico; questa mia attenzione ossessiva per i dettagli è stata profondamente influenzata dalla serie *Oh So Beautiful* di Jamie98s. E, col senno di poi, il machinima potrebbe essere una delle ragioni per cui l'arte *queer* esercita su di me un fascino così forte. Nell'introduzione al volume *Queer Game Studies* Adrienne Shaw e Bonnie Ruberg affermano che “i videogiochi, in tutte le loro manifestazioni, rappresentano uno spazio potente per immaginare un'utopia *queer* — non soltanto immaginando un mondo migliore, ma offrendo a giocatori, creatori e studiosi gli strumenti per costruirne di nuovi e più giusti”. La *queerness*, come sua essenza, può essere definita come “il desiderio di vivere la vita in modo diverso, mettendosi in discussione e vivendo al di fuori dei confini normativi”²³ (Fig. 9).

Attraverso il machinima, ho potuto dare forma alle mie nascenti realtà *queer* negli spazi videoludici predefiniti dai designer.

23 B. Ruberg B., A. Shaw (a cura di), *Queer Game Studies*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2017.

In altre parole, il machinima è sempre stato *queer*, come il sottoscritto.

Riferimenti bibliografici

- Chien I., *Deviation/Red vs. Blue: The Blood Gulch Chronicles*, in “Film Quarterly”, vol. 60, n. 4, 2007, pp. 24-29.
- Halberstam, J., *The Queer Art of Failure*, Duke University Press, Durham, North Carolina 2011.
- Ruberg B., Shaw A. (a cura di), *Queer Game Studies*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2017.
- Wark M.K., *Gamer Theory*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts 2007.

Videografia

- Burke C., *This Spartan Life*, serie *machinima*, 2005-2016. URL: <http://www.thisspartanlife.com/>
- Ahwesh P., *She Puppet*, 2001, video digitale, colore, suono, 15', 2001. URL: <https://www.eai.org/titles/she-puppet> e <https://vimeo.com/9197535>
- Rooster Teeth Productions, *Red vs. Blue: The Blood Gulch Chronicles*, serie *machinima*, 2003-2024.
- United Ranger Films, *Diary of a Camper, demo file*, colore, suono, 1' 21", 26 ottobre 1996. URL: <https://archive.org/details/DiaryOfACamper>

Ludografia

- Bungie/343 Industries, *Halo*, serie, Microsoft Game Studios, 2001-2021.
- Bungie, *Halo: Combat Evolved*, Microsoft Game Studios, 2001.
- Bungie, *Halo 2*, Microsoft Game Studios, 2004.
- Bungie, *Halo 3*, Microsoft Game Studios, 2007.
- Core Design, *Tomb Raider*, Eidos Interactive, 1996.
- id Software, *Quake*, GT Interactive, 1996.
- Mojang Studios, *Minecraft*, Microsoft Game Studios, 2011.

HARRISON WADE*

CORPI VIRTUALI: DAL CYBORG AL MACHINIMA Per una fenomenologia della dissonanza

Donna Haraway definisce il suo influente saggio, *Manifesto Cyborg*, come un mito che “parla [...] di confini trasgrediti, di potenti fusioni e di rischiose possibilità che i progressisti potrebbero esplorare come parte di un lavoro politico necessario”¹. Haraway sottolinea che, se il *cyborg* è oggi una figura popolare, è a causa delle potenzialità che esso rappresenta e non necessariamente per l’impegno politico necessario a concretizzare tali possibilità. Il *cyborg*, infatti, esiste spesso come strumento per rafforzare quelle dicotomie che Haraway si era proposta di smantellare – tra le altre, persona e animale, mente e corpo, idealismo e materialismo. Per Haraway, il *cyborg* è una figura dell’essere contemporaneo, già immerso nel sistema globale di informazione e dominio. Il suo potenziale, in particolare per le donne di colore, risiede nella possibilità di rivendicare i confini già trasgrediti dai nostri corpi. È per questa ragione che secondo Haraway, un *cyborg* “non è innocente [...] non cerca un’identità unitaria e quindi non genera antagonistici dualismi. [...] La macchina siamo noi, i nostri processi, un aspetto della nostra incarnazione”².

Nel mito di Haraway, il *cyborg* è descritto come una figura capace di superare le antinomie che caratterizzano la società e le narrazioni che produce. Questa tesi è esposta attraverso uno stile di scrittura che sfida le convenzioni e le forme dello scrivere tradizionalmente inteso. Il *cyborg* ci consente di sfuggire

* Una versione precedente di questo saggio è stata pubblicata su “Camera Stylo”, n. 20, 2020 con il titolo *Virtual Bodies: Cyborgs, Machinima, and a Phenomenology of Dissonance*. È proposta in questa sede con il consenso dell’autore e dell’editore.

1 D. Haraway, *A Cyborg Manifesto*, in C. Wolfe (a cura di), *Manifestly Haraway*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2016, p. 14.

2 Ivi, p. 65. (p. 125 nell’edizione italiana, *N.d.T.*)

ai miti della soggettività unitaria, poiché è sempre incompleto e indeterminato. La “scrittura *cyborg*” di Haraway esprime il “potere di sopravvivere, che non deriva dall’innocenza originaria, ma dalla conquista degli strumenti”³ necessari a riscrivere le rappresentazioni che sono sfuggite all’autrice. Questa scrittura prevede una pratica di appropriazione e di trasformazione che rende visibile e accessibile la mutevolezza dei sistemi di potere, svelandone nel contempo i sottili meccanismi. La scrittura *cyborg*, mostrando come “le immagini del corpo condizionino la visione del mondo e quindi il linguaggio politico”⁴, modifica la realtà, segnalandone l’incompletezza. Scrivere al di fuori di una soggettività unificante, dirigendosi verso un corpo frammentario, significa sfidare le convenzioni della scrittura e i pregiudizi legati alla sua forza.

La mia tesi è che il machinima rappresenti una forma di scrittura *cyborg*. In quanto pratica estetica, il machinima è intrinsecamente femminista nell’accezione di Haraway, poiché tratta le rappresentazioni dei corpi come incomplete, mutevoli e trasgressive. La specificità mediale del machinima – prodotto attraverso l’appropriazione di videogiochi e dei motori dei programmi di computer grafica – non solo evidenzia l’indeterminatezza delle tecnologie contemporanee, ma anche quella dell’identità. I machinima sono miti che si contrappongono ad altri miti, narrazioni che dissolvono binarismi opposti, mostrando come l’essere umano sia anche macchina e la mente inscindibile dal corpo. In questo senso, il machinima ci mette in guardia rispetto ai modi in cui i nostri corpi e le nostre menti sono influenzati dai media contemporanei, condizionando tanto i processi cognitivi quanto la percezione. Al pari del *cyborg*, il machinima non è mai innocente: opera su un doppio livello di incarnazione e condizionamento, essendo simultaneamente cinema e videogioco, e tuttavia irriducibile all’uno o all’altro.

In questo saggio esamino due machinima che indagano in maniera esplicita le rappresentazioni del corpo femminile, realizzate da altrettante artiste contemporanee: *She Puppet* (2001) di Peggy

3 Ivi, p. 55.

4 Ivi, p. 53.

Ahwesh⁵ e *She Falls for Ages* (2017) di Skawennati⁶. Cercherò di dimostrare come questi due esempi illustrino come i machinima possano operare come testi *femministi* e *cyborg*, offrendo una prospettiva unica sulla rappresentazione e la sovversione del corpo femminile attraverso i media digitali. Mentre *She Puppet* tematizza l'instabilità del sé, *She Falls for Ages* propone una narrazione più elaborata e coesa. Tuttavia, entrambe le opere generano significato attraverso l'estetica formale e sensoriale della *dissonanza*. Per analizzare questi lavori utilizzerò la fenomenologia e la teoria degli effetti, cercando di comprendere il mio coinvolgimento fisico e percettivo con questi artefatti. Entrambe le teorie, infatti, rifiutano le gerarchie moderniste che privilegiano la cognizione rispetto alla sensazione e la mente rispetto al corpo, riprendendo così l'approccio politico e femminista delineato da Haraway. Ciò implica tanto l'impossibilità di giungere a un risultato definitivo e completo, quanto quella di formulare una teoria unificante dell'essere incarnato. Questa *incarnazione instabile* porta a riconoscere come il mio corpo possa essere simultaneamente trascinato in direzioni opposte, e come i media influenzino il modo in cui interagisco con esso.

Per quanto possa sembrare evidente, è per me importante ricordare che non esiste una forma di incarnazione *pura* o *naturale*. Ogni volta che mi colloco in un mondo – sia esso un film, un videogioco o un machinima – le mie sensazioni sono sempre condizionate da quel contesto. Riflettere su come questi mondi mi condizionano significa resistere all'idea di separare la cognizione dalla sensazione. La mia tesi è che i machinima esprimano una sorta di *incompletezza politica*: non sono mai del tutto videogiochi o film, né completamente critici o celebrativi. In questa incompletezza, questi machinima mi invitano a scindere la mia soggettività e a ricalibrare il mio essere, così che nel momento in cui sento, *penso*, e nel momento in cui *penso*, *sento*.

Il machinima sfugge in gran parte alla dicotomia tra pensiero e sentimento, mostrando come la cognizione virtuale possa diventare sensazione incarnata. Ciò è particolarmente evidente in *She*

5 P. Ahwesh, *She Puppet*, video digitale, colore, suono, 15', 2001.

6 Skawennati, *She Falls for Ages*, video digitale, colore, suono, 15', 2017.

Puppet, che produce una dissonanza tra il pensiero necessario per navigare lo spazio di un videogioco e l'esperienza affettiva che un'opera video può suscitare nello spettatore attraverso l'avatar. Sebbene i testi di mio interesse siano inseriti nel circuito dell'arte contemporanea – ho visto *She Falls for Ages* per la prima volta sotto forma di installazione video –, la maggior parte delle opere machinima in circolazione sono un'espressione eminentemente artigianale, vernacolare. Questa ambivalenza è inevitabile. Prodotto tramite motori grafici, il machinima dipende dal software, dall'hardware e da proprietà intellettuali esistenti. Pertanto, sebbene molti machinima, come *She Puppet*, mettano in discussione in maniera critica i limiti rappresentativi e computazionali dei rispettivi media, non si può ignorare che i machinima rappresentino anche, inevitabilmente, una forma di promozione del videogioco in quanto merce di consumo. Come forma espressiva, il machinima può essere considerato una pratica *fandom*, contigua al video saggio e alla *fan fiction*. Un esempio emblematico è *Red vs. Blue*⁷, una serie basata sulla serie di videogiochi *Halo*⁸, distribuita su YouTube. Questo machinima minimizza il suo potenziale di dissonanza femminista, incorporando le meccaniche del videogioco di cui si appropria in una struttura narrativa ispirata alla *sitcom* televisiva. *Red vs. Blue* riscosse un successo tale da ottenere il supporto di Bungie, lo sviluppatore della serie *Halo*⁹, e, pertanto di Microsoft Game Studios, il *publisher*. Tale sostegno si concretizzò sia in termini economici sia attraverso l'integrazione di strumenti *in-game* nei capitoli successivi della serie per incentivare la produzione di machinima su larga scala.

Pur essendo un'eccezione significativa, anziché una norma, *She Puppet* e *She Falls for Ages* suscitano in me il desiderio di giocare a *Tomb Raider*¹⁰ e *Second Life*¹¹ rispettivamente. Avverto un impulso creativo, il bisogno di esplorare, la voglia di produrre. Poiché la

7 Rooster Teeth Productions, *Red vs. Blue: The Blood Gulch Chronicles*, serie machinima, 2003-2024.

8 Bungie/343 Industries, *Halo*, serie, Microsoft Game Studios, 2001-2021.

9 C. Thompson, *The Xbox Auteurs*, in "The New York Times Magazine", 7 agosto 2005, p. 25.

10 Core Design, *Tomb Raider*, Eidos Interactive, 1996.

11 Linden Lab, *Second Life*, Linden Lab, 2003.

maggior parte dei machinima esiste in un circuito artigianale – nonché marginale rispetto al *mainstream* – di forum, blog e video su YouTube con poche visualizzazioni, la visione mi stimola a sperimentare ciò che io stesso potrei creare. A differenza della raffinatezza degli episodi di *Red vs. Blue*, la dissonanza presente nella maggior parte dei machinima – ovvero allo “scarto” tra il reale e il virtuale, tra ciò che si può effettivamente fare e i limiti del sistema – genera una risposta affettiva che allude al potenziale femminista e democratico di questa forma espressiva. Si tratta di una scrittura *cyborg* – nell’accezione di Haraway – poiché si appropria, dirotta e rende accessibile un intero arsenale produttivo e distributivo. La fenomenologia ci consente di comprendere l’esperienza sensoriale e percettiva di guardare un machinima, e di acquisendo una consapevolezza più profonda della nostra natura di *cyborg*. In generale, la fenomenologia è lo studio dei fenomeni; più precisamente, è l’analisi dell’esperienza soggettiva e delle percezioni che contribuiscono alla costruzione del significato. La fenomenologia fornisce dunque un vocabolario utile per descrivere il mio coinvolgimento emotivo con i personaggi di *She Puppet* e *She Falls for Ages*. Tuttavia, essa manca ancora di un linguaggio adeguato per esprimere il desiderio fisico che provo, quel “prurito alle dita”, e la sensazione della mia carne virtuale.

Nel suo fondamentale saggio *What My Fingers Knew*, Vivian Sobchack usa la fenomenologia attribuire al corpo un ruolo centrale come sito di una spettatorialità incarnata, in cui si dissolvono le tradizionali dicotomie tra soggetto e oggetto, spettatore e schermo. Come Haraway, Sobchack si impegna a mantenere un’indeterminatezza concettuale. La studiosa mette in relazione termini apparentemente opposti per descrivere il corpo come “al tempo stesso carnale e cosciente, sensibile e senziente”¹². In alcuni passaggi, Sobchack sembra privilegiare l’aspetto carnale rispetto a quello razionale, probabilmente come risposta alla teoria cinematografica dominante che privilegiava la razionalità (connotata come maschile) della fruizione rispetto alla dimensione emotiva (connotata come femminile). Così, quando afferma che “il soggetto cinestetico tocca ed è toccato dallo

12 V. Sobchack, *What My Fingers Knew*, in “*Carnal Thoughts*”, University of California Press, Berkeley, California 2004, p. 83.

schermo, in grado di commutare la vista al tatto e viceversa senza pensarci”¹³, l’affettività sovrasta il pensiero razionale. La sensazione, come la vista e il tatto, è privilegiata rispetto al pensiero.

Il saggio di Sobchack delinea una figura *cyborg* che sfida le convenzioni tradizionali, offrendo una nuova prospettiva sul corpo come “terzo termine” nell’incontro cinematografico e contribuendo a ridefinire il ruolo del corpo incarnato nell’esperienza visiva. Di solito il cinema è teorizzato secondo due prospettive divergenti: da un lato, la sensualità dello schermo, con le sue tecnologie correlate che enfatizzano la dimensione spettacolare, e dall’altro la ricettività dello spettatore, con il suo inconscio psicoanalitico e le sue percezioni di base. Nel suggerire che il corpo costituisce un “terzo termine”, Sobchack non intende semplicemente introdurre un concetto distinto e inedito, ma cerca di superare la dicotomia esistente tra questi due elementi, complicandola. Il terzo termine rappresenta il riconoscimento che la sensazione si muove con gradi variabili tra i due poli, ed è condizionata dal corpo. In questo modo, il saggio di Sobchack delinea una figura *cyborg* che sfida le convenzioni tradizionali, offrendo una nuova prospettiva sul corpo e contribuendo a ridefinire il ruolo del corpo incarnato nell’esperienza cinematografica. Come scrive la studiosa americana,

Il mio corpo vissuto [...] sovverte la nozione stessa di schermo e fuori schermo come siti o posizioni del soggetto reciprocamente esclusivi. In effetti, gran parte del “piacere del testo” emerge da questa sovversione carnale di posizioni del soggetto fisse, dal corpo come un “terzo” termine che eccede e tuttavia è all’interno della rappresentazione discreta.¹⁴

Sebbene il legame tra il corpo e il machinima sia evidente e imprescindibile, è necessario precisare e adattare il concetto elaborato da Sobchack per questo contesto. I machinima non solo coinvolgono il corpo come “terzo termine” – al pari del cinema – ma offrono anche sensazioni che sono strettamente connesse all’esperienza incarnata del videogioicare. Con i machinima,

13 Ivi, p. 71.

14 Ivi, p. 67.

non riesco mai a sfuggire completamente alla distinzione tra ciò che avviene *sullo* schermo e ciò che accade *fuori* dallo schermo, come due realtà separate. Sullo schermo, vivo l'oggetto mediatico come spettatore, ma al di fuori dello schermo, le mie dita hanno l'impulso di interagire fisicamente con l'avatar attraverso il *controller*. Secondo Sobchack, il cinema è sovversivo perché lo spettatore s'identifica e s'immedesima nei personaggi, distaccandosi dal proprio corpo. I machinima offrono senza dubbio un elemento di sovversione, permettendomi di identificarmi e immedesimarmi in personaggi come Lara Croft in *She Puppet* oppure Otsitsakaion in *She Falls for Ages*. Al tempo stesso, però, provo piacere nel condividere con loro, in quanto avatar, le medesime sensazioni. In altre parole: questi avatar non mi consentono di *evadere* dal mio corpo, ma al contrario mi riconnettono ad esso. Sento la connessione tattile tra il movimento degli avatar e il *controller* della console. Quello che le mie dita percepiscono non è soltanto ciò che i personaggi vivono, ma anche ciò che l'animatore prova nel muovere questi avatar entro i limiti del sistema videoludico.

L'esperienza tattile è inseparabile dalla storia dei videogiochi e non è esclusivamente limitata agli esempi specifici che ho citato; piuttosto, è stata modellata dall'evoluzione complessiva del medium videoludico. Contestualizzando il passaggio nella teoria del cinema da un'enfasi sulle "qualità visive ed effetti intelligibili" a una focalizzazione sull'"impatto sensoriale"¹⁵, Elizabeth Stephens critica la perdita di specificità storica nel contesto della fenomenologia femminista ed esistenziale di Sobchack e altre autrici. Sobchack fornisce un quadro teorico per comprendere come il corpo sia parte integrante della percezione e della produzione di significato. La prospettiva teorica femminista della studiosa rappresenta una svolta verso l'attenzione al corporeo, allontanandosi dall'enfasi esclusivamente visiva, con l'obiettivo di mettere in discussione e destabilizzare le gerarchie tradizionali nella teoria cinematografica dominante. Da un lato, Stephens posiziona il suo saggio come

15 E. Stephens, *Sensation Machine: Film, Phenomenology and the Training of the Senses*, in "Continuum", vol. 26, n. 4, 2012, p. 530.

un'estensione del progetto femminista avviato da Sobchack, sottolineando come la fenomenologia diriga "l'attenzione sull'importanza della storia e della filosofia dell'addestramento dei sensi, anche per le nostre reazioni fisiche più intense"¹⁶. Dall'altro, critica il fatto che "quando questi teorici passano da una considerazione del visivo al tattile [...] questo spostamento rappresenta una transizione da un approccio critico a uno celebrativo"¹⁷. Il contributo storico e culturale fondamentale della fenomenologia risiede principalmente nella sua critica alla centralità attribuita alla visione. Vorrei approfondire la critica di Stephens facendo riferimento all'inizio di *What My Fingers Knew*, in cui Sobchack sottolinea come la teoria del cinema, soprattutto nelle fasi iniziali, attribuisse grande enfasi agli aspetti corporei e sensoriali¹⁸. La validità della critica di Stephens è evidente nella citazione sopra riportata. Sobchack descrive il corpo vissuto come un "terzo termine", considerandolo "sovraversivo" rispetto alle posizioni soggettive consolidate e alle forme di conoscenza esistenti. Secondo Stephens, Sobchack sembra ignorare il processo storico e continuo che dà forma al corpo vissuto. La prospettiva storica introdotta da Stephens permette di illuminare il piacere fenomenologico, complesso e stratificato, che scaturisce dall'esperienza del machinima. Come afferma lo studioso: "La nostra risposta sensuale al film, così come le nostre pratiche di visione, non è spontanea o immediata, bensì parte di un addestramento sensoriale in cui la tecnologia cinematografica stessa ci istruisce"¹⁹. La studiosa fa riferimento a film sperimentali e di *exploitation* che non solo ci insegnano a provare determinate sensazioni, ma le privilegiano attivamente. I machinima assorbono questa forma di "addestramento" integrando le convenzioni cinematografiche, ma implicano anche una forma di *training* sensoriale distinta. Il corpo del videogiocatore è condizionato, per esempio, da movimenti limitati definiti dalle configurazioni del *controller*

16 Ivi, p. 531.

17 Ivi, p. 533.

18 V. Sobchack, *op. cit.*, p. 55.

19 E. Stephens, *op. cit.*, p. 534.

e dalle regole imposte dal sistema di gioco. Stephens ci invita a riconoscere questo condizionamento nell'analisi del corpo, ricordandoci che esso è plasmato dalla storia del medium che lo coinvolge. Questo condizionamento influenza – pur senza determinarla completamente – la nostra esperienza corporea della visione. L'ibridazione dei machinima, dunque, dà origine a due pratiche distinte ma interconnesse di visione e gioco. Il machinima mi affascina in quanto oggetto mediale perché lo spettatore è fisicamente condizionato sia dal cinema che dai videogiochi, ma allo stesso tempo propone anche modalità per *resistere* a tale condizionamento. Mentre Sobchack attribuisce al corpo una funzione eminentemente sovversiva, capace di resistere ai dispositivi normativi attraverso l'esperienza incarnata, Stephens problematizza questa lettura, osservando che “la linea tra regole culturali, o tecnologie del potere, e auto-creazione, o tecniche del sé, non è né netta né rigida”²⁰. In questa prospettiva, il corpo non si configura come uno spazio di opposizione pura, ma piuttosto come un nodo instabile in cui potere e soggettivazione si intrecciano in modo ambivalente. Il corpo vissuto, inteso come elemento terzo, si distingue dalle norme culturali solo se messo a confronto con l'enfasi tradizionale della filmologia sulla cognizione e sulla visione. Tuttavia, il corpo del *cyborg* non è libero da condizionamenti; al contrario, è modellato culturalmente tanto quanto la sua mente.

Poiché i machinima stimolano i sensi sia nel contesto cinematografico che videoludico, possiamo indagare la storia di questa stimolazione affrontando prima la percezione nel cinema e poi la teoria dell'affettività nei videogiochi. Scott Richmond²¹, nel suo libro *Cinema's Bodily Illusions*, risponde alle osservazioni di Stephens sulla percezione cinematografica. Secondo lo studioso americano, il cinema in quanto apparato, è da sempre connesso alla trasformazione della percezione. In questo senso, il cinema coinvolge costantemente la figura del *cyborg* – una “terza figura”, se vogliamo – e per Richmond

20 Ivi, p. 536.

21 S. Richmond, *Cinema's Bodily Illusions*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2016.

l'indeterminatezza riconduce ai piaceri del corpo. Egli afferma che "l'illusione indica qualsiasi deviazione dalla normale covariazione delle informazioni nella percezione ordinaria [...] L'illusione è endemica al cinema"²². Ogni immagine cinematografica è, infatti, un'illusione, poiché a livello sensoriale siamo consapevoli della dissonanza tra la nostra percezione e ciò che osserviamo sullo schermo. Tuttavia, ciò non implica che non siamo emotivamente coinvolti da quello che vediamo. Secondo Richmond, il piacere del cinema risiede nella capacità del medium di "modulare inevitabilmente [la propria] autosen-sibilità"²³ e di costruire una soggettività che va oltre i limiti della percezione individuale. Quando si affida alla percezione illusoria, lo spettatore viene trasformato dalle immagini sullo schermo, come suggerisce Stephens. Il cinema, tradizionalmente vissuto come un'esperienza in una sala buia illuminata solo dalla luce del grande schermo, ha sempre offerto immagini tanto perfette e imponenti da sfidare la realtà. Queste illusioni hanno profondamente influenzato la nostra percezione. Allo stesso modo, il machinima richiede una trasformazione nella soggettività dello spettatore, affinché possa accogliere l'illusione che propone. Tuttavia, i machinima non vengono solitamente fruiti nella sala buia di un cinema, bensì sono prodotti, distribuiti e visualizzati attraverso lo schermo di un computer, all'interno di un contesto di fruizione più intimo, domestico e individuale. Questa differenza non è soltanto logistica, ma investe il regime percettivo e l'esperienza spettatoriale, che si distacca dalla dimensione collettiva e concentrata della sala cinematografica per aderire a modalità più personali, spesso intermittenti e discontinue, tipiche dell'ambiente digitale.

Sebbene non intenda approfondire la fenomenologia dello schermo, ritengo importante sottolineare che i machinima non mi hanno mai consentito di abbracciare appieno la loro illusione. Di conseguenza, la mia auto-percezione e sensibilità non sono mai del tutto modulate. Questa percezione frammentaria, che evoca la figura familiare del *cyborg*, scaturisce sia dalla

22 Ivi, p. 84.

23 Ivi, p. 130.

fisicità tangibile del mio *laptop*, sia dalla dipendenza strutturale dei machinima dai videogiochi. A differenza dell'apparato cinematografico, lo schermo del *laptop* è sempre legato a una realtà percettiva concreta e, se guardo *She Puppet* in una finestra del *browser*, il film si colloca su un livello distinto di percezione virtuale. In altre parole, finché fruisco il machinima nel formato convenzionale, l'illusione non è mai completa. Posso essere interrotto dal pianto del bambino del mio padrone di casa o dal mio gatto che cammina sulla tastiera, magari chiudendo il lettore video. Tuttavia, uno dei piaceri nel guardare i machinima è riconoscere il lavoro creativo che sta dietro questa forma di scrittura *cyborg*. C'è un senso di sorpresa e di ammirazione nel vedere un giocatore che riesce a far fare agli avatar qualcosa di davvero unico, interessante o straordinario. Questo piacere, ben diverso da quello prodotto dall'animazione tradizionale, deriva dal nostro apprezzamento culturale e storico dei videogiochi, considerati come oggetti sensuali e, a volte, stimolanti. Utilizzando la teoria degli affetti e la teoria *queer*, Aubrey Anable²⁴ suggerisce che la possibilità di interagire fisicamente con i videogiochi interrompe le dicotomie tra soggetto e oggetto, così come tra affetto e cognizione. Paradossalmente, è proprio questa mancanza di interazione fisica che percepisco ogni volta che guardo un machinima.

Con Anable, la figura del *cyborg* ritorna in primo piano. Per Anable, come per il *cyborg*, il corpo non è soltanto rappresentazione, ma anche *affetto*. Secondo la studiosa americana, i videogiochi fungono da "sito contemporaneo attraverso cui affrontare la lunga storia di come i corpi siano mediati e di come questa mediazione influenzi le mutevoli nozioni di cosa sia 'il corpo' e quali corpi acquisiscano rilevanza"²⁵. Questo interesse per la mediazione del corporeo si sviluppa dall'apprezzamento recentemente storicizzato della sensazione nel cinema, vista come capace di costruire e costituire la soggettività. I videogiochi, infatti, adottano e trasformano il modo in cui i nostri

24 A. Anable, *Playing with Feelings*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2018.

25 Ivi, p. 132.

corpi acquistano significato attraverso i media. Anable individua rappresentazione e affetto sulla superficie dei videogiochi, nei loro schermi. Affetto e cognizione, così come rappresentazione e codice, “sono inseparabili”²⁶.

Questo intreccio può essere compreso pienamente solo attraverso la mediazione, l’interfaccia che permette “a un sistema di informare e modellare l’altro”²⁷. Il giocatore può accedere al codice solo attraverso lo schermo; il codice, come forma di cognizione, diventa percepibile solo attraverso l’esperienza affettiva del giocare. Toccare un videogioco mi mette in connessione diretta con il suo codice, collegando la mia esperienza sensoriale con la sua struttura digitale. Attraverso lo schermo, il tocco “crea un assemblaggio affettivo che coinvolge il corpo del giocatore, le sue capacità sensoriali e il codice del gioco”²⁸. Quando sfioro lo schermo, premo pulsanti su un *controller* o muovo un mouse, entro in contatto con il codice del videogioco o del software. Guardando un machinima, invece, interagisco non solo con lo schermo e il personaggio, ma anche con il *creatore*, che incontro nel processo di connessione con il codice del videogioco. Le mie dita desiderano entrare in contatto con il mondo virtuale e giocare. Sono incarnato in più mondi, un *cyborg* che entra in relazione con altri *cyborg*.

I momenti iniziali di *She Puppet* di Ahwesh rappresentano in modo drammatico questo incontro incarnato. Lara Croft si trasforma da *avatar* a *personaggio* mentre il mio ruolo slitta dal *giocatore* allo *spettatore*, condividendo le sue sensazioni. La vedo per la prima volta in primo piano: indossa un parka e si allontana da un muro di ghiaccio, con il respiro che si appanna nell’aria fredda. Una voce fuori campo dice: “Perché mi hanno dato un regno da governare se non c’è regno migliore di quest’ora, in cui esisto tra ciò che non ero e ciò che non sarò”²⁹. All’inizio del livello, la percepisco come un’avatar, *sentendola* attraverso la leva direzionale e il dito sul grilletto del *controller*. Spara a uomini e

26 *Ibidem*.

27 Ivi, p. 56.

28 Ivi, p. 38.

29 P. Ahwesh, *op. cit.*

cani da guardia, corre attraverso tunnel, spostandosi da un'area all'altra. Ma all'improvviso, smette di rispondere al fuoco. Viene colpita e poi un cane le salta addosso e la morde. Si lascia morire, e il *controller* non vibra più nelle mie mani. A questo punto è diventata un personaggio ai miei occhi, e la osservo come farebbe uno spettatore (Fig 1).



Figura 1. Una schermata di *She Puppet* di Peggy Ahwesh, video digitale, colore, suono, 15', 2001. Per gentile concessione dell'artista.

La morte di Croft dà inizio a una sequenza di quaranta secondi in cui muore ripetutamente in ambienti diversi: viene colpita, bruciata, annegata, e ogni volta muore esattamente allo stesso modo. Questa ripetizione della morte può risultare noiosa per un giocatore, ma nel momento in cui inizio a percepire un legame con Croft, l'esperienza diventa trascendentale. Ogni morte la riporta in uno spazio liminale tra ciò *che non era* e ciò *che non sarà*, tra l'ultima vita e la prossima morte. Quando Lara risorge, diventa un nuovo avatar, solo per morire nuovamente. Croft è contemporaneamente un personaggio e un avatar, esistendo in una condizione affettiva che non riesco a identificare in modo chiaro o definitivo. Provare queste sensazioni *con lei* rappresenta il potenziale affettivo di *She Puppet*.

Il machinima di Ahwesh rappresenta un esempio di scrittura *cyborg* radicale. *She Puppet* propone un'estetica della dissonanza, invitandomi a sperimentarla sia cognitivamente che affettivamente. La dissonanza consiste nel riconoscimento e nella percezione della differenza tra due elementi. In *She Puppet*, questa dissonanza si manifesta tra una critica del corpo sessualizzato di Croft e la possibilità di una trascendenza sensoriale, di una fuga. Se la prima teoria cinematografica femminista si focalizzava sulla critica del corpo e la fenomenologia femminista esplorava la trascendenza, la mia tesi è che entrambe possano coesistere. Possiamo, infatti, riflettere sulla rappresentazione percependo nel contempo i limiti del sistema e sperimentare la trascendenza riflettendo sulla mediazione del gioco. Il termine "trascendenza" deriva dal latino *transcendentia*, a sua volta formato dal verbo *transcendēre*, composto da *trans-* ("al di là") e *scandēre* ("salire", "ascendere"). Letteralmente, *transcendēre* significa dunque "salire oltre", "oltrepassare", "superare un limite".

La trascendenza consiste nel superare i limiti della nostra esperienza incarnata, condizionata per accedere a un nuovo regno di possibilità. In questo contesto, trascendere significa superare il dualismo tra fisico e virtuale, tra affetto e cognizione. Piuttosto che limitare le possibilità sensoriali nel mondo virtuale a causa di una "disgiunzione tra il corpo vissuto dello spettatore e la rappresentazione cinematografica"³⁰, è essenziale imparare a sentire anche *virtualmente*³¹. Seguendo il mito del *cyborg* di Haraway, siamo tutti esseri incompleti e indeterminati, come attesta qualsiasi corpo-tecnologico che abbia sviluppato un legame con il proprio telefono o computer.

Per metà assorbito dallo schermo e per metà identificato con Lara Croft, sto diventando un *cyborg*. Come il *cyborg* di Ha-

30 V. Sobchack, *op. cit.*, p. 74.

31 Sebbene i lettori contemporanei possano interrogarsi sullo scetticismo espresso da Vivian Sobchack nei confronti della percezione nei mondi virtuali, è importante ricordare che la sua posizione rifletteva una più ampia tensione teorica all'interno del dibattito accademico dell'epoca. Con l'introduzione diffusa delle tecnologie digitali nella produzione audiovisiva nei primi anni Duemila, numerosi studiosi hanno interpretato tale transizione come una rottura radicale – non solo tra immagine e realtà, ma anche tra immagine e spettatore – che sembrava mettere in crisi la centralità dell'esperienza corporea e fenomenologica.

raway, non sono nato innocente. *She Puppet* critica la rappresentazione del corpo di Croft in due modi: in primo luogo, mi spinge a riflettere sulla sua costruzione estetica e rappresentativa; in secondo luogo, mi fa percepire le sue sensazioni come avatar, mettendo in evidenza il controllo del giocatore o la sua assenza. La ripetizione continua della morte di Croft ne rivela i limiti: è programmata per morire sempre nello stesso modo, indipendentemente dal livello o dalla causa. Il suo sospiro, all'inizio quasi impercettibile, finisce per assumere una connotazione sensuale, che via via diventa inquietante.

A questo livello, *She Puppet* opera come un video saggio critico che rientra nella tradizione della critica femminista convenzionale, soffermandosi sull'esagerazione del corpo di Croft – l'ipertrofia del seno, le anche sproporzionate, il sedere scolpito – e sulle sue posizioni spesso innaturali e implausibili. Tuttavia, questa lettura è complicata dalla consapevolezza di Ahwesh come giocatrice intensamente coinvolta nel far muovere Croft. Non è solo una questione di rappresentare Croft, ma di come Ahwesh la fa agire e la interpreta. Successivamente, Ahwesh fa in modo che Croft si scontri ripetutamente con personaggi maschili non giocabili, mostrando come questi seguano traiettorie predefinite e come, ogni volta, riescano a sopraffare Croft, anche quando lei li affronta. Nonostante i loro movimenti siano limitati, questi NPC maschili sono programmati per prevalere in ogni scontro fisico con l'avatar femminile. Riconosco i design sessualizzati degli sviluppatori di videogiochi e il modo in cui Ahwesh, come giocatrice, ripete perversamente la morte e il “gioco scorretto”. Tra questi approcci riscontro una chiara dissonanza o tensione. Come suggerisce il titolo, *She Puppet* esplora questa rappresentazione cognitiva e sensoriale di Croft come avatar. Tuttavia, nel corso della critica, il machinima trasforma l'avatar anche in un personaggio più complesso. Ahwesh interpreta Croft, ma Croft rimane sempre se stessa. Attraverso le voci fuori campo e i passaggi alla prospettiva in prima persona, emerge la percezione di Croft come una persona. Questo *cyborg*, che muore ripetutamente, sembra andare controcorrente rispetto alle dinamiche tipiche del videogioco.

Inizio a condividere le sue sensazioni, invitato a identificarmi con lei una volta che il *controller* diventa quasi impercettibile. Una parte importante della critica di *She Puppet* alle limitazioni del sistema, sia in termini di *gameplay* che di rappresentazione, è il modo in cui il gioco suggerisce una possibile via di fuga da queste restrizioni. Come personaggio, Croft elude le regole imposte dal videogioco, trovando modi per evitare i nemici e trascorrere del tempo virtuale senza proseguire. Come un vero *cyborg*, la soggettività di Croft è scissa: esiste *tra* – e *nonostante* – le voci dei vari attori che forniscono il *voice-over*. La sua resistenza a essere un semplice avatar, a seguire le regole predefinite dal progettista, mi tocca profondamente. Dopo le ripetute morti, l'avventuriera si ritrova in un paesaggio desertico. Gli avvoltoi volteggiano sopra la sua testa. Li osserva mentre cammina lentamente in avanti. Quando la attaccano, vorrei che scappasse, poiché comincio a percepire i loro artigli e i loro becchi, e avverto la sua esitazione e la fatica mentre cade vittima dei loro colpi. Alla fine, entra in un tunnel e si volta per affrontarli. Gli avvoltoi la seguono, ma cozzano contro un muro invisibile, incontrando una delle barriere spaziali del sistema e rimanendo bloccati, come se fossero a riposo, tra due logiche di gioco in conflitto. Gli avvoltoi sono programmati per inseguire e attaccare Croft, ma anche per non oltrepassare determinati limiti dell'ambiente simulato. Percepisco il sollievo di Croft, insieme alla presenza di quelle norme invisibili che delimitano la sua esistenza. Successivamente, Croft vaga senza meta, nuotando in pozze poco profonde e evocando paesaggi onirici. Al termine di *She Puppet*, mi sento meravigliosamente piccolo e insignificante, sotto una pioggia generata proceduralmente da un cielo vuoto e privo di dettagli, tra edifici dall'aspetto desolato.

Quando provo sensazioni con Croft, un *cyborg* costruito tramite l'appropriazione, *She Puppet* mi coinvolge nella sua critica attraverso l'esperienza sensoriale. Ahwesh dirotta la tecnologia del videogioco, mentre *She Puppet* si appropria del mio corpo, allenandolo sia fisicamente che mentalmente. Il mio incontro con il machinima – come ogni incontro con l'arte – contribuisce a plasmare la mia soggettività. Lori Landay sostiene che

la sensazione nei mondi virtuali è particolarmente feconda, definendola “una nuova cinestetica virtuale”³², percepita sia dagli spettatori che dagli attori che interpretano i personaggi nei giochi o nei film di *motion capture*. Landay si rifà alla ricerca neuroscientifica sui neuroni specchio, “cellule cerebrali che si attivano sia quando un primate compie un’azione sia quando *osserva la stessa azione*”³³. È interessata a ciò che questo potrebbe significare per la soggettività femminile in relazione alla *performance*. Le donne che guardano Joan Crawford o Lucille Ball ballare provano una connessione più profonda perché potrebbero aver vissuto esperienze simili. Il potenziale femminista, direi, potrebbe estendersi anche agli spettatori maschi. La dissonanza dell’identificazione *cross-gender* non nega l’identificazione stessa: se la dissonanza può essere riconosciuta e vissuta, anche gli uomini possono incarnare la rappresentazione femminile attraverso i neuroni specchio. *She Puppet* mi consente quindi di percepire i limiti dei movimenti di Croft come *cyborg*, generando nel contempo una nuova cinestetica che va oltre l’intenzione del videogioco e la determinazione di una singola esistenza.

Parimenti, *She Falls for Ages* di Skawennati evoca una sensazione dissonante, divisa tra futuro e passato, tra visione singolare e narrazione ripetuta. La storia della creazione degli Haudenosaunee (Irochesi) è narrata in *Second Life*, un esempio di scrittura *cyborg* che utilizza la tecnologia per preservare e distribuire il sapere. La sua circolazione permette a queste immagini di allenare il mio corpo a percepire una storia indigena. La storia della creazione degli Irochesi non è unitaria, ma esiste in una pluralità di versioni. Nel Mondo Superiore, il Grande Spirito rimuove l’Albero Celeste e manda sua figlia, la Donna del Cielo, nel Mondo Inferiore per creare la terra. Una volta atterrata, gli animali portano la terra sul dorso di una grande tartaruga, che cresce fino a diventare ciò che oggi conosciamo come Nord America. Nella

32 L. Landay, *The Mirror of Performance: Kinaesthetics, Subjectivity, and the Body in Film, Television, and Virtual Worlds*, in “Cinema Journal”, vol. 51, n. 3, 2012, p. 135.

33 Ivi, p. 130, enfasi aggiunta.

versione narrata in *She Falls for Ages*, la Donna del Cielo è Otsitsakaion, una telepate con un fratello gemello, Tehahon-tsihsónkhwa. I gemelli imparano a controllare i loro poteri dallo zio, prima di incontrare il resto del mondo da adulti durante una celebrazione dell'Albero Celeste. Mi muovo con la figura centrale, Otsitsakaion, e i miei neuroni specchio si attivano semplicemente osservandola. Rispetto a *She Puppet*, *She Falls for Ages* è più vicino a un cortometraggio narrativo: ci sono alcuni ruoli parlanti, scenografi, animatori, indicati nei titoli di coda. Le mie dita desiderano ancora giocare a *Second Life*, ma la separazione tra spettatore e giocatore si attenua, poiché *Second Life* è concepito per narrazioni emergenti. Skawennati va oltre, trasformando uno spazio fluido concepito per generare storie in un vero e proprio film. La dissonanza estetica di *She Falls for Ages* emerge dalle tensioni tra il futuro creativo e i limiti della creatività, utilizzando il machinima per immaginare l'alterità all'interno delle limitazioni tecnologiche del mondo virtuale. Questa tensione si manifesta anche tra il *rendering* fantascientifico virtuale e la storia fisica della creazione di Turtle Island.

Il futuro di *She Falls for Ages* è delimitato dai limiti tecnici di *Second Life*. Al centro dell'utopia di Skyworld vi è l'Albero Celeste, "sviluppato in migliaia di anni di attenta coltivazione"³⁴, che nutre l'intero mondo. Un montaggio introduce Skyworld, mostrando scienziati, persone che socializzano e auto volanti. Mi sento leggero, commosso sia dalle immagini sia dalla voce del narratore che descrive l'utopia. In questa pacifica realtà che sembra fluttuare in una distesa rosa brillante, avverto l'impossibilità di rappresentare e comprendere pienamente il mondo nei suoi momenti percettivi e nelle sue molteplici sfaccettature. Il mio corpo traduce questo ideale cognitivo in una sensazione fisica. Tuttavia, mi sento anche diviso: il *frame rate* rallenta, scendendo sotto un livello confortevole di percezione umana. L'incapacità del sistema di rendere troppi oggetti contemporaneamente rende palpabile l'impossibilità di immaginare un futuro senza limitazioni. Questa difficoltà è accentuata dalla di-

34 Skawennati, *op. cit.*

pendenza da proprietà intellettuali esistenti che, a differenza dei limiti del sistema, si adattano fin troppo facilmente. Gli scienziati conducono esperimenti su fragole rese fluide e luci elettriche di fiori dell'Albero Celeste, che sembrano esistere in modo separato rispetto ai design imperfetti introdotti da Skawennati nel gioco. Avverto la dissonanza tra appropriazione e creazione, tra la rivisitazione di una storia della creazione e questa specifica rappresentazione virtuale. Questa dissonanza resiste all'unità proponendo un ritardo visivo e resiste alla chiusura enfatizzando la singolarità di questa narrazione della creazione irochese attraverso modelli digitali. Portare la storia della creazione irochese in *Second Life* permette che resti incompleta e aperta alla reinterpretazione, dissonante rispetto a qualsiasi idea di chiusura.

Come esempio di scrittura *cyborg*, *She Falls for Ages* è esemplare nel modo in cui narra un mito unificante attraverso soggettività divise, focalizzandosi su Otsitsakaion, la Donna del Cielo che cade nel Mondo Inferiore. Anche se la figura protagonista resta al centro della mia esperienza sensoriale, mi sento connesso anche agli altri personaggi, toccando ed essendo toccato a mia volta. Otsitsakaion incarna questa connessione sensoriale a livello narrativo, essendo una telepate in grado di leggere i pensieri. Lei stessa sperimenta e pensa in maniera indeterminata. La sua telepatia non è rappresentata visivamente, bensì a livello uditivo, creando una cinestetica virtuale. La musica diegetica che riflette il suo stato telepatico è una trasposizione sinestetica che converte il suono in una sensazione tattile. Questa esperienza culmina quando Otsitsakaionsi si getta dal Mondo del Cielo. Durante una cerimonia di rinnovamento, il fratello di Otsitsakaion, Tehahontsihsónkhwa, solleva l'Albero Celeste con la sua telecinesi. Quattro corde al neon pendono dalle sue radici. Mi sento leggero, senza vincoli, a causa della musica e dello spazio non renderizzato sotto l'Albero Celeste. Sento il mondo cinematografico disgregarsi perché, improvvisamente, mi trovo di fronte ai limiti del sistema di videogiochi che non riesce a renderizzare tutto. Il vuoto sotto l'Albero Celeste è un elemento crossmediale, presente sia nel videogioco sia nel film, amplificando la

mia paura di un'assenza di fondamenta. Poco prima del salto di Otsitsakaion, la musica si intensifica: un ritmo di tamburo instabile si intreccia a un battito costante. Questa musica mi rassicura, poiché sono stato condizionato dalla sua armonia a sentirmi a mio agio e nel contempo eccitato. Ogni parola pronunciata dal narratore per descrivere la discesa di Otsitsakaion sembra muoversi con lei, garantendo una transizione sicura da Skyworld alla Terra.

