



UNIVERSITÀ
DI PAVIA

DIPARTIMENTO DI STUDI UMANISTICI

Laurea magistrale in Scritture e Progetti per le Arti Visive e Performative

LA DIMENSIONE CINE-LUDICA

Uno scritto teorico e un progetto per un film-videogioco

Relatore: Prof.ssa Federica Villa

Correlatore: Prof.ssa Elisabetta Modena

Tesi di laurea di:

Claudio Santagostini

Matricola: 508403

Anno accademico 2023/2024

La dimensione Cine-Ludica.

Uno scritto teorico e un progetto per un film videogioco.

Introduzione

Livello Cinque. Per una dimensione cine-ludica. 1

1. Un punto di vista 7

1.1. Espansione 7

1.2. Immagin(ar)i 16

1.2.1. Iconosfera 20

1.2.2. Regime Scopico 23

1.2.3. Esperienza 28

1.3. Montaggio 33

1.3.1. Montaggio Interattivo (in-gameplay) 38

1.3.2. Montaggio Continuo (out-gameplay) 44

1.4. Cine-ludico 51

2. Una panoramica 60

2.1. Conflitto e convergenza 60

2.1.1. Entertainment System 73

2.2. Panorami 81

2.2.1. Cinematic Videogames (Videogame cinematografico) 84

2.2.2. Game-movie (Film-gioco) 94

2.3. Play director (ovvero, giocare da registi...) 103

Un'analisi cine-ludica tra machinima, autori e regia interattiva.

2.3.1. Per una video-saggistica del cine-ludico 111

3. Una carrellata 117

3.1. "Are videogames a new form of movies?" 118

<i>Un'intervista con Peter Brinson (USC Cinematic Arts)</i>	
3.2. Intersezioni cine-ludiche	128
<i>Tra produzione e sperimentazione: l'Abertay University</i>	
3.2.1. Arte e videogames (Joseph De Lappe)	129
3.2.2. Il montaggio tra cinema e videogioco (William Huber)	137
3.2.3. Meccanica del Narrative Design (Robyn McMillan)	143
3.2.4. Walking simulator: nuovo documentario? (Alexander Tarvet)	152
3.2.5. VIPRE – Virtual Production Environment	159
4. Un soggetto	169
4.1. “broken world”	169
<i>... ovvero, continuare un film interrotto.</i>	
4.2. Documentazione	171
4.2.1. Pitch e gameplay	173
4.2.2. Narrative Design	186
4.2.3. Screenplays	210
4.2.5. Proof of Concept	216
Conclusioni	224
<i>E se Ejzenstejn avesse pensato un videogioco?</i>	
Bibliografia/Ludografia/Filmografia	232

INTRODUZIONE

LIVELLO CINQUE

PER UNA DIMENSIONE CINE-LUDICA

*“L’immagine indica qualcosa di illimitato e nello stesso tempo lo limita molto.
L’immagine e il suono però non bastano: è qualcosa di incompleto.”¹*

Video games are the first stage in a plan for machines to help the human race, the only plan that offers a future for intelligence. For the moment, the inseparable philosophy of our time is contained in the Pac-Man. I didn't know when I was sacrificing all my hundred yen coins to him that he was going to conquer the world. Perhaps because he is the most perfect graphic metaphor of man's fate. He puts into true perspective the balance of power between the individual and the environment. And he tells us soberly that though there may be honor in carrying out the greatest number of victorious attacks, it always comes a cropper.

Sono parole narrate dalla voce fuori campo nel film-saggio *Sans Soleil* (1983) di Chris Marker, un'imponente riflessione sulla memoria e sulla costruzione della stessa attraverso le immagini e la loro modificabilità; non a caso, la voce indugia sullo schermo di un cabinato arcade, mentre si svolge una partita a *Pac-Man*².

Il legame tra l'immagine videoludica e l'opera cinematografica è sancito ancora di più da un successivo capolavoro del cineasta francese, *Level Five* (1997): a metà tra reportage, docu-fiction e video blog, il film ha per protagonista Laura, giovane vedova di un programmatore di videogiochi, la quale decide di ultimare il lavoro del marito mancato, ovvero un videogame di guerra rimasto incompiuto, per l'appunto, proprio nella realizzazione del suo ultimo livello.

Level Five di Marker è un saggio filmico di cultura visuale dell'intermedialità di inizio del Nuovo Millennio: il film è letteralmente la registrazione di uno *screenscape*³ contemporaneo, un panorama mediale dove videoludico e filmico sono diegeticamente comprimari, dove i regimi scopici del pc e del videogame dialogano senza sovrapporsi con quelli del video blog, delle video chat e dell'online meeting odierno, e che anticipa

¹ J. Godard, *Introduzione alla vera storia del cinema*, Editori Riuniti, Roma, 1982, p. 62.

² Cfr. I. Perniola, *Chris Marker o del film-saggio*, Lindau, Torino, 2003, p.173.

³ Cfr. F. Casetti, *Schermare le paure. I media tra proiezione e protezione*, ed. Bompiani, Milano, 2023.

anche, per molti aspetti, un intero filone di produzione cinematografica contemporanea come i computer screen film.

Distribuito nel 1997, qualche anno prima di *Matrix* delle sorelle Wachowski, il film è una riflessione sui media attuali quali “macchine” del nostro tempo, attraverso cui è possibile viaggiare ed essere in diversi spazi e luoghi, con cui è possibile persino riportare in vita i morti e le storie sommerse: «Il videogioco si pone dunque come una sorta di seduta terapeutica, in grado di riportare alla superficie dell’inconscio sensazioni e pensieri repressi.»⁴. Le riflessioni di Marker e la sua estetica intermediale sono state dunque uno dei principali spunti del presente lavoro di tesi, nonché del progetto esposto nel capitolo conclusivo: un panorama mediale di convergenza tra cinema e videogiochi, che connota oggi più che mai il nostro quotidiano.

L’obiettivo è cercare di offrire uno spunto di analisi che metta in relazione film e visual studies con le attuali dimensioni videoludiche.

Nel primo capitolo viene dunque definito un impianto teorico, un possibile punto di vista utile ad analizzare tale panorama mediale, rintracciando anzitutto delle matrici negli scritti e nelle teorie di Ejzenstejn, Bazin e Benjamin: l’evoluzione dell’immagine in movimento, del suono e ora, grazie al videogame, dell’interattività, sono tappe fondamentali e nuovi punti di arrivo dell’audiovisivo.

Ragionando poi sul cinema in quanto forma esperienziale non più legata al suo esclusivo luogo deputato - ovvero la sala cinematografica -, esso, secondo le teorie di Gene Youngblood, si espande oltre i suoi confini fisici (la sala appunto, ma anche la pellicola, la materialità, il supporto) manifestandosi in forme diverse e nuove.

Sempre più spesso si parla di “videogiochi cinematografici”, nella critica specializzata come anche nelle recensioni di diversi gamer o fan, ma cosa significa “esperienza cinematografica”? Quale forma visiva consente di riconoscere tale esperienza in un altro contesto mediale come un videogioco?

Partendo dunque da tematiche strettamente legate al campo della cultura visuale, il primo capitolo pone accento sull’importanza del linguaggio iconico dominante nel contemporaneo, una vera e propria “iconosfera” in continua trasformazione dove diversi regimi scopici presi in prestito da diverse forme medialità dialogano tra loro, portando alla creazione di particolari oggetti audiovisivi che richiamano sia immaginari che esperienze in grado di amalgamare il tutto in una dimensione cinematografica-videoludica.

⁴ I. Perniola, *Chris Marker o del film-saggio*, p. 191.

Assurge quindi un ruolo predominante la pratica del montaggio, inteso nella duplice accezione di strumento pratico tipico nella prassi creativa ed artistica ma anche come attività ludica sintomatica della contemporaneità: sempre tenendo uno sguardo predominante di film studies, il montaggio si pone come lessico universale e strumentale di una iconosfera che convoglia immaginari e regimi scopici cine-ludici.

Se da un lato la declinazione del montaggio nelle pratiche del videogame e del game design ha prodotto di fatto una nuova evoluzione dello stesso alla luce anche dell'interattività necessariamente richiesta da un'opera videoludica, dall'altro il continuo fermento della galassia composta dai content creator, dagli spazi dei social media, dalle molteplici possibilità offerte dalle app e dagli strumenti di editing non lineare e dalla manipolazione dell'immagine ha riscritto (e continua ogni giorno a riscrivere) la natura del montaggio continuo classico verso schemi e codici di natura più ludica.

Ecco che allora i confini visivi ed esperienziali tra videogioco e cinema sfumano in una comune prassi di consumo culturale, dove sia l'una che l'altra esperienza vengono fruiti spesso in contemporanea o sul medesimo medium, dove vedono la luce nuove forme di visione e concepimento del mondo circostante (a tal fine, verso la conclusione del primo capitolo sono spese alcune parole su alcuni fatti sociali di cronaca nera che hanno incorporato nelle loro terribili dinamiche aspetti legati sia alla dimensione videocinetica sia alla dimensione videoludica).

Il secondo capitolo si propone poi di analizzare questo panorama cine-ludico: tracciando in un primo momento il profilo storico e mettendo in evidenza come il rapporto tra il medium videogioco e il medium cinema si sia fin dagli albori connotato su un duplice binario di convergenza e di conflitto, la dimensione cine-ludica entra in una fase di maturità con lo sviluppo e la concezione dei "sistemi d'intrattenimento", dove il consumo cinematografico diventa consumo culturale di universi narrativi, a cavallo soprattutto tra la fine del vecchio millennio e l'inizio di quello attuale.

Nell'accezione puramente "mediologica" (o, se si preferisce, di dispositivo), la massima espressione di tale scenario schermico è quella costituita dalle console casalinghe, le quali riconfigurano l'intero apparato televisivo – nonché il mercato dei monitor ad esso collegato – e si delineano come strumento di intrattenimento a 360° gradi, consentendo letteralmente di saltare, in pochi istanti, dall'esperienza cinematografica (visione di un film) all'esperienza videoludica.

Lo sviluppo tecnologico dei processori di calcolo per console e delle schede grafiche sempre più performanti ed efficienti ha portato alla creazione di estetiche e

possibilità videoludiche in grado davvero di richiamare un'esperienza spettacolare squisitamente cinematografica: se per lungo tempo sono state la scrittura e la narrazione (sviluppo di trame, dialoghi maturi ecc..) lo strumento più consono per tracciare un parallelismo tra cinema e videogiochi, l'avvento della tridimensionalità (e, dunque, di una "profondità di campo" nello spazio videoludico) prima e una successiva evoluzione tecnologica sempre più performativa poi, hanno costituito i due fattori principali che hanno permesso ad immagini ed esperienze cinematiche di confluire ed espandersi sempre più nelle grammatiche e nelle estetiche videoludiche.

Non a caso, negli ultimi paragrafi del secondo capitolo vengono analizzati quelli che, a grandi linee e senza alcuna pretesa di esaustività ed autorialità, possono essere considerati i panorami cine-ludici contemporanei: i "videogiochi cinematografici", dove l'istanza esperienziale primaria è quella del videogame ma dove la sua fruizione è spiccatamente intervallata e/o accompagnata da elementi interattivi che richiamano forme esperienziali e visive di matrice cinematografica; e i "film-gioco" o "game-movie" dove l'istanza alla base è esclusivamente di natura filmica ma che, sia per forme che per estetiche, avvia un processo di interrogazione con il fruitore, coinvolgendolo in uno spazio ludico al fine di costruire un significato.

È importante sottolineare come il mercato videoludico contemporaneo sia enorme e vastissimo, in grado di cambiare in pochi mesi; essendo il videogioco di fatto un software, tale prodotto, pur configurandosi come oggetto culturale, è connotato in primis da una forte guerra economica di innovazione e sviluppo tra i vari competitors (più o meno grandi) che introducono costantemente nuovi stili, forme e commistioni.

Di conseguenza, gli esempi riportati non saranno altro che spunti di riflessione ai fini della tesi esposta, non di certo un'esauritiva panoramica.

A conclusione del secondo capitolo viene analizzata la potenzialità del video-saggio: prendendo gli spunti forniti nel primo capitolo dall'iconic turn degli studi di cultura visuale e di montaggio quale lessico per far parlare le immagini e collegando il tutto con la totale convergenza dei due medium cinematografico e videoludico nello scenario contemporaneo, la forma del video-saggio può essere avanzata come strumento più che utile per analizzare i rapporti di estetica, di mixaggio e di forma che hanno luogo nella dimensione cine-ludica attuale.

Il terzo e il quarto capitolo, invece, abbandonano la traccia teorica a favore dell'analisi empirica e della progettualità: il terzo è letteralmente una carrellata di

interviste/case studies ottenute durante un'esperienza di traineeship in Scozia, presso l'Abertay University di Dundee, dalla durata di cinque mesi.

Svolto presso l'Abertay Game Center Lab, uno dei più importanti centri in zona europea per lo sviluppo e lo studio dei game studies, il tirocinio ha permesso di entrare in contatto con professionisti e docenti del mondo videoludico.

Tutto ciò ha svolto un forte ruolo di valenza empirica, suggerendo anche filoni interessanti di convergenza e ricerca tra film studies e game studies (come l'applicazione di tecniche documentarie e sperimentali ai cosiddetti serious games oppure ai walking simulators, lo sviluppo e lo status della videogame art, le dinamiche performative interne ad uno spazio virtuale, l'evoluzione del montaggio e il rapporto del narrative design che intercorre tra cinema e videogiochi).

L'ultimo capitolo, il quarto, presenta invece un progetto: basato su un'esperienza di tutto personale, il capitolo è l'insieme dei documenti di narrative design e progettazione di un videogioco con elementi filmici, un videodiario giocabile che riflette sulla natura della memoria e della perdita.

Del progetto, intitolato "*broken world*", è stato anche realizzato un video dimostrativo (proof of concept) della durata di circa un'ora tramite free stock footage e animazioni 2D, di cui vengono mostrate alcune immagini nel capitolo finale e che è pubblicato al seguente link: https://www.youtube.com/watch?v=ph_xnPULLEEI

Non è un caso che la tesi si concluda con un progetto cine-ludico che punti a dare forma al rapporto tra memoria e morte, tra vita e frammenti con cui ricostruirla: come già detto in apertura, l'opera di Chris Marker ha giocato un ruolo chiave nel fornire un'impronta e un fil rouge comune alla necessaria multidisciplinarietà che una tesi-progetto come questa ha richiesto.

Marker aveva intuito come il linguaggio del gioco sarebbe entrato sempre più prepotentemente nell'immaginario visivo quotidiano, aspetti che si sarebbero poi concretizzati narrativamente in *Level Five*:

La scomparsa di Laura alla fine del film può essere il segno della guarigione psichica, del superamento del trauma. Marker, analizzando il fenomeno dei videogiochi giapponesi, ha compreso con particolare acutezza il potere terapeutico del gioco; esso, sostiene

provocatoriamente il regista, è in grado di rivelarci più cose sul nostro inconscio di tutta l'opera di Lacan⁵.

Il film si chiude, dopo l'ultima videoregistrazione di Laura, con Marker stesso il quale, camera alla mano e voce fuori campo, investiga con l'obiettivo lo studio ora vuoto della donna, senza alcuna traccia di lei: il computer è tuttavia ancora acceso.

In un vano tentativo di ottenere informazioni, il regista digita il nome della donna sulla tastiera; il computer, in tutta risposta, invia una sola, misteriosa informazione: «I don't know how to Laura.»

Il regista conclude che nemmeno la macchina è a conoscenza di cosa sia successo alla donna. Un misterioso "livello cinque": schermi, video, interattività, montaggio come lessico su cui si basa il tutto, spettatori interpellati come co-autori.

Cinematico e videoludico allo stesso tempo.

Un'epoca cine-ludica come anticamera di un ipotetico "livello sei", dove il cinema e il videogioco saranno solo un passatempo come un altro in una realtà virtuale.

⁵ Ibidem.

CAPITOLO 1

UN PUNTO DI VISTA

*“Ogni epoca ha le sue proprie forme visive,
e corrispondentemente perciò una propria tipografia.”¹*

1.1 - Espansione

Nel saggio introduttivo al volume curato da Pietro Montani sulla *Teoria generale del montaggio* di Sergej M. Ejzenstejn, Francesco Casetti indica il cinema come un punto di arrivo e di passaggio nella storia umana dell’arte e della creatività, pur sempre circoscrivendo le affermazioni alle teorie del regista sovietico: «Lo stesso cinema comunque non è che una semplice tappa di un cammino in corso: al suo orizzonte sta l’opera d’arte totale, tessitura complessa di materiali diversissimi, disegno intricatissimo ma proprio per questo dotato della massima autenticità e della massima efficacia.»²

È poi lo stesso Casetti a rimandare ad uno dei paragrafi finali del libro, in particolare quello che riporta l’evocativo titolo de *“L’immagine sintetica”*, dove a sua volta è proprio Ejzenstejn a dare un’idea preveggenze di questa sorta di opera d’arte totale del futuro:

Certo, se parliamo di un tutto, allora il film sonoro può entrare in una sintesi di tutte le arti ancor più ampia, nell’irripetibile spettacolo «di montaggio» che riunisce l’ambiente naturale, l’insieme urbano, le masse e i protagonisti che vi agiscono, il mare di colore e di fuoco, di musica e di radio, il teatro e il film sonoro, i battelli del canale ‘Mosca-Volga’ e le squadriglie di aeroplani.³

Indubbiamente figlie della rivoluzione sovietica e dell’Agit-prop, tali parole, tuttavia, non possono non apparire attuali e in particolar modo alla luce del linguaggio audiovisivo

¹ L. Moholy-Nagy, *Tipografia moderna. Fini, attività pratica, critica.*, 1926; in Antonio Somaini, *Ejzenstejn. Il cinema, le arti, il montaggio.*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino, 2011, p. 89.

² F. Casetti, *L’immagine del montaggio*, p. XXI, in S. M. Ejzenstejn, *Teoria generale del Montaggio* (a cura di Pietro Montani), Marsilio, Venezia, 2012.

³ Sergej M. Ejzenstejn, *Teoria generale del Montaggio* (a cura di Pietro Montani), cit. p. 395.

nell'ecosistema digitale contemporaneo, fatto di contenuti che mescolano non solo video, e musiche, ma anche performance e flash mob collettivi in ambienti di varia natura.

Ulteriore conferma di questa convinzione la troviamo in altri scritti: nel volume *Ejzenstejn. Il cinema, le arti, il montaggio* è Antonio Somaini ad evidenziare tale aspetto: «Il passaggio da *Maschere antigas* a *Sciopero* costituiva per Ejzenstejn un passaggio logico, consequenziale, senza ritorno, dal teatro al cinema [...] Ejzenstejn parla del cinema come “dello stadio odierno del teatro”, “la sua naturale fase successiva”⁴.

Il pensiero del regista non è un caso isolato in questa sorta di visione “teleologica” dello sviluppo artistico: qualche decennio dopo, André Bazin parlerà di “*Cinema Totale*”, stadio ultimo di un processo sociale volto a un desiderio di pieno realismo della rappresentazione:

The guiding myth, then, inspiring the invention of cinema, is the accomplishment of that which dominated in a more or less vague fashion all the techniques of the mechanical reproduction of reality in the nineteenth century, from photography to the phonograph, namely an integral realism, a recreation of the world in its own image, an image unburdened by the freedom of interpretation of the artist or the irreversibility of time.⁵

Il Novecento è stato forse il secolo che più di tutti ha mostrato questa natura convergente dell'arte e dei media, incidendo sull'evoluzione di diversi linguaggi artistici e mettendo sul podio nuove forme di comunicazione da un lato (il cinema, la fotografia, la radio, il computer) e creando una miscellanea di sperimentazioni e di nuovi significati dall'altro.

Ma, forse, il medium più emblematico su cui riflettere è il videogioco: oggetto ludico per eccellenza della contemporaneità, elemento considerato ancora troppo un puro hobby ma che, allo stesso tempo, produce sia un intenso volume di mercato (basti pensare che generano un gettito globale enorme ed in continua crescita⁶, ben più alto del mercato cinematografico, anche in Italia) sia fenomeni socio-culturali di grande interesse, da tempo il videogame è tema di

⁴ A. Somaini, *Ejzenstejn. Il cinema, le arti, il montaggio*, p. 25.

⁵ A. Bazin, *What Is Cinema? Volume I* (Hugh Gray, Trans.). Berkeley, California: University of California Press., cit. in Mark J. P. Wolf, *Video games, cinema, Bazin, and the myth of simulated lived experience*, in «GAME – The Italian Journal of Game Studies», n° 4/2015, p. 15.

⁶ Tra i tanti ed interessanti studi e spunti di riflessione sull'argomento presenti online, si rimanda al recente articolo di Antonio Massariolo sul sito dell'Università di Padova: “*A livello globale vale già 1.624 milioni di dollari e, partendo da un panorama che vede una previsione di crescita annuale dell'8,31%, con un volume di mercato previsto di 2.235 milioni di dollari entro il 2027, con un numero di utenti che dovrebbe raggiungere i 720,80 milioni di utenti entro il 2027, vediamo che anche in Italia l'impatto non sembra essere irrisorio.*” A. Massariolo, *La trasformazione del lavoro: il mercato degli eSport*, «Il BO Live – Università di Padova», 5 settembre 2023: <https://ilbolive.unipd.it/it/news/trasformazione-lavoro-mercato-esport>

dibattito e di studio da parte di diverse discipline accademiche sociali, computazionali, filosofiche e artistiche: «Video games, then, can also be seen as a part of Total Cinema, a term which could be seen to be broadly inclusive of all the media available in Bazin's time, and what we might now refer to as the simulation of lived experience.»⁷.

La sua duplice natura ludico-performativa e partecipativa (“simulation of lived experience” come scrive Wolf) lo ha sempre posto in una sorta di limbo: da un lato un riconoscimento a nuova forma creativa-espressiva, dall'altro, in parallelo, una costante di dubbi e domande per quanto concerne la sua valenza culturale ed artistica.

In realtà, considerando la natura spiccatamente esperienziale del videogioco, non risulta affatto difficile immaginare come esso abbia facilmente attecchito nel mondo dell'Arte e della creatività sin dal suo apparire; non di meno, data la sua fruizione “video”, esso è immediatamente entrato in relazione con le arti visive, in particolare quella cinematografica.

Uno dei dizionari più importanti, il Collins, si limita a definire il *video game* come «a computer game that you play by using controls or buttons to move images on a screen. »⁸, non diversamente dalla nostra altrettanto autorevole Treccani che, pur dilungandosi un po' di più nella nozione e riconoscendo l'importante dinamica performativa del medium, non si discosta poi molto dal collega d'oltremarica:

Dispositivo elettronico (chiamato anche con il corrispondente termine ingl. videogame), costituito da un generatore di impulsi video per la simulazione su schermo televisivo o su un apposito monitor di giochi o competizioni sportive (scacchi, tennis, corsa automobilistica, battaglie in scenari fantastici, ecc.), i quali possono essere praticati da due concorrenti in competizione (o anche da una sola persona, che gioca contro la macchina, oppure mira ad ottenere punteggi sempre più elevati) mediante l'azionamento di tasti o di un joy stick. Nei tipi in commercio i programmi sono registrati su supporti ottici digitali (CD-ROM e DVD-ROM) utilizzabili su personal computer o su apposite consolle ad essi dedicate; come apparati completi a gettoniera, provvisti di un proprio monitor, possono essere installati in locali pubblici. Esistono anche versioni più semplici, tascabili, con piccolo schermo a cristalli liquidi e controllo mediante tasti, che utilizzano programmi registrati su cartucce.”⁹

⁷ Mark J. P. Wolf, *Video games, cinema, Bazin, and the myth of simulated lived experience*, p. 16.

⁸ https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/video-game#google_vignette

⁹ <https://www.treccani.it/vocabolario/videogioco/>

Sebbene il confronto con tali nozioni sembra addirittura allontanare il videogame dalla sue possibilità artistiche – basterebbe infatti un veloce confronto con le rispettive nozioni della voce “cinema” riportate da entrambi i dizionari per verificare l’enorme iato tra i due medium in termini di forme d’arte riconosciute – , le parole “immagini”, “monitor”, “video” e “schermo” sono tuttavia ricorrenti, indicando in modo inevitabile come la sfera videoludica sia necessariamente legata a livello di natura intrinseca e di fruizione all’immagine in movimento.

Inoltre, se nel novembre del 2012 il MoMA di New York procede all’acquisto di ben 14 videogiochi miliari nella storia del medium (tra cui *Pac-Man*, *Tetris*, *SimCity2000* e *The Sims*)¹⁰ e continua nell’acquisire titoli nel corso degli anni arrivando oggi a contarne 36 tutti presentati nell’ultima esposizione dal titolo *Never Alone. Video Games and Other Interactive Design*¹¹ significa che l’affinità tra i videogiochi e il mondo istituzionale dell’arte esiste.

La tecnologia è sempre stata un punto cruciale nell’evoluzione della sfera artistica e fin dall’avvento delle pratiche digitali artisti e non hanno costantemente sperimentato nuove forme di linguaggio, non ultimo nel campo delle arti cinematografiche, poiché il medium digitale «has affected and reconfigured the moving image in various ways and areas. Digital technologies offer multiple possibilities for an enhanced cinematic representation in installations, a continuation of the specialization of the image in a physical environment [...]»¹².

Come evidenziato da Christiane Paul, la tecnologia digitale ha sancito una riconfigurazione nella realizzazione, manipolazione e percezione dell’immagine in movimento, e ciò ha influenzato, come si vedrà, tanto il cinema quanto il videogioco.

Tale opportunità ha certamente un grosso debito nei confronti del cambio di supporto su cui le immagini hanno potuto essere registrate e scambiate: la conversione dell’immagine in un flusso di dati ha permesso a quest’ultima delle possibilità in precedenza impossibili.

Molte sono le correnti artistiche che hanno sperimentato con e sulla celluloide: Isidore Isou, fondatore del movimento avanguardista “*Lettrista*”, realizzò nei primi anni ’50 del secolo scorso alcuni film dove, mettendo in discussione la grammatica cinematografica, operava direttamente sulla pellicola scrivendo sopra i frame delle lettere o intere parole¹³, cancellando

¹⁰ <https://www.moma.org/magazine/articles/798>

¹¹ <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/5453>

¹² C. Paul (eds), *Digital Art*, World of Art series, Thames and Hudson, 2023, London, p. 66.

¹³ A. L. Rees (eds), *A History of Experimental Film and Video*, BFI – British Film Institute, 2002, London, p. 63.

volti oppure lasciando generici segni, come si nota nel suo film più famoso, *Traité de Bave et d'Éternité* del 1951 (conosciuto anche con il titolo internazionale *Venom and Eternity*)¹⁴.

Risalendo fino al cinema delle origini, il padre degli effetti speciali George Méliès, presso i suoi studi di Montreuil, aveva un intero staff dedicato al certosino lavoro di colorazione a mano delle pellicole dei propri film¹⁵.

Sia Méliès che Isou sono soltanto sporadici esempi di un'enorme galassia di sperimentatori che si sono avvicinati al gioco dell'alterazione sulla e/o con la celluloido.

Ma è certamente lo sviluppo tecnologico dell'immagine digitale a garantire una totale manipolazione della stessa:

Dal momento in cui l'immagine video viene campionata, diventa un flusso numerico di dati: ora può essere controllata punto per punto, e non più solo linea per linea. È un file gestibile come tale: non dovendo più riversare il segnale su nastro, non ha problemi di deperibilità; l'originale è uguale alla copia. La capacità di controllo aumenta, e quindi cominciano a diffondersi non più solo software di montaggio, ma programmi appositi che servono a correggere, manipolare o migliorare l'immagine.¹⁶

Aperto scenari di intermedialità senza precedenti, le immagini in movimento si digitalizzano ed iniziano moti di scambio che danno vita a varie sperimentazioni, prendendo in prestito codici e significati da differenti grammatiche. Restando per ora nel solo campo della videoarte, molti sono gli esempi inerenti alla sfera videoludica:

Video games also early on explored paradigms of 'point of view' that manifest themselves in the classic categories between a player experiencing the world of the game from their own position and point of view and a player creating choosing a visual representation that acts as a stand-in throughout the game.¹⁷

L'esplorazione di un diverso *punto di vista* è un elemento centrale di molta produzione video artistica, fin da quando è stato possibile utilizzare attrezzature leggere (come cineprese portatili e pellicole da 8mm o 16mm) per realizzare film personali.

¹⁴ Qui il link con il trailer del film dove è possibile notare su alcuni frame i segni descritti:

<https://www.youtube.com/watch?v=hy7XrmOggyC>

¹⁵ E. Ezra (eds), *George Méliès. The birth of the author*, Manchester University Press, 2000, Manchester, p. 26.

¹⁶ A. Amaducci, *Videoarte. Storia, autori, linguaggi*, Kaplan, 2014, Torino, p. 22.

¹⁷ C. Paul (eds), *Digital Art*, p. 285.

Il videoartista per eccellenza, Bill Viola, presenta nel 1976 l'installazione *He weeps for you*, dove lo spettatore entra in una stanza buia e, grazie ad un sistema video a circuito chiuso, vede proiettato su uno schermo il riflesso del proprio volto in un goccia d'acqua¹⁸.

Sempre Viola, in anni successivi, è tra i primi a sperimentare le potenzialità della manipolazione dell'immagine sintetica, come nel caso dell'opera *The Crossing* (1996), dove l'acqua e il fuoco che investono i due corpi protagonisti della ripresa sono realizzati digitalmente¹⁹ o, addirittura, con il videogioco *The Night Journey* (2007-2018), esperimento di arte videoludica esposto in prestigiosi musei di tutto il mondo²⁰.

Dunque, non è forse un caso che il videogame, quasi come indicando una sorta di parallelismo, afferra subito le potenzialità concesse dalla manipolazione digitale e si pone, tra gli altri aspetti, come mezzo di riflessione sul 'punto di vista' percettivo ed esistenziale nel triangolo autore-spettatore-fruitor, così come la videoarte – nata in origine come avvento artistico sulla televisione – si è posta subito la questione di fondo «dello spettatore nel già consolidato sistema dei media, la sua possibilità di abitarlo non solo passivamente ma anche assumendo un ruolo attivo, da 'autore', o quantomeno da 'emittente'.»²¹

I “*machinima*” (termine miscela che contrae gli originali “*machine*” e “*cinema*” e che avranno più spazio nel secondo capitolo), sostanzialmente veri e propri prodotti audiovisivi diretti e performati da autori-giocatori attraverso la manipolazione dell'ambiente virtuale di un videogioco, nascono proprio dall'appropriazione del codice sorgente che genera e struttura lo scenario di un videogame, apportando poi delle modifiche.

Nel suo saggio dall'esplicativo titolo *The Art of Videogames*, Grant Tavinor – filosofo dell'Arte e docente alla Lincoln University – dedica l'ultimo capitolo proprio a questo aspetto, chiedendosi se e quanto i videogiochi siano arte citando appunto il caso dei “*machinima*”:

I also need to distinguish the question of whether video games are art from the issue of *video game art*. A genre of art has recently adopted the visual lexicon and often the technological means of video gaming for artistic purposes. Such artworks are not games, principally because they are not played,

¹⁸ Qui una scheda descrittiva e riassuntiva dell'opera, con tanto di video: <https://artelectronicmedia.com/en/artwork/he-weeps-for-you-2/>

¹⁹ Qui una scheda riassuntiva dell'opera dal sito dello SCAD Museum, parte del Savannah College of Arts and Design (USA): <https://www.scadmoa.org/exhibitions/2011/the-crossing>

²⁰ V. Tanni, *The Night Journey di Bill Viola è disponibile per computer e Playstation*, «ArtTribune», 30 giugno 2018: <https://www.arttribune.com/progettazione/new-media/2018/06/the-night-journey-bill-viola-computer-playstation/>

²¹ B. Grespi, *George Méliès inventa Bill Viola. Qualche spunto per un'archeologia delle videoinstallazioni*, in «Mosaico francese – Studi in onore di Alberto Castoldi», pp. 303-308, Moretti&Vitali Editori, 2012, Bergamo, p. 303.

having few of the formal and situational features described in this book, but rather engaging audiences in the appreciative and interpretive behaviours associated with the traditional visual arts. Similarly, *machinima*, the genre of film where existing game engines or virtual worlds are used to produce filmic narratives, is a case of an artifact clearly related to video games, and one that may be considered art in its own terms; but these things are not really games, but rather traditional narratives produced using the technology originally developed for producing games.²²

Pur dunque riconoscendo che i videogiochi sono forme d'arte (o, meglio ancora, che sono oggetti creati da diverse persone in team che incorporano elementi estetici ed emozionali in grado di generare un'esperienza artistica nell'utente finale) come lo sono altri artefatti dell'umano intelletto – quali opere di letteratura, di teatro, di pittura, architettura e design –, Tavinor conclude dicendo che essi presentano un tratto unico e distintivo assente in altre forme artistiche, ovvero l'elemento del *gameplay competitivo*, il che li potrebbe (e forse dovrebbe) far declinare in una nuova forma espressiva-artistica a sé stante²³.

Ad ogni modo, è dunque possibile riconoscere che nel videogioco sono presenti elementi video che possono a loro volta richiamare la videografia e la cinematografia, come per l'appunto sottolinea lo stesso Tavinor nell'estratto precedente parlando di *filmic narratives* in prodotti derivativi del mondo videoludico.

La storia di videoinstallazioni di natura videoludica come i “machinima” è ormai più che consolidata: un esempio fra i tanti è il lavoro dell'artista cinese Feng Mengbo, il quale si identifica con l'appellativo “video game artist”²⁴ e che, attraverso le sue opere – tra cui una serie di machinima per l'appunto –, esplora la pop culture e il cinema action di Hong Kong:

Feng used the software of Quake III Arena (known as Q3A) to create Q4U (Quake for You; 2002), in which he inserted a 'skin' – a visual representation of himself equipped with a weapon and a camcorder – into the game and made himself the main character. Seemingly reappropriating the prefabricated environment, Feng populates it with an army of his clones that can be played by the audience (or the artist himself). Q4U, which was shown at Documenta XI in 2002, questions concepts of online identity in the context of role-playing but directly implements the artist in the commercial environment and violence of the game.²⁵

²² G. Tavinor (eds), *The Art of Videogames*, Wiley-Blackwell, 2009, Chichester, p. 173.

²³ Ivi, pp. 195-196

²⁴ Feng Mengbo: <https://www.artsy.net/artist/feng-mengbo-feng-meng-bo>

²⁵ C. Paul (eds), *Digital Art*, pp. 288-289.

Il lavoro di Mengbo è emblematico poiché non solo manifesta la potenzialità artistica del mezzo videoludico e il suo riconoscimento in un contesto istituzionale (“documenta” è uno dei più importanti eventi di Arte contemporanea, che ha luogo ogni cinque anni a Kassel, in Germania²⁶) ma convoglia in un unico discorso l’aspetto videoludico e l’opera audiovisiva.

Di fronte ad un tale esempio di “ambiente” virtuale, con “la masse e i protagonisti che vi agiscono” (“Feng populates it with an army of his clones that can be played by the audience”), a metà tra “il teatro e il film sonoro”, le parole di Ejzenstejn acquistano maggiore significato.

Le immagini – e gli immaginari ad esse collegati – si muovono, interagiscono, si mixano letteralmente attraverso l’appropriazione delle nuove tecnologie che permettono manipolazioni e nuove sperimentazioni. In breve: si espandono.

La nozione di arte sperimentale, dunque, non ha senso. Tutta l’arte è sperimentale, altrimenti non è arte. [...] Attraverso Duchamp, Cage e Warhol, per esempio, abbiamo riscoperto l’arte nell’antico senso platonico, secondo cui non c’è differenza tra estetico e mondano [...] Come afferma Norbert Wiener, «La società può essere compresa solo attraverso lo studio dei messaggi e dei mezzi di comunicazione che le appartengono».²⁷

Nel 1970 esce un testo fondamentale per la storia dell’audiovisivo, ovvero *Expanded Cinema* di Gene Youngblood: nel suo pionieristico lavoro, Youngblood esplora le allora nascenti potenzialità audiovisive che i primi computer avrebbero potuto offrire alla grammatica audiovisiva, definendo quello che è ormai universalmente riconosciuto come “cinema espanso”, ovvero un cinema che viene fruito, vissuto, distribuito e realizzato in forme diverse dalla tradizionale produzione e distribuzione in sala.

Lo scenario intermediale che si delinea tra arte, comunicazione e tecnologia contribuisce, insomma, non solo a rimodellare l’immagine in movimento ma anche l’intera esperienza della stessa: «Nelle proiezioni multiple in tempo reale, il cinema si trasforma in un’arte scenica: il fenomeno stesso della proiezione delle immagini diventa l’oggetto della rappresentazione e il mezzo diventa realmente il messaggio» continua Youngblood nel suo volume²⁸, registrando con grande acume preveggenza ciò che sostanzialmente è il nostro quotidiano, ovvero l’immersione

²⁶ documenta: <https://www.documenta.de/>

²⁷ G. Youngblood, *Expanded Cinema*, a cura di Pier Luigi Capucci, Simonetta Fadda, CLUEB, 2013, Bologna, pp. 44-45.

²⁸ Ivi, p. 310.

totale e costante in diverse esperienze audiovisive in qualsiasi contesto domestico ed urbano, dallo smartphone al personal computer, dalle vetrine dei negozi alla pubblicità per strada passando per visite a musei o infografiche su display nei bar delle stazioni.

Per dirla anche in altri termini, il cinema (come altri media) si è “rilocato”. Il concetto di “rilocazione” è stato introdotto dal già citato Casetti:

L'enorme diffusione degli schermi nella nostra vita quotidiana [...] porta con sé una presenza del cinema sempre maggiore. Gli consente nuove modalità di distribuzione, nuove tipologie di prodotti e nuovi contesti di fruizione.

Gli permette di continuare a vivere, pur adattandosi a un nuovo paesaggio.²⁹

L'esempio di Mengbo e dei machinima torna allora a modello: «Vorrei chiamare rilocazione quel processo grazie a cui un'esperienza mediale, in generale, si riattiva e si ripropone altrove rispetto a dove si è formata, con altri dispositivi e altri ambienti.»³⁰

Se dunque il videogioco ha un qualche primo debito verso il cinema in quel processo di trasformazione continua sottolineato sia da Ejzenstejn che da Bazin, questo può consistere nella sua forma di immagini in movimento manipolabili, dove spettatori-autori vivono un'esperienza audiovisiva attraverso altri dispositivi ed ambienti richiamando estetiche, codici, immagini ed immaginari rimandanti i due medium.

D'altronde, come ha sottolineato Luca Malavasi, tutto il cinema della contemporaneità è frammentato in una moltitudine di oggetti, materie, logiche e pratiche diverse, travolto dalla già esposta rivoluzione tecnologica digitale che ne ha cambiato definitivamente la natura intrinseca, ovvero la pellicola, generando infine una galassia di crossmedialità dove, tuttavia, lo stesso *bisogno di cinema* si espande in altre forme:

Al tempo stesso, ha preso nuovo vigore un modo di pensare meno incline a far coincidere il destino del cinema con quello delle immagini in movimento e a leggerne la contemporaneità solo a partire da fenomeni, del tutto “mondani”, di adeguamento all'orizzonte mediale contemporaneo. Sulla distanza, infatti, il flusso confusivo delle immagini digitali, realizzate, scambiate e consumate in tempo reale, senza più alcuna autori(al)ità, quella rete transmediale in cui i testi sembrano sempre prossimi

²⁹ F. Casetti, *Capitolo 1 – Rilocazione*, testo estratto da *La Galassia Lumiere. Sette parole chiave per il cinema che viene.*, Bompiani, 2015, Milano, p. 36.

³⁰ Ivi, p. 49

a disfarsi per essere infinitamente “parlati” in un intreccio di nuove logiche e pratiche conversative, non ha consumato il cinema; al contrario, ha rivelato, per contrasto, la necessità, tutt’altro che elitaria, di altri tipi di immagini, di altri modi dell’immagine, di altre relazioni con l’immagine. Tanto che, con un pizzico di eccesso argomentativo, si potrebbe concludere che una delle maggiori novità introdotte dalla “rivoluzione” digitale nei confronti del cinema è stata quella di averne sottolineato, per differenza, non l’estinzione o l’opacizzazione, ma una rinnovata necessità.³¹

Malavasi sottolinea ulteriormente quanto la manipolazione digitale delle immagini abbia rinnovato una sorta di fame di cinema, rimarcando inoltre un aspetto fondamentale: l’elemento relazionale delle immagini (e degli immaginari ad esse collegate) è un fenomeno culturale espanso, in grado di rivelare quel *trait d’union* tra cinema e videogiochi.