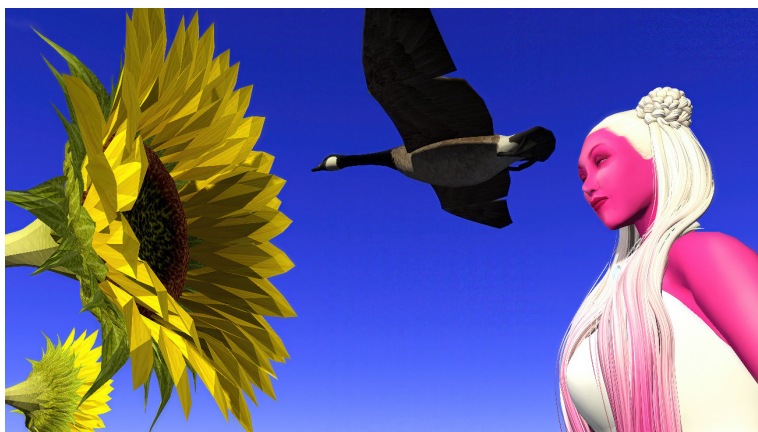


Figura 2. Una schermata di *She Falls for Ages* di Skawennati, video digitale, colore, suono, 21', 2017. Per gentile concessione dell'artista.

Le immagini finali di *She Falls for Ages* insegnano al mio corpo, e a me stessa, il lavoro politico che deve essere compiuto. Piantando i semi portati da Skyworld in un piccolo cumulo di terra sul dorso della tartaruga, Otsitsakaion esegue un'altra cerimonia: la terra comincia a crescere, incessantemente. Questo movimento è estasi: una trascendenza radicata nella dissonanza tra le dissolvenze cinematografiche che mostrano la crescita e le figure plastiche e irreali degli animali che circondano Otsitsakaion. La crescita non è solo virtuale: si estende al di fuori dello schermo, fino al mio corpo.

In questi machinima, il *cyborg* prende forma nella differenza sensoriale tra videogiochi e cinema, tra avatar e personaggio, e nella tensione che avverto tra questi ruoli. Il *cyborg* come figura femminile emerge sullo schermo, ma anche nello spazio liminale tra lo schermo e il mio essere: un'identità sempre indeterminata, sempre mutevole. Questa figura sarà diversa in futuro, quando il mio stesso essere sarà obbligato a cambiare ancora, modellato dalle tecnologie culturali che regolano costantemente la mia esistenza. Come suggerisce Haraway, trasgredire i confini è solo una parte del lavoro politico. I machinima compiono questa trasgressione intrinsecamente, appropriandosi delle tecnologie dominanti e dei sistemi di videogiochi per scopi narrativi o poetici. Tuttavia, tali scopi possono essere – e sono spesso – riassorbiti dalle medesime tecnologie e dai medesimi sistemi.

Il valore di opere come *She Puppet* e *She Falls for Ages* risiede nel modo in cui indicano e resistono a questo dominio in evoluzione, attraverso la dissonanza. Non vi è alcun ritorno all'innocenza, né alcuna unità revisionista. In entrambi i machinima coesistono critica e celebrazione della rappresentazione, nonché delle limitazioni imposte dal sistema. L'ambivalenza genera una dissonanza tra riflessione cognitiva e identificazione cinematografica. Quest'ultima, a sua volta, è frammentata, spezzata dallo spettatore doppiamente incarnato, che desidera allo stesso tempo guardare e giocare. *She Puppet* e *She Falls for Ages* mi insegnano nuovi modi di esistere e di muovermi, richiedendo la frammentazione della mia soggettività e la sua incompiutezza.

Per crescere, devo morire ripetutamente, anche se in forma virtuale.

Riferimenti bibliografici

- Anable A., *Playing with Feelings*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2018.
- Haraway D., *A Cyborg Manifesto*, in Wolfe C. (a cura di), *Manifestly Haraway*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2016, pp. 3-90.
- (Idem, *Manifesto Cyborg*, tr. it. di L. Borghi, Feltrinelli, Milano 1995)
- Landay L., *The Mirror of Performance: Kinaesthetics, Subjectivity, and the*

Body in Film, Television, and Virtual Worlds, in “Cinema Journal”, vol. 51, n. 3, 2012, pp. 129-136.

Richmond S., *Cinema's Bodily Illusions*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2016.

Sobchack V., *What My Fingers Knew*, in “Carnal Thoughts”, University of California Press, Berkeley, California 2004, pp. 53-84.

Stephens E., *Sensation Machine: Film, Phenomenology and the Training of the Senses*, in “Continuum”, vol. 26, n. 4, 2012, pp. 529-539.

Thompson C., *The Xbox Auteurs*, in “The New York Times Magazine”, 7 agosto 2005, pp. 21-25. URL: <https://www.nytimes.com/2005/08/07/magazine/the-xbox-auteurs.html>

Ludografia

Bungie/343 Industries, *Halo*, serie, Microsoft Game Studios, 2001-2021.

Core Design, *Tomb Raider*, Eidos Interactive, 1996.

Linden Lab, *Second Life*, Linden Lab, 2003.

Videografia

Ahwesh P., *She Puppet*, video digitale, colore, suono, 15', 2001. Voiceover: Yuko Aramaki, Samuel Topiary, Eva Waniek. Citazioni dal *Libro dell'inquietudine* di Fernando Pessoa, *La Female Man* di Joanna Russ e il mistico del jazz Sun Ra. URL: <https://www.eai.org/titles/she-puppet>

Rooster Teeth Productions, *Red vs. Blue: The Blood Gulch Chronicles*, serie machinima, 2003-2024.

Skawennati, *She Falls for Ages*, video digitale (1920 x 1080), colore, suono, 21', 2017.

PARTE 3: CONVERSAZIONI

MATT LLYOD TURNER, ANGELA WASHKO
OTTIMISMO CRITICO: GLI INTERVENTI
ONLINE DI ANGELA WASHKO¹

La conoscenza razionale è un processo di interpretazione critica continua tra i “campi” di interpreti e decodificatori. La conoscenza razionale è una conversazione sensibile al potere.

(Donna Haraway)²

I videogiochi e i mondi virtuali offrono l'illusione della libertà assoluta: sono spesso descritti come spazi in cui possiamo reinventarci, assumendo qualsiasi identità o ruolo desideriamo. Eppure, nonostante il potenziale utopico, razzismo, sessismo, omofobia e altre forme di intolleranza e violenza verbale³ persistono e proliferano⁴. Da oltre un decennio, questa contraddizione è al centro della riflessione artistica di Angela Washko, artista multimediale e accademica. Esplorando le infrastrutture del videogioco e le comunità online, Washko ha sviluppato una pratica che include *performance* dal vivo e virtuali, documentari, net.art, video, machinima e game design, con l'obiettivo di “creare nuovi forum per discutere istanze femministe in spazi tradizionalmente

-
- 1 Una versione precedente di questo saggio è stata pubblicata sulla rivista online “Notebook” della piattaforma di *streaming* MUBI in data 29 agosto 2023 con il titolo *Critical Optimism: Angela Washko's Online Interventions*, nell'ambito della serie *Cutsscenes*. È riproposta in questa sede con il consenso degli autori e dell'editore.
 - 2 D. Haraway, *Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective*, in “Feminist Studies”, vol. 14, n. 3, 1988, pp. 575-599.
 - 3 S. Marsh, *Half of British female gamers experience abuse when playing online*, in “The Guardian”, 25 maggio 2023.
 - 4 ADL, *Hate is No Game: Harassment and Positive Social Experiences in Online Games 2021*, in “Anti Defamation League”, 13 settembre 2021.

ostili”⁵. Che si tratti di confrontarsi con artisti che esplorano gli anfratti più problematici di internet, intervenire nelle arene *multiplayer* online, scrivere⁶ e tenere conferenze⁷, oppure progettare narrazioni interattive che sovvertono le prospettive tradizionali, la pratica di Washko si distingue per un approccio audace, intransigente, talvolta controverso. Il suo lavoro illumina quelle zone d’ombra che la maggior parte degli artisti preferisce evitare, ponendo domande scomode, sfidando convenzioni radicate, confrontandosi in modo diretto con nemesi reali o percepite.

Nei suoi primi lavori, Washko ha cercato di rispondere agli interrogativi suscitati dai videogiochi con cui era cresciuta, decostruendo le loro dinamiche attraverso una serie di installazioni video. Il primo di questi progetti, *Heroines with Baggage*⁸ (2011), è un breve video in stile *supercut*⁹ che analizza la rappresentazione dei personaggi femminili in *Final Fantasy III*¹⁰, un gioco di ruolo molto popolare che ha contribuito a consolidare molte delle convenzioni di genere. Mediante un montaggio di sequenze ripetitive, accuratamente orchestrato da Washko, il video decostruisce in chiave critica le asimmetrie di genere nella rappresentazione, facendo emergere le strutture discorsive e iconografiche che regolano la visibilità del soggetto femminile nello spazio mediale. Gli eroi maschili emergono come figure caratterizzate da una spiccata autonomia e da una libertà d’azione apparentemente illimitata, mentre i personaggi femminili sono relegati a ruoli ac-

5 A. Washko, *Tightrope Routines: A Feminist Artist Interviews The Internet's Most Infamous Misogynist*, in “Field, A Journal of Socially-Engaged Art Criticism”, n. 4, Spring 2016.

6 <https://shorturl.at/55dJY>

7 <https://angelawashko.com/section/358574-Talks.html>

8 <https://shorturl.at/flyK7>

9 Un *supercut* è una tecnica video che consiste nell’assemblare una serie di *clip* selezionate da vari contenuti audiovisivi per evidenziare un tema ricorrente o una caratteristica specifica. In genere, il *supercut* è montato per enfatizzare una ripetizione, un comportamento o una parola ricorrente, creando un effetto visivo o narrativo attraverso l’accumulo e la ripetizione. Questo tipo di video è spesso utilizzato per scopi umoristici o critici, mettendo in risalto elementi particolari in modo incisivo e concentrato. [N.d.T.]

10 Square, *Final Fantasy III*, Square, 1990.

cessori e subordinati, spesso definiti esclusivamente dalla loro aspirazione a relazioni affettive e stabilità emotiva.

Questo approccio analitico è evidente anche nelle opere successive, come *Her Longing Eyes*¹¹ del 2012, in cui le protagoniste femminili di vari capitoli di *Final Fantasy*¹² sono costantemente alla ricerca dell'approvazione e dell'affetto dei loro compagni maschili, ritratti come figure forti, stoiche e impassibili. Parimenti, *Don't Leave Me*¹³ esplora la rappresentazione della fragilità femminile nei videogiochi, analizzando non solo *Final Fantasy*, ma anche *Metal Gear Solid*¹⁴ e altre serie di rilievo. In questi lavori, Washko utilizza il *video essay* come strumento investigativo privilegiato, costruendo narrazioni critiche attraverso il montaggio di filmati catturati dai motori di gioco.

Nei video citati, Washko non si limita a denunciare sceneggiature banali e rappresentazioni stereotipate, ma mette in luce anche le loro implicazioni nel mondo reale, in particolare per quei fruitori che s'identificano come donne. L'artista spiega come queste rappresentazioni abbiano influenzato la sua percezione delle relazioni e dei ruoli di genere – spesso in modo sottile e impercettibile – durante un periodo cruciale della sua vita, mettendo in luce l'impatto culturale che i videogiochi esercitano sulla società nel suo complesso.

Queste preoccupazioni permangono anche nelle opere successive, come la serie machinima *Free Will Mode*¹⁵ (2013-2017), che utilizza il videogioco *The Sims*¹⁶ (2000) come un prisma per rendere manifesti i limiti inerenti a una certa visione normativa del game design. I cinque video realizzati dall'artista americana nell'arco di un lustro, presentano una struttura ricorrente: Washko crea un ambiente virtuale, posiziona i personaggi al suo interno e lascia che gli eventi si evolvano autonomamente. Le dinamiche visibili sullo schermo rivelano – a uno spettatore attento – la logica invisibile sottesa al sistema. La narrazione si dipana attra-

11 <https://shorturl.at/miWbm>

12 Square, *Final Fantasy* (serie), Square Enix, 1987.

13 A. Washko, *Don't Leave Me*, video digitale, colore, suono, 6' 15", 2012.

14 Konami, *Metal Gear Solid* (serie), Konami, 1987-.

15 <https://shorturl.at/bAudL>

16 Maxis, *The Sims*, Electronic Arts, 2000.

verso una lunga ripresa ininterrotta nella quale l'artista esplora lo spazio con movimenti di camera che simulano un'osservazione distaccata e oggettiva. Gli avatar, guidati dall'intelligenza artificiale, agiscono in modo semi-autonomo, senza alcun intervento diretto dell'utente (Fig. 1).



Figura 1. Angela Washko, *Survival Rates In Captivity (Free Will Mode)*, video digitale, colore, suono, durata variabile, 2017. Per gentile concessione dell'artista.

Washko evita una narrazione didattica attraverso *voice over* o didascalie, lasciando agli spettatori il compito di interpretare l'evolversi della sequenza. Per esempio, in *Disposable Muses (Or: Your Turn Now, Fuckers)*¹⁷ (2013), una piscina domina quasi interamente lo spazio visibile sullo schermo, ad eccezione di un angolo erboso dove è confinato un pittore con il suo cavalletto. Gli altri personaggi, intrappolati in questo limbo acquatico, nuotano in modo meccanico fino all'esaurimento per poi affogare in rapida successione, mentre le loro lapidi si accumulano ai bordi della piscina, in una rappresentazione spietata della fatica e dell'obsole-

17 A. Washko, *Disposable Muses (Or: Your Turn Now, Fuckers)*, video digitale, colore, suono, 12' 24", 2013.

scenza. In un altro video, *Womanhouse (Or How To Be A Virtuous Woman)*¹⁸ (2014), Washko costruisce una grande villa con otto stanze, ciascuna occupata da una donna *single*, a cui sono concessi solo i mezzi necessari per una gestione limitata della vita quotidiana. Le protagoniste vivono esistenze separate e ripetitive, incarnando i ruoli imposti dal design di *The Sims*, che sembra riflettere e promuovere convenzioni sociali riduttive, stereotipate, mortificanti. Ma c'è un dettaglio cruciale: Washko ha rimosso le porte, trasformando ogni stanza nella cella di una prigioniera e lasciando ciascuna donna intrappolata nel proprio spazio. In questo inferno domestico degno di un *reality* televisivo distopico, tutte le donne iniziano dallo stesso punto di partenza e con le medesime risorse, ma i loro destini divergono rapidamente, guidati dalle risposte dell'intelligenza artificiale del gioco ai confini soffocanti che le circondano. La situazione presto degenera e l'entropia prende il sopravvento. Nel giro di quindici minuti, due donne finiscono per incendiare i rispettivi appartamenti e muoiono carbonizzate tra le fiamme, mentre le loro vicine negli spazi adiacenti continuano le loro attività – fare il bagno o usare il computer – completamente inconsapevoli della tragedia in corso. Dopo mezz'ora, la maggior parte delle donne è ridotta alla follia: camminano in tondo, fissano ossessivamente le pareti e sognano le porte inesistenti che potrebbero liberarle dal loro isolamento fisico e mentale.

Oltre a essere visivamente affascinanti e meccanicamente intriganti, questi video sono inquietanti esperimenti sociali. La serie utilizza il simulatore di vita concepito da Will Wright non tanto come videogioco, quanto come specchio della società e microcosmo culturale, osservato attraverso la prospettiva *divina* tipica della visuale isometrica, una convenzione di genere di lunga data. Come sottolinea Washko nel testo che accompagna il progetto, l'opera esplora “la misura in cui accettiamo le condizioni che ci sono state fornite – dall'*interior design* alla politica, dalle regole sociali al regime economico”¹⁹ – senza metterne in discussione li-

18 A. Washko, *Womanhouse (Or How To Be A Virtuous Woman)*, video digitale, colore, suono, 104' 57", 2014.

19 A. Washko, *Free Will Mode*, video digitale, colore, suono, lunghezza variabile, 2013-2017. URL: <https://angelawashko.com/section/405210-Free%2520Will%2520Mode.html>

miti, implicazioni e conseguenze. Nei mondi costruiti da Washko, personaggi semi-autonomi seguono schemi prevedibili: “mangiano quando hanno fame, urinano quando necessario, dormono quando sono stanchi, socializzano quando si annoiano²⁰⁾”. Tuttavia, si astengono sistematicamente da qualsiasi tentativo di trasformazione del contesto in cui agiscono, anche quando tale inerzia causa il loro annientamento. In questo modo, Washko rivela non solo la rigidità del design, ma anche il riflesso che questi sistemi possono offrire delle strutture sociali in essere, illustrando quanto sia radicata la nostra tendenza ad adattarci in modo passivo a condizioni opprimenti anche IRL.

Il progetto su larga scala di Washko, *The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft*²¹ (2012-2016), adotta un approccio più aperto e dialogico. Esasperata dagli abusi subiti in quanto giocatrice all'interno del popolare videogioco *multiplayer World of Warcraft*²², Washko trasforma questa esperienza in un'indagine critica. Il punto di partenza è tanto semplice quanto profondo: l'artista-giocatrice pone una domanda ai giocatori attraverso la *chat in-game*: “Che cosa significa per te il femminismo?”. La varietà di risposte ottenute è sorprendente, rivelando un ventaglio ampio e complesso di opinioni, che spaziano dall'ostilità radicale alla sincera riflessione. Washko presenta queste conversazioni – una versione videoludica dell'intervista “dell'uomo della strada”, seguendo il modello di film etnografici quali *Cronaca di un'estate* (1960) di Jean Rouch e Edgar Morin – attraverso video pre-registrati e documentazioni delle *chat*, ma anche come *performance* partecipative dal vivo nei teatri. Durante queste esibizioni, proietta in tempo reale il *gameplay* mentre interagisce con i giocatori, accompagnando le conversazioni con commenti rivolti ai presenti in sala. In questo modo, il pubblico può osservare le dinamiche di *World of Warcraft*, comprendere le sue interazioni e seguire l'evoluzione della ricerca direttamente sullo schermo: la compre-

20 *Ibidem*.

21 <https://shorturl.at/whN8b>

22 Blizzard Entertainment, *World of Warcraft*, Activision, 2004.

World of Warcraft mette così in luce la funzione del videogioco come arena in cui le norme culturali e sociali dominanti sono negoziate, perpetuate o contestate.

Alcune precisazioni sono necessarie. Nei primi anni dieci del Ventunesimo secolo, quando gli utenti di *World of Warcraft* erano per lo più uomini – l'84% per la precisione, con un'età media di 28 anni, stando ai dati forniti da Nick Yee²⁴ – le risposte raccolte da Washko erano, come prevedibile, brutali, ma anche rivelatrici. Molti giocatori rigurgitano *cliché* e frasi misogine, probabilmente assorbite dalle comunità allora emergenti della maschiosfera²⁵, ambienti digitali legati ai cosiddetti movimenti per i “diritti degli uomini” che oggi sono diventati predominanti. Una risposta ricorrente consiste nell'accusare il femminismo di aver “oltrepassato il limite”, sebbene tale affermazione rimanga il più delle volte vaga e priva di fondamento argomentativo: né i confini di questo presunto eccesso vengono chiariti, né le sue conseguenze discusse in modo critico. Alcuni commenti oscillano tra il volgare e il bizzarro: un giocatore afferma che il femminismo serve solo a “richiamare l'attenzione delle puttane”, mentre un altro, in modo confuso, lo definisce “un cavallo di Troia per la rivoluzione comunista”²⁶.

In uno dei video più memorabili della serie, *Playing a Girl*²⁷ (2015), Washko avvia una conversazione con una giocatrice che, in un primo tempo, sembra condividere le sue opinioni. Tuttavia, nel corso del dialogo, si scopre che la donna è visceralmente contraria all'uguaglianza di genere, in misura paragonabile agli uomini più ostili incontrati nel gioco. Questo scambio, come molti altri documentati da Washko, porta in primo piano i paradossi e la complessità delle opinioni espresse all'interno della comunità di *World of Warcraft*. Nonostante la natura spesso superficiale o pregiudizievole delle risposte, l'artista mantiene un approccio civile e curioso, consapevole che ogni interazione offre spunti preziosi di riflessione.

24 N. Yee, *WoW Basic Demographics*, in “The Daedalus Project. The Psychology of MMORPG”, 9 marzo 2009.

25 In originale, *manosphere*. Cfr. ISD, *Anti-Feminism Online*, in “Institute for Strategic Dialogue”, 2 novembre 2018.

26 A. Washko, *Playing a Girl*, 2013. URL: <https://angelawashko.com/network/3031596-Playing%20A%20Girl.html>

27 A. Washko, *Playing a Girl*, video digitale, colore, suono, 20' 48", 2013.

Trattando anche i commenti più problematici con attenzione e giudizio critico, Washko raccoglie testimonianze che altrimenti sarebbero rimaste sommerse o invisibili, rivelando le varie correnti ideologiche e culturali che permeano questi spazi virtuali.

Un simile impulso ad ascoltare con empatia, senza pregiudizi, è sotteso al progetto *BANGED*²⁸ (2015), il cui fulcro consiste in un'intervista video ininterrotta di oltre due ore tra l'artista e Daryush Valizadeh, altrimenti noto come Roosh V, che il Southern Poverty Law Center²⁹ ha descritto come "uno degli uomini più apertamente misogini in rete". Ex microbiologo che si è reinventato come artista del rimorchio³⁰, Valizadeh è autore di numerose guide di successo³¹ su come adescare e manipolare le donne e ha gestito il popolare forum sulla maschiosfera Return of Kings³². Nel tentativo di "creare ponti tra comunità che non comunicano tra loro" – come ha dichiarato la stessa artista, riconoscendo i rischi sottesi – Washko ha organizzato un'intervista con Valizadeh per conoscere il suo punto di vista, apprendere le tecniche di rimorchio, discutere le sue imprese sessuali, comprendere la sua visione del mondo e, nel processo, individuare possibili punti di contatto tra individui che occupano posizioni ideologicamente opposte. Il progetto iniziale di Washko prevedeva la pubblicazione delle testimonianze delle donne apparen-

28 A. Washko, *BANGED: A Feminist Artist Interviews The Web's Most Infamous Misogynist Interview for Video*, 122' 14", 2014.

29 Senza autore, *DARYUSH "ROOSH" VALIZADEH*, in "Southern Poverty Law Center", senza data.

30 Il *pickup artist* (PUA, talvolta reso in italiano come "artista del rimorchio") è una figura associata a pratiche di seduzione strutturate attorno a tecniche sistematiche di approccio e conquista, spesso fondate su strategie psicologiche e dinamiche di potere. Il termine è legato a una comunità che promuove la cosiddetta "seduzione scientifica", un insieme di metodi che spaziano dal miglioramento delle abilità sociali alla manipolazione emotiva, includendo pratiche come il *negging* (insulti mascherati da complimenti volti a minare l'autostima altrui) e la lettura dei segnali non verbali. Il movimento è stato oggetto di ampie critiche per il suo impianto sessista e manipolatorio, che riduce l'interazione romantica a una tecnica unilaterale anziché valorizzarla come scambio fondato sul consenso e sul rispetto reciproco. [N.d.T.]

31 Senza autore, *Books by Roosh V*, in "Goodreads", senza data.

32 Return of Kings. URL: <https://www.returnofkings.com/index.html>

temente sedotte da Valizadeh, ma, nel tentativo di contattarle, ha attratto la sua attenzione. Per proteggere la sicurezza delle donne ha deciso di non pubblicare queste dichiarazioni, optando invece di confrontarsi direttamente con Valizadeh. L'intervista risultante è interessante non solo per il suo contenuto, ma anche per la sua struttura e la cura nella messa in scena. Sembra un duello tra due archetipi: l'artista-accademica femminista e il maschio forte, sicuro di sé, che si atteggia a profeta, a leader di un culto. Parlando del progetto con "Hyperallergic"³³, Washko ha espresso il desiderio di "allontanarsi da un tipo di attivismo mordi-e-fuggi, istintivo e reattivo, privilegiando invece un'indagine più profonda ed etnografica sulle motivazioni sottese a comportamenti moralmente discutibili". Come nel caso di *The Council*, *BANGED* non è efficace perché cerca di cambiare l'opinione degli spettatori, ma perché il suo tentativo genera qualcosa di prezioso: una conversazione complessa con un soggetto considerato inopponibile, che viene successivamente arricchita, integrata e approfondita attraverso saggi, interviste e altri documenti.

Dopo *BANGED*, Washko ha sviluppato un nuovo videoludico concettuale, *The Game: The Game*³⁴ (2016-2019), una confutazione in forma interattiva della cultura del *pickup artist* esemplificata da Roosh V. Anziché interpretare i panni del predatore-seduttore, il giocatore occupa il ruolo del "bersaglio", entrando in un bar popolato da vari artisti del rimorchio, i quali tentano di adescare la "preda" in modo aggressivo. Creato utilizzando i materiali didattici dei *pickup artist*³⁵ – con tanto di tattiche, *script* e persino repliche digitali dei veri "allenatori" – il videogioco di Washko, contraddistinto da un'atmosfera cupa e inquietante, adotta il formato dell'avventura a scelta multipla, dove l'utente è chiamato a definire il proprio percorso attraverso una serie di opzioni dialogiche. Tale struttura obbliga la giocatrice a confrontarsi direttamente con dinamiche predatorie caratterizzate da

33 B. Valentine, *What Happens When a Feminist Artist Interviews a Pickup Artist*, in "Hyperallergic", 23 aprile 2015. URL: <https://hyperallergic.com/199218/what-happens-when-a-feminist-artist-interviews-a-pickup-artist/>

34 A. Washko, *The Game: The Game*, in "Rhizome", 2016-2019.

35 Venusian Art, *Mystery on Pre-Selection and The Three Second Rule.mp4*, in "YouTube", 2014.

un'aggressività e un'insistenza sistematiche. Trattandosi di una "mappatura di campo"³⁶, come l'ha definita Washko, *The Game: The Game* è un'esperienza insieme esaustiva ed esasperante. L'uso di un formato ludico per esplorare un tema problematico insieme seduce e inquieta, offrendo al giocatore un'esperienza immersiva che lo immerge nel mondo del *pick up artist*, come solo i videogiochi, in quanto medium, sanno fare.

Un altro progetto che adotta i crismi e le convenzioni dell'*adventure* è *Mother, Player*³⁷ (2022-), un videogioco *work-in-progress* di Washko che consente agli utenti di sperimentare una gravidanza – modellata su quella dell'artista stessa – durante la pandemia di Covid-19. L'esperienza è stimolante e coinvolgente quanto *The Game: The Game*, ma il concetto centrale è più gratificante. Al giocatore viene chiesto di riflettere sulle proprie aspettative, preconcezioni e reazioni mentre si cimenta con le più differenti situazioni emotive – intensi incontri di lavoro ed ecografie all'inizio della gravidanza – esacerbate dalla crisi sanitaria e dalla continua atmosfera di incertezza, precarietà e malessere fisico e psicologico diffuso. Creato in reazione all'assenza nei videogiochi di narrazioni sfumate su temi quali la gravidanza e la genitorialità, *Mother, Player* rappresenta un'autentica boccata di aria fresca: deliberatamente non melodrammatico, intimo, personale, è comunque efficace come veicolo di storie tratte dall'esperienza vissuta di Washko e da quella di altri artisti, amici e conoscenti.

Dopo aver giocato a *Mother, Player* e *The Game: The Game* nel contesto del festival di videogiochi sperimentali della Somerset House, *Now Play This*³⁸, ho deciso di confrontarmi direttamente con l'artista, attraverso una serie di interviste su Zoom e via email. Nell'estate del 2023, abbiamo discusso la pratica artistica di Washko e, in particolare, la sua produzione con il videogioco e *sul* videogioco, che rappresenta una sottosezione di un lavoro crossmediale molto più ampio.

36 C.W. Katzman., *op. cit.*

37 A. Washko, *Mother, Player*, videogioco, 2022-.

38 *Now Play This 2023*, Somerset House, 1-9 aprile 2023.

Matt Turner: Correggimi se sbaglio, ma il tuo approccio al medium mi sembra agnostico. C'è un elemento che collega le diverse aree in cui lavori, un obiettivo comune o un *leitmotiv*?

Angela Washko: Di solito parto da un'osservazione che genera una domanda, che a sua volta determina la forma del progetto. Per esempio, nel caso di *The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft*, giocavo a *World of Warcraft* da sei o sette anni e mi chiedevo perché, nella *chat*, i *gamer* continuassero a suggerirmi di tornare in cucina a preparare panini per loro. Amavo lo spazio virtuale e la gioia che provavo nel giocare era intensa, ma, crescendo, non riuscivo a liberarmi di una sensazione inquietante: mi chiedevo perché gli insulti abituali facessero ancora parte della mia esperienza, quando non accadeva lo stesso per molti altri giocatori maschi. Perché l'azienda tollerava e simili abusi? Perché venivano percepiti come "normali" dalla comunità?

All'epoca lavoravo con gli Yes Men³⁹, un influente collettivo di artisti e attivisti che operano nell'ambito dei media tattici⁴⁰, e sono stata ispirata da alcune delle loro azioni attraverso i mass media. Volevo realizzare una *performance* che avesse un impatto immediato e quando ho deciso di intraprendere il progetto su *World of Warcraft*, la creazione di una documentazione video delle *performance* svolte in quel contesto virtuale mi è sembrata la forma più naturale. Non mi ero mai esibita virtualmente prima, e pur essendo consapevole di alcuni precedenti illustri – benché pochi e certamente non ancora riconosciuti come canonici all'epoca – ero convinta che quella fosse la strada giusta. *The Council*

39 The Yes Men. URL: <https://theyesmen.org/>

40 I media tattici (in originale, *tactical media*) sono pratiche mediatiche utilizzate per interventi politici, sociali o culturali attraverso l'uso creativo e provocatorio delle tecnologie e dei media esistenti. Queste pratiche, nate negli anni Novanta, mirano a sfidare il sistema dominante, mettendo in discussione le narrazioni ufficiali e promuovendo il cambiamento attraverso azioni mediatiche non convenzionali. Gli attivisti e gli artisti dei *tactical media* usano i media per alterare il discorso pubblico, influenzare le politiche e riprendere il controllo su come i messaggi vengono creati e diffusi, spesso operando al di fuori delle strutture dei media tradizionali. [N.d.T.]

è iniziato come un atto di protesta, per poi evolversi in *performance* dal vivo e in ambienti teatrali sperimentali, e ora viene mostrato più frequentemente come video in contesti artistici.

Matt Turner: Ho letto su “Rhizome⁴¹” che il tuo intento era di fare arte in spazi insoliti, o in zone che le istituzioni artistiche avrebbero considerato inappropriate, o addirittura *indegne*. È tuttora una priorità per te, considerando che oggi il videogioco è una presenza abituale nell’arte contemporanea?

Angela Washko: Quando ho iniziato la mia pratica artistica sul videogioco, cercavo di operare negli spazi tradizionali dell’arte, poiché la mia formazione era in disegno e pittura, e pensavo che fosse lì che l’arte dovesse vivere. Tuttavia, sono stata presto coinvolta in collettivi, nella produzione artistica comunitaria, in attività artistiche orientate all’attivismo e in molti altri modi e spazi in cui gli artisti riflettono su dove la produzione culturale possa appartenere e avere un impatto.

In una delle prime occasioni in cui ho presentato *The Council*, ero stata invitata a partecipare a un *panel* sul futuro dei monumenti e degli spazi digitali, o qualcosa del genere, e ho pensato: *Perché no?* Ma durante l’evento, gli storici dell’arte erano visibilmente infastiditi dal mio progetto. Mi dicevano: “Perché sprechi il tuo tempo a molestare ragazzini di tredici anni? Una vera artista non dovrebbe cimentarsi con questa roba”. All’inizio pensavo fosse solo una prospettiva reazionaria tipicamente americana, ma poi, durante uno *stage* in Finlandia, durante una *performance*, sono stata interrotta da un uomo, chiaramente molto ubriaco. Mi ha urlato contro, dicendo che i videogiochi non hanno ragion d’essere nei musei e negli spazi artistici. Era chiaramente frustrato dal trovarsi in un teatro e vedere sul palco una donna che non solo videogiocava, ma definiva quell’esperienza come un’espressione *artistica*.

Dopo una serie di *feedback* scoraggianti e di episodi sconcertanti, mi trovavo di fronte a una scelta: abbandonare completamente questa pratica, dato che in quel momento non esistevano spazi fisici e

41 C.W. Katzman, *Artist Profile: Angela Washko*, in “Rhizome”, 17 luglio 2017.

concettuali in cui svolgerla, oppure continuare, perché mi importava profondamente delle comunità e dei videogiochi con cui mi confrontavo, e volevo apportare un cambiamento. Alla fine, ho deciso di proseguire, confidando che, col tempo, si riconoscesse il valore di confrontarsi con questi spazi virtuali attraverso una lente critica e costruttiva, anziché limitarsi a un approccio esclusivamente vernacolare. Ho scelto di dare priorità a questo obiettivo, senza lasciarmi condizionare eccessivamente dalla disponibilità delle istituzioni artistiche o culturali ad accoglierlo.

Successivamente, nel contesto del progetto *BANGED*, ho realizzato un'intervista con l'artista Roosh V. L'intervento era profondamente radicato nella mia consapevolezza che le comunità online stessero diventando sempre più segmentate, trasformandosi in vere e proprie bolle ermeticamente sigillate, ciascuna con la propria visione della realtà, le proprie regole di partecipazione e il proprio vernacolare. Io stessa ero per lo più confinata nel "mio spazio" – che un tempo veniva chiamato cyberfemminismo, poi digifemminismo e ora non saprei più come definirlo – mentre osservavo l'ascesa della "maschiosfera": quegli spazi online in cui Roosh V e altri attivisti per i diritti degli uomini si radunano quotidianamente. Il mio intento era fare da ponte tra queste bolle e aprire un dialogo tra queste realtà, pur riconoscendo che Valizadeh fosse responsabile delle inquietanti guide allo stupro tanto apprezzate dai suoi *fan*. Ritenevo necessario sviluppare un formato inedito e nuove modalità per rendere possibile questa conversazione scomoda. Ero consapevole dei rischi, ma ritenevo essenziale che il dialogo avvenisse online e venisse documentato integralmente. Per me è essenziale riflettere sul contesto in cui il mio lavoro si inserisce e su come esso possa dare vita a un nuovo tipo di conversazione, specifica e contingente.

Matt Turner: A differenza di molti artisti che considerano le specificità degli ambienti videoludici una delle principali attrattive per creare arte, mi sembra che ti percepisci più come una *partecipante* in quegli spazi anziché come un'osservatrice oppure un'*outsider*. A questo proposito, vorrei chiederti se puoi descrivere la tua relazione con i videogiochi. Quando hai cominciato a videogiocare? Com'è cambiato nel tempo il tuo approccio al medium?

Angela Washko: Apprezzo molto questa domanda, perché la distinzione che fai ha un grande valore per me. Con il tempo, sono diventata meno sensibile rispetto a quando ero più giovane, perché vedevo spesso artisti entrare in una comunità videoludica con la quale magari avevano scarsa familiarità, con l'obiettivo di ricavarne qualcosa di imbarazzante e politicamente scorretto. Il loro atteggiamento era apertamente predatorio e sensazionalistico. Si limitavano a estrarre qualcosa di banale, decontestualizzandolo, per poi esporlo in galleria. Questo approccio, beninteso, si rivelava spesso vantaggioso, sia in termini di capitale culturale che economico.

Matt Turner: L'approccio che descrivi è piuttosto diffuso nel contesto della cosiddetta arte dei/con i videogiochi...

Angela Washko: Sì, ma per me è stato frustrante. Certo, se entri in un'arena *multiplayer*, qualcuno ti sparerà in faccia dopo tre secondi, ti insulterà nei modi più atroci immaginabili e, infine, farà la "bustina di tè"⁴² sul tuo cadavere. Questo succede frequentemente, ed è interessante, ma anche orribile. Tuttavia, considero intellettualmente sterile evitare a priori un confronto critico con le dinamiche culturali che non solo generano ma anche legittimano tale situazione, consolidandola sia come norma del *gaming* online sia come prassi sociale condivisa. Per chi abbia investito tempo e riflessione in questa forma espressiva, vi è una complessità da indagare che trascende le apparenze superficiali e resiste alla mera appropriazione banalizzante. Invece, molti artisti si limitano a strillare cose tipo "*Guarda qui, mondo dell'arte, guarda*

42 Con il termine "bustina del tè" (in originale *teabagging*), Washko fa riferimento a una pratica diffusa negli sparatutto online, consistente nell'accovacciarsi ripetutamente sul corpo di un avversario appena sconfitto. Il gesto, di chiara allusione sessuale, è impiegato come forma di scherno e umiliazione simbolica, priva di effetti sul *gameplay* ma significativa sul piano sociale e psicologico. Sebbene talvolta sia adottato in chiave ironica o provocatoria, in contesti competitivi è spesso percepito come comportamento scorretto o aggressivo. Per ulteriori informazioni, cfr. B. Myers, *Friends With Benefits: Plausible Optimism and the Practice of Teabagging in Video Games*, in "Games and Culture", vol. 14, nn. 7-8, 2019, pp. 763-780. <https://doi.org/10.1177/1555412017732855> [N.d.T.]

cosa succede in rete!". Quando ero giovane, mi trovavo istintivamente nella posizione di voler difendere i videogiochi, ma allo stesso tempo sentivo la necessità di affrontare conversazioni difficili sui loro aspetti oppressivi e talvolta ripugnanti, che molti artisti non riconoscono perché non vi prendono parte veramente. Mi rendo conto che non è affatto facile. Io stesso ho sperimentato vere e proprie epifanie.

Quando ho capito che molte delle mie convinzioni più radicate sul genere, sulla sessualità e sulle dinamiche relazionali derivavano dalla mia condizione di donna *cisgender* nei videogiochi con cui sono cresciuta, ho cominciato a mettere in discussione alcuni presupposti. Questa consapevolezza, allo stesso tempo, ha dato avvio a progetti come *Heroines with Baggage*. Nonostante legga molto, i videogiochi *fantasy* hanno fornito le storie più coinvolgenti e significative che abbia incontrato durante la mia adolescenza. Pertanto, ho deciso di esplorare la loro influenza in modo più profondo, rigiocando i titoli che hanno avuto un impatto formativo su di me, concentrandomi esclusivamente sulle trame che ruotano attorno ai personaggi femminili – pochi dei quali sono giocabili – notando schemi ricorrenti e rendendomi conto che questi personaggi esistono principalmente per soddisfare i desideri emotivi e le aspettative del (presunto) giocatore maschile.

Questo è accaduto poco prima che la serie *Tropes vs. Women in Video Games*⁴³ di Anita Sarkeesian diventasse molto popolare, ampliando la discussione sugli stereotipi di genere e razziali nei videogiochi e, *de facto*, coinvolgendo un pubblico molto più ampio. In un primo tempo, ho creato installazioni basate su stampe con immagini fisse, prima di passare ai video, rendendomi presto conto che la fotografia fa esattamente ciò che personalmente trovo riduttivo e controproducente: isolare un elemento dal suo contesto e istigare reazioni rabbiose in chi le osservava. Ritengo che il passaggio al video abbia conferito maggiore complessità e profondità analitica alla mia prassi.

43 A. Sarkeesian, *Tropes vs. Women in Video Games*, web series, video di lunghezza variabile, 2013-2017.

Inoltre, a quei tempi giocavo molto a *World of Warcraft*, il che mi ha spinto a osservare non solo gli sviluppatori e la loro percezione dei destinatari dei prodotti che creavano, ma anche i *gamer* stessi. Allora, i videogiochi non erano sviluppati in prospettiva multi *gender*, a meno che non fossero esplicitamente orientati verso un pubblico femminile, come i giochi di Barbie, quelli sullo shopping o quelli che si concentrano su compiti domestici – fare le pulizie, cucinare, ecc. – come *The Sims*. Tuttavia, giochi multiutente come *World of Warcraft* consentivano di interpretare una varietà di personaggi diversi. Non era progettato esplicitamente per un giocatore maschile, quindi mi chiedevo perché i *server* su cui mi trovavo fossero ancora così misogini, omofobi e razzisti. Perché la comunità locale continuava a creare spazi simili quando avrebbe potuto essere più utopica, progressista e cyberfemminista? Così, con *The Council*, ho iniziato a dedicarmi alla *performance* come strumento per impegnarmi direttamente in conversazioni su questi temi con i giocatori. Volevo aprire una discussione costruttiva, anziché etichettare ciò che istintivamente percepivo come “malsano”.

Matt Turner: Hai menzionato *The Sims*. Puoi fornire qualche chiarimento sulle origini del progetto *Free Will Mode* e sull'uso dei videogiochi come strumento per creare lavori audiovisivi? Hai detto che la domanda di ricerca – il *quid* che ispira il progetto – finisce spesso per determinare il mezzo, ma mi chiedevo se, quando pianifichi un intervento, consideri anche il potenziale visivo dei videogiochi. In *Free Will Mode*, crei ambienti complessi in cui mettere in scena un intervento che si sviluppa come un film in tempo reale, che poi registri. Mi interessa sapere come concettualizzi la creazione del mondo e all'immagine in movimento in questo contesto.

Angela Washko: Ci ho riflettuto molto di più di quanto non abbia effettivamente creato i miei giochi, perché, per quanto mi sia piaciuto giocare a *World of Warcraft*, esteticamente è un po' fastidioso da guardare.

Matt Turner: In effetti, le schermate tipo di *WoW* sono molto sovraccariche, per così dire...

Angela Washko: Ho sempre odiato l'estetica caotica di *WoW*. Adoro il *worldbuilding* di Blizzard e ci sono alcune aree più curate di altre, almeno sul piano visivo, ma, nel profondo, trovavo repellente che i miei video fossero dominati da questo tipo di cosmesi. Con *Free Will Mode*, volevo creare composizioni architettoniche più eleganti e "pulite", ma parimenti caratterizzate da limitazioni politicamente cariche, che costringessero l'intelligenza artificiale a comportarsi in modi differenti, se non opposti, a ciò che gli sviluppatori avevano pianificato, sollecitando una risposta da parte del giocatore. Ecco, il comportamento dell'utente è la cosa che mi affascina maggiormente. Per esempio, c'era una cosa orribile che mia sorella faceva quando eravamo piccole. Era ossessionata da *RollerCoaster Tycoon*, un gestionale che trovavo stupido...

Matt Turner: Adoravo quel gioco!

Angela Washko: ...Davvero? Beh, lei era ossessionata. La guardavo giocare per ore. Inventava sempre trucchi butali, tanto perversi quanto affascinanti. Andava in giro per il parco a tema, trovava i visitatori infelici, li selezionava tutti e li costringeva a salire su montagne russe che finivano in un lago, annegandoli sistematicamente.

Matt Turner: Ah, ne so qualcosa! Ammetto che era mostruosamente crudele e sadico, ma l'ho fatto anch'io più di una volta.

Angela Washko: L'ho spesso interpellata su questa cosa: "*Perché lo fai? Sei sociopatica?*" E lei rispondeva impassibile: "*Oh, dopo il massacro, il valore economico del parco a tema aumenta di brutto: la gente spende più soldi se è felice, quindi se vuoi arricchirti devi semplicemente sbarazzarti delle persone infelici nel modo più rapido possibile.*" Questa è pura eugenetica!

Matt Turner: Indubbiamente. È anche puro capitalismo applicato. Direi che la strategia di tua sorella è del tutto coerente con le logiche di mercato.

Angela Washko: Sì, d'accordo, ma il punto questo tipo di videogiochi alimenta e legittima quel modo di vedere e di concepire la realtà. Normalizza comportamenti sociopatici. Ho giocato tantissimo a *The Sims*, ma con il senno di poi, mi sono resa conto che questa simulazione non è che una versione davvero noiosa di tutte le cose a cui dovrei aspirare: avere una casa, tenerla in ordine, cucinare per la mia famiglia, figliare, trovare un lavoro, fare carriera ovvero ottenere un lavoro "migliore" per guadagnare più soldi e comprare la carta da parati deluxe e una piscina. Ho sempre trovato la popolarità di *The Sims* difficile da comprendere e allora ho cominciato a riflettere su come sabotare quella logica – il percorso prestabilito verso il *sogno americano* – e, allo stesso tempo, giocare con le dinamiche di genere in modi insoliti. In uno dei video⁴⁴, ho messo tutti gli uomini all'aperto in uno scenario tipo *Survivor*, mentre tutte le donne erano intrappolate in casa, a prendersi cura di una villa sempre più sporca, caotica e disfunzionale. Lascio che tutto accada senza intervenire, limitandomi a registrarlo con la videocamera virtuale incorporata nel gioco.

Matt Turner: Volevo porti una domanda sul tuo progetto *BAN-GED*, in cui intervisti Roosh V, concentrandomi in particolare sugli aspetti per così dire logistici della conversazione e sull'estetica risultante. Sebbene apparentemente quello che stai facendo sia simile a ciò che stiamo facendo ora, cioè una videochiamata su Zoom che viene registrata automaticamente, il *setup* – con l'allestimento che richiama un palcoscenico, una grande proiezione con un primo piano del suo volto e tu, come figura più piccola, cattedratica, seduta alla scrivania circondata dai tuoi documenti – cambia radicalmente il significato dell'interazione. Il personaggio che interpreti adotta una serie di comportamenti strategici per creare un ambiente confortevole: ride frequentemente e evita di manifestare apertamente il disaccordo. Potresti spiegare in che modo hai strutturato quella conversazione e quali accorgimenti

44 A. Washko, *You're either in or out*, video digitale, colore, suono, 66' 17", 2014.

hai adottato nella presentazione dell'intervista affinché fosse percepita dagli spettatori come un atto intenzionalmente progettato?

Angela Waskho: Per rispondere, devo fornire alcune informazioni contestuali. Inizialmente, stavo lavorando a un progetto intitolato *BANGED*, concepito sia come una piattaforma web che come un progetto editoriale. Il mio obiettivo era esplorare le prospettive delle donne che avevano interagito con Roosh V. Lo conoscevo come una figura di spicco della maschiosfera online, e poi ho iniziato a leggere le sue guide sessuali, come *Bang*, *Bang Island*, *Bang Estonia*, *Don't Bang Denmark*... Volevo rispondere in modo creativo a tutto ciò. Nei suoi *blog* e nei suoi libri, Valizadeh descrive in modo molto esplicito le sue esperienze con le donne che ha incontrato, ma queste ultime, *de facto*, non hanno voce. Non sai mai quale sia il loro punto di vista sulla sua pratica o sulle conquiste sessuali in cui sono state coinvolte. Per questo motivo, ho diffuso in rete una serie di annunci per coinvolgere alcune delle donne che avevano interagito con lui, li ho stampati e distribuiti in diverse città. Ho anche cercato di rintracciare queste donne attraverso i suoi libri, in ogni città che aveva visitato nel suo "tour mondiale", per trovarle o, almeno, scoprire se esistono davvero o se avesse inventato di sana pianta le sue esperienze erotiche. Una delle domande più frequenti riguardo a Roosh V è proprio questa: *quanto c'è di vero in ciò che racconta? Le interazioni che descrive sono realmente avvenute?* Il progetto ha cominciato a ottenere una certa attenzione online, alcune riviste *mainstream* ne hanno parlato, e infine ho ricevuto un modesto finanziamento da Rhizome.

Tutto ciò ha attirato l'attenzione di Valizadeh, e così, quando ha iniziato a interagire con me direttamente su Twitter, ha cercato anche di convincere i suoi numerosi *follower* – un vero e proprio esercito – a fare lo stesso. Ero convinta che avrei dovuto coinvolgerlo nel progetto in qualche modo. Volevo conoscere il suo punto di vista. Trattarlo come un "cattivo" astratto non mi sembrava la strategia più efficace né utile alla causa. Quindi, nonostante fosse probabilmente la persona politicamente più distante da me – promuove valori nazionalisti bianchi e scrive libri che promuovono comportamenti che vanno dalle molestie alle

vere e proprie aggressioni sessuali – ho deciso di includerlo nel lavoro. Ma quando l’ho contattato per la prima volta, ha rifiutato in modo categorico.

Sul suo *blog*, si lamentava spesso del rischio di essere frainteso o del fatto che alcune delle sue affermazioni erano state estrapolate dal contesto durante le interviste con varie pubblicazioni *mainstream*, quindi sapevo che era particolarmente sensibile a questo aspetto. Non gli piaceva che venissero pronunciate frasi ad effetto; si sentiva costantemente demonizzato e ridicolizzato dai *normie*. Per dimostrare il mio approccio deontologicamente corretto, ho garantito che avrei fornito le trascrizioni integrali delle nostre conversazioni, in modo da non lasciare spazio a dubbi su eventuali modifiche finalizzate a farlo sembrare stupido o a farmi sembrare migliore. Sapevo anche che avrei dovuto trattare il nostro incontro come una *performance*, perché non gradiva essere intervistato da donne, poiché preferisce che esse siano sottomesse e, idealmente, non lavorino affatto. Perciò, ho capito che dovevo adattare il mio approccio abituale. Volevo dimostrare una certa sottomissione in modo da portare avanti l’intervista, senza però nascondere la mia posizione e senza cercare di mascherare il fatto che mi identificavo come femminista e che il mio lavoro era fortemente femminista.

Per rispondere alla tua domanda sull’impostazione formale del dialogo, Roosh V appariva come una figura enorme e incomben-te, e, francamente, la sua visione dell’America ideale mi terrorizza – è molto simile a quella descritta nel romanzo di Margaret Atwood, *Il racconto dell’ancella*. Per questo motivo, volevo che la sua presenza fosse visivamente rappresentata in modo da riflettere la dimensione della sua ideologia violenta e del suo ego. Volevo che fosse proiettato davanti a me, in modo da trovarmi di fronte a una figura che occupava uno spazio vasto. Immaginavo un’ambientazione teatrale, con lui sul palco, perché, in definitiva, era stato il riferimento al contesto del The New Museum a persuaderlo ad accettare l’intervista⁴⁵. Gli ho offerto i fondi del

45 *The New Museum* è un museo di arte contemporanea situato a New York, precisamente nel quartiere di Lower East Side. Fondato nel 1977, il museo si distingue per la sua missione di promuovere e supportare l’arte

finanziamento e altre cose, ma alla fine la visibilità e legittimità offerta dall'istituzione museale era quello che voleva. "Ok, sei sul palco che desideravi. Tu sei la star e io sono l'accademico curioso seduto tra il pubblico". Ma l'effetto reale, credo, è stato che c'era un uomo bianco che gridava come un forsennato in una stanza vuota.

Matt Turner: Il risultato è simultaneamente assurdo e terrificante.

Angela Washko: Ora lo trovo divertente, ma dieci anni fa non l'avrei mai detto apertamente. All'epoca, ho dovuto essere molto cauta nel parlare pubblicamente del progetto, perché sono stata bersaglio di intense violenze verbali da parte della sua comunità. Ma sì, dai, diciamo che è stato "divertente".

Matt Turner: Volevo parlare di due progetti di game design che hai sviluppato, *The Game: The Game* e *Mother: Player*, all'interno di questa logica di ribaltamento delle prospettive e delle aspettative, che consiste nel collocare spettatori e giocatori in ruoli o contesti che normalmente non gli appartengono.

Angela Washko: *The Game: The Game* è una sorta di *spin-off* di *BANGED*. Stavo confrontando mio malgrado le molestie della moshiosfera dopo aver realizzato quell'intervista, insieme agli eventi legati a *Gamergate*⁴⁶, un movimento online carico di odio che pren-

contemporanea, concentrandosi su lavori innovativi e sperimentali di artisti emergenti e affermati. Oltre a esporre arte visiva, il New Museum si impegna in programmi educativi, conferenze e progetti multidisciplinari. Il museo è noto per il suo approccio audace sul piano curatoriale e per privilegiare mostre e iniziative che affrontano temi sociali, politici e culturali. [N.d.T.]

46 *Gamergate* è stato un movimento in rete che ha avuto inizio nell'estate del 2014, caratterizzato da una campagna di molestie e attacchi diretti contro donne e minoranze nel mondo dei videogiochi, in particolare contro giornalisti, sviluppatrici e attiviste. Il termine *Gamergate* nasce da una polemica riguardante l'etica giornalistica nel settore dei videogiochi, ma ben presto si è evoluto in una serie di attacchi mirati, soprattutto a figure femminili, accusate di promuovere un'agenda progressista o femminista nel contesto videoludico. *Gamergate* ha avuto un impatto significativo

deva di mira donne, persone *trans*, *queer*, non binarie e persone di colore che cercavano di cambiare l'industria dei videogiochi.

Matt Turner: *Gamergate* si è svolto parallelamente alla tua intervista a Roosh V, vero?

Angela Washko: Esatto.

Matt Turner: Ha senso. Può sembrare strano, ma quando mi sono imbattuto nell'intervista, ho immediatamente pensato: "Oh oh, l'intervistatrice verrà sicuramente attaccata da migliaia di persone orribili su internet". Ma forse, a quel tempo, il rischio era minore perché la rete non era ancora la fogna che sarebbe diventata di lì a poco?

Angela Washko: Con *The Council*, ci è voluto un po' prima che succedesse, perché le persone che partecipavano mi trollavano sistematicamente, e questo faceva parte del progetto. Sì, mi dicevano continuamente "devi morire, puttana", e nel frattempo, mi sparavano contro palle di fuoco quando cercavo di dire qualcosa. Questa era una prospettiva interessante. Intendo dire, *parliamone*. Penso di aver trollato i troll con pazienza ed empatia, il che è stato molto efficace per quel progetto. E nello spazio del gioco, non c'è mai stata una vera rivolta contro la mia iniziativa. Le persone pensavano che fosse una burla, oppure si impegnavano seriamente nel progetto. Altri, invece, entravano solo per trollare, ma non c'era un vero "vincitore", quindi ho pensato: "Sì, va bene così, lo adoro". A distanza di dieci anni, questa documentazione mi pare molto interessante, sul piano etnografico e persino politico. Ha fotografato una situazione relativa a un fenomeno videoludico che molti ignoravano, deliberatamente o

sul discorso pubblico riguardo al sessismo, al razzismo e alle questioni di genere nei videogiochi e nei media digitali, ed è stato spesso visto come un esempio di cultura della cancellazione e di abusi online. Il fenomeno ha anticipato la svolta a destra della politica americana con profonde ripercussioni sociali. Per ulteriori informazioni, cfr. M. Bittanti (A cura di), *Game over. Critica della ragione videoludica*, Mimesis Edizioni, Milano 2020. [N.d.T.]

meno. Quel fenomeno, che allora era sommerso, oggi è manifesto e l'anomalia è diventata la nuova normalità.

Quando *Gamergate* esplose, i giornalisti *mainstream* iniziarono a cercare esempi di “femministe illuminate nel settore del *gaming*” e “scoprirono” il mio progetto, che era stato descritto in termini positivi da pubblicazioni come “Vice” e “Kotaku”. Alcuni di questi articoli erano stati scritti da persone che erano anch’esse figure di riferimento nonché bersagli dei *gamer*. Nel contempo, ero stata invitata a proporre un saggio per “Creative Time”⁴⁷, che fu pubblicato con un titolo fuorviante del tipo “C’è una femminista in incognito in *World of Warcraft*” e con l’aggiunta dell’*hashtag* #Gamergate nel sottotitolo. Contattai immediatamente la redazione, spiegando che non era il titolo che avevo proposto e che non rispecchiava affatto il contenuto del pezzo. Avvertii che questa scelta mi avrebbe resa un facile bersaglio di critiche mirate, e così fu. Chiunque avesse configurato Google Alerts su #Gamergate, il sistema di notifica automatizzata che avvisa gli utenti ogni volta che un termine specifico viene menzionato online, aveva ricevuto una serie di segnalazioni relative a un progetto al quale avevo dedicato anni di lavoro. Questi individui, spesso pronti a reagire ancor prima di comprendere pienamente l’oggetto del contenuto, risposero con furia. Ai loro occhi, il progetto incarnava precisamente il tipo di contenuto che avevano scelto di contrastare e denunciare. Alla fine, il titolo fu cambiato in quello che avevo proposto inizialmente, ovvero “*Perché parlare di femminismo in World of Warcraft?*”, ma ormai il danno era fatto. Ero diventata un bersaglio, finendo in molte delle famigerate liste di *doxing* e venendo trascinata, mio malgrado, negli anfratti più tossici della rete, nei forum, sulle *imageboard*, sui social media. La pubblicazione dell’intervista con Roosh V era coincisa con questo bailamme, e come è facile immaginare, tra *Gamergate* e la comunità di Roosh V, tra *gamer* e *pickup artist*, c’era una grande sovrapposizione. È stato un periodo davvero difficile. Ho reso privati tutti i miei *account* sui social media e mi sono vista costretta ad abbandonare alcune delle mie convinzioni più utopi-

47 A. Washko, *Why Talk Feminism in World of Warcraft?*, in “Creative Time”, 20 novembre 2014.

che sulla comunicazione su internet e alla possibilità di dialogare con persone al di fuori dei propri schemi culturali predefiniti.

Matt Turner: Cosa ti ha spinto a sviluppare videogiochi come *The Game: The Game* e *Mother: Player*?

Angela Washko: Dopo l'intervista con Roosh V e tutto quello che stava succedendo in quel periodo, ho sentito il bisogno di comprendere meglio l'intero panorama dei *pickup artist* e la loro storia. Mentre esaminavo questo materiale, mi è diventato chiaro che una delle cose che più odiavo in tutti questi manuali su "come rimorchiare le donne" era che le esperienze delle donne non venivano mai prese in considerazione. Così ho iniziato a guardare centinaia di ore di materiale didattico per artisti del rimorchio – il che è stata un'esperienza brutale – e a riflettere su come realizzare un videogioco in risposta a tutto ciò. Per me, era chiaro che il giocatore dovesse essere una persona che si presenta come femminile⁴⁸, entrando in questo spazio, confrontandosi con queste pratiche e definendo la propria risposta. Sebbene i *pickup artist* abbiano un repertorio di azioni e tattiche per manipolare le donne, molti di loro si comportano comunque come vogliono, indipendentemente dalle risposte negative che ricevono. Per me, questo è stato un aspetto interessante da esplorare attraverso il formato del videogioco.

In quanto giocatore, vuoi avere il libero arbitrio per fare ciò che ritieni giusto. Ma in *The Game: The Game*, anche se dici al *pickup artist* Julien Blanc di levarsi di torno, di lasciarti in pace, è probabile che ti si accosti comunque, ti tampini incessantemente e faccia un po' quello che gli pare, a prescindere che abbia ottenuto il tuo consenso o meno. Esplorare questa dinamica all'interno di un videogioco mi sembrava particolarmente

48 In originale, *femme-presenting person*. Il termine indica una persona che esprime o manifesta una identità di genere considerata tradizionalmente femminile, attraverso il suo aspetto, il comportamento o altre modalità di presentazione. Questo termine viene comunemente utilizzato all'interno delle comunità LGBTQ+ per indicare chiunque, indipendentemente dal genere assegnato alla nascita, scelga di presentarsi in modo che venga percepito come femminile. [N.d.T.]

interessante. La “sceneggiatura” di *The Game: The Game* supera le quattrocento pagine, ma una spiegazione lineare su come funziona l’“arte del rimorchio”, con semplici video modello *tutorial*, non avrebbe avuto senso per me. Per converso, immedesimarsi in una donna in un bar, che può subire una molestia sessuale o venire aggredita, è un’esperienza ben diversa. Il mio intento era decostruire queste pratiche, scomporle e permettere al giocatore di vedere cosa succede se operi una scelta anziché un’altra. A volte, i *pickup artist* fanno semplicemente quello che vogliono, qualunque cosa accada, ma perlomeno ora hai la possibilità di riconoscere quando accade, a prescindere che la vittima sia tu o qualcun altro.

Nel caso di *Mother, Player*, il tipo di agentività è molto diverso. In *The Game: The Game*, la posta in gioco è alta. Ti trovi in una situazione in cui qualcuno si sente legittimato a invadere il tuo spazio personale e privato, e le tue decisioni determinano se diventerai una vittima consenziente o se riuscirai a respingerlo. In *Mother, Player*, invece, stai rivivendo molte delle esperienze che ho sperimentato personalmente, come la gravidanza e la maternità durante la pandemia. Anche se il videogioco offre diverse opportunità per esplorare come reagire a certe situazioni, come interagire con gli operatori sanitari o decidere quando parlare apertamente e quando trattenersi, alla fine, *Mother, Player* è un tributo al tipo di scrittura che più apprezzo. Il videogioco è ispirato dal libro di Moyra Davey, *Mother Reader*⁴⁹, che raccoglie scritti di scrittrici e artiste di ogni epoca che hanno riflettuto sulle sfide di essere madri e praticanti artistiche durante la gravidanza e i primi anni di vita del bambino. Sebbene ci siano delle scelte da fare, alla fine il percorso è pensato per riflettere la mia esperienza e il mio dialogo con altri artisti. Quindi, l’agentività del giocatore è limitata. *Mother, Player* è più simile a una *visual novel* rispetto a un tipico gioco di avventura o horror come *The Game: The Game*. Il mio lavoro prende spesso spunto da esperienze vissute in prima persona, ma in questo caso ti accompagno in modo più diretto dentro la *mia* vita e nei *miei* mondi interiori.

49 M. Davey, *Mother Reader: Essential Writings on Motherhood*, Seven Stories Press, New York 2001.

È una scelta che mi espone, e che porta con sé una certa vulnerabilità, un senso di disagio che non posso ignorare.

Matt Turner: La mia ultima domanda si collega direttamente a una tua precedente considerazione. Hai descritto gli aspetti dei videogiochi che ti affascinano così come quelli che trovi problematici della cultura del *gaming*, quindi volevo chiederti se hai speranze riguardo ai *video game* che tuo figlio potrebbe giocare in futuro e se vedi dei segnali positivi in questo spazio.

Angela Washko: Assolutamente sì, vedo tantissimi segnali positivi. Un libro che ha avuto un grande impatto su di me quando ho deciso di cimentarmi con il game design è stato *Rise of the Videogame Zinesters* di Anna Anthropy⁵⁰, un vero e proprio manifesto che incoraggia coloro che sono state storicamente emarginate dall'industria del videogioco a creare artefatti culturali che meglio riflettono la propria identità, interessi e aspirazioni. Anthropy parla di videogiochi che non richiedono grande potenza di calcolo o capacità avanzate di programmazione: sono piuttosto schizzi su scala ridotta, con storie e meccaniche significative, rappresentative di voci che non hanno avuto l'opportunità di emergere nel *mainstream*. Ritengo che oggi, grazie al movimento dei videogiochi artistici indipendenti e ai cambiamenti nel mercato videoludico, ci siano molte più possibilità rispetto a prima. In passato, poche aziende e piattaforme decidevano cosa poteva essere prodotto, venduto o giocato, ma ora chiunque può creare e distribuire giochi più piccoli, pensati per essere giocati in un'ora o due, a costi accessibili o persino gratuitamente. Certo, questo significa che ci sono anche molti videogiochi di bassa qualità, ma ciò ha anche permesso a titoli come *Untitled Goose Game*⁵¹ o *Disco Elysium*⁵² di ottenere un successo straordinario.

L'industria è sempre più sollecitata a riconsiderare assunzioni e narrazioni, promuovendo l'inclusione di personaggi e storie

50 A. Anthropy, *Rise of the Videogame Zinesters*, Seven Stories Press, New York 2012.

51 House House, *Untitled Goose Game*, Panic Inc., 2019.

52 ZA/UM, *Disco Elysium*, ZA/UM, 2019.

che rispecchino prospettive trans, razziali, etniche e culturali diversificate. Al centro del dibattito emergono sempre più chiaramente interrogativi fondamentali: *chi è legittimato, all'interno delle logiche industriali, a raccontare queste storie? E a chi sono effettivamente rivolte?* Oggigiorno, queste riflessioni sono prese molto sul serio, e questo mi fa pensare che ci stiamo avvicinando a una maggiore consapevolezza su cosa *siano* o *possano essere* i videogiochi, affinché vengano considerati come una forma d'arte degna di maggior rispetto. Molti lavori, che prima erano relegati a nicchie, come quelli nello spazio dei videogiochi artistici, sono esposti nei musei, nell'ambito di retrospettive e mostre collettive oppure a essere distribuiti su larga scala, contribuendo ad ampliare il discorso critico e culturale sui videogiochi. Trovo queste iniziative molto positive e incoraggianti. Ovviamente, c'è ancora molto lavoro da fare e molte persone abbisognano di un supporto economico per apportare cambiamenti, ma sono ottimista, soprattutto per quanto riguarda la democratizzazione dell'accesso ai mercati e agli strumenti di game design, in sintonia con i movimenti sociali che stanno prendendo piede. Insomma, mi considero un'ottimista critica in questo spazio.

Riferimenti bibliografici

- ADL, *Hate is No Game: Harassment and Positive Social Experiences in Online Games 2021*, in "Anti Defamation League", 13 settembre 2021. URL: <https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-harassment-and-positive-social-experiences-online-games-2021>
- Anthropy A., *Rise of the Videogame Zinesters*, Seven Stories Press, New York 2012.
- Davey M., *Mother Reader: Essential Writings on Motherhood*, Seven Stories Press, New York 2001.
- ISD, *Anti-Feminism Online*, in "Institute for Strategic Dialogue", 2 novembre 2018. URL: <https://www.isdglobal.org/isd-events/anti-feminism-and-the-manosphere/>
- Haraway D., *Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective*, in "Feminist Studies", vol. 14, n. 3, 1988, pp. 575-599.

- Katzman C.W., *Artist Profile: Angela Washko*, in “Rhizome”, 17 luglio 2017. URL: <https://rhizome.org/editorial/2017/jul/17/artist-profile-angela-washko/>
- Marsh S., *Half of British female gamers experience abuse when playing online*, in “The Guardian”, 25 maggio 2023. URL: <https://www.theguardian.com/games/2023/may/25/half-of-british-female-gamers-experience-abuse-when-playing-online>
- Senza autore, *DARYUSH “ROOSH” VALIZADEH*, in “Southern Poverty Law Center”, senza data. URL: <https://www.splcenter.org/fighting-hate/extremist-files/individual/daryush-roosh-valizadeh>
- Senza autore, *Books by Roosh V*, in “Goodreads”, senza data. URL: https://www.goodreads.com/author/list/3091245.Roosh_V_
- Valentine B., *What Happens When a Feminist Artist Interviews a Pickup Artist*, in “Hyperallergic”, 23 aprile 2015. URL: <https://hyperallergic.com/199218/what-happens-when-a-feminist-artist-interviews-a-pickup-artist/>
- Washko A., *Tightrope Routines: A Feminist Artist Interviews The Internet’s Most Infamous Misogynist*, in “Field, A Journal of Socially-Engaged Art Criticism”, n. 4, Spring 2016. URL: <https://field-journal.com/issue-4/tightrope-routines-a-feminist-artist-interviews-the-internets-most-infamous-misogynist/>
- Washko A., *The Game: The Game*, in “Rhizome”, 2016-2019. URL: <https://anthology.rhizome.org/the-game-the-game>
- Washko A., *Why Talk Feminism in World of Warcraft?*, in “Creative Time”, 20 novembre 2014.
- Yee N., *WoW Basic Demographics*, in “The Daedalus Project. The Psychology of MMORPG”, 9 marzo 2009. URL: <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001365.php>

Ludografia

- Blizzard Entertainment, *World of Warcraft*, Activision, 2004.
- House House, *Untitled Goose Game*, Panic Inc., 2019.
- Konami, *Metal Gear Solid* (serie), Konami, 1987-.
- Maxis, *The Sims*, Electronic Arts, 2000.
- Square, *Final Fantasy* (serie), Square Enix, 1987
- Square, *Final Fantasy III*, Square, 1990.

- Washko A., *Mother, Player*, videogioco, 2022. URL: <https://angelawashko.com/section/518235-Mother,%2520Player.h>
- Washko A., *The Game: The Game*, videogioco, 2018. URL: <https://angelawashko.com/section/437138-The%20Game%3a%20The%20Game.html>
- ZA/UM, *Disco Elysium*, ZA/UM, 2019.

Videografia e interventi artistici

- Rouch J. Morin E., *Cronaca di un'estate*, Argos Films, 1960.
- Sarkeesian A., *Tropes vs. Women in Video Games*, web series, video di lunghezza variabile, 2013-2017. URL: <https://feministfrequency.com/video-series/>
- Washko A., *BANGED: A Feminist Artist Interviews The Web's Most Infamous Misogynist*, 122' 14", 2014. URL: <https://vimeo.com/116015349>
- 122' 14", 2014. URL: <https://vimeo.com/116015349>
- Venusian Art, *Mystery on Pre-Selection and The Three Second Rule.mp4*, in "YouTube", 2014. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=RfYsp-QaxPp0>
- Washko A., *Womanhouse (Or How To Be A Virtuous Woman)*, video digitale, colore, suono, 104' 57", 2014. URL: <https://vimeo.com/84897615>
- Washko A., *You're either in or out*, video digitale, colore, suono, 66' 17", in Vimeo, 2014. URL: <https://vimeo.com/83906565>
- Washko A., *Disposable Muses (Or: Your Turn Now, Fuckers)*, video digitale, colore, suono, 12' 24", 2013.
- Washko A., *Free Will Mode*, video digitale, colore, suono, durata variabile, 2013-2017. URL: <https://angelawashko.com/section/405210-Free%2520Will%2520Mode.html>
- Washko A., *Playing a Girl*, video digitale, colore, suono, 20' 48", 2013. URL: <https://vimeo.com/59268593>
- Washko A., *The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft*, in-game performance, 2012-2016. URL: <https://angelawashko.com/section/300206-The%20Council%20on%20Gender%20Sensitivity%20and%20Behavioral%20Awareness%20in%20World%20of%20Warcraft.html>
- Washko A., *Her Longing Eyes*, video doppio canale, colore, suono, 1' 52",

2012. URL: <https://angelawashko.com/artwork/2775124-Her%20Longing%20Eyes.html>

Washko A., *Heroines with Baggage (How Final Fantasy Shaped My Unrealistic Demands for Love and Tragedy)*, video digitale, colore, suono, 14' 52", 2011.

Washko A., *Don't Leave Me*, video digitale, colore, suono, 6' 15", 2012. URL: <https://angelawashko.com/artwork/2716231-Don%27t%20Leave%20Me%21.html>

MATTEO BITTANTI, GIATH TAHA
FANTASMATICA, DIFFERITA
O HAUNTOLOGICA?
Ripensare la presenza con Giath Taha*

Originariamente concepito come un'installazione video a quattro canali e successivamente adattato nel formato del video a canale singolo per la piattaforma *VRAL*, *Becoming a Ghost*¹ documenta l'incontro tra l'artista siriano Giath Taha e il fratello all'interno di *PlayerUnknown's Battlegrounds*². Questo videogioco multiutente, che ospita fino a cento partecipanti in modalità *battle royale*, trasporta i giocatori su un'isola dove devono combattere per la sopravvivenza. Attraverso l'acquisizione di armi ed equipaggiamenti, i partecipanti lottano in un'arena che si restringe progressivamente, intensificando la tensione. La violenza simbolica che ha luogo in *PUBG* offre a Taha un mezzo per esplorare la brutalità del conflitto siriano che lo ha separato dal fratello per oltre un decennio. Nella loro riunione *sui generis*, l'arena di *PUBG* diventa uno spazio liminale, in cui l'aggressività simulata riflette e insieme trascende il trauma che ha segnato le loro vite.

Nato in Siria nel 1982, Giath Taha ha studiato fotografia, arti applicate e letteratura. Le sue *alma mater* includono il Walled Izzat Institute di Damasco dell'Università di Damasco, in Siria e la Royal Academy of Arts all'Aia, in Olanda. Il suo progetto di laurea *Becoming a Ghost* è stato premiato con prestigiosi riconoscimenti. Taha, che oggi vive e lavora ad Amsterdam, sviluppa

* Una versione precedente di questo contributo è stata pubblicata in lingua inglese sulla piattaforma online *VRAL*, nell'ambito della mostra personale di Giath Taha (30 agosto-12 settembre 2024). È riproposta in questa sede in versione ampliata.

1 G. Taha, *Becoming a Ghost*, video digitale (1920 x 1080), colore, sonoro, 21' 09", 2022, Siria.

2 PUBG Studios, *PUBG: Battlegrounds*, Krafton, 2017. D'ora in poi *PUBG*.

una pratica artistica che affronta i temi della memoria, del trauma e dell'identità, navigando spazi reali e virtuali per esplorare le condizioni della diaspora e della sopravvivenza. La sua esperienza personale di conflitto e migrazione conferisce una dimensione unica alla sua ricerca.

Becoming a Ghost dà vita a una dialettica complessa tra il reale e il virtuale, problematizzando le nozioni di presenza e assenza. Sebbene *PUBG* sia stato progettato in chiave competitiva, Taha e suo fratello rinunciano all'agonismo, trasformando questo spazio violento in un luogo di connessione e rifugio. L'ambiente simulato, caratterizzato dalla logica della sopraffazione, diventa per loro un santuario per condividere pensieri e sentimenti che la censura e le pressioni della realtà avrebbero altrimenti soffocato. La loro interazione rappresenta un atto di resistenza contro le imposizioni geopolitiche e le idiosincrasie del medium videoludico.

Attraverso questa opera, Taha esplora come gli ambienti del videogioco possano offrire non solo un'evasione temporanea, ma anche una piattaforma per elaborare esperienze traumatiche e ripristinare legami umani spezzati. In questo contesto, emergono i temi del ricordo, della perdita e della liminalità, delineando un confine sempre più sfumato tra l'esperienza vissuta e la sua messinscena tecnologicamente mediata. L'incontro tra Giath e il fratello diventa un gesto poetico e politico, un modo per riaffermare la loro connessione e sovvertire le logiche belliche del videogioco. Questo processo caratterizza il digitale come un (*non*) luogo in cui le narrazioni personali possono essere recuperate e ridefinite (Fig. 1).

Nello specifico, l'opera può essere compresa attraverso il quadro concettuale del trauma e dell'estetica della sopravvivenza delineato da Cathy Caruth. Secondo la studiosa americana, il trauma non è semplicemente un evento passato, ma una presenza persistente che continua a risuonare nella psiche. In *Becoming a Ghost*, il ricongiungimento virtuale rappresenta un atto di resistenza creativa che affronta il trauma della separazione e della guerra, convertendo la simulazione in un'esperienza rigenerativa di riflessione e ricostruzione della memoria. Questo processo è strettamente connesso al concetto freudiano di *coazione a ripe-*



Figura 1. Schermata da *Becoming a Ghost* di Giath Taha (video digitale, colore, sonoro, 21' 09", 2022, Siria). Per gentile concessione dell'artista.

tere³ (*Wiederholungszwang*), che descrive la tendenza a rivivere esperienze traumatiche attraverso azioni o narrazioni ripetitive. Il ritorno simbolico nei paesaggi di guerra simulati di *PUBG*, con il suo *gameplay* ricorsivo – un ciclo continuo di morte e risurrezione – potrebbe essere interpretato come una forma di coazione a ripetere, un modo per rielaborare il trauma in un contesto controllato e mediato. La violenza intrinseca di *PUBG* è sublimata in un'esperienza di resistenza e riconciliazione, permettendo a Taha e al fratello di affrontare il dolore attraverso un processo (ri)creativo. Come osserva Caruth in *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History*⁴, il trauma è una ferita che richiede *ascolto* per essere compresa. Allo stesso modo, il campo di battaglia diventa un luogo in cui le voci disincarnate dei protagonisti possono risuonare, consentendo loro di riscrivere le proprie storie e di conferire nuovo significato al vissuto, trasformando il digitale in un mezzo per riconciliare frammenti di esistenze segnate dalla perdita e dalla resilienza.

3 S. Freud, *Al di là del principio di piacere*, tr. it. di A.M. Marietti Solmi, R. Colomi, Bollati Boringhieri, Milano 1986.

4 C. Caruth, *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History*, Johns Hopkins University Press, Maryland, Baltimore 1996.

Matteo Bittanti: Sono molto interessato all'intersezione tra i videogiochi e le dinamiche geopolitiche, un tema che ho affrontato sia attraverso la ricerca accademica che la sperimentazione artistica. Potresti descrivere l'impatto e la popolarità di *PUBG* in Siria, alla luce del conflitto iniziato nel 2011⁵, e spiegare in che modo questo titolo si colleghi alle esperienze quotidiane di chi vive in un contesto di instabilità?

Giath Taha: La relazione tra i videogiochi e le questioni geopolitiche è complessa e stratificata. Molti videogiochi sono ambientati in luoghi reali o si fanno eco di tensioni concrete, spesso utilizzandole come strumenti di *soft power*⁶, di influenza culturale o addirittura di esplicita propaganda⁷. Da un punto di vista economico, sia la Cina che gli Stati Uniti hanno investito ingenti risorse nell'industria dei videogiochi, non solo per i ritorni finanziari ma anche per plasmare narrazioni capaci di raggiungere un pubblico globale attraverso una infrastruttura potente e capillare. Nel caso specifico di *PUBG*, la sua popolarità in Siria si deve essenzialmente a due fattori principali. In primo luogo, il design di *PUBG* è relativamente modesto, con requisiti tecnici ridotti, soprattutto se paragonato al comparto sonoro. Questo lo rende accessibile anche senza dispositivi di fascia alta, come Xbox Series X o PlayStation 5: è sufficiente un normale *smartphone*. Tale accessibilità risulta cruciale in un contesto come quello siriano, dove le risorse tecnologiche avanzate sono spesso difficili da reperire.

In secondo luogo – e in maniera più significativa – la popolarità di *PUBG* è legata alle esperienze vissute dai giocatori siriani, molti dei quali sono profondamente segnati dalle complesse dinamiche geopolitiche del Medio Oriente e dalle condizioni oppressive del loro paese. Per questi giocatori, *PUBG* rappresenta una forma di evasione: un passaggio da una realtà distopica, do-

5 Questa intervista è stata condotta prima del crollo repentino e inaspettato del regime di Bashar al-Assad nel dicembre 2024.

6 J. Nye, *Soft Power: The Means to Success in World Politics*, PublicAffairs, New York 2004.

7 Tra gli innumerevoli esempi, spicca *America's Army*, il videogioco sviluppato dall'esercito statunitense.

minata da oppressori, a uno spazio virtuale che, pur riproducendo in parte la violenza del mondo reale, offre una possibilità di un'esistenza alternativa. È un modo per allontanarsi temporaneamente dalle dure realtà del loro contesto quotidiano.

Questa necessità di evasione spiega perché molti utenti portino il loro vissuto politico e personale all'interno del gioco. Il mondo virtuale diventa un contesto in cui elaborare e, in qualche misura, un modo per evitare temporaneamente le situazioni oppressive della quotidianità. In sostanza, la popolarità di *PUBG* in Siria è sostenuta dalla sua accessibilità e dalla capacità di offrire un rifugio psicologico, un'esperienza alternativa che consente di sottrarsi, anche solo temporaneamente, alla brutalità quotidiana della realtà siriana.

Matteo Bittanti: *Becoming a Ghost* si apre con una sequenza che evoca vividamente la nozione heideggeriana di *Geworfenheit*, o “essere gettati” nel mondo, un concetto che descrive la condizione di ritrovarsi in un contesto non scelto in autonomia⁸. In questa picchiata vertiginosa – un'immagine che ricorre in diversi machinima d'avanguardia come la serie *Finding Fanon* di David Blandy e Larry Achiampong⁹ –, l'avatar del giocatore viene visto precipitare ripetutamente dal cielo prima di raggiungere la terraferma e cominciare la propria esperienza. In *Essere e Tempo*, Heidegger sostiene che gli individui nascono in circostanze storiche, sociali, culturali e personali specifiche che non hanno selezionato e sulle quali inizialmente non hanno alcun controllo. La consapevolezza di essere stati scaraventati nel mondo genera un'ansia esistenziale (*Angst*) poiché mette in luce la fondamentale contingenza e infondatezza dell'esistenza umana. Tale ansia deriva dalla consapevolezza che la propria vita è plasmata da fattori incontrollabili e che il mondo è privo di un significato intrinseco. Tuttavia, riconoscere questa condizione può anche aprire possibilità di autenticità e libertà: confrontandosi con la

8 Cfr. M. Heidegger, *Essere e Tempo*, tr. it. di A. Marini, Longanesi, Milano 1976.

9 Cfr. D. Blandy, L. Achiampong, *Finding Fanon II*, 2015; D. Blandy, L. Achiampong, *Finding Fanon Gaiden*, serie, durata variabile, 2016.

propria condizione esistenziale, gli individui possono assumersi la responsabilità del proprio essere, facendo scelte autentiche che riflettono il loro vero sé. Mi sembra che questa tensione tra il riconoscimento della contingenza e la ricerca dell'autenticità, centrale in Heidegger, sia appresentato simbolicamente in *Becoming a Ghost*. Cosa ne pensi?

Giath Taha: Ti ringrazio per aver menzionato la nozione di *Geworfenheit* di Heidegger, un concetto che trovo particolarmente affascinante e indubbiamente pertinente. Mi permetto di ampliare la mia risposta collegando non solo le idee di Heidegger, ma anche le prospettive di Jacques Derrida, al contesto di questa esperienza. Secondo Heidegger, l'essere non è mai completamente presente in un singolo momento: esiste in un costante gioco tra presenza e assenza, coinvolgendo simultaneamente il passato e il presente. Derrida, invece, ci ricorda che la presenza è sempre differita¹⁰, mai raggiungibile completamente, poiché si articola attraverso una catena di significanti, suggerendo un approccio più linguistico alla questione dell'essere.

Applicando queste idee al contesto dell'essere scaraventati in una zona di guerra, il fatto stesso di essere distratti dalle manifestazioni del conflitto consente all'autenticità di emergere. Nel mio caso, ho scelto consapevolmente di non combattere o partecipare alle dinamiche che il gioco – o la piattaforma – sembrava richiedere. L'autenticità dell'altra persona, in questo caso mio fratello, è emersa anche in questa situazione. Sebbene giocasse quasi ogni giorno, l'incontro online dopo dodici anni ha avuto un impatto profondo sulla sua percezione di *PUBG*. Non era più solo una questione di competizione, ma si è trasformato in un'esperienza di protezione: proteggere il fratello minore che aveva, con ostinazione, deciso di non portare un'arma in uno sparatutto.

Quella presenza, quell'intimità del momento, si è manifestata quasi inconsapevolmente, mentre entrambi ci dimenticavamo temporaneamente della complessa realtà che ci circondava. Le

10 Cfr. J. Derrida, *Of Grammatology*, tr. di G.C. Spivak, Johns Hopkins University Press, Baltimore, Maryland 1976; J. Derrida, *Margins of Philosophy*, tr. di A. Bass, University of Chicago Press, Chicago 1982.

nostre conversazioni sono diventate più significative proprio perché ci trovavamo nella situazione di doverci proteggere e continuare a muoverci insieme.

Riccollegandomi a Heidegger, quel momento ha rappresentato un'interazione dialettica tra presenza e assenza. Derrida, concentrandosi maggiormente sull'aspetto linguistico della presenza, potrebbe paragonare questa situazione alla fisica quantistica, in cui qualcosa può essere sia presente che assente simultaneamente. Ci siamo incontrati, ma non ci siamo incontrati veramente. Ci siamo visti per la prima volta dopo dodici anni, ma al tempo stesso non ci siamo visti veramente. Questa tensione tra dualità, tra l'essere e il non essere, è ciò che ha permesso all'autenticità del momento di emergere con forza.

Matteo Bittanti: Questo mi ricorda il paradosso del gatto di Schrodinger... Tornando a *PUBG*, è importante ricordare che si tratta di un videogioco profondamente codificato e strutturato, in cui le regole non sono semplicemente negoziabili, bensì imposte rigidamente dall'alto. Non a caso, i movimenti dei giocatori sono costantemente delimitati da zone mortali, come le cosiddette *zone rosse* e *zone blu*. Nonostante queste limitazioni, prodotti come *PUBG* vengono spesso rappresentati come *mondi aperti*, promossi come spazi di esplorazione *libera* dove i giocatori possono muoversi senza preoccupazioni, attraversando ambienti suggestivi e coinvolgenti.

Nel tuo lavoro, hai utilizzato *PUBG* come una lente per esplorare il concetto di libertà all'interno di una società segnata dall'autoritarismo. La contraddizione tra il presunto carattere *aperto* del mondo di gioco e la rigidità delle sue regole riflette, in modo simbolico, le dinamiche di controllo e di autonomia che caratterizzano le esperienze quotidiane in contesti di repressione politica. La vita quotidiana in Siria, caratterizzata dalla repressione politica e da una forte stratificazione sociale, offre un potente quadro critico per comprendere l'uso del gioco in una chiave che va oltre la semplice evasione. In che modo, dunque, questa giustapposizione tra il mondo virtuale e quello reale ti ha permesso di riflettere sui concetti di libertà e costrizione? Quali dinamiche emergono nel momento in cui un ambiente virtuale profonda-

mente controllato viene messo in relazione con una realtà altrettanto vincolante e oppressiva?

Giath Taha: Concordo pienamente con la tua osservazione secondo cui i videogiochi sono spesso rappresentati come mondi aperti, spazi di possibilità e libertà dove i giocatori possono muoversi senza restrizioni. Tuttavia, i videogiochi, in particolare quelli online, sono essenzialmente sistemi interattivi in cui le regole sono fissate in modo perentorio dai progettisti. Questi ultimi definiscono i confini all'interno dei quali i giocatori possono operare, limitando di fatto la loro libertà e rendendoli soggetti a scelte già strutturate a livello di progettazione. In questo senso, il controllo esercitato sui giocatori può essere paragonato a una forma di autoritarismo. Sebbene i giocatori possano interagire con il gioco, lo fanno *sempre e soltanto* all'interno dei limiti definiti dal sistema, compiendo azioni e raggiungendo risultati che sono già stati predeterminati. Ciò solleva interessanti riflessioni sul dibattito tra libero arbitrio e predestinazione.

Nel caso di *PUBG*, il gioco è strutturato come un'arena competitiva simile a quella descritta in *The Hunger Games*¹¹, in cui la meccanica dell'eliminazione progressiva produce una dinamica di azzeramento reciproco, culminando nella vittoria del solo giocatore rimasto. Questa condizione non è negoziabile. L'azione prevalente è la violenza, l'eliminazione sistematica degli avversari, e la conseguenza inevitabile è una spirale di rappresaglia e sopraffazione. Questa dinamica mi ha colpito profondamente, dato il mio *background* siriano, dove la libertà non era solo limitata, ma pressoché inesistente. Ho vissuto gli eventi della rivoluzione siriana del 2011, un momento in cui le masse si sono riversate nelle strade per reclamare la libertà, e ho assistito alla brutale repressione da parte del regime, una reazione che ha scatenato inevitabili forme di resistenza da parte degli oppressi.

Quando ho scelto di usare *PUBG* come campo di ricerca, la mia intenzione non era quella di replicare le stesse dinamiche oppressive, neanche in un contesto virtuale. Il confine tra virtualità e realtà è spesso labile, e non volevo rimanere intrappolato negli

11 S. Collins, *The Hunger Games* (serie), Scholastic, New York 2008-2025.

stessi meccanismi di controllo che caratterizzano il mondo reale. Il mio approccio di resistenza è stato quello di adottare un ruolo pacifista all'interno del gioco, opponendomi attivamente a ciò che i progettisti si aspettavano che facessi, sfidando apertamente le regole stabilite dal sistema. Questa scelta rappresenta una critica consapevole ai meccanismi di coercizione e un tentativo di riaffermare l'autonomia del soggetto, anche in un ambiente profondamente regolato come quello di un videogioco competitivo.

Matteo Bittanti: Se *PUBG* rappresenta un riflesso della realtà, possiamo davvero considerare l'evasione promessa dai videogiochi come autentica o, per lo meno, significativa, oppure si tratta piuttosto di un'illusione costruita? Anziché fungere da autentica via di fuga, questi giochi sembrano metabolizzare e riproporre le atrocità della vita reale all'interno di un ambiente virtuale, che, pur essendo controllato e, per così dire, disinfettato, mantiene intatta la violenza sottostante. In *Becoming a Ghost*, come ti relazioni a questa dinamica? Ritieni che i videogiochi possano funzionare come strumenti per l'elaborazione e la gestione del trauma, o piuttosto come una riproposizione delle medesime dinamiche di violenza e oppressione che caratterizzano il mondo reale, sebbene traslate in una dimensione virtuale?

Giath Taha: Questa domanda è strettamente correlata alla discussione precedente sull'evasione e sulla complessità della realtà che i giocatori portano nel contesto videoludico. L'interazione con i videogiochi è spesso motivata dal desiderio di evadere dalla *routine* quotidiana, trovando un mezzo capace di offrire un sollievo temporaneo. Tuttavia, questa esperienza di evasione è, per sua natura, effimera e limitata. L'immersione che i videogiochi possono fornire è potente, ma transitoria: alla fine, il giocatore deve tornare alla propria realtà, riaffrontando le sfide irrisolte della vita quotidiana. Pertanto, l'evasione promessa non è mai assoluta né definitiva.