Diventa allora necessario spendere due parole su questo duplice concetto di “immagini ed immaginari” in movimento, cercando di definire un “punto di vista” teorico al riguardo.

1.2 – Immagin(ar)i

Il “cosa” le immagini comunicano è un tema enormemente dibattuto negli studi di *cultura visuale* e di *teorie dell’immagine*:

Siamo più condizionati dal cinema e dalla televisione che dalla natura. [...] Il cinema non è solo qualcosa all’interno *dell’ambiente*; la rete intermediale del cinema, della televisione, della radio, delle riviste, dei libri e dei giornali è il nostro ambiente, un ambiente di servizio che ha la funzione di diffondere messaggi all’interno della società, di dare significato alla vita, di creare canali di comunicazione tra le persone, e tra le persone e la società.³²

Si delinea in questo orizzonte intermediale – termine già più volte usato e su cui si andrà a riflettere verso la fine di questo paragrafo –, non solo uno scenario artistico, ma anche un ambiente politico, inteso nella sua forma più pura, ovvero sociale, civile. D’altronde, come

³¹ L. Malavasi, *Realismo e tecnologia. Caratteri del cinema contemporaneo*, Kaplan, 2013, Torino, p. 36.

³² G. Youngblood, *Expanded Cinema*, pp. 34-35.

scrisse forse il più celebre sociologo e teorico dei media, Marshall McLuhan (alle cui teorie si ispirò lo stesso Youngblood):

All media work us completely. They are so pervasive in their personal, political, economic, aesthetic, psychological, moral, ethical, and social consequences that they leave no part of us untouched, unaffected, unaltered. The medium is the message. Any understanding of social and cultural change is impossible without a knowledge of the way media work as environments.

All media are extensions of some human faculty – psychic or physical.³³

Se la rilocalizzazione che ha colpito il cinema passa attraverso immagini che sono sia flussi di dati manipolabili sia elementi socio-relazionali (“media work as environments”), è doveroso dunque trattare tale “capitale immaginativo” in termini di cultura visuale:

Il *cosa* di un’immagine (il problema di capire a che cosa serva un’immagine in quanto immagine, o a che cosa essa si riferisca in quanto immagine) dipende dal *come* essa trasmette il proprio messaggio. [...] Tuttavia, le immagini non sono semplicemente prodotte dai loro media, come vorrebbe una certa euforia tecnologica, ma sono trasmesse in questo modo, il che significa che le immagini non possono essere descritte in maniera soddisfacente da un approccio esclusivamente mediologico.³⁴

Le parole Hans Belting introducono perfettamente al cuore della questione.

Campo di studi interdisciplinare, la cui spinta definitiva è avvenuta con l’avvento delle trasformazioni sancite dalla nascita della fotografia e del cinema considerati come «media ottici capaci di ridefinire le coordinate del visibile e il rapporto tra immagini e parole, visione e lettura, esperienza visiva e il rapporto concettuale»³⁵, molti sono i concetti di cultura visuale utili per definire un frame attraverso cui analizzare con sguardo critico il rapporto tra videogiochi e cinema:

Si tratta di una prospettiva di studio [...] che intende evidenziare la tesi secondo cui la produzione e la visione di immagini sono da considerarsi come parte integrante di quell’insieme di oggetti e atti

³³ M. McLuhan, Q. Fiore (eds), *The Medium is the Message*, Penguin Modern Classics, 2008, London, p. 26.

³⁴ H. Belting, *Immagine, medium, corpo. Un nuovo approccio all’iconologia*, in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell’Immagine. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2009, p. 77.

³⁵ A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura Visuale*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino, 2016, p. 3.

sociali che compongono una cultura [...] Per quanto riguarda le immagini, considerarle come oggetti culturali significa studiare la varietà degli usi sociali di cui sono oggetto, l'efficacia e i valori che vengono loro attribuiti, le condizioni tecniche e mediali che ne consentono la produzione e la circolazione. Per quanto riguarda la visione, significa invece considerarla come un atto sociale, tecnicamente manipolabile e storicamente variabile, attraverso il quale vengono elaborati e negoziati significati, credenze, identità, valori.³⁶

Chiunque al giorno d'oggi, pure la persona più disinteressata alle questioni legate all'estetica e all'influenza reciproca tra medium, noterebbe come si è quotidianamente immersi in esperienze che letteralmente mixano diversi codici, simboli e universi narrativi: dall'advertising nei centri cittadini in motion wall, con spot film riprodotti sulle più disparate superfici urbane, ai musei che ospitano mostre immersive e bacheche audiovideo interattive (e in alcuni casi anche videoludiche), fino agli ormai onnipresenti smartphone, non più oggetto tecnologico ma vera e propria estensione della nostra sensibilità tattile, uditiva, visiva, relazionale ed emozionale – il riferimento a McLuhan è sottinteso.

Ma non solo: è sufficiente scorrere un qualsiasi feed di contenuti su Instagram o su TikTok per renderci conto di come ormai si è letteralmente immersi in un video-spettacolo continuo, in una narrazione permanente della quotidianità a cui si è chiamati ad interagire e a partecipare, per non parlare poi infine di come tali contenuti diventano oggetto di discussione e scambio argomentativo nella vita quotidiana.

Vari sono i fenomeni di contenuti social che meriterebbero uno studio approfondito da parte di teorici di film studies: creators che allestiscono dei veri e propri set casalinghi, filmando generalmente con il proprio smartphone clip video che vengono poi post-prodotte (in alcuni casi in modo molto professionale tramite l'utilizzo di green screen, di tecniche di chroma key per la sostituzione dello scenario e la creazione di effetti speciali digitali) e pubblicate secondo regole da agenda setting tipiche della produzione radio-televisiva tuttora esistente.

Oggi, per migliaia di giovani in tutto il mondo, il cinema è un modo di vivere. Parallelamente all'aumento del tempo libero a nostra disposizione crescerà anche l'importanza dei dispositivi di ripresa di immagini come strumento per vivere in maniera creativa che, a differenza di quanto avviene adesso, non si limiterà solo a rivestire il ruolo di oggetto che condiziona la nostra vita oziosa. [...]

³⁶ A. Pinotti, A. Somaini (a cura di), *Introduzione*, da *Teorie dell'Immagine. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2009, pp. 27-28.

Attraverso la creazione di nuove realtà in video/cinema creiamo nuove realtà anche nella nostra vita.³⁷

Di nuovo, le parole di Gene Youngblood risultano più che mai preveggenti: che si tratti di video spettacolari che richiamano fenomeni di costume o saghe cinematografiche; che si tratti di recensioni o podcast dal taglio tele-giornalistico; che si tratti, infine, di contenuti semplicemente divertenti ed ironici, ad ogni modo si dipanano davanti ai nostri occhi oggetti audiovisivi che per stile, musiche, stacchi, movimenti di macchina, scelta delle inquadrature e delle location richiamano, seppur minimamente, una catena produttiva, con tanto di sceneggiatura pre-pensata, un'organizzazione schedulata e reperimento di oggetti di scena.

Molti di questi prodotti audiovisivi non solo incorporano nella loro realizzazione grammatiche ed estetiche prettamente cinematografiche ma anche videoludiche: si potrebbero riempire le successive pagine solamente facendo un elenco dei content creators che dei loro video ispirati ad estetiche videoludiche hanno fatto un vero e proprio business da influencer.

È sufficiente citarne un paio: il creator CJ Bodybuilder³⁸ rimette in scena ironicamente, nella realtà quotidiana, momenti di gameplay del celebre videogioco *GTA: San Andreas* (Rockstar Games, 2004) simulando vestiario, movenze e pose tipiche di Carl “CJ” Jones – il protagonista del videogame – e inscenando per strada sparatorie e fughe con coinvolgimento di comparse (le quali a loro volta emulano il comportamento degli NPC³⁹) in una vera e propria performance collettiva, con tanto di suoni e musiche, effetti speciali e grafici, telecamera in terza persona a figura intera di spalle che richiama perfettamente quella del videogioco in oggetto, costumi curati, location urbane scelte con attenzione, dialoghi, scritte e barre di stato riprese sempre dal gioco ed editate all'interno del video⁴⁰.

BrandonB⁴¹, con milioni di followers su TikTok, Instagram e YouTube, realizza video carichi di effetti speciali; in alcuni di questi simula un POV (Point of View) in prima persona,

³⁷ G. Youngblood, *Expanded Cinema*, p. 98; a tal proposito si rimanda alla preveggenza di Youngblood in altre parti del suo testo, come l'intera Parte Seconda in cui viene delineata, tra le altre cose, la figura dell'artista-scienziato, incrocio tra arte e potenzialità tecnologica, e alla Parte Quinta in cui analizza le tecnologie televisive di allora, non ultimo per l'appunto il chroma key, oggi elemento onnipresente nella maggioranza della produzione audiovisiva, sia amatoriale che professionale.

³⁸ @cjbodybuilderofficial su TikTok e Instagram.

³⁹ Dall'inglese “non-player character”, ovvero i personaggi non giocabili di un videogioco.

⁴⁰ Qui al link una raccolta di video del content creator: <https://www.youtube.com/watch?v=TKiF1hrQRAM>

⁴¹ @heyBrandonB su Youtube e @brandonb su Instagram e TikTok

rimandando ad una prospettiva che emula⁴² il personaggio di Peter Parker/Spider-Man⁴³, volteggiando con originali lancia-ragnatele tra lo skyline di Manhattan.

Di nuovo ritorna quindi la simulazione di un punto di vista con esplicito richiamo ad un'estetica videoludica, e guardando questi video sullo schermo dello smartphone in rapporto 9:16 è impossibile non immedesimarsi nell'inquadratura.

Sono solo due esempi di una galassia in continua crescita e mutamento e, aspetto fondamentale, tutti questi content creators hanno, nelle descrizioni dei loro profili social, link di contatto per collaborazioni e partnership, segno inequivocabile di come da un lato il pubblico (soprattutto giovanile) sia attratto da contenuti simili e, dall'altro, di come l'industria dell'intrattenimento abbia pienamente intercettato tali canali di comunicazione, andando a promuovere i propri prodotti attraverso questi contenuti.

Sono fenomeni che pongono l'accento su tre concetti fondamentali di cultura visuale per andare a definire la dimensione che intercorre tra cinema e videogiochi: *iconosfera*, *regime scopico* e, infine, *esperienza*.

1.2.1 - Iconosfera

Con il concetto di iconosfera si intende «la sfera costituita dall'insieme delle immagini che circolano in un determinato contesto culturale, dalle tecnologie con cui esse vengono prodotte, elaborate, trasmesse e archiviate e dagli usi sociali di cui queste stesse immagini sono in oggetto.»⁴⁴

Il termine fu coniato da Gilbert Cohen-Séat, fondatore della filmologia, ossia un campo d'indagine in grado di affrontare in maniera sistematica lo studio dei fenomeni riguardanti la produzione, la visione e la circolazione dell'immagine cinematografica.

Attento osservatore di come il cinema, fin dalla sua creazione, abbia influito nel modificare il modo di vedere e persino di pensare (archiviando informazioni) nella società,

⁴²<https://www.youtube.com/channel/UCUnmH8N8k4E7y3dKfCzDKKg>; qui invece un suo video dove spiega velocemente il mix di riprese aeree con drone, effetti speciali, chroma key e tecniche di tracking che ha usato per simulare il point of view ispirato al videogioco Spider-Man: <https://www.youtube.com/shorts/eoXPUOWNrbw>

⁴³ *Spider-Man*, Insomniac Games & NIXXES, Sony Interactive, 2018; la visuale in prima persona è stata introdotta su richiesta dei fan con una mod ufficiale prodotta da Sony: <https://www.pcworld.com/article/1425534/this-first-person-mod-for-spider-man-will-test-your-pc-and-your-stomach.html>

⁴⁴ A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura Visuale*, p. 18.

Cohen-Séat ha espresso tra i primi la necessità di uno studio di due gruppi fondamentali di fenomeni: i “fatti filmici” e i “fatti cinematografici”.

Entrambi legati e fusi nella produzione cinematografica che offre allo spettatore una realtà sociale e culturale, i secondi constano nella diffusione di documenti di vario genere (incluse idee, emozioni e anche i sentimenti) attraverso il filtro espressivo del cinema, mentre i primi «consistono nell'espressione della vita e dell'immaginazione, della realtà degli esseri o delle cose, mediante la combinazione di immagini visive (naturali o dal carattere convenzionale) e uditive (sia sonore sia verbali), e per tali caratteristiche richiedono un approccio estetico e umanistico». Dunque, nel concetto di *iconosfera* è il filmico ad essere linguaggio:

Quando la comunicazione passa da un numero ridotto di specialisti ad un gran numero di persone, di massa, è difficile sostenere che i due gruppi stiano dialogando tra loro. Questa non reciprocità è una caratteristica fondamentale della ‘comunicazione di massa’. [...] questa caratteristica diventa essenziale e fondamentale quando il *filmico* si impone come modo privilegiato di espressione.⁴⁵

La proposta di Séat non è di certo un caso isolato: nato nei primi anni del secolo scorso, la sua figura e il suo pensiero si inseriscono di certo nel dibattito che ha alimentato gran parte del Novecento sulla questione delle immagini prodotte dal cinema e dalla fotografia, che per molto tempo hanno vissuto all’ombra dell’analisi attraverso sistemi di ragionamento e regole della semiotica:

Le immagini, e in particolare le immagini artistiche, sono in grado, [...] di «produrre senso» attraverso mezzi «propriamente visivi»: dei mezzi che non sono strutturati sul modello predicativo (soggetto-predicato) e binario (affermazione vs negazione) di una proposizione linguistica [...] Per questo, al «linguistic turn» affermatosi con la filosofia analitica del linguaggio e con la tendenza della semiotica a considerare quadri, fotografie e film come «testi», bisogna affiancare secondo Bohem un

⁴⁵ Gilbert Choen-Séat, 1961; in José Luis Pozo Fajarnés, *Gilbert Cohen-Séat, de la filmología a la iconosfera*, «El Basilisco - Revista de materialismo filosófico», UNED Talavera de la Reina, N° 56 (2021, Toledo), pp. 23-49, p. 39; in originale: “Lo que Bueno niega es lo que una ingente cantidad de cineastas críticos y filósofos del cine, quieren afirmar reiteradamente. Para apuntalar esta tesis que hemos rechazado, Cohen-Séat desarrolla su propuesta de iconosfera, en la que «lo fílmico» es el lenguaje: «Cuando la comunicación pasa de un número reducido de especialistas a una gran masa de personas, es difícil argumentar que los dos grupos se están comunicando entre sí. Esta no reciprocidad es una característica importante de las “comunicaciones de masas”. Relativo, si se quiere, cuando la información verbal conserva un cierto predominio, esta característica se vuelve absoluta y fundamental cuando lo fílmico se impone como modo privilegiado de expresión”.

«iconic turn» concepito come ampio progetto di ricerca sulla logica specifica delle immagini e sul loro ruolo costitutivo in diversi campi del sapere.⁴⁶

L'«iconic turn» ipotizzato da Bohem⁴⁷ è stato successivamente fatto proprio ed ampliato da diversi teorici dell'immagine e della visual culture, tra cui W. J. T. Mitchell il quale, in un interessante saggio, ha proposto un affascinante esperimento mentale al fine di concepire le immagini non come oggetti inerti al nostro sguardo ma come veri e propri soggetti dotati di personalità e desideri: «Nessuno stupore quindi che le immagini possiedano sia una presenza spettacolare che spettrale/corporale. Esse sono sembianze spettrali che si materializzano davanti ai nostri occhi o nella nostra immaginazione.»⁴⁸

Tale svolta iconica pone dunque l'accento sulla natura stessa dell'immagine in quanto oggetto (se non addirittura soggetto) culturale, riconoscendone il tessuto di intenzioni, desideri, credenze e azioni che la circonda⁴⁹, e permettendo quindi di delineare uno scenario o, meglio ancora, un panorama che queste immagini offrono.

La parola iconosfera nasce in continuità con il termine semiosfera, elaborato da Jurij M. Lotman. Fa riferimento ad un sistema complesso e ne andrebbe esplorata l'origine a partire dal concetto di *umwelt* nato in un contesto di biologia. Se l'ambiente odierno è il risultato di trasformazioni dovute all'eccezionale sviluppo tecnologico caratterizzato da una importante e sempre più decisiva presenza, nella vita quotidiana, dell'immagine iconica, il nostro *umwelt* appare sempre più legato al regno delle immagini e sempre meno ad un'esperienza diretta della realtà. Gilbert Cohen-Séat, fondatore dell'Institut de Filmologie, conia il termine *iconosphere*, nel 1959. [...] l'universo filmico viene presentato quale mutazione delle condizioni di presentazione e ricezione dell'informazione che viene a sradicarci dalla biosfera per immergerci in questo nuovo ambiente iconico, dando vita, contemporaneamente, a nuovi modelli di pensiero.⁵⁰

⁴⁶ A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura Visuale*, p. 26.

⁴⁷ cfr. Gottfried Bohem, *Il ritorno delle immagini*, in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'Immagine. Il dibattito contemporaneo.*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2009, pp. 39-71.

⁴⁸ W. J. T. Mitchell, *Cosa vogliono le immagini?*, in Andrea Pinotti, Antonio Somaini (a cura di), *Teorie dell'Immagine. Il dibattito contemporaneo*, p. 126.

⁴⁹ A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura Visuale*, p. 38.

⁵⁰ L. Guerrini, *Nuovi orizzonti dell'iconosfera. Il cinema tra pedagogia dei saperi e didattica disciplinare*, saggio in «La lezione. Da Roberto Longhi a Pier Paolo Pasolini ad Alain Bergala. ARTI CINEMA MEDIA.», a cura di Fabio Matteuzzi, Loretta Guerrini, Caracult Associati Editore, 2012, Bologna, pp. 47-49; link della citazione da «IRIS – Alma Mater Studiorum Università di Bologna»: <https://hdl.handle.net/11585/131317>

Se dunque, nell'universo quotidiano di contenuti video prodotti e condivisi, cinema e videogiochi dialogano espandendosi l'uno nell'altro, l'accezione iconica (*iconic turn*) con cui analizzare tale ambiente visivo di fatti filmici (*iconosfera*) diventa un primo tassello.

È bene, però, non trascurare del tutto il ruolo del supporto mediale. Come sottolinea sempre Casetti, infatti:

[...] le due facce del medium, e cioè la sua natura di supporto e di dispositivo da un lato, e la sua natura di forma culturale dall'altro, sono di solito strettamente intrecciate: facciamo esperienza della realtà nei modi in cui una tecnologia ci consente di farlo. Tuttavia, i due aspetti sono anche distinti, ed è utile usare due nomi diversi. [...] Una cosa, infatti, è la base materiale di un medium, un'altra la maniera in cui esso organizza i nostri vissuti. La distinzione diventa particolarmente importante oggi, in un momento in cui il tipo di esperienza che caratterizza un medium sembra potersi riattivare anche senza la presenza completa della sua tradizionale base materiale.⁵¹

Perché una ripresa fa percepire di avere un joystick in mano – quindi, la presenza di un altro supporto mediale -? Perché l'avvento di nuovi media produce nuovi modi guardare.

1.2.2 – Regime Scopico

Concetto coniato dal semiologo e teorico francese Christian Metz, negli studi di cultura visuale si parla di regime scopico (o, nell'originale francese, “*régime scopique*”) «per caratterizzare il «voyeurismo allo stato puro» del cinema in quanto sguardo desiderante che pone l'oggetto del desiderio come costitutivamente inaccessibile.»⁵²

Il termine avrà molta fortuna all'interno della disciplina e sarà spesso oggetto di ampliamento e revisione teorica; su tutti, lo storico della cultura Martin Jay lo reinterpretò oltre il medium cinematografico, ponendolo come strumento categoriale volto a denaturalizzare la visione, mostrandone dunque l'intrinseco statuto culturale e storico⁵³.

⁵¹ F. Casetti, *Capitolo 1 – Rilocalizzazione*, da *La Galassia Lumiere. Sette parole chiave per il cinema che viene*, p. 37.

⁵² A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura Visuale*, p. 130.

⁵³ *Ibidem*.

Con le nozioni di «period eye», di «scopic regime» e di «régime du regard» viene dunque variamente ribadita la dimensione storico-culturale dell'esperienza visiva, che è propriamente visuale, cioè sempre inquadrata da una determinata angolazione. Non vi è, dunque, visione che non sia sguardo situato.»⁵⁴

Uno sguardo situato è dunque uno sguardo che riconosce – per motivi socioculturali legati anche ad un'iconosfera condivisa – delle determinate immagini non semplicemente a livello percettivo, plastico, ma anche concettualmente perché sempre e comunque contestualizzato e storicizzato: «[...] l'insieme dei sistemi generali visuali costruiti da un apparato culturale, tecnologico e politico e che mediano l'apparentemente neutro mondo degli oggetti in un campo percettivo neutrale [...] un ordine non visuale che opera ad un livello preriflessivo determinando i modi dominanti del vedere e dell'essere visti.»⁵⁵

Non esiste, insomma, un modo di guardare che non sia debitore di un contesto sociopolitico, storico, tecnico: in breve, di una cultura.

Per esplicitare con un esempio, è sufficiente tracciare una linea parallela con l'arte fotografica, e questo per tre motivi: in primo luogo la fotografia sin dalla sua nascita ha vissuto una storia teorica e critica-intellettuale paragonabile a quella del cinema, con cui è stata spesso analizzata in comunione; in secondo luogo, il fenomeno della in-game photography (ovvero quel genere sviluppatosi negli ultimi decenni e ora ricco di eventi e mostre di settore, dove videogiocatori, utilizzando i controller e i filtri, spesso offerti addirittura dal videogioco stesso, scattano attraverso tecniche di screenshots, ovvero di cattura dell'immagine sullo schermo, delle vere e proprie opere fotografiche)⁵⁶ dimostra come anche l'arte fotografica abbia fatto proprie molte dinamiche videoludiche, rilocandosi anch'essa nel videogioco; infine, da sempre lo sviluppo tecnologico della registrazione filmica ha seguito quello fotografico, essendo di

⁵⁴ Ivi, p. 132.

⁵⁵ R. Sassatelli, *Cultura visiva, studi visuali*, Il Mulino Rivista Web, Studi Culturali, Anno VIII, N° 2, agosto 2011, p. 149.

⁵⁶ Sulla *in-game photography* (o *virtual reality photography* o *virtual tourism* come viene anche definita) sarebbe necessaria una trattazione a parte, su quanto tale fenomeno sia ormai maturo e riconosciuto e che, come nel caso della videoarte videoludica con i machinima, ad esempio, abbia a sua volta ottenuto riconoscimenti istituzionali: “*The Fotomuseum Winterthur in Switzerland, one of the first art centers to exhibit in-game photography, showcased Sheely’s work in 2016. For Sheely, the technical and artistic evolution of the practice goes through cycles. He recalls how screenshotters first focused on the novelty of simulating traditional photography in video games: “The framing mimicked how an artist would approach it in the real world. They then experimented with the medium, with photos that would have been impossible to take in real life or that drew attention to the simulated nature of the virtual world (glitches in the graphics, weird geometry, images of places the player wasn’t supposed to see...)” Today, it is more about a return to the practice of simulation, blurring the boundaries between virtuality and reality.*”; qui il link all'articolo di cui si è riportata la citazione e, di seguito, un altro link ad un articolo sempre inerente al tema: <https://www.blind-magazine.com/en/stories/the-imaginary-worlds-of-in-game-photography/>; <https://videogametourism.at/content/art-game-photography>

fatto alla base lo stesso identico principio, ovvero la registrazione di un'immagine su una superficie fotosensibile, sviluppabile e riproducibile (la pellicola prima e il sensore digitale poi; in fondo, come ebbe a dire un noto cineasta attraverso una battuta di uno dei suoi film: «La Fotografia è verità, e il Cinema è verità 24 volte al secondo.»⁵⁷)

Uno dei più importanti critici e teorici della fotografia, David Bate, docente alla University of Westminster⁵⁸, fotografo egli stesso e autore di numerosi saggi sull'argomento, ha più volte evidenziato come le fotografie siano in realtà oggetti culturali, situati in un insieme di codici sociali e che, in quanto tali, svolgono una precisa funzione sociale di “visione del mondo”: «Guardare e vedere non sono la stessa cosa. Guardare è un atto di visione, vedere è un atto di percezione e riconoscimento.»⁵⁹

Se percezione e riconoscimento sono dunque insite nell'esperienza quotidiana di ognuno, legate al contesto, ecco allora che nel momento in cui si osserva il lavoro dell'americano Kent Sheely, “in-game photographer”, il quale, giocando a *Days Of Defeat* (Valve Corporation, 2003), soprattutto in prima persona ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, registra la propria esperienza di gioco in filmati e fotografie come se fosse un giornalista di guerra del secolo scorso, i codici visivi del fotogiornalismo e del cine-reportage di Robert Capa diventano immediatamente riconoscibili, poiché richiamati da un'iconosfera culturale condivisa.

Lo stesso Sheely ha confermato di essersi ampiamente ispirato al lavoro del famoso fotografo e direttore della fotografia:

The gameplay, for me, became a matter of documenting the action without putting my avatar at risk, hiding inside destroyed buildings and ducking behind piles of rubble as I took my photos. To become a journalist, I edited the game files to remove all stats, ammo counters, and other indicators from the screen, and made my weapon invisible. I also changed the control scheme so that I could not attack; pressing the “fire” button on the mouse would simply save a screenshot. The grainy, blurred aesthetics of each photo pay homage to the work of the photojournalist Robert Capa, whose most famous photos of the D-Day invasion were blurred due to a lab technician's error but became iconic.”⁶⁰

⁵⁷ Tratta da una battuta de *Le Petit Soldat*, di Jean-Luc Godard (1960, Francia) e diventata nel tempo una sorta di citazione-marchio del celebre regista; qui l'estratto della scena: <https://www.youtube.com/watch?v=2Y2tb9E9LJK>

⁵⁸ David Bate: <https://www.westminster.ac.uk/about-us/our-people/directory/bate-david#:~:text=DAVID%20BATE%20is%20an%20international,working%20in%20the%20visual%20arts.>

⁵⁹ D. Bate, *Il primo libro di fotografia (Photography: the key concepts)*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino, 2017, p. 95.

⁶⁰ Kent Sheely: <https://www.kentsheely.com/dod/index.html>

Tale esempio non solo riporta di nuovo alla versatilità di queste immagini quali flussi di dati ampiamente manipolabili, ma rivela appieno quanto l'arte visiva fotografica si sia rilocalata nel nuovo medium videoludico.

Nel rimandare ad una determinata estetica, Sheely riporta immediatamente all'immaginario dei cinegiornali d'epoca e ai reportage in bianco e nero, colmi di rumore e dai contorni talvolta sfumati per via della scomodità e velocità con cui i fotogiornalisti documentavano la scena di guerra. Sheely sceglie un determinato "punto di vista" della e sulla performance, richiamando un'*iconosfera* e registrandola con un determinato *regime scopico*.

È la distinzione fondamentale tra "picture" ed "image" proposta sempre da Bohem e accentuata successivamente da Mitchell: «[...] ossia tra immagini-images considerate come entità immateriali (figure, motivi, forme) che possono attraversare il tempo e manifestarsi in un medium o in un altro senza perdere la loro identità, e immagini-pictures considerate invece come entità materiali che devono la loro esistenza storicamente concreta a un insieme di supporti, media e dispositivi.»⁶¹

Richiamando anche quanto detto da Casetti, ovvero che una particolare esperienza legata ad un medium può dunque riattivarsi senza il supporto materiale originario, le immagini-*images* sono dunque dei preconcetti "visivi" che orientano la fruizione, attivando e richiamando forme esperienziali di altri medium.

Lo stesso Bate, pur rimanendo nell'ambito della fotografia, sembra mettere in luce tale dicotomia tra le immagini materiali e le immagini quali idee:

Le immagini fotografiche delimitano e organizzano lo spazio, ma tale enunciazione geometrica non esaurisce tutto ciò che si trova nel campo visivo. La dicotomia fondamentale tra ciò che l'apparecchiatura fotografica costruisce come «immagine» e ciò che lo spettatore «vede» (o «vuole vedere») è, per le comunità contemporanee, una delle questioni più complesse e una delle istanze chiave.⁶²

Essendo dunque la visione un elemento inquadrato in determinate cornici storico-culturali, essa «va intesa piuttosto come storicità delle tecnologie ottiche che definiscono le

⁶¹ A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura Visuale*, p. 45.

⁶² D. Bate, *Il primo libro di fotografia (Photography: the key concepts)*, pp. 254-255.

coordinate del visibile, dei dispositivi che inquadrano il nostro rapporto con le immagini e promuovono determinate abitudini visive [...] delle dinamiche culturali e sociali che accompagnano l'atto di guardare e di essere guardati.»⁶³.

Quando nel XV secolo la prospettiva, grazie al Brunelleschi e a Leon Battista Alberti, introduce, nel modo di guardare e di disegnare, l'idea di una terza dimensione, essa diventa in brevissimo tempo anche l'unico modo possibile di pensare le immagini: «è sentita più naturale, credibile e anche scientifica.»⁶⁴

Allo stesso modo, quando venne introdotta la steadycam nel linguaggio cinematografico lo spettatore ebbe davanti a sé una nuova forma visiva della soggettiva in movimento che velocemente entrò nell'immaginario comune; maestro indiscusso dell'uso di tale grammatica fu Stanley Kubrick che, se già nel suo *Orizzonti di Gloria* (1957) fece un uso innovativo del carrello all'indietro descrivendo con occhio documentaristico la claustrofobia e la tensione tra i soldati nelle trincee della Prima Guerra Mondiale⁶⁵, con il successivo *Shining* (1980) costruisce l'intero film sulla prospettiva centrale (l'hotel, le stanze, il labirinto), dove, nella celebre sequenza delle gemelle nel corridoio, la camera su steadycam viene puntata esattamente all'altezza degli occhi di Danny, seguendolo poi di spalle per i corridoi dell'Overlook Hotel e dando allo spettatore la percezione esatta di essere seduto sul triciclo assieme al bambino: «In un certo senso i corridoi sono l'antecedente concettuale della realtà virtuale e di molti videogiochi, a cominciare da quelli di Formula Uno, in cui si corre addosso a un flusso stradale.»⁶⁶

Riprendendo la definizione coniata da Ruggero Eugeni di “figura post mediale”, ovvero quel dispositivo di messa in scena rintracciabile in diversi media e che, indipendentemente dal contesto in cui viene calato, assume diversi significati, Riccardo Fassone, docente di storia e teoria dei media nonché di teorie videoludiche all'Università di Torino, rintraccia nella visuale in prima persona dei videogiochi first person shot (come nel caso di Sheely) il medesimo meccanismo culturale-visivo:

Secondo Eugeni, il *first person shot* trova la propria genealogia nell'incontro di una serie di fattori tecnologici, espressivi ed estetici. Se con l'invenzione della *steadycam* la soggettiva cinematografica

⁶³ A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura Visuale*, p. 43.

⁶⁴ R. Falcinelli, *Figure. Come funzionano le immagini dal Rinascimento a Instagram*, Einaudi, Torino, 2020, p.21.

⁶⁵ cfr. A. Walker (eds), *Stanley Kubrick Direct's*, Abacus, London, 1973, pp. 104-107.

⁶⁶ R. Falcinelli, *Figure. Come funzionano le immagini dal Rinascimento a Instagram*, p. 33.

diviene potenzialmente mobile, fluida e più profondamente incorporata, i videogiochi in prima persona associano inevitabilmente il *first person shot* a un punto di vista che si potrebbe dire predatorio: è, nella maggior parte dei casi, la prospettiva di un uomo con un'arma. E, ancora, la diffusione di mezzi di registrazione video portatili come GoPro e *helmet cam* [...] hanno portato a un moltiplicarsi di riprese in prima persona. Il *first person shot* è, insomma, una figura intermediale, perché non è possibile individuarne un unico punto di germinazione e, al contempo, è oggi rintracciabile con caratteristiche simili in diversi media.⁶⁷

Insomma, vedere quello che è in sostanza un cortometraggio filmato con una soggettiva in prima persona, realizzato da un content creator e pubblicato su un social media, porta non solo ad essere spettatori di un fatto filmico (dunque, di cinema espanso) ma anche fruitori di un regime scopico tipicamente videoludico.

1.2.3 - Esperienza

Manca ancora un ultimo tassello: il modo in cui una immagine-*image* viene rievocata nella mente dello spettatore/fruitori è necessariamente frutto dell'esperienza che si è fatta in precedenza della stessa, poiché la componente visuale sintetizza un punto di intersezione tra immaginario, mondo, fruitori e produttori di immagini: «Lo sguardo ricade perciò su veri e propri oggetti culturali, inseriti all'interno di un più ampio discorso e colti tramite esperienze di tipo percettivo, in particolare tramite la visione.»⁶⁸

Come evidenziato da De Rosa, la costruzione sociale del visivo pertiene alla sfera delle rappresentazioni e dell'esperienza che si esplica entro un registro visuale, mentre per costruzione visiva del sociale si allude al visivo come teatro dei meccanismi socioculturali⁶⁹: se dunque un determinato punto di vista è un registro visuale (e dunque un regime scopico), i meccanismi attraverso cui esso si manifesta sono inerenti all'iconosfera. Prendendo spunto da Mitchell, De Rosa parla addirittura di “experiential turn”, rivelando come l'oggetto visuale non

⁶⁷ R. Fassone, *Cinema e Videogiochi*, Carocci Editore, 2020, Roma, p. 66.

⁶⁸ M. De Rosa, *Cinema e post-media. I territori del filmico nel contemporaneo*, Postmedia Books, 2020, Milano, pp. 12-13.

⁶⁹ Ibidem.

sia solo un “testo visivo” (linguistic) o una “istanza visuale” (iconic), ma, per l’appunto, un’esperienza e, in quanto tale, declinata in una moltitudine di prodotti e contesti⁷⁰.

Facendo esperienza di diverse rilocalizzazioni dei media nel quotidiano, il soggetto/fruitori è pertanto artefice della stessa e, al contempo, né è continuamente formato:

“[...] quel che ci sembra si stia verificando è una vera e propria colonizzazione dello spazio, che innesca un processo nel quale l’immagine in movimento diviene materiale costitutivo del reale [...] Prende corpo in sostanza uno spazio-immagine, che si attesta come luogo di un’esperienza filmico-cinematica, sintesi dell’ambiente immaginario e di quello fisico.”⁷¹

È sempre la stessa De Rosa a fornire un ottimo esempio di tutto questo: all’undicesima mostra Biennale di Architettura a Venezia l’allestimento di apertura ha visto come protagonista l’installazione video-ambientale *Hall of Fragments* firmata dal gruppo newyorkese David Rockwell in collaborazione con Reed Kroloff e Casey Jones⁷²: «L’installazione propone un percorso all’interno di un setting ricreato a partire da una superficie di proiezione disposta in maniera da creare un corridoio; questo si sviluppa in continuità con l’ingresso, invitando espressamente il visitatore a passarvi attraverso.»⁷³

Oltre ai muri-schermo posti ai lati del percorso, i fruitori erano invitati anche ad aggirarli, trovando dietro questi altri trentaquattro monitor più piccoli posti a scacchiera sul pavimento. Raggiungendo questi monitor, ai fruitori venivano mostrate in loop intere sequenze di opere cinematografiche famose della storia mondiale del medium, con una scelta contenutistica comprendente un vasto range di titoli e generi.

Si poteva passare con lo sguardo dal celebre attacco finale alla Morte Nera in *Guerre Stellari* di George Lucas (1977) alle inquadrature ricche di gag comiche rimandanti il classico gioco dello “scovare il dettaglio” di *Playtime* di Jacques Tati (1967); dalle scenografie futuristiche di *Blade Runner* di Ridley Scott (1982) ed espressioniste di *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) e *Das Cabinet des Dr. Caligari* di Robert Weine (1920) alla città ‘razionale’ di Michelangelo Antonioni in *Blow-Up* (1966); dalle atmosfere fantastiche della trilogia de *Il Signore degli Anelli* di Peter Jackson (2001-2003) e de *Il Mago di Oz* di Victor Fleming (1939)

⁷⁰ Ivi, pp. 16-17.

⁷¹ Ibidem.

⁷² Rockwell Group (rockwellgroup.com): <https://www.rockwellgroup.com/projects/hall-of-fragments>

⁷³ M. De Rosa, *Cinema e post-media. I territori del filmico nel contemporaneo*, p. 22.

alle immagini sognanti e malinconiche de *Il cielo sopra Berlino* (Wim Wenders, 1987) o di *The Truman Show* (Peter Weir, 1998)⁷⁴: «Mettendo in scena una serie di setting celebri e ben identificabili, connessi ad altrettante linee narrative, si ricostruisce un immaginario.»⁷⁵

In questa frammentarietà di immagini (ri)conosciute, lo spettatore vede del cinema benché espanso fuori dal suo luogo deputato (ovvero la sala cinematografica) e, allo stesso tempo, è chiamato a diventare investigatore di queste immagini-images, percorrendo e costruendo, quasi come in un gioco personale di montaggio visivo e cognitivo, un proprio tracciato frutto di un'esperienza visuale pregressa, non diversamente dalla visuale in prima persona tipica del medium videoludico e rilocata in un qualsiasi fatto filmico social di cui si è fatto esempio poco fa.

De Rosa rintraccia in tutto questo non solo una condizione tipicamente post-mediale e contemporanea già evidenziata da Malavasi e accennata nel precedente paragrafo, ma dimostra anche come sia l'experiential turn il nodo cruciale attraverso cui il medium cinema si manifesta e vive seppur lontano dal supporto originario (la pellicola, la sala cinematografica, un certo tipo di produzione); il suo *genius*⁷⁶ insomma, ovvero la componente in grado di determinare le caratteristiche tipiche di quel che costituisce, i suoi tratti tipici, reinventandosi in luoghi e contesti diversi, ricollocando l'immagine in movimento (la sua unità fondamentale) in territori nuovi⁷⁷: «L'interpretazione del concetto "filmico" come genio originario resta dunque soltanto una delle possibili letture di un'istanza cinematografica migrante e talvolta stemperata tanto da farsi traccia di sé stessa [...]»⁷⁸

Quello che evidenzia De Rosa non è per niente lontano dall'esempio fornito sempre da Fassone in un suo case study sul videogioco di genere survival horror *Alien: Isolation* (The Creative Assembly, 2014).

La simbiosi tra cinema e videogiochi è sempre stato un fulcro attorno cui i due media hanno ruotato e fin dagli albori del secondo famosi titoli blockbuster del primo sono stati adattati per console videoludiche, più che altro per interessi economici e di marketing.

La saga iniziata con *Alien* (Ridley Scott, 1979), uno dei più famosi ed iconici immaginari della cinematografia contemporanea fantascientifica, non è stata da meno, producendo tuttavia

⁷⁴ Ibidem.

⁷⁵ Ivi, p. 25.

⁷⁶ Ibidem, p. 27: "Dall'anima alla specificità il passo è breve: elemento vitale che rende ciò cui si connette quello che effettivamente è, il *genius*, viene presto a corrispondere alla componente in grado di determinare in grado di determinare le caratteristiche tipiche di quel che costituisce, ne decreta la personalità, i tratti tipici e pertanto la specificità."

⁷⁷ Ivi, pp. 26-29.

⁷⁸ Ivi, p. 35.

dei flop clamorosi, sia sul piano economico che esperienziale, come d'altronde ne ebbe a sentenziare il critico Kirk Hamilton: «I videogiochi basati sul franchise di Alien sono stati tradizionalmente degli insuccessi e, in particolare, nessuno di questi è riuscito a riprodurre la genialità del primo film.»⁷⁹

Allontanandosi dall'atmosfera claustrofobica e di “terrore verso l'ignoto” che ha sentenziato il successo della prima pellicola, i videogiochi ispirati alla saga dell'alieno xenomorfo hanno quasi tutti concentrato il loro setting sul genere videoludico dello shooter, dove l'obiettivo era principalmente quello di avanzare in scenari più o meno ispirati ai capitoli del franchise sparando ed eliminando le creature extraterrestri.