Nel contesto di *Becoming a Ghost*, la mia esperienza personale è stata influenzata da ciò che ho vissuto sulla mia pelle. Essere stato ad Aleppo dal 2012 al 2014 come attivista mi ha esposto a

situazioni estremamente intense e potenzialmente traumatiche. Rivisitare quei momenti attraverso la lente di un videogioco come *PUBG*, con la sua rappresentazione della guerra, è stato nel contempo intrigante e impegnativo. Nonostante la grafica di *PUBG* non sia sofisticata quanto quella di titoli come *Call of Duty*¹², gli effetti sonori e l'atmosfera generale riproducono fedelmente elementi caratteristici del conflitto, rendendo il concetto di evasione complesso e ambiguo.

Mi sono trovato così sospeso tra due posizioni: da un lato, ero completamente assorbito dall'ambiente immersivo del gioco; dall'altro, volevo trasformare quell'esperienza in un dialogo riparatore con il mio passato. Questa dualità ha costituito il fulcro del mio processo creativo e mi ha portato alla realizzazione dell'opera. Il gioco è divenuto un mezzo per elaborare un linguaggio visivo accessibile, capace di parlare tanto a chi ha vissuto l'esperienza della guerra quanto a chi non l'ha mai conosciuta, né dovrebbe farlo. L'esperienza di gioco, dunque, si pone come una duplice rappresentazione: può essere letta come una testimonianza della realtà bellica, ma anche come un puro momento ludico, che si presta a molteplici interpretazioni da parte del pubblico.

Matteo Bittanti: La riunione virtuale con tuo fratello negli spazi videoludici mi ha ricordato il concetto freudiano di *fort-da*¹³. Freud descrive il *fort-da* come un meccanismo attraverso il quale i bambini utilizzano il gioco ripetitivo per elaborare l'assenza e il ritorno delle figure di attaccamento, cercando di ottenere un senso di controllo su situazioni che generano angoscia. Attraverso la ripetizione di questi atti simbolici, l'individuo è in grado di affrontare l'angoscia dell'assenza, trovando un modo per gestire il dolore tramite il simbolico controllo del ritorno. In che misura ritieni che queste dinamiche siano riflesse nelle interazioni con tuo fratello? Il ciclo ripetitivo di vita e morte in *PUBG* può essere

12 Infinity Ward, Treyarch, Sledgehammer Games, Raven Software, *Call of Duty* (serie), Activision, 2003-2024.

13 S. Freud, *Al di là del principio di piacere*, tr. it. di A.M. Marietti Solmi, R. Colorni, Bollati Boringhieri, Milano 1986.

interpretato come un processo simbolico di gestione dell'ansia derivante dalla separazione, un modo per ricostruire una connessione, nonostante la distanza e la precarietà della condizione della diaspora? Come si inserisce la tua esperienza di dislocamento forzato e di separazione prolungata nel contesto di questo ritorno simulato, che prende vita in una dimensione virtuale altamente regolata e intrinsecamente violenta?

Giath Taha: Trovo particolarmente interessante la tua osservazione sul concetto di *fort-da* di Freud, soprattutto ora che sono diventato padre e posso riconoscere questo comportamento in mio figlio. È significativo ricordare che *Becoming a Ghost* ha preso forma effettivamente tre mesi prima della realizzazione del video, attraverso sessioni quotidiane su *PUBG*. Tuttavia, il video stesso è stato girato in un arco di tempo relativamente breve: un paio d'ore, al massimo tre.

I cicli di vita e morte rappresentati nel video sono stati principalmente una scelta di montaggio, mirata a esprimere la dualità di vita e morte come due facce della stessa medaglia. Questo riflette anche ciò che una piattaforma come *PUBG* rende possibile: un ciclo ininterrotto di morte e rinascita. Da un lato, questo ripetersi degli incontri ha assunto un valore terapeutico: qualunque cosa accadesse, anche se venivamo uccisi, le conseguenze erano relative, non assolute: la possibilità che ci saremmo incontrati di nuovo era alta. Dall'altro, tuttavia, l'esperienza era emotivamente estenuante, poiché esisteva sempre un margine di incertezza: non era garantito che saremmo riusciti a incontrarci nuovamente.

Come sai, il gioco inizia con cento giocatori dispersi in punti differenti della mappa. La mia decisione di non portare un'arma rendeva spesso improbabile il nostro incontro perché venivo freddato dopo pochi secondi. Quando riuscivamo finalmente a trovarci, cercavamo di preservare quella vita condivisa il più a lungo possibile.

Dopo l'ultimo incontro che abbiamo registrato, non sono più tornato su *PUBG*. Il carico emotivo legato alle tracce di guerra evocate dal gioco e le implicazioni psicologiche che queste innescavano erano semplicemente troppo opprimenti per continuare.

Matteo Bittanti: In *Becoming a Ghost*, la zona blu, un'area pericolosa che periodicamente riduce la mappa giocabile, rappresenta una potente metafora del conflitto e della precarietà. In *PUBG*, questa zona costringe i giocatori ad adattare rapidamente movimenti e applicare tattiche contingenti, evacuando spazi che diventano improvvisamente tossici o radioattivi, termini che evocano l'urgenza di una crisi esistenziale. Questo meccanismo, sebbene ludico, richiama dinamiche profondamente radicate nelle esperienze vissute in zone di conflitto come la Siria o Gaza, dove la violenza esplode senza preavviso e la necessità di adattarsi diventa una condizione permanente per la sopravvivenza. Consideriamo Gaza: è una zona costantemente assediata, in continua riduzione, circondata da droni armati e torrette automatiche. È uno spazio in cui la violenza quotidiana è stata normalizzata dalle forze di occupazione e gli ordini di evacuazione arrivano con un preavviso minimo, mero preludio di massacri che si ripetono incessantemente. Gaza è, per dirla con Antony Loewenstein¹⁴, un "laboratorio" tecnologicamente avanzato per condurre i più sadici e crudeli esperimenti immaginabili sulla popolazione. In questo contesto, la vita stessa diventa un esercizio di adattamento perpetuo, una coreografia imposta dalla minaccia costante. Vorrei chiarire che tracciare parallelismi tra questi spazi e la zona blu di *PUBG* non significa banalizzare il massacro in corso a Gaza da oltre un anno o ridurre il conflitto a una dinamica ludica. Piuttosto, invita a riflettere sul modo in cui i media interattivi, anche attraverso meccanismi apparentemente semplici, possono rispecchiare e amplificare la complessità di esperienze umane segnate dalla violenza e dalla precarietà.

Giath Taha: È particolarmente significativo tracciare un parallelo tra la zona blu di *PUBG* e le tragiche realtà di Gaza, così come quelle vissute ad Aleppo e nella campagna di Damasco. Rispondere a questa tua riflessione è per me molto difficile. Assistere a questi eventi da lontano, senza poter intervenire direttamente, genera un senso di impotenza e dolore profondi. Non mi

14 Cfr. A. Loewenstein, *Laboratorio Palestina. Come Israele esporta la tecnologia dell'occupazione in tutto il mondo*, Fazi, Genova 2024.

arrogo il diritto di offrire una risposta definitiva, soprattutto considerando la mia posizione di relativa sicurezza, mentre dall'altra parte del mondo così tante persone stanno perdendo i propri cari.

Nel caso di Gaza, la brutalità delle forze occupanti è innegabile. Israele, uno stato coloniale che esercita un controllo oppressivo, costringe la popolazione palestinese in spazi sempre più ristretti. Non parliamo solo degli ultimi settantacinque anni di oppressione, ma anche dei diciotto anni trascorsi dall'inizio dell'assedio di Gaza nel 2007. Collegare queste dinamiche al mio lavoro significa interrogarsi sulle nozioni di spazio e tempo in contesti di assedio. Quando lo spazio si riduce, la sua limitatezza diventa asfissiante e il tempo, percepito in modo sempre più urgente, sembra comprimersi.

Per esempio, nella zona blu di *Becoming a Ghost*, mentre io e mio fratello eravamo immersi in una conversazione, quasi dimenticandoci di essere all'interno di un videogioco, l'improvvisa urgenza di abbandonare quello spazio in contrazione si è manifestata con forza. L'istinto di sopravvivenza è scattato immediatamente: dovevamo correre, il più velocemente possibile. In quel momento, il nostro impulso di difesa era guidato dal desiderio reciproco di proteggerci. Percepivo chiaramente la cura e l'ansia nella voce di mio fratello mentre ci preparavamo a evacuare la zona blu. Pur riconoscendo che questa esperienza è un'eco lontana rispetto alle realtà vissute in Siria o a Gaza, essa rappresenta un microcosmo simbolico della lotta per la sopravvivenza e della resilienza.

In termini di resistenza, questo concetto ha occupato una parte significativa delle mie riflessioni, in particolare pensando alla popolazione di Gaza. Ricordo un momento durante un'escursione sui Pirenei, affrontando un'intensa ondata di calore, in cui ho riflettuto sulla resistenza non solo come capacità di sopravvivere alle circostanze esterne, ma anche come affermazione della propria identità e dei propri valori. La resistenza, in questo senso, non è solo una questione di sopravvivenza fisica, ma una persistenza morale e culturale, una capacità di mantenere la propria integrità e umanità di fronte a sfide, sofferenze e avversità incessanti.

Matteo Bittanti: In *Becoming a Ghost*, la riunione con tuo fratello è mediata dall'interfaccia, che circoscrive e definisce il ventaglio di azioni disponibili per i partecipanti. Sebbene le vostre voci siano inequivocabilmente familiari, ogni altro elemento – il vostro aspetto, gli abiti che indossate, gli strumenti che portate appresso – è determinato dalle *affordance* predefinite e dai limiti imposti dall'ambiente ludico. Questa mediazione digitale, con le sue regole e vincoli intrinseci, solleva interrogativi sulla natura della connessione che ne scaturisce: in che misura queste limitazioni ridisegnano la percezione della vostra interazione? Possono tali vincoli influenzare l'autenticità e la profondità emotiva dell'esperienza, oppure la familiarità delle voci e la centralità dell'intenzione comunicativa trasfigurano la stranezza iniziale, trasformando il gioco in un contesto *normalizzato*?

Inoltre, queste restrizioni, sebbene apparentemente riduttive, potrebbero operare come uno specchio critico delle condizioni materiali e simboliche che modellano ogni forma di relazione mediata, sia nei mondi virtuali che in quelli reali. In che modo il passaggio da una comunicazione puramente verbale a un'interazione mediata dagli avatar modifica la qualità e l'intensità del legame? Questa esperienza invita a riflettere sul ruolo della simulazione tecnologica nel definire la nostra capacità di costruire connessioni autentiche, ma solleva anche domande cruciali: le limitazioni del medium virtuale diminuiscono l'emotività e l'empatia oppure si rivelano essere un nuovo linguaggio, capace di ricodificare i legami in modi inattesi e significativi?

Giath Taha: È vero che le nostre voci erano le uniche manifestazioni autentiche delle nostre identità, soprattutto in assenza di altre possibilità offerte dal mezzo. Tuttavia, ciò che rende particolarmente interessanti i videogiochi – specie gli sparatutto – è la loro capacità di articolare una manifestazione corporea. Questo distingue il *gaming* da altre forme di comunicazione, poiché sottolinea la nostra fisicità come esseri umani, la nostra presenza spaziale e la nostra interazione con il mondo attraverso il corpo.

Maurice Merleau-Ponty¹⁵, nella sua analisi fenomenologica, sostiene che il corpo non è semplicemente un oggetto nel mondo, ma il soggetto attraverso cui esperiamo e diamo senso al mondo. Questa visione offre una chiave interpretativa per comprendere come le esperienze corporee possano essere trasportate in spazi virtuali attraverso gli avatar. In questo senso, gli avatar diventano rappresentazioni del sé reale, agendo spesso come estensioni dell'identità del giocatore, che proietta aspetti della propria soggettività su di essi.

Nel contesto di *Becoming a Ghost*, mio fratello appariva come il soggetto dotato di una maggiore padronanza dello spazio simulato: era equipaggiato con armi come il Kalashnikov e mostrava una notevole familiarità con le meccaniche di gioco. Al contrario, la mia decisione deliberata di andare “nudo” rappresentava un gesto simbolico di vulnerabilità in un territorio dominato dalla violenza. Non intendo creare una gerarchia tra chi sceglie di combattere e chi no, bensì sottolineare come non solo le voci, ma anche gli avatar possano fungere da rappresentazioni del sé autentico.

Questa mediazione, come hai osservato, è divenuta rapidamente “invisibile”. Le nostre manifestazioni corporee virtuali, inizialmente percepite come artificiali o strane, si sono integrate nel contesto del gioco fino a diventare una nuova normalità. Questo fenomeno riflette una caratteristica peculiare degli spazi virtuali: la capacità di trasformare l'inquietudine iniziale in un senso di familiarità. È in questo processo di normalizzazione che gli spazi virtuali rivelano il loro potenziale non solo come strumenti di evasione, ma come luoghi in cui le identità e le relazioni possono essere esplorate, ridefinite e, in qualche misura, *autenticamente vissute*.

Matteo Bittanti: Il titolo *Becoming a Ghost* si presenta come un nodo concettuale che coniuga semplicità e complessità, richiamando una pluralità di significati interconnessi. Innanzitutto, suggerisce uno stato di liminalità, una condizione in cui l'indivi-

15 M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione*, tr. it. di A. Bonomi, Bompiani, Milano 2003.

duo è al tempo stesso presente e assente: presente nell'ambiente immateriale di *PUBG*, ma assente dal mondo fisico. Questa liminalità permette di superare barriere geografiche e fisiche, creando un ponte immateriale per una riunione impossibile nella realtà concreta.

Allo stesso tempo, l'idea di "diventare un fantasma" evoca una condizione di occultamento del sé autentico, celato dietro l'interfaccia digitale e mediato dalle meccaniche. Tale stato fantasmatico riflette l'esperienza di vivere in un contesto di conflitto, dove l'individuo è costantemente sospeso tra vita e morte, presenza e assenza, come un'entità spettrale che attraversa un terreno instabile e pericoloso. Questo parallelismo con il vivere in una zona di guerra sottolinea la precarietà esistenziale e la tensione tra visibilità e invisibilità.

Il titolo può essere interpretato anche come una critica alla marginalizzazione e all'invisibilità imposta a coloro che abitano regioni devastate dalla guerra. Le loro storie, esperienze e voci vengono spesso ignorate, relegandoli a una condizione di "fantasmi" nella coscienza globale. In questo senso, *Becoming a Ghost* diventa un atto di testimonianza, un modo per rendere visibile ciò che è stato reso invisibile, reclamando una propria voce nel discorso globale per chi è stato emarginato. Infine, in una prospettiva ontologica e decostruttiva, il titolo allude alla natura fluida e instabile dell'essere nel regno digitale. Nei mondi virtuali, i confini tra realtà e simulazione si dissolvono, e le identità si rivelano costantemente mutevoli ed effimere. Questa indeterminatezza invita a riflettere su come la tecnologia e la virtualità trasformino non solo le interazioni umane, ma anche la nostra comprensione del sé e dell'essere.

Quale di queste interpretazioni ritieni maggiormente rilevante, sia sul piano concettuale che emotivo? Ritieni che vi siano ulteriori livelli di significato o implicazioni che potrebbero arricchire questa lettura del titolo?

Giath Taha: Il titolo *Becoming a Ghost* rappresenta effettivamente un punto nevralgico concettuale in cui semplicità e complessità s'intrecciano, proprio come la natura stessa del fantasma. Il fantasma, per definizione, sfida le categorie bina-

rie: non è né completamente presente né completamente assente, né vivo né morto. Esiste in uno spazio liminale, in cui forze opposte coesistono e si confrontano: l'oppressione da una parte e la resistenza dall'altra. Quando ho iniziato a lavorare su *Becoming a Ghost*, sono rimasto affascinato dall'idea di sfruttare la condizione spettrale come una strategia estetica di resistenza contro sistemi autoritari. In questo contesto, il sistema autoritario può essere interpretato come il gioco stesso, con le sue rigide regole e narrative predefinite, oppure come la struttura più ampia delle narrazioni dominanti che sistematicamente cancellano le voci marginalizzate. Il titolo intende inoltre decostruire dicotomie consolidate, come quella tra familiare e alieno, tra soggetto e Altro radicale.

Lo stato fantasmatico che caratterizza l'esperienza del gioco online accentua ulteriormente questa dinamica. Gli avatar con cui interagisci sono, in un certo senso, fantasmi: presenze virtuali che esistono, ma non esistono veramente. Il gioco, come apparato tecnologico, produce immagini e situazioni che possono perseguitare sia chi ha vissuto esperienze di guerra sia chi affronta realtà parallele di oppressione ed esilio. Questa natura spettrale non è semplicemente una caratteristica del mezzo, ma diventa un veicolo per esplorare e articolare le tensioni esistenziali che derivano da tali condizioni.

In ultima analisi, *Becoming a Ghost* si basa sull'idea dell'impossibile come motore per il cambiamento radicale. L'impossibile non è una barriera, ma uno strumento per interrompere le strutture consolidate e introdurre nuove possibilità all'interno dei sistemi di controllo. Portare con me il peso dei ricordi tormentati e vivere in una duplice condizione – fisicamente in esilio, mentalmente altrove – ha reso inevitabile il confronto con questi fantasmi. L'unico modo per affrontarli era diventare uno di loro, trasformandomi in un fantasma e navigando tra i mondi con un'identità frammentata, ma carica di potenziale trasformativo.

Matteo Bittanti: Tuo fratello appare come un giocatore decisamente più esperto, che non solo ti guida attraverso gli ambienti insidiosi di *PUBG*, ma si assume anche un ruolo protettivo nei

tuoi confronti. Ti fornisce istruzioni sull'uso delle armi, nonostante tu lo riprenda per aver scelto un Kalashnikov, un fucile di fabbricazione russa, e interviene per salvarti la vita in più occasioni, somministrandoti un kit medico. La sua figura è rappresentata da un avatar pesantemente armato e pienamente consapevole dell'ambiente circostante, in netto contrasto con il tuo avatar, seminudo e perennemente vulnerabile. Questa contrapposizione simbolica non solo evidenzia il divario tra le vostre competenze nel gioco, ma richiama dinamiche relazionali più profonde. Man mano che emergono ricordi della vostra infanzia, diventa evidente come l'esperienza virtuale rifletta e, al tempo stesso, reinterpreti le vostre esperienze passate nella vita reale. L'ambiente di *PUBG* è liminale, un terreno in cui i ruoli familiari vengono riesaminati e le narrazioni condivise della vostra relazione possono essere riaffermate o trasformate. In che misura la dinamica tra te e tuo fratello nel gioco rispecchia i vostri ruoli nella vita reale? E in che modo l'ambiente virtuale offre un'opportunità per esplorare, rielaborare o rievocare la vostra storia condivisa, permettendovi di negoziare nuovamente le vostre identità relazionali e individuali?

Giath Taha: Mio fratello, senza dubbio, è un giocatore molto più esperto di me. Come ho accennato, non sono un videogiocatore abituale: questo è stato probabilmente il primo videogioco a cui ho giocato negli ultimi dieci anni, mentre mio fratello è un appassionato di *PUBG*, a cui si dedica ogni giorno, un'attività che anche un po' un rito. La sua competenza riflette non solo una maggiore familiarità con il gioco, ma anche una differenza generazionale: tra noi ci sono circa cinque anni di differenza, un divario non enorme, ma sufficiente a influenzare le dinamiche della nostra relazione. Pur condividendo la stessa stanza durante l'infanzia, raramente abbiamo giocato insieme.

In passato, il ruolo di mio fratello è stato principalmente quello di prendersi cura di me, un compito che nella nostra cultura è spesso attribuito al primogenito. Questo tipo di responsabilità è profondamente radicato nelle dinamiche familiari e si è riflesso, in modo interessante, nel mondo virtuale di *PUBG*, dove i confini tra reale e virtuale diventano sfumati. Nel vide-

ogioco, ha assunto nuovamente il ruolo di *protettore*, rispecchiando una dinamica che aveva già definito la nostra relazione nella vita reale.

La tua osservazione sulla rievocazione è particolarmente rilevante. Da una prospettiva psicoanalitica, il concetto freudiano di *coazione a ripetere* suggerisce che gli individui tendono a ripetere schemi comportamentali e relazionali per elaborare esperienze passate. In questo caso, l'istinto protettivo di mio fratello, sviluppato nella nostra infanzia, si è manifestato nel contesto immersivo di *PUBG*. La natura altamente coinvolgente dei videogiochi rende labile la distinzione tra ciò che è reale e ciò che è simulato: il gioco diventa, in un certo senso, un'estensione della quotidianità. Di conseguenza, le sue abitudini di protezione si sono tradotte in azioni virtuali volte a garantire la mia sopravvivenza nel gioco.

Un aspetto che desidero sottolineare è la questione della percezione e del giudizio. Quando ho presentato *Becoming a Ghost* in un contesto museale, mi è stato chiesto perché, in quanto pacifista, mio fratello non adottasse la mia stessa posizione. Questa domanda riflette una tendenza a categorizzare e giudicare gli individui senza considerare la complessità delle loro esperienze e delle loro scelte. Sebbene io lo abbia criticato per aver scelto di portare un'arma, devo riconoscere che *Becoming a Ghost* non sarebbe esistito senza il suo contributo. Il dualismo tra il mio avatar, seminudo e vulnerabile, e il suo, pesantemente armato, non rappresenta una valutazione morale, ma piuttosto una rappresentazione simbolica di ruoli e approcci che sembrano naturali nel nostro contesto.

Infine, vorrei evidenziare una sfumatura importante. Sebbene la violenza sia generalmente da condannare, esistono situazioni in cui l'autodifesa può essere legittimata. Questa ambiguità emerge anche nel progetto, dove la vulnerabilità e l'autoprotezione convivono, offrendo una riflessione più profonda sulle dinamiche tra pacifismo e l'istinto di sopravvivenza in contesti complessi.

Matteo Bittanti: In *Becoming a Ghost*, c'è un momento particolarmente significativo in cui la conversazione con tuo fratello

si sofferma sul detto siriano secondo cui “si può morire cento volte in un giorno”. Tuo fratello osserva come questa realtà trovi un’eco sia nella vita reale, segnata dalla precarietà della guerra, sia nel gioco, dove la sopravvivenza è minacciata costantemente da dinamiche competitive. Anche semplici azioni quotidiane, come procurarsi pane o acqua, possono trasformarsi in atti di resistenza contro un ambiente ostile. Questa discussione si evolve in una riflessione più ampia sulla nozione di contratto sociale, che in Siria appare ormai dissolto, lasciando spazio a un vuoto di ordine e protezione collettiva. In che modo, dunque, *Becoming a Ghost* esplora il crollo dell’ordine sociale e le sue ricadute sull’identità individuale e collettiva, sia nel contesto virtuale di *PUBG* che nella realtà siriana?

Giath Taha: Il contratto sociale in Siria è stato sostanzialmente annullato dopo il colpo di stato del 1963, che ha portato il partito Ba’ath al potere e instaurato un regime di dittatura accompagnato dalla legge marziale. Quando mio fratello ha menzionato il contratto sociale, la riflessione è andata oltre le divisioni politiche tradizionali – pro-regime contro anti-regime, destra contro sinistra. Ha toccato una verità più universale: se qualcuno può morire cento volte in un solo giorno nel tentativo di procurarsi beni essenziali come acqua o pane, l’intero sistema politico perde la propria legittimità. Ogni essere umano ha diritto a una vita dignitosa, e quando questa condizione minima non è garantita, il contratto sociale non solo s’incrina, ma va in frantumi. Per rispondere alla domanda su come *Becoming a Ghost* esplori il crollo dell’ordine sociale e il suo impatto sull’identità, occorre considerare che, in superficie, il lavoro affronta il tema della diaspora: due fratelli che, separati da oltre un decennio a causa dello sfollamento di milioni di siriani, si ritrovano in un contesto virtuale. Certamente, questo è un elemento centrale: l’opera riflette sulle manifestazioni e le conseguenze della guerra. Ma c’è un livello più profondo.

Quando *PUBG* è stato introdotto sul mercato nel 2018, molti giocatori si sono portati appresso nel mondo virtuale le proprie convinzioni politiche e religiose, creando una sovrapposizione tra le due dimensioni. Questo fenomeno solleva interrogativi

cruciali: dove finisce la cosiddetta realtà vissuta e dove inizia il surrogato elettronico? In che misura queste due dimensioni e interagiscono tra di loro? *Becoming a Ghost* affronta queste questioni, indagando i confini porosi tra realtà e virtualità e analizzando come questa intersezione influenzi l'identità individuale e collettiva. Attraverso questo dialogo *sui generis*, l'opera invita a riflettere sulla fragilità dell'ordine sociale e sulla resilienza dell'identità, anche in condizioni di estrema precarietà.

Matteo Bittanti: In *Becoming a Ghost*, anziché seguire le logiche imposte dai designer di *PUBG*, tu e tuo fratello adottate una forma di *gameplay* emergente¹⁶, un concetto formulato nell'ambito dei *game studies* per descrivere azioni che superano gli obiettivi prefissati dal sistema di gioco. Invece di competere per eliminare altri giocatori, visitate una collina che richiama il monte Qasr, vi sedete all'ombra virtuale di un albero, contemplate il mare e fate una nuotata. Durante questa immersione, tuo fratello interviene per salvarti da un annegamento virtuale, trasformando un momento simulato in un gesto simbolico di cura e protezione. In che modo questa deviazione dalle dinamiche violente e competitive del gioco verso un'esperienza di cooperazione e contemplazione ridefinisce il tuo rapporto con tuo fratello? E come questa scelta riflette i temi più ampi del tuo lavoro, come la resistenza pacifica, la rinegoziazione delle regole e la possibilità di creare spazi alternativi, anche all'interno di sistemi apparentemente dominati dalla logica della sopraffazione?

Giath Taha: Sebbene *PUBG* non garantisca ai giocatori l'autonomia creativa di *Minecraft* o *GTA*, dove le possibilità d'azione sono quasi illimitate, il suo focus principale rimane il combattimento e l'eliminazione degli avversari. Tuttavia, l'interazione dei giocatori con il sistema genera spesso strategie ed esperienze

16 Secondo Katie Salen e Eric Zimmerman, il *gameplay* emergente si verifica quando i giocatori sfruttano le regole e le meccaniche del gioco in modi non previsti o stabiliti dai designer, creando nuove esperienze e significati. In questo senso, l'atto stesso del giocare crea nuovi significati. Cfr. K. Salen, E. Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2004.

emergenti non previste dagli sviluppatori. Un esempio interessante riguarda l'evoluzione di alcune terminologie linguistiche nate all'interno della comunità di gioco. Tra queste, spicca il termine *kambara*, di origine araba, che significa letteralmente *prostrato*. Questo termine descrive una strategia tipica di giocatori meno esperti che, nascondendosi in luoghi imprevedibili, tendono ad agguati agli avversari...

Matteo Bittanti: ...Come il campeggiatore di *Diary of a Camper!* Scusa per l'interruzione.

Giath Taha: Tieni conto che questa terminologia ha superato i confini del contesto ludico. Per esempio, un giornalista ha utilizzato il termine *hukumat kambara* – letteralmente governo prostrato – per descrivere il governo iracheno in relazione a una serie di decisioni economiche fallimentari. Questo slittamento semantico evidenzia la capacità dei mondi virtuali non solo di generare nuovi linguaggi, ma anche di influenzare narrazioni culturali e politiche, creando connessioni inaspettate tra il virtuale e il reale.

L'attività ludica, nella sua essenza, è un'esperienza immersiva, in cui l'imprevedibilità riveste un ruolo cruciale. Il concetto di *gameplay* emergente, caratterizzato dall'impossibilità di predeterminare i risultati, si manifesta attraverso interazioni dinamiche tra i giocatori e il sistema di gioco. Tali risultati non seguono percorsi programmati o lineari, ma si sviluppano organicamente dall'interattività stessa.

Nel nostro caso, quando io e mio fratello abbiamo deciso di incontrarci nel gioco, non avevamo idea di come si sarebbe svolto l'incontro. Non avevamo pianificato nulla in dettaglio. L'unico concetto che avevo in mente era quello di modernità liquida, che pensavo di introdurre nella nostra discussione in un secondo momento. Nel corso di due o tre ore, ci siamo incontrati tre o quattro volte, e questo è stato tutto. Tuttavia, in quei momenti si è verificato qualcosa di inaspettato: un'autenticità spontanea ha preso il sopravvento, permettendoci di essere semplicemente noi stessi, godendo dell'incontro come farebbero due fratelli riuniti dopo una lunga separazione.

Abbiamo fatto ciò che chiunque farebbe in una situazione simile: guidare, nuotare, o persino condividere simbolicamente una tazza di tè virtuale, cercando di ignorare l'ambiente violento e competitivo che caratterizza *PUBG*.

Matteo Bittanti: Infatti, durante la tua conversazione con tuo fratello in *Becoming a Ghost*, emerge un'interessante riflessione sulla nozione di modernità liquida elaborata da Zygmunt Bauman¹⁷, un concetto in cui convergono elementi di alta cultura (come la sociologia) con aspetti della *pop culture* (videogiocchi), in perfetto stile postmoderno. Tuo fratello osserva come il giocare a *PUBG* rappresenti un esempio emblematico di modernità liquida, mettendo in discussione il significato e la realtà del gioco stesso. È in questo contesto che il termine *ghost*, fantasma viene utilizzato per la prima e unica volta, come simbolo delle dinamiche di presenza e assenza che permeano l'esperienza ludica. La discussione si approfondisce ulteriormente quando tu suggerisci che è la morte, con le sue implicazioni ed effetti, a distinguere la realtà dalla simulazione, mentre tuo fratello propone un'interpretazione alternativa: nel contesto di *PUBG*, la morte deve essere intesa come una metafora. Questa prospettiva introduce il concetto di presenza/assenza fantasmatica, in cui il fucile *The Russian*, un Kalashnikov, sembra occupare simultaneamente due piani di realtà, sia quello materiale (IRL) sia quello virtuale. Tale oggetto agisce metaforicamente come un fantasma che perseguita il giocatore, evocando un senso di inquietudine e ambiguità. In che modo, quindi, queste nozioni di modernità liquida, morte metaforica e la presenza inquietante di oggetti come il Kalashnikov contribuiscono a modellare la

17 “Modernità liquida” è un concetto elaborato dal sociologo Zygmunt Bauman per descrivere una fase della modernità caratterizzata da una crescente incertezza, fluidità e instabilità delle strutture sociali, economiche e culturali. Nella modernità liquida, le tradizionali ancore di sicurezza – come la famiglia, il lavoro, e la comunità – si dissolvono, lasciando gli individui a navigare in un contesto di costante cambiamento e precarietà. Questa condizione rende le relazioni umane e i legami sociali sempre più fragili e transitori, costringendo le persone a confrontarsi con una realtà priva di riferimenti stabili. Cfr. Z. Bauman, *Modernità liquida*, tr. di S. Minucci, Laterza, Roma-Bari 2024.

tua comprensione della realtà e della simulazione in *Becoming a Ghost*? Come questi elementi si intersecano per rivelare il confine poroso tra esperienza vissuta e virtualità, ampliando nel contempo il discorso sulla memoria, sul trauma e sull'identità in uno spazio ibrido e transitorio?

Giath Taha: Zygmunt Bauman descrive la modernità liquida come una condizione caratterizzata da mutamenti incessanti e un'incertezza diffusa che pervade la vita sociale, culturale ed economica. Questo stato di continua trasformazione è strettamente connesso alle esperienze videoludiche, in particolare attraverso concetti come la morte e il ciclo iterativo del *game-play*. In *PUBG*, la morte non rappresenta una fine definitiva: il giocatore muore, rinasce e ripete il ciclo, generando una realtà fluida in cui i confini tra reale e virtuale si dissolvono. Nella mia interpretazione, la modernità liquida è concepita come un'epoca in cui l'immaterialità domina la materialità, dove i beni intangibili producono più valore e influenza rispetto a quelli fisici. Questo concetto si collega strettamente alla figura del fantasma, simbolo di invisibilità e dualità, in cui vita e morte coesistono, creando un'esperienza di dislocamento. In *Becoming a Ghost*, la modernità liquida si è manifestata come una sorta di "dono immateriale" che ho portato a mio fratello. Poco prima del nostro incontro, mi aveva chiesto se conoscessi il lavoro di Bauman, un autore sempre più discusso in Medio Oriente per la sua capacità di interpretare le instabilità politiche e le forme mutevoli del controllo sociale. Mi aveva persino chiesto di procurargli una copia elettronica. Questa coincidenza ha ispirato la mia decisione di introdurre il concetto durante il nostro incontro, nonostante temessi che potesse interferire con il flusso del gioco. Al contrario, ha dato vita a una serie di discussioni che hanno aperto nuove prospettive. Una delle caratteristiche centrali della modernità liquida è la velocità, intesa come accelerazione dei ritmi sociali, della comunicazione e della diffusione delle informazioni. *PUBG* incarna questa dimensione attraverso le sue meccaniche: le zone blu e rosse costringono i giocatori ad agire rapidamente, raccogliendo armi e risorse in modo frenetico. Questo ritmo incessante mi ha portato a riflettere: *Cosa accadrebbe se rallentassi? E se con-*

gelassi questi momenti attraverso screenshot, trasferendoli nel mondo materiale tramite la stampa in cianotipia? Questo esperimento ha rappresentato il mio tentativo di contrastare la frenesia della modernità liquida, trasformando un'esperienza effimera in un oggetto tangibile e durevole.

Matteo Bittanti: In una conversazione con la curatrice di FOAM, Miriam Kooyman¹⁸, hai evidenziato come *PUBG* abbia offerto una rara opportunità per un discorso politico libero dalla censura governativa. In un contesto regionale dove simili discussioni possono risultare pericolose, questa piattaforma virtuale ti ha permesso, insieme a tuo fratello, di affrontare temi altrimenti inaccessibili attraverso canali tradizionali come il telefono, la lettera o, la co-presenza in luoghi fisici. In che modo questa esperienza mette in luce il potenziale degli spazi digitali come luoghi di espressione politica e scambio intellettuale? E fino a che punto pensi che tali piattaforme possano aggirare le barriere imposte alla libertà di parola?

Giath Taha: L'uso dei videogiochi come mezzo sicuro per esprimere pensieri politici non è certo una novità, e *PUBG* non rappresenta il primo esempio, né sarà l'ultimo. Durante la mia ricerca per *Becoming a Ghost*, mi sono imbattuto in diversi casi emblematici: da *Animal Crossing*¹⁹, utilizzato dai manifestanti di Hong Kong²⁰, a *Grand Theft Auto*²¹ (sebbene non ricordi esattamente quale versione²²), fino alla nota iniziativa della *Uncensored Library*²³ su

18 Foam Fotografiemuseum Amsterdam, *Foam 3h: Giath Taha-Becoming a Ghost*, in YouTube, 5' 22", 2022.

19 Nintendo EPD, *Animal Crossing: New Horizons*, Nintendo, 2020.

20 M. Bernhard, *On lockdown, Hong Kong activists are protesting in Animal Crossing*, in "Wired", 7 aprile 2020.

21 Rockstar North, *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games, 2013.

22 Si tratta di *Grand Theft Auto V*. Cfr. senza autore, *Hong Kong and mainland China gamers clash on GTA V*, in "BBC News", 23 dicembre 2019.

23 L'*Uncensored Library* di *Minecraft* è un progetto creato da Reporters Without Borders (*Reporters Sans Frontières*, RSF) nel 2020. Si tratta di una biblioteca digitale costruita interamente all'interno di *Minecraft*, con l'obiettivo di aggirare la censura in Paesi in cui l'accesso alla libertà di stampa e ai contenuti giornalistici è limitato o vietato. La biblioteca offre

*Minecraft*²⁴. Dall'inizio della rivoluzione siriana nel 2011, molti attivisti sono stati arrestati dal regime per aver utilizzato WhatsApp o Facebook. In questo contesto, *PUBG* si è rivelato un ambiente più sicuro per comunicare, soprattutto grazie alla sua funzione di comunicazione vocale. Ciò che lo rende così efficace è il fatto che non sia stato progettato con l'intento di facilitare il discorso politico, permettendogli di operare come una piattaforma decentralizzata. Questa decentralizzazione lo rende un mezzo efficace per dare vita a comunicazioni alternative, specialmente in contesti in cui la censura domina.

Con la diffusione globale di prodotti come *PUBG*, il potenziale di queste piattaforme come spazi per la libera espressione non può che aumentare. Rifletto spesso sul concetto di *pharmakon*²⁵: la tecnologia, e il videogioco in particolare, è simultaneamente veleno e cura. Alla fine, è responsabilità degli individui decidere come utilizzare queste piattaforme, trovando modi per sfruttarle al meglio in funzione delle proprie necessità e obiettivi.

Matteo Bittanti: Vorrei riportare l'attenzione sulla nozione heideggeriana di morte come possibilità ultima. Per Heidegger, la morte rappresenta un evento ineludibile e non relazionale che ogni individuo deve affrontare in solitudine. Questo evento sottolinea l'unicità e l'autenticità dell'esistenza personale. Confrontarsi con la realtà della morte può condurre a una modalità di vita autentica, spingendo l'individuo a fare scelte che riflettano il proprio sé profondo, liberandosi dalle

articoli censurati provenienti da diverse nazioni, rendendoli disponibili attraverso un medium accessibile e popolare come il videogioco.

24 Mojang Studios, *Minecraft*, Microsoft Game Studios, 2011.

25 Taha si riferisce alla connotazione attribuita al termine *pharmakon* da Jacques Derrida nel saggio *La farmacia di Platone* (*La dissémination*, 1972). Qui Derrida definisce *pharmakon* come un concetto ambivalente: può essere contemporaneamente veleno e cura, rimedio e rovina, evidenziando una dinamica di contraddizione intrinseca. In questo contesto, il termine suggerisce che la tecnologia può essere sia un mezzo di liberazione ed espressione sia una fonte di alienazione o manipolazione, a seconda di come viene utilizzata. Cfr. J. Derrida, *La farmacia di Platone*, Idem, in *La disseminazione*, tr. it. di S. Odorici, Jaca Books, Milano 2023.

distrazioni e dalle superficialità quotidiane. Al contrario, vivere in modo inautentico significa essere assorbiti dalle preoccupazioni della quotidianità. Contemplare la morte, dunque, diventa un mezzo per focalizzarsi su ciò che è essenziale. Nei videogiochi, però, la morte è banalizzata: morire implica semplicemente attendere qualche secondo prima di rigenerarsi, vanificando così ogni senso di finalità. In che modo *Becoming a Ghost* esplora i confini tra realtà e simulazione attraverso la lente della mortalità e del significato esistenziale, considerando il netto contrasto tra la visione della morte di Heidegger e la sua rappresentazione nei videogiochi?

Giath Taha: La domanda è estremamente stimolante, poiché mette in luce il netto contrasto tra la concezione heideggeriana della morte e il modo in cui essa viene rappresentata nei videogiochi. Per Heidegger, la morte è definitiva, unica e inevitabile; nei videogiochi, invece, è un processo ciclico e temporaneo che sembra svuotarla di significato. Questo paradosso solleva interrogativi profondi sull'autenticità e sul valore esistenziale.

In *Becoming a Ghost*, ho voluto esplorare questa dualità attraverso il meccanismo della reincarnazione dell'avatar, un sistema che sfida apertamente il concetto di morte definitiva. Tuttavia, un momento cruciale emerge in una scena del video: durante una conversazione in una casa, siamo stati costretti ad abbandonarla improvvisamente a causa della zona blu. In quell'istante, mio fratello ha compiuto un atto di straordinaria autenticità: ha scelto di sacrificarsi per proteggermi, consapevole che senza il suo aiuto non sarei sopravvissuto. Questo gesto trascende la logica ludica del gioco e richiama un senso di autenticità e responsabilità etica che Heidegger avrebbe associato all'essere-per-la-morte.

In questo contesto, *Becoming a Ghost* diventa un dispositivo per interrogare la natura della mortalità nei videogiochi e riflettere sulla possibilità di esperienze autentiche in spazi simulati. Il gioco, pur banalizzando la morte, offre un'opportunità per esplorare il legame tra sacrificio, protezione e si-

gnificato, creando un dialogo tra l'esperienza simulata e le dinamiche esistenziali della vita reale.

Quella scena, in cui guidava la moto e mi chiedeva se stavo bene, aveva un'intensità che sembrava tutt'altro che virtuale. Per me, rappresenta una delle sequenze più violente che abbia mai vissuto, ed è ancora oggi difficile da guardare. Quando siamo stati colpiti dai cecchini e lui mi ha detto di nascondermi dietro una roccia, sono emerse questioni etiche cruciali. Il giocatore che ci ha sparato non aveva idea che fossimo due fratelli che si riunivano dopo dieci anni, il che ha reso il momento surreale. Tuttavia, questo episodio evidenzia il potere della piattaforma e la linea sfumata tra la vita reale e il mondo virtuale.

Per me, quella morte, soprattutto quella, ha avuto un peso definitivo e singolare. Non è stata affatto temporanea.

Matteo Bittanti: Nella conversazione sopra menzionata con Miriam Kooyman, hai affermato che il tuo impegno con l'arte visiva è iniziato come un mezzo per affrontare ed esprimere i vincoli imposti dalla vita sotto la dittatura siriana. Durante la rivolta pacifica contro il presidente siriano, trasformata in una guerra nel 2011, hai scelto di documentare il conflitto con la tua macchina fotografica piuttosto che imbracciare le armi, una decisione che ha condotto al tuo esilio forzato. Il tuo interesse per *PUBG* è emerso dalla sua popolarità in Siria e dalla sua rappresentazione di una zona di guerra virtuale, che richiama le zone di conflitto della vita reale. Hai iniziato a esplorare il gioco per realizzare *screenshot*, trattandolo come un campo di ricerca per indagare la giustapposizione tra spazi di guerra virtuali e reali. Fotografia reale e virtuale sembrano quindi connesse nel tuo lavoro. Potresti approfondire il tuo rapporto con il mezzo fotografico e spiegare come questo collega le tue esperienze nei contesti reali e virtuali? Lo chiedo perché la componente della fotografia virtuale riveste un ruolo cruciale nell'installazione al FOAM (Fig. 2).



Figura 2. Installazione cartografica e fotografica di *Becoming a Ghost* al museum FOAM di Amsterdam. Per gentile concessione dell'artista.

Giath Taha: Questa domanda richiede una risposta articolata, quindi armati di pazienza. Il mio percorso nell'arte visiva, in particolare nella fotografia, è nato come reazione diretta alla rivoluzione siriana. Avendo studiato fotografia e video arte, il mio istinto, all'inizio della rivoluzione nel 2011, è stato quello di documentare gli eventi, registrando l'orrore di un regime brutale che uccideva il mio popolo.

Con la progressiva militarizzazione della rivoluzione nel 2012, ho deciso di rimanere contrario all'uso delle armi, confidando nel potere della macchina fotografica come strumento per rivelare la verità. Per circa due anni ho lavorato come attivista nella Siria settentrionale, ad Aleppo e Idlib, un'esperienza che ha profondamente modellato la mia comprensione delle complessità etiche della fotografia, specialmente nel contesto del giornalismo di guerra. Spesso si percepisce una distanza tra i media occidentali e le vittime dei conflitti in Medio Oriente, che porta a rappresentazioni ingiuste e disumanizzanti. Per esempio, le immagini delle vittime mediorientali sono frequentemente esposte in modi che sarebbero considerati inaccettabili in Europa, dove si tende a

tutelare maggiormente la dignità dei corpi. Questo doppio standard evidenzia le dinamiche problematiche della rappresentazione mediatica e il modo in cui la guerra viene consumata come prodotto visivo.

A un certo punto, tuttavia, mi sono sentito disilluso dalla fotografia come mezzo espressivo, percependo la sua incapacità di trasmettere appieno la verità. Fu allora che iniziai a considerare *PUBG* come uno strumento artistico. Entrai nel videogioco con l'intenzione di realizzare *screenshot* per due ragioni principali. Innanzitutto, il gioco mi consentiva di rivisitare simbolicamente le zone di guerra, ma senza i limiti imposti dalla fotografia di guerra tradizionale. Potevo creare immagini che sfidavano le narrative standardizzate dei media. In secondo luogo, *PUBG* è un gioco caratterizzato da un ritmo frenetico, dove ogni decisione presa in pochi istanti può determinare la sopravvivenza. Attraverso gli *screenshot*, ho scelto di rallentare il processo, trasferendo queste immagini dal contesto virtuale al mondo fisico mediante uno dei metodi di stampa più lenti: la cianotipia. Questo approccio mi ha permesso di costruire una narrazione personale, libera da controlli esterni.

In relazione al giornalismo, credo che la fotografia di guerra debba essere utilizzata come prova giudiziaria o per documentare atrocità, piuttosto che per un consumo passivo e distratto sui mass media. Nel tempo, l'esposizione continua a tali immagini porta a un'inevitabile assuefazione, riducendo l'impatto emotivo e morale che esse dovrebbero suscitare.