Tuttavia, il caso di *Alien: Isolation* rappresenta invece una svolta per quanto concerne la trasposizione videoludica della saga: non solo l'ambientazione del gioco è unicamente una labirintica nave spaziale alla deriva nel cosmo (come nel primo film), richiamando quindi già di per sé un set design ed un immaginario riconoscibile, ma pone il giocatore nei panni della figlia di Ellen Ripley (la protagonista della saga) in una visuale in prima persona (di nuovo questo regime scopico) la quale non può fare altro che fuggire o nascondersi, senza poter affrontare direttamente l'alieno che non può essere ucciso: «Proprio la peculiare configurazione dello spazio di gioco in *Alien: Isolation* sembra collaborare alla creazione di due specifiche configurazioni estetiche e ludiche che innervano il gioco e ne rendono l'esperienza affine a quella della visione di *Alien*.»⁸⁰

Non solo: il gioco, ponendo il giocatore in una situazione che sovverte di fatto la sua stessa giocabilità (non si è padroni dell'ambiente ma si è costretti ad utilizzarlo per eludere l'invincibile nemico che appare e scompare improvvisamente, generando di fatto un caso interessante per quanto concerne la grammatica videoludica), ricrea visivamente l'esperienza di terrore incombente e di claustrofobia che fu alla base delle inquadrature del primo film, adottando meccaniche di movimento direzionale che rendono la telecamera di gioco un potente strumento di immersione narrativa ed esperienziale:

Il gioco costruisce in questo modo una precisa economia dello sguardo: durante i momenti di inattività il giocatore può sbirciare, sperando di catturare il movimento dell'alieno, di cui può intravedere – esattamente come accade nel film di Scott – frammenti degli arti, della testa, degli

⁷⁹ Hamilton, 2014, in R. Fassone, *Cinema e Videogiochi*, p. 91.

⁸⁰ R. Fassone, “Cinema e Videogiochi”, Carocci Editore, 2020, p. 96.

artigli. Diversamente dallo sguardo “funzionale” del *first person shooter*, in cui guardare significa, di fatto, prendere la mira e sparare, lo sguardo del giocatore inerme in *Alien: Isolation* – come quello di Ripley in molte delle sequenze del film – è di fatto uno sguardo impotente, costretto a un’attesa di durata indefinibile.⁸¹

Così come nella *Hall of Fragments* citata da De Rosa, anche in questo caso vi è una precisa scelta di design dello spazio mediale e dello spazio dell’immagine, al fine di guidare (con un percorso semi-guidato nel primo esempio, con meccaniche videoludiche nel caso del secondo) lo spettatore/fruitoro in una determinata economia dello sguardo (non a caso, evidenziata in grassetto).

Ecco che allora la stessa esperienza vissuta durante la visione del film *Alien* si ripete, declinata e rilocalata in contesto videoludico, attraverso una telecamera che offre la possibilità di direzionare lo storytelling verso scenografie ed inquadrature che richiamano il senso di angoscia delle medesime nella prima pellicola.

Dunque, l’intermedialità (termine vasto e di diverse accezioni) tra cinema e videogioco, nonché l’espansione del primo nel secondo, si manifesta a livello di immagine laddove la pratica di consumo del video game richiama istanze cinematografiche (o il *genius* cinematografico), come ad esempio l’inquadratura gestita da una telecamera (si perdoni il gioco di parole) *inquadrata* in un regime scopico cinematografico.

D’altronde, come ha sottolineato il già citato Hans Belting, i media sono per definizione intermediari e agiscono da intermediari anche tra loro stessi, riflettendosi, citandosi, sovrapponendosi, correggendosi pure; non stupisce quindi che la pittura abbia continuato a vivere nella fotografia, il cinema nella televisione, la televisione nei nuovi media, e così via poiché i media più antichi non scompaiono mai in realtà – per lo meno, non necessariamente – con l’avvento dei nuovi, ma cambiano il loro significato, si *intermediano* per l’appunto; ciò non significa soltanto che percepiamo le immagini dentro ai media «[...] ma anche che facciamo esperienza di immagini di media ogni volta che i “vecchi” media cessano di assolvere la loro funzione originaria e diventano visibili, a un secondo sguardo, in un modo del tutto nuovo.»⁸²

In breve: i *modi sociali di vedere* diventano il perno attorno a cui viene rivissuta, percepita ed interiorizzata l’esperienza rilocalata del cinema in un contesto videoludico (e viceversa).

⁸¹ Ivi, p. 98.

⁸² H. Belting, *Immagine, medium, corpo. Un nuovo approccio all’iconologia*, in A. Pinotti, A. Somaini (a cura di), *Teorie dell’Immagine. Il dibattito contemporaneo*, p. 90.

In conclusione, nell'attuale *panorama* mediale, le immagini-*image* audiovisive, nella loro natura di flussi di dati manipolabili, circolano all'interno di un'*iconosfera* di *fatti filmici* dove cinema e videogiochi – intesi come *istanze* che rimandano a determinate *rievocazioni esperienziali* – si mixano attraverso *regimi scopici* condivisi e riconosciuti.

Resta ora da analizzare la pratica attraverso cui tale *intermedialità* avviene, ovvero il *montaggio*, inteso in una duplice accezione: come strumento ordinatore nelle arti visive e nel “pensiero” immaginativo-cinetico, ma anche come mezzo assunto a vera e propria attività ludica grazie al proliferare del videogioco.

1.3 - Montaggio

Nell'annata 1929-1930, Ejzenstejn è a Parigi, in quel momento centro propulsore di molte avanguardie artistiche. Nel gennaio del '30 viene invitato dal gruppo della rivista surrealista *Documents* diretta da Georges Bataille a tenere una conferenza alla Sorbona: in realtà inizialmente era prevista la proiezione del suo film *La linea generale* (1929) ma per un intervento della polizia la proiezione non ebbe luogo⁸³.

La conferenza pose l'accento su quanto la dialettica *tra e delle* immagini fosse un elemento importante nel linguaggio visivo, incarnata nella pratica del montaggio (strumento volto a provocare emozioni nello spettatore), elemento considerato quintessenza del *genius* cinematografico. Bataille rimase fortemente colpito dal pensiero del cineasta sovietico, riconoscendo in quelle teorie qualcosa di estremamente analogo a ciò che egli stesso andava promuovendo sulle pagine della sua rivista *Documents*: una sperimentazione dell'efficacia del montaggio che mescolava su pagina immagini di diversa provenienza geografica e semantica, dalle belle arti all'etnografia fino al varietà, facendo dialogare alto e basso, familiare ed esotico sovvertendo ogni forma di gerarchia precostituita⁸⁴.

Praticamente nello stesso anno, lo storico dell'arte Aby Warburg tiene a Roma una conferenza dove espone il suo progetto *Mnemosyne*, un Atlante di immagini volto ad illustrare

⁸³ A. Somaini, *Ejzenstejn. Il cinema, le arti, il montaggio*, Piccola Biblioteca Einaudi, 2011, Torino, p. 222.

⁸⁴ Ivi, p. 223

la migrazioni delle immagini delle antiche divinità lungo la storia e la cultura europea, pensato come un lavoro di montaggio su carta:

Che si tratti delle tavole dell'*Atlante Mnemosyne*, delle pagine della rivista «Documents», del *collage* di fotografie e poesie della Kriegsfilbel brechtiana o ancora della serie di ritratti di Sander, quella che viene perseguita è una forma di *conoscenza attraverso il montaggio* che vede nelle immagini e nella loro disposizione, spaziale o temporale, un fondamentale strumento di analisi della cultura e della storia, e di denuncia politica delle tragedie della prima metà del XX secolo. Il montaggio, come sostiene Didi-Huberman, è in queste opere un modo di disporre le immagini al fine di «prendere posizione»: di elaborare una forma di conoscenza che è al tempo stesso una presa di posizione politica.⁸⁵

Mai come con l'avvento di arti tecniche quali il cinema e la fotografia ci si è ritrovati a pensare all'unicità del montaggio, alla sua specificità, alla capacità di accostamento di immagini in apparenza tra loro diverse al fine di creare un discorso coerente⁸⁶.

E proprio per la sua capacità di creare una dialettica visiva così forte ed impregnante nell'immaginario che molti teorici, tra cui lo stesso Ejzenstejn, hanno visto nel montaggio qualcosa di più profondo, qualcosa di trascendentale alla sola invenzione del cinema e delle arti riproducibili, qualcosa di profondamente incarnato nelle capacità cognitive umane: «[...] la tecnica cinematografica rappresenta semmai la traduzione più esplicita di un principio alla radice di ogni atto creativo, un'operazione mentale che ha a che vedere con il nostro modo di elaborare l'esperienza del mondo, di conoscerlo attraverso l'arte.»⁸⁷

Tecnicamente, il meccanismo alla base non è una novità in termini biologici, dato che è stato ampiamente dimostrato come il cervello umano si sia evoluto per operare di compensazione, scartando le informazioni non necessarie dovute ai continui stimoli fisiologici e assecondando invece quelle informazioni ritenute immediate e necessarie⁸⁸.

⁸⁵ A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura Visuale*, p. 102.

⁸⁶ Sempre di questi anni è il famoso filmato noto come Effetto Kulešov: “[...] montaggio cinematografico dimostrato dal cineasta russo Lev Vladimirovič Kulešov negli anni Venti [...] un esperimento che dimostrò che la sensazione che un'inquadratura trasmette allo spettatore è influenzata in maniera determinante dalle inquadrature precedenti e successive. L'effetto Kulešov fu quindi la dimostrazione della grande importanza del montaggio nella comprensione di ciò che appare in una sequenza cinematografica e fu fondamentale per la formulazione delle prime teorie sul montaggio stesso.”
https://it.wikipedia.org/wiki/Effetto_Kulešov#:~:text=Kulešov%20fece%20un%20esperimento%20che,dalle%20inquadrature%20precedenti%20e%20successive.

⁸⁷ B. Grespi, *Cinema e Montaggio*, Carocci, Roma, 2010, p. 10.

⁸⁸ D. Kahneman, *Pensieri lenti e veloci*, Mondadori, 2012, Milano, p. 23: “Sistema 1: opera in fretta e automaticamente, con poco o nessuno sforzo e nessun senso di controllo volontario. Sistema 2: indirizza l'attenzione verso le attività mentali

Una capacità di selezione innata fin nei bambini, come già evidenziò il padre della psicoanalisi Sigmund Freud in un suo saggio forse poco conosciuto, ovvero *Il poeta e la fantasia* (1908): «Non possiamo dire che ogni bambino giocando si comporta come un poeta, nel momento in cui si crea un mondo proprio, o piuttosto mentre riordina in un nuovo modo di suo gradimento le cose del suo mondo?»⁸⁹

Freud, con queste poche righe, mette ben in evidenza l'umana necessità di riordinare in forma nuova (per gioco o meno) gli elementi preesistenti che circondano l'esistenza, creando nuovi significati e, di conseguenza, nuove identità.

Tuttavia, forse proprio per concausa o, più semplicemente, per banale conseguenza, il montaggio è sempre stato affiancato al cinema (e alla stampa fotografica), al punto da diventare per molti teorici e filoni di pensiero la sua specificità, la sua prerogativa: molti autori, dal già più volte citato Ejzenstejn fino ai maestri contemporanei, hanno visto nel montaggio la quintessenza del linguaggio cinematografico, il punto nodale da cui scaturisce l'opera filmica.

Sebbene siano diverse le proposte che portino a rintracciare un'origine meramente "umana" e "cognitiva" di quello che poi sul tavolo finale della produzione cinematografica viene definito "montaggio", tuttora questa convinzione permane⁹⁰ consolidando di continuo la regola "cinema = montaggio".

Eppure, molte sono state le voci autorevoli che hanno cercato invece di scardinare tale preconcetto: un esempio su tutti è stato Andrej Tarkovskij, probabilmente il più grande regista russo del secondo Novecento, il quale nella raccolta di saggi dal titolo italiano *La forma dell'anima (Il cinema e la ricerca dell'assoluto)*, nel capitolo dedicato proprio all'arte del montaggio sottolinea come la vera essenza del cinema sia altro:

È difficile concordare con l'ormai diffusissima errata convinzione, secondo la quale il montaggio sarebbe il principale elemento che dà al film la sua forma. Che il film verrebbe creato al tavolo di montaggio. Ogni arte necessita di un montaggio, di un assemblaggio, di un adattamento dei pezzi. [...]

impegnative che richiedono focalizzazione, come calcoli complessi. Le operazioni del sistema 2 sono molto spesso associate all'esperienza soggettiva dell'azione, della scelta e della concentrazione."

⁸⁹ S. Freud, *Il Poeta e la Fantasia*, *Neue Revue*, 1908; traduzione di Antonella Ravazzolo in *Freud. Opere 1886-1921*, I Mammut Newton Compton Editori, Roma, 2009, p. 1345.

⁹⁰ Durante gli Academy Awards del 2019 fece scalpore la scelta di premiare gli Oscar al montaggio e alla fotografia (cinematography) durante le pause pubblicitarie, non in diretta; tra i tanti autori che contestarono tale scelta dell'Academy, vi fu anche il cineasta Alfonso Cuarón il quale pubblicò un tweet sul suo profilo personale che accese un forte dibattito e che venne rimbalzato da diverse testate di settore: "In the history of CINEMA, masterpieces have existed without sound, without color, without a story, without actors and without music. No one single film has ever existed without CINEMAtography and without editing. [@alfonsocuaron 1:20 PM · 12 feb 2019]". Segno anche questo inequivocabile di come tuttora il montaggio sia percepito anche da grandi registi contemporanei come prerogativa esclusiva dell'arte cinematografica.

Ma allora in cosa consiste il ruolo del montaggio? Il montaggio congiunge delle inquadrature colme di tempo, ma non le idee, come si sentiva spesso affermare dai sostenitori del cosiddetto “cinematografo di montaggio”. In fin dei conti, il gioco delle idee non è affatto una prerogativa del cinema. Quindi non è nel montaggio delle idee che si capisce l’essenza dell’immagine cinematografica. [...] Ogni film, nella sua totalità, è racchiuso all’interno di un’inquadratura [...]»⁹¹

Curiosamente, quindi, è proprio un altro regista sovietico a spostare il baricentro dall’atto “tecnico” del taglia e cuci con la moviola alla composizione e messa in inquadratura (un aspetto, comunque, già ampiamente dibattuto, insegnato e messo in pratica da Ejzenstejn⁹²) come elemento specifico del linguaggio cinematografico.

In breve, nell’arte cinematografica «il montaggio è un metodo di collegamento dei pezzi tenendo conto della pressione del tempo all’interno di essi»⁹³. Sotto questo punto di vista, quindi, non è più il montaggio ad essere prerogativa del cinema ma casomai il cinema ad adattare alle proprie necessità lo strumento artistico ed universale del montaggio.

Approcci di questo tipo volti a trovare la specificità del cinema in altri suoi elementi costitutivi erano già stati intrapresi da diversi autori già nei primi decenni del secolo scorso, come è risaputo: è sufficiente citare la sterminata cinematografia sperimentale che ha coinvolto gli Stati Uniti, la Germania, l’Austria e la Francia con il “cinema d’arte”, coinvolgendo dadaismo e surrealismo e dove «il flusso con cui le inquadrature del film si susseguono non rispetta i vincoli dettati dalle abituali convenzioni narrative»⁹⁴. Pure in Italia, benché con grande ritardo e gap tecnologico rispetto ai paesi citati, la via sperimentale e “fuori norma” ha trovato – quasi paradossalmente - un suo corso tramite le cellule cinematografiche dei GUF⁹⁵.

Un atteggiamento simile è inoltre riscontrabile nel pensiero e nell’operato di molti altri registi del secondo Novecento, dove il montaggio è sì una *parte* del processo, ma non è il *tutto* di un’opera cinematografica. Nicholas Ray, in una delle sue lezioni tenute in diverse università americane durante gli ultimi anni della sua vita, così rispondeva ai suoi studenti:

⁹¹ A. Tarkovskij, *La Forma dell’Anima. Il cinema e la ricerca dell’assoluto*, BUR Rizzoli, Milano, 2012, pp. 150-151

⁹² Si rimanda qui alle seguenti letture: S. M. Ejzenstejn, *Teoria generale del montaggio (a cura di Pietro Montani), Capitolo 1 – Il montaggio nel cinema della ripresa da un unico punto*, Marsilio, Venezia, 2012, pp. 11-120; S. M. Ejzenstejn, *Lezioni di regia*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino, 2020.

⁹³ A. Tarkovskij, *La Forma dell’Anima. Il cinema e la ricerca dell’assoluto*, p. 154.

⁹⁴ D. Bordwell, K. Thompson, *Storia del Cinema. Un’introduzione.*, a cura di David Bruni e Elena Mosconi, McGraw-Hill, Milano, 2010, p. 60.

⁹⁵ Gruppi Universitari Fascisti; cfr. G. Bursi, *The rest is our business. La “questione” sperimentale (dalle origini agli anni Sessanta)*, in A. Aprà (a cura di), *Fuori Norma. La via sperimentale del cinema italiano*, Marsilio, Venezia, 2013, pp. 14-46.

Ho detto ad alcuni giovani montatori inesperti di cercare sempre di fare degli stacchi sul movimento, da movimento a movimento, per evitare di trattare il film come una cosa statica. Oltre a questo, però, devono andare alla ricerca della verità e ricordare che il film non è fatto in moviola o in sala montaggio. Nessun montatore può infondere nel film un respiro che non c'è già, non più di quanto un regista possa infondere talento a un attore. La qualità che un film trasmette, qualsiasi essa sia, proviene dalla sua situazione e dai suoi personaggi, mai da qualcosa di meccanico.⁹⁶

Che siano dunque i personaggi come in questo caso o la “pura” immagine filmica come per Tarkovskij e gli autori di cinema sperimentale, è deducibile che a concorrere nell'esperienza di un'opera cinematografica non sia solamente la pratica “tecnica” del montaggio.

Ritorna allora l'esempio di De Rosa del paragrafo precedente della *Hall Of Fragments*, dove vagando per l'installazione sia il cinema (seppure decontestualizzato, espanso) sia il montaggio (seppur come pratica cognitiva e di design esperienziale) sono presenti. Non di meno, il case study di Fassone su *Alien: Isolation* solleva anch'esso, a questo punto, lo stesso concetto: vi sono sia cinema (richiami narrativi e scenografici alla matrice originale) che montaggio (la possibilità di inquadrare e di passare da una “scena” all'altra).

Tolta la sua prerogativa unicamente cinematografica, il montaggio cela quindi un'identità più profonda: nell'iconosfera di regimi scopici condivisi ed esperienze espanse, di flussi audiovideo manipolabili e editabili in altre forme, esso diventa quel lessico con cui comporre una grammatica cine-ludica, di rilocalizzazione di cinema e videogiochi.

Uno strumento di riconfigurazione dello spazio, di riordino del tempo e di scansione del ritmo i quali, non a caso, sono i tre concetti alla base di un qualsiasi manuale di montaggio.

Le nozioni di memoria, di montaggio e di dialettica esistono per indicare che le immagini non sono né immediate, né facili da capire. Esse non sono, d'altra parte, nemmeno “al presente”, come spesso si è portati spontaneamente a credere. Ed è proprio perché le immagini non sono “al presente” che esse sono capaci di rendere visibili rapporti di tempo più complessi che implicano la *memoria della storia*.⁹⁷

⁹⁶ N. Ray, *Azione! Lezioni di regia (I was interrupted. Nicholas Ray on making movies)*, a cura di Susan Ray, Nuova Pratiche Editrice, Parma, 1994, p. 101.

⁹⁷ G. Didi-Huberman, *L'immagine brucia*, in A. Pinotti, A. Somaini (a cura di), *Teorie dell'Immagine. Il dibattito contemporaneo*, pp. 250-251.

Il montaggio, traendo spunto da queste parole di Didi-Huberman, può essere la chiave, il punto di vista attraverso cui analizzare *fatti filmici* che diventano espressione di “sintomi” e “ritmi temporali”⁹⁸ della contemporaneità.

Dunque: come tale pratica (nella sua triangolazione di spazio, tempo e ritmo) si declina durante l’esperienza videoludica vera e propria (montaggio interattivo) ma anche fuori dal gameplay (montaggio continuo classico), quasi come un’attività ludica a parte?

1.3.1 – Montaggio interattivo (in-gameplay)

Anzitutto è necessario chiarire alcuni aspetti fondamentali: in primo luogo, pur usando la parola “montaggio” come termine ombrello, è più corretto affermare che si tratta appunto di capire come lo spazio (della composizione dell’inquadratura da un lato, del design dell’ambiente di gioco dall’altro), il tempo (della scena da un lato e dell’azione del gameplay dall’altro) e il ritmo (dato dall’intersezione dei due elementi precedenti) si declinano, in alcuni casi similmente, in altri casi con enorme diversità, in oggetti audiovisivi richiamanti sia il cinema che i videogiochi, generando una sorta di lessico cine-ludico.

In secondo luogo, è comunque doveroso ricordare che un videogioco, come sottolineato da Tavinor in precedenza, presenta il fondamentale elemento (che ne caratterizza la sua stessa natura) del gameplay, competitivo o meno: dunque, se nel realizzare un’esperienza cinematografica la cellula fondamentale è l’immagine in movimento (e la sua costruzione), in un’esperienza videoludica l’immagine in movimento è solo un contorno, uno spazio agibile entro cui design, interazione e narrazione concorrono alla riuscita dell’esperienza.

Infine, in relazione al punto precedente, per montaggio interattivo si circoscrive l’atto esclusivamente ludico, ovvero il momento in cui l’utente utilizza il controller (joystick, tastiera o qualsiasi altro device) e dirige lo sguardo a suo piacimento nello spazio videogiocabile: è una differenza molto importante, poiché oggetti come le cutscenes (scene di intermezzo anch’esse analizzate più nel dettaglio nel capitolo successivo) spesso non sono interattive.

Tutto ciò è importante anche ai fini di riconoscere ulteriormente al videogioco un proprio statuto, evitando un errore ancora troppo comune, ovvero quello di percepire tale medium come un sottoprodotto del cinema studiandolo esclusivamente sotto la luce dei film studies:

⁹⁸ Ivi, p. 241.

Al contrario, rappresenta una tappa fondamentale dell'immagine in movimento, di cui il cinema stesso non è che un passaggio. In questa ottica, il cinema non è una forma espressiva "superiore", ma un semplice punto di riferimento iconografico ed estetico per un medium che ha preso a prestito alcune sue marche di riconoscimento, sviluppando, nel contempo, caratteristiche peculiari.⁹⁹

Premesso tutto questo, è possibile definire come "montaggio interattivo" quel flusso di immagini mostrate su schermo che sono «frutto delle azioni del giocatore e non può essere predefinito a livello temporale»¹⁰⁰.

Il vocabolario Treccani definisce "interattivo" un qualcosa «che è reciprocamente attivo, di due o più elementi che esercitano reciproca attività l'uno sull'altro»¹⁰¹, e niente di più valido può essere applicato alla natura del videogame, il quale nasce come spazio di performance.

Il primo videogioco della storia, *Spacewar!* (1962), realizzato da Steve Russell e dai suoi colleghi al MIT, era prima di tutto un programma dimostrativo delle potenzialità del computer¹⁰², l'allora PDP-1. Il videogioco delle origini è dunque un'innovazione tecnica che non è fine a sé stessa (cioè, volta all'intrattenimento ludico), ma è casomai un mezzo esplicativo delle potenzialità degli allora nascenti *mainframe* (come erano chiamati i computer allora)¹⁰³.

Lo stesso aspetto può essere rintracciabile nel cinema: anch'esso medium nato inizialmente con finalità dimostrative e commerciali, i primi film definiti "monopuntuali" erano per lo più vedute di scene di vita e il fine ultimo era quello di sfruttare la "magia" del nuovo mezzo tecnologico, più che per valore artistico, per profitto¹⁰⁴, cosa che comunque segnerà il medium per sempre, dando vita alla classica industria di stampo produttivo incarnata poi da Hollywood e che tutti cercheranno a fatica di imitare: «il loro scopo principale resta quello di stupire, di produrre un'emozione infantile legata al senso del meraviglioso.»¹⁰⁵

Dunque, anche il videogioco, in quanto forma d'arte strettamente vincolata con la tecnologia che la produce, segue inizialmente un percorso che si potrebbe dire analogo: i primi videogiochi, limitati dalle potenzialità dei primi processori di calcolo, non presentano

⁹⁹ M. Nitsche, *Videogame e montage. Alcune considerazioni sul montaggio interattivo*, in M. Bittanti (a cura di) *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, collana *Ludologica. Videogames d'Autore*, Milano, 2008, p.83-84.

¹⁰⁰ Ibidem.

¹⁰¹ <https://www.treccani.it/vocabolario/interattivo/>

¹⁰² N. Bilchi, *Cinema e videogame. Narrazioni, ibridazioni, estetiche*, Unicopli, Milano, 2019, p. 19.

¹⁰³ Ibidem.

¹⁰⁴ Cfr. D. Bordwell, K. Thompson, *Storia del Cinema. Un'introduzione.*, Capitolo 1 – L'invenzione e i primi anni del cinema, 1880 – 1904, a cura di David Bruni e Elena Mosconi, pp. 1-14

¹⁰⁵ B. Grespi, *Cinema e Montaggio*, p. 12.

particolari possibilità di variazione grafica, e l'obiettivo è quello di suscitare "l'emozione infantile" del gioco (da cui anche la nomea di "gioco elettronico"):

Il videogioco è un medium indissolubilmente legato alle evoluzioni e ai cambi di rotta dell'informatica di consumo; l'aumento di potenza dei processori e la diffusione di schede di gestione del materiale grafico estremamente potenti hanno influenzato notevolmente la produzione di videogiochi negli ultimi quarant'anni.¹⁰⁶

Fassone sottolinea tre grandi modalità di rappresentazione della realtà, al netto delle possibilità tecnologiche, che hanno determinato l'estetica dei videogiochi in determinati periodi storici: pixel-art (anni '70/'80 del secolo scorso), caratterizzata da bidimensionalità e personaggi astratti; la grafica vettoriale, che permette di disegnare su schermo figure tridimensionali astratte (si pensi a *Star Fox*, primo videogioco della serie *Lylat Wars*, sviluppato con grafica tridimensionale per il *Super Nintendo Entertainment System* e immesso sugli scaffali nel 1993); infine, la grafica poligonale, che vede la sua pietra miliare nel videogioco *DOOM* (id Software, 1993).

È proprio quest'ultima, tutt'oggi standard dell'industria, a dare la vera svolta "cinematografica" al videogioco, introducendo una "profondità di campo", la tridimensionalità dell'ambiente di gioco entro cui il giocatore può muoversi e "direzionare" lo sguardo.

Non si dovrebbe dimenticare che nelle fasi iniziali del proprio sviluppo, un nuovo medium si limita ad emulare quelli che lo hanno preceduto. [...] Il cinema si è a lungo ispirato al teatro, riproponendo sul grande schermo drammi e commedie di successo. Ma questa scelta produttiva presentava due grandi limiti. In primo luogo, non restituiva lo specifico dell'opera teatrale, una performance che si svolge in tempo reale. In secondo tempo, scarificava le potenzialità espressive del cinema. Solo quando i registi hanno imparato a padroneggiare il linguaggio cinematografico – utilizzando in modo funzionale inquadrature e montaggio – il medium ha compiuto un vero e proprio salto di qualità. Senza dover necessariamente rinunciare all'eredità del teatro, il cinema ha ottenuto un proprio statuto e una propria autonomia. Il videogame non ha ancora terminato la sua fase di apprendimento. Non ha, cioè, pienamente sfruttato le potenzialità del suo elemento specifico, l'interattività.¹⁰⁷

¹⁰⁶ R. Fassone, *Cinema e Videogiochi*, p. 40.

¹⁰⁷ T. Adam, *Introduzione alla cinematografia interattiva*, in Bittanti M. (a cura di), *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, Milano, 2008, pp. 107-108.

Sebbene le parole di Adam siano un po' datate (2008), parlando di uno status dell'arte videoludica non più esistente (attualmente, sul mercato, la potenza dei processori delle console di ottava e nona generazione permettono un'esperienza di gioco e di design decisamente superiore a quelle del primo decennio del XXI secolo), egli rimarca quanto lo specifico del videogioco, l'interattività, sia fondamentale per definire una "cinematografia interattiva"¹⁰⁸.

Così come anche la fotografia a suo tempo emulò la pittura per rivendicare un proprio statuto¹⁰⁹, così come il cinema emulò il teatro per molto tempo, così il videogioco ha cercato un suo riconoscimento emulando l'arte "nobile" più vicina ad esso.

La telecamera interattiva di *DOOM* è stata una svolta per la storia del mezzo, ma non la sola: con molta probabilità, le vere svolte si hanno avute con *Quake* (id Software, 1996, non a caso lo stesso sviluppatore di *DOOM*) e *Super Mario 64* (Shigeru Miyamoto/Nintendo, 1996).

Il primo titolo, per quanto concerne il montaggio e la cinematografia interattiva, svolge un ruolo di prim'ordine: è proprio grazie alla community creatasi attorno a *Quake* che ha visto la luce *Diary of a Camper* (United Rangers Films, 1996), il primo machinima della storia¹¹⁰.

Benché, come già si diceva, l'analisi dei machinima è rimandata al secondo capitolo, citare qui *Diary of a Camper* è forse il più chiaro esempio di come le grammatiche interattive del videogioco siano state fatte proprie e rielaborate da un gruppo di appassionati sotto la luce del lessico cinematografico. Il breve filmato si apre con quello che è esattamente un *establishment shot*¹¹¹, ovvero un'inquadratura totale che contestualizza l'azione (in questo caso una porzione di mappa del videogioco, per l'appunto): in seguito, grazie alle funzioni interattive, la camera guida lo sguardo dello spettatore e si muove in un vero e proprio visual storytelling, seguendo le vicende e le azioni performati dai giocatori/attori attraverso i loro avatar di gioco. Per certi versi, si ha di fronte un intero piano sequenza, quello che Bazin definisce una 'inquadratura-sequenza' e che «evoca in modo efficace l'idea di un'inquadratura

¹⁰⁸ Ibidem.

¹⁰⁹ Si rimanda, tra i tanti, ai paragrafi dedicati al "pittorialismo" nel volume W. Guadagnini, *Una storia della fotografia del XX e del XXI secolo*, Zanichelli, Bologna, 2022, pp. 6-11.

¹¹⁰ Cfr. I. Ravarino, *Cineware. Cenni storici sull'origine dei machinima*, in M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi.*, Unicopli, Milano, 2013, pp. 15-32

¹¹¹ Definite anche tecnicamente "vistas" e tendenzialmente in italiano "campo lungo o lunghissimo", "totale d'ambiente" o, raramente, "vedute", si tratta di inquadrature che hanno lo scopo di informare a colpo d'occhio lo spettatore in merito al luogo, allo spazio e anche al tempo (sia cronologico che meteorologico della narrazione) dell'azione in corso o che sta per accadere; tra i molti, si rimanda ai seguenti testi per un approfondimento: J. Van Sijll (eds.), *Cinematic Storytelling. The 100 most powerful film conventions every filmmaker must know.*, Michael Wiese Productions, Los Angeles, 2005, p. 136; R. Tritapepe, *Linguaggio e Tecnica cinematografica.*, ed San Paolo, 1995, pp. 73-73.

che coincide con la durata di una sequenza, ossia l'idea di una sequenza interamente composta da una sola inquadratura, cioè da un solo piano»¹¹².

Nonostante, tecnicamente parlando, in questo caso si è più nella sfera del filmico “puro” (e del montaggio continuo, che sarà oggetto del prossimo paragrafo), in realtà *Diary of a Camper* è un ottimo esempio di come l'innovativa telecamera virtuale ed interattiva, questo “occhio videoludico”, manifesta la propria forza espressiva: benché si tratti della registrazione di un set virtuale pre-pensato e pre-organizzato, non vi sono tagli di montaggio (cosa che avverrà successivamente con altri machinima) né ci sono stacchi.

Tutto scorre nel reale tempo della performance “recitata” (1 minuto e 36 secondi), che coincide con la durata effettiva del corto registrato in diretta. È lo stesso principio esposto da Bazin, ossia quello di una regia «volta a privilegiare la rappresentazione di un'azione in un'unica inquadratura, anziché la sua segmentazione in più inquadrature attraverso il montaggio, come avveniva nel cosiddetto *découpage* classico.»¹¹³

L'altro titolo indicato, *Super Mario 64*, porta invece a porre l'attenzione effettivamente sull'interattività del montaggio videoludico. L'idea semplice quanto efficace alla base del titolo diretto da Miyamoto fu quella di rendere la telecamera di gioco non un mero asset vincolato al design dello scenario di gioco, ma un vero e proprio personaggio controllabile:

Il platform di Shigeru Miyamoto ha elevato la camera virtuale da mero strumento a entità a sé stante. Questo spiega perché Lakitu – personaggio virtuale nonché operatore della camera in *Super Mario 64* – sia un elemento diegetico, ovvero parte integrante del medesimo mondo abitato da Mario. [...] Il giocatore controlla entrambi i personaggi: Mario e l'operatore della camera Lakitu. Questa innovazione presenta delle implicazioni fondamentali per la nozione di montaggio interattivo: per la prima volta, la camera si svincola dal personaggio principale.¹¹⁴

Nella sua analisi, Nitsche mette in luce due aspetti fondamentali del montaggio interattivo: il montaggio interattivo diretto e il montaggio interattivo indiretto. Nel primo caso è l'utente a modificare deliberatamente la presentazione delle immagini su schermo (muovendo la telecamera interattiva, ad esempio, per visualizzare meglio un ambiente di gioco), mentre nel

¹¹² A. Bazin, 1949, dalla voce “*piano sequenza*” in Treccani.it: [https://www.treccani.it/enciclopedia/piano-sequenza_\(Enciclopedia-del-Cinema\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/piano-sequenza_(Enciclopedia-del-Cinema)/)

¹¹³ Ibidem.

¹¹⁴ M. Nitsche, *Videogame e montage. Alcune considerazioni sul montaggio interattivo*, in M. Bittanti (a cura di) *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, p. 97.

secondo il “taglio” è una conseguenza delle azioni del giocatore (per esempio, entrando in una determinata area di gioco potrebbe attivarsi un QTE¹¹⁵ o una cutscene)¹¹⁶.

Tuttavia, ciò che deriva da questa distinzione e che conta davvero è il ruolo del personaggio nello spazio videoludico. Sempre come analizza Nitsche, un cambio di visuale che a livello cinematografico può risultare coerente ed omogeneo, potrebbe avere invece effetti differenti e destabilizzanti in un contesto videoludico.

Nitsche prende ad esempio la sequenza finale del celebre *Sciopero!* (1924) sempre di Ejzenstejn, suo primo capolavoro cinematografico, interessandosi soprattutto alle sequenze finali che vedono protagonista la folla ridotta a carne da macello da parte delle spietate forze dell'ordine dello zar. Nell'uso che ne fa il regista sovietico, il montaggio dilata il tempo degli eventi su schermo attraverso una «esasperata scomposizione in frammenti della scena, con uso di *overlapping editing* (estensione del tempo nella ripetizione dell'azione) e *jump cut* (compressione del tempo con potenti sottrazioni del flusso cronologico).»¹¹⁷

Ma tali tecniche di montaggio, se applicate in un contesto videoludico, verrebbero sostanzialmente percepite come un errore di programmazione e di interattività dal parte del fruitore, dove il tempo e lo spazio mirano a creare un ritmo che richiede una partecipazione attiva dell'utente:

Detto altrimenti, il montaggio nei videogiochi è spesso collegato alla produzione dello spazio e al movimento dell'avatar in tale spazio. Si potrebbe affermare che il montaggio interattivo crea uno spazio ludico in maniera analoga al modo in cui il montaggio di un film genera spazio cinematografico (Bordwell 1985; Branigan 1992; Heath 1976).

Il cinema si serve del montaggio continuo – o *découpage classique* – per offrire al pubblico l'illusione di uno spazio finzionale convincente [...] nel videogame la situazione è esattamente rovesciata [...] il giocatore guida il suo avatar nello spazio ludico. Le sue azioni innescano dei “tagli”.¹¹⁸

¹¹⁵ Quick Time Event, evento su schermo volto a mettere alla prova i riflessi del videogiocatore.

¹¹⁶ M. Nitsche, *Videogame e montage. Alcune considerazioni sul montaggio interattivo*, p. 83.

¹¹⁷ Ivi, p. 92.

¹¹⁸ Ivi, p. 94.

I tempi e i ritmi videoludici mirano dunque a creare un'esperienza spaziale diversa dall'immagine filmica, e questa avviene tramite la grammatica condivisa del montaggio che, come suggeriva Tarkovskij, svolge un lavoro di adattamento applicandosi alle diverse arti.

Riassumendo, è possibile dunque delineare, seguendo sempre l'analisi di Nitsche, due "tesi" fondamentali per quanto concerne il montaggio interattivo: primo, che il montaggio nei videogiochi può dipendere dalla continuità del movimento e, secondo, che esso dipende inoltre dallo stato o da un'azione specifica dell'avatar¹¹⁹.

Nel montaggio continuo, come si è detto, ciò non avviene, ma vi sono tuttavia elementi che consentono di tracciare altre interessanti intersezioni tra cinematografia e videoludico.

1.3.2 – Montaggio continuo (out-gameplay)

Nel suo *Manuale di Regia* il regista e docente Giuseppe Ferrara scrive delle righe interessanti mentre espone, nel capitolo dedicato, il lavoro del regista durante le fasi di soggetto-sceneggiatura: «Il montaggio, ossia l'equilibrio che spazio e tempo avranno nell'opera, ossia il succedersi contrastato-armonioso-rapido-lento-convulso-esaltante, ecc., delle immagini sonore, dovrà essere previsto in questa sede.»¹²⁰

Queste parole già potrebbero aprire a un ragionamento, che sarà in realtà dibattuto nel prossimo capitolo, in merito alla visione autoriale che segue tutte le fasi di un'opera videoludica (come nel caso del celebre game designer Hideo Kojima); tuttavia, per ora ciò su cui è invece utile puntare l'attenzione è la definizione che Ferrara dà, seppur indirettamente, di montaggio continuo.

Le immagini sonore, cellule dell'elemento filmico, trovano nello strumento del montaggio il mezzo per esprimere al meglio l'armonia e il conflitto che hanno in esse: se nel montaggio interattivo l'esperienza del videogiocatore è al centro, il quale è in grado di spezzare tramite azione diretta il susseguirsi dei movimenti di camera, nel *découpage* classico continuo lo spettatore è invece messo davanti ad una scansione di eventi predeterminata.

¹¹⁹ Ivi, pp. 94-96.

¹²⁰ G. Ferrara, *"Manuale di Regia"*, Editori Riuniti, Roma, 2004, pp. 30-32.

Alla luce di questo, si potrebbe semplicemente dedurre allora che intersezioni videoludiche con fatti filmici non sarebbero possibili (o, per lo meno, non sarebbero da “considerare”) se frutto del montaggio continuo, poiché verrebbe a mancare l’elemento fondamentale e caratterizzante del videogioco: l’interattività.

Tuttavia, tornando di nuovo ad osservare molti contenuti audiovisivi che circondano la contemporaneità quotidiana è innegabile come la grammatica cinematografica cerchi di replicare quella videoludica, così come viceversa.

La contaminazione e l’espansione di diversi linguaggi è d’altronde un tratto distintivo di questa epoca, dove creatori (producers/creators) e spettatori o fruitori (consumers) diventano la stessa figura che produce e fruisce allo stesso tempo i contenuti (prosumers¹²¹), uno scenario registrato sempre con grande preveggenza dal già menzionato Youngblood:

Le capacità dell’individuo di conoscere, catturare, generare, trasmettere, duplicare, replicare, manipolare, immagazzinare e recuperare l’informazione audiovisiva ha raggiunto un punto in cui la tecnologia determina la rinascita del sistema di lavoro a domicilio, come lo aveva concepito l’economista William Morris durante la Rivoluzione Industriale in Inghilterra: l’abilità autonoma di un individuo di creare la propria industria nell’ambito del proprio ambiente.¹²²

Non solo prodotti realizzati in poco tempo, spesso tramite smartphone e qualche semplice app, ricordano per certi aspetti la magia del cinema delle origini e i mirabolanti trucchi di stacco e montaggio del già citato Méliès, ma cercano di emulare, per quando possibile nei confini dei mezzi utilizzati, i tempi e i ritmi visivi di una sessione di gameplay.

L’utente @cidilicrash, al secolo Claudio Manca, videomaker e video editor italiano¹²³, ha congeniato un format tanto efficace quanto consono proprio a questo discorso.

Prendendo spunto da due delle più famose saghe videoludiche della contemporaneità, sebbene distanti l’una dall’altra per meccaniche, ambientazioni e tematiche, ovvero *God Of War* (Santa Monica Studio, 2005-2024) e *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013-2020), Manca realizza sui suoi canali social (principalmente TikTok e Instagram) dei veri e propri cortometraggi di circa 1 minuto dove ricontestualizza l’estetica di questi videogiochi nell’ambiente domestico e

¹²¹ Contrazione, per l’appunto, dei due termini “producer” e “consumer”; cfr. “Prosumer” in Treccani: https://www.treccani.it/vocabolario/prosumer_%28Neologismi%29/

¹²² G. Youngblood, *Expanded Cinema*, p. 97.

¹²³ @cidilicrash, Claudio Manca, Creator/Video Editor; Instagram: <https://www.instagram.com/cidilicrash/?hl=it>

casalingo: ecco che allora lo si ritrova filmato di spalle, con telecamera in terza persona tipica degli action RPG¹²⁴, mentre ricomponi pezzi di un aspirapolvere come se fosse un fucile seguendo perfettamente i tempi, gli effetti sonori e gli stacchi presenti nel montaggio interattivo di *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) per la medesima azione.

Al di là del contenuto volutamente ironico, ciò che risalta è la forma estetica videoludica precisamente traslata, a livello di montaggio, in un fatto filmico.

Come sottolinea Adam la «composizione di un'inquadratura non dipende solo da valutazioni di carattere estetico, ma anche dalla corretta collocazione degli elementi [...] A differenza di una fotografia, l'immagine videoludica è dinamica: per questo motivo i punti di equilibrio sono continuamente ridefiniti.»¹²⁵

Pur non essendoci alcuna interattività, i ritmi e i tempi scanditi dalle esperienze del gioco in questione vengono rilocati perfettamente nei movimenti dinamici della camera di questi prodotti audiovisivi, così come gli oggetti di scena con cui “interagire”, richiamando allo stesso tempo un regime scopico tipicamente videoludico (la telecamera a mezzo busto di spalle in terza persona) e un'iconosfera culturale (l'universo della saga creata da Neil Druckman).

L'esempio di Manca, come sempre solo uno tra i tanti, non solo afferma appieno la preveggenza di Gene Youngblood sia sul lato dell'industria creativa (come già sottolineato, questi content creator collaborano con aziende per dei product placement nei loro video, guadagnando in molti casi cifre veramente alte) sia sulla questione del lavoro individuale “a domicilio”, ma mostra in modo esplicito come accanto ad una maturità sociale della cultura visiva si rivela, quasi in parallelo, una maturità e un'appropriazione sempre più sofisticata dei linguaggi con cui la stessa si manifesta.

Tornando di nuovo nel campo d'indagine degli studi di cultura visuale e riflettendo su uno dei tanti quesiti proposti da tale disciplina, ovvero il tema della storicità della visione, è possibile trovare altri strumenti utili per l'analisi del fenomeno cine-ludico: «[...] la percezione (e in particolare la visione) rimane sempre uguale a sé stessa, nella fissità e universalità della costituzione fisiologica umana, o è sottoposta a una variabilità storica [...]?»¹²⁶

Sebbene a questa domanda sia particolarmente difficile dare una risposta esaustiva, è tuttavia palese che esista una storia della percezione visiva che accompagna l'evoluzione dei

¹²⁴ Videogiochi d'azione che combinano elementi di giochi di ruolo (Role Playing Game) come meccaniche di sviluppo e crescita del personaggio; cfr.: https://it.wikipedia.org/wiki/Action_RPG

¹²⁵ T. Adam, *Introduzione alla cinematografia interattiva*, pp. 116-117.

¹²⁶ A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura Visuale*, p. 83.

rapporti umani con le immagini prodotte: Walter Benjamin sostenne che lo scenario percettivo della modernità, dal XIX secolo in poi, sembri procedere in un ideale percorso che va dall'ottico al tattile, da quella che definiva la "contemplazione aurica" di un'immagine che, seppur vicina (come un quadro o una scena su un palco), rimaneva distante, all'esperienza di una maggiore vicinanza (per quanto, pur sempre, lontana) di immagini che si fanno sempre più a portata del fruitore. In breve: una tendenza culturale all'avvicinamento dello sguardo agli oggetti, favorita, secondo l'intellettuale tedesco, dalla nascita della fotografia di massa.¹²⁷

La diffusione contemporanea di strumenti ed interfacce di natura prettamente aptica darebbe ragione a Benjamin: la condivisione di immagini, statiche o in movimento, attraverso lo smartphone ne è una prova tangibile: «[...] teorici del cinema come Thomas Elsaesser vedono nella diffusione dei touch screen l'avvento di una nuova generazione di immagini tattili a cui possono essere ricondotti anche i film in 3D [...]».¹²⁸

Tornando sul tema del montaggio, è dunque possibile avanzare l'ipotesi che accanto a una storicità della visione, permeata da decenni di immagini in movimento, si sia sviluppata in parallelo una storicità del montaggio stesso, cioè che si sia verificata (come sosteneva Youngblood) un'appropriazione di attacchi, stacchi, accordi sul movimento ecc. declinati e assimilati da diverse grammatiche cinematografiche e videoludiche le quali, grazie al vastissimo mercato di app per editing non lineare (che appunto manipolano velocemente l'immagine aggiungendo effetti, icone e richiami interattivi) producono fatti audiovisivi sintomatici di una dimensione cine-ludica.

D'altronde, lo stesso montaggio è stato più volte ascritto ad un'attività ludica, di gioco, di ricomposizione dei pezzi; Walter Murch, premio Oscar al montaggio per *Apocalypse Now* di Francis Ford Coppola (1979), così si esprime in un suo saggio:

[...] si possono descrivere in termini di scultura: la Moviola sminuzza il film, riducendolo a pezzettini (singole inquadrature) e poi il montatore lo riassume, come si fa con la creta.

Si prende un pezzetto di creta e lo si attacca qui, poi un altro e lo si attacca là. All'inizio del processo di fronte a noi non c'è niente, poi c'è qualcosa, e infine c'è l'opera completa, fatta di mattoncini di creta, pallottoline di informazione.¹²⁹

¹²⁷ Ivi, p. 86.

¹²⁸ Ivi, p. 88.

¹²⁹ W. Murch, *In un batter d'occhi. Una prospettiva sul montaggio cinematografico nell'era digitale*, Lindau, Torino, 2000, pp. 54-55.

Tutto questo non sembra affatto essere lontano dalla descrizione dell'attività immaginifica e ludica del bambino e del poeta enunciata da Freud.

Più avanti, questo ulteriore punto di vista sul montaggio verrà preso di nuovo in esame nella misura in cui il post-moderno ha introdotto nel linguaggio cinematografico elementi ludici (rapidità di inquadrature come attrazione, split screen, alternatività temporali e costanti ellissi, ipertestualità e rimandi ad altri immaginari, in parallelo all'avvento dei sistemi di editing non lineari e dunque con materiali più flessibili e manipolabili), tanto è vero che alcuni autori hanno definito il cinema post-moderno come "montaggio ludico"¹³⁰, suggerendo una vera convergenza iconica tra la velocità del lessico videoludico e le attuali forme cinematografiche.

Ma, per ora, un punto più interessante è legato al fatto che nel momento storico in cui menti creative (giovani o meno), trovandosi nelle mani sia un device multiuso (computer, tablet, smartphone) sia una infrastruttura (i social network basati su video) che permettessero loro da un lato la creazione quasi istantanea e, dall'altro, la condivisione di prodotti audiovisivi auto-prodotti, abbiano, in gran parte in modo del tutto spontaneo, ideato forme ed estetiche convergenti di immaginari cinematografici e videoludici in un unico oggetto mediale è un altro fattore, tanto interessante quanto sintomatico, di una cultura cine-ludica contemporanea.

Gene Youngblood, parlando sempre di cinema espanso, delineò la figura dell'artista-scienziato, parlando di tecnosfera (ovvero un paesaggio mediale di interrelazione diretta e continua tra la tecnologia e l'uomo) e di computer film (ovvero film realizzati interamente attraverso dispositivi computerizzati)¹³¹.

Ma soprattutto, Youngblood ebbe di nuovo l'acume di notare come il montaggio narrativo, classico e continuo, non fu altro che una sorta di regime scopico a sua volta, una visione specializzata guidata:

Il cinema sinestetico trascende la nozione di realtà. Non "fa a pezzi il mondo", il risultato del montaggio per Bazin, perché ha come referente principale il mondo oggettivo. Il nuovo filmmaker ci mostra i suoi sentimenti. Il montaggio è, di fatto, un'astrazione dalla realtà oggettiva e, per questo motivo, fino a poco tempo fa Warhol non montava affatto i suoi film. Tuttavia, il sincretismo sinestetico è l'unica modalità con cui approssimarsi alle manifestazioni della coscienza senza operare

¹³⁰ F. Vitella, *Il montaggio nella storia del cinema. Tecniche, forme, funzioni*, Marsilio, Venezia, 2009, pp. 148-157.

¹³¹ Si rimanda a G. Youngblood, *Cinema espanso, Cinema cibernetico e computer film*, parte quarta, pp. 139-162.

distorsioni. Non c'è conflitto tra gli opposti armonici, ma non c'è neppure qualcosa che possa essere definito collegamento. C'è solo continuità spazio-temporale, la simultaneità tipica di un mosaico.¹³²

Non più solo una questione di analisi di forme videoludiche e cinematografiche, la democratizzazione degli strumenti pare abbia portato ad un linguaggio condiviso che connota la quotidianità, manifestando la natura spiccatamente (video)ludica dell'essere umano.

Nella cinematografia interattiva, durante il gameplay, benché punteggiature classiche del montaggio cinematografico quali transizioni, stacchi e regole quali quella dei 180° siano state effettivamente adattate – in alcuni casi efficacemente, in altri meno -¹³³, coesistono su schermo diversi altri livelli che compongono l'inquadratura interattiva (barre di status, puntatori, elementi cliccabili di varia natura che rientrano nella progettualità del game design) che sanciscono di fatto una ritmica e una tempistica della fruizione diversa:

L'importanza di un'inquadratura può essere determinata dalla frequenza e dalla modalità con cui essa si ripete. Quando la durata di un'inquadratura è inferiore al tempo medio necessario perché uno spettatore registri le informazioni che essa presenta, il ritmo dell'audiovisivo tende ad accelerare. Per converso, quando la durata di una inquadratura eccede il tempo necessario [...] il ritmo tende a rallentare. A questo proposito, il videogame presenta una differenza sostanziale rispetto al cinema, in quanto l'utente può stabilire a proprio piacimento la durata delle inquadrature, per lo meno nella maggioranza dei casi.¹³⁴

È, per certi aspetti, la “personalizzazione” del montaggio enunciata da Youngblood: fatti filmici come quelli dei content creators citati emulano il più possibile, grazie alle tecnologie di editing non lineare, la ritmica della sequenza videoludica montando più livelli ed effetti speciali sull'inquadratura (come, per l'appunto, barre di status, stacchi di apertura di un menù d'azioni, pressione a tempo di determinati tasti ecc...).

Ciò non solo fa emergere ulteriormente l'idea che esista effettivamente una storicità del montaggio, ma esalta anche la modalità aptica di fruizione tipica dei nostri giorni (processo evidenziato da Benjamin) e sottolinea per certi aspetti come Youngblood avesse ragione nel

¹³² Ibidem, p. 60.

¹³³ Si rimanda alla lettura di T. Adam, *Introduzione alla cinematografia interattiva*, pp. 116-126.

¹³⁴ Ibidem, p. 122.

riconoscere un regime scopico nel *découpage* classico, dato che il tentativo di portare il lessico del montaggio interattivo in prodotti audiovisivi “continui” è espanso e dilagante.

Su questo aspetto, oggetto di analisi interessante diventano le cosiddette *speedrun* e i *walkthrough*, ovvero intere clip dalla durata di pochi minuti o di diverse ore (anche decine) dove, spesso senza alcun commento aggiuntivo da parte dell’autore del video, si svolge davanti allo spettatore tutta la performance di un determinato gioco: dunque quale senso avrebbe essere spettatori di una lunga sessione di *gameplay* fatta da qualcun altro che non parla e non interagisce col pubblico, che senso avrebbe guardare un filmato continuo dove l’interattività registrata è vissuta da qualcun altro?

Forse per il semplice piacere di una dimensione ludica che si svolge dinanzi allo sguardo del fruitore, dove la manipolazione dello spazio di gioco consentita dalla telecamera interattiva crea una dimensione di immersione pur restando circoscritta in un montaggio continuo?

Sempre Youngblood, mettendo in relazione la tecnica della sovrainpressione di due immagini quale esempio visibile di un “presente manifestato” scrive: «[...] siamo costretti ad ammettere che la vera arte cinematografica consiste quasi esclusivamente nell’impiego della sovrainpressione.»¹³⁵

L’immagine videoludica, nel suo costante generarsi digitalmente ad ogni interazione dell’utente, è forse la più chiara manifestazione di quel «presente in manifestazione» di cui parlava Youngblood e che il *découpage* classico ha cercato per decenni di emulare.

In conclusione al paragrafo, al di là delle intersezioni di natura spiccatamente tecnica e lessicale – quali stacchi e regole – che intercorrono spesso tra videogiochi e cinema, si può affermare che, nell’insieme di *esperienze iconiche condivise*, il *montaggio*, nella sua *duplice manifestazione interattiva e continua/classica*, è un altro punto di vista, assieme ai concetti di cultura visuale esposti in precedenza, con cui indagare molti fatti filmici della contemporaneità.

Il montaggio, in quanto forma di scrittura e dunque di linguaggio comune alle arti, si adegua ai nuovi canoni ritmici, spaziali e temporali dell’arte videoludica, producendo di fatto un lessico audiovisivo dove elementi cinematografici e elementi tipici del videogioco si amalgamano in un nuovo humus di codici, estetiche ma anche di nuove realtà culturali (community, appassionati, webzine ecc.) e economiche (interi settori del marketing, della promozione, della distribuzione, del gaming, dell’industria audiovisiva in generale).

¹³⁵ G. Youngblood, *Cinema espanso*, p. 61.

Il montaggio è dunque indicatore e strumento di analisi di questa cultura audiovisiva contemporanea dove cinema e videogiochi si intersecano e si rimandano di continuo, ma è anche attività ludica essa stessa e, in alcuni casi, attività economica remunerativa.

Infine, il montaggio interattivo introdotto dalla tecnologia videoludica può essere considerato una tappa dell'evoluzione di tale strumento artistico che, messo già in discussione dal cinema sperimentale ma anche dai canoni del post-moderno, abbandona sempre più gli stilemi e le istituzioni del *découpage classique*.

1.4 – Cine-ludico

Nei suoi primi scritti derivati dell'esperienza teatrale, Ejzenstejn conia quello che sarà forse il suo concetto più famoso o, per lo meno, citato: il montaggio delle attrazioni.

La teoria formulata dal regista sovietico è come sempre inquadrata nel suo contesto sociopolitico, la Russia post-ottobrina; tuttavia, il cineasta, come d'abitudine, offre spunti di grande interesse, come la funzione del montaggio fine a "modellare lo spettatore":

Anche nel cinema, lo spettatore è il materiale da modellare «esercitando la necessaria pressione sulla sua psiche», e lo strumento con cui agire sono le attrazioni intese come «forma di violenza» con cui «aggreddire la coscienza e i sentimenti dello spettatore» [...] si può ora passare all'esibizione di una violenza ripresa dal mondo reale e presentata sullo schermo in tutta la sua brutalità, scomponendola e ricomponendola tramite il montaggio per darle la forma più efficace.¹³⁶

Come già affermato, lo stesso Cohen-Séat elabora la disciplina filmologica sostenendo come il medium cinematografico abbia influito enormemente sul modo di pensare ed archiviare le informazioni nella società. Fin dagli albori la fotografia e il cinema sono stati oggetto di studi filtrati sotto questa lente, ovvero capire l'impatto sui ritmi e sulle forme di percezione visiva dello spettatore, nonché le nuove configurazioni di visione e di interpretazione della realtà e della storia nell'ambito sociale e civile¹³⁷.

¹³⁶ A. Somaini, *Ejzenstejn. Il cinema, le arti, il montaggio*, p. 26.

¹³⁷ A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura Visuale*, p. 89.

La forza di “modellare il pensiero” esercitata dai media è al centro di una vastissima letteratura scientifica e filosofica, antica¹³⁸ ma anche più o meno recente e, soprattutto, attuale e contemporanea: Benjamin è stato acuto osservatore di come visione, percezione ed esperienza nel complesso sono mediate, (ri)configurate ed “innervate” nell’uomo da una serie di apparecchi tecnico-materiali (che definisce *apparate*) i quali riorganizzano in continuazione l’ambiente sensibile, a sua volta considerato *Medium* della percezione ordinaria¹³⁹.

Come affermò anche Balázs prima di lui, Benjamin sostiene che questi *apparate* producono delle forme di choc percettivo, esperienze che pongono l’individuo a veri e propri “esercizi di adattamento”, col risultato di produrre forme di «innervazione tra organi corporei e strumenti tecnici»¹⁴⁰. Non solo le arti riproducibili ma anche le macchine da scrivere, i cronometri e altri dispositivi della modernità concorrono, secondo il filosofo tedesco, a questo tipo di forma mentis e di adattamento, non ultimi ovviamente fotografia e cinema:

Considerato sia dal punto di vista dell’attore che da quello dello spettatore, «il cinema – scrive Benjamin – serve a esercitare l’uomo in quelle appercezioni e reazioni determinate dall’uso di un’apparecchiatura il cui ruolo cresce quasi quotidianamente nella sua vita», il suo ruolo è quello di «creare l’equilibrio tra l’uomo e l’apparecchiatura», mostrando come questa stessa apparecchiatura possa dischiudere uno «spazio di azione» e «di gioco» ancora tutto da esplorare.¹⁴¹

L’aspetto fondamentale è che Benjamin solleva l’attenzione sulla capacità del medium cinematografico di creare per l’appunto uno spazio di gioco e di azione.

Inevitabile, quindi, immaginare cosa avesse potuto teorizzare in merito all’esperienza videoludica, dove tutta la progettazione del game design concorre alla creazione di un luogo altro, ludico, che dialoga con altri luoghi immaginari, descritti dalla narrazione e dalla veste grafica, ricco di stratificazione informativa poiché più strati di informazione si sovrappongono chiedendo all’utente di reagire ad essi in diretta, nella creazione di un cerchio magico come

¹³⁸ Si pensi solo al celebre Mito di Theuth nel dialogo *Fedro* di Platone, esposto verso la fine, dove il re non è d’accordo con il dio sulle potenzialità della scrittura nel rendere più sapienti e dotti gli uomini, ma anzi il contrario poiché verrà a mancare la dialettica e l’oralità che consente di giungere alla verità.

¹³⁹ A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura Visuale*, p. 90.

¹⁴⁰ Ivi, p. 93.

¹⁴¹ Ivi, p. 94.

sostenuto dal padre della moderna teoria ludica, Huizinga¹⁴²; per di più, il tutto connotato, come già esposto, da un montaggio interattivo che si manifesta continuamente ad ogni interazione.

Si delinea una dimensione onirica più volte riconosciuta e trattata nell'ambito dei *film studies* che sospende la realtà quotidiana immergendo l'utente in una sorta di sogno ad occhi aperti, caratteristica riscontrabile in qualsiasi altra forma di interazione artistica (dalla lettura di un romanzo o di una poesia all'ascolto di musica, dalla contemplazione di un quadro o di una scultura alla passeggiata all'interno di una struttura architettonica).

Alla base vi è un meccanismo nient'altro che umano volto alla creazione di mondi immaginifici, e il cinema è stato fin da subito considerato medium onirico, in grado di manifestare visivamente davanti agli occhi sensazioni e desideri: «Perché mi è piaciuto questo film? [...] perché ha immerso il mio cervello nelle esaltanti sostanze chimiche associate al sesso, al prendersi a pugni e all'ironia aggressiva, senza dover correre il rischio di guadagnarli onestamente quelle sostanze.» scrive Gottschall¹⁴³.

Non si discostano quasi per nulla da questo punto di vista molte teorie di *game studies*: in un interessante paper, Dominic Arsenault, docente di *Video games & film*, e Maude Bonenfant, docente di *Ludologia, cultura e comunicazione*, entrambi presso l'Università del Québec (Montréal), riconoscono nel sistema di progettazione del game design (ed in particolar modo nelle *affordance*, ovvero le possibilità di azioni/interazioni fornite dall'ambiente circostante ad un soggetto, come una maniglia o un tasto) elementi decisivi al fine di creare un'esperienza estetica ed immaginifica per il videogiocatore:

In other words, the shaping of the potential power of creation that lies in the relationship between the player and the game-object (the aesthetic experience) depends on the knowledge, skills and prior technical experiences for the full blossoming of the possibilities and potentialities of a computer game. According to the foucauldian paradigm of knowledge and power, the more a player knows a game, the more he can unite with it and maximize his forces to the game's to turn his experience into a unique aesthetic experience by virtue of the process of creative appropriation.¹⁴⁴

¹⁴² Si rimanda a M. Bertolo, I. Mariani, *Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto*, capitolo 6 *Gioco e spazio*, Pearson Italia, Milano-Torino, 2014, pp. 87-92

¹⁴³ J. Gottschall, *L'istinto di narrare. Come le storie ci hanno reso umani*, Bollati Boringhieri, Torino, 2014, p. 48.

¹⁴⁴ D. Arsenault, M. Bonenfant (eds.), *Poiesis and Imagination in the Aesthetic Experience: The Moment of Grace in Computer Game Play*, Proceedings of The 6th Philosophy of Computer Games Conference, January 2012.

Tornando alle parole di Ejzenstejn, se il montaggio cinematografico porta a modellare lo spettatore attraverso la visione, l'esperienza videoludica, introducendo interattività che connota nuovi spazi, tempi e ritmi, conduce non solo ad un livello ulteriore di riconfigurazione delle abitudini da parte dell'utente/spettatore ma anche ad un nuovo modo di percepire ed inquadrare il mondo e le sue dinamiche.

Alfie Brown, professore di cultura digitale alla Royal Holloway University di Londra, si spinge addirittura oltre: per Brown i videogiochi sono il medium più sintomatico della nostra epoca e prendendo spunto dalle teorie psicoanalitiche di Jacques Lacan traccia diversi parallelismi tra l'uso dei videogiochi e la psicologia sociale contemporanea.

Brown sostiene che i mondi videoludici sono un'espressione concreta di molti desideri sociali che connotano la contemporaneità, a cominciare dall'ascesa dei movimenti suprematisti di destra¹⁴⁵, l'isolazionismo e il desiderio di un'utopia arcaica e nazionalista.

Le tecnologie digitali non solo ci configurano ma ci usano a loro volta: ergo, i videogiochi ci giocano, facendoci credere di essere liberi di agire in un mondo virtuale dove, di fatto, le regole e le possibilità sono già state stabilite a priori. Proprio grazie a questo equivoco le ideologie si impongono inconsciamente: «Il gamer, quando è totalmente immerso in questo mondo di immagini, entra in uno stato simile alla trance, come di dormiveglia, in cui prende decisioni e fa movimenti che non possono essere definiti né completamente consci, né propriamente inconsci.¹⁴⁶ ».

Richiamando esplicitamente Benjamin e i teorici del cinema del secolo scorso, Brown sottolinea come il mondo dei videogiochi crei uno spazio in cui i nostri sogni e desideri si trasformino seguendo istruzioni sullo schermo, narrazioni prestabilite e percorsi predelineati, soddisfacendo bisogni di accumulo che crediamo culturalmente di desiderare¹⁴⁷.

La nostra navigazione tra schermi (laptop, smartphone e tv) e schede web che richiamano codici e grammatiche diverse è una progettazione che si integra perfettamente con la contemporanea dimensione lavorativa: «Se i giochi sanno trasformare gli episodi di solitudine, di noia e di depressione in positività produttiva, allora dobbiamo prestare molta attenzione a quali strutture ideologiche vi vengono associate». ¹⁴⁸

¹⁴⁵ Cfr. Alfie Brown, *How video games are fuelling the rise of the far right*, «The Guardian», 12 marzo 2018:

<https://www.theguardian.com/commentisfree/2018/mar/12/video-games-fuel-rise-far-right-violent-misogynist>

¹⁴⁶ A. Brown, *Il sogno videoludico. Come i videogiochi trasformano la nostra realtà*, LUISS University Press, Roma, 2022, p. 23.

¹⁴⁷ Ivi, pp. 27-39.

¹⁴⁸ Ivi, p. 50.

Prendendo come terreno d'analisi il consumo e l'uso sociale dei videogiochi principalmente per piattaforme mobili (smartphone) ma anche per console e altri dispositivi, Brown conclude con grande acume come questi mondi immaginari (*Candy Crush Saga*, King, 2012; *FarmVille*, Zynga, 2009 solo per fare due esempi citati dall'autore) siano connotati dalla logica dell'accumulo tipicamente neo-liberista, la quale trasforma l'attimo di pausa e svago dal lavoro o il relax in nuova attività produttiva con logiche da capitalismo sfrenato, non lasciando spazio per attimi di libera distrazione e/o perdita di tempo:

Sigfried Kracauer, collega meno noto di Benjamin alla *Frankfurter Zeitung*, scrisse un saggio sulle sale cinematografiche nella Berlino del 1926 intitolato *Culto del divertimento*. In questo breve testo, Kracauer sembra prevedere con allarmante precisione gli sviluppi dell'era di Google, trattando di come la distrazione, elevata al rango di cultura, generi, come risultato, "l'omogeneo pubblico di una città internazionale, che, dal direttore di banca al commesso, dalla diva alla dattilografa, sente allo stesso modo". Kracauer, al pari di Benjamin, vuole ribaltare l'idea secondo cui la distrazione sarebbe necessariamente un male e la contemplazione un bene.¹⁴⁹

Un modello di consumo mediale che potrebbe non distanziarsi molto dall'ipertrofia di buona produzione cinematografica degli ultimi vent'anni, che ha visto l'espansione quasi bulimica di prodotti principalmente da multisala connotati da velocità produttiva, standardizzazione dei processi e regimi di grandi incassi dichiarati.

Ma, anche, un modello di consumo mediale quotidiano, dove tra tv, app, laptop, tablet, videogiochi, proiezioni e walling l'individuo si trova costantemente immerso in uno *screenscape*¹⁵⁰ sempre più aptico, sempre più innervato tra uomo e macchina.

Ecco che allora l'*iconosfera* si sovrappone alla *mediasfera* (gli immaginari si tramutano e vivono su più supporti mediali), e il *regime scopico* ad un *regime schermico*. Si esiste solo attraverso uno schermo, la realtà è vera solo se è intrattenimento, solo se è accumulo di punti durante una partita o di views durante una diretta social: «L'aspetto *reale* del mondo è solo accessibile al di qua dell'*intermediazione mediale*.»¹⁵¹ scrive Byung-Chul Han, filosofo e docente di studi culturali all'Università delle Belle Arti di Berlino.

¹⁴⁹ Ivi, pp. 53-54.

¹⁵⁰ F. Casetti, *Schermare le paure. I media tra proiezione e protezione*, Bompiani, Milano, 2023.

¹⁵¹ B.C. Han, *Sano intrattenimento. Una decostruzione della passione al cuore dell'Occidente*, Nottetempo, Milano, 2018, p. 112.

L'intrattenimento e lo schermo diventano quindi paradigmi del contemporaneo dominato da uno *screenscape* fortemente videoludico che mescola universi narrativi in una crossmedialità – come accennato in precedenza da Malavasi - che va dai film ai videogiochi, dai fumetti ai libri fino alle serie tv, in una costante fame di storytelling¹⁵².

Tale formula (se così è possibile definirla) manifesta la sua innervazione benjaminiana in molte questioni di ordine civile e sociale: «Lo «stile documentario» della fotografia, del cinema e della televisione, in quanto appunto *stile*, è in grado di modulare un ampio spettro di possibilità, i cui estremi ideali sono da un lato la realtà e dall'altro la finzione.»¹⁵³

In una sospensione tra docu-reality e reality show, immaginari audiovisivi (cinema, tv) e videoludici diventano codici di racconto personale e collettivo, oggetti culturali di consumo e di costruzione del Sé, come scrive Matteo Bittanti: «La collusione tra l'immaginario videoludico e la cosiddetta esperienza concreta [...] prende avvio dall'osservazione di Byung-Chul Han secondo cui la realtà è *un effetto* dell'intrattenimento.»¹⁵⁴

Bittanti traccia un'interessante quadro di case studies basati su tragici episodi di cronaca nera e sparatorie che hanno coinvolto negli ultimi anni (e troppo spesso coinvolgono) diversi stati, e lo fa attraverso la lente di ingrandimento dei videogiochi dimostrando come molti terroristi ed attentatori abbiano emulato nelle loro pratiche codici e stilemi degli sparatutto e delle regie livestream¹⁵⁵ di popolari canali social come Twitch, citando uno studio condotto da Suraj Lakhani e Susann Wiedlitzka¹⁵⁶ sulla ludicizzazione (*gamification*) nelle stragi a stampo islamofobo di Christchurch, in Nuova Zelanda, nel marzo 2019:

Prestando particolare attenzione alle *meccaniche*, alle *dinamiche* (le modalità con cui il 'giocatore' interagisce con le meccaniche) e alle *emozioni* (le reazioni affettive del 'giocatore' all'esperienza ludicizzata) inerenti alla gamification, i due studiosi hanno illustrato le logiche sottese alla progettazione, definizione ed esecuzione del 'gioco' da parte dell'aggressore, il ventottenne Branton Tarrant, descritto come un "fervido appassionato di internet e videogiochi"

¹⁵² Cfr. A. Grasso, C. Penati, *La nuova fabbrica dei sogni. Miti e riti delle serie tv americane*, Il Saggiatore, Milano, 2016, p. 24: "Ripetizione, standardizzazione, ripresa, serialità: fenomeni, tuttavia, che non sono tipici dell'epoca dei media, ma che attraversano da sempre la produzione letteraria mondiale e, se mai, rivelano ora nuove dinamiche della creatività, nuovi ritmi imposti dalla produzione industriale."

¹⁵³ A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura Visuale*, p. 250.

¹⁵⁴ M. Bittanti, *Introduzione: Playing politics*, in M. Bittanti (a cura di) *Reset. Politica e videogiochi*, Mimesis, Milano, 2023, p. 23.

¹⁵⁵ Ivi, p. 28.

¹⁵⁶ S. Lakhani, S. Wiedlitzka, "Press F to Pay Respects": *An empirical exploration of the mechanics of gamification in relation to the Christchurch attack*, in «Terrorism and Political Violence», 31 maggio 2022.

[...] in particolare per “i giochi di ruolo multiplayer online e gli sparattutto in soggettiva” [...] Lakhani e Wiedlitzska hanno esaminato il manifesto (74 pagine)¹⁵⁷, il live-stream su Facebook e i messaggi del terrorista. Successivamente, hanno spiegato come il ‘gioco’ sia stato a sua volta ludicizzato attraverso le reazioni dei fan su 8chan.¹⁵⁸

In breve, Tarrant, dopo aver montato una GoPro sull’elmetto collegata a sua volta con il proprio smartphone in live stream sul proprio profilo Facebook, ha filmato il viaggio in auto (la cui guida presentava drammatiche analogie con la serie di videogiochi *GTA*), dalla quale ha poi sparato ai primi pedoni fuori dalla moschea nella sua prima tappa.

Tutto il suo attacco terroristico è stato organizzato, in tempi precedenti, sui propri canali social con un vero e proprio fandom attivo che commentava e valutava il suo piano, in un’ottica di assegnazione di punti e di rispetto¹⁵⁹.

I due studiosi sottolineano come tutto il filmato presenti un’estetica analoga a quella dei walkthrough già menzionati i quali, dietro una filosofia “Let’s Play!”, mostrano al pubblico il gameplay di una sessione videoludica in diretta¹⁶⁰; inoltre, in questo caso, Tarrant ha volutamente emulato un’estetica dei first person shooter, una di quelle figure mediali già evidenziate da Fassone che non a caso ha definito “predatorie”.

Se fosse vero che una delle tendenze dell’Arte, nella sua storia, sarebbe quella di giungere sempre più ad un’opera totale e reale come sostenuto da Ejzenstejn e Bazin, si delinea a questo punto un fil rouge che collega cinema e videogiochi, che percorre tempi diversi ma iconosfere, regimi scopici, figure mediali ed esperienze d’uso simili o comunque accumulabili e che traccia uno scenario di estrema attualità sulla percezione visiva ed informativa - e i corrispettivi modi di pensiero - tipico della condizione post-moderna¹⁶¹.

Si configura uno scenario mediale e schermico cine-ludico dove codici dell’audiovisivo e dell’interattività si amalgamano sempre di più nel quotidiano, pubblico o privato che sia; dove i paradigmi diventano gli immaginari condivisi, l’intrattenimento e il consumo di massa

¹⁵⁷ Analizzando i vari case studies, Bittanti (e buona parte dei sociologi, politologi e psicologi che si sono occupati dei casi) sottolinea come quasi tutti gli attentatori, nella pre-organizzazione di queste stragi, pubblicino sui loro canali di social come 4chan e 8chan documenti manifesto in cui, rifacendosi spesso a teorie del complotto, espongono le loro ideologie estremiste e dunque, di convesso, le loro motivazioni di “guerra”.

¹⁵⁸ M. Bittanti, *Introduzione: Playing politics*, in M. Bittanti (a cura di) *Reset. Politica e videogiochi*, p. 32.

¹⁵⁹ Ivi, pp. 33-36.

¹⁶⁰ Ibidem.

¹⁶¹ Cfr. J. F. Lyotard, *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Feltrinelli, 2023, Milano.

a cui l'industria dello spettacolo deve rispondere prontamente e velocemente; dove i regimi schermici (intesi come finestre sul mondo) subentrano a regimi scopici, diventando editabili e modificabili e, di conseguenza, falsificabili¹⁶².

Lungi dal demonizzare cinema e videogiochi, al contrario essi configurano letteralmente un panorama antropologico, sociale, culturale e mediale di grande importanza:

Un panorama è mutevole a seconda del punto da cui lo osserviamo, è frastagliato, proprio come il mondo sociale culturale di oggi. Questi panorami sono gli scenari entro cui gli individui costruiscono le «comunità immaginate». I panorami (gli scenari del mondo contemporaneo, etnici, tecnologici e finanziari) sono collegati tra loro da relazioni globali [...] due panorami [...] sono particolarmente rilevanti per l'analisi culturale dei media: i panorami mediatici (mediorami) e i panorami ideologici (ideorami).¹⁶³

In conclusione, il cine-ludico è un concetto teorico, un punto di vista su diverse pratiche in continua espansione, che vanno dall'intrattenimento al consumo delle arti visive, le quali connotano più che mai il contemporaneo nel suo costante "spettacolo di montaggio" (per riprendere il brano di apertura di Ejzenstejn) quotidiano che vede le immagini (iconosfera), gli sguardi (regimi scopici e schermi) e il pensiero (esperienza) connaturarsi sempre più in una dimensione che mescola audiovisivo e interattività, realtà e falsificazione.

Il prossimo capitolo cercherà di fornire, per l'appunto, una visione panoramica di questo scenario cine-ludico, tracciando (senza alcuna pretesa di esaustività e di autorialità) sia una breve genealogia del fenomeno sia un ritratto di forme e generi.

Forse, è già questa contemporaneità ad essere quel *Cinema Totale* immaginato da Bazin:

¹⁶² Cfr. M. Bittanti, *Introduzione: Playing politics*, in M. Bittanti (a cura di) *Reset. Politica e videogiochi*, pp. 45-60, in cui l'autore analizza anche il caso del dibattito politico avvenuto su Twitch tra Steven Bonnell, aka Destiny, e il professore ed economista Richard Wolff; Bonnell, definendosi, come tanti altri, un *political gamer* (un gamer che vive di stream e che ha deciso di occuparsi di questioni sociopolitiche ed economiche), ha intavolato un dibattito per mettere a confronto le sue tesi neo-liberiste con le tesi marxiste di Wolff; il dibattito si è connaturato sin da subito come una partita volta ad ottenere punteggio (tradotto, commenti favorevoli dei fan) e successivamente Bonnell ha caricato un video di 15 minuti sul suo Youtube personale in cui riassume tale dibattito ed espone le proprie lamentele su di esso, riconfezionando di fatto con la pratica del montaggio tutto il senso della discussione a suo favore: "Se il discorso politico su Twitch oggi ricorda uno sparattutto, la colpa è anche di Call of Duty. Ciononostante, il fenomeno è significativo: l'ascesa di Bonnell e di altri political gamer è in linea con la diagnosi di Gurri in merito alla crisi profonda delle tradizionali istituzioni – mass media in primis, quotidiani ed emittenti televisive in particolare – che hanno accelerato il processo di infanzillizzazione del dibattito politico negli ultimi trent'anni."

¹⁶³ V. Matera, *Antropologia contemporanea. La diversità culturale in un mondo globale*, Laterza, Bari, 2017, p. 103.

Sono finiti i tempi in cui bastava “fare cinema” per meritarsi bene la settima arte. Mentre aspettiamo che colore e stereoscopia restituiscano provvisoriamente il loro primato per formarsi e creare un nuovo ciclo di erosione estetica, in superficie il cinema non ha più nulla da conquistare. Non gli resta che irrigare le sue sponde, insinuarsi tra le arti tra le quali ha così rapidamente scavato le sue valli, investirle sottilmente, infiltrarsi nel suolo, per scavare gallerie invisibili.¹⁶⁴

¹⁶⁴ A. Bazin, *In defense of Mixed Cinema*, 1952, in Mark J. P. Wolf, *Video games, cinema, Bazin, and the myth of simulated lived experience*, in «GAME – The Italian Journal of Game Studies», n° 4/2015, p. 22.

CAPITOLO 2

UNA PANORAMICA

“Nevertheless, I remain convinced that in principle, video games cannot be art.”¹

2.1 – Conflitto e convergenza

In ambito accademico, molto è già stato detto sul rapporto tra cinema e videogiochi: se da un lato i due medium hanno chiari punti in comune, dall’altro emerge quanto si differenzino o quanto, addirittura, non c’entrino nulla l’uno con l’altro.

A tal proposito, Graeme Kirkpatrick, teorico di cultura sociale e docente all’Università di Manchester², rivede nei videogiochi molte più similitudini con le arti performative (quali la danza) che non con le arti visive o narrative:

Similarly, the real problem for ludology is not its neglect of meaning or even its exaggeratedly spatial conception of video games but its failure to recognize the role of suspended time in defining the specificity of video game spaces (their form). An aesthetic appraisal of the video game object can account for the state changes associated with progression without invoking a role for story or meaning, by aligning video games with dance.³

Sulle parole di Kirkpatrick si tornerà più avanti, sia sul concetto di tempo ludico⁴, sia in virtù della distinzione che ha caratterizzato il dibattito sul videogame, ovvero quello tra “narratologi” (che vedono nel videogioco un medium prettamente narrativo) e “ludologi” (che considerano l’aspetto ludico l’unico *genius* caratterizzante il “gioco elettronico”).

¹ Roger Ebert, *Video games can never be art*, 16 Aprile 2010, rogerebert.com: <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>

² Graeme Kirkpatrick: <https://research.manchester.ac.uk/en/persons/graeme.kirkpatrick>

³ G. Kirkpatrick, *Aesthetic theory and the video game*, Manchester University Press, 2015, p. 83.

⁴ Si rimanda al capitolo 3, all’intervista/case study condotta con Peter Brinson.

Tuttavia, proprio per via di tali approcci che spesso allontanano tra loro i due medium, il rapporto fra cinema e videogiochi pone una duplice prospettiva di lettura, una di “conflitto” - spesso di natura teorica - e una di “convergenza” mediale, professionale ed estetica.

Si tratta di due binari che corrono paralleli lungo la storia di entrambi e che tutt’oggi, benché il videoludico sia entrato in una piena fase di maturità, ne denotano ancora spesso le rispettive nature e le rispettive prospettive di studio.

Come già accennato, fin dagli albori cinema e videogiochi hanno stretto un fortissimo legame simbiotico che ha connotato la cultura popolare e “iconosferica” di diverse generazioni: se da un lato il videogioco, nella sua fase germinale, ha guardato al cinema per ricercare una nobilitazione, quest’ultimo ha fin da subito capito le potenzialità di marketing e comunicazione del “gioco elettronico” per i propri titoli di primo piano.

A questo primo punto si affianca anche un’altra questione principale, già emersa anch’essa: i troppi tentativi, nel corso degli anni, di inquadrare lo studio del videoludico sotto la lente di ingrandimento dei *film studies*.