Matteo Bittanti: Pensi che i videogiochi continueranno a essere parte integrante del tuo lavoro artistico? E se sì, quali nuovi temi o concetti intendi esplorare nel prossimo futuro?

Giath Taha: Se continuerò a utilizzare i videogiochi nel mio lavoro, rimane una questione aperta. La decisione dipenderà dalle tematiche che sceglierò di indagare in futuro. Al momento, il mio interesse si concentra sul rallentare il ritmo, spesso utilizzando la camminata come metodo di ricerca. Curiosamente, questo approccio ha avuto origine proprio in *PUBG*, dove trascorrevi ore camminando per chilometri virtuali, osservando e mappando gli

ambienti del gioco. Auspicio che questo processo possa un giorno tradursi in risultati tangibili nel mondo reale, assumendo forme e prospettive differenti.

Riferimenti bibliografici

- Bauman Z., *Modernità liquida*, tr. it. di S. Minucci, Laterza, Roma-Bari 2024.
- Bernhard, *On lockdown, Hong Kong activists are protesting in Animal Crossing*, in “Wired”, 7 aprile 2020. URL: <https://www.wired.com/story/animal-crossing-hong-kong-protests-coronavirus/>
- Bittanti M., *Giath Taha. Becoming a Ghost*, in *VRAL*, 30 agosto-12 settembre 2024. URL: <https://milanmachinimafestival.org/vral-giath-taha>
- Caruth C., *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History*. Johns Hopkins University Press, Maryland Baltimore 1996.
- Collins S., *The Hunger Games* (serie), Scholastic, New York 2008-2025.
- Derrida J., *Margins of Philosophy*, tr. di A. Bass, University of Chicago Press, Chicago 1982. (Idem, *Margini della filosofia*, tr. it. di M. Iofrida, Einaudi Torino 1997)
- Derrida J., *Of Grammatology*, tr. di G.C. Spivak, Johns Hopkins University Press, Baltimore, Maryland 1976. (Idem, *Della grammatologia*, a cura di G. Dalmasso, Jaca Book, Milano 2020)
- Derrida J., *La farmacia di Platone*, tr. it. di S. Odorici, Jaca Books, Milano 2023.
- Freud S., *Al di là del principio di piacere*, tr. it. di A.M. Marietti Solmi, R. Colorni, Bollati Boringhieri, Milano 1986.
- Gibson J., *The Ecological Approach to Visual Perception*, Routledge, London 1979. (Idem, *L'approccio ecologico alla percezione visiva*, a cura di V. Santarcangelo, Mimesis Edizioni, Milano 2014)
- Heidegger M., *Essere e Tempo*, tr. it. di A. Marini, Longanesi, Milano 1976.
- Loewenstein A., *Laboratorio Palestina. Come Israele esporta la tecnologia dell'occupazione in tutto il mondo*, tr. it. di N. Mataldi, Fazi, Genova 2024.
- Merleau-Ponty M., *Fenomenologia della percezione*, tr. it. di A. Bonomi, Bompiani, Milano 2003.
- Nye J., *Soft Power: The Means to Success in World Politics*, PublicAffairs, New York 2004.
- senza autore, *Hong Kong and mainland China gamers clash on GTA V*,

in “BBC News”, 23 dicembre 2019. URL: <https://www.bbc.com/news/technology-50894769>

Ludografia

Infinity Ward, Treyarch, Sledgehammer Games, Raven Software, *Call of Duty* (serie), Activision, 2003-2024.
 Mojang Studios, *Minecraft*, Microsoft Game Studios, 2011.
 Nintendo EPD, *Animal Crossing: New Horizons*, Nintendo, 2020.
 PUBG Studios, *PUBG: Battlegrounds*, Krafton, 2017.
 Rockstar North, *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games, 2013.
 United States Army, *America's Army*, United States Army, 2002-2022.
 Viola B., Game Innovation Lab, *The Night Journey*, University of Southern California, 2007-2018.

Videografia e sitografia

Blandy D., Achiampong L., *Finding Fanon II*, 2015. URL: <https://davidblandy.co.uk/finding-fanon-trilogy-video-links>
 Blandy D., Achiampong L., *Finding Fanon Gaiden (serie)*, 2016. URL: <https://davidblandy.co.uk/finding-fanon-trilogy-video-links>
 Foam Fotografiemuseum Amsterdam, *Foam 3h: Giath Taha-Becoming a Ghost*, in YouTube, 5' 22", 2022. URL: https://www.youtube.com/watch?v=AVi05zq_-0c
 Reporters Without Borders, *Uncensored Library di Minecraft*, 2020. URL: <https://www.minecraft.net/en-us/article/uncensored-library>
 Taha G., *Becoming a Ghost*, video digitale (1920 x 1080), colore, sonoro, 21' 09", 2022, Siria.

MATTEO BITTANTI, FIRAS SHEHADEH

IL MACHINIMA TRA RESISTENZA DIGITALE E NARRATIVA DECOLONIALE NELLA PRATICA DI FIRAS SHEHADEH*

Il machinima *Like An Event In A Dream Dreamt By Another – Rehearsal*¹ di Firas Shehadeh apporta un contributo significativo alla discussione critica sui videogiochi e sulla cultura giovanile palestinese, un ambito nel quale l'artista sviluppa una ricerca tanto vasta quanto profondamente personale. Attraverso un montaggio di filmati d'archivio di *streamer* su Twitch e modifiche di *Grand Theft Auto V*, Shehadeh costruisce una sintesi che trascende la semplice rielaborazione di contenuti esistenti: trasforma Los Santos, il simulacro virtuale di Los Angeles, in una visione simbolica densa, contraddittoria e stratificata. Nella sua opera, la metropoli finzionale di Rockstar Games si presenta come la biblica “terra del latte e del miele”, un contesto nel quale s'intersecano significati storici, critici e politici complessi. In questo contesto, le *mod* non sono semplici espressioni di *hacking* ludico, bensì vere e proprie forme di narrazione e archiviazione, capaci di trasformare un intervento sul codice in un atto di digitalizzazione critica che resiste all'obsolescenza tecnologica. Nella sua disamina dei monumenti e dell'architettura di Los Santos nonché di oggetti apparentemente comuni, Shehadeh mette in discussione la nozione di patrimonio culturale, conferendo un valore memoriale anche agli elementi più mondani e apparentemente *poveri*. Come un archeologo del presente, l'artista mette in luce l'implicita sacralità di questo archivio digitale, ricono-

* Una versione precedente di questo contributo è stata pubblicata in lingua inglese sulla piattaforma online *VRAL*, nell'ambito della mostra personale di Firas Shehadeh (8-23 settembre 2023). È riproposta in questa sede in versione ampliata.

1 F. Shehadeh, *Like An Event In A Dream Dreamt By Another – Rehearsal*, video a canale singolo (colore, suono, voce narrante: Mamusu Kallon), 14' 19", 2023, Palestina.

scendo nei frammenti del quotidiano fatto di bit l'eredità della cultura globale e il sogno, di matrice coloniale, di comprendere e possedere il mondo attraverso la sua incessante riproduzione e riscrittura (Fig. 1).



Figura 1. Schermata di *Like An Event In A Dream Dreamt By Another – Rehearsal* di Firas Shehadeh (video a canale singolo, colore, suono, voce narrante: Mamusu Kallon, 14' 19", 2023, Palestina). Per gentile concessione dell'artista.

Artista e ricercatore palestinese, Firas Shehadeh vive e lavora a Vienna, dove sta completando un dottorato presso l'Accademia di Belle Arti. Grazie a una formazione che abbraccia arte concettuale, video e architettura – acquisita tra Vienna, Barcellona e Amman – Shehadeh tesse connessioni contro-intuitive per svelare le realtà invisibili e le strutture sotterranee che condizionano i nostri modi di appartenere e ricordare. La sua opera *Like An Event In A Dream Dreamt By Another – Rehearsal* si colloca all'interno di un quadro concettuale postcoloniale e decoloniale. Nello specifico, l'artista analizza il modo in cui i paesaggi ludo-digitali possono essere riappropriati per resistere alle narrazioni dominanti, ovvero alla Storia scritta dai "vincenti". In questo senso, l'uso di *GTA V* per creare una Los Santos intrisa di

significati alieni al testo originale diventa un gesto di resistenza, un tentativo di sfidare l'immaginario culturale globalizzato e di rivendicare una nuova forma di appartenenza. Shehadeh attinge alle teorie di Gayatri Spivak¹, trasformando un medium di intrattenimento in uno spazio critico dove le comunità emarginate nel mondo reale possono articolare le proprie esperienze e reclamare una visibilità nei contesti virtuali. La sua pratica si pone l'obiettivo di restituire un'agentività – perlomeno simbolica – a comunità sottorappresentate, utilizzando la tecnologia e l'elettronica di consumo come strumento di opposizione e (*temporanea*) liberazione.

Parallelamente, *Like An Event In A Dream Dreamt By Another – Rehearsal* si presta a un'interpretazione critica attraverso la prassi del Teatro dell'Oppresso di Augusto Boal², per cui i giocatori assumono il ruolo di spett-attori, esplorando collettivamente la realtà di un mondo virtuale dominato da dinamiche di potere non negoziabili. Come nel teatro di Boal, il machinima di Shehadeh offre uno spazio per sperimentare, ripetere e rielaborare esperienze di oppressione, consentendo ai partecipanti di reinterpretare ruoli e narrazioni preimpostate. Questo approccio prevede un intervento collettivo, dove il pubblico – in questo caso i *giocatori* – diventa parte attiva della costruzione della narrazione, contribuendo a trasformare l'esperienza ludica in un'analisi sul potere, l'ingiustizia e la possibilità stessa del cambiamento.

Like An Event In A Dream Dreamt By Another – Rehearsal non si limita a utilizzare i nuovi media come strumento espressivo, ma li sovverte, rivelando come la tecnologia modelli le identità e le narrazioni del nostro tempo. Los Santos, con le sue strade e i suoi grattacieli virtuali, diventa il palcoscenico di narrazioni speculative che ci invitano a ripensare il nostro rapporto con la storia e l'identità, grazie a modifiche che attivano modalità di

1 G.C. Spivak, *Critica della ragione postcoloniale. Verso una storia del presente in dissolvenza*, Meltemi, Roma 2016.

2 A. Boal, *Giochi per attori e non attori. Introduzione al Teatro dell'Oppresso (vol. 1)*, a cura di A. Tolomelli, tr. it di L. Fracanzana, Dino Audino Edizioni, Roma 2000; A. Boal, *Metodo e pratica per un teatro politico. Metodo e pratica per un teatro politico (vol. 2)*, a cura di A. Tolomelli, tr. it di L. Fracanzana, Dino Audino Edizioni, Roma 2001.

fruizione non previste dai progettisti. Il machinima di Shehadeh non è un mero esercizio immaginativo, ma un atto profondamente politico che sollecita un'indagine sulla natura stessa del mondo che abitiamo, sia esso reale o virtuale. La critica dell'artista al ruolo di internet e dell'immagine digitale nella costruzione delle identità contemporanee assume la forma di una disamina urgente sui modi in cui il potere e la conoscenza sono forgiati, riprodotti e contestati nell'era post-digitale.

Matteo Bittanti: L'opera *Like An Event In A Dream Dreamt By Another – Rehearsal* s'inserisce nella tua esplorazione dei videogiochi, così come dei social media, dei meme e dei contenuti virali, in relazione alla condizione palestinese. Per iniziare la nostra conversazione, potresti descrivere il tuo rapporto con i videogiochi in generale e con *Grand Theft Auto V* in particolare? In che modo il formato dell'*open world*, o altre caratteristiche specifiche, ti hanno stimolato a sviluppare un progetto sui temi della diaspora, della persecuzione, della violenza e dell'appartenenza?

Firas Shehadeh: Il mio rapporto con i videogiochi è iniziato nei primi anni Novanta con il Super Nintendo (SNES). Allora vivevo in Arabia Saudita, nell'area orientale vicino al Kuwait, dove i miei genitori erano lavoratori migranti. È stato un periodo difficile per la mia famiglia, coincidente con la Guerra del Golfo e la costruzione di una nuova base militare della marina americana nella regione. Inoltre, l'area era un importante centro di produzione petrolifera. In questo contesto, i miei genitori ci regalarono una console Super Nintendo, poiché uscire di casa non era un'opzione realistica. Quando uscivamo, per lo più visitavamo altre famiglie migranti, provenienti dal Sudan, dal Libano e dall'Egitto. Ricordo con piacere il nostro scambio di cartucce dei videogiochi e i piccoli tornei che organizzavamo tra di noi. Mentre noi giocavamo, i nostri genitori discutevano di argomenti come il lavoro, la politica, la Prima Intifada, l'attacco americano alla fabbrica farmaceutica Al-Shifa a Khar-toum e le sanzioni contro l'Iraq. Alla fine, il SNES fu sostituito dal Sega Genesis, e successivamente riuscii a procurarmi un personal computer.

Questa evoluzione ha segnato una svolta: lungi dall'essere una mera sostituzione, ha rappresentato per me un vero e proprio cambio di paradigma. A undici anni, mentre i miei coetanei preferivano le attività all'aperto come il calcio, io ero profondamente attratto dai videogiochi, dai computer e da internet. Nel 1999, il mio insegnante di matematica presso la scuola delle Nazioni Unite (UNRWA) nel campo profughi palestinese di Al Nasir, ad Amman, mi introdusse insieme ad altri quattro studenti selezionati alla programmazione HTML. Iniziammo scrivendo semplici algoritmi su carta e, settimanalmente, avevamo accesso alla sala computer per applicare i nostri codici e imparare nuovi programmi. Questo computer era condiviso tra le scuole femminili e maschili. Il mio interesse per l'informatica e i videogiochi crebbe rapidamente: nello stesso anno ricevetti in regalo una copia di *Grand Theft Auto* ³, che mi catturò immediatamente. Quel mondo virtuale era – *ed è tuttora* – straordinariamente coinvolgente. *GTA 2* non rappresenta solo la mia introduzione a *Grand Theft Auto*, ma ha segnato l'inizio di un percorso che avrebbe visto questo universo evolversi in modo significativo. Grazie a questo videogioco, sperimentai situazioni che non avevo mai vissuto con titoli come *Super Mario* ⁴, *Sonic The Hedgehog* ⁵ o *Streets of Rage* ⁶. Sebbene a quei tempi fossero disponibili sul mercato innumerevoli prodotti di grande spessore, *GTA II* era qualitativamente diverso. Tornare a casa da scuola per immergermi nelle metropoli americane rappresentava per me una fuga virtuale, che con il tempo divenne un ritorno a qualcosa che, in un certo senso, mi era più familiare. Avevo un mucchio di *cheat*.

Il 2001 fu un anno parimenti epifanico videoludico. La Seconda Intifada era appena iniziata, dopo l'uccisione del dodicenne Muhammad al-Durrah da parte delle forze coloniali israeliane. Simultaneamente, gli Stati Uniti avevano lanciato una brutale campagna militare in Medio Oriente. In quel contesto, Rockstar Games commercializzò *GTA III*, un titolo che stabilì nuovi stan-

3 DMA Design, *Grand Theft Auto 2*, Rockstar Games, 1999.

4 Nintendo EAD, *Super Mario* (serie), Nintendo, 1985-.

5 Sega, *Sonic The Hedgehog* (serie), Sega, 1991-.

6 Sega AM7, *Streets of Rage* (serie), Sega, 1991-2020.

7 DMA Design, *Grand Theft Auto III*, Rockstar Games, 2001.

dard per il genere *open world*, seguito successivamente da *GTA: Vice City*⁸ e *GTA: San Andreas*⁹. Ugualmente importante fu per me la scoperta del *modding*, che consentiva di alterare in modo profondo la fruizione ludica. La mia prima esperienza in questo senso è coincisa con l'acquisto di una copia di *GTA* nel centro di Amman: la *San Andreas Arab Edition*, una versione modificata da un rifugiato palestinese in Siria. L'integrazione di un mondo che amavo con quello in cui vivevo mi affascinò profondamente. La *mod* includeva elementi come automobili, brani musicali e cartelli stradali che conoscevo benissimo perché li vedevo ogni giorno per le strade. Ricordo addirittura di aver visto un poster di Yasser Arafat in Grove Street. Il gioco era già divertente, caotico, violento e sorprendentemente riconoscibile e la modifica lo aveva reso ancora più immersivo per me. Il primo protagonista non bianco dell'universo di *GTA* trasformava il ghetto in un campo profughi. I giocatori palestinesi e altri giocatori non bianchi trovarono un personaggio che li rappresentava, autentico e realistico. I *modder* accelerarono radicalmente questo processo, unendo gli scenari di San Andreas alle peculiarità della condizione palestinese.

Matteo Bittanti: Nel tuo primo lavoro *Guerrilla 8-bit* del 2013, ti sei appropriato in modo creativo dell'estetica *vintage* dei primi videogiochi per esplorare i parallelismi tra l'ascesa di gruppi militanti come l'organizzazione palestinese Settembre Nero¹⁰ e le tecnologie digitali emergenti nei primi anni Settanta. Trovo sorprendente il tuo utilizzo delle immagini a 8-bit, che dimostra come persino tecnologie semplici possano diventare strumenti potenti quando impiegate per scopi politici, nonostante l'intrattenimento sia spesso liquidato come

8 Rockstar North, *Grand Theft Auto: Vice City*, Rockstar Games, 2002.

9 Rockstar North, *Grand Theft Auto: San Andreas*, Rockstar Games, 2004.

10 L'Organizzazione Settembre Nero (più comunemente detta Settembre Nero) era un gruppo terroristico di stampo nazionalista e laico fondato nel 1970 da *fedayyin* palestinesi. L'organizzazione è nota soprattutto per il massacro di Monaco, ovvero il rapimento e l'assassinio di undici atleti israeliani, e l'omicidio di un poliziotto tedesco, durante l'attacco del settembre 1972 al villaggio olimpico di Monaco di Baviera.

un'attività frivola, infantile. Ho parimenti trovato provocatoria la giustapposizione tra l'estetica giocosa *lo-fi* – ritratti in *pixel art*, *chiptune*¹¹, ecc. – e Settembre Nero, che introduce una narrazione alternativa rispetto a quelle dominanti o “ufficiali”. È corretto interpretare questo tuo lavoro come un suggerimento che i media di evasione, come i videogiochi, possano acquisire significati e scopi più profondi quando vengono adottati da gruppi emarginati? Con quest'opera intendi suggerire una possibile connessione tra i movimenti di resistenza e l'innovazione tecnologica negli anni Settanta? Dopotutto, la rivoluzione informatica è stata venduta alle masse come una continuazione diretta dei movimenti di libertà ed emancipazione degli anni Sessanta, come ha spiegato in modo convincente Fred Turner nel suo monumentale *From Counterculture to Cyberculture*¹². Nello specifico, ho interpretato *Guerrilla 8-bit* come se tracciasse un collegamento evocativo tra l'emergere dei militanti palestinesi e le tecnologie sottostanti che hanno reso possibile l'emergere dei primi videogiochi. A tuo avviso, una simile lettura è accurata oppure fuorviante?

Firas Shehadeh: L'immaginazione radicale è sempre radicata nella realtà. È la capacità di immaginare ciò che non esiste concretamente e creare narrazioni e possibilità alternative seppure nei limiti del contingente. Nel contesto del movimento di resistenza palestinese, l'immaginazione radicale ha svolto un ruolo cruciale nel plasmare la lotta per la liberazione. I videogiochi,

11 Il *chiptune* è un genere musicale basato su suoni sintetizzati generati da chip audio di vecchi computer, console e dispositivi elettronici, tipici delle tecnologie a 8-e 16-bit degli anni Ottanta e Novanta. Caratterizzato da timbri elettronici semplici e ripetitivi, il *chiptune* rievoca l'estetica sonora dei videogiochi retrò. Il nome deriva dalla combinazione di *chip* (riferito ai microprocessori audio) e *tune* (melodia). I suoni sono ottenuti manipolando direttamente chip come il SID del Commodore 64 o quello della Nintendo NES. Nonostante i progressi tecnologici, molti artisti contemporanei continuano a impiegare il *chiptune* per costruire un immaginario sonoro nostalgico e distintivo, radicato nella cultura videoludica dell'epoca.

12 F. Turner, *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, University of Chicago Press, Chicago 2008.

spesso visti come una forma di evasione, possono anche essere un mezzo di coinvolgimento e responsabilizzazione. Hanno il potenziale per creare esperienze coinvolgenti che consentono ai giocatori di esplorare prospettive e realtà diverse. Nel caso della resistenza palestinese, i videogiochi possono indubbiamente sensibilizzare ed educare gli individui sulle loro lotte.

Storicamente, creare uno spettacolo è una strategia adottata dalle organizzazioni di resistenza palestinese fin dagli anni Sessanta. Abbracciando un'immagine di resilienza e forza, miravano a contrastare la narrativa delle vittime indifese della pulizia etnica e del genocidio subiti durante e dopo la Nakba del 1948. Questa immagine servì da specchio per i palestinesi, mostrando la loro determinazione a esistere, resistere, liberarsi e fare ritorno alla madrepatria: il palestinese che ha attraversato l'inferno ed è tornato, dichiarando al mondo "Esisto e tornerò". Questa immagine rifletteva sia una realtà sia uno spettacolo. L'accelerazione anticoloniale palestinese portò, in tempi rapidissimi, a sistematici dirottamenti di aerei, aeroporti, fucili mitragliatori¹³, automobili, media e telecamere – una situazione che i media non potevano più occultare o ignorare. I palestinesi furono visti non per la buona volontà del mondo, ma per la loro forza. Esistevano dentro e fuori milioni di stazioni televisive e radiofoniche in tutto il mondo. L'Organizzazione Settembre Nero fu uno dei principali generatori di quell'immagine. Come ha dichiarato Malcolm X nel 1964, "Dichiariamo il nostro diritto su questa terra ad essere un essere umano, ad essere rispettati come esseri umani, ad avere i diritti di un essere umano in questa società, su questa terra, in questo giorno, che intendiamo far esistere con ogni mezzo necessario"¹⁴.

La mia opera *Guerrilla 8-bit* riflette sul parallelo tra i processori a 8-bit e il movimento di liberazione palestinese. Entrambi

13 In originale, AK. L'artista allude all'AK-47, un fucile d'assalto sviluppato da Mikhail Kalashnikov, un ingegnere e ufficiale sovietico, alla fine degli anni Quaranta, spesso associato a movimenti di resistenza o guerriglia. L'AK-47 è stato storicamente un simbolo di lotta armata in innumerevoli conflitti. Per ulteriori informazioni, cfr. C.J. Chivers, *The Gun: The Story of the AK-47*, Penguin, London 2011.

14 Malcom X, *Speech on the Founding of the OAAU, June 28, 1964*, in "Thinking Together".

hanno rivoluzionato il calcolo, l'organizzazione politica e i media. Sì, condivido la tua lettura: i media e la tecnologia possono assumere significati e scopi più ampi se adottati da gruppi emarginati. È una progressione che segue i movimenti di emancipazione degli anni Sessanta: c'erano i movimenti anticoloniali algerini e vietnamiti, le Pantere Nere, il movimento studentesco, i sindacati, ecc. Quei movimenti avevano perfettamente compreso il potere dei mezzi di comunicazione e riuscirono a dirottare la tecnologia per far arrivare la loro voce al mondo.

In breve, l'immaginazione radicale è una forza potente che ci consente di immaginare e concretizzare una realtà alternativa. Il movimento di resistenza palestinese, insieme ad altri gruppi emarginati, ha sfruttato la forza dei media e della tecnologia per amplificare le proprie voci e sfidare lo status quo. Così facendo, hanno dimostrato la loro esistenza, forza e determinazione nel rivendicare i propri diritti e la propria terra.

Matteo Bittanti: *Like An Event In A Dream Dreamt By Another – Rehearsal* fa un ampio uso delle modifiche. Esiste una lunga tradizione nell'arte videoludica che utilizza la *modding* come tattica – nell'accezione di Michel de Certeau¹⁵ – per dirottare il significato e l'ideologia di artefatti culturali come i videogiochi

15 Nell'opera *L'invenzione del quotidiano* di Michel de Certeau, la distinzione tra *tattiche* e *strategie* è fondamentale per comprendere come i diversi attori sociali operano all'interno degli spazi di potere. Semplificando, la *strategia* rappresenta il potere istituzionale che organizza e disciplina, mentre la *tattica* rappresenta il modo in cui i soggetti subordinati navigano questo potere, trovando spazi di resistenza e creatività. Più precisamente, De Certeau definisce le strategie come operazioni che implicano il controllo di uno spazio proprio e la capacità di pianificare e organizzare le risorse, imponendo un ordine e creando un senso di stabilità e dominio. Le tattiche, invece, sono utilizzate dagli individui o dai gruppi subordinati o marginali che non possiedono il proprio spazio di potere e devono operare all'interno dei contesti determinati dalle strategie altrui. Questa dicotomia si adatta perfettamente al *modding*: mentre le grandi aziende definiscono il contenuto e le modalità di fruizione dei videogiochi (*strategie*), i *modder* utilizzano *tattiche* per appropriarsi, modificare e sovvertire questi testi e i corrispondenti spazi, adattandoli alle loro esigenze e conferendo loro nuovi significati. Per ulteriori informazioni, cfr. M. De Certeau, *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma 2009 (1974).

commerciali per rimodellare o sovvertire le loro narrazioni. Hai descritto l'incontro con il *modding* come epifanico. Come hai affrontato questa pratica per creare *Like An Event In A Dream Dreamt By Another – Rehearsal*? Ti sei cimentato con particolari sfide tecniche o creative? In che modo il *modding* di *GTA* contribuisce a creare significato in relazione all'appartenenza e all'apolidia? Qual è la relazione tra questo progetto e la tradizione del game *modding* artistico?

Firas Shehadeh: Come ho già accennato, il mio coinvolgimento con le modifiche videoludiche risale all'incontro con le famigerate copie pirata di *GTA: San Andreas*. Prima di allora, le opzioni di rappresentazione nei videogiochi erano estremamente limitate. Le *mod* sono arrivate in un momento in cui i computer e i giochi per PC erano diventati più popolari, accessibili ed economici rispetto a quelli per console. Contestualmente, il mondo assisteva a eventi geopolitici significativi come la Seconda Intifada, l'invasione americana dell'Iraq e lo scandalo di Abu Ghraib. Questi eventi, insieme alla costante esposizione in televisione di immagini angoscianti di bambini arabi e afgani uccisi, hanno ulteriormente alimentato il desiderio di rappresentazione. Le *mod* diventavano quindi uno strumento per intervenire sulle nostre stesse immagini sugli schermi, permettendo ai giovani giocatori arabi di rivendicare potere e agenzività sui propri corpi, anziché delegare la rappresentazione a *network* occidentali.

In termini marxisti, queste modifiche offrivano un'alternativa alla logica di mercato, che prospera grazie all'estrazione, allo sfruttamento e alla competizione. Impegnandoci nel *modding*, siamo riusciti a rivendicare il nostro potenziale creativo e sfidare l'alienazione imposta dai sistemi capitalisti. Era un modo per dirottare il significato e sovvertire l'ideologia dominanti, assumendo il controllo di una tecnologia altrimenti inaccessibile e ribaltando le narrazioni normative. Le *mod*, in qualche modo – forse in maniera accidentale –, hanno risignificato la costruzione del mondo di *GTA*.

Dirottare la logica e l'ideologia appropriandosi di tecnologie inaccessibili non è un fenomeno nuovo, beninteso. È sempre sta-

to uno strumento impiegato dai colonizzati e dalla classe operaia per superare i sistemi di controllo coloniali e capitalisti. Un esempio è l'assedio dell'OPEC da parte del PFLP¹⁶, avvenuto nel 1975 a Vienna. Sotto la guida del rivoluzionario venezuelano Carlos lo Sciacallo, una delle richieste era che le autorità radiotelevisive austriache trasmettessero la causa palestinese sui media nazionali, concedendo ai rifugiati palestinesi uno spazio sulle reti radiofoniche e televisive ogni due ore. Questa fu probabilmente la prima volta in cui una voce palestinese venne ascoltata su una rete *mainstream* europea/occidentale *dal punto di vista dei palestinesi stessi*, dopo l'esodo dei rifugiati causato dalla colonizzazione britannica della Palestina.

Il *modding* s'inserisce nella cultura del campionamento, dell'*hacking*, del remix, della riappropriazione e dell'arte. È una pratica che mette in discussione le narrazioni dominanti, incoraggia il pensiero critico e consente agli individui di esprimere il proprio potenziale creativo al di fuori dei confini imposti dalla logica del mercato che definiscono non solo le relazioni economiche, ma anche quelle relazioni sociali.

Matteo Bittanti: In *Like An Event In A Dream Dreamt By Another – Rehearsal*, fai esplicitamente riferimento al concetto di *dissonanza ludonarrativa* di Clint Hocking¹⁷, che si riferisce alla disconnessione tra il contesto narrativo di un videogioco e le sue meccaniche. Semplificando, la dissonanza ludonarrativa si verifica quando la storia

16 In questo contesto, PFLP è l'acronimo di *Popular Front for the Liberation of Palestine*, ovvero Fronte Popolare per la Liberazione della Palestina. È un'organizzazione politica e militante palestinese di ispirazione marxista-leninista, fondata nel 1967 da George Habash. Il PFLP è stato uno dei principali gruppi della resistenza palestinese e ha acquisito notorietà negli anni Settanta e Ottanta per una serie di azioni militanti e operazioni di dirottamento, spesso volte a richiamare l'attenzione internazionale sulla causa palestinese. Nel caso specifico dell'assalto all'OPEC del 1975, si fa riferimento all'azione militante condotta dal PFLP a Vienna, quando il gruppo prese in ostaggio i ministri del petrolio durante una conferenza dell'Organizzazione dei Paesi Esportatori di Petrolio (OPEC) allo scopo di sensibilizzare il mondo sulla causa palestinese. L'azione fu guidata da Ilich Ramírez Sánchez, noto come Carlos lo Sciacallo.

17 C. Hocking, *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*, in "Click Nothing", 7 ottobre 2007.

che un gioco “racconta” attraverso scene animate e la sua esperienza interattiva si scontrano, divergendo oppure contraddicendosi apertamente. Allo stesso tempo, mi chiedevo se hai familiarità con un altro concetto, ovvero quello di *realismo sociale nei videogiochi*, introdotto da Alexander Galloway¹⁸ nel 2004, che si riferisce alla capacità di un videogioco di simulare i sistemi sociali e le condizioni del mondo reale attraverso le sue meccaniche e dinamiche. Galloway era interessato a comprendere come un videogioco modelli i comportamenti, le relazioni e le strutture sociali in modo realistico. Quanto più accuratamente un videogioco riflette le dinamiche e le conseguenze sociali reali, tanto maggiore è il suo realismo sociale. Galloway afferma che la maggior parte dei videogiochi tradizionali fornisce un livello di realismo sociale basso o, nella migliore delle ipotesi moderato, poiché offrono versioni astratte dei sistemi sociali incapaci di restituire le complessità del mondo reale. Nello stesso saggio, lo studioso americano introduce il concetto di *requisito di congruenza* in relazione al tema del realismo:

Ritengo personalmente che esista una congruenza, una sorta di fedeltà al contesto che attraverso le dita si muove dalla realtà sociale del *gamer* al mondo di gioco e viceversa. Chiamerei tutto questo “vincolo di congruenza” e lo considererei una condizione fondamentale per raggiungere il realismo nel *gaming*.¹⁹

Galloway esamina successivamente due videogiochi indipendenti, *Under Ash*²⁰ (2001) e *Special Force*²¹ (2003), che introducono una prospettiva palestinese in contrapposizione ai giochi militari americani come *America's Army*, cercando di riflettere la realtà locale. Laddove *Under Ash*, secondo

18 A.R. Galloway, *Social Realism in Games*, in “Game Studies”, vol. 4, n. 1, 2004. Vedi anche A.R. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2006.

19 A.R. Galloway, *Gaming. Saggi sulla cultura algoritmica*, Luca Sossella Editore, Milano 2022, p. 10.

20 R. Kasmia, *Under Ash*, 2000. Per informazioni contestuali, cfr. K. Ghattas, *Syria launches Arab war game*, in “BBC.com”, 31 maggio 2002; B. Ashcraft, *A Game About Insurgency*, in “Kotaku”, 4 ottobre 2010.

21 Hadeel, *Special Force*, Hezbollah Central Internet Bureau, 2003.

Galloway, adotta un tono sobrio e quasi documentaristico nel descrivere la lotta palestinese e le difficoltà dell'occupazione, *Special Force* si pone come un'inversione di ruolo rispetto ai videogiochi americani, rappresentando gli israeliani come antagonisti. Radwan Kasmiya, creatore di *Under Ash*, intendeva offrire ai giovani palestinesi un'opportunità per identificarsi con le loro esperienze quotidiane, mentre *Special Force*, sviluppato da uno studio vicino a Hezbollah, sembra più interessato a ribaltare le dinamiche ideologiche, adottando una narrazione fortemente anti-israeliana. Dopo questo lungo preambolo, ti chiedo: in base alla tua esperienza, il *modding* è praticato come controstrategia alla superficialità e semplificazione dei videogiochi *mainstream* nel rappresentare le dinamiche di sistemi e problemi sociali reali? Soddisfa la nozione di "requisito di congruenza" di Galloway? Oppure il *modding* è uno strumento politico solo nel momento in cui è integrato da un tipo specifico di *gameplay*?

Firas Shehadeh: Ritengo improbabile che i videogiochi possano fornire una rappresentazione esaustiva della realtà, dato che l'esperienza ludica è intrinsecamente mediata dalle molteplici e soggettive motivazioni dei giocatori. Le motivazioni alla base dell'uso dei videogiochi sono molteplici e spaziano dal desiderio di intrattenimento all'evasione dalle pressioni sociali, politiche ed economiche, nonché finalità educative e di ricerca, tra le altre. L'iperrealtà è una delle caratteristiche distintive che rendono i videogiochi oggetti di grande fascino, in quanto offrono modalità innovative di interazione e reinterpretazione della realtà stessa. Tuttavia, è fondamentale riconoscere che i videogiochi, nonostante il loro potenziale per scopi educativi e funzionali, rimangono costruzioni immaginarie, dispositivi finzionali, anche quando sono utilizzati come "immagini operative" nei termini descritti da Harun Farocki²². Questa concettualizzazione delle

22 Harun Farocki utilizza il termine "immagini operative" per riferirsi a immagini che non sono create per essere rappresentative o estetiche, ma piuttosto per svolgere una funzione pratica e all'interno di un sistema tecnico o militare. Queste immagini non sono pensate per il consumo umano in senso artistico o documentativo, ma servono come strumenti all'interno

immagini operative si può applicare sia a un contesto di visualizzazione dei dati in una base militare statunitense ad alta tecnologia, sia a una *mod* sviluppata in un campo profughi. In entrambi i casi, tali simulazioni cercano di fornire un'approssimazione della realtà, ma con finalità differenti. Nel primo caso, l'obiettivo è astrarre la vita per facilitare il controllo e il dominio, riducendo l'esistenza a un'accozzaglia di parametri operativi da gestire. Nel secondo caso, invece, si mira a restituire significato alla vita, agendo sul piano simbolico e rielaborando la realtà in condizioni di marginalità e resistenza. Queste due dinamiche contrapposte riflettono una tensione fondamentale tra l'oppressione sistematica e la ricerca di autodeterminazione, una tensione che, inevitabilmente, porterà a uno scontro in cui una delle due forze finirà per prevalere.

Under Ash e *Special Force* furono pubblicati rispettivamente durante la Seconda Intifada nel 2001 e durante l'invasione americana dell'Iraq nel 2003. La seconda edizione di entrambi i videogiochi venne distribuita nel 2005 – in concomitanza con la liberazione della Striscia di Gaza – e nel 2007, dopo la guerra israeliana in Libano. Come puoi vedere, l'introduzione di questi prodotti è inseparabile dalle dinamiche politiche dell'epoca. Sulla copertina di *Under Ash 2* campeggiava il messaggio: “Ciò che vedrete non è un'illusione... è la verità. Un'epopea umana che riponiamo come una fiducia nelle tue mani perché non dimentici-

di un processo più ampio, spesso legato al controllo, alla sorveglianza, o alla conduzione di attività strategiche. Per esempio, Farocki si è interessato alle immagini generate da sistemi di sorveglianza, missili guidati, o simulazioni di addestramento militare. Tali immagini non si preoccupano di “rappresentare” la realtà per uno spettatore umano, ma sono invece integrate in sistemi di decisione automatizzata. L'idea di “immagine operativa” mette in luce come queste immagini abbiano perso la loro dimensione simbolica, artistica, o estetica per diventare puro strumento funzionale, ridotto al ruolo di macchinario visuale in operazioni tecniche. Quando ci si riferisce ai videogiochi come immagini operative, si vuole evidenziare come possano essere utilizzati per scopi specifici, come l'addestramento militare, la simulazione o la pianificazione, ovvero come qualcosa di più complesso delle semplici rappresentazioni narrative. Per un approfondimento, si veda l'ottimo contributo di T. Elsaesser, *Simulation and the Labour of Invisibility: Harun Farocki's Life Manuals*, in “animation: an interdisciplinary journal”, vol. 12, n. 3, 2017, pp. 214-229.

chi... la tua terra e le tue radici”²³. Questo spiega perché *Under Ash* aveva uno scopo educativo, mentre *Special Force* coinvolgeva i giocatori in un campo di battaglia ideologico, simile a prodotti come *Call of Duty*²⁴ e *Battlefield*²⁵, ma dal punto di vista del soggetto nativo.

Non penso che *Grand Theft Auto* sia un gioco superficiale in sé, né che offra un’esperienza diseducativa o necessariamente violenta, nonostante le numerose critiche ricevute. In generale, ogni artefatto culturale possiede un significato e una posizione politica, indipendentemente dal fatto che possiamo relazionarci a esso o meno. I videogiochi, come afferma Edward Said a proposito della cultura²⁶, possono fungere da strumenti al servizio del potere per consolidare e perpetuare il dominio. Tuttavia, per i soggetti nativi e la classe operaia, essi possono rappresentare una possibilità di decostruire l’idea dell’“Occidente” come sinonimo di colonialismo e capitalismo, consentendo una riappropriazione simbolica che sfida le narrazioni egemoniche imposte.

Concetti come *dissonanza ludonarrativa* di Clint Hocking, *realismo sociale* di Alexander Galloway e *gioco serio/applicato* sono utili per esplorare il potenziale politico ed estetico dei videogiochi. Ci permettono infatti di comprendere come i videogiochi possano tanto consolidare quanto sfidare le strutture di potere e di rappresentazione. *Under Ash* e *Special Force* hanno svolto un ruolo fondamentale nello sviluppo del panorama videoludico arabo, considerando il contesto e i limiti delle tecnologie dei primi anni Duemila. È essenziale sottolineare che questo fenomeno ha avuto luogo prima dell’avvento dei social media e della banda larga, situandosi in un periodo di transizione tra il Web 1.0 e il Web 2.0, quando il concetto di meme era ancora agli albori. Il fatto che *Under Ash* e *Special Force* siano stati sviluppati con risorse limitate e da team ridotti – con *Under Ash* presumibilmente realizzato

23 R. Kasmiya, *op. cit.*

24 Infinity Ward, Treyarch, Sledgehammer Games, Raven Software, *Call of Duty* (serie), Activision, 2003-2024.

25 DICE, *Battlefield* (serie), Electronic Arts, 2002-2021.

26 E. Said, *Cultura e imperialismo. Letteratura e consenso nel progetto coloniale dell’Occidente*, Feltrinelli, Milano 2023.

quasi interamente da Radwan Kasmiya – acquisisce un particolare rilievo.

Il *modding* rappresenta per i giocatori un'opportunità di acquisire un ruolo di agentività autentica e profonda all'interno dei mondi ludici. Non si tratta semplicemente di modificare l'aspetto estetico del gioco, ma di riscriverne le dinamiche fondamentali, adattandole alle esperienze personali e collettive di chi vi partecipa. Nel mondo reale, i giocatori provenienti da nazioni colonizzate raramente hanno l'opportunità di essere protagonisti delle proprie storie, trovandosi spesso confinati in ruoli marginali a causa di persistenti ingiustizie storiche e sociali. In questo senso, il *modding* assume la valenza di un atto di resistenza culturale: diventa un mezzo per rivendicare spazio, voce e rappresentazione.

Questa pratica offre una dimensione che altri media audiovisivi, come il cinema o la televisione, non consentono con la stessa radicalità. I giocatori possono infatti sovvertire le narrazioni dominanti imposte dalle grandi case di produzione, che tendono a riflettere prospettive occidentali, ignorando o distortendo le storie e le identità delle comunità marginalizzate. Attraverso il *modding*, le comunità emarginate nel mondo reale possono riscrivere le regole del racconto, ridefinendo il loro ruolo all'interno di un sistema culturale che spesso le esclude o le rappresenta in maniera riduttiva. Le storie create dai *modder* in questi spazi digitali rappresentano un desiderio più ampio di emancipazione e di un mondo in cui le comunità oppresse possano finalmente essere al centro del racconto anziché ai margini.

Matteo Bittanti: Mi ha molto colpito il modo in cui usi lo *split screen* in modo asimmetrico e irregolare. La giustapposizione di una cornice quadrata e una rettangolare consente lo sviluppo parallelo di due narrazioni distinte. Questa scelta stilistica si distingue dalla maggior parte dei video a schermo diviso, che segmentano l'immagine in finestre verticali o orizzontali simmetriche. È il caso, per esempio, del *video essay Polarized Interactions*²⁷ di Sjors Ritgers su *Grand Theft Auto V*. Cosa ti ha spinto a se-

27 S. Ritgers, *Polarized Interactions*, video digitale, colore, suono, 7' 21", 2021, Olanda.

guire questo approccio non convenzionale in *Like An Event In A Dream Dreamt By Another – Rehearsal*? Quale effetto speravi di ottenere mostrando differenti prospettive? Che significato assume la forma stessa della *scissione* in relazione ai temi dell'opera?

Firas Shehadeh: Apprezzo molto la tua analisi approfondita. Durante la fase di sceneggiatura e nella selezione dei materiali video e del *gameplay*, mi sono posto domande critiche riguardo al modo in cui gli elementi di intrattenimento e di design fossero integrati in questi video, trasformandoli in una forma d'arte. Mi sono concentrato in particolare sul concetto di standardizzazione dei prodotti audiovisivi, così come teorizzato da Theodor Adorno, che fa riferimento all'uso di formule ripetitive per ottenere un consenso di massa²⁸. Negli ultimi anni, si è osservata una crescente tendenza verso una manipolazione eccessiva dei contenuti audiovisivi, caratterizzata dall'impiego di colori iper-saturi, volumi musicali esageratamente elevati e ritmi narrativi accelerati. Queste strategie sembrano essere progettate per catturare l'attenzione dello spettatore in maniera immediata e superficiale, inducendo una risposta quasi automatica e riducendo l'esperienza fruitiva a un'interazione meccanica superficiale.

In netto contrasto con questa tendenza dominante, ho adottato un approccio radicalmente diverso, mirato a creare uno spazio di fruizione lento e riflessivo. L'intento era quello di permettere agli spettatori di assimilare le informazioni in modo più profondo, senza la pressione di un ritmo accelerato. Tale scelta si contrappone volutamente alla natura stessa del materiale e del videogioco studiato, sia nei temi trattati sia nella loro dinamica temporale intrinseca. Questa dissonanza tra la mia intenzione artistica e le convenzioni del medium videoludico ha stimolato in me un ulteriore desiderio di sovvertire le norme consolidate della temporalità e della composizione audiovisiva, esplorando nuove modalità di rappresentazione che favorissero una riflessione autentica e critica. Ho utilizzato lo schermo diviso in modo asimmetrico, creando una tensione temporale tra la narrazione e il *gameplay*

28 T. Adorno, M. Horkheimer, *op. cit.*; T. Adorno, *Teoria estetica*, Einaudi, Torino 2021.

per sottolineare il contrasto tra immagine e storia, e per enfatizzare i conflitti interni. Questo conflitto visivo e narrativo riflette un'intenzione critica di indagare i limiti intrinseci della rappresentazione audiovisiva, mettendo in discussione le convenzioni stesse del medium. La mia attenzione si è concentrata sugli elementi estetici e sulla complessità narrativa, privilegiando una riflessione teorica e concettuale anziché un approccio limitato al design funzionale. In *Like An Event In A Dream Dreamt By Another – Rehearsal*, ho integrato tre diverse proporzioni visive, alternanze nel ritmo della voce fuori campo e un paesaggio sonoro che combina i suoni di Los Santos con quelli provenienti sia dal *gameplay* che dalla vita quotidiana in Palestina. Volevo evidenziare il contrasto tra tranquillità e frenesia, cercando di catturare l'essenza delle esperienze vissute in tempo reale.