L’avvento della tridimensionalità e di una “cinematografia interattiva” nello spazio visivo dei videogame negli anni ‘90 del secolo scorso ha accelerato – per lo meno sul versante accademico – l’applicazione di tali studi per l’osservazione del “gioco elettronico”; ciò ha di conseguenza portato buona parte della critica specializzata e degli accademici, come evidenziato negli anni da molti teorici di game studies⁵, a far coincidere l’istanza videoludica con l’immagine audiovisiva tour court generata dal videogame, facendo passare in secondo piano il suo vero *genius*, ovvero l’interattività espressa dalle meccaniche di gioco.

Paradossalmente, analizzando i primi prodotti videoludici – derivativi o meno dal cinema -, questo iato esperienziale tra i due medium emerge in tutta la sua forza, sancendo fin dall’inizio la loro sostanziale differenza in termini di istanze: *Spacewar!*, il primo videogioco della storia anch’esso già citato, nasce con finalità performative-tecnologiche e si connota subito, più che altro, come strumento interattivo in grado di esprimere le potenzialità computazionali di un elaboratore di dati.

⁵ Cfr. D. Arsenault (eds), *Pourquoi l’image vidéoludique n’est pas (que) cinématographique: les racines plurielles des technologies graphiques dans l’historiographie du jeu vidéo*, nell’ambito della conferenza internazionale «Impact des innovations technologiques sur la théorie et l’historiographie du cinéma», 2 novembre 2011, Montréal.

Tuttavia, seppure innegabile l'intenzione prettamente tecnologica, nel quadro dei concetti teorici delineati nel capitolo precedente il confluire di immaginari anche cinematografici (in questo caso fantascientifici⁶) segna il videogioco dal primo palpitare su schermo.

Dopo aver provato *Spacewar!*, Nolan Bushnell, ingegnere elettronico e futuro fondatore di Atari, vuole ricreare la stessa esperienza ma senza necessariamente utilizzare computer dai costi proibitivi: assieme a Ted Dabney (anche lui futuro co-founder di Atari) porta avanti il progetto e, complice l'abbassamento dei prezzi dei microprocessori della seconda metà degli anni '60 del secolo scorso, i due creano *Computer Space* (N. Bushnell, T. Dabney, Nutting Associates, 1971)⁷, videogioco arcade che segna la storia del medium, incide sulla curva di domanda dei videogiochi del tempo e rivela anch'esso il richiamo all'immaginario di genere dell'epoca, sempre ancora la fantascienza.

Qualche anno dopo, nonostante la nascita statunitense, il mezzo videoludico andrà ad attecchire fortemente (cosa che permane tutt'oggi) nel paese del Sol Levante.

Space Invaders (Tomohiro Nishikado, Taito, 1978) è un prodotto culturale che attinge anch'esso a piene mani dall'immaginario fantascientifico: insieme al celeberrimo *Pac-Man*, *Space Invaders* domina l'epoca dei cabinati arcade in quella che è la prima fase della storia dei videogiochi, immergendo il player in immagini e suoni riprodotti su uno schermo elettronico che richiamano il tema dell'invasione aliena.

Se il cinema fu un prodotto tecnologico e culturale frutto di un lungo percorso di studi ottici che, nella sua manifestazione primitiva e monopuntuale⁸ di vedute, può essere visto come «la traccia di uno sguardo che riversa la propria tradizione visiva e spettacolare nel tessuto vivo della modernità, dando accesso a nuove forme di esperienza»⁹, il videogioco, anch'esso prodotto tecnologico e poi culturale del secondo Novecento, trasmette su schermo elettronico veri e propri regimi scopici che assimilano a loro volta sentimenti sociali.

Space Invaders, nella sua estetica pixel dovuta agli arcaici processori, ricrea uno spazio (schermico), un tempo (ludico) e un ritmo (l'impossibilità di vincere il gioco, il quale velocizza

⁶ Su come la fantascienza, col suo potere di creare nuovi mondi "agibili", abbia contribuito a creare nuovi spazi immaginari iconici e ludici, si rimanda alla lettura del saggio F. Regis, L. Perani, *Games and science fiction. Contributing to define hybrid spaces in location-aware games*, in «GAME – The Italian Journal of Game Studies», Associazione Culturale LUDICA, n°1/2021, pp. 91-99.

⁷ Noah Wardrip-Fruin, *Before Pong, There Was Computer Space. Fifty years ago, Computer Space launched the video game industry. Here's why it never took off*, «The MIT Press Reader», 15 ottobre 2021: <https://thereader.mitpress.mit.edu/before-pong-there-was-computer-space/>

⁸ Cfr. con Sergej M. Ejzenstejn, *Teoria generale del Montaggio* (a cura di Pietro Montani), Capitolo I *Il montaggio nel cinema della ripresa da un unico punto*, pp. 11-127.

⁹ D. Bordwell, K. Thompson, *Storia del Cinema. Un'introduzione.*, p. 9.

sempre più la discesa sulla terra dell'attacco alieno)¹⁰ che concretizzano «la minaccia di migliaia di invasori provenienti dallo spazio, un tema caro alla narrativa del Giappone post-conflitto e alla letteratura di fantascienza mondiale»¹¹.

È, insomma, un dato di fatto che i videogiochi, sin dal loro apparire, abbiano attinto a piene mani da immaginari di genere (fantascienza, ma anche orrore, azione, guerra) prendendo in buona parte convenzioni e stilemi, se non del tutto, anche dal cinema¹².

Un'altra curiosità che accomuna la storiografia dei due medium, oltre alla matrice prettamente tecnologica e l'iniziale dimensione legata alla meraviglia e alle attrazioni, è la forte spinta "ingegneristica" e di sperimentazione in rapporto alle possibilità del mezzo: quando Nishikado iniziò a progettare il suo "gioco elettronico" dovette scontrarsi con le limitazioni delle macchine di allora, poiché l'hardware non riusciva a processare la velocità dei nemici invasori su schermo come egli desiderava. Per contro, se gli alieni venivano eliminati, avendo allora meno elementi da calcolare il processore permetteva di velocizzare il gioco.

In breve, «la cifra stilistica di *Space Invaders* è nientemeno che il frutto di una scoperta quasi del tutto casuale»¹³, non diversamente da molto cinema delle origini¹⁴: la forte sperimentazione tecnologica è una caratteristica comune ai due medium che, se non traccia le loro istanze principali, per lo meno le connota in parte, motivo per cui, forse – come si vedrà poco più avanti – gli scambi di figure professionali (sia creative che tecniche) e di know-how è un fattore determinante delle intersezioni tra i due nel *mercato cine-ludico*.

Analizzando inoltre le modalità di consumo di questa prima fase della storia dei videogiochi è difficile non notare forti affinità con il primo periodo del cinema, il quale agli albori si trovava espanso nella sfera pubblica, accatastato ad altri tipi di intrattenimento e lontano come idea e fruizione esclusiva dal suo luogo deputato per eccellenza (la sala cinematografica), producendo apparecchi per fruirlo dalle più svariate forme e funzionanti con monete¹⁵.

¹⁰ Cfr. L. Bagnasco, A. Stella, *Il mio primo dizionario dei videogiochi cult. Da Space Invaders a Fortnite*, ed. BeccoGiallo, Torino, 2022, pp. 21: «Comunque vadano le cose, lo abbiamo detto, perderete la vostra battaglia. Presto o tardi, è inevitabile, ma potete stare tranquilli: lo scopo di *Space Invaders* non è "battere" il gioco, ma dimostrarsi più forti degli altri giocatori nella sala giochi».

¹¹ L. Bagnasco, A. Stella, *Il mio primo dizionario dei videogiochi cult. Da Space Invaders a Fortnite*, p. 13.

¹² N. Bilchi, *Cinema e videogame. Narrazioni, estetiche, ibridazioni*, pp. 41-42.

¹³ L. Bagnasco, A. Stella, *Il mio primo dizionario dei videogiochi cult. Da Space Invaders a Fortnite*, pp. 20-21.

¹⁴ Si rimanda alle letture di F. Vitella, *Il montaggio nella storia del cinema. Tecniche, forme, funzioni*, Marsilio, 2009, Venezia e B. Grespi, *Cinema e Montaggio*, Carocci, 2010, Roma, per quanto concerne le sperimentazioni tecnologiche e le scoperte talvolta casuali, nonché alla monografia di E. Ezra, *George Méliès. The birth of the author*, Manchester University Press, Manchester, 2000.

¹⁵ Cfr. D. Bordwell, K. Thompson, *Storia del Cinema. Un'introduzione*, pp. 2-6.

Dispositivi – come il *kinetoscopio* di Edison o il *mutoscope* di Dickson e Casler – che rimandano alla concezione del videogioco arcade, il cabinato posto in una sala giochi deputata, pubblica e volta all’esperienza ludica condivisa: *Space Invaders* non solo fu il primo videogioco ad introdurre un contatore che registrasse e tenesse memoria del punteggio (creando quindi una vera e propria competizione a classifica nel suo consumo), ma divenne una forza iconografica al pari di *Pac-Man*, segnando l’immaginario per generazioni:

Space Invaders era sì giocato ovunque, ma soprattutto era riconosciuto anche da chi non avesse mai inserito una monetina in un cabinato nella propria vita. La sua forza iconografica è tale anche per merito della diffusione che ha avuto negli ultimi cinquant’anni. Quando l’industria dei videogiochi era basata sui cabinati, questi invadevano ogni angolo del mondo reale; il passaggio alle console casalinghe poi, imponeva per uso e costume che i giochi venissero fruiti in salotto, sul televisore dedicato a tutta la famiglia.¹⁶

È un passaggio, quella dalla dimensione pubblica alla dimensione privata e “solitaria”, che il videogioco condivide con il cinema in quel processo di continua rimediazione e rilocalizzazione tipico della seconda metà del Novecento.

L’avvento delle console di videogiochi casalinghe ha riconfigurato la pratica quotidiana del medium videoludico così come la televisione in generale ha sancito di fatto una prima, fondamentale rilocalizzazione del medium cinematografico.

Arsenault ha speso molte pagine ad analizzare tale fondamentale passaggio in diversi studi¹⁷; la tesi del docente implica il ruolo avuto dagli apparati televisivi e dall’addomesticamento da salotto dei videogiochi quali veicoli nella concezione tuttora contemporanea di video-gioco, ovvero di gioco fruito a livello video:

On the other hand, the word “video” highlights the iconic quality of these games. It also evokes the video, this electronic technology of capture-recording-restitution which was long perceived as a poor

¹⁶ L. Bagnasco, A. Stella, *Il mio primo dizionario dei videogiochi cult. Da Space Invaders a Fortnite*, p. 22.

¹⁷ Cfr. D. Arsenault, *Pourquoi l’image vidéoludique n’est pas (que) cinématographique : les racines plurielles des technologies graphiques dans l’historiographie du jeu vidéo*, nell’ambito della conferenza internazionale «Impact des innovations technologiques sur la théorie et l’historiographie du cinéma», 2 novembre 2011, Montréal; cfr. anche B. Perron, D. Arsenault, *De-framing video games from the light of cinema*, in R. Fassone, F. Giordano, I. Girina (a cura di), *Re-framing Video Games in the Light of Cinema*; «GAME – The Italian Journal of Game Studies», Issue 04 / 2015, vol. 1, pp. 25-36.

man's substitute for film, synonymous with household and amateur usage, or with television and commercial exploitation.¹⁸

Nel delineare il ruolo importante avuto dal medium televisivo come sistema di intrattenimento più ampio, Arsenault evidenzia come la qualità grafica offerta dalle console (prima a 8bit e poi a 16bit come il Super Nintendo Entertainment System) sia via via diventato un leitmotiv fondamentale nel marketing e nell'advertising delle compagnie, qualità che poteva essere offerta quasi esclusivamente dall'avvento dei nuovi processori di elaborazione grafica da un lato e dai supporti mobili di memoria per i giochi (le cartucce prima e i dischi poi) dall'altro, il tutto in una vera e propria *logica delle attrazioni* e della meraviglia¹⁹.

Non solo: l'avvento predominante nei consumi quotidiani della televisione ha portato la promozione e la comunicazione videoludica ad intercettare il gusto non più solo del giovane pubblico frequentatore degli spazi arcade ma anche delle famiglie stesse:

Murphy explains how home gaming systems were seen as «low level home computers» (p. 201) and how the television came to be considered «as part of both a larger entertainment system and as an interactive “computer” » (p. 202), but a computer solely focused on leisure rather than utility. There are much fewer advertisements presenting people gathered around a computer screen than ones showing friends, couples or family grouped in front of a TV screen in order to play or to just watch others do so [...]»²⁰

Il ruolo sociale avuto dalla televisione è stato ampiamente dibattuto e dimostrato: Umberto Eco, citando non a caso l'iconosfera di Cohen-Séat, già riconosce nei primi anni '60 del secolo scorso come «questa comunicazione visiva provoca nella massa dei fruitori dei mutamenti psicologici che non possono non aver l'equivalente in campo sociologico e creano una nuova forma di civiltà, una radicale modificazione dei rapporti»²¹.

Rilocandosi anche loro sul nuovo medium (o, forse, meglio dire “schermo”) quotidiano, i videogiochi non fanno altro che seguire quella convergenza mediale toccata anche al cinema,

¹⁸ Amato, E. A. (2012), cit. in B. Perron, D. Arsenault, *De-framing video games from the light of cinema*, in Fassone R., Giordano F., Girina I. (a cura di), *Re-framing Video Games in the Light of Cinema*; «GAME – The Italian Journal of Game Studies», Issue 04 / 2015, vol. 1, p. 29.

¹⁹ D. Arsenault, *Pourquoi l'image vidéoludique n'est pas (que) cinématographique: les racines plurielles des technologies graphiques dans l'historiographie du jeu vidéo*, pp. 9-12.

²⁰ Ivi, p. 30

²¹ U. Eco, *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, ed. Bompiani, Milano, 2008, p. 346.

quando lo studio system hollywoodiano seppe adattarsi all'era televisiva traendo vantaggio dalla sua nuova concorrente modificando il proprio modello industriale alle nuove forme di stili e di svago della società prima americana e poi occidentale²²:

[...] il successo planetario dei videogiochi per l'home market (e addirittura le loro stesse condizioni di esistenza) sarà garantito proprio dall'apparecchio che trent'anni prima aveva scosso in profondità le fondamenta di Hollywood [...] In realtà ciò che la TV incrinò non fu tanto l'industria cinematografica hollywoodiana, quanto lo statuto della sala come luogo deputato indiscutibilmente ad accogliere le fruizione dei testi audiovisivi; le case di produzione furono chiamate solo a ripensare la propria strategia di business in virtù della presenza del nuovo medium [...]²³

La televisione inizia il suo percorso di dispositivo domestico di intrattenimento e la dieta mediale degli individui si sposta sempre più dalla sfera pubblica con svariati luoghi deputati (tra questi la sala cinematografica e la sala giochi) alla sfera privata (il salotto).

Una convergenza non solo mediale (cinema e console per videogiochi) ma anche di immaginari: Fassone, in questa fase della storia dei due medium, parla di “addomesticamento del cinema”, citando forse il caso più emblematico, ovvero il videogioco ispirato al celebre *ET – L'Extra-terrestre* di Steven Spielberg (1982)²⁴.

Ispirato al film sull'amico alieno creato da Rambaldi, il videogame fu un flop clamoroso che tuttora viene spesso correlato alla crisi dei videogiochi che investì il settore nei primi anni '80 del secolo scorso, dovuta alla smania da parte dei produttori (anche cinematografici) di rincorrere il successo di un universo narrativo attraverso le più svariate forme di crossmedialità formando «un mercato piuttosto florido di scambi di proprietà intellettuali, che generano per lo più prodotti di scarso appeal critico, ma che tuttavia costituiscono una parte rilevante del mercato dei videogiochi»²⁵.

²² Cfr. D. Bordwell, K. Thompson, *Storia del Cinema. Un'introduzione*, pp. 183-184.

²³ N. Bilchi, *Cinema e videogame. Narrazioni, estetiche, ibridazioni*, p. 45.

²⁴ Si rimanda anche al testo di Henry Jenkins *Cultura Convergente* (Apogeo, Milano, 2006), di cui Fassone traccia un interessante sunto: «Tesi centrale del testo di Jenkins [...] è la tendenza dei media digitali di costruire narrazioni transmediali, macrostorie che si sviluppano su diverse piattaforme (cinema, televisione, fumetti, videogiochi, web, ecc.) ma che mantengono un certo grado di coerenza interna. Se [...] in passato i videogiochi partecipavano a processi di adattamento [...] con l'avvento dei processi di convergenza, ipotizza Jenkins, saranno sempre di più le storie raccontate attraverso diversi media. Narrazioni che iniziano dal cinema proseguono sulla carta di un fumetto e si diramano attraverso altre forme mediali, ad esempio il videogioco [...]»; R. Fassone, *Cinema e videogiochi*, p. 50.

²⁵ Ivi, p. 16.

Molti sono i titoli celebri di questi anni (non a caso sempre di genere, dalla fantascienza all'horror) che vanno a comporre la lista di titoli video giocabili ispirati a fenomeni cinematografici e spesso, per l'appunto, figli da un lato di una conflittuale scarsa qualità della trasposizione ma dall'altro segni inequivocabili di una convergenza "iconosferica" e di una trasformazione delle industrie culturali: il già citato caso di *Alien* con il gioco del 1982 di Fox Video Games e i successivi; *Raiders of the Lost Ark* (Howard Scott Warshaw, Atari, 1982) ispirato all'omonimo film sempre di Spielberg di qualche anno prima; *Friday the 13th* (Atlus, 1989) basato sulla serie di film horror inaugurata nel 1980 con *Venerdì 13* di Sean S. Cunningham; videogiochi ispirati alla saga iniziata con *Lo Squalo* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975); i titoli derivativi dall'universo di *Gremlins* (Joe Dante, 1984); il videogame *James Bond 007: A View to a Kill* (Domark, 1985) dedicato ovviamente al celebre agente segreto .

Si potrebbero riempire intere pagine solo con titoli "presi a prestito" dal cinema, e osservando la lista di videogiochi (sempre più innervati verso le console casalinghe) degli anni '80 e soprattutto degli anni '90 è innegabile il manifestarsi di una palese convergenza di immaginari: tutto questo non è un caso, ed è dovuto a fattori già in parte annunciati.

Anzitutto, come già affermato, il ruolo decisivo della televisione:

Similmente a come la televisione aveva riconfigurato lo spazio domestico e le abitudini delle famiglie occidentali (Meyrowitz, 1955), tecnologie come la console da gioco e il videoregistratore stavano riconfigurando il televisore modificandone l'identità da macchina per il broadcast a modulo di un più complesso sistema mediale, schermo su cui proiettare contenuti di volta in volta diversi.²⁶

Secondo, il florido mercato delle licenze già accennato, seme su cui si fonda il panorama *cine-ludico* odierno: il denominatore comune dei titoli elencati poc'anzi è che si tratta nella maggior parte dei casi di serie cinematografiche, di veri e propri marchi e franchising che iniziano in questi anni la loro velocissima strada che perdurerà fino alla formazione ed istituzione di un mercato globale dominato da *media companies* (conglomerati di media) che si rivolgono, al sorgere del nuovo millennio, ad un pubblico globale ed internazionale:

[...] i grandi gruppi del settore dell'intrattenimento che negli anni Ottanta e Novanta avevano acquisito la maggior parte delle società hollywoodiane figuravano tra le dieci *media companies* più

²⁶ Ibidem.

grandi del mondo. [...] Il moderno impero mediatico, dipendente dai “fornitori di contenuti”, mirava alla sinergia tra editoria, cinema, televisione, videogiochi e altri settori ancora [...].²⁷

Si tratta di quell’orizzonte mediale contemporaneo di fenomeni “mondani” di cui parlava Malavasi, che portano necessariamente a ripensare il cinema (e il videogioco) non solo come immagine in movimento ma anche come flusso costante di immagini digitali create e scambiate sempre più velocemente in universi culturali visivi.

Molto probabilmente, il caso più emblematico di questa riconfigurazione mediale del cinema e dell’intrattenimento, e che ha visto la propria identità cinematografica fluire immediatamente fuori dallo schermo per farsi fenomeno culturale ed iconografico, non può che essere *Guerre Stellari* di George Lucas (1977).

Onnipresente su qualsiasi testo di storia del cinema in quanto svolta epocale nei concetti di produzione, distribuzione e promozione della rinascita hollywoodiana del moderno blockbuster; pellicola dal grande valore tecnologico in quanto fece un uso innovativo per l’epoca di diverse tecniche di effetti speciali con già alle spalle un’importante storia (già “portate avanti” da capolavori del genere come *Metropolis* di Lang o *2001: Odissea nello Spazio* di Kubrick) quali il rotoscoping, il matte painting, la stop-motion e l’animatronica²⁸ e che sancì la fondazione della Industrial Light & Magic – da qui in poi sempre ILM -, uno dei nomi ancora oggi più importanti nell’ambito della creazione di effetti speciali e dell’immagine digitale (anche videoludica); esempio contemporaneo, infine, di rinnovamento dello schema narrativo del viaggio dell’eroe²⁹ e di fenomeno di costume, l’opera terza dell’allora giovane Lucas si afferma quasi fin da subito, nella mente del suo autore come nella produzione effettiva (ed è questo l’aspetto fondamentale) quale esempio di storytelling innervato su più media:

Nel 1977 Lucas vuole scuotere l’audience, vuole farle ritrovare il fascino dell’avventura che accompagna l’infanzia. Rifonda su due piedi l’industria degli effetti speciali hollywoodiana grazie alla sua Industrial Light & Magic e [...] il fattore decisivo va finalmente individuato nella totalità del progetto *Star Wars*. Lucas ha l’ambizione di girare da tre a nove lungometraggi, e pertanto sin dall’inizio articola l’impiego sinergico di più media: il 12 novembre 1976, sei mesi prima dell’uscita del film, viene pubblicata presso l’editore Ballantine la sua *novelization* [...] poche settimane dopo,

²⁷ D. Bordwell, K. Thompson, *Storia del Cinema. Un’introduzione*, p. 462.

²⁸ Cfr. G. Toro, *Storia degli Effetti Speciali. Dai fratelli Lumière ad Avatar*, ed. NPE, Salerno, 2018, pp. 114-116.

²⁹ Cfr. C. Vogler, *Il viaggio dell’eroe*, ed. Dino Audino, Roma, 2010.

Marvel lancia il primo fumetto [...] presto seguiti da cartoni animati e videogame, *Star Wars* comincia il suo viaggio quale primo esempio di *storytelling transmediale globalizzato*.³⁰

Il fenomeno lucasiano non solo contamina gli spazi sociali e l'iconosfera culturale del tempo fino ai giorni nostri, ma nasce fin da subito con un intento preciso, ovvero quello di creare un universo narrativo espandibile su diversi media: facendosi interprete di una carenza culturale statunitense dell'epoca, Lucas dona alla sua generazione una nuova epica che si dipana immediatamente nella società occidentale globalizzata, sempre più frammentata su diversi fronti nel tipico "modus operandi" della condizione post-moderna³¹ tracciata, non a caso negli stessi anni, da Lyotard e già accennata nel capitolo precedente.

Se l'espansione del cinema su più fronti di quegli anni ha prodotto nuovi filoni artistici come la videoarte da un lato, ha tuttavia riconfigurato dall'altro anche un nuovo mercato dell'intrattenimento delineando sempre più la figura di consumatori massificati eppure, allo stesso tempo, diversificati in una moltitudine di universi narrativi ed iconosfere condivise dove, come già detto da Han e ripreso da Bittanti nelle sue analisi sul rapporto tra politica e videogiochi, nella società odierna, figlia di due secoli di sviluppo industriale e tecnologico-comunicativo, si intrattengono non più rapporti con il *reale* ma bensì con *l'immagine del reale* mediata dalla mediasfera:

La realtà è stata ormai surrogata dalla sua rappresentazione, al punto che Baudrillard denuncia "l'assassinio del reale". La mediasfera, come un diamante dai mille riflessi, ripropone sui suoi diversi dispositivi tecnologici mille sfaccettature di uno stesso contenuto, o, più spesso, mille volte lo stesso contenuto. A questo fenomeno *quantitativo*, inoltre, corrisponde un fenomeno *qualitativo*: quella spettacolarizzazione della realtà quotidiana, spesso persino banale [...]³²

L'universo di *Star Wars*, ampliato nel corso degli anni dal suo creatore e capitalizzato ulteriormente, quasi in modo bulimico, nell'ultimo decennio dopo l'acquisizione del brand da parte del colosso media Disney Company, è un chiaro esempio di queste mille sfaccettature dello stesso contenuto più volte riproposto.

³⁰ G. E. S. Ghisolfi, *I mondi di Star Wars. Mistica Jedi e sociologia della Forza dentro e fuori la Cortina di Ferro*, ed. Mimesis, Milano, 2019, pp. 28-29.

³¹ Cfr. J. F. Lyotard, *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, ed. Feltrinelli, Milano, 2023.

³² G. E. S. Ghisolfi, *I mondi di Star Wars. Mistica Jedi e sociologia della Forza dentro e fuori la Cortina di Ferro*, p. 57.

L'eterna lotta tra il bene e il male attraverso il canonico schema del viaggio dell'eroe è un tratto distintivo della narrazione e progettazione di contenuti nell'epoca cine-ludica³³ e per quanto riguarda *Star Wars*, in merito al discorso all'omologazione degli stereotipi del divertimento, «è evidente che Lucas ha creato paradigmi, cioè modelli estetici e culturali, che sono diventati degli standard e ai quali tutti, nel settore, hanno dovuto adeguarsi»³⁴.

Dati tutti questi presupposti, non è un caso che un altro passo successivo di Lucas sia stata la fondazione nel 1982 della Lucasfilm Games, poi LucasArts, che ha consegnato alla storia – fino alla chiusura voluta da Disney nel 2013 in favore dell'attività di licensing - quasi duecento giochi derivati dall'universo di quella “galassia lontana, lontana.”³⁵.

LucasArts è, inoltre, un altro tassello importante, nonché pezzo di storia miliare, per il medium videoludico: una veloce analisi sviluppata più avanti del genere delle avventure dinamiche con meccaniche di gioco a punta e clicca come il celebre *The Secret of Monkey Island* (Lucasfilm Games, 1990) mostra come la convergenza mediale che connota cinema e videogiochi sia passata per titoli di rilievo prodotti, non a caso, proprio da questa azienda fondata dalla persona che più di tutti ha ben incarnato il contemporaneo rinnovamento del mercato culturale e creativo occidentale.

Convergenza che, giocoforza, prendendo sempre a modello quale cartina di tornasole il fenomeno *Star Wars*, ha portato anche enormi scambi di professionalità tra i due mondi, a cominciare dalle figure coinvolte per il narrative design (con l'adozione delle convenzionali strutture narratologiche del già citato viaggio dell'eroe³⁶ e dei tre atti di sviluppo della storia³⁷) per poi dipanarsi con l'evoluzione del digitale e la conseguente creazione di immagini in CGI (Computer Generated Imaginary) fino ai reparti di disegno per animazioni, storyboard e mondi di gioco (worldbuilding) e directors per cutscenes e trailers di lancio.

³³ Tornando per un attimo agli esempi terroristici riportati in chiusura nel capitolo precedente, anche in questi casi è ampiamente dimostrato come gli attentatori ragionino in una logica di “narrazione personale e condivisa” con altri utenti, dove il loro terribile atto si configura spesso come una guerra contro un male oscuro (complotti e piani segreti); si rimanda alla lettura di M. Bittanti, *Introduzione: Playing politics*, in M. Bittanti (a cura di) *Reset. Politica e videogiochi*, Mimesis, Milano, 2023, pp. 7-71.

³⁴ G. E. S. Ghisolfi, *I mondi di Star Wars. Mistica Jedi e sociologia della Forza dentro e fuori la Cortina di Ferro*, p. 62.

³⁵ Ivi, p. 141.

³⁶ Chris Vogler, non a caso sceneggiatore della Disney e docente alla UCLA, scrisse il celebre manuale *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*, pubblicato in italiano come *Il viaggio dell'eroe* (Dino Audino, Roma, 2010), ad uso di colleghi e amici del settore cinematografico, prendendo spunto dagli studi sulle strutture narrative del mito di James Campbell.

³⁷ Solo per fare un veloce confronto, nel manuale di Evan Skolnick dall'inequivocabile titolo *Video Game Storytelling* (Watson-Guptill Publications, New York, 2014) l'intero secondo capitolo è dedicato alla struttura a tre atti tipica delle sceneggiature di scuola americana, che vede il suo principale esponente in Syd Field il quale, in uno dei suoi tanti libri dedicati all'argomento (Syd Field, *La Sceneggiatura. Il film su carta*, Lupetti, Milano, 1994) dedica a sua volta un intero capitolo a quello che definisce il “paradigma” dei tre atti della storia.

Sebbene il focus durante lo sviluppo di un videogioco sia la sua giocabilità (e, trattandosi di software prima ancora di immagini, molta documentazione rispecchia quella tecnica del settore dello sviluppo informatico), la convergenza, così come anche la conflittualità, di diverse figure professionali è un altro punto che connota il *panorama cine-ludico*: «I videogiochi sono diversi da qualsiasi altro mezzo comunicativo: film e televisione sono più vicini alle opere teatrali, la forma originale di storytelling, di quanto lo siano ai videogiochi. Sì, perché in questo caso, chi è l'autore dell'esperienza? Lo scrittore o il giocatore?»³⁸

Anche su questo frangente si apre un punto di analisi interessante: un confronto tra la scrittura cinematografica e la scrittura videoludica porta ad integrare ulteriormente il panorama in oggetto, rivelando di nuovo una *duplice natura conflittuale e convergente* tra i due media.

Da sempre emblema (per lo meno in ambito americano ed anglosassone) del film su carta, la sceneggiatura ha svolto più la funzione di un vero e proprio “progetto scritto” che non di oggetto dal valore letterario (eccetto per alcuni registi di culto come David Lynch o Quentin Tarantino, oppure come quelle sceneggiature dall'intrinseco valore letterario come quella di *Lolita* per il film di Kubrick scritta dallo stesso Nabokov³⁹).

La contaminazione di figure professionali provenienti dal mondo cinematografico è sempre stata un tema molto caldo tra gli addetti ai lavori; Thiéry Adam così si esprime all'inizio del suo breve saggio sulla cinematografia interattiva:

L'industria videoludica soffre della cosiddetta *sindrome hollywoodiana*. Producer e sviluppatori di videogame sono ossessionati dal glamour e dall'appeal del grande schermo al punto da riproporre continuamente in ambito interattivo le convenzioni narrative ed estetiche del linguaggio cinematografico. Questo disdicevole fenomeno produce, nella maggior parte dei casi, ibridi mostruosi. Tuttavia, per quanto la pervasiva influenza cinematografica venga stigmatizzata da giocatori e critici, l'interscambio linguistico tra i due media ha spesso prodotto – produce tuttora – risultati interessanti.⁴⁰

³⁸ R. D. Bryant, K. Giglio, *Ammazzare il drago. Come scrivere un videogioco*, ed. Dino Audino, Roma, 2023, p. 39.

³⁹ In Italia, la sceneggiatura di Nabokov ha visto la pubblicazione tramite Bompiani arricchita dalla prefazione dell'autore che racconta l'interessante processo di adattamento dal romanzo al film e da una nota finale di Kubrick dal titolo *Parole e film: V. Nabokov, Lolita (Sceneggiatura)*, Bompiani, Milano, 1997.

⁴⁰ T. Adam, *Introduzione alla cinematografia interattiva*, pp. 109.

Il videogame pone anzitutto il giocatore al centro, che non è spettatore ma è partecipante attivo (anzi, meglio dire interattivo) di ciò che accade sullo schermo – ed ecco che allora le affermazioni di Kirkpatrick all’inizio non sembrano poi così lontane dalla realtà. –

Nella sua costante espansione cross-mediale, la fame di cinema richiama anche un certo tipo di pubblico che riconosce l’universo narrativo di riferimento riproposto nello storytelling e nel gameplay del videogioco, creando scambi e collaborazioni.

Tuttavia, se la sceneggiatura è “immagine in movimento su carta”, il videogioco, nella sua strutturazione di Game Design Document – da qui GDD -, pone l’interattività e l’azione del player al centro dello sviluppo di quello che altro non è se non un software.

Benché non esista, a differenza della sceneggiatura, un modello standard di formato riconosciuto “ufficialmente” come sottolinea Wendy Dispain nel suo (a cura di) *Professional Techniques for Video Game Writing*⁴¹, il GDD è una documentazione di supporto e sviluppo alla progettazione di un gioco che tiene conto delle componenti grafiche, degli elementi software, del comparto sonoro e dei costanti test di verifica ed usabilità⁴², oltre il narrative.

Su questo frangente si inserisce la diatriba che ancora oggi crea due scuole di pensiero principali sul videogioco, quella tra *narratologi* e *ludologi*⁴³: se i primi vedono nella narrazione la caratteristica fondamentale del videoludico, considerato variante del racconto filmico o dell’interactive fiction, i secondi pongono invece l’accento sull’aspetto ludico, considerando il videogame una traduzione elettronica del gioco tradizionalmente inteso⁴⁴.

Si tratta di un dibattito che ha prodotto negli anni una letteratura molto variegata per destinatari, approcci, supporti e finalità e che spesso ha generato, purtroppo, degli studi che difficilmente producono un vero pensiero speculativo sul medium⁴⁵; ecco perché un approccio più simile a quello sviluppato da Alfie Brown, in continuità e discendenza con gli studi teorici e culturali-visuali di Benjamin e Kracauer sul tema della *reverie* in stato di veglia evocato attraverso l’immagine, può condurre a studi più efficaci delle tecnologie digitali che

⁴¹ Cfr. «I don't want to shatter anyone's world view, but there just is no one true interactive script format. There are a few very good reasons for this and a few less good reasons. Let's start with the less good reasons. They're partly cultural, partly habitual, and partly arbitrary. For one thing, the video game industry has a long history of independence. » W. Dispain, *Interactive Script Writing*, in W. Dispain (edited by) (eds), *Professional Techniques for Video Game Writing*, A K Peters Ltd., Massachusetts, 2008, pp. 13-19.

⁴² M. Bertolo, I. Mariani, *Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto*, capitolo 11 *Game Design Document*, Pearson Italia, Milano-Torino, 2014, pp. 171-188.

⁴³ Interessante la prospettiva tra le due scuole tracciata da N. Bilchi in *Cinema e videogame. Narrazioni, estetiche, ibridazioni*, pp. 121-137.

⁴⁴ M. Bittanti, *Prefazione*, in A. Brown, *Il sogno videoludico. Come i videogiochi trasformano la nostra realtà*, LUISS University Press, Roma, 2022, pp. 7-17.

⁴⁵ N. Bilchi, *Cinema e videogame. Narrazioni, estetiche, ibridazioni*, p. 64.

configurano e condizionano attivamente i nostri desideri: «la tesi di Brown trova innumerevoli riscontri teorici ed empirici [...] non sono tanto i videogiochi ad anelare al realismo, quanto la realtà stessa ad essere diventata videoludica.»⁴⁶

Rimane comunque un'oggettività: seppur dunque pieno di schemi procedurali e di diagrammi organizzativi dediti alla progettazione dell'esperienza ludica, il GDD dedica sempre spazio, più o meno ampio, al mondo di gioco (worldbuilding) e alla narrativa espressa poi dal gameplay, tenendo conto delle tecniche che da sempre connotano la progettualità della scrittura cinematografica, creando quindi uno scambio di saperi e di figure professionali.

2.1.1 – Entertainment System

L'ultimo ventennio ha visto una crescita esponenziale delle capacità di calcolo e di elaborazione dati delle console casalinghe, tanto è vero che oggi la cinematografia interattiva (e il montaggio interattivo) hanno raggiunto, se non una piena maturazione, uno stadio di sviluppo ben più alto rispetto a quello dell'epoca in cui Adam scriveva le parole sopra (2008).

Tutto questo si è tradotto in meccaniche di gioco che riescono a dare maggiore libertà (e, quindi, una migliore sinergia) tra gameplay e narrazione; non di meno, ancora oggi i manuali di narrative design e di scrittura narrativa videoludica riportano di nuovo temi, tecniche e strategie frutto dell'industria cinematografica (a sua volta, frutto del racconto).

Ma ciò non è diverso da quello che, per certi aspetti, di nuovo fece il cinema al suo primo apparire, “inseguendo” appunto le arti ad esso più vicine, come la letteratura e il teatro: senza fuorviare troppo dall'argomento, è sufficiente ricordare come il cinematografo sia stato considerato a lungo, all'inizio della sua esistenza, un mero e volgare strumento di intrattenimento popolare e di come Giovanni Pastrone, autore del kolossal *Cabiria* (1914), cercò per il suo capolavoro una sorta di “legittimazione culturale” coinvolgendo nientemeno che Gabriele D'Annunzio⁴⁷.

⁴⁶ M. Bittanti, *Prefazione*, in A. Brown, *Il sogno videoludico. Come i videogiochi trasformano la nostra realtà*, LUISS University Press, Roma, 2022, pp. 7-17.

⁴⁷ «La prima testimonianza scritta del rapporto fra Giovanni Pastrone e Gabriele D'Annunzio è una lettera del 6 giugno 1913 inviata da Torino a Parigi, recante l'intestazione «Itala Film, nella quale il direttore artistico e il responsabile amministrativo della Casa chiedono di esporre al poeta un «progetto di buon profitto e di MINIMO disturbo. [...] Nonostante il cinema avesse guadagnato, durante la sua breve ma tumultuosa esistenza, quel prestigio che per molto tempo gli era stato negato dagli ambienti artistici e dalle accademie, lavorare per un film era ancora considerato un fatto disonorevole, giustificato unicamente da ragioni di opportunità economica. [...] v'era ancora chi si offendeva se qualcuno gli chiedeva giudizi sul cinema («Signore, sono un gentiluomo», aveva risposto un lettore al sondaggio d'opinione tentato da una rivista specializzata); il cinematografo,

L'evoluzione tecnologica del digitale e dell'immagine di sintesi è un altro punto di convergenza tra cinema e videogiochi che a sua volta ha riconfigurato le strategie e le tecniche di progettazione e stesura del *narrative design*: una pietra miliare su questo frangente l'hanno scritta sempre Lucas e la sua ILM con il secondo capitolo della trilogia prequel della sua saga (*Star Wars – Episodio II: L'attacco dei cloni*, 2002).

Lucas decise di sviluppare, produrre e post-produrre l'intero film abbandonando la pellicola, rivoluzionando di nuovo la filiera tipicamente hollywoodiana; nella fase di preproduzione venne creato un intero reparto chiamato "*videomatic*" dove la crew tecnica e parenti degli stessi mimavano o recitavano le scene in sceneggiatura, filmati con una telecamera domestica davanti ad un *green screen* attraverso cui venivano poi applicati fondali digitali grezzi con tecniche di *chroma key* per definire una previsualizzazione del film finito.

In questo modo, di fatto il processo di storyboarding, la pre-visualizzazione appunto del racconto che verrà poi girato, è stato digitalizzato grazie alle nuove tecnologie: sequenze più complesse come le battaglie furono invece realizzate direttamente in "*animatic*", ovvero tramite modelli in CGI pre-renderizzati. Tutto questo materiale fu portato sul set e mostrato agli attori, in modo che capissero il contesto e l'obiettivo della scena da girare⁴⁸.

Gli stessi attori, poi, vennero filmati su *blue screen* (sfondo simile al green screen) con una telecamera digitale di qualità cinematografica sviluppata da Sony, e il tutto post-prodotto attraverso le nuove tecnologie di montaggio non lineare portando nelle sale, di fatto, uno dei primissimi film live action realizzati completamente in digitale nella storia del cinema.