La tecnica dello *split screen*, sebbene sia uno degli effetti speciali più antichi del cinema, mantiene intatta la sua forza evocativa. Questa tecnica permette la giustapposizione simultanea di azioni diverse all'interno della medesima inquadratura, enfatizzando le relazioni tra le immagini e il processo di costruzione e fruizione delle stesse. La tensione generata tra narrazioni e prospettive divergenti intende coinvolgere lo spettatore in un'esperienza immersiva e multidimensionale, che trascende il semplice piano visivo, stimolandolo verso una riflessione critica e più profonda sul contenuto e sulla forma dell'opera.

Matteo Bittanti: Nel testo che accompagna *Like An Event In A Dream Dreamt By Another – Rehearsal*, descrivi la dicotomia tra il cosiddetto mondo sviluppato – comunemente definito “Primo Mondo” – e il Sud globale, in relazione alla nozione di *industria culturale*²⁹ teorizzata da Adorno e Horkheimer. In particolare,

29 L'industria culturale, secondo Adorno e Horkheimer, è un sistema di produzione culturale in cui arte e intrattenimento sono standardizzati e commercializzati per soddisfare le esigenze del mercato di massa. Questo processo riduce la cultura a merce, limitandone il potenziale critico e trasformativo, e manipola il pubblico per conformarsi alle logiche del capitalismo, ostacolando l'autentica emancipazione e la capacità di pensiero critico. Cfr. T.W. Adorno, M. Horkheimer, *L'industria culturale* in Idem, *Dialettica dell'Illuminismo*, Einaudi, Torino 2010 [1944], pp. 126-180.

descrivi il Sud del mondo come una riserva di materie prime, sfruttata incessantemente dal Primo Mondo per intrattenere un pubblico privilegiato con contenuti stereotipati, omogenei e fortemente mercificati. Sostieni che il Sud del mondo non solo funzioni come fonte di risorse, ma anche come ispirazione e scenario per la costruzione dei mondi e delle meccaniche nei videogiochi tradizionali. Allo stesso tempo, tali dinamiche di sfruttamento operano sia a livello interno ai singoli contesti (*intra*) sia a livello esterno, tra contesti diversi (*inter*). In altre parole, le logiche di dominio e appropriazione non si limitano a relazioni tra nazioni o regioni, ma si manifestano anche all'interno delle stesse comunità, esprimendo una complessità stratificata di potere.

Si pensi alla serie *Grand Theft Auto*, criticata da studiosi come David Leonard³⁰ per aver offerto esperienze superficiali e a buon mercato a un pubblico prevalentemente bianco e benestante, attratto dal cosiddetto *turismo del ghetto*. Secondo Leonard, tali rappresentazioni sono problematiche poiché riducono le esperienze delle comunità marginalizzate a spettacoli consumabili, rafforzando stereotipi razziali e perpetuando una visione distorta della realtà urbana. Nei suoi saggi, lo studioso americano argomenta che *GTA* perpetua stereotipi negativi riguardanti i personaggi neri e le comunità urbane, dipingendo i quartieri prevalentemente afroamericani come spazi esclusivamente caratterizzati da violenza e criminalità, privi di sfumature di carattere morale. Leonard evidenzia come la serie adotti presupposti profondamente problematici, idealizzando stili di vita *gangster* e stabilendo un legame diretto tra il colore della pelle, il pericolo e la devianza. La sua critica si focalizza sulla rappresentazione riduttiva e unidimensionale offerta da questi giochi, che finiscono per

30 D.J. Leonard, *To the White Extreme: Conquering Athletic Space, White Manhood, and Racing Virtual Reality*, in N. Garrelts (a cura di), *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer*, McFarland & Co, Jefferson, North Carolina 2005, pp. 110-129; D.J. Leonard, *Not a Hater, Just Keepin' It Real: The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies*, in "Games and Culture", vol. 1, n. 1, 2006, pp. 83-88; D.J. Leonard, *Young, Black (& Brown) and Don't Give a Fuck: Virtual Gangstas in the Era of State Violence*, in "Cultural Studies ↔ Critical Methodologies", vol. 9, n. 2, 2009, pp. 248-272.

riciclare e rafforzare ideologie razziste nella raffigurazione delle comunità nere urbane.

Alla luce di queste considerazioni, mi chiedo se la dicotomia che descrivi non sia solo di natura geografica – ovvero Primo Mondo contro Sud del mondo – ma riguardi anche le disparità socioeconomiche interne ai singoli contesti nazionali. Questo implicherebbe che alcuni gruppi, indipendentemente dalla collocazione geografica, siano trattati come risorse *esotiche* a causa della loro condizione – una condizione che comunica un’alterità, attraverso il linguaggio, l’aspetto o i manierismi – e che questi gruppi siano sistematicamente sfruttati dagli sviluppatori di videogiochi, che li saccheggiano incessantemente per ammobiliare i loro vasti mondi virtuali. Detto altrimenti, pensi che le popolazioni emarginate siano soggette a questo tipo di sfruttamento mercificato nei videogiochi non solo a livello globale, ma anche nei contesti locali?

Firas Shehadeh: La risposta breve è sì. Le popolazioni emarginate di tutto il mondo sono spesso rappresentate in maniera mercificata all’interno dei vari ambiti dell’intrattenimento, con il turismo culturale che rappresenta uno dei principali strumenti di sfruttamento. *Grand Theft Auto V* è stato criticato proprio per questo, poiché ricorre al turismo culturale per offrire un’esperienza superficiale delle realtà marginalizzate, contribuendo così a trattare alcuni gruppi come uno spettacolo da osservare a distanza, senza pericoli o conseguenze per i *voyeur*: è una forma di oggettivazione paragonabile a quella che subiscono gli animali in uno zoo. Detto questo, la complessità e la natura dinamica del videogioco hanno permesso di oltrepassare il mero sfruttamento, proponendo una critica articolata al capitalismo, alla gentrificazione, ai social media e alla società dello spettacolo, attraverso l’uso dell’ironia e del cinismo come strumenti retorici. La partecipazione attiva dei giocatori, nel ruolo di co-creatori di contenuti, ha contribuito ulteriormente a trasformare il videogioco in un’opera stratificata e poliedrica, dotata di una significativa profondità critica.

Con questo non intendo giustificare *GTA V*, ma nemmeno criticarlo eccessivamente. Pur riconoscendone i limiti e le pro-

blematiche, devo ammettere che l'ho apprezzato molto. Inoltre, sembra che gli sviluppatori abbiano cercato di affrontare alcune di queste criticità in *Red Dead Redemption 2*³¹. La narrazione nichilista di *GTA V* trova una parziale risoluzione nel suo “finale positivo”, noto come *Deathwish*³². Il successo del gioco risiede nella sua capacità di liberarsi dalle norme e dalle convenzioni sociali, garantendo ai giocatori il libero arbitrio e l'opportunità di esplorare ciò che Adorno definisce il “contenuto di verità”³³.

È interessante notare come molti critici di *GTA V* trascurino un elemento significativo rappresentato dal personaggio di Tanisha, che verso la fine del gioco mette Franklin di fronte a una realtà ineludibile³⁴. Questo momento aggiunge una dimensione di profondità alla narrazione, obbligando il giocatore a confrontarsi con dilemmi etici e a riesaminare la propria percezione del mondo simulato.

Ritornando al concetto di *contenuto di verità* di Adorno, *GTA V* non offre una critica politica esplicita, ma consente ai giocatori di sperimentare una versione iper-realistica dell'“America”,

31 Rockstar Games, *Red Dead Redemption 2*, Rockstar Games, 2018.

32 In uno dei finali possibili, Franklin Clinton sceglie di non uccidere né Trevor né Michael – gli altri due protagonisti – ma di affrontare con loro le forze che li minacciano. Questa opzione introduce una svolta etica significativa: a differenza delle alternative, che implicano il tradimento di uno dei compagni, essa mette in gioco la lealtà di Franklin e la sua capacità di immaginare un futuro non fondato sulla violenza interna al gruppo.

33 Il “contenuto di verità” (*Wahrheitsgehalt*) è un concetto centrale nella teoria estetica di Adorno e si riferisce alla capacità di un'opera d'arte di rivelare verità su aspetti fondamentali della realtà storica, sociale e culturale, senza necessariamente essere esplicita o didascalica. Per Adorno, il contenuto di verità emerge non tanto dall'intenzione esplicita dell'artista, ma dalla tensione dialettica tra la forma estetica dell'opera e il contesto storico-sociale che la genera. In questo senso, un'opera non è solo un'espressione soggettiva o un prodotto culturale, ma un campo in cui si manifestano contraddizioni e verità più profonde sul mondo.

34 Per chiarire questo passaggio, è utile fornire un minimo di contestualizzazione. Tanisha, ex fidanzata di Franklin, svolge un ruolo marginale per gran parte di *GTA V*, ma il suo intervento finale assume una funzione cruciale: estranea al mondo criminale del protagonista, agisce come contrappunto morale, spingendolo a interrogarsi sul senso della propria traiettoria esistenziale e sulla possibilità di uscire dal ciclo della violenza. Questo momento introduce una dimensione etica che arricchisce la narrazione, spesso letta esclusivamente in termini di *escalation* criminale.

esplorando temi *clou* come la libertà, il possesso di armi, il capitalismo e la violenza. In altre parole, esso offre una critica implicita senza imporre una specifica dichiarazione politica o ideologica, lasciando ai giocatori la possibilità di cogliere verità e riflessioni attraverso la loro esperienza ludica.

Tuttavia, la rappresentazione culturale occidentale del cosiddetto Terzo Mondo, delle comunità colonizzate, delle minoranze e della classe operaia tende spesso a sfruttare tali realtà a scopo di intrattenimento, intensificando il dominio sugli sfruttati. Questo processo finisce per negare a queste comunità la possibilità di essere soggetto attivo della narrazione, come suggerisce Edward Said con il concetto di *permesso di narrare*: “La società studiata è un oggetto piuttosto che un soggetto della storia. Può essere descritta da altri, ma non può descrivere se stessa”³⁵. Le comunità sfruttate possono essere distribuite a livello geografico, ma la questione non va intesa in termini puramente binari – Occidente vs. Oriente, Nord vs. Sud – una semplificazione eccessiva che molti, tra cui Samuel P. Huntington con *Lo scontro di civiltà*³⁶, hanno abbracciato e perpetuato, spesso con conseguenze devastanti.

Descrivendo la globalizzazione come un processo di occidentalizzazione, si potrebbe affermare, seguendo Guy Debord, che “la globalizzazione del falso è stata anche la falsificazione del globo”³⁷. Questo processo ha rimodellato e omologato la percezione del mondo attraverso una lente ideologica specifica, dominata dal consumo, dalla mercificazione e dalla spettacolarizzazione. Tale dinamica non si limita ai videogiochi, ma permea ogni settore dell’industria culturale, dove le popolazioni emarginate sono spesso sfruttate per produrre beni culturali concepiti per manipolare e conformare la società ai dettami del mercato globale. In questo contesto, *GTA V* si distingue per la sua capacità di infrangere la standardizzazione della cultura e dell’arte. A differenza di molti altri prodotti culturali, il videogioco sfi-

35 E. Said, *Permission to narrate. Edward Said writes about the story of the Palestinians*, in “London Review of Books”, vol. 6, n. 3, 16 febbraio 1984.

36 S.P. Huntington, *Lo scontro delle civiltà e il nuovo ordine mondiale*, Garzanti, Milano 2000.

37 G.E. Debord, *Comments on the Society of the Spectacle*, Verso, London 1988, p. 10.

da le norme sociali dominanti e propone un'esperienza di una complessità narrativa e critica superiore rispetto a quella dei suoi predecessori. Attraverso la sua rappresentazione iperrealistica e la sua struttura narrativa stratificata, *GTA V* non solo offre una riflessione sulle contraddizioni della globalizzazione, ma invita i giocatori a confrontarsi con temi complessi che sovvertono le aspettative tradizionali della cultura *mainstream*.

Matteo Bittanti: Nel tuo lavoro, ti riferisci a Los Santos come a una metaforica “terra di latte e miele” per i palestinesi – una frase biblica che evoca una terra promessa di prosperità e abbondanza. Ciò sembra suggerire che Los Santos possa rappresentare una patria virtuale idealizzata, soprattutto se messa a confronto con le difficoltà dello sfollamento e della sorveglianza vissute nella realtà. Il tema della religione e della nozione di sacro è espresso a livello del titolo. Los Santos, la città dei Santi, è strettamente collegata alla Terra Santa. Sono curioso di sapere se intendi tracciare un parallelo tra questo luogo immaginario di abbondanza all'interno del gioco e il concetto di uno stato palestinese immaginario o sperato. Se è così, questo indica la difficoltà di realizzare una simile patria nel mondo reale, mentre il formato del videogioco le consente di esistere in modo puramente simbolico? In altre parole, stai suggerendo che questi spazi virtuali possano fornire un'esperienza gratificante per i giocatori palestinesi che rimangono per sempre sfuggenti nella loro vita quotidiana? Oppure, parafrasando Adorno – che citi esplicitamente – i videogiochi hanno una funzione didattica intrinseca compatibile, se non finzionale, con il posizionamento ideologico dei produttori, rendendo ogni gioco una forma esplicita o implicita di propaganda?

Firas Shehadeh: In questo contesto, la “terra del latte e del miele” non è semplicemente una metafora. Questo era, infatti, il lavoro concreto, fattivo e quotidiano della mia famiglia in Palestina, prima che i coloni europei distruggessero sistematicamente il nostro sostentamento, uccidendo il bestiame e devastando gli apiari durante la Nakba. Ho voluto portare il contrasto tra la Terra del Latte e del Miele – sia come immagine biblica che come parte della storia familiare – in confronto con la visione della “Libertà e Pistole” di Los Santos da un lato e la realtà del colonialismo europeo in Palestina dall'altro.

Uso questo contrasto per descrivere una doppia visione che esamina la realtà e l'illusione sia in Palestina che a Los Santos. La metafora biblica qui è usata in chiave satirica e ironica. Capi-sco benissimo come l'Occidente si relazioni alla metafora della terra del latte e del miele, ma personalmente ho anche vissuto e compreso ciò che i contadini palestinesi devono affrontare di fronte alla macchina omicida coloniale occidentale. Anche in questo caso, il popolo della terra del latte e del miele non ha mai avuto la possibilità di raccontare la propria storia. I miei nonni mi raccontavano come il miele fosse un motivo di orgoglio nazionale. Applicando la doppia visione alla città dei Santi, ovvero Los Santos, possiamo ancora una volta vedere il contrasto tra ciò che è santo e ciò che è malvagio. Qui, le *mod* palestinesi di Los Santos completano il cerchio.

In termini storici, *Grand Theft Auto* rappresenta ciò che l'A-merica e il suo sogno globalizzato incarnano nel nostro tempo, mentre *Red Dead Redemption* porta con sé la storia della lotta contro l'America prima che questo modello venisse "dichiarato" vittorioso. La violenza in *GTA* è un sottoprodotto di ciò che l'A-merica – negli Stati Uniti e in "Israele" – rappresenta nella realtà. La violenza dei giocatori nel gioco è una reazione a ciò. Sono sia il prodotto che la vittima di questa violenza. Il videogioco offre ai giocatori la possibilità di impegnarsi con, o sfuggire alla realtà di un contesto coloniale, verso un gioco di ruolo in un mondo aperto che può essere letteralmente più grande della Striscia di Gaza congelata dal 2005 o di un campo profughi.

Analogamente alla storia dell'*hip-hop*, che è stata ripetutamente accusata di essere intrinsecamente legata alla violenza, anche il videogioco è spesso associato a una specifica razza, classe sociale e cultura. L'*hip-hop* ha affrontato un processo caratterizzato da accuse reiterate, domesticazione da parte del capitalismo – come nel caso del turismo del ghetto –, e resistenza tramite l'innovazione di nuovi sottogeneri. Negli ultimi anni, questa dinamica si è manifestata anche nella musica *drill*³⁸ e nella crimi-

38 La musica *drill* è un sottogenere dell'*hip-hop* nato nei primi anni dieci del Ventunesimo secolo a Chicago, caratterizzato da testi espliciti e spesso violenti, che raccontano la realtà di vita nei quartieri più marginalizzati,

nalizzazione degli artisti *hip-hop* e dei videogiochi in Francia, in risposta alle rivolte seguite all'uccisione, nel giugno 2023, del diciassettenne Nahel Merzouk, di origine marocchina e algerina, per mano della polizia francese. Nahel, come molti giovani della sua generazione cresciuti nella Francia segregata, era un giocatore e parte integrante della cultura *hip-hop* del suo quartiere. Eppure, Emmanuel Macron ha continuato a invocare i cosiddetti "Valori della Repubblica" per rivolgersi ai manifestanti, valori che non sono altro che l'espressione di un sistema di potere suprematista bianco. La violenza organizzata dallo Stato viene considerata un atto di ordine, mentre la risposta degli oppressi viene costantemente etichettata come violenza.

Matteo Bittanti: Apprezzo la tua spiegazione dettagliata e mi scuso se la mia precedente domanda è sembrata insensibile; la tua risposta mi ha spinto a riflettere ulteriormente. Vorrei approfondire un altro aspetto della nostra discussione, se posso. Hai suggerito che giocatori, sviluppatori, *streamer* e *hacker* del Sud del mondo abbiano modificato i videogiochi commerciali per costruire le loro iperrealità, esplorando la vita sotto il dominio coloniale. *Like An Event In A Dream Dreamed By Another – Rehearsal* esplora la città fittizia di Los Santos come uno spazio parallelo all'esperienza palestinese, esaminando come la modifica degli ambienti del videogioco consentano alle comunità emarginate di rappresentare le loro lotte locali di resistenza, sottomissione e sopravvivenza. Gli interventi palestinesi nel mondo simulato di *GTA* rispecchiano un movimento più ampio volto ad affermare l'appartenenza culturale e il controllo narrativo all'interno di una struttura di potere intrinsecamente asimmetrica.

Sono particolarmente affascinato dalla pratica del *roleplay*, una modalità in cui i giocatori creano trame e personaggi originali all'interno dell'*open world* di Rockstar Games. Il *roleplay* consiste nell'interazione con altri giocatori su *server* gestiti dalla comunità, assumendo identità fisse e persistenti, e

con un forte focus su criminalità, povertà e sopravvivenza. La musica *drill* utilizza ritmi aggressivi, *beat* cupi, e spesso un flusso lirico piuttosto rapido e diretto.

collaborando per sviluppare narrazioni e relazioni dinamiche. Questi *server* non ufficiali – ovvero non gestiti direttamente da Rockstar Games – includono modalità personalizzate che arricchiscono l'esperienza del *roleplay*, come professioni, attività e *mod* cosmetiche, tutte adattate al tema prescelto. Questa pratica rappresenta un potenziale significativo per espandere, o addirittura riscrivere, le dimensioni politiche del videogioco, mettendo in discussione le strutture di potere e aprendo nuove possibilità espressive.

Tornando alla mia domanda precedente, la versione modificata di *GTA* è davvero uno spazio di liberazione o è semplicemente un'altra forma di reclusione, una sorta di “gabbia dorata” in cui i giocatori provano l'*emozione* della libertà? La libertà virtuale attraverso un surrogato ludico può avere un valore psicologico per i giocatori, ma chiaramente ha un impatto limitato sulle condizioni materiali di oppressione e, di conseguenza, offre una forma di liberazione condizionata e imperfetta. Possiamo paragonare il *roleplay* in *GTA* a ciò che Hakim Bey³⁹ ha definito come TAZ, una zona autonoma temporanea? In un certo senso, il *gameplay* modificato crea effimere sacche di libertà e controllo in mezzo alla reclusione, simili a una zona autonoma temporanea. Tuttavia, a differenza di una TAZ autentica, la libertà nel videogioco è intrinsecamente subordinata alla piattaforma su cui si basa, una piattaforma fragile e precaria: una semplice lettera di diffida da parte degli avvocati di Rockstar Games potrebbe annientare qualsiasi tentativo di dirottamento di *GTA*. Non sorprende che la “lotta alla pirateria nel Sud del mondo” sia spesso stata utilizzata come una strategia coloniale e imperialista. Mi chiedo dunque se il *gameplay* modificato possa essere considerato una forma di *liberazione condizionata* o di *falsa coscienza 2.0*: psicologicamente catartica, ma materialmente e strutturalmente compatibile con lo sfruttamento e l'oppressione. Più una valvola di sfogo che una reale emancipazione. La domanda che ti pongo è questa: l'intento di un intervento artistico è *semplicemente* suggerire un orizzonte di pos-

39 Hakim Bey, *T.A.Z. La Zona Autonoma Temporanea*, tr. it. di G. Carlotti, Shake Edizioni, Milano 2020.

sibilità? Alludere a “geografie alternative” come contrappunto a una realtà oppressiva? Immaginare la fine del capitalismo utilizzando gli stessi strumenti che il capitalismo ha creato?

Firas Shehadeh: I *modder*, nel contesto di *Grand Theft Auto*, stanno rivendicando una posizione di agentività all'interno dei mondi virtuali che essi occupano e trasformano. È interessante che tu abbia menzionato Hakim Bey⁴⁰, anarchico e poeta, poiché ritengo che gli sviluppatori di Rockstar Games possano aver tratto ispirazione, almeno in parte, dalle sue idee. Ci sono affinità tra Bey e Rockstar: entrambi sono radicali, problematici, poetici e nichilisti, ed entrambi esplorano la cultura “altra” come contrappunto alla critica nei confronti dell'America, del modernismo e del capitalismo. Tuttavia, una tendenza comune è quella di cadere in *cliché* razzisti anche quando l'intento sembra essere quello di sfidarli. L'appropriazione dei concetti di Bey, come l'utopia pirata o la *Temporary Autonomous Zone* (TAZ), è particolarmente evidente in *GTA*. Lo stesso Dutch van der Linde⁴¹, in *Red Dead Redemption*, parla di una *Utopia selvaggia*. C'è, però, una differenza sostanziale: Hakim

40 Hakim Bey è lo pseudonimo di Peter Lamborn Wilson, un filosofo e scrittore americano noto per i suoi scritti sulla teoria anarchica e il concetto di *Temporary Autonomous Zone* (TAZ). Bey ha sviluppato idee radicali che si concentrano sulla creazione di spazi temporanei di libertà, dove le regole imposte dalle autorità possano essere sospese e dove le persone possano esprimere liberamente la loro creatività e autodeterminazione. Hakim Bey ha influenzato vari movimenti controculturali e anarchici, proponendo una filosofia di resistenza e autonomia al di fuori delle strutture di potere convenzionali. Le sue suggestioni hanno trovato risonanza nel contesto della cultura *cyberpunk*, nelle pratiche dell'*hacking* e nel mondo della controcultura digitale.

41 Dutch van der Linde è il carismatico leader della banda Van der Linde nella serie *Red Dead Redemption*. In *Red Dead Redemption 2*, ambientato nel 1899, Dutch guida il suo gruppo in una serie di rapine e attività criminali, cercando di sfuggire alle autorità e mantenere la coesione tra i membri. Il suo ruolo è centrale nella narrazione, poiché le sue decisioni influenzano profondamente le dinamiche della banda e il destino dei suoi componenti. In *Red Dead Redemption*, ambientato nel 1911, Dutch è l'antagonista principale, con l'ex membro della banda John Marston incaricato di catturarlo. La sua visione di un'“utopia selvaggia” – una società libera da leggi e ingiustizie – guida inizialmente le sue azioni, ma nel

Bey era un anarchico che viveva coerentemente con le sue convinzioni, mentre Rockstar Games è un'azienda il cui scopo principale è il profitto. Non intendo screditare la TAZ di Bey o l'impatto di *GTA* sulla cultura pop, ma situare entrambi all'interno di un quadro critico in cui l'appropriazione diventa trasgressione e la trasgressione viene riappropriata. Rockstar, infatti, è costantemente in conflitto con i *modder*, soprattutto nel contesto del *multiplayer*. Va ricordato che non tutti i *modder* raggiungono risultati positivi, così come non tutti i loro interventi sono da criticare.

Fin dall'inizio, il videogioco è stato strutturato in modo da mantenere il controllo nelle mani del sistema dominante, e, come afferma Audre Lorde, "gli strumenti del padrone non smantelleranno mai la casa del padrone. Potrebbero permetterci temporaneamente di batterlo al suo stesso gioco, ma non ci permetteranno mai di realizzare un vero cambiamento"⁴². Il cambiamento reale avviene soltanto attraverso la *lotta concreta*, nella vita reale, fuori dal contesto virtuale. Questo è il mio approccio ai media digitali: utilizzarli con cautela, senza romanticizzare le presunte capacità di cambiamento sociale spesso proposte online, e mantenere sempre la consapevolezza che il cambiamento vero richiede azioni nel mondo reale da parte delle minoranze, della classe operaia, degli immigrati e dei colonizzati.

Le lotte locali all'interno dei videogiochi possono comunque offrire un contesto per la sperimentazione, l'immaginazione e l'intrattenimento. I *modder* palestinesi, per esempio, utilizzano le modifiche per rielaborare le proprie esperienze e superare le limitazioni imposte dallo sviluppo videoludico tradizionale, caratterizzato da risorse limitate e prospettive dominanti. Al contrario, l'esercito israeliano, supportato da risorse immense, non ha bisogno di modificare giochi già esistenti: può svilupparli da zero. Nel 2005, in collaborazione con l'esercito americano, ha costruito una finta città chiamata Baladia⁴³, destinata all'addestramen-

tempo si rivela irrealizzabile, conducendolo a scelte sempre più ambigue e a una profonda disillusione.

42 A. Lorde, *Sorella outsider*, Il Dito e La Luna, Milano 2014.

43 M. Mathers, *Inside Baladia: The huge fake city Israeli troops train in as IDF gather at Gaza border*, in "The Independent", 12 ottobre 2023.

to militare. Baladia, costata 45 milioni di dollari, fu costruita su terra palestinese colonizzata fin dal 1948 e serve ad addestrare le forze militari nel combattimento urbano. Baladia simula una “città in stile mediorientale” ed è utilizzata da vari eserciti, tra cui quello americano e le forze di pace delle Nazioni Unite. In altre parole, gli europei hanno Baladia, mentre i palestinesi hanno Los Santos. I coloni impugnano le mitragliatrici, i nativi i *controller*.

Matteo Bittanti: L’analogia che proponi è affascinante. Quando ha citato Baladia, mi è venuto in mente *Riotsville, USA*⁴⁴. Il documentario di Sierra Pettengill esplora come, negli anni Sessanta, il governo degli Stati Uniti abbia costruito delle città fittizie, denominate *Riotsville*, per addestrare la polizia e l’esercito alla repressione delle rivolte civili. Entrambe sono forme di controllo di massa, esercitate attraverso mezzi differenti, spesso tramite la violenza, sia essa virtuale o diretta contro i civili. Questi spazi addestrano le forze dell’ordine e il pubblico a interiorizzare determinati scenari di potere, creando una narrazione che giustifica l’oppressione e rafforza l’autorità istituzionale. Sono forme di ludicizzazione della violenza dello Stato.

Vorrei chiederti la tua opinione riguardo a un tipo di gioco di ruolo diverso, in particolare alla luce delle teorie e pratiche di Augusto Boal. Boal, attraverso il suo Teatro dell’Oppresso, introduce la figura dello “spett-attore”, un partecipante attivo che non solo osserva ma interviene direttamente nell’azione scenica per affrontare collettivamente le questioni sociali. Questa pratica consente un’esplorazione condivisa e una risoluzione dei problemi sociali, permettendo al pubblico di modificare il corso della narrazione, interrompere le scene, sostituire gli attori e proporre alternative che sfidano gli squilibri di potere. Considerando questi principi, mi interessa conoscere il tuo punto di vista sui parallelismi tra il teatro di Boal e la natura partecipativa dei giochi *multiplayer* online. In che misura le arene multiutente possono essere considerate una nuova forma di teatro, in cui i giocatori assumono il ruolo di agenti attivi che influenzano direttamente lo sviluppo della narrativa? Come

44 S. Pettengill, *Riotsville, USA*, Magnolia Pictures, 2022.

nel Teatro dell'Oppresso, i giochi *multiplayer* sembrano incoraggiare l'intervento diretto e la risoluzione collettiva dei problemi. I giocatori, come gli spett-attori di Boal, sono chiamati a plasmare, reinterpretare e talvolta anche respingere una narrativa predefinita, contribuendo a creare un'esperienza dinamica e interattiva. Penso alle *performance* di artisti come Joseph DeLappe o Angela Washko, per esempio. Mi chiedo se questa prospettiva possa contribuire a una comprensione più profonda del ruolo del giocatore come co-creatore e del potenziale dei giochi multiutente come strumenti di cambiamento sociale. In quanto giocatori attivi o artisti che creano una "comunità online", i partecipanti potrebbero trovare *empowerment* o liberazione attraverso questi teatri virtuali, a condizione che i *server* siano gestiti dai giocatori stessi anziché dalle aziende? Trovo significativo che, nel 2015, Rockstar Games abbia bandito gli utenti con affiliazioni ai *server* FiveM e, otto anni dopo, abbia acquisito la stessa squadra di "ribelli": *coopta e conquista*. Si tratta, chiaramente, di giochi imperiali, nell'accezione di Greig de Peuter e Nick Dyer-Witheford⁴⁵...

Firas Shehadeh: Esattamente, concordo pienamente con la tua osservazione sulla visione di Boal del teatro partecipativo e sulla sua connessione con le piattaforme di giochi di ruolo online. È affascinante come la combinazione della piattaforma online di *GTA V* e il contributo dei *modder* abbia creato uno spazio unico, una fusione tra teatro e *gameplay*. Ho assistito a sessioni di gioco in cui i giocatori palestinesi si sono impegnati, anche inconsapevolmente, nel Teatro dell'Oppresso. Hanno recitato scene, stabilito regole e si sono immersi in dialoghi improvvisati, rievocando efficacemente le loro esperienze di violenza coloniale. Alcune di queste rievocazioni sono state profondamente traumatiche, altre esilaranti, ma tutte hanno trasmesso un senso di dolore condiviso, in particolare quando si inizia a comprendere l'impotenza politica che ne è alla base.

45 G. De Peuter, N. Dyer-Witheford, *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2009.

Matteo Bittanti: Ciò che descrivi è molto interessante perché rappresenta una forma vernacolare e collettiva di controgiooco che trascende il *cliché* del singolo artista che entra in un'arena multiutente per fare *trolling* d'avanguardia, un approccio che Eva e Franco Mattes hanno sbeffeggiato con la loro opera *Freedom*⁴⁶. Mi intriga molto l'idea della rievocazione tramite *GTA*. Vorrei partire sottolineando il significato del titolo del tuo lavoro, *Rehearsal*, che assume diverse connotazioni. Nelle arti performative, il concetto di *prova* rappresenta un processo iterativo di formazione e perfezionamento della *performance* prima della presentazione al pubblico. Questo spazio protetto consente ai *performer* di assumersi rischi creativi, risolvere problemi e padroneggiare il materiale attraverso una ripetizione continua e mirata. L'obiettivo finale è quello di valutare e migliorare la qualità della *performance*, rendendola pienamente funzionale per l'esibizione dal vivo.

Attorno al settimo minuto di *Like An Event In A Dream Dreamt By Another – Rehearsal*, il narratore evidenzia un paradosso significativo: nonostante *GTA* offra infinite possibilità di sperimentazione sull'identità, sulla reinvenzione e sulla trasformazione, i giocatori di ruolo tendono spesso a rievocare le loro esperienze quotidiane. Mettono in scena una riproduzione meticolosa di eventi o situazioni vissute, restando nei confini della simulazione, e successivamente condividono le loro *clip* sui social media utilizzando l'*hashtag* #GTAreallife. Ti chiedo: questa pratica è motivata dal fatto che la simulazione offre la possibilità stessa di un risultato alternativo, ossia un modo per i giocatori di “correggere” e “modificare” un'ingiustizia percepita?

Firas Shehadeh: In *GTA*, il giocatore assume il ruolo del personaggio principale, non è relegato al semplice danno collaterale o a una statistica menzionata in un notiziario. Il *gameplay* ruota attorno al protagonista e al giocatore che lo interpreta,

46 Cito *verbatim* la descrizione di *Freedom* degli artisti: “Un video di 9 minuti girato all'interno del videogioco sparatutto in prima persona multiplayer *Counter-Strike* in cui Eva implora gli altri giocatori di risparmiarla, perché sta ‘facendo *performance art*’. Di conseguenza, viene uccisa più e più volte.” Cfr. E. Mattes, F. Mattes, in “0100101110101101.org”, 2010.

rendendo la sua storia l'elemento centrale che conferisce significato al gioco e ne permette il funzionamento. La dimensione del *provare* in una partita implica un'esperienza ludica priva di rischi reali, in cui si cerca di migliorare le proprie prestazioni. Tuttavia, nella versione della città modificata dai *modder* palestinesi in *GTA*, il risultato appare già segnato dalle dinamiche di strada e dall'oppressione strutturale. La *gamification* della morte diviene uno stile di vita, mettendo in luce la brutalità del dominio coloniale esercitato dai coloni sionisti in Palestina. Questo tipo di colonialismo cerca costantemente di cancellare il mondo nativo, attribuendo ai coloni un necropotere sui palestinesi e sui territori occupati. Ciononostante, i giocatori palestinesi all'interno del gioco immaginano un esito diverso: la completa decolonizzazione della Palestina.

Riferimenti bibliografici

- Adorno T.W., *Teoria estetica*, Einaudi, Torino 2021 (1970).
- Adorno T.W., Horkheimer M., *L'industria culturale* in Idem, *Dialettica dell'Illuminismo*, Einaudi, Torino 2010 (1944), pp. 126-180.
- Ashcraft B., *A Game About Insurgency*, in "Kotaku", 4 ottobre 2010. URL: <https://kotaku.com/a-game-about-insurgency-5654958>
- Bey H., *T.A.Z. La Zona Autonoma Temporanea*, tr. it. di G. Carlotti, Shake Edizioni, Milano 2020.
- Bittanti M., "Firas Shehadeh. *Like An Event In A Dream Dreamt By Another – Rehearsal*", in *VRAL*, 8-21 settembre 2023. URL: <https://milanmachinimafestival.org/vral-firas-shehedah>
- Boal A., *Giochi per attori e non attori. Introduzione al Teatro dell'Oppresso (vol. 1)*, a cura di A. Tolomelli, tr. it di L. Fracanzana, Dino Audino Edizioni, Roma 2000.
- Boal A., *Metodo e pratica per un teatro politico. Metodo e pratica per un teatro politico (vol. 2)*, a cura di A. Tolomelli, tr. it di L. Fracanzana, Dino Audino Edizioni, Roma 2001.
- Chivers C.J., *The Gun: The Story of the AK-47*, Penguin, London 2011.
- Debord G.E., *Comments on the Society of the Spectacle*, Verso, London 1988. (Idem, *Commentari sulla società dello spettacolo*, Massari Editore, Bolsena, Viterbo 2018)

- De Certeau M., *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma 2009 (1974).
- De Peuter G., Dyer-Witheford N., *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2009.
- Elsaesser T., *Simulation and the Labour of Invisibility: Harun Farocki's Life Manuals*, in "animation: an interdisciplinary journal", vol. 12, n. 3, 2017, pp. 214-229.
- Galloway A.R., *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2006. (Idem, *Gaming. Saggi sulla cultura algoritmica*, a cura di Pedini G., Salvador M., Luca Sossella Editore, Milano 2022).
- Galloway A.R., *Social Realism in Games*, in "Game Studies", vol. 4, n. 1, 2004. URL: <https://www.gamestudies.org/0401/galloway/>
- Ghattas K., *Syria launches Arab war game*, in "BBC.com", 31 maggio 2002. URL: http://news.bbc.co.uk/1/hi/world/middle_east/2019677.stm
- Hocking C., *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*, in "Click Nothing", 7 ottobre 2007. URL: https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html
- Huntington S.P., *Lo scontro delle civiltà e il nuovo ordine mondiale*, Garzanti, Milano 2000.
- Leonard D.J., *Young, Black (& Brown) and Don't Give a Fuck: Virtual Gangstas in the Era of State Violence*, in "Cultural Studies ↔ Critical Methodologies", vol. 9, n. 2, 2009, pp. 248-272. (Idem, *Giovani, neri (e marroni) e menefreghisti. I gangster virtuali nell'era della violenza di Stato*, in a cura di Bittanti M., *Fenomenologia di Grand Theft Auto*, Mimesis Edizioni, Milano-Udine, 2019, pp. 101-131)
- Leonard D.J., *Not a Hater, Just Keepin' It Real: The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies*, in "Games and Culture", vol. 1, n. 1, 2006, pp. 83-88.
- Leonard D.J., *To the White Extreme: Conquering Athletic Space, White Manhood, and Racing Virtual Reality*, in Garrelts N. (a cura di), *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer*, McFarland & Co, Jefferson, North Carolina 2005, pp. 110-129.
- Lorde A., *Sorella outsider*, Il Dito e la Luna, Milano 2014.
- Malcom X, *Speech on the Founding of the OAAU, June 28, 1964*, in "Thinking Together". URL: <https://www.thinkingtogether.org/rcream/archive/Old/S2006/comp/OAAU.pdf>

- Mattes E., Mattes F., *Freedom*, in “0100101110101101.org”, 2010.
- Mathers M., *Inside Baladia: The huge fake city Israeli troops train in as IDF gather at Gaza border*, in “The Independent”, 12 ottobre 2023. URL: <https://www.independent.co.uk/news/world/middle-east/israel-ground-invasion-gaza-baladia-b2428533.html>
- Said E., *Cultura e imperialismo. Letteratura e consenso nel progetto coloniale dell'Occidente*, Feltrinelli, Milano 2023.
- Said E., *Permission to narrate. Edward Said writes about the story of the Palestinians*, in “London Review of Books”, vol. 6, n. 3, 16 febbraio 1984.
- Spivak G.C., *Critica della ragione postcoloniale. Verso una storia del presente in dissolvenza*, Meltemi, Roma 2016.
- Turner F., *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, University of Chicago Press, Chicago 2008.

Ludografia

- DMA Design, *Grand Theft Auto 2*, Rockstar Games, 1999.
- DMA Design, *Grand Theft Auto III*, Rockstar Games, 2001.
- Kasmiya R., *Under Ash*, 2000.
- Hadeel, *Special Force*, Hezbollah Central Internet Bureau, 2003.
- Infinity Ward, Treyarch, Sledgehammer Games, Raven Software, *Call of Duty* (serie), Activision, 2003-2024.
- Nintendo EAD, *Super Mario* (serie), Nintendo, 1985-.
- Rockstar Games, *Red Dead Redemption 2*, Rockstar Games, 2018.
- Rockstar North, *Grand Theft Auto V*, Rockstar Games, 2013.
- Rockstar North, *Grand Theft Auto: San Andreas*, Rockstar Games, 2004.
- Rockstar North, *Grand Theft Auto: Vice City*, Rockstar Games, 2002.
- Sega, *Sonic The Hedgehog* (serie), Sega, 1991-.
- Sega AM7, *Streets of Rage* (serie), Sega, 1991-2020.

Videografia

- Mattes E., Mattes F., *Freedom*, video digitale, colore, suono, 9', 2010, Italia.
- Pettengil S., *Riotsville, USA*, Magnolia Pictures, 2022.

Ritgers S., *Polarized Interactions*, video digitale, colore, suono, 7' 21", 2021, Olanda.

Shehadeh F., *Like An Event In A Dream Dreamt By Another – Rehearsal*, video a canale singolo (colore, suono, voce narrante: Mamusu Kallon), 14' 19", 2023, Palestina.

MATTEO BITTANTI, ELISA SANCHEZ

BENVENUTI NEL DESERTO DELL'IRREALE

La redenzione controludica di Elisa Sanchez*

Nel panorama contemporaneo del machinima, Elisa Sanchez rappresenta una voce singolare, capace di trasformare l'esperienza videoludica in una pratica di esplorazione esistenziale e di ridefinizione di *gender*. Nonostante la sua giovane età, Elisa Sanchez ha già raccolto importanti riconoscimenti, esponendo le sue opere in istituzioni come il CRAC Alsace, il Casino Luxembourg, HEK a Basilea e numerosi festival internazionali. Ogni suo lavoro è un invito a mettere in discussione le modalità attraverso cui percepiamo i limiti e le possibilità della realtà, offrendoci mondi che sono insieme familiari e radicalmente alieni, in cui ogni elemento è riformulato attraverso una lente poetica e critica.

La sua opera più celebre, *Au-delà du désert flou, plus aucune sauve garde n'est possible* (2021) – traducibile in italiano come *Oltre il deserto sfocato, non è più possibile salvare* –, contesta apertamente l'immaginario di *Red Dead Redemption 2*, un videogioco sviluppato da Rockstar Games che immerge il giocatore nel ruolo stereotipato di un *cowboy* nel selvaggio West. Sanchez sovverte deliberatamente queste aspettative utilizzando *cheat* e modifiche che destabilizzano la struttura originaria del videogioco. Così facendo, la giovane artista francese propone un percorso controludico che mette in discussione il dogma del successo tipico delle simulazioni.

* Una versione precedente di questo contributo è stata pubblicata in lingua inglese sulla piattaforma online *VRAL*, nell'ambito della mostra personale di Elisa Sanchez (27 maggio-9 giugno 2022). È riproposta in questa sede in versione ampliata.

L'approccio di Sanchez è paragonabile a quello di una viandante, interessata non tanto a raggiungere una meta quanto a intraprendere un percorso di scoperta, senza finalità pre-determinate. La sua esplorazione si estende oltre i limiti del visibile e del comprensibile, attraversando paesaggi irregolari, strutture architettoniche dissonanti, fiumi che si perdono nell'ignoto. Questo itinerario permeato da *glitch* si trasforma in una meditazione, una *dérive* che attraversa il West virtuale per mappare spazi anomali. L'esperienza è segnata dalla condizione di isolamento pandemico del 2020: convertendo l'assenza di interazioni sociali in una leggenda solitaria, Sanchez intraprende un viaggio che riformula il West come manifestazione di un deserto interiore, sfocato e precario, in cui la redenzione appare irraggiungibile.

L'opera di Sanchez si colloca al confine tra videoarte, video saggio e diario personale, illustrando la natura ibrida del machinima. *Au-delà du désert flou* invita lo spettatore a rinunciare alla linearità della narrazione tradizionale, a perdersi nella contemplazione del paesaggio e ad abbracciare la vulnerabilità sottesa al viaggio digitale. L'assenza di punti di riferimento stabili non è semplicemente un rischio: è la condizione fondativa dell'opera. L'artista suggerisce che attraversare un *deserto sfocato* può comportare la perdita di tutti i progressi compiuti, ma è proprio in questa perdita e in questa incertezza che possiamo cogliere il nucleo poetico della sua ricerca (Fig. 1).

La pratica di Sanchez può essere letta attraverso il concetto di *countergaming* teorizzato da Alexander Galloway¹, secondo cui un'opposizione alle strutture normative e ai paradigmi dominanti del medium videoludico può produrre risultati significativi. Sovvertendo le aspettative dei progettisti, Sanchez non mira a giocare *meglio* quanto a destrutturare radicalmente l'esperienza stessa del *gameplay*. Questo approccio anti-sistemico e decostruttivo, che rifiuta il raggiungimento degli obiettivi preimpostati per privilegiare l'esplorazione aperta e l'indeterminatezza, è un atto critico che invita a riflettere sui limiti, le

1 A.R. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, Minnesota 2006.



Figura 1. Schermata di *Au-delà du désert flou, plus aucune sauve garde n'est possible* di Elisa Sanchez (video digitale, colore, suono, 43', 2021, Francia). Per gentile concessione dell'artista.

potenzialità e le narrazioni insite nei mondi digitali. Un secondo quadro concettuale utile per comprendere il lavoro di Sanchez è rappresentato dalle teorie di Guy Debord e del situazionismo, in particolare il concetto di *dérive*² e di *détournement*³. Come Debord proponeva la deambulazione urbana priva di destinazione per scuotere la percezione abituale dello spazio cittadino, Sanchez utilizza la deambulazione digitale per ridisegnare il paesaggio simulato, scardinando l'esperienza predeterminata e aprendo nuovi spazi di significato. Parimenti, il *détournement*, ovvero la pratica di estrarre elementi dal loro contesto originario e riutilizzarli in nuovi ambiti per finalità critiche, è evidente nelle modalità in cui Sanchez rielabora *Red Dead Redemption 2*, creando un'opera audiovisiva che sovverte l'estetica iper-realistica e rigetta le convenzioni di genere.

2 G.E. Debord, *Théorie de la dérive*, in "Les Lèvres nues", n. 9, novembre 1956, Bruxelles; ripubblicato senza le due appendici in "Internationale Situationniste", n. 2, dicembre 1958, Parigi; tr. it. *Internazionale Situazionista*, Nautilus, Torino 1994.

3 G.E. Debord, G.J. Wolman, *Mode d'emploi du diversion*, in "Les Lèvres Nues", n. 8, maggio 1956.

Un ulteriore confronto potrebbe essere tracciato con l'opera di Angela Washko, che si serve dei videogiochi come spazio per la critica sociale e femminista⁴. Washko, in progetti come *The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft*⁵ (2012-2016), impiega il medium ludico come piattaforma di dibattito e di riflessione politica, sfidando i comportamenti e le norme presenti nelle comunità di *gamer*. Analogamente, Sanchez utilizza *Red Dead Redemption 2* per rivelare e problematizzare le strutture narrative e i ruoli di genere imposti dal videogioco, creando un'opera che esplora il potenziale sovversivo del controgiocare per generare nuove situazioni e forme di agattività all'interno di un contesto strutturato.

Un parallelo interessante può essere tracciato tra il lavoro di Elisa Sanchez e l'opera più nota di Marie Foulston, *The Grannies*⁶. Entrambe realizzate nel 2021, queste opere si appropriano di *Red Dead Redemption 2* per rivelare aspetti nascosti del videogioco, offrendo una visione alternativa rispetto alla visione dominante proposta da Rockstar Games. Tuttavia, pur condividendo intenti simili, i loro approcci e le prospettive che emergono sono distinti e rivelatori delle specifiche poetiche e metodologie di ciascuna artista.

In *The Grannies*, Foulston invita lo spettatore a osservare un gruppo di giocatori⁷ che, all'interno di *Red Dead Online*, rigettano le logiche consuete: abbandonano la violenza e la competizione tipiche del genere Western per vivere un'esperienza alternativa, caratterizzata dalla cooperazione e dalla socialità non conflittuale. Tale processo svela uno spazio liminale, precario, misterioso, "rotto", in cui la componente umana e materica del mondo digitale emerge in tutta la sua fragilità, suggerendo una lettura che sconfessa il dogma del fotorealismo tipico della cul-

4 Per ulteriori informazioni, cfr. il saggio/intervista di Matt Turner in questo volume.

5 A. Washko, *The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft* (2012-2016).

6 Cfr. M. Foulston, *The Grannies*, video digitale (1920 x 1080), colore, suono, 16' 34", 2021, Inghilterra e Australia.

7 Marigold Bartlett, Andrew Brophy, Ian MacLarty, Kalonica Quigley e altri non nominati.

tura videoludica. Foulston inoltre enfatizza la natura collettiva di questa esperienza, in cui il viaggio diventa un'esplorazione condivisa, capace di smantellare il tradizionale modello competitivo e individualista del gioco *mainstream*.

Analogamente, Elisa Sanchez esplora una dimensione controludica con *Au-delà du désert flou, plus aucune sauve garde n'est possible*. Anche in questo caso, l'artista decostruisce la funzione tradizionale del videogioco per trasformare il *gameplay* in una opportunità per riflessioni critiche e sociali. A differenza di Foulston, Sanchez intraprende il suo viaggio in totale solitudine, adottando una prospettiva profondamente intima e contemplativa. Nel suo lavoro, si spinge oltre i confini del gioco tradizionale, esplorando rovine, *glitch*, *stranezze* e paesaggi che sfuggono alla narrazione eroica e convenzionale. Il suo approccio solitario trasforma l'esperienza in una riflessione personale, un atto politico che invita il pubblico a ripensare non solo le dinamiche della simulazione digitale, ma anche le strutture di potere che permeano il mondo reale di linee guida e obiettivi imposti, evidenziando il potenziale di resistenza insito nel semplice atto di deviare dalle aspettative e dalle norme codificate.

In questa conversazione, l'artista francese discute alcune dei temi centrali dell'opera.

Matteo Bittanti: Come ti definisci? Puoi descrivere la tua pratica?

Elisa Sanchez: Mi chiamo Elisa Sanchez e mi definisco un'artista-astronauta. La mia pratica artistica è caratterizzata dalla costruzione di narrazioni ibride, popolate da felci attente, astronau-te lesbiche e mucche ribelli. Con i miei racconti, cerco di mettere in discussione la relazione tra gli animali umani e gli animali non umani, recuperando ricordi spesso dimenticati e immaginando futuri alternativi. La mia ricerca si muove tra contesti geografici e simbolici molto diversi: dalle strade di Strasburgo a quelle di Shanghai, dal Far West ai confini dei mondi videoludici. Mi piace raccogliere frammenti, che si tratti di ritagli di tessuto, foglie di tè o resoconti scientifici, per poi assemblarli in composizioni poetiche. Scrivo, filmo e realizzo *performance*, in autonomia oppure collaborando con altri artisti. Sono convinta che le storie

che raccontiamo modellino la realtà che abitiamo e che, per cambiare il mondo, dobbiamo cambiare le storie che scegliamo di narrare. Se gli eroi sono sempre i *cowboy* e mai le mucche, come possiamo sperare di trasformare il nostro immaginario, e dunque il mondo in cui viviamo?

Matteo Bittanti: Hai conseguito la laurea alla *Haute école des arts du Rhin* di Mulhouse, a Strasburgo, nel 2021, presentando questo machinima come progetto finale. Come si collocano i tuoi lavori basati sui videogiochi all'interno di un contesto istituzionale di questo tipo? In particolare, quale è stata la ricezione del tuo lavoro *Au-delà du désert flou, plus aucune sauve garde n'est possible*? Che tipo di *feedback* hai ricevuto dai tuoi colleghi e dai tuoi insegnanti?

Elisa Sanchez: Ho realizzato *Au-delà du désert flou, plus aucune sauve garde n'est possible* interamente da sola, nel mio appartamento, usando un computer e due tastiere. Il supporto della scuola è consistito nel prestarmi una seconda tastiera, che mi ha permesso di manipolare il videogioco mentre controllavo il mio personaggio con la prima. Mi considero, da sempre, una *gamer* PC. Devo ammettere che molti dei miei insegnanti hanno trovato il film troppo lungo. Ed è vero: è lungo, forse persino noioso, ma questo era esattamente il mio obiettivo. Mi affascina questo vagare lento, contemplativo, ipnotico. Non credo che i miei insegnanti disprezzino i videogiochi; penso piuttosto che manchi loro la curiosità o la familiarità con il mezzo per apprezzare la sottigliezza di alcuni interventi artistici. L'interesse per i videogiochi proviene in larga misura dagli studenti. Un anno fa ho presentato una prima versione del mio film durante una mostra a tema videoludico intitolata *eXPo*, che ho anche contribuito a organizzare e curare. Alla fine, eravamo circa una ventina di studenti artisti, tutti accomunati da un interesse, più o meno diretto, per il mezzo videoludico. C'era persino un gigantesco torneo di *Super Mario Kart*. È stato davvero entusiasmante.

Matteo Bittanti: Termini come *noioso* o *lento* sono spesso usati a sproposito, come se fossero fenomeni intrinsecamente negativi. Eppure esistono innumerevoli ambiti in cui la persistenza della visione è usata come una marca di genere. Penso, per esempio, allo *slow cinema*, che ha trasformato la *lentezza* in una strategia estetica, enfatizzando la contemplazione e il tempo come elementi fondamentali del linguaggio cinematografico. Analogamente, anche nello *slow machinima*, la dilatazione del tempo può diventare un mezzo per esplorare nuovi orizzonti di significato, ribaltando le convenzioni legate al ritmo frenetico spesso associato ai videogiochi. Come interpreti questi concetti nella tua pratica artistica? Che valore attribuisce alla lentezza e alla noia?

Elisa Sanchez: Non considero gli aggettivi *noioso* e *lento* necessariamente negativi; tutto dipende da come vengono interpretati. Quando ero bambina, passavo ore su YouTube a guardare persone che filmavano le loro partite a *Skyrim*. Non ho mai giocato personalmente a questa avventura *fantasy*, ma è come se lo conoscessi a memoria, grazie a quei lunghi video silenziosi di *Let's play* in cui il giocatore attraversava semplicemente il mondo senza commentare. Quei video mi hanno insegnato a percepire i paesaggi virtuali in modo più immersivo, attento e paziente. Sono affascinata dal tipo di rallentamento che oggi sperimento in videogiochi come *Elden Ring*, un rallentamento che lascia spazio alla contemplazione e, talvolta, alla meditazione. Penso che la lentezza in questi contesti possa creare uno stato di attenzione diverso, più aperto alle sfumature e ai dettagli. Capisco bene che ci siano persone che non riescono a tollerare l'idea di guardare qualcun altro giocare senza poter intervenire, soprattutto se il ritmo del gioco è lento. Questo pubblico, probabilmente, percepisce il mio lavoro come *noioso*. Tuttavia, per me la lentezza e la noia possono rivelare una poesia straordinaria, un invito a lasciarsi trasportare da un ritmo diverso, svincolato dall'obbligo dell'efficienza e della produttività. In un certo senso, ritengo che lo *slow machinima*, proprio come lo *slow cinema*, possa rivelare qualcosa di profondo e nascosto, se si è disposti ad accogliere un incedere alternativo.

Matteo Bittanti: Trovo affascinante l'approccio della *slowrun*, in netto contrasto con la più diffusa pratica della *speedrun*, dove i giocatori cercano di completare un videogioco nel minor tempo possibile, ottimizzando ogni azione e minimizzando gli errori. La tua proposta di una *corsa lenta*, invece, rappresenta un approccio diametralmente opposto, che privilegia, la contemplazione, l'esperienza e la connessione emotiva al mondo virtuale rispetto alla velocità e all'efficienza. Potresti descrivere come questo approccio influisce sul tuo rapporto con i videogiochi in generale e, in particolare, con *Red Dead Redemption 2*? Cosa ti ha spinto a scegliere proprio questo videogioco per realizzare il tuo progetto?

Elisa Sanchez: Ho scaricato *Red Dead Redemption 2* durante il primo *lockdown* imposto dal governo francese nel 2020 per contenere la diffusione del Covid-19. Avevo sentito molto parlare di questo videogioco al momento della sua uscita, ma avevo resistito all'impulso di acquistarlo. Tuttavia, con il confinamento e la mia vita radicalmente trasformata dall'incertezza, sentivo il bisogno di una finestra verso l'esterno, di un modo per attraversare ampie distese, anche se virtuali. Così ho comprato *Red Dead Redemption 2* e ci ho giocato ossessivamente: era letteralmente l'unica cosa che potevo fare per sfuggire alla monotonia à la *Ricomincio da capo* e all'angoscia della quarantena. In pochissimi giorni, il mio rapporto con *Red Dead Redemption 2* è diventato intimo. La vastità degli spazi, la possibilità di esplorare ogni anfratto senza fretta e l'attenzione ai dettagli mi hanno permesso di instaurare un legame profondo con quel mondo. Per questo motivo, la morte del mio cavallo, Dandelion, mi ha colpito così duramente: avevamo condiviso decine di ore insieme, attraversando il vasto territorio del West virtuale. La sua perdita è stata traumatica, tanto che mi sono sentita tradita dal videogioco stesso. In quel momento, ho smesso di giocare, colma di rabbia, e ho iniziato a mettere in discussione non solo la sua struttura e i suoi meccanismi, ma anche la narrativa che proponeva. Questa esperienza mi ha spinto a esplorare il concetto di *slowrun*: un approccio che rifiuta la ricerca dell'efficienza a tutti i costi, per valorizzare invece ogni momento del viaggio,

anche quelli che potrebbero sembrare noiosi o inutili. Per me, *Red Dead Redemption 2* non era solo un gioco da completare, ma soprattutto un luogo da abitare, in cui le esperienze lente e ripetitive erano parte integrante della bellezza di quel mondo. È stato questo legame emotivo, profondamente umano e insieme virtuale, a spingermi a utilizzare *Red Dead Redemption 2* per il mio progetto. Volevo condividere, quella sensazione di immersione totale che sfida l'idea stessa di "gioco" come pura attività di intrattenimento veloce e funzionale. La *slowrun* è, per me, una forma di resistenza all'accelerazione della nostra cultura, un invito a rallentare e a osservare con attenzione ciò che ci circonda, anche (*soprattutto*) nei videogiochi, che a differenza di altri media, come la televisione o il cinema, rendono possibile una prolungata persistenza in contesti di pura finzione.

Matteo Bittanti: *Red Dead Redemption 2* celebra un'idea di mascolinità prodotta dalla *pop culture* – il cinema, la televisione, i fumetti del Wild West – nonché dalla pubblicità, come la celebre campagna Marlboro Man di Philip Morris (1954-1999), dirottata da Richard Prince negli anni Ottanta. Questi miti contribuiscono a perpetuare l'immagine del vaccaro come simbolo di indipendenza, virilità e controllo sulla natura. Tuttavia, mi chiedo: fino a che punto i giocatori possono effettivamente appropriarsi di queste narrazioni dominanti, apertamente patriarcali, e sovvertirle? Detto altrimenti: è possibile ribaltare l'iconografia del *cowboy* maschio e proporre nuove forme di rappresentazione all'interno dei limiti di una struttura ludica così strettamente legata a questi archetipi?

Elisa Sanchez: Mehdi Derfoufi⁸, un noto ricercatore in studi postcoloniali e di genere, ha descritto l'atmosfera di *Red Dead Redemption 2* come una manifestazione di "malinconia maschile bianca", un aspetto che ritroviamo anche in altre produzioni di Rockstar Games, come *Grand Theft Auto*⁹. La scelta di un uomo

8 W. Audureau, *On peut parler pour "Red Dead Redemption 2" de mélancolie masculine blanche*, in "Le Monde", 4 novembre 2018.

9 Rockstar North, *Grand Theft Auto* (serie), Rockstar Games, 1997-.

bianco eterosessuale come protagonista non è casuale, ma riflette una narrativa consolidata in cui la storia della conquista fagocita tutte le altre voci e prospettive: quelle delle donne nere, degli operai cinesi, dei *vaqueros* messicani, dei *Buffalo Soldiers*¹⁰ e, ovviamente, di tutte le popolazioni indigene che sono state sterminate nel processo di colonizzazione. Ancora oggi, la figura del *cowboy* gode di una popolarità che trascende i confini degli Stati Uniti, permeando la pittura, la fotografia, il cinema, la letteratura, il teatro, la musica e i videogiochi: un'immagine che continua a cavalcare verso il tramonto, senza sosta.

Il protagonista Arthur Morgan è un esempio emblematico di questa rappresentazione: un uomo bianco, violento, taciturno, un ideale romanzato del selvaggio West. Il fatto è che io non sono Charles Smith¹¹, nato da un padre afroamericano e una madre nativa. Né sono Sadie Adler¹², una donna che, dopo aver perso il marito, è diventata una cacciatrice di taglie per sopravvivere in un mondo spietato. Non sono Lenny Summers¹³ o Tilly Jack-

-
- 10 Buffalo Soldier, ossia "Soldato bisonte", è il soprannome conferito originariamente ai membri del Decimo Reggimento di Cavalleria dell'Esercito degli Stati Uniti dalle tribù dei Nativi Americani contro cui combattevano. Il reggimento fu creato il 21 settembre 1866 a Fort Leavenworth, Kansas.
 - 11 Nato da padre afroamericano e madre nativa americana, Charles Smith è uno dei personaggi di *Red Dead Redemption 2*. È un membro della banda criminale Van der Linde, alla quale si è unito circa sei mesi prima degli eventi narrati nel videogioco, anche per via della persecuzione dell'esercito americano.
 - 12 Sadie Adler è un personaggio centrale e complesso in *Red Dead Redemption 2*, la cui storia è caratterizzata da una potente trasformazione. Inizialmente una semplice colona, Sadie subisce una tragica perdita quando suo marito viene ucciso e la sua casa distrutta dalla banda O'Driscoll. Questo evento traumatico la spinge a unirsi alla banda di Van der Linde e a diventare una determinata e feroce fuorilegge, evolvendosi in una guerriera e successivamente in una cacciatrice di taglie.
 - 13 Lenny Summers è un giovane membro di colore della banda di Van der Linde in *Red Dead Redemption 2*, noto per la sua intelligenza, idealismo e spirito combattivo. Nato da un ex schiavo, ha vissuto sin da piccolo le ingiustizie della discriminazione razziale, soprattutto dopo l'omicidio del padre da parte di uomini mai puniti. Si unisce alla banda cercando un senso di appartenenza e una via per sfuggire all'oppressione, dimostrando grande coraggio e lealtà.

son¹⁴, figli di schiavi liberati, né Rain Fall¹⁵, il capo della tribù dei Wapiti, né Javier Escuella¹⁶, rivoluzionario messicano. Io sono Arthur Morgan, con la mia folta barba e due pistole, e sono morto così tante volte da aver perso il conto. *Red Dead Redemption 2* è senza dubbio un'opera straordinaria, caratterizzata da una cura meticolosa per i dettagli e da ambizioni narrative considerevoli. Tuttavia, non posso fare a meno di considerare deludente il fatto che, nonostante le ambizioni degli autori, il gioco non riesca a proporre narrazioni che smantellino il mito del cowboy come conquistatore. Si rimane intrappolati in una visione idealizzata e nostalgica del Far West, senza mettere realmente in discussione le strutture coloniali, le dinamiche di potere e le implicazioni storiche che questo immaginario perpetua. A furia di reiterare sempre la stessa narrazione, il videogioco inevitabilmente perde slancio, lasciando che una certa stanchezza narrativa prenda il sopravvento. Alla fine, non resta altro da fare che abbandonare ogni pretesa epica e andare a raccogliere fiori.

Per parafrasare Zoe Leonard e la sua poesia “Voglio una lesbica come presidente”¹⁷, *voglio una lesbica come protagonista*. Voglio una donna che ha abortito a sedici anni, che ha conosciuto la disoccupazione e il licenziamento, che ha visto bruciare croci

14 Tilly Pierre (nata Jackson) è un personaggio secondario in *Red Dead Redemption 2*. Figlia di un ex schiavo, entra nel mondo della criminalità a soli dodici anni, dopo essere stata rapita dai Foreman Brothers, la stessa banda con cui si troverà a collaborare in seguito alla scomparsa della madre.

15 Rain Fall è un personaggio secondario in *Red Dead Redemption 2*, uno degli ultimi capi della tribù dei Wapiti. È un uomo saggio, pacifico e riflessivo, che si trova a dover guidare il suo popolo in un periodo di grande difficoltà e oppressione da parte del governo statunitense. La tribù dei Wapiti è costantemente minacciata dall'espansione coloniale, dalle politiche di assimilazione forzata e dalla progressiva perdita delle loro terre.

16 Javier Escuella è un personaggio ricorrente nella serie. Nato a Nuevo Paraíso, in Messico, è figlio di un operaio alcolizzato che lavorava su un terreno appartenente allo zio di Agustín Allende. Da ragazzo, fu testimone dell'uccisione brutale dello zio e di altri quattro uomini – castrati e dati in pasto ai maiali – per aver incitato gli abitanti del villaggio a rivendicare salari equi. In seguito, Javier divenne un cacciatore di taglie e rivoluzionario, impegnato nella lotta contro quello che considerava un sistema corrotto.

17 Z. Leonard, *I want a president*, in “LTTR”, 1992/2016.

davanti alla sua casa e che è sopravvissuta a uno stupro. Voglio che Tilly Jackson e Charles Smith siano i protagonisti delle storie che viviamo in *Red Dead Redemption*. Voglio videogiochi tripla A¹⁸ che non aderiscano più a questa narrativa egemonica del progresso scritta dai coloni bianchi, ma che osino proporre visioni radicalmente nuove. Voglio giochi tripla A scritti da donne nere, in cui gli eroi sono i cavalli, non i cowboy. Non siamo entità autonome, e la nostra esistenza dipende dalla capacità di convivere e di interagire con tutte le forme di vita che popolano questo mondo: topi, rocce, indigeni, lesbiche, astronauti. Sono le narrazioni che plasmano il mondo in cui viviamo; comprenderle e agire di conseguenza vuol dire cambiare il nostro modo di abitare la realtà, vuol dire trasformare il mondo in cui viviamo. Moltiplicare le narrazioni, e dunque le prospettive, è ciò che ci permette di superare il punto di vista unico e monolitico che continua a dominare la nostra cultura.

Matteo Bittanti: Potresti approfondire il processo di creazione di *Au-delà du désert flou, plus aucune sauve garde n'est possible*? Mi risulta che tu non abbia direttamente modificato il codice del gioco, ma abbia utilizzato una modalità *cheat* per accedere alle aree solitamente inaccessibili. Come hai sfruttato queste possibilità tecniche? E cosa hai scoperto durante questo percorso di esplorazione al di fuori dei limiti imposti dalla narrazione originale del videogioco?

Elisa Sanchez: Come ti dicevo, la morte di Dandelion, il mio cavallo, mi ha colpito profondamente, più di quanto avrei mai immaginato. In *Red Dead Redemption 2*, questa perdita è inevitabile se si segue la logica imposta dalla trama: un passaggio obbli-

18 I videogiochi tripla A (AAA) sono produzioni di alto profilo sviluppate da grandi studi con budget elevati, caratterizzate da grafica avanzata, *gameplay* ambizioso e campagne di marketing su larga scala. Realizzati da team di grandi dimensioni, questi titoli puntano a offrire esperienze immersive e di qualità tecnica superiore, spesso paragonabili ai *blockbuster* cinematografici. Si noti che il termine indica principalmente l'investimento economico e commerciale, non necessariamente la qualità artistica o innovativa.

gato per completare la storia. Ma io non ero disposta a sacrificare il mio cavallo per progredire nel gioco, non volevo piegarmi a una narrativa che rende la morte una condizione necessaria per avanzare. Ho quindi scelto di ribellarmi, di cercare un'alternativa, un modo per proseguire senza accettare quel sacrificio, un tentativo di aggirare la storia e sfidare la sua visione deterministica.

Ho trascorso molto tempo sui forum, esplorando le esperienze di altri giocatori che, come me, condividevano il risentimento e lo *shock* per la perdita del loro compagno virtuale. Molti di loro avevano trascorso decine di ore immersi in discussioni, cercando di trovare un modo per recuperare ciò che il gioco aveva arbitrariamente sottratto, come se fosse ancora possibile negoziare con una logica che non contemplava rimorsi. Mi sono poi imbattuta in una serie di oscuri video su YouTube, video che documentavano *bug*, difetti e anomalie tecniche di *Red Dead Redemption 2*, aprendo una finestra su tutto ciò che il gioco nasconde ai margini del suo mondo perfettamente orchestrato. Ed è stato così che ho scoperto l'esistenza del cosiddetto "deserto oltre i confini".

Il mondo di *RDR2* è molto più vasto di quanto si possa immaginare, estendendosi ben oltre i limiti che il gioco permette di esplorare normalmente. Solo barriere invisibili – laghi senza fondo, montagne invalicabili – ci impediscono di spingerci oltre la storia predefinita. Così, utilizzando un *cheat* per aggirare queste barriere, sono riuscita a raggiungere aree che altrimenti sarebbero rimaste inaccessibili. Lì, ho scoperto uno spazio surreale: rovine misteriose, animali immobili come statue, fenomeni atmosferici inspiegabili, enormi crepacci nei ghiacciai e deserti infiniti. C'erano cubi fluttuanti nel cielo, buchi senza fondo, versi di animali senza alcun corpo visibile – un paesaggio di *glitch* e frammenti che evoca una bellezza aliena e perturbante. Ma soprattutto, non c'erano più linee guida, punti di riferimento, non c'era più una direzione obbligatoria da seguire. C'era solo la possibilità di viaggiare all'infinito, fino ai limiti dell'universo conosciuto del gioco. Volevo percorrere questo nuovo territorio dall'alba al tramonto, coprendo un'intera giornata nel West simulato, senza interruzioni, in una sequenza continua che fosse

una corsa contemplativa. Volevo che questa *corsa lenta* fosse una sorta di fuga dalla narrativa imposta, un viaggio che potesse trasformarsi in un'esperienza meditativa, in cui la storia stessa diventasse secondaria, relegata a un semplice sottotitolo, mentre il silenzio e la vastità del paesaggio dominavano la scena. In questo modo, ho potuto *riprendermi RDR2*, sottraendolo al controllo della narrazione patriarcale e lineare, e trasformarlo in una fuga personale verso l'ignoto.

Matteo Bittanti: Prima di realizzare *Au-delà du désert flou, plus aucune sauve garde n'est possible*, avevi già lavorato con il machinima? Come ti sei avvicinata a questa forma di videoarte, che mescola le dinamiche del *gameplay* con la creazione cinematografica? Continuerai a esplorare il machinima nelle tue opere future?

Elisa Sanchez: Questa è stata la prima volta che ho lavorato direttamente con il materiale dei videogiochi. In passato, avevo già realizzato film in 3D e avevo esplorato il potenziale dell'animazione digitale, ma non avevo mai utilizzato i videogiochi come piattaforma creativa. È un mezzo che mi interessa moltissimo, soprattutto dal punto di vista critico e teorico. Ricordo di essere stata profondamente colpita dalla lettura del libro di Mehdi Derfoufi¹⁹, *Razzismo e videogiochi* (2021), che offre un'analisi penetrante e lucida delle rappresentazioni e delle dinamiche di potere insite nel medium videoludico. Mi interessava comprendere come queste dinamiche potessero essere rielaborate, reinterpretate e, in un certo senso, sovvertite attraverso la pratica artistica.

Dal punto di vista della forma e del linguaggio visivo, mi sento molto influenzata dal lavoro di artiste come Alix Desaubliaux e Sara Sadik, che hanno saputo usare il machinima e il videogioco per creare opere profondamente evocative, capaci di parlare del nostro tempo con grande forza poetica e politica. Il loro lavoro mi ha fatto capire come il machinima potesse essere non solo un mezzo di appropriazione, ma anche uno strumento di resistenza

19 M. Derfoufi, *Racisme et jeu vidéo*, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, Paris 2021.

e una modalità per raccontare storie alternative, voci ai margini, che nei videogiochi *mainstream* sono spesso ignorate o ridotte a stereotipi.

Per quanto riguarda il futuro, non ho ancora una risposta definitiva. Il machinima mi affascina, è vero, e vedo un potenziale enorme in questo mezzo. È un'arte in continua evoluzione, un linguaggio fluido che si adatta alle nuove tecnologie e ai nuovi immaginari. Tuttavia, sto aspettando qualcosa che mi colpisca tanto quanto *Red Dead Redemption 2*, un gioco capace di offrirmi quello stesso senso di vastità, di scoperta, di immersione totale. Non voglio fare machinima solo per il gusto di farlo; voglio che ci sia una vera connessione con il mondo che sto esplorando. *Red Dead Redemption 2* mi ha offerto quella connessione profonda, quel senso di attaccamento al paesaggio, alla storia, al ritmo stesso del gioco. Finché non troverò un altro prodotto che possa evocare emozioni simili, rimarrò in attesa, pronta a lasciare che l'ispirazione arrivi da sola.

Matteo Bittanti: C'è qualcos'altro che vorresti aggiungere?

Elisa Sanchez: A mio avviso, i videogiochi sono uno dei mezzi più portentosi che abbiamo a disposizione per immaginare nuovi mondi e, soprattutto, *nuovi modi di essere*. Tuttavia, il loro potenziale non dovrebbe essere relegato unicamente all'intrattenimento o alla riproduzione di narrazioni trite e ritrite. Dobbiamo riconoscere che i videogiochi sono strumenti di *speculazione critica*, capaci di trasformare le narrazioni dominanti, sfidare le ideologie di potere e creare spazi di resistenza. Dovremmo cogliere questa opportunità per andare oltre le solite storie banali, che troppo spesso ripetono schemi preconfezionati, senza alcuna riflessione critica. I videogiochi possono aiutarci a esplorare la complessità del nostro mondo, a immaginare società alternative, a ridefinire il nostro rapporto con gli altri e con l'ambiente. Questo significa aprire lo spazio a racconti più complessi, diversificati, in grado di dare voce a chi è stato tradizionalmente escluso. Significa immaginare universi dove le relazioni di potere sono ribaltate, dove la vulnerabilità diventa una forza, dove la cura e la cooperazione sono al centro dell'esperienza. Mi auguro che sempre più artisti

e sviluppatori riconoscano il potenziale dei videogiochi al di là dell'intrattenimento. Il videogioco è un mezzo potente per cambiare il nostro modo di pensare e, di conseguenza, il nostro *modo di vivere*. Se utilizzato consapevolmente, questo medium può essere un catalizzatore di cambiamento, un dispositivo critico che sfida le convenzioni, amplificando prospettive inedite e creando nuovi immaginari.

Riferimenti bibliografici

- Audureau W., *On peut parler pour "Red Dead Redemption 2" de mélancolie masculine blanche*, in "Le Monde", 4 novembre 2018. URL: https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/11/04/on-peut-parler-pour-red-dead-redemption-2-de-melancolie-masculine-blanche_5378667_4408996.html
- Bittanti M., Elisa Sanchez, *Au-delà du désert flou, plus aucune sauve garde n'est possible*, in *VRAL*, 27 maggio-9 giugno 2022. URL: <https://milan-machinimafestival.org/vral-elisa-sanchez>
- Debord G.E., Wolman G.J., *Mode d'emploi du diversion*, in "Les Lèvres Nues", n. 8, maggio 1956.
- Debord G.E., *Théorie de la dérive*, in "Les Lèvres nues", n. 9, novembre 1956, Bruxelles. (ripubblicato senza le due appendici in "Internationale Situationniste", n. 2, dicembre 1958, Parigi; tr. it. *Internazionale Situationista*, Nautilus, Torino 1994)
- Galloway A.R., *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, Minnesota 2006. (Idem, *Gaming. Saggi sulla cultura algoritmica*, a cura di Pedini G., Salvador M., Luca Sossella Editore, Milano 2022)
- Leonard Z., *I want a president*, in "LTTR", 1992/2016. URL: <https://www.lttr.org/journal/5/i-want-a-president>
- Derfoufi D., *Racisme et jeu vidéo*, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, Paris 2021.

Ludografia

- Rockstar Games, *Red Dead Redemption 2*, Rockstar Games, 2018.
- Rockstar North, *Grand Theft Auto* (serie), Rockstar Games, 1997-.

Videografia

Foulston M., *The Grannies*, video digitale (1920 x 1080), colore, suono, 16' 34", 2021, Inghilterra e Australia.

Sanchez E., *Au-delà du désert flou, plus aucune sauve garde n'est possible*, video digitale (1920 x 1080), colore, suono, 43', 2021, Francia.

Washko A., *The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft*²⁰ (2012-2016). URL: <https://angelawashko.com/section/300206-The%20Council%20on%20Gender%20Sensitivity%20and%20Behavioral%20Awareness%20in%20World%20of%20Warcraft.html>

AUTORI

PAUL ATKINSON

Paul Atkinson insegna nella Scuola di Film, Media e Giornalismo della Monash University, in Australia. Ha pubblicato numerosi saggi nell'ambito dei *media studies*, dal cinema e l'animazione alla danza e ai fumetti, che si integrano alla sua ricerca nell'ambito della filosofia e dell'estetica. È l'autore di *Henri Bergson and Visual Culture: A Philosophy for a New Aesthetic* (2020). La sua ricerca attuale si concentra sui media digitali, con particolare attenzione alla relazione tra gli algoritmi e le pratiche creative, nonché sull'estetica dei videogiochi.

MATTEO BITTANTI

Professore associato all'Università IULM di Milano, Matteo Bittanti è artista, curatore e accademico specializzato negli aspetti culturali, sociali ed estetici delle tecnologie emergenti. Il suo approccio interdisciplinare abbraccia *media studies*, *game studies* e *visual studies*. Ha svolto attività didattiche e di ricerca presso l'Università di Stanford, l'Università della California, a Berkeley e il California College of the Arts a San Francisco e Oakland. Tra le sue pubblicazioni recenti figurano *Fotoludica. Fotografia e videogiochi tra arte e documentazione* (con Marco De Mutiis, 2025), *The Photographer's Guide to Los Santos* (con Marco De Mutiis, 2024) e *Reset. Politica e videogiochi* (2023). Bittanti vive a Los Angeles.

JOSÉ BLÁZQUEZ

Regista e docente senior di produzione multimediale presso la Bournemouth University nel Regno Unito, José Blázquez indaga la relazione tra media e pubblici. I suoi studi esplorano temi quali

la comunicazione e l'intrattenimento legati alla giustizia sociale e alla sfera politica, con particolare attenzione al ruolo delle nuove tecnologie. Il suo primo libro, *Press Start: The Use of Videogame Assets in Audience Creative Practices* (2021), esplora le pratiche di gioco trasformativo (machinima, fotografia *in-game* e *gamics*) attraverso la pratica di diciotto artisti internazionali. *Participatory Worlds: The Limits of Audience Participation* (2023) si concentra invece sui mondi immaginari che consentono al pubblico di contribuire alla loro espansione canonica mediante la produzione e la circolazione di contenuti.

MANDY BLOOMFIELD

Mandy Bloomfield è professoressa associata in letteratura moderna e contemporanea presso la School of Society and Culture dell'Università di Plymouth, Inghilterra. Bloomfield è specializzata in poesia, teoria critica e studi letterari ambientali. Attualmente ricopre il ruolo di coordinatrice per i programmi di laurea magistrale in letteratura inglese e in umanistica ambientale. La sua attività di ricerca e insegnamento si concentra sulla letteratura del ventesimo e ventunesimo secolo e sulla teoria critica.

KARA GÜT

La pratica artistica di Kara Güt si concentra sulle forme di intimità nei media digitali, analizzando come la cultura virtuale ridefinisca le relazioni intersoggettive, le dinamiche di potere e i processi di alienazione. Attraverso video, immagini e ambienti interattivi, Güt esplora i linguaggi delle tecnologie emergenti e il loro potenziale critico nel decostruire narrazioni patriarcali, attivando strategie partecipative e dispositivi di sovversione simbolica. Le sue opere, spesso influenzate da culture e sottoculture online, assumono configurazioni scultoree e affrontano temi quali la traduzione, l'intimità simulata, il consumo e la costruzione simbolica dell'identità. Dopo aver conseguito un master alla Cranbrook Academy of Art, Güt ha ricevuto il Peter MacKendrick Endowment for Visual Artists. I suoi contributi sono apparsi su testate come "Refigural Magazine" e "The Unstitute". Vive e lavora a Columbus, Ohio.

SIVE HAMILTON HELLE

Regista, artista visiva e docente norvegese, Sive Hamilton Helle ha conseguito un MFA in cinema presso HDK-Valand e una laurea in cinema presso il London College of Communication. Le sue opere sono state presentate presso istituzioni quali The Photographer's Gallery, il Malmö Konstmuseum e il Göteborg Film Festival. Negli ultimi anni, il suo lavoro si è concentrato sull'esplorazione di paesaggi segnati dalle complesse intersezioni tra il colonialismo e l'attività industriale. Attraverso l'impiego delle tecnologie digitali, Hamilton Helle ne analizza le stratificazioni storiche e culturali, sviluppando narrazioni che si muovono tra realtà e finzione.

THOMAS HAWRANKE

Artista e ricercatore tedesco che esplora le intersezioni tra arte, tecnologia e cultura digitale, Thomas Hawranke ha conseguito un diploma in media audiovisivi presso la Kunsthochschule für Medien Köln e un dottorato in *media art* presso la Bauhaus-Universität Weimar. Nel 2005, è entrato a far parte del collettivo artistico susigames e, nel 2009, ha co-fondato il Paidia Institute, un gruppo di ricerca interdisciplinare che opera tra arte, tecnologia e scienza. La sua pratica artistica si concentra sull'analisi critica dei videogiochi e degli ambienti virtuali, utilizzando metodologie di ricerca basate sul gioco per esplorare le dinamiche sociali e culturali all'interno di questi spazi. Le opere di Hawranke sono state presentate a numerosi festival e conferenze internazionali, contribuendo al dibattito contemporaneo sull'arte digitale e interattiva. Attualmente insegna presso la Kunsthochschule für Medien Köln.

ANDY HUGHES

Andy Hughes indaga il legame tra rifiuti, cultura e società, mettendone a fuoco le ricadute ecologiche e sociali con uno sguardo critico e stratificato. Nel 2013 è stato invitato a partecipare al progetto *Gyre: The Plastic Ocean* in Alaska, un'iniziativa che ha integrato scienza e arte per documentare gli effetti della plastica sugli ecosistemi marini. Il progetto ha coinvolto la National Oceanic and Atmospheric Administration e il Natio-

nal Geographic. Hughes è co-curatore, insieme a David Carson, del volume *Dominant Wave Theory* (Booth-Clibborn Editions, 2006), che riunisce contributi di critici e studiosi provenienti da diversi ambiti disciplinari. Tra i riconoscimenti ricevuti figurano la prima residenza d'artista presso la Tate Gallery St. Ives e la Arts Council England Antarctic Fellowship.

ROBIN KLENGEL

Robin Klengel è un artista e antropologo culturale che vive e lavora tra Vienna e Graz. La sua ricerca si concentra sull'analisi e la rappresentazione degli spazi urbani e digitali, sviscerandone le dinamiche socio-culturali e architettoniche attraverso audiovisivi, testi, conferenze e attività didattiche. Klengel combina un approccio interdisciplinare con una spiccata sensibilità artistica. Dopo gli studi in antropologia culturale a Graz e Berlino, ha rivolto la sua attenzione ai fenomeni emergenti delle intersezioni tra il concreto e il virtuale. Dal 2021 è co-presidente del Forum Stadtpark di Graz, uno spazio interdisciplinare che promuove progetti innovativi e collaborazioni tra artisti e ricercatori. Nel 2018, Klengel ha co-fondato Total Refusal, un collettivo artistico dedicato all'esplorazione critica degli spazi pubblici e delle tecnologie digitali.

GLORIA LÓPEZ-CLERIES

Artista visiva e ricercatrice indipendente, Gloria López-Cleries ha conseguito un Master in Storia dell'Arte Contemporanea e Cultura Visiva presso l'Universidad Complutense di Madrid e un MFA presso HDK-Valand. La sua ricerca si concentra sulle retoriche del neoliberismo, con particolare attenzione al capitalismo affettivo e ai modelli digitali emergenti di produttività, relazionalità e partecipazione. Attraverso una critica delle dinamiche che hanno eroso l'orizzonte cyber-utopico, l'artista indaga la diffusione della retorica neoliberista nei social media, analizzandone le logiche virali e gli effetti simbolici.

CARSON LYNN

Carson Lynn utilizza materiali digitali, paesaggi sublimi e ambienti ludici per sovvertire le convenzioni fotografiche e i sistemi di gioco eteronormativi attraverso una prospettiva *queer*. Laure-

atosi nel 2015 in Photography and Imaging presso l'ArtCenter di Pasadena, in California, Lynn si distingue per un approccio mirato che decostruisce e riassembla spazi virtuali e interattivi. Radicate nella tradizione del machinima, le sue opere – che comprendono video, immagini digitali, ambienti interattivi, programmi generativi e paesaggi sonori – elaborano nuove fenomenologie dell'esperienza mediale a partire da risorse e vissuti virtuali riconoscibili. Queste reinterpretazioni soggettive danno forma a spazi inclusivi e *queer-friendly*, configurandosi come risposta critica agli stereotipi di misoginia, omofobia e ipermascolinità diffusi nella cultura videoludica *mainstream*.

LUCA MIRANDA

Artista e scrittore italiano, Luca Miranda indaga le potenzialità poetiche e narrative del videogioco attraverso pratiche come la fotoludica e il machinima. La sua ricerca mette in luce le contraddizioni ideologiche e materiali che attraversano il medium videoludico, impiegandolo come strumento di critica politica alle retoriche dominanti della cultura digitale e alle forme di potere che essa riproduce. Co-fondatore del collettivo milanese Eremo, Miranda ha contribuito al dialogo tra arte e linguaggi videoludici come co-curatore e critico per il Milan Machinima Festival e la piattaforma *VRAL*. Laureato in Televisione, Cinema e New Media presso l'Università IULM di Milano, integra la sua pratica artistica e curatoriale con un approccio teorico che approfondisce le potenzialità creative dei mondi virtuali. Il suo primo libro, *Giocare a camminare* (2022), è stato pubblicato da Concrete Press.

LEONHARD MÜLLNER

Leonhard Müllner è un artista, ricercatore e regista austriaco, co-fondatore del collettivo artistico Total Refusal. La sua pratica interdisciplinare esplora le intersezioni tra arte, tecnologia e cultura digitale, con un focus particolare sull'appropriazione critica dei videogiochi *mainstream* per creare narrazioni politiche alternative. Müllner ha studiato arti visive e *media art* presso l'Università di Arti Applicate di Vienna e l'Accademia di Belle Arti di Lipsia. Le sue opere sono state esposte in numerosi festival e istituzioni internazionali, tra cui la Biennale, il MoMA di New York e la Biennale

di Venezia. Ha ricevuto diversi riconoscimenti, tra cui il Premio del Cinema Europeo per il miglior cortometraggio e il Premio per la Miglior Regia al Festival del Film di Locarno. Oltre al suo lavoro con Total Refusal, Müllner insegna *media art* e tiene conferenze su arte e tecnologia in varie istituzioni accademiche.

FARZAD PARSAYI

Farzad Parsayi ha conseguito un dottorato di ricerca in Film, Media and Communications presso la Monash University, in Australia con una tesi sui videogiochi di culto e il *fandom*. Ha inoltre conseguito un master in letteratura inglese presso la Shiraz University, dove ha condotto ricerche sugli adattamenti videoludici di Edgar Allan Poe. Ha tenuto lezioni di cinema persiano, scrittura creativa persiana e sull'industria e la cultura dei videogiochi. Dal 2018 è assistente di docenza presso la Monash University. La sua ricerca attuale indaga le intersezioni tra il *fandom*, la narrazione e le pratiche culturali nell'ambito dei media digitali, con un focus particolare sull'estetica e l'*engagement* videoludico.

RICCARDO RETEZ

Riccardo Retez è un designer multimediale, ricercatore e professore a contratto, specializzato in sociologia dei media. Il suo lavoro è situato all'intersezione tra videogiochi, arte digitale e comunicazione. Ha conseguito un dottorato di ricerca in Visual and Media Studies presso l'Università IULM di Milano e tiene corsi in varie istituzioni italiane, tra cui l'Università degli Studi di Padova, il SAE Institute di Milano e la LABA di Firenze. Come ricercatore studia l'evoluzione della figura dello spettatore e l'influenza dei media negli ecosistemi digitali contemporanei. Il suo primo libro, *Machinima vernacolare* (2021), è stato pubblicato da Concrete Press. Per Vernon Press, ha curato l'antologia di saggi *The Real Aftermath: How COVID-19 Changed the Way Science Fiction is Conceived, Read, and Interpreted* (2024). Vive tra Firenze e Milano.

ELISA SANCHEZ

La pratica artistica di Elisa Sanchez si sviluppa tra *performance*, testo, installazione, arte tessile e video, componendo narra-

zioni ibride che immaginano futuri desiderabili attraverso ecosistemi visivi e concettuali, al tempo stesso fittizi e poetici. La sua ricerca attraversa luoghi e immaginari eterogenei – dal Far West allo spazio siderale, dalle strade di Strasburgo a quelle di Shanghai, fino ai mondi virtuali dei videogiochi – per interrogare le modalità con cui costruiamo e interpretiamo il reale. Popolate da felci vigili, astron aute lesbiche e mucche insubordinate, le sue opere si avvalgono di slittamenti semantici, appropriazioni ironiche ed elementi lirici per disarticolare norme simboliche e dispositivi narrativi consolidati. Diplomata con lode alla Haute École des Arts du Rhin di Strasburgo nel 2021, ha partecipato nel 2019 al programma di ricerca *Création et globalisation* a Shanghai. Il suo lavoro è stato presentato in numerose istituzioni e festival, tra cui il CRAC Alsace (Altkirch), l'HEK (Basilea), il Casino Luxembourg e l'Ex Civil Defence Works Basement (Shanghai). Vive e lavora a Strasburgo.

FIRAS SHEHADEH

Firas Shehadeh è un artista e ricercatore palestinese con base a Vienna, la cui pratica interdisciplinare indaga l'intersezione tra identità, estetica e significato nell'era digitale. I suoi lavori esplorano temi quali il postcolonialismo, la memoria storica e il patrimonio culturale, svelando strutture e narrazioni spesso invisibili. Shehadeh ha conseguito un Master of Fine Arts presso l'Accademia di Belle Arti di Vienna, dove sta svolgendo un dottorato di ricerca. La sua formazione, che abbraccia arte concettuale, video e architettura, si è sviluppata attraverso studi a Vienna, Barcellona e Amman. Con un approccio profondamente radicato nella ricerca, il suo lavoro decostruisce i linguaggi visivi dei nuovi media per analizzare come la tecnologia stia trasformando il rapporto tra società, conoscenza e potere.