Se tale scenario per molti aspetti ricorda l'ecosistema di video content creators contemporanei, molte tecnologie alla base di queste fasi della produzione furono il frutto del costante sviluppo tecnologico operato negli anni su più fronti dalla ILM di Lucas, utilizzate sia per il cinema che per i videogiochi della sua casa:

Nel 2002 il giornalista statunitense Ron Magid, in un articolo su Star Wars a proposito dell'utilizzo delle nuove tecnologie digitali, apparso su "The American Cinematographer", parla del cinema come della "forma d'arte che ha contribuito a definire il XX secolo". [...] Il cinema ha marcato profondamente il nostro immaginario, arricchendolo, quasi ubriacandolo di una quantità di immagini inusitata nella

insomma, prosperava come forma di intrattenimento popolare [...]»; P. Cerchi Usai (a cura di), *Giovanni Pastrone. Gli anni d'oro del cinema a Torino*, UTET, Torino, 1986, pp. 22-24

⁴⁸ *La tecnologia più avanzata: La pre-visualizzazione dell'Episodio II*, documentario contenuto nel secondo disco blu-ray del film *Star Wars: Episodio II – L'attacco dei cloni*, George Lucas, 2002.

storia dell'umanità, e lo ha fatto nell'arco di un solo secolo. In termini sociologici, possiamo senz'altro qualificare *Star Wars* come il perfetto prodotto – anzi l'emblema – della società dell'immagine [...]»⁴⁹

Negli stessi anni, dal Giappone, arriva nelle sale un altro evento che coinvolge un immaginario importante e globale, questa volta non frutto del cinema ma del videogioco: *Final Fantasy: The Spirits Within* (Hironobu Sakaguchi e Moto Sakakibara, 2001).

Il film fu un flop disastroso: basato sulla leggendaria serie di videogiochi di ruolo *Final Fantasy* di Square-Enix (che, tralasciando gli altri, conta ad oggi⁵⁰ ben sedici capitoli della titolazione principale) ideata e diretta per anni dallo stesso Sakaguchi, esso fu realizzato totalmente in CGI con un risultato prodigioso per i tempi⁵¹ e, seppur purtroppo solo nel nome e in poche citazioni, richiama un altro fondamentale universo narrativo che aveva sulle spalle un quindicennio di fenomeno iconografico e culturale.

Nata nel 1987 con il primo capitolo per il Nintendo Entertainment System – da qui in poi NES -, una delle più importanti console casalinghe della storia, e cresciuta diventando un brand fatto anche di novelization, anime giapponesi, merchandising e fumetti, *Final Fantasy*⁵² può essere il corrispettivo orientale ma sempre globale del fenomeno *Star Wars*.

Sono due esempi per nulla distanti: se Lucas con la sua creatura ha costruito un impero mediale, narrativo, iconosferico ed economico di *entertainment continuo* partendo dal medium cinematografico, Sakaguchi e il suo team di Square-Enix (all'epoca Squaresoft) hanno fatto lo stesso partendo però dal medium videoludico⁵³.

⁴⁹ G. E. S. Ghisolfi, *I mondi di Star Wars. Mistica Jedi e sociologia della Forza dentro e fuori la Cortina di Ferro*, p. 55.

⁵⁰ Anno 2023.

⁵¹ In uno speciale della rivista «PSMania 2.0», rivista specializzata in videogiochi per PlayStation, datato a settembre 2001 e intitolato senza troppi giri di parole *CineMANIA. Tutti i segreti dei videogiochi al cinema*, la redazione scrive nelle impressioni a caldo: “Di ritorno dall'anteprima [...] le nostre sensazioni sono piuttosto contrastanti. Il primo impatto è notevole: “Che grafica!” sarà sicuramente il vostro primo commento. Sì, l'impressione è proprio quella di assistere all'introduzione definitiva che ogni videogioco vorrebbe avere [...]”

⁵² Interessanti le affermazioni di C. Kohler in merito a *Final Fantasy IV* (Square, 1991) dove, nel parlare della strutturazione delle scene d'intermezzo, del visual narrative e della struttura drammatica dei dialoghi riconosce nel gioco, seppur l'epoca era ancora piuttosto distante dalla cinematografia interattiva, degli elementi cinematografici: “This was closer than ever to true beginning-middle-end narrative in the true Hollywood cinema sense of the term. Still, the differences between game and film were obvious. The characters and locations were still made out of small, pixilated drawings and 99% of the game's scenes shared the same camera angle, which wasn't even a physically realistic one [...]. What is important here is that even though these extreme limitations were still being imposed, Square pressed on and attempted to make movie-like games even on computer hardware that couldn't handle complex animation.” Kohler, 2005, pp. 113-114; cit. in in B. Perron, D. Arseneault, *De-framing video games from the light of cinema*, p. 32.

⁵³ Interessante notare anche come tali prodotti abbiano influenzato a livello di regime scopico i rispettivi medium di partenza: *Guerre Stellari*, con l'iconica inquadratura dall'interno della cabina di pilotaggio delle astronavi spaziali (e il salto nell'iperspazio), ha generato una figura mediale ripresa poi in film e videogiochi anche esterni al brand; *Final Fantasy*, con il rivoluzionario sistema di combattimento a turni che, a differenza delle modalità precedenti che proponevano una soggettiva del giocatore, ha posto il party di personaggi sulla destra dello schermo e i nemici sulla sinistra, offrendo un *campo totale* dell'azione di gioco, ha anch'esso generato una figura mediale presa poi a modello da tutti i tipi di giochi di ruolo videoludici.

Ad inizio del nuovo millennio le tecnologie digitali in campo cinematografico e videoludico hanno ormai raggiunto un primo stadio che si avvia verso la maturità contemporanea: da un lato la tridimensionalità nei videogiochi ha creato quella possibilità di sperimentazione (come già accennato, e come si vedrà meglio più avanti, coi *machinima*) che ha dato vita a primi fenomeni di fatti filmici che prendono in prestito dall'iconografia e dai codici del videogame.

Dall'altro, il cinema e, in particolare, il comparto legato alla CGI, ha sviluppato un ulteriore livello di quella logica delle attrazioni che da sempre ha connotato il medium: si pensi solo a *Jurassic Park* di Steven Spielberg del 1993, anch'esso diventato media franchise negli anni, alla già citata saga tratta da *Il Signore degli Anelli* realizzata da Jackson o, infine, il livello di *motion capture* raggiunto dalla saga di matrice disneyana di *Pirati dei Caraibi*, in particolare il secondo film, *La maledizione del forziere fantasma* di Gore Verbinski, 2006⁵⁴)

Si tratta di una tappa di questa convergenza che si rivela appieno nel primo decennio del nuovo millennio e che raggiunge il culmine in quella che è l'attuale società dell'intrattenimento, la quale unisce sempre più cinema e videogiochi in un *unicum cine-ludico*:

Nel 2007 l'avvento delle console di settima generazione facilitò ancor più la condivisione delle risorse tra il set e i creatori di videogiochi. Il fatto che molti registi amassero i videogiochi favorì la convergenza tra i due mondi. Alcuni vollero addirittura assumere un certo controllo sui videogiochi ispirati ai loro film. Gli esempi di collaborazione tra cinema e videogiochi sono numerosi; molti esperti di *motion capture* e di animazione digitale si dividono fra i due settori.

Un altro segno della convergenza in atto è il premio annuale istituito dalla Writers Guild of America per gli autori di storie per i videogiochi. Nel 2007 la tecnologia blu-ray permise di comprimere in un unico disco il film di John Woo *Hard Boiled (Lashou shentan, 1992)* e il videogioco per PlayStation 3 *Stranglehold*. Oggi film e videogiochi continuano a competere, ma coloro che li realizzano hanno imparato a collaborare per il vantaggio reciproco.⁵⁵

Lo scenario, seppur ancora in parte conflittuale, è inevitabilmente segnato da una convergenza digitale e mediale. Gli immaginari cinematografici e videoludici si espandono in modo inarrestabile fuori dai loro luoghi deputati (in questo caso, la sala cinematografica e la sala giochi) andando sempre più a dominare l'esperienza e gli apparati medialità quotidiani.

⁵⁴ Cfr. D. Bordwell, K. Thompson, *Storia del Cinema. Un'introduzione*, paragrafo 20.7 *Cinema e digitalizzazione*, pp. 475-480

⁵⁵ Ivi, pp. 484-485.

Il videogiocare e il sogno cinematografico non hanno più una fine e un inizio determinati dallo spazio fisico che li racchiude, ma sono sempre più richiamabili ovunque e insieme: solo per citare di nuovo l'esempio di *Strangehold*, il videogioco di Midway Games porta un protagonista poliziotto modellato⁵⁶ sulle fattezze dell'attore Chow Yun-Fat, volto noto del cinema action e d'avventura soprattutto orientale ma anche occidentale, ed è conosciuto anche con la dicitura nel titolo principale "John Woo presenta"⁵⁷.

In parallelo, il nuovo intrattenimento non è più configurato ormai come un racconto a sé racchiuso in un film o in un videogioco, ma diventa universo narrativo crossmediale: produrre un blockbuster significa scrivere ed organizzare una narrazione che si innerverà su più media, per un pubblico sempre più frammentato in una moltitudine di immaginari.

Inoltre, una nuova generazione di registi emersi nel corso degli anni '90 ha portato, come sottolineano Bordwell e Thompson, ad una commistione di nuovi codici, estetiche e grammatiche prese in prestito dall'immaginario ludico e videoludico con cui sono cresciuti:

Il videogioco non ha più bisogno di imitare il cinema per esistere perché esso propone ipotesi che il cinema non è mai stato in grado di formulare, e anche emozioni di altra natura.

Se i videogiochi hanno guardato al cinema in passato (i loro progettisti sono anche spettatori), oggi ci consentono di guardare al cinema in modo diverso, di mettere in questione le sue modalità di funzionamento e i suoi principi teorici. I videogiochi non solo un fenomeno sociale, essi rappresentano il punto di convergenza essenziale per una ridefinizione della nostra relazione con il mondo della narrazione per immagini.⁵⁸

Non è quindi un caso, per certi versi, se il montaggio cinematografico post-moderno sia stato definito anche "montaggio ludico":

L'uscita del primo episodio della saga di Guerre Stellari (*Star Wars*, 1977) segna un punto di non ritorno nella storia del cinema [...] il film di George Lucas non solo contribuisce a rilanciare il cinema

⁵⁶ Non è un primo caso; solo per citare, tra i tanti, un esempio antecedente effettuato sulla console PlayStation 1, precedente di due generazioni alla terza, si ricorda il videogioco *Apocalypse* (Neversoft, Activision, 1998) dove il protagonista principale era letteralmente interpretato (modellato tramite *motion capture* e doppiato pure in originale) dall'attore Bruce Willis; la stessa trama del gioco, nonché il gameplay, ricalcavano strutture e soluzioni narrative all'insegna del cinema action di cui Willis fu un volto di spicco degli anni '90: [https://it.wikipedia.org/wiki/Apocalypse_\(videogioco_1998\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Apocalypse_(videogioco_1998))

⁵⁷ *Strangehold*: <https://it.wikipedia.org/wiki/Strangehold>

⁵⁸ E. Higuinen, C. Tesson, *Editorial. Cinéphiles et Ludophiles*, in «*Cahiers du Cinéma*», settembre 2002, cit. in N. Bilchi, *Cinema e videogame. Narrazioni, estetiche, ibridazioni*, cit. pp. 81-82.

hollywoodiano, ancora una volta, tra i grandi produttori di immaginario del Novecento, ma inaugura un modello di cinema destinato a dominare lo scenario internazionale degli ultimi decenni sotto l'ambigua etichetta interpretativa "cinema postmoderno". [...] L'etichetta "montaggio ludico" [...] intende proprio sottolineare la differenza sostanziale che passa tra un montaggio che si mette in mostra per *problematizzare* la fruizione del film (montaggio moderno) e un montaggio che si mette in mostra per *stupire* lo spettatore e rendere ancora più *intensa* la sua esperienza cinematografica, anche attraverso il ricorso all'informatica e alle suggestioni dei cosiddetti "nuovi media" (montaggio postmoderno).⁵⁹

Le pratiche di montaggio di questo nuovo cinema, potenziate poi ancora di più dall'avvento di sistemi di video editing non lineare delle tecnologie digitali che permettono un flusso di lavoro altamente manipolabile, multimediale e condivisibile (cfr. con quanto detto nel Capitolo 1, paragrafo 1.1), sono qualificabili come ludiche nella misura in cui mirano da un alto a giocare con lo spettatore e le sue aspettative, proponendo alti tassi di spettacolarità e di accelerazioni del ritmo, dall'alto giocano con il cinema stesso, innervandolo e contaminando la sua sintassi formale con altri testi medialità come la tv e i videogiochi⁶⁰.

Tempi, ritmi e spazi filmici negli ultimi decenni hanno visto una completa rimodellazione della propria geografia sintattica: nella stessa inquadratura letteralmente convivono più schermi tramite la tecnica dello *split screen*, già utilizzata nel cinema classico come, per esempio, in *Il letto racconta...* di Michael Gordon del 1959 e poi enfatizzata nel linguaggio cinematografico contemporaneo con l'innervarsi sempre più massivo del linguaggio televisivo (come in *Omicidio in Diretta* di Brian De Palma del 1997).

Ancora, oggi nella stessa inquadratura (o nel film intero) convivono anche pasticche e elementi visivi di altri formati e fonti: siano essi *found footage* o comunque altri formati schermici (si pensi alla sterminata filmografia horror degli ultimi decenni che mischia *monumentary-style* e riprese amatoriali – o addirittura interi film realizzati su schermo del computer come *Host* di Rob Savage del 2020), siano essi sovrapposizioni di forme testuali quali messaggi come e-mail ecc. o oggetti grafici (si pensi, allora, alla sovrainpressione delle app di messaggistica istantanea come nella serie tv *House of Cards* di Beau Willimon; oppure, alla celebre battuta non pronunciata ma visualizzata "Don't be a square!" di Mia Wallace che crea

⁵⁹ F. Vitella, *Il montaggio nella storia del cinema. Tecniche, forme, funzioni*, Marsilio, Venezia, 2009, pp. 148-149.

⁶⁰ *Ibidem*.

gestualmente su schermo un rettangolo in *Pulp Fiction* di Quentin Tarantino), creando, in fine, una logica visiva ipertestuale.

Ma, soprattutto, un indicatore fondamentale che mostra come i tempi di visione e di percezione siano aumentati sempre più è l'*Average Shot Length* (ASL), ovvero la lunghezza media di un'inquadratura, che permette di valutare quanto nel cinema contemporaneo si tagli sempre più, rivelando la ricorrenza di soluzioni formali di un periodo storico⁶¹:

Secondo le campionature di David Bordwell, l'accelerazione del montaggio nel cinema americano è un trend di lungo periodo che ha raggiunto il culmine negli ultimi trenta anni: i film degli anni Sessanta presenterebbero un ASL compreso tra i 6 e 8 secondi, negli anni Settanta saremmo tra i 5 e 8, negli Ottanta tra 4 e 7, con molti film d'azione, come *Arma Letale* (*Letal Weapon*, R. Donner, 1987), montati ancora più freneticamente. Nei primi anni Novanta, alcuni film come *JFK* (Id., O. Stone, 1991) contano più di duemila inquadrature e alla fine del decennio anche la soglia delle tremila è superata [...] E non si tratta solo del contesto americano [...] ⁶²

Come si vedrà poco più avanti, gli ultimi decenni hanno visto con grande vigore il profilarsi su schermi di opere cinematografiche volutamente "ludiche", volte cioè a costruire con lo spettatore una vera e propria partecipazione, interrogandolo tramite tecniche visive e di montaggio alla concatenazione degli eventi all'interno del film.

Riprendendo i concetti di storicità della visione e di conseguente storicità del montaggio affrontati nel capitolo precedente, emerge dunque un quadro che configura una contemporaneità dove il ritmo dell'audiovisivo (aumentato dalle prospettive del montaggio interattivo come nel già citato *Diary of a Camper*) porta a riflessioni ben oltre la sfera prettamente filmica:

[...] Lucas conferisce a Star Wars [...] un ritmo nuovo che, mentre riflette l'attitudine alla velocità tipicamente post-moderna, rilancia verso nuove frontiere della comunicazione visiva. Il film è strutturato come una corsa verso l'obiettivo finale, e la sua irruenza, il cui emblema visivo è per l'appunto il "salto nell'iperspazio", trascina con sé lo spettatore. Il percorso iniziato con Star Wars è lo stesso battuto oggi dai cinecomic supereroici, densi di azione, di ritmo, di numerosissime inquadrature di breve durata: opere visive che sono puzzle composti da decine di migliaia di pezzi. ⁶³

⁶¹ Ivi, p. 157.

⁶² Ivi, p. 157-158.

⁶³ G. E. S. Ghisolfi, *I mondi di Star Wars. Mistica Jedi e sociologia della Forza dentro e fuori la Cortina di Ferro*, p. 49.

E di nuovo, Vitella si domanda in merito a questo montaggio espanso di materiali:

Film girati completamente in computer grafica come *Final Fantasy (Final Fantasy – The Spirits Within, 2001)* di Hironobu Sakaguchi e film realizzati completamente in elettronica come *Inland Empire (Id., 2006)* di David Lynch pongono più di un problema agli osservatori del cinema postmoderno. Fino a che punto l'identità del cinema dipende dalla sua tecnologia?⁶⁴

Nell'epoca dell'intrattenimento *cine-ludico* l'istanza filmica combacia sempre più con l'istanza videoludica, sia in termini di iconosfere e regimi scopici (*Level Five* di Marker ne è un esempio chiaro ma non unico su questo frangente), sia in termini di montaggio e di progettazione di contenuti, ed entrambi fanno parte di universi narrativi digitali che influenzano tanto l'entertainment di massa quanto le arti visive istituzionali⁶⁵, nonché l'economia individuale nell'ambito nella creazione di contenuti video come profetizzò a suo tempo Youngblood e come dimostrano ogni giorno contenuti di video creators pubblicati sui social e analizzati nel capitolo precedente.

L'addomesticazione dei media in forma privata iniziata con la televisione giunge al suo culmine con l'avvento prima del personal computer che incorpora e rimedia in sé tutti gli altri media (alla lettura/scrittura al cinema, dalla musica al videogioco), per poi ultimare sullo smartphone, emblema finale di quel percorso aptico dei dispositivi enunciato da Benjamin e allo stesso tempo strumento di editing e di videoripresa, di sharing e di attività ludica:

[...] grazie allo sviluppo di dispositivi mobili si è inaugurato un nuovo tipo di fruizione, che potremmo a buon diritto definire *displaced display*. La loro pervasività caratterizza potenzialmente tutti gli ambienti come luoghi di visione, almeno nei termini della costruzione di una nicchia *ad hoc* adibita al consumo dell'immagine. [...] È soprattutto in termini di mobilità, quindi, che si possono leggere molti prodotti mediali e audiovisivi, i quali riposano sull'intento di una valorizzazione dei dispositivi mobili e perciò di un consumo filmico che diventa ubiquo.⁶⁶

⁶⁴ F. Vitella, *Il montaggio nella storia del cinema. Tecniche, forme, funzioni*, ed. Marsilio, 2009, Venezia, pp. 169.

⁶⁵ Una questione a questo proposito viene a sollevarsi, ovvero nel momento in cui vengono pubblicati libri di un certo prestigio sotto l'etichetta "The Art of..." o vengono realizzati quadri o statue che ripropongono e riproducono i personaggi iconici, i bozzetti e i disegni preparatori di saghe cinematografiche e videoludiche, come *Star Wars* e *Final Fantasy*, è corretto applicare a questi oggetti di arte visiva i paradigmi dell'*objet trouvé* e della *Pop Art*? Rimane sempre diverso dai fumetti riprodotti da Lichtenstein o dalla "Marilyn Monroe" di Andy Warhol?

⁶⁶ M. De Rosa, *Cinema e post-media. I territori del filmico nel contemporaneo*, Postmedia Books, Milano, 2020, p. 99.

Le preoccupazioni di Kracauer prima e di Brown poi in merito alla pervasività della dimensione onirica del cinema, dei videogiochi e dell'intrattenimento solleverebbe dunque ulteriori perplessità nonché sempre più maggiori richieste di analisi sulla scia di quelle svolte da Bittanti et al. in merito al legame tra visioni politiche e videogiochi⁶⁷: quanto gli immaginari su schermi incidono nella percezione della realtà nella vita quotidiana?

Ma tutto questo richiederebbe ovviamente un lavoro a parte e di altra natura; per il momento, bastano, forse, le parole di Casetti, che nel suo ultimo saggio offre un'efficace strategia di mitigazione da questa bulimia di immagini:

In questo senso, riformulando l'epigrafe che Jean-Luc Godard ha posto all'inizio di *Il disprezzo* (*Le Mépris*, 1963), possiamo dire che le immagini sullo schermo non devono aver solo la forza di "sostituire il nostro sguardo con un mondo in armonia con i nostri desideri", ma anche e soprattutto la forza di sostituirlo "con un mondo in armonia con i desideri del mondo stesso".

Quando seguono questa vocazione, le immagini diventano uno straordinario mezzo di esplorazione: non cancellano ciò che è ancora alieno, ma lo riconoscono e lo accettano. Il terrore suscitato da una realtà aggressiva fa spazio alla meraviglia di un mondo che è pronto a diventare familiare.⁶⁸

Dopo aver dunque delineato lo scenario di convergenza a cui sono andati incontro i due medium in oggetto, nel prossimo paragrafo si cerca di offrire una panoramica di quelli che possono essere definiti "panorami" (o prodotti) *cine-ludici*, dove immaginari e montaggio mitigano e amalgamano i codici e le estetiche videoludiche e cinematografiche in qualcosa che non è completamente cinema ma non è nemmeno solo video-gioco.

2.2 – Panorami

Il percorso di convergenza delineato nel precedente paragrafo porta dunque ad oggi, in un determinato panorama mediale (nell'accezione delineata nel capitolo precedente) decisamente *cine-ludico*, dove il filmico ubiquo (cioè, reperibile nell'immediato e fruibile

⁶⁷ Si rimanda alla lettura di M. Bittanti (a cura di) *Reset. Politica e videogiochi*, Mimesis, Milano, 2023.

⁶⁸ F. Casetti, *Schermare le paure. I media tra proiezione e protezione*, ed. Bompiani, 2023, Milano, p 206.

ovunque) e il videoludico (cioè la capacità interattiva aptica e il richiamo ad un immaginario che ha per matrice, del tutto o in parte, i videogiochi) diventano di fatto una nuova forma di entertainment che non è esclusivamente cinematografica ma nemmeno solo videogame.

Questo panorama si manifesta prettamente⁶⁹ su schermi: smart tv, smartphone e monitor per pc sono tutti dispositivi di convergenza digitale atti a fruire di diverse esperienze mediali.

Inoltre, un ruolo chiave nella dimensione domestica è (si perdoni il gioco di parole) giocato dalle console videoludiche, che da decenni si portano dietro la dicitura di “entertainment systems”: dalle prime possibilità di ascolto di cd musicali con la PlayStation 1⁷⁰ – da qui in poi PS e numero di versione – fino alle attuali console di nona generazione, dominata al momento nell’attuale mercato⁷¹ da Sony con la PS5⁷² e da Microsoft con l’ultima serie X/S della Xbox⁷³, che incorporano di fatto un vasto ambiente schermico dalle più svariate funzioni mediali.

Come già esposto, le console per videogiochi hanno sempre mostrato una tendenza convergente: tuttavia, dall’essere dispositivi aggiuntivi del televisore domestico sono diventate, nel corso dei decenni, elementi fondamentali dello stesso, tanto è vero che è il mercato dei monitor televisivi ad essersi adattato alla richieste di prestazione dell’immagine del comparto videoludico⁷⁴, andando inoltre ad incidere sull’intera filiera della pubblicità televisiva (da sempre elemento fondante del medium tv) come riporta un interessante articolo di CorCom⁷⁵, la testata di riferimento su economia, trasformazione e innovazione digitale del più grande network di portali online sul tema in Italia, ovvero DigitalNETWORK360⁷⁶.

In pochi decenni, quindi, da apparato aggiuntivo subalterno le console videoludiche sono diventate elemento *disruptive* e trasformativo di un intero settore produttivo e tecnologico⁷⁷,

⁶⁹ Lasciando da parte, quindi, altre sfere prettamente sociopsicologiche come le fiere di settore, le riviste cartacee e il fenomeno del cosplay, dove l’immaginario cine-ludico (spesso unito a quello dei comics) si manifesta ma con altre modalità.

⁷⁰ PlayStation: <https://it.wikipedia.org/wiki/PlayStation>

⁷¹ Nona generazione delle console: https://it.wikipedia.org/wiki/Nona_generazione_delle_console

⁷² PlayStation 5: https://it.wikipedia.org/wiki/PlayStation_5

⁷³ Xbox Series X e Series S: https://it.wikipedia.org/wiki/Xbox_Series_X_e_Series_S

⁷⁴ A. Buzzi, *TV gaming. Le migliori del 2023*, «Spaziogames.it», 17 aprile 2023: <https://www.spaziogames.it/articoli/migliori-tv-gaming>

⁷⁵ «Videogiochi e Smart Tv: gamer sempre più al centro del mercato pubblicitario», «CorCom», 19 luglio 2022: <https://www.corrierecomunicazioni.it/media/videogiochi-e-smart-tv-gamer-sempre-piu-al-centro-del-mercato-pubblicitario/>

⁷⁶ Network DIGITAL 360: <https://www.networkdigital360.it/>

⁷⁷ Cfr. A. Catolfi, E. Menduni, *Digital aesthetic forms between cinema and television: the need for new research directions*, Associazione Culturale LUDICA, «GAME – The Italian Journal of Game Studies», Issue 02 / 2013, pp. 91-94, in particolare p. 92: “After the initial enthusiasm for user-generated contents (UGCs), the twentieth century structures of media industry managed to come back, first of all with television: pay TV, pay per view with non-linear fruition, and HD. This high-grade vision quality, along with the point of view of the spectator, became crucial elements. A certain aesthetic of definition pervades the television medium, starting more or less around 2005 with the widespread diffusion of large, flat screens and broadband

diventando il fulcro di innovazione e sviluppo per interi comparti digitali: dai primi, timidi tentativi di riproduzione di DVD e di connessione ad Internet nelle console di sesta generazione quali PS2⁷⁸, la prima Xbox⁷⁹ e il SEGA Dreamcast⁸⁰ fino agli odierni sistemi di intrattenimento citati poc'anzi, la qualità dell'esperienza videoludica rimane sì la punta di diamante della tecnologia della console ma non la sola faccia, poiché queste incorporano la navigazione su web, app per servizi di streaming come Netflix, Amazon Prime e Disney Plus (per citare i più quotati, ma è possibile installare anche servizi di un certo tipo di cinema e di audiovisivo come MUBI⁸¹), app per l'ascolto della musica, per il gioco online, per le chat, la riproduzione di supporti filmici quali blu-ray e entrate di porte USB per devices e dispositivi personali.

Il tutto viene fruito e navigato, tra una schermata e l'altra, tramite un controller, ovvero un altro dispositivo aptico che offre, come nel caso del DualSense di PS5⁸², esperienze di immersione tattile e non solo (è possibile soffiare dentro al microfono del Pad per ottenere un'interattività con l'azione di gioco)⁸³ paragonabili ai tentativi di diverse sale cinematografiche degli anni Cinquanta e Sessanta volti ad offrire esperienze visive e sensoriali per competere, allora, con il mercato televisivo (alcuni di successo, come il Technicolor, il Cinerama e il Cinemascope; altri che ebbero l'ennesimo tentativo di imporsi nella storia del medium – manifestatosi di nuovo ed ulteriormente negli ultimi decenni - come la stereoscopia e il 3-D; altri ancora passeggeri o addirittura fallimentari come l'AroRama e lo Smell-O-Vision nel tentativo di arricchire la visione cinematografica con gli odori⁸⁴).

In breve, la console è il sistema mediale attraverso cui l'esperienza cinematografica e l'esperienza videoludica vengono fruito contemporaneamente dalla maggioranza dei consumatori, come conferma l'articolo di CorCom citato poc'anzi, e, in particolare, dalle nuove generazioni. Si tratta, insomma, di nuovi regimi scopici incastonati in iconosfere cine-ludiche ed esperienze sia audiovisive che videogiocabili.

internet connections that allows a wider and more detailed signal. Cinema in particular responded to the success of mash-up practices and UGCs highlighted by Jenkins, introducing new sophisticated techniques such as digital 3D and HD.”

⁷⁸ PlayStation 2: https://it.wikipedia.org/wiki/PlayStation_2

⁷⁹ Xbox: https://it.wikipedia.org/wiki/Xbox#Interfaccia_utente,_centro_multimediale_e_modding

⁸⁰ *Dreamcast e DVD*, redazione «Gamsurf.it», 13 ottobre 2000: <https://www.gamesurf.it/news/dreamcast-e-dvd-c4722>

⁸¹ MUBI, attivazione PlayStation account: <https://mubi.com/it/tv/playstation>

⁸² PlayStation, Controller Wireless DualSense : <https://www.playstation.com/it-it/accessories/dualsense-wireless-controller/>

⁸³ M. Di Marco, *Lascia stare il 4K: è DualSense la vera svolta di PS5*, «DDay – Digital Day», 2 novembre 2020: “[...] l'uso del microfono per registrare un soffio nel videogioco, per esempio, è già stato sperimentato con il GamePad di Wii U; anche i Joy-Con di Nintendo Switch hanno una funzione di vibrazione avanzata; accelerometro e giroscopio sono già usati da DualShock 4 e anche il touchpad non è inedito. Ma DualSense è il primo a integrare tutte queste caratteristiche in un solo prodotto, con l'aggiunta della vera novità: i grilletti adattivi, la cui resistenza alla pressione varia a seconda della sensazione che il gioco vuole trasmettere.”; link: <https://www.dday.it/redazione/37466/dualsense-controller-ps5-prova>

⁸⁴ D. Bordwell, K. Thompson, *Storia del Cinema. Un'introduzione*, pp. 183-186.

A questo dà ragione un'ulteriore tendenza, ovvero quella da parte del settore televisivo di guardare sempre più nella direzione del videogioco: non soltanto i servizi streaming OTT come Netflix, Amazon e Disney Plus hanno rivoluzionato la concezione culturale della tv e il ruolo del comparto cinematografico andando pure ad incidere sulla sua stessa natura produttiva e distributiva⁸⁵, ma si aprono ogni giorno sempre più al settore videoludico.

Da un lato, tali compagnie vanno incorporando nelle loro offerte su piattaforma spazi dedicati a videogiochi come la sezione Netflix Games⁸⁶ (e la concorrente Prime Gaming di Amazon⁸⁷) che offre titoli videoludici per mobile ispirati anche a successi propri come, nel caso di Netflix, le interactive stories *Money Heist: Ultimate Choice*, *Stranger Things: Puzzle Tales*, *The Queen's Gambit Chess* (rispettivamente tratti da *La Casa di Carta*, *Stranger Things* e *La Regina degli Scacchi*) in continuità con quell'evoluzione di convergenza e storytelling crossmediale per un pubblico sempre più globale e transnazionale⁸⁸; dall'altro lato, le realtà televisive diventano produttori (un tempo ruolo quasi solo cinematografico) prendendo, a lezione di Lucas e di Sakaguchi, saghe videoludiche celebri e convertendole in serie tv.

Quest'ultimo aspetto sarà anch'esso brevemente trattato in uno dei due sottoparagrafi seguenti: ciò che invece preme evidenziare ora di tutto questo scenario è come, in primo luogo, il dispositivo *console videoludica* sia tra i medium di rilocalizzazione più comuni ed usati ad oggi per l'esperienza quotidiana di fatti filmici e fatti videoludici, dando al fruitore un panorama multischermo dalle più svariate sfaccettature multimediali (tralasciando l'immersione virtuale).

In secondo luogo, ciò che questo scenario fa emergere è, a sua volta, una ri-configurazione dello stesso *panorama mediale cine-ludico*, producendo fenomeni interessanti che non sono più, come già detto, esclusivamente cinema ma nemmeno videogame tout court.

2.2.1 - Cinematic videogames (Videogame cinematografico)

Una *prima istanza esperienziale* della *dimensione cine-ludica* è quella che può essere definita "videogame cinematografico": in breve, il *genius* che prevale è prettamente videoludico

⁸⁵ F fede a questo proposito il caso di *The Irishman*, di Martin Scorsese, prodotto da Netflix e, per questo, osteggiato nella corsa agli Oscar 2019 poiché non presentava il requisito di distribuzione nelle sale; per ovviare a ciò, Netflix decide di dare una distribuzione minima e breve al film, andando ad incidere di fatto sulla filiera di consumo della sale cinematografiche.

⁸⁶ Netflix Games: <https://help.netflix.com/en/node/121442>

⁸⁷ Prime Gaming: <https://gaming.amazon.com/intro>

⁸⁸ R. Lobato, *Netflix Nations. Geografia della distribuzione digitale*, ed. MinimunFax, Roma, 2020, pp. 179-210.

trattandosi, in pratica, di veri e propri videogiochi i quali, tuttavia, offrono o espliciti richiami ed ambientazioni di immaginari cinematografici che influenzano la storia e le modalità di gioco; o delle vere e proprie meccaniche più affini all'esperienza cinematografica che al gameplay (a volte, l'utente è chiamato ad interagire in alcune sequenze e punti ma in minima parte e per il resto può solo godersi ciò che si svolge su schermo esattamente come lo spettatore di un film); o, infine, dove la partecipazione al mondo videoludico è funzionale alla promozione di un immaginario cinematografico in continuità con il rapporto di convergenza dei due medium.

Inoltre, è doveroso riprendere una breve premessa fatta nell'introduzione, forse banale ma qui, soprattutto, necessaria da ricordare: il mercato videoludico contemporaneo è enorme e vastissimo, cangiante di continuo anche nell'arco di pochi mesi, connotato in primis da una forte guerra economica di innovazione e sviluppo tra i vari competitors (più o meno grandi) che introducono costantemente nuovi stili, forme e commistioni.

Di conseguenza, gli esempi qui riportati non sono altro che spunti di riflessione ai fini della tesi esposta, non di certo un'esaustiva panoramica.

Venendo al primo esempio, un ruolo chiave lo ha svolto il genere delle avventure grafiche, in particolare quei prodotti ancora oggi definiti, per via delle meccaniche, "punta e clicca".

In uno studio di approfondimento sul web magazine «ludica»⁸⁹ dedicato al genere, Francesco Toniolo e Stefano Giovannini dell'Università Cattolica di Milano danno una definizione molto utile di questa tipologia di prodotti: «videogiochi in cui c'è una interazione tramite cursore del mouse con elementi distribuiti nelle schermate, col fine di risolvere enigmi e far avanzare la progressione diegetica.⁹⁰ »

Benché l'aspetto "cursore del mouse" sia limitante poiché, logicamente, riguarda solo le modalità di fruizione di tali titoli su pc (laddove, invece, come nelle console dove la periferica utilizzata è il joystick, è più corretto utilizzare un generico "cursore"⁹¹), Toniolo e Giovannini colgono con queste poche righe gli elementi fondativi del genere, le quali hanno anche una valenza importante nel definire l'importanza della loro ibridazione con il cinema.

Senza dilungarsi troppo (anche qui la lista di titoli fondamentali sarebbe lunga) sull'importanza storica dei cosiddetti "punta e clicca", ciò che pone tale genere nelle specifiche di quella macroarea che si potrebbe definire *cinematic videogames* sono, come evidenzia Bilchi:

⁸⁹ Ludica web magazine: <https://www.ludicamag.com/>

⁹⁰ F. Toniolo, S. Giovannini, *Gli elementi nostalgici dei punta-e-clicca italiani*, «ludica» web magazine, Studi, 16 luglio 2020: <https://www.ludicamag.com/gli-elementi-nostalgici-dei-punta-e-clicca-italiani/>

⁹¹ Si tratta di una puntualizzazione non trascurabile poiché, a breve, si parlerà di un titolo fruibile su console, ovvero la serie di *Life Is Strange* (come d'altronde lo sono molti altri titoli del genere frutto di *porting* su diverse piattaforme videoludiche).

[...] la soluzione dello “sguardo in macchina” del nostro avatar, e la sua facoltà di parlare direttamente col giocatore (ma, e ciò è molto importante, senza che il giocatore possa replicare a sua volta), che possono essere considerate come il corrispettivo indicatore nel campo del videoludico della tendenza della New Hollywood a mescolare in modo assai sofisticato narrazione classica e pratiche della modernità cinematografica.⁹²

Ciò a cui l'autore fa riferimento è il già citato *The Secret of Monkey Island*, pietra miliare non solo del genere ma anche del videoludico, e alle sue meccaniche innovative in fatto di abbattimento della quarta parete da parte del personaggio principale, Guybrush Threepwood, il quale commenta le scelte errate del giocatore mantenendolo consapevole del proprio ruolo⁹³.

Per di più, il videogioco è stato sviluppato e distribuito proprio da quella Lucasfilm Games (e poi LucasArts) inaugurata nel 1982 da George Lucas, fondata con l'obiettivo di «approfondire la ricerca nel settore dell'immagine digitale, dal più semplice computer game fino ai più complessi sistemi didattici interattivi⁹⁴», dimostrando di nuovo come è proprio all'interno di quelle dinamiche di convergenza e di rivoluzione dell'industria culturale discusse in precedenza che hanno luogo processi di ibridazione tra videogiochi e cinema⁹⁵:

Se analizziamo le retoriche che definiscono la fruizione del gioco che è associato per antonomasia alla firma di Lucas, [...] ci renderemo conto con sorpresa che numerosi dei concetti formulati in ambito cinematografico da Laurent Jullier nel suo ormai classico libro *Il cinema postmoderno*, possono essere applicati altrettanto calzantemente al gioco di Lucas e Ron Gilbert, nonché a tutti i videogame prodotti da LucasArts, in quanto si verifica un vero e proprio trasbordo, su un medium diverso, dei principi formali su cui si articolano i film di Lucas.⁹⁶

Insomma, le avventure prodotte dalla casa videoludica del padre di *Star Wars* si sono caratterizzate per le trame di ottima fattura, personaggi interessanti, dialoghi sagaci e dei rompicapi la cui soluzione non solo portava avanti la narrazione ma accresceva in parallelo la

⁹² N. Bilchi, *Cinema e videogame. Narrazioni, estetiche, ibridazioni*, p.109.

⁹³ Ibidem.

⁹⁴ S. Arecco, *George Lucas, Il castoro*, Milano, 1995, p. 114; cit. in Ivi, p. 107.

⁹⁵ Ibidem.

⁹⁶ Ivi, 107-108.

credibilità e la coerenza interna del mondo simulato⁹⁷: «Forse l'esempio più calzante [...] è *Grim Fandango*, le cui influenze spaziano dal folklore messicano a *Casablanca*, dal *film noir* a *Glengarry Glen Ross* di David Mamet [...] un catalogo di intertesti ben più sofisticato di quello che uno si aspetterebbe da un videogame.»⁹⁸

Il ruolo importante svolto ancora una volta da Lucas in questa convergenza che ha dato origine al contemporaneo panorama *cine-ludico* è sottolineato anche da Perron e Arsenault:

Lucasfilm Games, founded in 1982, is another obvious bridge between cinema and the video game, of which George Lucas has never lost interest in. The seemingly ever-present dream of fusing games with film has been fulfilled – materially at least – with the introduction of the Laserdisc and CD-ROM as high-capacity data storage solutions, enabling game developers to include “Full-Motion Video” (or FMV) in their “interactive movies” starting in the late 1980s.⁹⁹

Lasciando da parte per ora i film interattivi citati dai due studiosi (sarà un tema ripreso a breve), Perron e Arsenault portano all'attenzione un altro elemento fondamentale: l'introduzione del LaserDisc prima e del CD-ROM poi come supporti per i prodotti videoludici, memorie di archiviazione ben più ampie delle cartucce su cui si è basata l'industria per più di un decennio ed in grado, quindi, di immagazzinare molte più informazioni multimediali, cioè, oltre al software con le istruzioni per il gioco, musiche più elaborate ma soprattutto scene cinematografiche. Queste ultime, il più delle volte frutto di immagini in computer grafica, hanno avuto diverse sperimentazioni, dai già citati contenuti “Full-Motion video” (ovvero veri e propri filmati live action con attori tra un segmento di gameplay e un altro) fino all'inserimento di scene d'animazione come nel celebre caso di *Dragon's Lair* (Cinematronics¹⁰⁰, 1983).

Benché di natura arcade, il videogioco funzionava tramite tecnologia LaserDisc ed era per l'appunto basato su cartoni animati creati da uno dei padri dell'animazione statunitense del secondo Novecento, ovvero Don Bluth¹⁰¹.

⁹⁷ M. Kimmich, *Ma è arte? I videogiochi sono inferiori al cinema come forma di espressione artistica?*, in Bittanti M. (a cura di) *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, collana Ludologica. Videogames d'Autore, Milano, 2008, pp. 20-21.

⁹⁸ Ibidem.

⁹⁹ B. Perron, D. Arsenault, *De-framing video games from the light of cinema*, p. 26.