MICHAEL STUMPF

Michael Stumpf è un artista, designer e programmatore che vive e lavora tra Vienna e Linz. Ha studiato filosofia a Vienna e culture dei media e teorie dell'arte a Linz. La sua ricerca unisce una formazione in fenomenologia alla semiotica dei media e della cultura, analizzando la rilevanza e il funzionamento dei

tropi della cultura popolare. Nel 2018 ha co-fondato il collettivo artistico Total Refusal, che esplora in modo critico gli spazi digitali e le tecnologie interattive. Stumpf ha partecipato a numerose mostre e festival internazionali, tra cui la Biennale di Venezia e il Festival Internazionale del Cinema di Berlino, ricevendo riconoscimenti per il suo approccio innovativo all'arte digitale. Attualmente, è docente presso l'Università di Arti Applicate di Vienna, dove insegna corsi su arte e tecnologia.

GIATH TAHA

Giath Taha è un artista siriano che unisce fotografia, arti applicate e letteratura nella sua pratica interdisciplinare. Ha studiato fotografia e arti applicate presso il Walled Izzat Institute di Damasco e letteratura all'Università di Damasco. Successivamente, ha completato il Master in Artistic Research presso la Royal Academy of Arts (KABK) dell'Aia, conseguendo nel 2021 il MA Artistic Research Department Award e il Royal Academy Master Award per il suo progetto di laurea *Becoming a Ghost* (2021). Taha esplora tematiche legate alla memoria, all'identità e alla trasformazione, con una prospettiva profondamente influenzata dal suo *background* culturale e personale. Vive e lavora ad Amsterdam.

MATTHEW LLOYD TURNER

Matthew Lloyd Turner è un autore, curatore e ricercatore londinese specializzato in cinema, arti e cultura. Caporedattore di "Notebook", la rivista di MUBI dedicata alla cultura cinematografica, in passato ha ricoperto il ruolo di responsabile marketing dell'Open City Documentary Festival, dove ha co-fondato "Non-Fiction", una pubblicazione dedicata all'esplorazione dei media documentari e della narrazione del reale. Ha curato eventi e pubblicazioni associate, come *LOST FUTURES* e *SOJOURNS*, e i suoi scritti sono apparsi su riviste e piattaforme internazionali, tra cui "Sight & Sound", "Film Comment", "frieze" e "The Guardian" nonché in cataloghi festivalieri e antologie critiche. Turner è stato selezionato per il Locarno Critics Academy ed è membro del London Critics Circle dal 2021. Ha collaborato e curato programmi ed eventi presso istituzioni come il BFI Southbank e il

Prince Charles Cinema. Ha inoltre moderato numerosi incontri pubblici, tavole rotonde e *panel* dedicati al cinema e ai media contemporanei.

HARRISON WADE

Dottorando in Cinema e Media Studies, Harrison Wade ha conseguito una laurea in Cinema Studies e inglese presso l'Università di Toronto, dove ha ottenuto la borsa di studio Norman Jewison in Film Studies. La sua ricerca esplora l'uso della grafica di sintesi non fotorealistica nel cinema d'arte contemporaneo, attraverso la lente della teoria del cinema e di approcci formalisti. I suoi interessi includono anche cortometraggi sperimentali femministi, fenomenologia e *performance* nel cinema classico hollywoodiano. Ha pubblicato un film saggio su *[in]Transition*, mentre le sue poesie sono apparse su *The Malahat Review*, *Contemporary Verse 2* e *SAD Mag*.

ANGELA WASHKO

Angela Washko è un'artista e studiosa statunitense, nonché docente di arte presso l'Università del Michigan. La sua pratica interdisciplinare si distingue per la creazione di spazi di confronto femminista in ambienti spesso misogini. Le sue opere sono state esposte in istituzioni internazionali, tra cui il Museum of the Moving Image, il Centre Pompidou-Metz e il Los Angeles Museum of Contemporary Art. Ha conseguito la United States Artists Fellowship, il Creative Capital Award e il Franklin Furnace Performance Fund. In ambito accademico, ha insegnato per nove anni alla Carnegie Mellon University prima di trasferirsi all'Università del Michigan, dove continua a occuparsi di new media, performance e attivismo.

MARTIN ZEILINGER

Ricercatore e curatore austriaco con sede a Dundee, in Scozia, Martin Zeilinger ricopre il ruolo di Reader in Computational Media presso l'Università di Abertay. La sua pratica esplora le sperimentazioni artistiche e attiviste con tecnologie emergenti, tra cui *blockchain* e intelligenza artificiale, e affronta questioni legate alla proprietà intellettuale nell'arte contemporanea e alla cultu-

ra videoludica sperimentale. Tra le sue pubblicazioni principali figurano la monografia *Tactical Entanglements: AI Art, Creative Agency, and the Limits of Intellectual Property* (meson press, 2021) e *Structures of Belonging* (Aksioma, 2023). Dal 2014 al 2020 ha co-curato il Vector Festival di Toronto, mentre nel 2018 ha organizzato il simposio MoneyLab a Londra, alimentando una riflessione critica sulle relazioni tra arte, tecnologia e attivismo.

RINGRAZIAMENTI

Videoarte ludica è il “gemello diverso” di *Fotoludica. Videogiochi e fotografia tra arte e documentazione*¹, entrambi frutto di un progetto di ricerca interdisciplinare finanziato dall’Università IULM di Milano che ha coinvolto numerosi studiosi, curatori e artisti internazionali per oltre due anni.

Questi volumi, pur mantenendo una propria autonomia, condividono un approccio metodologico che combina analisi teoriche, studi di caso e conversazioni con i praticanti, esplorando le modalità con cui il *video game* interagisce con altri media. Laddove *Fotoludica* indaga il rapporto tra fotografia e videogiochi, evidenziando le potenzialità documentaristiche ed espressive dei paesaggi virtuali, *Videoarte ludica* si focalizza invece sul machinima, affrontandone le implicazioni estetiche, sociali e politiche. Insieme, questi due contributi formano un corpus di ricerche coerente, che sollecita una ridefinizione del cosiddetto divertimento elettronico in quanto pratica culturale a tutto tondo nonché come terreno di sperimentazione. La complementarità tra i due progetti di ricerca è enfatizzata dalle immagini “speculari” delle copertine, realizzate da Marco Goran Romano, che instaurano un’esplicita connessione e un’interazione diretta, posizionando i volumi come interlocutori in un dibattito focalizzato sull’intersezione tra i videogiochi e le arti visive.

La ricerca che ha prodotto questo volume è stata affiancata da un’intensa e articolata attività curatoriale, che nell’arco di un decennio ha coinvolto dottorandi nel programma di Visual e Media Studies nonché studenti della laurea magistrale in Televisione, Cinema e New Media dell’Università IULM. Tale collaborazio-

1 M. Bittanti, M. De Mutiis (a cura di), *Fotoludica. Videogiochi e fotografia tra arte e documentazione*, Mimesis Edizioni, Milano 2025.

ne ha permesso di coniugare la formazione accademica con la pratica della curatela, offrendo agli studenti un'esperienza diretta nel campo della valorizzazione della videoarte ludica. Nel 2016, sotto il coordinamento del Professor Vincenzo Trione e del sottoscritto, gli studenti della Laurea Magistrale in Arti, Patrimoni e Mercati hanno curato *GAME VIDEO/ART. A SURVEY*, la più ambiziosa mostra sulla videoarte ludica mai organizzata in Italia. A partire dal 2018, gli studenti della laurea magistrale in Televisione, Cinema e New Media e del Master of Arts in Game Design dell'Università IULM hanno partecipato alla curatela del Milan Machinima presso l'ateneo e il Museo Interattivo del Cinema di Milano. Tra il 2020 e il 2024, lo *staff* del Milan Machinima Festival ha realizzato ben cento mostre online ospitate sulla piattaforma *VRAL*², consolidandosi come un punto di riferimento internazionale per artisti e curatori interessati alle intersezioni tra machinima, videoarte e nuovi linguaggi. Le mostre hanno dato visibilità a un'ampia gamma di autori internazionali, che si sono distinti per il loro approccio innovativo e sperimentale nell'uso dei linguaggi videoludici per fini altri rispetto al mero disimpegno. *VRAL* non è semplicemente una piattaforma per la promozione dell'arte emergente, ma innanzitutto un laboratorio di idee in cui sono state esplorate le potenzialità audiovisive e narrative del machinima, contribuendo al dibattito contemporaneo sull'evoluzione della videoarte e delle pratiche digitali. Inoltre, ha favorito la creazione di una rete globale di artisti e ricercatori, curatori e studenti, stimolando collaborazioni interdisciplinari e offrendo uno spazio per riflettere criticamente sulle implicazioni culturali e artistiche di queste forme. Il volume *Videoarte ludica* raccoglie alcuni esempi di queste iniziative.

Frutto di un articolato progetto di ricerca interdisciplinare, concretizzatosi grazie al sostegno e alla collaborazione di numerosi individui e istituzioni, *Videoarte ludica* non sarebbe stato possibile senza il generoso supporto dell'Università IULM di Milano e in particolare del Dipartimento di Arti, Media e Spettacolo "Giampaolo Fabris". Vorrei ringraziare l'attuale direttrice del dipartimento Simona Moretti e il predecessore, Paolo Gio-

2 Vedi vral.org

vannetti, nonché i membri della Commissione di Valutazione dei processi speciali di Ateneo: Valentina Garavaglia, Luisella Fariotti e Guido di Fraia. Un ringraziamento va anche al Rettore alla Ricerca, Giovanna Rocca. Un particolare apprezzamento va all'Ufficio Ricerca e a Vittorio Rizzoli, Stefano Florio, Angela Barillà e Marta Passannanti, per il lavoro instancabile nel coordinamento delle attività in tutte le fasi del progetto. Ringrazio inoltre Marco Cusa, Elena Ferrari e Laura Sica per il loro supporto essenziale nella gestione logistica. Un ringraziamento speciale va a Gianni Canova, che con passione ha sostenuto la ricerca sul videogioco presso l'Università IULM prima, durante e dopo il suo rettorato, favorendo sinergie interdisciplinari e progetti innovativi che hanno ampliato le prospettive di studio, ridefinendo i confini della ricerca accademica e valorizzandone il potenziale culturale e artistico. Oggi, questa missione prosegue sotto la guida della Rettrice Valentina Garavaglia.

La settima edizione del Milan Machinima Festival ha costituito un momento importante di scambio e confronto, offrendo un palcoscenico per installazioni, proiezioni e dibattiti che hanno coinvolto artisti, accademici e curatori internazionali. Questo evento, che si è svolto presso l'Università IULM il 14 e 15 marzo 2024, ha rappresentato un'occasione per discutere e approfondire le possibilità creative del machinima. Ringrazio IULM Eventi e IULM Communication per il prezioso lavoro di organizzazione e promozione dell'iniziativa, che ha reso il festival un punto di riferimento per il dibattito internazionale. In particolare, voglio citare Caterina Angeretti, Gaia Parascandolo, Gabriele Perotti, Serena Bonciani, Anna Kala, Agnese Castaldo, Claudia Colombo, Marco Iovine, Gianluca Abbondanza, Michele Rizzitano, Brunella Pastore, Riccardo Caccia, Elisa Redoglio e Stefano Redoglio. Il loro impegno ha reso possibile un'occasione importante di dialogo e scambio per la comunità accademica e artistica internazionale, esplorando le dinamiche tra il cinema, la videoarte e il videogioco, promuovendo nuove prospettive sul ruolo del medium videoludico in relazione alle arti visive.

Il percorso intellettuale e creativo che ha portato alla realizzazione di *Videoarte ludica* è stato arricchito dal dialogo con numerosi colleghi, artisti e critici. La lista (*parziale*) include

2girls1comp (Marco de Mutiis e Alexandra Pfammatter), Malitzin Cortés (CNDSD) e Iván Abreu, Babak Ahteshamipour, Iono Allen, Darío Alva, Lorenz Antei, Adonis Archontides, Hugo Arcier, Isabelle Arvers, Lucas Azémar, Nicolas Bailleul, Zuzana Banasińska, Ekiem Barbier, David Blandy, Sebastian Blank, Alice Bucknell, Alan Butler, Guilhem Causse, Antoine Chapon, Matthieu Cherubini, Conor Bateman, Martin Bell, Tayla Blewitt-Gray, Leander Burk, Lisa Carletta, Beatrice Caprina, Nilsson Carroll, Ismaël Joffroy Chandoutis, Steven Cottingham, COLL. EO, The Cool Couple, Jennifer Connolly, Jake Couri, Mark Coverdale, Owen Davies, Joseph DeLappe, Alix Desaubliaux, Elizabeth Desintaputri, Chloé Desmoneaux, Federica Di Pietrantonio, Mateus Domingos, Iain Douglas, Merlin Dutertre, Grayson Earle, Simonetta, Fadda, Deborah Findlater, Michael Frei, Benjamin Freedman, Søren Thilo Funder, Nicolas Gebbe, Manuel Ghidini, Fernando Pereira Gomes, Kara Güt., Benjamin Hall, Jonne Hansson, Gina Hara, Thomas Hawranke, Gloria López Cleries e Sive Hamilton Helle, Cecilia Hillevi Högström, Eline Hoey, Andy Hughes, Jamie Jancović, Moritz Jekat, Kamilia Kard, Kadir Kayserilioğlu, Chris Kerich, Felix Klee, Jona Kleinlein, Bob-Bicknell Knight, Steffen Köhn, Filip Kostic, Florian Hofnar Krepčik, Kent Lambert, Quentin L'helgoualc'h, Gweni Llwyd, Edwin Lo, Henry Lowood, Eddie Lohmeyer, Carson Lynn, Jón Bjarki Magnússon, Mikhail Maksimov, Luigi Marrone, Natalie Maximova, Cassie McQuater, Martina Menegon, Gabriel Menotti, Cade Mirabilitur, Luca Miranda, Victor Morales, Mario Mu, Soraya Murray, José Neto, Jenna Ng, Ben Nicholson, Juan Obando, Jonas Odell, Fumi Omori, Steffanie Padilla, Benoit Paillé, Luke Caspar Pearson, Stanisław Petruk, Giulio Piacentini, Caroline Poggi, Alessandra Porcu, Juan Poyuan, Lars Preisser, Domenico Quaranta, Kelly Rabbachin., Aleksandar Radan, Luke Reeves, Total Refusal, Harrison Wade Reishman, Phil Rice, Sjors Rigtters, Calum Rodger, Jason Rouse, Bram Ruiter, Sara Sadik, Elisa Sanchez, Paolo Santagostino, Lasse Scherfigg, Sebastian Schmiege, Kent Sheely, Firas Shehedah, Letta Shtohryn, Brenton Alexander Smith, Georgie Roxby Smith, Fantastic Little Splash, Colin Stagner, Petra Széman, Eddo Stern, Giath Taha, Eduardo Tassi, Nanut Thanapornrapee, Alessandro Tranchini, Theo Trian-

tafyllidis, Rhett Tsai, Hou Lam Tsui, Cris Ubermann, UBER-MORGEN, Jordy Veenstra, Hui Wai-Keung, Arne Vogelgesang, Mario Von Rickenbach, Jonatan Vinel, Oscar Wagenmans, Brent Watanabe, Stefan Panhans e Andrea Winkler, John Wilson, Lena Windisch, Mathias Wolff, Christian Wright, Amir Yatziv, Hu Yu, Xue Youge, Cao Yuxiao, Li Zhu e Ricardo Miranda Zúñiga. La loro creatività ha giocato un ruolo centrale nel plasmare le idee che animano questo progetto, stimolando l'esplorazione di nuove traiettorie di ricerca e un confronto costruttivo con le complesse sfide teoriche e artistiche legate al videogioco.

Infine, ringrazio Salvo Vaccaro e Pierre Dalla Vigna per aver accolto questo volume nella collana Eterotopie, insieme ai precedenti lavori, a dimostrazione che, anche in Italia, si può fare filosofia del *video game* in modo accessibile e insieme profondo.

Videoarte ludica è dedicato a tutti coloro che, attraverso la pratica e la curiosità, continuano a scardinare le forme stabilite, spingendosi là dove il videogioco smette di essere solo intrattenimento e diventa linguaggio, gesto, possibilità. Mi auguro che queste pagine offrano non solo strumenti critici, ma anche il desiderio di perdersi nei margini, di creare fuori asse, di immaginare altri modi di vedere e sentire attraverso il machinima e la cultura videoludica. In fondo, ciò che desidero è che i lettori imparino a giocare *con* i videogiochi, come si gioca con un pensiero, un sogno o un'idea.

Buona lettura, ma soprattutto, *buone visioni*.

Los Angeles, febbraio 2025

Matteo Bittanti

INDICE DEI NOMI

- Achiampong L. 368-369
 Adorno T.W. 25, 271, 274-276, 285,
 312, 329, 330-331, 533-535,
 537-538, 541, 543
 Aevee Bee 27
 affettività 436, 437, 444, 445, 578
affordance 89, 152, 236, 292, 502
 agentività 10, 14, 15, 18, 19, 23,
 24, 193, 205, 293-295, 482, 523,
 530, 547, 560
 Ahwesh P. 23, 28, 203, 331, 418,
 435, 444-448
 Akchelov E. 344
 Albrecht G. 390n
 Anable A. 443-444
 Anthropy A. 483
 Antoniadis T. 112
 appropriazione 16, 21, 31, 32, 44,
 57n, 76, 85, 97, 106, 142, 201,
 281, 283, 284, 287, 288, 292,
 295-297, 300, 305, 307, 313,
 319, 328, 329, 330, 331, 332,
 334, 395, 418, 420, 429n, 434,
 448, 451, 471, 531, 535, 539,
 547, 548, 570, 579
 arte postmediale 283-284
 Ask K. 16
 Ashcraft B. 528n
 Ashmore M. 202
 Audureau W. 565n
audiovisivo-nel-ludico 11-14, 20
 avanguardia 25, 29, 30, 255, 271-
 293, 296-307, 309, 312-313,
 317, 318, 320, 321, 324-325,
 327-330, 332-334, 493, 551
 Balsom E. 245, 253n
 Barbrook R. 27n, 397n
 Barthes R. 386
 Baudrillard J. 282, 320, 344
 Bauman Z. 511n, 512
 Baumgärtel T. 349
 Becker H. 25, 271, 289, 290, 333
 Berger J. 279-280
 Bey H. 30n, 546-548
 Bishop C. 288
 Bishop S. 91-92
 Bittanti M. 41n, 43n, 77, 87n, 94n,
 96n, 101n, 218n, 222, 324n,
 343n, 352n, 359, 369
 Blender 170, 171, 292n
 Boal A. 523, 549-550
 Bogost I. 216
 Bolter J.D. 17, 95
 Bordwell D. 108, 117n, 122
 Bourdieu P. 25, 238n, 239, 271,
 281, 318, 319, 329, 330
 Bourriaud N. 41, 237, 287
 Bridle J. 91
 Buchloh B.H.D. 285, 312
 Bürger P. 277-278, 284, 291, 312,
 328, 330
 Burden C. 219-221
 Burke C. 416-420
 Burn Jita 62-75
 Burns B. 409, 413, 420
 Butler A. 352, 361-364
Californian Ideology, The 27n,
 397n
 Cameron A. 27n, 397n

- Caruth C. 490-491
 CCP Games 63
 Chandoutis I.J. 365-366
 Chien I. 413-414
 Chion M. 117
 Chivers C.J. 528n
 Christiansen P. 54
cisgender 472
cloud 396
 COLL.EO 215, 221-222
 colonialismo 27, 205, 368, 393, 395, 403, 404, 535, 543, 552, 577
collage 288, 327, 367, 372, 389
 Core Design 39n, 418n, 436n
 Cottom D. 220
countergaming (*controgiocare*) 558, 560
contro-gioco 332
cozy games 403
 Crater C. 155-157, 174-175, 178, 182
 Crawford K. 394n
 CryEngine 21, 50-53
 cultura convergente 83, 93, 95, 99
 cultura partecipativa 22, 32, 34, 128, 130, 139-142, 187, 297, 326
 critica istituzionale 284, 331
cross-gender 449
cutscene 17, 22, 49, 84, 85, 87-88, 105, 108-126, 127, 129-131, 314, 327
cyborg 28, 433-453

data mining 396
 Davey M. 482
Death Stranding 85, 88n, 108, 115-131
 Debord G.E. 542, 559
 De Certeau M. 529
 DeLappe J. 215, 224, 227, 229-231, 357, 358, 550
 Demos T.J. 398
demoscene 98
 De Peuter G. 29n, 550n
 Derfoufi D. 565, 570

 Derrida J. 494-495, 514n
 Desaubliaux A. 570
Diary of a Camper 21, 45, 46-47, 50, 53, 55, 57, 72, 75, 98, 144, 145n, 196-197, 200-202, 407-408, 510
Dialettica dell'Illuminismo 274, 538n
 diaspora 30, 490, 499, 508, 524
 dissonanza 275, 299, 326, 353, 387, 433, 435, 436, 437, 442, 443, 446, 447-451, 452, 531, 535, 537, 558
 Dyer-Witheford N. 29n, 550
dérive 311, 558, 559
détournement 299, 559

 Eco U. 275, 320
 Edwin A. 227
Elegy: GTA USA Gun Homicides 224, 227-231, 357-358
 Eliot T.S. 388
embodiment (incarnazione) 184, 221, 303, 435, 437, 438, 441, 446
 Enns C. 215, 219-222
 estetica relazionale 237
 Evans C.L. 205
EVE Online 22, 62-74, 75, 76
 ex-cinema 11

Fair Game [Run Like a Girl] 217-218
fandom 16, 17, 22, 34, 92, 94, 97, 99, 100, 151, 182, 281, 297, 317, 436
fan art 94, 182, 385
fan fiction 84n, 94, 436
 Fanon F. 368-370, 493
 Farocki H. 254, 258, 265, 400, 533-534
 Fassone R. 106, 117n
 fenomenologia 13, 435, 437, 439, 440, 442, 446
 Fisher M. 289

- Fiske J. 280-281, 318, 319, 329, 330
 Flaherty C. 222
 Flückinger B. 353
 Foulston M. 308-313, 325, 560-561
 Freud S. 491n, 498-499
 Friedrich C.D. 365, 366
 Fuller M. 394n

 Gabrys J. 394n
 Galloway A.R. 49-50, 259, 532-533, 535, 558
game engine (motore di gioco) 19, 20, 21, 22n, 32, 44-46, 52, 98, 100, 110, 111, 144, 145, 162, 163, 199, 201, 214, 216, 221, 225, 226, 259, 260, 310, 322, 324, 325, 331, 341, 398
gameplay emergente 332, 509, 510
Gamergate 34, 478-480
gender 27, 30, 449, 473, 557
geworfenheit 493-494
 Girina I. 106, 117n
 Giordano F. 106, 117n
glitch 16, 29, 41, 139, 144n, 174, 203, 308, 310, 325, 327, 331, 373, 375, 404, 421, 558, 561, 569
God mode 23, 193
 Godwin D. 410
 Goffey A. 394n
 Gorillaz 32, 34
Grand Theft Auto Online 217
Grand Theft Auto V (GTA V) 14, 25, 26, 29, 32, 33, 53, 54, 55, 56, 76, 106, 118, 149, 152-155, 162, 171, 172, 173, 175, 182, 183, 203, 217, 218, 219, 224, 225, 227, 300, 303n, 326, 341-378, 384, 386, 390, 513, 522, 524, 536, 540, 541, 542, 543, 550, 551
Grand Theft Auto: San Andreas 526, 530
Grand Theft Auto: Vice City 32, 526
Grand Theft Auto III 32, 33n, 215, 216, 525
 Greenberg C. 25, 258, 271, 273-275, 278-280, 281, 283, 312, 328, 330
 Güt K. 23-24

 Halberstam J. 414
 Hancock H. 198, 202
 Hansson J. 355-357
 Haraway D. 433-436, 437, 446, 453, 457
 Harwood T. 97n, 99, 143
 Hawranke T. 12, 21, 31, 350, 360
 Heemskerck J. 259
 Heidegger M. 493-495, 514, 515
 Hocking C. 531, 535
 Horkheimer M. 274, 276, 285, 331, 537, 538
 Huckleberry H. 160-161, 166, 184
 Hughes A. 26, 31, 362, 366, 368
 Hullum M. 409
 Huntington S.P. 542

 iClone 148, 149, 152, 162, 163, 167-169, 185, 186, 188
 identità 151, 161, 180, 184, 185, 187, 203, 315, 408, 427, 433, 434, 453, 457, 481n, 483, 490, 501, 502, 503-505, 506, 508, 509, 512, 519, 523, 524, 536, 545, 551
 inquinamento 26, 367, 383, 384, 389, 390n
inside-out 164, 165, 201, 306
 intelligenza artificiale 15, 58, 203, 223, 287, 332, 334, 359, 396, 460, 461, 474
 iperrealismo 341, 343-344, 348, 353, 354, 355, 361, 365, 366, 367, 373
 Ito M. 99

 Jacob R. 162-163, 167, 168, 185
 Jamie98s 421-430
 Jansson M. 43n, 77
 Jehkul J. 155-156, 173, 181

- Jenkins H. 22, 83, 94, 95, 96, 141, 281, 318
 JODI 259
Joint Ventures 41
 Joler V. 394n
- Kanaga D. 403
 Kasmiya R. 533, 535
 Kelland M. 144, 145n, 146, 148, 165
 Key E. 399
 Kojima H. 116, 117, 122, 126
 Kooyman M. 513
 Krauss R. 25, 271, 282-284
 Krichane S. 11-12
- Landay L. 448
 Lara Croft 203, 439, 444, 446
 Lee J. 153-154, 172, 183
 Leonard D.J. 539
 Leonard Z.. 567
 Lessig L. 83, 84, 91, 96, 141
Liberty City Crawl 221-222
 Linden Lab 159, 161, 167, 436n
 Livingston C. 58-62, 73, 74, 76, 77
 Lorde A. 548
 Los Santos 25, 29, 32, 152, 203, 341-348, 351-364, 367, 368, 369, 370, 372, 376, 521, 522, 523, 538, 543, 544, 545, 549
 Lowood H. 9n, 10n, 44, 45n, 46n, 47, 48n, 96n, 97, 98n, 99n, 100n, 102, 144, 145, 148, 149n, 177n, 196n, 198, 199, 201n, 306, 307n
 Léaustic F. 403
- Macdonald D. 275, 281, 318-319, 329, 330
 Machinima Inc. 98, 145, 176
 Malcolm X 528
 Manetas M. 12, 21, 41, 42-45, 49, 50, 56, 76-78, 200-201, 202
 Manovich L. 84, 95, 105, 106n, 113, 114, 115, 117n, 288, 353n
 Marino P. 143, 199, 200n
- Martin pleure (Martin Cries)* 303, 370-372
 mascolinità 16, 17, 287, 297, 412, 565
 Mattes E. e F. 551
 McKenzie W. 415, 418
 McLaren M. 418
 McLuhan M. 397
 mediazione 13, 121, 214, 248, 316, 332, 334, 439, 443, 444, 446, 502, 503
 Mendes S. 108
 metagioco 332
 misoginia 323, 463, 464, 465, 473
modding 33, 54, 55-57, 102-104, 105, 193, 194, 203, 300, 301, 305, 341, 342, 348-355, 358, 360, 526, 529, 530-533, 536
 modernità liquida 510-513
 mondi virtuali 24, 25, 139, 140, 147, 148, 150, 151, 159, 161, 176, 178, 184, 187, 207, 213, 254, 310, 322, 344, 401, 446, 449, 457, 502, 504, 510, 540, 547
 montaggio 10, 12, 18, 84, 87, 88, 89, 97, 105-108, 111, 112, 115, 119, 125, 131, 156, 165n, 172, 174, 283, 296, 322, 324, 386, 424, 428, 450, 458, 459, 499, 521
 Moore J.W. 394n, 391n
 Morin E. 462
 Moviestorm 147, 163
 Munroe J. 215-216
 Murray J. 116, 293, 294
 Murray N. 308, 310, 312, 325
My Trip to Liberty City 215, 217
 Müllner L. 25
 Mulvey L. 280
 narrazione ambientale 363
 narrazione decoloniale 522
 narrazione patriarcale 570
 Nelson P. 18-19
 Ng J. 10n, 148n, 164, 165, 177, 201n

- Night Journey, The* 247, 248, 301-302, 403
 Nitsche M. 10n, 12n, 46n, 47n, 63n, 70n, 98-101, 144n, 145n, 146n, 149n, 164, 165n, 166, 196n, 306, 307n
 Nochlin L. 286-287
 noia 222, 414, 415, 462, 562-563
 NPC (PNG) 58, 59, 60, 61, 172, 216, 217, 218, 222, 223, 224, 225, 226, 228, 231, 311, 345, 349, 351, 357, 362, 447
 Nuel B. 23, 195
 Obreja D.M. 12-14
 omofobia 28, 407, 413, 457, 579
outside-in 164, 165, 166, 201, 306
 Paesmans D. 259
 Parikka J. 394n, 396n
performance 9, 13, 15, 24, 43, 44, 46, 48, 56, 57, 72, 75, 76, 95, 98, 101, 103, 104, 113, 114, 116, 122, 123, 127, 129, 144n, 148, 150-152, 159, 166, 172, 185, 187, 198, 205, 213-225, 227, 229-231, 237, 241, 285, 312, 325, 330, 332, 351n, 355, 357, 358, 360, 416, 418, 449, 458, 462, 463, 468, 469, 473, 477, 550, 551, 561
 performatività 223
 Perry S. 204, 205
 Pettengill S. 549
Plastic Scoop 26, 366, 367, 368, 383-392
playbour 56n
 Plestenjak B. 157, 158, 169, 170, 179
 Poggi C., 303n, 304
 Poggioli R. 276-277
 Pollock G. 286
 Pope L. W. 222, 223
 post-antropocentrismo 15, 404
 post-apocalisse 38n, 345, 368
 post-cinema 11, 296, 317n
 Postigo H. 104
 Prince R. 565
Proteus 403
Quake 23, 45, 46, 48, 98, 144, 145, 197, 198, 199, 201, 202, 349, 408
queer 14-16, 17, 20, 27, 28, 29, 286, 407, 409, 411, 412, 413, 414-419, 425, 426, 430-431, 443, 479
Quick Time Event (QTE) 114
 Rafman J. 374
 Radan A. 373-376
 Rampersad J.P. 153-154, 171, 172, 182, 183
 Ramsey G. 409, 410, 414, 415
 rappresentazione 9, 12-15, 18, 23, 24, 27, 28, 35, 52n, 71, 72, 84, 110, 124, 125, 212, 228, 254n, 260, 280, 296, 320, 321, 344, 352, 362, 368, 369, 372, 375, 390, 395, 404, 423, 435, 438, 443, 444, 446, 447, 448, 449, 451, 453, 458, 459, 460, 498, 507, 515, 516, 518, 530, 533, 535, 536, 537, 538, 539, 542, 543, 565, 566, 578
 realismo capitalista 27n, 289
 realismo sociale 364, 532
Red Dead Redemption 25, 29, 307, 308, 311, 313, 314, 315, 318, 319, 321, 322n, 323n, 325, 328, 331, 347, 541, 544, 547, 553, 557, 559, 560-571
Red vs. Blue 28, 31n, 200, 408-414, 420, 421, 424, 436-437
 Rehak B. 107, 115n, 121
 remix 17, 84, 86, 91, 93, 96, 97, 101, 115, 129, 130n, 131n, 141n, 142, 287, 323, 429n, 531
 resistenza 23, 28, 29, 30, 60, 212, 214, 226, 227, 274, 279, 284, 288, 290, 320, 320, 327, 332, 420, 448, 490, 496, 497, 501, 505, 508, 509, 519, 523, 527,

- 528, 529, 530, 531n, 534, 536, 541, 544, 545, 547n, 561, 565, 570, 571
 riappropriazione *vedi appropriazione*
 Richmond S. 441
 Rieder B. 90, 91n
 rimediazione 17, 288, 292, 297, 325, 326
 Rockstar Editor 21, 53-56, 76, 77, 152-153, 171, 172, 300, 305, 342, 347, 356
 Romero J. 46, 197, 408
 Rooster Teeth Productions 31n, 145, 200, 409, 411, 436n
 Rouch J. 462
 Roxby Smith G. 204, 215, 217, 218, 219, 222
 Ruberg B. 14-16, 430
 Ruscha E. 364
- Sadik S. 570
 Sadin E. 396, 397, 398n
 Salen K. 61n, 102, 110, 120, 509n
San Andreas Deer Cam 14, 15, 16, 203, 224-227, 228, 229, 230, 231
 Sanchez E. 14, 29, 31, 311n, 557-572
sandbox (sabbiera) 18, 154, 351, 377, 415
 Sarkeesian A. 472
 Schwingeler S. 256, 259, 260n, 349, 350n, 366
 Shaw A. 430
 Shehadeh F. 29, 31, 521-552
 Sihvonen T. 16
She Puppet 28, 203, 204, 418, 434, 433-439, 443-450, 453
 Shirrako 323n
 silicolonizzazione 397
 Sillari V. 99
 simulacro 101, 123, 220, 282, 320, 341, 344, 345, 346, 351, 362, 521
 simulazione 12, 17, 32, 43, 58, 59, 64, 146, 157, 180, 213, 214, 222n, 223, 310, 320, 326, 332, 342, 344, 348n, 352, 354, 363, 399, 401, 463, 475, 490, 498, 502, 504, 511, 512, 515, 534n, 551, 557, 561
 Skawennati 435, 449, 450, 451-452
 Sloan R.J.S. 345, 346n
slow machinima 563
 Sobchack V. 43-441, 446
 solastalgia 390
 spett-attore 549
 Spivak G.C. 494n, 523
 Stein B. 418
 Stephens E. 439-442
 Steyerl H. 288
 Stumpf M. 25, 341-378
 sublime 27, 383, 395
- Taha G. 30, 31, 489-519
 Tameem A. 112
 Tanenbaum T.J. 116
 Tanenbaum K. 116
 Tecno-colonialismo 27, 393-395, 403, 404
 Teo M.D. 343
 teoria *queer* 14, 443
 Thiel S.K. 103, 104n
This Spartan Life 416-417, 419-420, 423, 429
 Thompson C. 436n
 TiDi (*Time Dilation*) 68-70
 TikTok 16-18, 301, 306
 Torsson P. 23, 195
transformative play 102, 103b, 105
 transmedialità 32, 318, 327, 331
 trauma 30, 366, 400, 489-491, 497, 498, 512, 550, 564, 566n
 Turner F. 527
 Turner M.L. 28, 31, 200, 556n
- United Ranger Films 45-47, 50, 55, 75, 98n, 196n, 202, 407, 408
 Unity 19, 163, 292n, 300, 305

- Unreal Engine 19, 27, 50, 53, 300, 305, 398
user-generated content 89, 95, 157, 169, 179, 181, 182, 407
 Valentine B. 466n
 Valizadeh D. 465, 466, 470, 472, 476
Valley of the Pagans, The 32
 Vinel J. 303, 370-372
 Viola B. 247, 248, 301-302, 403
 Wagenmans O. 159-162, 166, 184
walking simulator 402
 Washko A. 29, 550, 560
 Watanabe B. 14, 15, 203, 215, 224, 226, 230, 231, 358, 359, 360
 Weerasuriya R. 107
Wiederholungszwang (coazione a ripetere) 491
 Williams R. 279, 280, 318, 329, 330
 Wood J. 227, 357n
 Wright W. 146, 457
 Yee N. 464
 YouTube 27, 32, 72, 85, 86, 89-96, 99, 118, 130, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 173, 174, 177n, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 185, 186, 199, 297, 301, 304, 306, 317, 323, 325, 326, 327, 334, 426, 428, 429, 436, 437, 563, 569
 Zeilinger M. 14, 23, 24, 31
 Zimmerman E. 61n, 102, 110, 120, 509n

ETEROTOPIE

Collana diretta da *Salvo Vaccaro e Pierre Dalla Vigna*

975. Anna Luigia De Simone, *Dalí Show. Per una televisione liquida*
976. Francesco Pugliese, *Parole di cittadinanza. Dizionario di diritto ed economia: per i diritti dell'uomo e della Terra*
977. Sabrina Mazzara, *Ludolinguistics and Glottodidactics. Words, images and effective strategies to express and understand languages*, Preface by Aldo Braga
978. Giorgio Bigatti, *Milano. Matrici e metamorfosi di una capitale industriale*
979. Vittorio Marchis e Marco Pozzi (a cura di), *Un labirinto di seduzioni e di cose. Note e appunti meta-scientifici*
980. Gilberto Marconi, *La tragedia dell'annunciazione. Riletture del contemporaneo*
981. Alberto Andronico, *Protect me from what I want*
982. Riccardo Bellofiore, *La passione della ragione. Scienza economica e teoria critica in Claudio Napoleoni*
983. Attilio Alessandro Novellino, *Potere, Stato, anarchia. L'istituzione anti-autoritaria della società*
984. Fatima Farina, *Come tutto è diventato guerra. Uno sguardo longitudinale dal femminile al militare e ritorno*, prefazione di Rada Iveković
985. Vittorio Iervese, Selenia Marabello (a cura di), *Analogie digitali. Digital Humanities tra ricerca e imprese culturali*
986. Adriano Voltolin, *Psicoanalisi come critica*
987. Francesca Cadel, *Dai Quaranta ai Settanta. Un percorso di Scorciatoie: da Umberto Saba al Moro di Pietro Di Donato*
988. Michel Pretalli, Giovanni Zagni, *Storie false. Dai faraoni alle bufale online*
989. Enrico Zucchi (a cura di), *Figure del sovrano. Assolutismi a confronto nel teatro della prima modernità*
990. Matteo Quinto, *Le identità in Miyazaki. Tra postumanesimo e nostalgia*
991. Vittorio Iervese, *La differenza che fa la differenza*
992. Flora de Giovanni, *Il gruppo di Bloomsbury. Vita, morte e resurrezione di un fenomeno culturale*
993. Nelson Mauro Maldonato, *La vita fuori dalle forme. Psicopatologia e storia profonda*
994. Massimo Locatelli. Elena Mosconi (a cura di), *Il Paese dei cantautori*
995. Annalisa Caputo e Gemma Bianca Adesso (a cura di), *Per un abbecedario della cittadinanza democratica: università/scuola/territorio. Lo scenario teorico, il progetto interdisciplinare, le parole degli studenti e delle studentesse*
996. Peter Wessel Zapffe, *L'ultimo Messia*
997. Elisabetta Di Giovanni (a cura di), *Interstizi e percorsi narranti. Approcci interdisciplinari nella contemporaneità*
998. E. Bianchi, F. Marcattili, M. Minelli (a cura di), *Pluralità degli stati di coscienza nelle esperienze religiose*

999. Sarah Dierna, *È il nascere che non ci voleva. Storia e teoria dell'antitalismo*
1000. Erich Fromm, *La rivoluzione della speranza. Per una tecnologia dal volto umano*
1001. Lorenzo Montali, Edoardo Zulato (a cura di), *Esserci e Non Esserci. Rappresentazioni sociali dello stato vegetativo*
1002. Gianfranco Perriera, Giacomo Leopardi. *L'irriducibile anelito del possibile*
1003. Klaus-Michael Bogdal, *L'Europa inventa gli zingari. Una storia di fascino e disprezzo*
1004. Giovanni Bottirolì, *La ragione flessibile. Modi d'essere e stili di pensiero*
1005. Romeo Farinella, *Le fragole di Londra. Attraverso le città disuguali*
1006. Roberto Bertoldo, *Fenognomica*
1007. Mario Bosincu, Andrea D'Urso e Filippo Sani (a cura di), *Figure moderne dell'alterità*
1008. Epifanio Ajello, *Il signor Palomar e Marcovaldo a Torino*
1009. Enzo Lombardo, *Storia di una semi-periferia. Società, ambiente, economia in Italia dall'Unità a oggi*
1010. Marcello Bramati, *L'ultimo miglio. Motivi e modi per accogliere i cantautori nella letteratura e in classe*
1011. Daniele Maria Pegorari, *La conoscenza amministrata. Calvino, Pasolini, Volponi e la cibernetica sociale*
1012. Marco Christian Santonocito, *Eudemonia*
1013. Nicola Aldo Coviello, *Puškin e la "poetica" del talismano*
1014. Luciano Di Gregorio, *L'eredità immateriale. L'influenza delle matrici famigliari nella costruzione del Sé e nelle scelte di vita*
1015. Silvia Panzeri, *La trama dell'anima*
1016. Renzo Dionigi, *Taccuino di chirurgia. Dall'ago e filo all'Intelligenza Artificiale*
1017. Marco Fumian (a cura di), *Leggere la Cina, capire il mondo*
1018. Matteo Bittanti e Marco De Mutiis (a cura di), *Fotoludica. Fotografia e videogiochi tra arte e documentazione*
1019. Asteria Casadio, *Nella mente oscura. L'Inferno di Dante alla luce delle neuroscienze*
1020. Francesco De Stefano, *Il sogno è vita. Una teoria neurofilosofica sulla natura del sogno*
1021. Francesca Pasini, *Slalom. Arte contemporanea – scritti e letture 1990-2024*
1022. Tiziana Rubano, *La leadership dei doveri. Il pensiero di Simone Weil per la cura delle organizzazioni contemporanee*
1023. Raffaele K. Salinari, *Transumanesimi. L'oltre da sé dal mito al cyberpunk*
1024. ANPI sezione Vigentina (a cura di), *Radio Tevere, Dalla scuola di via Antonini. L'annuncio della Liberazione*
1025. ANPI sezione Vigentina (a cura di), *Via Bellezza 16: dal Mutuo Soccorso Manfredini ai giorni nostri. Storia di chi costruì l'edificio e di coloro che lo animarono e lo animano tuttora*

1026. Vincenzo Palumbo, *Dei frammenti. Gli effetti dei nuovi media sulla frammentazione della conoscenza: nasce l'uomo reticolare*
1027. Francesco Saverio Tortoriello, Antonio Nigrelli, *Il Liceo Matematico. Presupposti teorici e storici per l'innovazione della didattica*
1028. Enrico Roncalli, *Lo scandalo del contraddirsi. Le ceneri di Gramsci e il marxismo eretico di Pasolini*
1029. Marco Forte, *Visione. Vedere per cambiare sé stessi e il mondo: linee guida per superare il neoliberismo e le guerre*
1030. Paola Loreto, *La Terra è il Cielo, La coerenza (eco)poetica di Emily Dickinson*, Edizione ampliata e aggiornata di *La contemplazione dell'emblema. La poesia eretica di Emily Dickinson*
1031. Martino R. Dondi, Ginevra Salvaggio (a cura di), *Le finzioni alla prova*
1032. Danilo Petrassi, *Shrekologia. La fiaba anti-fiaba*
1033. Alessandro Butti (a cura di), *Quando la relazione diventa cura. Metodo e relazione nel lavoro d'équipe: l'esperienza della Comunità Cascina Nuova*
1034. Carla De Pascale, Antonio Senta, *Etica e anarchia. La persistenza dell'idealismo fichtiano nel pensiero libertario*
1035. Giorgio Cesarano, *Mordete la vita prima che vi morda*
1036. David Tozzo e Mattia Gambilonghi (a cura di), *Berlinguer, nostalgia del futuro*
1037. Maria Silvana Salvini, *Religione e demografia. Come la fede influenza i comportamenti delle popolazioni*
1038. Pietro Adamo, *Fantascienza e controcultura. I Sixties tra avanguardia, sovversione e utopia*, vol. I
1039. Stefano D'Errico, *Critica Anarchica*
1040. Martina Misia, *Problemi dell'ibridazione. Il realismo magico*
1041. Luciano Boi, Michele Maggino (a cura di), *Punto e a capo. Per una rigenerazione della scuola*
1042. Gabriele Pasqui, *I filosofi e il progetto per la città*
1043. Mario Pomini, *La scuola tradita. Il fallimento del neoliberismo e come uscirne*
1044. Beatrice Tavecchio Blake, *Ripensare il teatro. Il rapporto tra teatro e pubblico alla luce delle nuove teorie cognitive*
1045. Giovanni Casartelli, *Logica dell'implicito*
1046. Dario Giardi, *E se fosse la musica a salvarci? La memoria dei suoni e la sfida climatica*
1047. Anselm Jappe, *Debord. Pensiero e vita*
1048. Andrea Rabbito, *Pictorial Trump. Il ruolo politico delle nuove immagini*
1049. Chiara Buoncristiani, Tommaso Romani, *I popoli dell'Es. Psicoanalisi delle mutazioni*
1050. Marcello Ghilardi, *Le lezioni invisibili. Per un pensiero critico dell'insegnamento universitario*
1051. Luigi Marfè, *Effetto Faust, Metamorfosi e rifrazioni di un mito moderno*
1052. Giulia Roncucci, *Noi siamo il messaggio*
1053. Roberto Della Seta, *Pacifismi. Storia plurale di un'idea controversa*
1054. Emanuele Serrelli, *Inside out. La dimensione socio-emotiva dell'educazione e della formazione tra abilità, pratiche e linguaggi*

*Finito di stampare
nel mese di giugno 2025
da Digital Team – Fano (PU)*