¹⁰⁰ Interessante notare il nome scelto da questa storica casa di sviluppo di videogiochi che, da metà degli anni Settanta fino alla sua chiusura, utilizzerà un naming che unisce cinema ed elettronica; Cinematronics: <https://it.wikipedia.org/wiki/Cinematronics>

¹⁰¹ Dragon's Lair: https://it.wikipedia.org/wiki/Dragon%27s_Lair

Oltre a questo, un altro aspetto curioso del titolo era il gameplay che lasciava poca libertà d'azione; infatti, al giocatore veniva semplicemente richiesto di muovere il joystick e/o premere i tasti sulla console arcade nei momenti giusti, come descritto nel breve spazio dedicato al titolo nel numero 16 del luglio 1984 della rivista «Videogiochi», prima rivista italiana dedicata al medium:

È un cartone animato interattivo anche se l'interazione gioco- giocatore è un po' limitata.

Un dragone ha rapito la vostra bella Daphne: a voi, Dirk l'Ardito, il compito di penetrare nel suo covo-castello e liberarla.

Ci sono 40 diverse scene o episodi e oltre 600 "nodi" o punti decisionali, dove il giocatore deve prendere una decisione istantanea per decidere l'azione da far compiere al personaggio.¹⁰²

Ciò che emerge da questa rapidissima panoramica sono due denominatori comuni: l'interesse per la sperimentazione, sia tecnologica che, di nuovo, narrativa, e l'importanza del direzionare lo sguardo del giocatore verso elementi (o azioni) utili ad essere interagiti per un potenziale avanzamento della trama (in breve, una *messa in inquadratura* nello spazio di gioco).

Un esempio contemporaneo efficace di queste forme "grammaticali" di matrice cinematografica ricontestualizzate nell'esperienza ludica può essere offerto dal videogioco *Life Is Strange* e dal suo seguito (2015 e 2016), entrambi sviluppati da Raoul Barbet e Michel Koch di Dontnod Entertainment¹⁰³. Nel primo, in particolare, nei panni della giovane Max, il giocatore ha la possibilità di riavvolgere il tempo¹⁰⁴ e tornare a determinati snodi di trama attraverso l'uso metanarrativo della macchina fotografica, oggetto/passione della protagonista e che la porta ad avere, nel contesto universitario dello spazio di gioco, diversi rapporti con personaggi, tracciando letteralmente una ragnatela seriale di nomi e relazioni.

Questa strutturazione da serie tv, che si dipana lungo un tempo di fruizione lungo, è rimarcata anche dalla struttura stessa del gioco, diviso in episodi (cinque per l'esattezza) come una vera produzione televisiva e rilasciati, all'epoca della prima pubblicazione, a distanza di mesi uno dall'altro, creando un climax narrativo dove i diversi filoni giungono alla risoluzione di un caso da crime story e, allo stesso tempo, alla scongiura di una catastrofe naturale.

¹⁰² «Videogiochi», n° 16 / luglio 1984, p. 40:https://archive.org/details/Videogiochi_N.16/page/40/mode/2up?view=theater

¹⁰³ Life is Strange: https://it.wikipedia.org/wiki/Life_Is_Strange

¹⁰⁴ Creando dei veri e propri flashback narrativi di stampo cinematografico.

Life Is Strange è generalizzato come avventura grafica, sebbene sia in 3D con personaggi ben definiti e ambienti esplorabili ed interagibili, seppur nelle limitazioni del gioco e della trama: il puntatore è l'icona del controller (o del mouse nella versione pc) che permette diverse azioni al giocatore su determinati oggetti disposti appositamente in scena nello spazio di gioco, al fine di cogliere indizi, di indagare attraverso dialoghi e/o di ispezionare determinate aree.

L'uso della fotocamera, invece, non è una novità; già la serie di videogiochi a tema survival horror *Project Zero* (Temco, 2001 il primo capitolo), e conosciuta in Occidente con il nome *Fatal Frame*¹⁰⁵ (non a caso) aveva introdotto narrativamente questa meccanica di gioco: «La serie *Fatal Frame* ha introdotto innovazioni altrettanto ingegnose nell'ambito della gestione della camera, che qui è strumento di visione e insieme un'arma.»¹⁰⁶

In breve, il giocatore si trova al comando di personaggi che devono affrontare situazioni terrificanti e pericolose cercando di sopravvivere ad incontri ed attacchi di natura paranormale da parte di fantasmi, i quali possono essere sconfitti soltanto con una “cattura” della loro immagine eterea per mezzo di una macchina fotografica:

Per la maggior parte del tempo, *Fatal Frame* usa punti di vista predefiniti che vengono attivati dal movimento dell'avatar nello spazio diegetico, ma quando il giocatore utilizza la macchina fotografica/arma, la visuale cambia, passando dalla terza persona alla soggettiva. [...] Tale passaggio si realizza per mezzo di un taglio di montaggio. Il combattimento prevede che il giocatore scatti una fotografia al fantasma nel momento più propizio, indicato da un mirino sullo schermo che si tinge di tinte rosse cremisi. [...] Il taglio e l'uso della camera incrementano il senso di suspense, riposizionando il giocatore nel punto più pericoloso dello schermo, acuendo l'effetto terrorizzante della minaccia.¹⁰⁷

Lo stesso meccanismo di montaggio interattivo, seppur con effetti e valenze diverse e ricontestualizzate ad un'altra trama, lo si ravvisa nella serie di *Life Is Strange*.

Oltre all'interessante aspetto della rilocalizzazione del medium e dell'oggetto fotografico nell'estetica e nella grammatica videoludica, i due titoli hanno, da come si può ben capire, una forte impronta cinematografica: figli della lezione dei “punta e clicca” lucasiani, qui la telecamera interattiva è funzionale al racconto della storia, come nel cinema, e gli stacchi tra una “scena” e l'altra hanno non solo funzione diegetica ma anche immersiva, ludica, chiamando

¹⁰⁵ Project Zero (Fatal Frame): [https://it.wikipedia.org/wiki/Project_Zero_\(serie\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Project_Zero_(serie))

¹⁰⁶ M. Nitsche, *Videogame e montage. Alcune considerazioni sul montaggio interattivo*, p. 97.

¹⁰⁷ Ivi, p. 98

ad interagire il giocatore in uno spazio scenico (seppur digitale) appositamente progettato ai fini della narrazione, trattata con dialoghi dalle forti tinte mature e psicologiche.

Come facilmente intuibile, la soluzione visiva del mascherino che simula la visuale fotografica è anch'esso un *regime scopico* (ma anche una *figura mediale*) dichiaratamente cinematografico, ma non, ovviamente, l'unico: è sufficiente citare il caso del famoso *bullet time*, effetto speciale sdoganato dal celebre film *Matrix* (1999, anch'esso diventato poi fenomeno culturale e media franchise tra film, fumetti, anime tv e videogiochi) delle sorelle Wachowski, e sapientemente introdotto, sempre a fini narrativi e funzionali al gameplay, nel videogioco *Max Payne* (Remedy/GodGames, 2001)¹⁰⁸.

Forse, con molta probabilità, uno dei più grandi esempi cine-ludici contemporanei di videogioco cinematografico (rimanendo sempre nel genere dell'avventura grafica) è dato da *Heavy Rain* (David Cage, Quantic Dream, 2010)¹⁰⁹, che Fassone, assieme anche ad un precedente videogioco di Cage, *Fahrenheit* (2005)¹¹⁰, definisce “non-film interattivo”:

[...] il giocatore rinuncia dunque a buona parte del proprio potenziale interattivo (nella maggior parte dei casi non può modificare il punto di vista, può interagire solo con il mondo utilizzando un numero limitato di tasti, deve muoversi su percorsi per lo più preordinati ecc.) per diventare al contempo spettatore e aiuto regista di un racconto audiovisivo che ibrida gli stilemi del videogioco (l'immagine di sintesi, le prove di abilità, gli enigmi ecc.) e quelli del cinema popolare (il racconto di genere, la messa in scena, il montaggio espressivo ecc.).¹¹¹

Il concetto per il giocatore di diventare al contempo “spettatore e aiuto regista” della vicenda interattiva narrativa permette di allontanarsi dal sentiero di dominio esclusivo delle avventure grafiche, andando ad intercettare forme di videoludico cinematografico in altri esempi che, per meccaniche di gameplay e target di pubblico, si discostano notevolmente dai precedenti.

È il caso della serie di videogiochi *God Of War*, già citata nel precedente capitolo. Non solo, parlando dei ritmi del montaggio interattivo proposti dai video content creator odierni, la serie è entrata nell'immaginario contemporaneo ormai da quasi un ventennio circa, ma ha anche

¹⁰⁸ Cfr. G. King, T. Krzywinska (eds) (a cura di), *ScreenPlay. Cinema, videogames, interfaces*, Wallflower Press, Londra, 2002; pp. 1-32

¹⁰⁹ Heavy Rain: https://it.wikipedia.org/wiki/Heavy_Rain

¹¹⁰ Fahrenheit (conosciuto anche come Indigo Prophecy): [https://it.wikipedia.org/wiki/Fahrenheit_\(videogioco\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Fahrenheit_(videogioco))

¹¹¹ R. Fassone, *Cinema e videogiochi*, p. 32.

mostrato, seppur non avendone ovviamente il primato, le potenzialità “spettatoriali” e al contempo “interattive” da “aiuto regista” dei già menzionati Quick Time Events (QTE).

Le QTE sono sequenze cinematiche a cui il giocatore è chiamato a rispondere a un determinato input da parte del sistema di gioco entro un determinato lasso di tempo sostanzialmente molto breve: tale risposta produce un output d’azione del personaggio (o nella dinamica di gioco in generale) nel videogame, facendo proseguire poi per suo conto l’azione cinematografica, mantenendo quindi quell’equilibrio di “spettatore-agente”.

In *God Of War*, per esempio, tale sistema è usato molto nelle spettacolari scene di combattimento che attraverso immagini di sintesi in CGI regalano delle vere e proprie ibridazioni tra esperienza da blockbuster entertainment e videogiochi:

[...] i momenti più eccitanti della partita, quelli cioè in cui ci si confronta con gli ostacoli più impegnativi progettati dai designers, sono riconfigurati in senso cinematografico, e il piacere ludico dato dalla sensazione di sfida risulta prosciugato, dacché al giocatore non è richiesto di elaborare strategie personali per vincere, ma solo premere una sequenza stabilita.¹¹²

Un caso molto recente di videogame cinematografico è l’ultimo capitolo principale della già citata saga creata da Sakaguchi e Square, ovvero *Final Fantasy XVI* (Square Enix, 2023).

Al di là delle critiche miste ricevute, il titolo offre un efficace punto di arrivo di quanto sostenuto fino ad ora: non solo il gameplay è interamente strutturato attorno alla narrazione, portando a seguire molto spesso percorsi prestabiliti al giocatore (motivo di principali critiche) e facendo abbondante uso di cutscenes (scene d’intermezzo), ma inserisce anche, sempre a fini di narrative design e mondo di gioco, vere e proprie battaglie tra enormi creature dotate di poteri elementali (caratteristica peculiare della saga, qua portata quasi all’estremo) richiamando senza neanche troppe velature il cinema nipponico dei *kaiju*.

Tali battaglie occupano un ampio tempo di gioco (anche mezzora o più) per il player e fanno spesso ricorso ad intere sequenze in CGI interrotte da alcuni QTE dove il giocatore è chiamato a schivare, parare o rispondere ad un attacco nemico semplicemente premendo il testo che compare come input dal gioco sullo schermo; rispondendo nelle tempistiche corrette non solo si ottengono bonus di attacco o difesa in base all’azione effettuata, ma lo stesso bonus è

¹¹² N. Bilchi, *Cinema e videogame. Narrazioni, estetiche, ibridazioni*, p. 135.

esplicitamente definito con l'aggettivo "cinematico", compartecipando di fatto ad un taglio di inquadratura come nella pratica dell'editor/montatore.

Final Fantasy XVI viene spesso definito (è tuttora¹¹³ un titolo caldo, per tanto pieno di recensioni e video sui social) un gioco a "corridoio", poiché come già detto il giocatore può in pratica seguire percorsi e limitati spazi di esplorazione predeterminati, come se da spettatore fosse comparsa di una sorta di "montaggio continuo" intervallato da tempi e ritmi di interazione e gameplay.

Il gioco è inoltre ricco di funzionalità informative, anche passate, sul mondo narrativo della storia e sui personaggi nel menù (caratteristica comune ai giochi di genere fantastico/fantasy), richiamabili di continuo tramite apposite funzionalità veloci sul controller in una sorta di enciclopedia in itinere¹¹⁴, creando quella che Lluís Anyó definisce "analessi esterna" al tempo presente della storia su schermo e che crea differenti loop narrativi riscontrabili anche nel cinema¹¹⁵.

Altri esempi interessanti¹¹⁶ di cinema videoludico (o di videogioco cinematografico) sono la serie iniziata con *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* (GSC Game World, 2007), che riprende esplicitamente l'omonimo film del già menzionato Tarkovskij (*Stalker*, 1979) non solo nel titolo ma anche nelle meccaniche di gioco (attraversare le "anomalie"), nello stile delle ambientazioni e nel character design (il protagonista è quasi identico all'attore Aleksandr Kajdanovskij, protagonista della pellicola); e il videogioco annunciato, ma senza ancora una data di rilascio ufficiale, *Jurassic Park: Survival* (Saber Interactive, prossima uscita), facente parte dell'omonimo media franchise come riportato dal sito ufficiale¹¹⁷.

¹¹³ Dicembre 2023.

¹¹⁴ Una intera missione secondaria che accompagna tutta la storia fino alle fasi finali è la compilazione dei "Tomi", ovvero l'enciclopedia del mondo di Valisthea dove è ambientato questo capitolo, tramite i dialoghi con un personaggio che ricalca l'archetipo del saggio studioso.

¹¹⁵ Cfr. Lluís Anyó, *Narrative time in video games and films. From loop to travel time*, in Fassone R., Giordano F., Girina I. (a cura di), *Re-framing Video Games in the Light of Cinema*; «GAME – The Italian Journal of Game Studies», Issue 04 / 2015, vol. 1, pp. 63-74.

¹¹⁶ Non mancano su questo frangente esempi del tutto italiani, come il celebre – e, ad avviso di chi scrive, fin troppo sottovalutato – *Nirvana* di Gabriele Salvatore (1997), dove i protagonisti sono il programmatore di videogiochi col volto di Christopher Lambert e l'attore-feticcio di Salvatore, Diego Abatantuono, nei panni del personaggio principale (dal nome "Solo", chiaro riferimento a Han Solo di Star Wars) del videogioco; dal film, a sua volta, è stato tratto un videogioco (che ha in comune molte estetiche con *Level Five* di Marker del medesimo periodo) dal nome *Nirvana X-ROM*, che non ebbe molto successo, a meccaniche "punta e clicca" e contenente, tra l'altro, filmati del film o appositi per il videogioco in questione e diversi snodi QTE: https://it.wikipedia.org/wiki/Nirvana_X-ROM

¹¹⁷ Jurassic Park Survival: <https://jurassicparksurvival.com/>

Quest'ultimo, che ha avuto una gestazione pluridecennale molto travagliata¹¹⁸, si inserisce a livello temporale immediatamente dopo gli eventi del primo, celebre film di Steven Spielberg, calando il giocatore nei panni di una scienziata del parco che non è riuscita ad evacuare dall'isola durante l'uragano che ha portato in libertà le creature preistoriche riprendendo, da quanto si evince sia dal trailer¹¹⁹ che dal sito, le stesse ambientazioni e location (questa volta in un videoludico 3D), lo stesso design, le stesse musiche e le stesse inquadrature iconiche (ad esempio, il T-Rex distratto dalla fonte luminosa del bengala).

Un oggetto cine-ludico di grande interesse, a cui sono state dedicate diverse pagine di studio, rimane *Her Story* di Sam Barlow (2015)¹²⁰.

Etichettato nella maggioranza dei casi come film interattivo, tale oggetto di difficile classificazione pone l'utente davanti letteralmente ad uno schermo pc simulato, una nuova interfaccia, contenente file di testo, addirittura un minigioco, una app che richiama il "Cestino" del desktop e, soprattutto, una serie di vecchi filmati nello stile del regime scopico degli interrogatori da parte della polizia nei confronti di una donna, interpretata da un'attrice.

Il gioco consente, in una struttura non lineare tipica del montaggio postmoderno¹²¹, di indagare sul mistero che si cela dietro questi video full motion, investigando ed interrogando questo panorama intermediale ed intertestuale attraverso parole-chiave nell'ottica del genere della detective story:

Her Story cala il giocatore nei panni dell'interprete di un database. Secondo Manovich e Kratky (2005), l'incontro tra cinema e informatica creerebbe un «soft-cinema», cinema software che genera significato a partire dalla forma del database: un computer che contiene centinaia di frammenti filmati, ricombinabili in forme sempre diverse. [...] migliaia di frammenti di intervista che possono essere ricercati, esplorati e, in fondo, montati a piacimento dal giocatore, alla ricerca della soluzione del caso.¹²²

¹¹⁸ Il gioco, o per lo meno un prodotto simile, era già entrato in fase di sviluppo e riproduzione nei primi anni Duemila, come riportava una notizia della sezione "Anteprime" della rivista «PSMania 2.0», n°6, ottobre 2001, p. 66; qui al link la vicenda del videogioco (alcuni suoni usati nel videogioco di allora furono riutilizzati per il terzo capitolo filmico del franchise):

https://en.wikipedia.org/wiki/Jurassic_Park:_Survival

¹¹⁹ Jurassic Park: Survival | Announcement Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=jzJ9gf-TbWc>

¹²⁰ Her Story: https://it.wikipedia.org/wiki/Her_Story

¹²¹ M. Ferrante, *Her Story: Una lezione di cinema. Giocare con Her Story significa giocare con il montaggio*, «Everyeye.it», 29 febbraio 2016: <https://www.everyeye.it/articoli/speciale-her-story-una-lezione-cinema-28861.html>

¹²² R. Fassone, *Cinema e videogiochi*, p. 48.

Di nuovo, si delinea ancora uno scenario non lontano da ciò che profetizzò Youngblood con il suo “cinema espanso” parlando, seppur con altre implicazioni tecnologiche, di cinema cibernetico, computer film e videosfera¹²³.

Ultimi esempi qui esposti di videogiochi cinematografici (per alcuni aspetti legati al particolare genere dei *walking simulator* si rimanda al case study con Alexander Tarvet nel capitolo 3) sono situazioni particolari dove è il cinema, inteso come quell’entertainment system descritto prima, ad entrare letteralmente nel videoludico generando situazioni di spettacolo virtuale o di amplificazione della propria narrazione.

È il caso curioso della mossa promozionale tenuta con *Star Wars – Episodio IX: L’ascesa di Skywalker* (2019) dove il regista del film J.J. Abrams o, meglio ancora, la sua versione avatar, ha presentato atterrando letteralmente, su una pista appositamente “allestita” con una versione di sintesi del Millennium Falcon, nella celebre piattaforma di videogioco online *Fortnite* (People Can Fly, Epic Games, 2017) davanti a un vastissimo pubblico di “utenti-avatar”, presentando in anteprima una clip del film allora in uscita¹²⁴.

In questo caso il videoludico diventa vero e proprio teatro di uno show promozionale, sostituendo di fatto, seppur per la durata di una piccola scena, la sala cinematografica e manifestando intersezioni ed ibridazioni intermediali tipiche dell’entertainment di massa cine-ludico: immaginari ed iconosfere di media-franchise famosi, rilocalizzazione di esperienze spettatoriali nel virtuale, percezione ludica dell’evento e proiezione di materiale filmico¹²⁵.

2.2.2 – Game-Movie (Film-gioco)

Una *seconda istanza esperienziale* della *dimensione cine-ludica* è quella del “game-movie” o “film-gioco”: come suggerisce il nome, il *genius* prevalente è in questo caso

¹²³ Si rimanda a G. Youngblood, *Cinema espanso*, Parte Quarta, *Cinema cibernetico e computer film*, pp. 139-162 e Parte Quinta, *La televisione come mezzo creativo*, pp. 207-277.

¹²⁴ A. F. Berni, *Star Wars: L’Ascesa di Skywalker, il regista JJ Abrams arriva su Fortnite e presenta una clip!*, «BadTaste.it», 15 dicembre 2019: <https://www.badtaste.it/cinema/video/star-wars-lascesa-di-skywalker-il-regista-jj-abrams-arriva-su-fortnite-e-presenta-una-clip/>

¹²⁵ Sulla dimensione ludica dell’esperienza cinematografica in sala o comunque in luoghi deputati alla visione filmica si rimanda alle seguenti letture: H. Kennedy, S. Atkinson, ‘*Tell no one*’: *Cinema auditorium as game-space – Audience participation, performance and play*, in Fassone R., Giordano F., Girina I. (a cura di), *Re-framing Video Games in the Light of Cinema*; «GAME – The Italian Journal of Game Studies», Issue 04 / 2015, vol. 1, pp. 49-61; R. Fassone, *Film come evento mediale. La trilogia de Il Signore degli Anelli*, in G. Carluccio (a cura di), *America oggi. Cinema, media e narrazioni del nuovo secolo*, Kaplan, Torino, 2014, pp. 235-253:

https://iris.unito.it/retrieve/handle/2318/1677826/441518/2014_Fassone_Film%20come%20evento%20mediale.pdf

squisitamente filmico, sia in live action sia di sintesi, che produce connessioni alla dimensione dell'interattività ludica per lo spettatore la quale, data appunto la natura filmica dell'oggetto, viene vissuta e percepita tramite immagine audiovisiva.

Anche qui è necessario fare una doverosa premessa: l'obiettivo non sarà tanto quello di elencare elementi grammaticali cinematografici (campi, contro-campi, aerial shots, over-the-shoulder nei dialoghi, primi piani, dutch angles ecc.)¹²⁶ assimilati nel "cinema di sintesi" e nella CGI dei videogiochi, e nemmeno, viceversa, come da quest'ultimi il cinema abbia attinto a livello di grammatica (inquadrature first person e/o altri regimi scopici da videogame).

Il focus, casomai, in linea con tutto il lavoro fin qui presentato, è più volto ad analizzare come le due istanze mediali hanno generato oggetti audiovisivi a metà, come sempre non più totalmente cinematografici e non più totalmente videoludici, attraverso pratiche di montaggio e mixing delle rispettive istanze esperienziali.

In generale, il film-gioco si manifesta entro due "nature": quei prodotti esclusivamente realizzati per un mercato cinematografico o comunque filmico (film e/o blockbuster di stagione, serie tv, interactive movies ecc.) o in quei prodotti dalla spiccata estetica cinematografica (cioè, preposti ad un montaggio continuo, senza interazione) derivativi, tuttavia, di una matrice videoludica (game trailers e cutscenes per questo paragrafo).

L'uso delle tecnologie audiovisive nei processi di produzione dei videogiochi ha già una storia lunga, quasi parallela a quella della nascita del medium videoludico stesso (trattandosi di un'istanza esperienziale fruibile attraverso uno schermo con suoni): è sufficiente citare gli esempi dei videogame *Prince of Persia* (Jordan Mechner, Brøderbund, 1989), videogioco a piattaforme capostipite di quello che poi nel corso dei decenni è diventato un media franchise composto anche da un film¹²⁷, e il picchiaduro *Mortal Kombat* (Ed Boon, John Tobias, Midway Games, 1992), anch'esso poi universo espanso in film, serie tv e fumetti¹²⁸.

In particolare, il primo presenta un forte connubio con il mondo del cinema: dopo l'esperienza studentesca, Mechner sognava il mondo del cinema e della regia. Tuttavia, mentre scriveva la sua prima sceneggiatura e reduce dal successo di un videogioco sviluppato in precedenza, accettò per lavoro la proposta di Brøderbund per lo sviluppo di un nuovo videogame. La produzione e realizzazione si caratterizzò per il forte uso di storyboards ma, soprattutto, per un uso innovativo del *rotoscoping* che permise, una volta filmato un attore

¹²⁶ Si rimanda, tra i tanti, a B. Brown (eds.), *Cinematography. Theory and practice*, Focal Press, Oxford, 2012.

¹²⁷ *Prince of Persia*: https://it.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia

¹²⁸ *Mortal Kombat* (serie di videogiochi): https://it.wikipedia.org/wiki/Mortal_Kombat

intento a mimare i movimenti che poi avrebbe avuto il character del videogame, di raggiungere alti livelli di fluidità nei gesti dell'avatar, aspetto che decretò il successo del titolo¹²⁹.

Non tanto diversamente, in *Mortal Kombat* l'uso delle tecnologie video furono funzionali a creare materiale per poi studiare e realizzare i movimenti dei personaggi giocabili¹³⁰.

Poco più che footage d'archivio e di backstage, ben lontano dal poter essere considerati effettivamente "game-movie" sia per finalità che per estetiche, tali filmati tuttavia mostrano da un lato l'ormai scontato rapporto di simbiosi tecnologica tra l'audiovisivo e il videoludico a livello produttivo e, dall'altro, un preludio a quello che invece saranno effettivamente fatti filmici inquadrabili nel game-movie, ovvero i trailers e le cutscenes.

Come sempre, è l'avvento della tridimensionalità nello spazio videoludico e dei progressi nel campo dell'immagine digitale che stimola la produzione di contenuti che esulano dall'istanza prettamente interattiva e vanno a generare panorami cinematografici:

Il trailer videoludico tende a fagocitare, a inglobare e a riorganizzare vari tipi di contenuti legati al videogame, ma è anche un'opera autonoma, che progressivamente si distacca dal proprio referente, per diventare creazione indipendente. [...] Il trailer è quindi l'esaltazione dell'eleganza del videogame: massima pulizia formale, gesti misurati, perdite di tempo quasi inesistenti. Mostra le potenzialità del videogame per realizzare una rappresentazione estetica del mondo, e anche delle battaglie [...]¹³¹

Parafrasando quello che afferma il regista Robert Zemeckis, Gerosa riconosce nel trailer videoludico l'interesse dell'esperienza dal videogioco in promozione, poiché esso esprime la sua narrazione, il suo focus e le sue istanze, rispondendo al desiderio degli spettatori di sapere cosa li aspetta, esattamente come nei trailer cinematografici¹³².

Ma c'è di più: il trailer videoludico, pur connotandosi come fatto filmico in tutto e per tutto, mantiene dei paradigmi, legati anche alle logiche di marketing e promozione, tipiche dell'interattività, mostrando il gameplay e il mondo spaziale entro cui potrà agire il giocatore,

¹²⁹ Cfr. Prince of Persia: https://it.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia; al link, il footage (Prince of Persia (1989) - Making of) delle riprese per studiare e realizzare i movimenti dell'avatar di gioco – vennero studiati anche i movimenti di vecchi film del genere cappa e spada per i duelli - : <https://www.youtube.com/watch?v=wKgLfqOVHco>

¹³⁰ Behind the Scenes - Mortal Kombat 1 (Extended Version) [Rare Footage]: <https://www.youtube.com/watch?v=f-AECxvqObs>

¹³¹ M. Gerosa, *Trailers videoludici. Le forme brevi del videogioco*, in Bittanti M. (a cura di), *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, collana Ludologica. Videogames d'Autore, Milano, 2008, pp. 37-40.

¹³² Ibidem.

creando di fatto un oggetto audiovisivo di natura filmica (seppur, il più delle volte, in CGI) ma che incorpora scene che mostrano altri codici esperienziali:

Il trailer videoludico è l'unico punto di riferimento paradigmatico della struttura del videogame, che è per sua natura mobile e interpretabile dal giocatore, autorizzato a modificarne parzialmente lo sviluppo del montaggio. Nelle forme del cortometraggio pubblicitario il videogioco viene presentato in una forma rigida e autoritaria, in antitesi con il carattere libero proprio di questo medium: si oppone al videogame, opera flessibile e democratica, parzialmente modificabile nel suo sviluppo.¹³³

Ecco che allora montaggio continuo e montaggio interattivo, nel panorama cine-ludico odierno, trovano un'altra forma estetica in cui fatti filmici e videogame si concretizzano: pur mantenendo una struttura fortemente lineare, sviluppata in un decoupage classico, il trailer videoludico richiama il suo stesso gioco, per cui la sua stessa natura interattiva, collocandosi come ponte complesso tra le due istanze¹³⁴.

Non di meno, riporta in auge la domanda posta da Vitella qualche pagina prima: fino a che punto il cinema dipende dalla sua tecnologia? E, correlata a questa, sorge un'altra domanda che si riaggancia a temi trattati nel capitolo precedente: fino a che punto la specificità del cinema dipende dal montaggio? Rimane esclusivamente una prerogativa cinematografica nell'epoca dell'editing "interattivo"?

Il trailer, nella sua funzione cinematografica, crea un filo con lo spettatore, lo interpella, spesso anche in forma diretta: efficaci sotto questo aspetto sono il trailer di *Quarto Potere* (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941) o i lanci ai prossimi episodi nelle serie tv, i quali non sono, né più né meno, trailer *montage* di ciò che accadrà nella stagione¹³⁵.

Nel contesto videoludico, ciò assume una valenza ancora più pregnante:

Nel trailer del videogame l'interpellazione si carica di un valore aggiunto ancora più forte, in quanto il giocatore è, in un certo senso, co-autore dello svolgimento del gioco. Nei trailer di certi film

¹³³ Ibidem.

¹³⁴ Cfr. J. Švelch, *Towards a typology of video game trailers: Between the ludic and the cinematic*, in Fassone R., Giordano F., Girina I. (a cura di), *Re-framing Video Games in the Light of Cinema*; «GAME – The Italian Journal of Game Studies», Issue 04 / 2015, vol. 2, pp. 17-21.

¹³⁵ Cfr. M. Gerosa, *Trailers videoludici. Le forme brevi del videogioco*, p. 46.

l'interpellazione è volta a creare una forma di complicità tra attore e spettatore. Nel videogame, teoricamente, il rapporto di interazione c'è già, data la natura del medium.¹³⁶

Tale rapporto è sigillato ulteriormente se si parla poi delle cutscenes, ovvero delle scene di intermezzo, dove il gameplay si trova inscritto entro un percorso di racconto:

La componente strutturale ricorrente in pressoché tutti i videogiochi contemporanei, e che confligge in modo diretto con il posizionamento ergodico del giocatore, è rappresentata dalle già citate *cut scenes*. Non a caso chiamate anche cinematiche, queste sequenze non interattive sottraggono temporaneamente all'utente il controllo del personaggio, che agirà autonomamente e la cui essenza tenderà quindi ad oscillare tra la funzione meramente veicolare citata in precedenza e la costruzione di una psicologia più autonoma, giustificata da un punto di vista narrativo.¹³⁷

In questo estratto, Bilchi, parlando della funzione ergodica¹³⁸ del medium videoludico espressa a gran voce dalla corrente ludologica, sottolinea ulteriormente, in realtà, come tale diatriba sia di fatto sterile, mostrando empiricamente come la cessazione dell'attività di gioco e del patto ludico da parte del giocatore sussista senza problemi volgendolo, in questi frangenti, ad un ruolo più di spettatore passivo che di partecipante interattivo.

Un aspetto fondamentale in merito alle cutscenes e che si ricollega al quesito di Vitella riportato di nuovo poc'anzi, è sottolineato da Perron e Arsenault: la profondità virtuale data dal 3D ha infuso quasi giocoforza un lessico visuale fortemente cinematografico che prima era, in gran parte, assente nei videogiochi della prima età. La visualizzazione cinematografica, con l'avvento e l'evoluzione di una telecamera interattiva, si è imposta fin da subito come principale mezzo per presentare gli spazi di gioco tramite immagini in movimento¹³⁹.

Pertanto, la grammatica cinematografica di una scena videoludica rappresenta più una necessità culturale che non una serie di linee guida rigide, cosa che andrebbe invece a limitare le potenzialità interattive del videogioco.

¹³⁶ Ibidem.

¹³⁷ N. Bilchi, *Cinema e videogame. Narrazioni, estetiche, ibridazioni*, pp. 132.

¹³⁸ Attività in cui l'utente mette in campo le sue risorse cognitive per avanzare davanti ad ostacoli.

¹³⁹ Cfr. B. Perron, D. Arsenault, *De-framing video games from the light of cinema*, in Fassone R., Giordano F., Girina I. (a cura di), *Re-framing Video Games in the Light of Cinema*; «GAME – The Italian Journal of Game Studies», Issue 04 / 2015, vol. 1, pp. 32-33.

Inoltre, a livello tecnico, i videogiochi affrontano limiti che sono molto diversi da quelli della realizzazione di un film live-action, avvicinandosi di più a quello che viene comunemente definito come “cinema d’animazione”. A sua volta, questa ampia categoria “animetic” si scontra con una vastissima gamma di tipologie e strumenti tecnici, non ultimi il 3D e la CGI, che connotano nella maggior parte dei casi le scene di intermezzo nei videogiochi, e che si basano sull’animazione in tempo reale generata al computer:

This is fundamental: video games do not merely play back pre-recorded “cut-scenes” (these are, very appropriately, called *cinematics*, owing to the common principle of record/playback that defines the cultural series “motion pictures”), but rather produce their images in real-time using art assets created by artists and simulation routines implemented by programmers.¹⁴⁰

Ciò porta dunque effettivamente a chiedersi quanto e quando il cinema sia effettivamente cinema nell’epoca della computer generated imaginary: le scene di intermezzo, le cutscenes che scandiscono il tempo di gioco e la narrazione (nonché il ritmo del montaggio) di un videogioco portano continuamente l’utente ad essere spettatore e agente, padrone del personaggio e, di colpo, ad assistere al personaggio controllato poco prima che si “stacca” dal controllo e riflette su ciò che gli è accaduto, su ciò che sta per affrontare, analizza ed elabora le sue emozioni¹⁴¹, non diversamente da quello che affermava Nicholas Ray parlando dell’essenza di un film (personaggi, situazioni) e pratiche di montaggio.

È, per inverso, una domanda che si pongono anche Perron e Arsenault, chiedendosi come mai i videogiochi, che non si basano nel loro *genius* sugli stessi materiali semiotici (filmati dal vivo) e organizzazione sintattica (caratteristiche strettamente modificate come le narrazioni di lunga durata) del cinema, sono spesso ritenuti comunemente “cinematografici”?

Una risposta fornita dagli studiosi è che i videogiochi sarebbero tali in senso aggettivo, segno ormai, come profetizzato da Youngblood e dai teorici del primo capitolo, di una fortissima pregnanza culturale e visiva del cinema e dell’immagine in movimento:

Would video games only be “cinematic” in the specific sense of the adjective? Indeed, nowadays, the qualifying adjective “cinematic” is more used to describe the felt experience of certain games. It

¹⁴⁰ Ivi, p. 33.

¹⁴¹ Esempi efficaci sono le cutscenes della serie *The Last Of Us*, elogiate per la loro scrittura profonda e matura.

is closer to the way we declare that the acting in a film is «theatrical» on the account that it is suiting the exaggeration of an actor on stage, and not because we see the whole work as filmed theater.¹⁴²

Torna dunque l'esperienza e il modo con cui essa è stata vissuta in precedenza; tornano iconosfere e regimi scopici che si rimandano di continuo nell'entertainment system odierno.

A tal proposito, Bilchi evidenzia infatti come il ritmo delle cutscenes dei videogiochi contemporanei rispecchi in modo evidente il ritmo e la struttura del cinema postmoderno e contemporaneo: analizzando quella iniziale del videogioco *Kingdom Hearts* (Square Enix, 2002), l'autore rileva come tale sequenza superi i tre minuti di durata (un cortometraggio sostanzialmente) e sia costituita da ben 68 inquadrature per una media di 2,5 secondi cadauna, sancendo un ritmo a dir poco sincopato che non ha assolutamente nulla di diverso dai ritmi evidenziati da Bordwell con il calcolo di ASL effettuato sul cinema moderno e post-moderno¹⁴³.

Un ritmo visivo e un tempo percettivo culturale che segnano un altro punto di convergenza tra videogiochi e cinema o, meglio ancora, che mostrano un altro elemento caratteristico del *panorama cine-ludico*.

La correlazione, quindi, con il linguaggio cinematografico postmoderno viene quasi spontanea, alla luce anche del cosiddetto montaggio ludico enunciato in precedenza.

Se trailers e cutscenes, nel panorama dei game-movie, hanno una matrice videoludica, non di meno il richiamo a universi iconografici condivisi in film e serie tv lungo la difficile storia degli adattamenti filmici dai videogiochi¹⁴⁴ presenta peculiarità che a buon diritto pongono tali prodotti audiovisivi nell'esperienza ludica, sia come corredo all'universo narrativo di partenza, sia come esperienza di interpellazione dello spettatore durante la visione.

Per il primo aspetto, è sempre con l'avvento della tridimensionalità e della telecamera interattiva, assieme allo sviluppo di processori in grado di creare strutture narrative più complesse e sfaccettate, che si rivela in modo sempre più ampio il desiderio da parte del pubblico di vedere su grande schermo determinate avventure videoludiche: pur riconoscendo fin dall'inizio il valore del suono e della grafica nella qualità esperienziale videoludica, è solo con le riviste dedicate a console di quarta e quinta generazione, non a caso capaci di elaborare

¹⁴² B. Perron, D. Arsenault, *De-framing video games from the light of cinema*, in Fassone R., Giordano F., Girina I. (a cura di), *Re-framing Video Games in the Light of Cinema*; «GAME – The Italian Journal of Game Studies», Issue 04 / 2015, vol. 1, p. 33.

¹⁴³ N. Bilchi, *Cinema e videogame. Narrazioni, estetiche, ibridazioni*, pp. 133.

¹⁴⁴ Cfr. G. King, *Die Hard/Try Harder: Narrative, Spectacle and Beyond, from Hollywood to Videogame*, in G. King, T. Krzywinska (eds) (a cura di), *ScreenPlay. Cinema, videogames, interfaces*, Wallflower Press, Londra, 2002; pp. 50-65

la grafica 3D, che la critica specializzata paragona sempre più spesso i videogiochi, i trailers e le scene d'intermezzo al medium cinematografico¹⁴⁵.

Tuttavia, per lungo tempo, l'adattamento cinematografico di opere videoludiche porta spesso a risultati molto deludenti: la narrazione diversa, l'estetica mancata, l'incoerenza con l'universo di partenza e il mancato rispetto del genere videoludico di matrice¹⁴⁶ rendono per anni gli studios timorosi nell'approcciare al genere, limitandosi, come evidenziato nei paragrafi precedenti da Bordwell e Thompson, a collaborare con il settore videoludico in altre forme e privilegiando l'adattamento da film a videogioco.

Il ruolo chiave e disruptive giocato dai nuovi fornitori di contenuti televisivi OTT ha invece delineato un panorama di game-movie più stratificato, dove in determinati casi le buone risposte da parte di pubblico e critica hanno segnato una svolta nella questione degli adattamenti, complice anche la possibilità, da parte della serialità televisiva, di dare il giusto spazio temporale agli sviluppi e agli elementi degli universi videoludici di partenza¹⁴⁷.

L'esempio più efficace, apprezzato ed acclamato dalla critica¹⁴⁸, è senza dubbio la serie tv *The Last of Us*, prodotta, in questo caso, da HBO: pietra miliare di grande connubio tra narrative design e meccaniche di gameplay del medium videoludico e spesso paragonata ad un vero film giocabile data la qualità della scrittura e dei dialoghi¹⁴⁹, la trasposizione a lungo annunciata ha ottenuto elogi e riconoscimenti importanti, ampliando l'esperienza del gioco.

Le sperimentazioni televisive hanno riportato in auge anche un genere più volte definito in letteratura solo un'utopia¹⁵⁰, ovvero quella del film interattivo, che per primo ha cercato di introdurre le dinamiche ludiche in un audiovisivo rifacendosi alla pratica del montaggio: con l'avvento dei CD-ROM e il conseguente incremento dello spazio di immagazzinamento di

¹⁴⁵ In riferimento a questo aspetto, un'analisi incrociata di un gruppo di riviste «PSMania» (e poi «PSMania 2.0») delle annate 2000 e 2001 con i numeri degli anni Ottanta e primi anni Novanta della celebre rivista Zzap!, una delle prime e storiche riviste italiane in materia e i cui numeri digitalizzati sono disponibili sull'omonimo sito (<https://www.zzap.it/>), mostra l'enorme iato nell'utilizzo di parallelismi, paragoni e linguaggi cinematografici nelle varie rubriche di recensioni e anteprime.

¹⁴⁶ Per un approfondimento sulle metodologie di analisi dell'efficacia delle trasposizioni videoludiche in ambito cinematografico, si rimanda a E. Gandolfi, R. Semprebene, *Play the game in the opening scene A multidisciplinary lens for understanding (video)ludic movies, including Super Mario Bros., Resident Evil and Scott Pilgrim vs. the World*, in Fassone R., Giordano F., Girina I. (a cura di), *Re-framing Video Games in the Light of Cinema*; «GAME – The Italian Journal of Game Studies», Issue 04 / 2015, vol. 1, pp. 37-48.

¹⁴⁷ Cfr. L. Ballico, *Cross-medialità nel rapporto tra videogame e serie televisive*, in Bittanti M. (a cura di) *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, collana Ludologica. Videogames d'Autore, Milano, 2008, pp. 181-198.

¹⁴⁸ L. Tremolada, *La serie di The Last of Us è il migliore adattamento di un videogioco*, «ilsole24h», 22 gennaio 2023: <https://www.ilsole24ore.com/art/la-serie-the-last-of-us-e-migliore-adattamento-un-videogioco-AE3fMdXC>

¹⁴⁹ A. Comandini, *Perché The Last of Us è storia del videogioco*, «Esquire», 3 ottobre 2019: <https://www.esquire.com/it/cultura/a29335243/the-last-of-us-storia/>

¹⁵⁰ R. Fassone, *Cinema e videogiochi*, pp. 28-32.

informazioni ha dato ai designer una prospettiva prima di allora inimmaginabile, con la possibilità di inserire sequenze filmate, gallerie fotografiche e materiali multimediali.

Il film interattivo presenta sostanzialmente una narrazione ad alberatura, dove, tuttavia, la possibilità di scelta a “bivi” per il fruitore divenne, dopo l’entusiasmo iniziale, proprio il tallone d’Achille che ne sancì in breve tempo la pessima reputazione e il fallimento. Sebbene le teorie avanguardistiche degli anni ‘20 del Novecento avessero riconosciuto nello spettatore un collaboratore per quanto concerne la costruzione al senso di un film e non sono mancati lungo l’arco del secolo scorso tentativi ed esperimenti di narrazione e montaggio a bivi tramite audiovideo¹⁵¹, il cinema interattivo «si è dimostrato un fallimento completo (critico, tecnico e commerciale) [...] si è limitato ad introdurre una tecnica di montaggio che prevedeva il semplice riassetto di immagini e sequenze precedentemente girate.»¹⁵²

Più efficace, per un’analisi del panorama cine-ludico sul lato del montaggio, risulta invece essere il mind-movie o puzzle-movie: film complessi che sollecitano un intenso lavoro mentale da parte dello spettatore e che presentano schemi narrativi e temporali che sovvertono spesso le tradizionali relazioni di causa ed effetto¹⁵³.

Come evidenzia Cooling, i cosiddetti “*mindbenders*”, film che tendono a sovvertire le nostre aspettative, sono frutto delle innovazioni del cinema indipendente americano:

[...] la corrente “indie” si è assunta il ruolo di preservare i bisogni intellettuali e le innovazioni narrative del modernismo europeo del dopoguerra: il mistero criptico di *Blow-Up*, i ricordi enigmatici di *L’anno scorso a Marienbad*, i labili confini tra realtà e sogno di *8 ½*. Analogamente, l’abilità di cimentarsi con questi testi ha rivelato una disinvoltura artistica che può essere facilmente tradotta sotto forma di capitale culturale, per usare un termine caro a Bourdieu: il cinema indipendente contemporaneo ha avuto l’ardire di premiare e, in alcuni casi, presupporre, l’intelligenza del suo pubblico, con intuibili ripercussioni di carattere commerciale.¹⁵⁴

Film come *Strade Perdute (Lost Highway, David Lynch, 1995)* o *Elephant (Gus Van Sant, 2003)* hanno la tendenza a costruire trame e strutture intricate che chiedono uno spettatore

¹⁵¹ Ibidem.

¹⁵² M. Nitsche, *Videogame e montage. Alcune considerazioni sul montaggio interattivo*, in Bittanti M. (a cura di) *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, collana Ludologica. Videogames d’Autore, Milano, 2008, p. 89.

¹⁵³ S. Johnson, *Everything Bad Is Good For You. How Today’s Pop Culture is Actually Making Us Smarter*, Riverhead Books, New York, 2005, cit. in C. Cooling, *Per capire bisogna giocare*, in Bittanti M. (a cura di) *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, collana Ludologica. Videogames d’Autore, Milano, 2008, p. 130.

¹⁵⁴ Ivi, p. 131.

attivo, curioso e paziente, disposto a stare al gioco, uno spettatore/giocatore insomma: come il videogame, sono testi reattivi, offrendo una fruizione ludica dello spettacolo¹⁵⁵.

Tendenzialmente, pure la struttura narrativa riflette i meccanismi di un vero e proprio gioco, con la suddivisione a livelli, il raggiungimento di obiettivi finali e l'esplorazione (seppur vincolata nel frame cinematografico) di uno spazio che chiama un mondo altro.

È il caso, allora, uscendo dal circuito indipendente, di registi come Christopher Nolan¹⁵⁶; se *Memento* (2000) è un chiaro esempio di puzzle da ricomporre che gioca con lo spettatore, *Inception* (2010) offre una precisa chiave di lettura videoludica: la scomposizione delle meccaniche temporali nel montaggio e la struttura narrativa basata sui livelli dell'inconscio durante il sonno portano i protagonisti a comportarsi effettivamente come degli avatar.

2.3 – Play director (ovvero, giocare da registi...)

Un'analisi cine-ludica tra machinima, autori e regia interattiva.

Il montaggio, nel panorama cine-ludico, è dunque il lessico su cui si fonda la pratica di mixing tra codici cinematografici e videogiochi, dando vita a richiami di istanze esperienziali cinematiche e videoludiche e rivelando (seppur in linea generale ed approssimativa) due principali gruppi di oggetti audiovisivi: il videogame cinematografico e il film-gioco.

Tuttavia, nel panorama cine-ludico coesistono e coabitano anche diverse pratiche che mettono in discussione la distinzione appena fatta, portando alcuni fatti videoludici e/o filmici ad essere entrambi allo stesso tempo, sollevando ulteriormente il quesito su cosa sia il cinema e il suo *genius* nell'epoca dell'interattività videoludica.

Il caso predominante è quello dei machinima. Già introdotti nel capitolo precedente, esempio clou di dialogo e mixing tra cinema, videogiochi e arti visive¹⁵⁷, il machinima è definibile come quel film realizzato per mezzo di un videogame: una volta scelto il titolo di partenza (nella maggior parte dei casi, un titolo in 3D che consenta un facile intervento sul motore grafico e una buona libertà di cinematografia interattiva) l'autore o gli autori di

¹⁵⁵ Ivi, p. 132.

¹⁵⁶ Cfr. R. Antoniazzi, *Christopher Nolan. L'architetto del tempo*, ed. NPE, Salerno, 2022.

¹⁵⁷ Cfr. M. Cornblatt, *Censura o critica? Arte performativa e fair use nei territori virtuali*, in M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi.*, Unicopli, Milano, 2013, p. 159-165; Cfr. anche J. Falkenstein, *Il machinima tra arte e mercato. Possibili scenari*, in M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi.*, Unicopli, Milano, 2013, p. 115-118.

machinima si appropriano letteralmente del software del videogioco, utilizzando i personaggi come attori, gli scenari come locations e le azioni come recitazione¹⁵⁸.

La differenza tra la CGI e questa modalità non è solo tecnica, ma anche economica e, soprattutto, ha una valenza cine-ludica enormemente diversa: nei film di animazione in CGI il computer svolge il ruolo del disegnatore dell'animazione tradizionale, dove ogni frame è realizzato tramite elaborazione dati; il grande numero di modelli 3D necessari ad animare una scena (contando anche la fluidità che si vuole dare al character e la gestione dell'illuminazione per creare profondità) avviene tramite il processo di *rendering*, che può richiedere ore o addirittura giorni in certe produzioni.

Nei machinima, grazie all'appropriazione del motore grafico 3D sviluppato apposta per quel gioco scelto, tutto questo non avviene:

In virtù della loro origine videoludica, tutti i motori 3D sono in grado di animare più personaggi contemporaneamente e di dare vita a scene di massa spettacolari; gli effetti di luce sono studiati per rendere realistici laser, esplosioni, raffiche di mitra; la luce degli ambienti è sempre molto drammatica. Questi elementi influenzano naturalmente anche il carattere delle storie raccontate da questi piccoli film digitali: per quanto esistano notevoli eccezioni, si tratta spesso di film d'azione, di genere fantascientifico, o parodie del genere dal tono surreale o allegorico.¹⁵⁹

Non è un caso che il machinima sia fin da subito diventato l'oggetto filmico più studiato e seguito in ambito accademico per quella branca di *game studies* che analizzano il complesso rapporto convergente tra videoludico e cinematografico.

In quanto vero e proprio film realizzato tramite videogame, il machinima offre un ampio ventaglio di analisi, riflessioni, teorie ma anche ibridazioni: se il suo uso nelle pratiche di videoarte¹⁶⁰ in seno a luoghi istituzionali deputati è già stato discusso nel precedente capitolo, il machinima attesta anche un altro aspetto che lo lega indissolubilmente alla pratica filmica, ovvero quello della documentazione e dell'archiviazione del medium videoludico:

¹⁵⁸ I. Ravarino, *Cineware. Cenni storici sull'origine dei machinima*, in M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi.*, Unicopli, Milano, 2013, p. 16.

¹⁵⁹ Ivi, p. 18-19.

¹⁶⁰ Henry Lowood lo definisce "readymade", in H. Lowood, *Cattura perfetta. Tre approcci al machinima e alla storia dei mondi virtuali*, in M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi.*, Unicopli, Milano, 2013, p. 40.

L'uso del machinima come strumento di documentazione delle pratiche ludiche nei mondi virtuali è strettamente collegato alle pratiche di produzione di questi filmati.

Ciascuna modalità di produzione del machinima – codice (demo), cattura dello schermo e montaggio – introduce specifiche problematiche in merito alle caratteristiche della registrazione delle esperienze che hanno luogo nei mondi virtuali.¹⁶¹

Questo approccio “documentaristico” al mondo dei videogame riscontrabile in certi oggetti audiovisivi crea un inevitabile ponte con le teorie sul cinema documentario: «Filmare significa osservare. Ciò presuppone l’immergersi in seno a un avvenimento o a un luogo per coglierne la modalità di funzionamento.» scrive Jean Breschand¹⁶².

Ecco che allora il filtro dei *film studies* diventa strumento non di confitto o di colonialismo accademico ma di convergenza ed appoggio alla pratica videoludica; se le vedute dei Lumière erano la documentazione in movimento del mondo reale, il machinima diviene una fondamentale parte della documentazione dei mondi virtuali contemporanei, come sottolinea Lowood: «[...] il machinima di fiction e il machinima documentaristico possono contribuire in modo significativo a processi di documentazione, enfatizzando la ricostruzione personale rispetto alla cattura “perfetta” dei dati.»¹⁶³

In quanto oggetto filmico che ingloba in sé sia l’appropriazione del software del videogioco (modificando ambienti, personaggi e movimenti di camera interattiva) che la registrazione organizzata di una vera e propria performance (nello specifico, l’autore o gli autori realizzano possibilità e gestualità tramite gli avatar e il mondo di gioco), il machinima, per riprendere sempre un’analogia cinematografica come sottolinea Nitsche, non è tanto un rimpiazzo del regista ma è più una sostituzione del cine-operatore/proiezionista¹⁶⁴.

Proprio per questa sua particolare natura, il machinima è una delle espressioni più compiute di quelle attività di fanvid, remix e produzioni audiovisive generate dagli utenti¹⁶⁵, che connotano una contemporaneità dove il modello di produzione filmica è sempre meno top-down e più democraticamente espanso come pronosticava Youngblood:

¹⁶¹ Ivi, p. 35.

¹⁶² J. Breschand, *Il documentario. L'altra faccia del cinema*, ed. Lindau, Torino, 2005, p. 36.

¹⁶³ H. Lowood, *Cattura perfetta. Tre approcci al machinima e alla storia dei mondi virtuali*, p. 43.

¹⁶⁴ M. Nitsche, *Ripensare il potenziale del machinima*, in M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi.*, Unicopli, Milano, 2013, p. 55.

¹⁶⁵ M. Ito, *Il machinima dell'ecologia dei fanvid*, in M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi.*, Unicopli, Milano, 2013, p. 85.

La convergenza, dunque, nell'analisi di Jenkins, non va intesa solo come una, pur importantissima, trasformazione del sistema tecnologico; essa comporta una vera e propria rivoluzione delle logiche della comunicazione di massa, come si è visto in merito alla nascita di un soggetto sociale nuovo quale il *prosumer*.¹⁶⁶

Ed è proprio di machinima che il panorama cine-ludico vive molto, producendo game-movies che trovano la loro matrice in logiche ed esperienze cinematografiche-videoludiche, in una costante espansione di oggetti dalla regia interattiva.

È il caso emblematico della, qua e là già citata, saga di videogiochi *Grand Theft Auto* – da qui in poi sempre GTA ed eventuale numero di capitolo – i cui esempi di machinima e fanvid, realizzati dagli utenti e dai creatori di contenuti “accedendo” ai software dei titoli di Rockstar Games, rivelano una galassia di audiovisivi impressionante.

Ciò non sorprende più di tanto poiché, data la sua scrittura altamente narrativizzata in mondi di gioco ampi e complessi che richiamano il sottobosco criminale post-moderno e i generi del *mafia-movie*, del *gangster* e della *crime story*, la serie nasce fin da subito con una forte impronta di immaginari polizieschi grazie anche al fatto che gli autori e creatori del titolo, i fratelli Sam e Dan Houser, con un trascorso nel campo della produzione video¹⁶⁷, su questo frangente sono proprio figli d'arte: la madre, Geraldine Moffat (poi Houser), fu a suo tempo un'attrice di punta sulla scena londinese, e celebre fu il suo ruolo nel gangster-movie *Get Carter* (Mike Hodges, 1971) al fianco di Michael Cane il quale impregnò l'immaginario dei figli¹⁶⁸.

La storia di machinima basati sui motori di gioco dei capitoli di GTA è vasta e lunga, e ciò rende bene l'idea di come tale saga abbia trascorso i limiti del proprio medium diventando fenomeno di cultura visuale¹⁶⁹: *The Bounty* (Squadron Production, 2023) e *GTA5: The Cinematic Experience* (Marlon XGamer, 2022) sono un recentissimi esempi.

¹⁶⁶ N. Bilchi, *Cinema e videogame. Narrazioni, estetiche, ibridazioni*, pp. 112.

¹⁶⁷ Sam Houser: https://en.wikipedia.org/wiki/Sam_Houser

¹⁶⁸ Su come questo immaginario fu pregnante per i piccoli Houser, in particolare il primogenito Sam, si rimanda alla lettura di D. Kushner, *Jacked. The Outlaw Story of Grand Theft Auto*, Wiley, 2012, USA, p. 6: “In 1971, there was no cooler getaway driver than Geraldine Moffat, the actress in this scene from *Get Carter*, a British crime film released that year [...] *Get Carter* became a cult classic, and Moffat, one of London's most fashionable stars. She married Walter Houser, a musician " who ran the hottest jazz club in England”, Ronnie Scott's. Shortly after *Get Carter*'s release, Moffat and Houser, welcomed their first child Sam. The boy's brown eyes sparkled with possibility. Every kid determines to be cooler than his parents, but when your mom's in gangster flicks and your dad's hanging with Roy Ayers, that's no easy game. Sam found inspiration in movies like his mom 's. He became fascinated by gangs, the grittier the better. He'd trudge down to the local library, checking out videotapes of crime films [...]”.

¹⁶⁹ Si rimanda qui all'esempio del video content creator @cjbodybuilder nel precedente capitolo; interessante notare che è recentissimo l'annuncio e il correlato trailer del sesto capitolo di prossima uscita; tale attesa ha creato movimenti di natura

Entrambi tratti sul quinto capitolo della saga, l'ultimo ad ora, se il primo machinima¹⁷⁰ è un vero e proprio mediometraggio che contiene stili, temi, narrazioni e grammatiche visive tipiche dell'action-poliziesco e del montaggio ludico post-moderno con un ASL frenetico, il secondo, oltre a presentare le stesse caratteristiche, risulta interessante poiché trattasi di un insieme di cortometraggi/mediometraggi distribuiti come una serie tv che, come si legge nella descrizione al primo video sul canale YouTube¹⁷¹, combinano mods (abbreviazione di modification, create da professionisti o fan per un videogioco¹⁷²), editing personale ma, soprattutto, l'uso del Rockstar Editor, «una funzione speciale di Grand Theft Auto V per PC che permette di registrare, modificare e condividere video creati utilizzando sequenze di gioco in modalità Storia e in GTA Online»¹⁷³, trasformando il player in un vero editor/regista.

Sul concetto di regista nel panorama cine-ludico è doveroso a questo punto spendere due parole su quello che più di tutti ha incarnato (e incarna tuttora) l'immagine dell'autore di videogiochi: Hideo Kojima, colui tra i pochi che ha generato attorno un'aura autoriale nel panorama videoludico, medium per eccellenza frutto di uno studio di sviluppo, di un team.

Creatore di titoli che hanno fatto la storia del medium videoludico, come la celebre saga *Metal Gear Solid* (Hideo Kojima, 1987-2024) tuttora viva e che ha attraversato ben sette delle nove generazioni di console per videogiochi, Kojima non ha mai nascosto la sua fortissima affinità con il linguaggio cinematografico e il mondo del cinema¹⁷⁴.

Se l'analisi dei machinima e dei prodotti correlati alla saga GTA offre spunti di riflessione sul processo di espansione e democratizzazione della regia nel cinema fandom e "personale", la figura di Kojima rivela specularmente come molte categorie valoriali e dinamiche critiche sullo stile autoriale di un'opera, legate spesso al medium cinematografico e ai registi filmici, si siano traslate anch'esse nel giudizio videoludico: spesso i suoi videogiochi sono introdotti con la dicitura "A Hideo Kojima Game", richiamando esplicitamente le locandine e i titoli di testa di un film, mentre tutte le sue opere sono tracciate, chi più chi meno, da temi ricorrenti come l'eredità, i legami generazionali e la distopia sempre con occhio filosofico.

veramente psico-sociale tra i fan sul web, creando per esempio gruppi di utenti che hanno promesso di "smettere di fumare" per non rischiare di non poter giocare al sesto episodio.

¹⁷⁰ The Bounty (Squadron Production, 2023): <https://www.youtube.com/watch?v=oDg52Kd0svc&t=6s>

¹⁷¹ GTA 5: The cinematic experience - Episode 1: "Employee of the Month":

<https://www.youtube.com/watch?v=6nEBt4JIYBc&list=PLGGNpUoDb9it7t6RTrHOQ3AmO3kosPn9P>

¹⁷² Mod (videogiochi): [https://it.wikipedia.org/wiki/Mod_\(videogiochi\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Mod_(videogiochi))

¹⁷³ Introduzione all'editor Rockstar sul sito ufficiale italiano Rockstar Games:

<https://www.rockstargames.com/it/newswire/article/4k41288381a711/introducing-the-rockstar-editor>

¹⁷⁴ Per un veloce confronto sul tema si rimanda alle sue visual novel *Snatcher* (1988) e *Policenauts* (1994).

La ricerca di un'autorialità da parte della critica specializzata (ma anche nello stesso settore) non è di certo cosa nuova nel comparto videoludico e molte sono le voci¹⁷⁵ che, periodicamente nel corso degli anni, hanno sollevato l'eterno quesito che accomuna di nuovo, sia storicamente che culturalmente, il videogioco al cinema, ovvero: chi è l'autore di un videogioco? Bilchi, riprendendo quanto affermato da Bittanti con la collana di studi *Ludologica*¹⁷⁶, riconosce che un'idea autoriale del videogioco è possibile:

Pur consapevole che un videogioco, come un film, è un'opera collettiva, Bittanti pone comunque l'accento sulla figura del game designer, inteso come "l'autore" in grado di conferire al gioco uno stile e delle tematiche personali, che nobilitano i videogame a forme espressive pienamente mature: «*Studiare* il videogame, allora, significa prestare una particolare attenzione alle caratteristiche ricorrenti, alle marche di stile nonché alla *weltanschauung* espressa (digitalmente) dagli autori. Chiedersi se il gioco d'autore sia specchio riflettente o deformante di un hic et nunc». Bittanti, che cita espressamente la "politica degli autori" dei critici e registi della Nouvelle Vague cinematografica, recupera quindi dall'alveo dei *film studies* la concezione del videogame come oggetto estetico che può essere assunto a "caso di studio" [...]¹⁷⁷

Stando all'analisi di Bittanti, Kojima rientra perfettamente nella descrizione e ciò si esplica non solo nell'approccio di sviluppo e di narrative design che utilizza nei suoi lavori ma anche nella realizzazione dei trailers di lancio di cui è spesso regista firmandosi come tale.

Esemplare è il trailer di lancio per il suo *Metal Gear Solid 4* presentato da lui stesso all'Electronic Entertainment EXPO di Los Angeles nel 2006, di cui Gerosa offre un'interessante disamina cine-ludica:

Grazie a quel promo, Kojima ha scritto una nuova pagina nella storia dei videogame, confrontandosi coraggiosamente, ancora una volta, con l'immaginario cinematografico. [...]

Grazie a quel filmato, infatti, si fa largo all'interno del videogame la drammaturgia, spezzando una volta per tutte le catene che tenevano inchiodato il medium nell'entertainment disimpegnato [...] ci costringe a ripensare le potenzialità dei videogiochi e a concludere che anch'essi possono indurre a

¹⁷⁵ D. Dolce, *Videogiochi in cerca d'autore*, «TheGamesMachine», 19 novembre 2022: <https://www.thegamesmachine.it/editoriali/243151/videogiochi-in-cerca-di-autore/>

¹⁷⁶ Ludologica: <https://www.ludologica.com/>

¹⁷⁷ N. Bilchi, *Cinema e videogame. Narrazioni, estetiche, ibridazioni*, p. 85.

riflettere, a rendere possibile uno stato di empatia con i personaggi, a creare una catarsi degna della grande arte drammatica.¹⁷⁸

Non si discosta da questa strada l'ultimo lavoro di Kojima, *Death Stranding* (Kojima Prod. 2019) il quale presenta tutti gli stilemi del corrispettivo kolossal blockbuster cinematografico. Annunciato all'EXPO di Los Angeles nel 2016¹⁷⁹ con un enigmatico trailer e forte di un cast d'attori di fama internazionale che si sono prestati all'opera (tramite motion capture e doppiaggio) quali Norman Reedus, Lea Seydoux, Mads Mikkelsen e Margaret Qualley, nonché della partecipazione dei registi Guillermo Del Toro e Nicholas Winding Refn (che hanno solo prestato la loro immagine), il titolo fin da subito si è connotato come un topic di notevole rilevanza tra i videogiochi di tutto il mondo, creando teorie e speculazioni su come potesse essere effettivamente la trama e il gameplay.

Death Stranding ha spaccato in due la critica e il pubblico alla sua uscita effettiva: chi lo ha elogiato per il forte sperimentalismo per un titolo di Tripla A¹⁸⁰ e chi invece lo ha criticato aspramente. Tuttavia, al di là dei vari pareri, rimane che *Death Stranding* si attiene in tutto e per tutto agli stilemi del blockbuster di "matrice" lucasiana precedentemente delineato: un cast corale e di alto livello presentato, nei vari trailers, in modo cinematografico; una trama perfettamente tracciata sul classico viaggio dell'eroe, ampia e complessa e che affronta tematiche legate alla vita e alla morte con diversi montaggi temporali; una colonna sonora, infine, di grande pregio che crea una potente esperienza visiva e concettuale¹⁸¹.

Complice probabilmente anche la sua uscita a pochissimi mesi di distanza dal mondo pandemico provocato dal COVID-19, il titolo di Kojima ha segnato un'altra pietra miliare non solo nel medium videoludico ma anche nell'immaginario dark di un futuro sempre più frammentato, distopico e dominato da Internet¹⁸².

¹⁷⁸ M. Gerosa, *Trailers videoludici. Le forme brevi del videogioco*, pp. 33-34.

¹⁷⁹ *Death Stranding*: https://it.wikipedia.org/wiki/Death_Stranding

¹⁸⁰ Classificazione informale utilizzata per prodotti distribuiti da un editore di medie o grandi dimensioni, in genere con budget di sviluppo e marketing particolarmente elevati: [https://it.wikipedia.org/wiki/AAA_\(videogiochi\)](https://it.wikipedia.org/wiki/AAA_(videogiochi))

¹⁸¹ M. Montanaro, *Death Stranding, o la Morte incagliata*, «minima&moralia», 31 ottobre 2020: <https://www.minimaetmoralia.it/wp/approfondimenti/death-stranding-la-morte-incagliata/>

¹⁸² P. Ligorio, *Spiaggiati in un nuovo mondo. Internet come promessa di conoscenza ha introdotto problemi e dilemmi, dai complotti alle questioni ambientali legate al suo hardware. Quando ci raffiguriamo il futuro, può venirci in aiuto la lettura in chiave speculative fiction di Death Stranding, il profetico game di Hideo Kojima*, «singola», 9 febbraio 2021: <https://www.singola.net/pensiero/spiaggiati-in-un-nuovo-mondo-death-stranding>

Di recente, Kojima ha annunciato un film tratto da *Death Stranding* e il secondo capitolo del videogioco¹⁸³: l'adattamento, al netto della qualità della motion capture e della narrazione già presenti nel gioco, si pone in linea con quella convergenza precedentemente delineata tra cinema e videogiochi, dove, nonostante ormai la fase ormai matura del videogame, la possibilità di ampliare su altri media gli universi narrativi permane, definendo sempre più un'epoca dove videoludico e cinematografico compenetrano assieme nell'immaginario, come ha evidenziato una voce autorevole quale Marco Accordi Rickards:

[...] *Death Stranding* punta a una sintesi unica in grado di rivoluzionare il medium videoludico e il rapporto tra opere interattive e opere cinematografiche. [...]

[...] il rifiuto della narrativa trumpiana e la decisione di sublimarla attraverso l'arte, si colloca d'altronde perfettamente nella volontà da parte del game designer di avvicinarsi a Hollywood, complici tutte le personalità che ha coinvolto, nella consapevolezza forse che i videogiochi per essere davvero significativi hanno bisogno di affrancarsi da palcoscenici che talora ne sviliscono il potenziale culturale, riconducendoli allo status umiliante di mero prodotto. [...]

[...] *Death Stranding* sembra già da adesso essere foriera di significanti importanti per la società, ma soprattutto per noi stessi, gli esseri umani, veri protagonisti di tutta la poetica di Kojima e che ancora una volta saranno raccontati in *Death Stranding* in tutta loro fragilità, complessità e straordinarietà.¹⁸⁴

Ad ogni modo i machinima e l'editor in-game di Rockstar da un lato e l'approccio autoriale alle opere e ai trailers di Kojima dall'altro delineano non solo un panorama cine-ludico, ma anche nuove prospettive sul ruolo del regista: se nel primo caso l'utente è videogiocatore e cine-operatore nel medesimo tempo, Kojima è regista e sviluppatore di videogiochi dalla forte componente cinematografica dove, aspetto assolutamente non irrilevante, lo spettatore non è passivamente cinematografico ma attivamente interattivo.

¹⁸³ P. Armelli, *Death Stranding diventerà un film prodotto da A24*, «Wired Italia», 15 dicembre 2023:

<https://www.wired.it/article/death-stranding-a24-film-videogioco/>

¹⁸⁴ M. Accordi Rickards, *Death Stranding: quel figlio ribelle che guarda al cinema e ispira il videogioco*, «Treccani Magazine», 27 settembre 2019: https://www.treccani.it/magazine/atlanter/societa/Death_Stranding_quel_figlio_ribelle.html

2.3.1 – *Per una video-saggistica del cine-ludico*

Immaginari cross-mediali, questioni di documentazione, democraticizzazione dei processi di regia¹⁸⁵, compartecipazione e costruzione di senso sono dunque elementi riscontrabili nel panorama cine-ludico connotato da una pregnante cinematografia interattiva.

L'espansione del cinema nel videogioco e l'appropriazione di determinate estetiche e grammatiche cinematografiche da parte di quest'ultimo pongono quesiti che interessano lo scenario dei film studies: se, come ha detto Arsenault, il "cinematografico" è tale nella misura in cui richiama l'esperienza del cinema, fino a che punto allora tale esperienza può essere "misurata" come cinematografica?

Inoltre, nel momento in cui il montaggio diviene interattivo, sviluppando dunque un altro linguaggio, oltre a quello non lineare, quanto esso è connotativo esclusivamente del cinema?

Lungi dal poter trovare risposte adeguate in questa sede, la dimensione cine-ludica esplica per certi aspetti quel panorama di "Opera Totale" e di "Cinema Totale" profetizzato da Ejzenstejn e da Bazin, mentre, per altri, come si vedrà soprattutto nelle conversazioni oggetto del terzo capitolo, mostra enormi divari tra i due medium.

Non di meno, permane lo specifico dell'audiovisivo come continuum tra i due e ciò potrebbe offrire una efficace chiave di lettura degli scenari intermediali cine-ludici che ci circondano: le tecnologie digitali e la conseguente possibilità di manipolare le immagini in nuove forme di analisi ha già dato i suoi frutti nel campo dei film studies con l'affermazione dei video-saggi, forme di scrittura audiovisiva in grado di far dialogare le immagini in movimento con altre correlate immagini in movimento¹⁸⁶.

Essendo il videogioco un medium fruito su schermi e registrabile, una strada di studio possibile per le forme cine-ludiche contemporanee potrebbe essere quella del video essay, in grado di offrire con il linguaggio audiovisivo un efficace punto di vista sul fenomeno.

La questione, per lo meno alla luce di un potenziale filone di ricerca correlato ai film studies, non è affatto marginale: "machinima", "walkthrough" e "let's play" sono veri e propri fatti filmici dell'epoca contemporanea, più quotidiani di quanto si immagini e che influenzano

¹⁸⁵ Cfr. R. Jones, *Il machinima e il mito della democratizzazione*, in M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi.*, Unicopli, Milano, 2013, pp. 91-97.

¹⁸⁶ Cfr. C. Grizzaffi, *I film attraverso i film. Dal "testo introvabile" ai video essay*, in particolare *Capitolo 3. Strategie formali: il linguaggio delle immagini*, Mimesis, Milano, 2017, pp. 107-168.

molto spesso, come già si è discusso, l'estetica e la forma cinematografica molto più di quello che ad occhio si potrebbe notare.

Ecco che allora si delinea, come già anticipato poc'anzi in merito al valore "documentaristico" del machinima, un interessante campo di ricerca riguardante l'archiviazione di queste pratiche cine-ludiche, questione tra l'altro già ampiamente sollevata da varia letteratura scientifica sul videogioco stesso, soprattutto nella fattispecie dedicata al problema dell'archiviazione di tale oggetto culturale il quale vede appunto la sua istanza esperienziale primaria in una caratteristica decisamente effimera come l'interazione¹⁸⁷.

Solo per approfondire ulteriormente questo valore del machinima, ed in particolare dei machinima derivativi da mondi videoludici online e multiplayer (Massively Multiplayer Online, MMOG), basti pensare che:

L'elemento fondamentale che caratterizza i machinima tratti da MMOG risiede nella natura "live", in diretta, del gioco in rete. Questo elemento peculiare è stato usato per espandere notevolmente le possibilità cinematografiche del machinima, un formato che permette l'emulazione di generi cinematografici come il *documentario live action*, il *cinema vérité*, e le pratiche di video sorveglianza. Il processo di documentazione delle "immersioni" e delle escursioni in diretta nei mondi virtuali dei giochi online può, per così dire, "impregnare" i filmati di gioco di un punto di vista soggettivo.¹⁸⁸

Un significato, quello documentaristico posseduto dai fatti filmici di natura videoludica, che non sfugge nemmeno a Bittanti che in un saggio sulla pratica creativa e performativa dello speedrunning (il "giocare di corsa", ovvero quell'attività di performance tendente ad ultimare interi videogiochi, spesso anche molto lunghi, in poche ore o anche pochi minuti sfruttando errori di codice e scorciatoie¹⁸⁹) ne delinea i tratti salienti:

È importante sottolineare che "speedrun" indica tanto la *pratica di gameplay* quanto la sua *registrazione filmata* [...] lo speedrun si rivolge a un pubblico di specialisti, capace di decodificare ed apprezzare il virtuosismo messo in scena dal performer. [...]

¹⁸⁷ Avvicinando ulteriormente il videogioco, sotto questo aspetto, alla performance.

¹⁸⁸ E. Stern, *Massively Multiplayer Machinima Mikusuto*, in M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi.*, Unicopli, Milano, 2013, p. 167-174.

¹⁸⁹ M. Bittanti, *Giocare di corsa. Logica ed estetica dello speedrunning*, in Bittanti M. (a cura di), *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, collana Ludologica. Videogames d'Autore, Milano, 2008, pp. 199-222.

La funzione di documentazione dello speedrun presuppone figure istituzionali che svolgono una funzione di selezione, critica e arbitraggio. Il loro compito consiste nel definire una serie di norme e verificare la legittimità dei record ottenuti dagli utenti.¹⁹⁰

Tale approccio di studio non è affatto lontano da quanto avvenuto nel campo degli studi cinematografici con la tras migrazione del film dalla sala a supporti “mobili” come le vhs, il dvd e poi piattaforme come YouTube che hanno permesso un sostanziale passaggio dall’analisi del film basata sul testo scritto all’analisi del film basata sulla sua istanza principale, ovvero l’immagine in movimento:

L’analisi per immagini è una pratica che trova una sua prima diffusione quando le immagini cinematografiche migrano dalla sala ad altri contesti e supporti per la fruizione (il video e la televisione).

Questa *rilocazione* è un passaggio chiave dello slittamento tra la modalità di fruizione che Francesco Casetti definisce *attendance* – il recarsi in luoghi specifici deputati alla visione del film (“experience of a place”) [...] e quella che lo studioso chiama invece *performance*. [...]

Con l’avvento dei supporti di registrazione, e in particolare di quelli digitali, [...] le possibilità di intervenire direttamente sulle immagini, di manipolarle in modi pressoché infiniti, ci impongono oggi, con particolare urgenza, di ripensare lo studio e l’analisi del film come un fare testuale che si può esercitare a partire dalle immagini e attraverso di esse.¹⁹¹

Grazie alla pratica del montaggio, dell’ editing non lineare e alla ormai infinita possibilità di manipolazione dell’immagine digitale, i video-saggi hanno potuto restituire allo studio dei film studies il valore di topoi ricorrenti, di stili e pratiche visive comuni, di profili autoriali e di composizione, facendo emergere molto più del testo scritto (linguistic turn) il significato del gesto, del corpo, del movimento di macchina (iconic turn)¹⁹² tipico dell’immagine in movimento, generando di fatto non solo un potenziale didattico ma anche una vera e propria dimensione ludica da parte del pubblico:

¹⁹⁰ Ivi, pp. 202-205.

¹⁹¹ C. Grizzaffi, *I film attraverso i film. Dal “testo introvabile” ai video essay*, pp. 29-30.

¹⁹² Cfr. Ivi, *Capitolo 3. Strategie formali: il linguaggio delle immagini*, pp. 107-168.

In un intervento in occasione di un convegno del 2003, *La post-analisi*, Maragrazia Fanchi ha sottolineato, nell'ottica di un ripensamento generale dell'analisi del film, la necessità di tenere conto degli *audience studies* come di un fruttuoso ambito di ricerca [...] la studiosa sottolinea quanto le pratiche di ricezione e di consumo del film entrino in gioco nel definirne il "potenziale comunicativo": «non è insomma solo il sistema di reciproche citazioni e mutazioni alimentato dall'industria del simbolico a fare da cassa di risonanza alle immagini filmiche, ma anche le pratiche di glossa degli spettatori, che contribuiscono a ispessire il loro portato semantico e assiologico». ¹⁹³

Se l'attività dei fan diventa pratica critica, il video-saggio acquista per riflesso connotati ludici e di divertissement ¹⁹⁴, e grazie a questa forma di scrittura video-iconica la convergenza di immaginari ed estetiche cinematografiche/videoludiche discusse finora si manifesta nella sua fulgida essenza di immagini audiovisive in movimento.

Il panorama cine-ludico si configura sul doppio binario di conflitto e convergenza e l'accostamento visivo delle rispettive influenze non può che dare forma ancora più concreta a queste rilocazioni, molto più di centinaia di pagine, evidenziando con la forza delle immagini i punti di incontro e, allo stesso tempo, le sostanziali differenze dei due medium.

In conclusione al capitolo si offrono dunque due esempi: un primo video saggio ¹⁹⁵ dal titolo "*Reshooting Kurosawa's Yojimbo¹⁹⁶ playing through Ghost of Tsushima*" analizza l'estetica del cinema di Akira Kurosawa nel videogioco *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Production, 2020) il quale offre proprio la possibilità di giocare in "Kurosawa Mode", riproducendo un bianco e nero rumoroso tipico delle prime pellicole del maestro nipponico.

Un secondo ¹⁹⁷ video saggio, dal titolo "*Red Dead Directing – Red Dead Redemption 2 according to André Bazin's western genre analysis*" vuole invece evidenziare la maturità della cinematografia digitale videoludica e la ricorrenza di topoi del genere marcatamente western nell'opera *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018).

Nelle pagine seguenti vengono riportate immagini tratte rispettivamente dal primo (FIG. 1, FIG. 2) e dal secondo (FIG. 3, FIG. 4).

¹⁹³ Ivi, p. 192.

¹⁹⁴ Ivi, p. 196.

¹⁹⁵ CINEludens #1 / Kurosawa's Yojimbo V Ghost of Tsushima (cinema and videogames): <https://www.youtube.com/watch?v=H7AfViJ9VM4>

¹⁹⁶ *La sfida del samurai (Yojimbo)*, Akira Kurosawa, 1961).

¹⁹⁷ CINEludens #2 / RDR 2 according to Bazin's western genre analysis: <https://www.youtube.com/watch?v=9fU2IJ2R-Sk>



FIGURA 1

La modalità "Kurosawa" di "Ghost of Tsushima" ricrea un immaginario tipicamente legato all'estetica dei primi film del regista nipponico (si rimanda alla lettura di A. Tassone, "Akira Kurosawa", Il castoro, Milano, 2001).



FIGURA 2

Usando la telecamera interattiva è possibile dunque ricreare inquadrature del celebre film "Yojimbo" ("La sfida del samurai").

shots that restore to space



its fullness

FIGURA 3

“Red Dead Redemption 2” offre la funzionalità “Cinematic Mode”, dove l’intelligenza artificiale del software di gioco regala al player/spettatore una vera e propria regia dinamica.



FIGURA 4

Tutta l’esperienza videoludica si basa su elementi cinematografici tipici del genere già delineati da Bazin (Cfr. A. Bazin, What Is Cinema? Vol. II, The Western: Or The American Film Par Excellence, USC Press, 2004, pp. 140-148).

CAPITOLO 3

UNA CARRELLATA

“Welcome to the Third Place.”¹

Gli ultimi due capitoli del seguente progetto di tesi sono il frutto dell’esperienza di traineeship svolta da fine maggio a fine ottobre 2023 come visiting presso il Game Center Lab dell’Abertay University² di Dundee (Scozia), uno dei principali centri propulsori in Europa in merito agli studi e all’industria videoludica.

Dundee è, in un certo senso, la città di origine della serie *Grand Theft Auto* (il cui primo capitolo risale al 1998), sviluppati da quella che poi sarebbe divenuta Rockstar North³, ovvero l’allora DMA Design fondata proprio in questa città da David Jones alla fine degli anni Ottanta e creatrice del celebre videogioco strategico a piattaforme *Lemmings* (1991), che diede il via ad un vero e proprio genere videoludico denominato *save ’em up*⁴.

La stessa città ha onorato i “suoi personaggi” creando statue posizionate nell’ambiente urbano ispirate alle creaturine del gioco⁵ e una copia originale dell’opera è tenuta in teca al museo cittadino McManus⁶.

Il traineeship si è sviluppato su due filoni: da una parte la raccolta di esperienze e conoscenze in merito al mercato videoludico e alla produzione di videogames con professionisti e professori del settore, che ha portato nel concreto alle seguenti testimonianze rielaborate dagli appunti ottenuti; dall’altra, in parallelo, la creazione di un video storyboard o Proof Of Concept, nella quasi totalità realizzato in autonomia eccetto i meeting cadenzati di visione del lavoro e di feedback, basato su un personale progetto cine-ludico, dove gameplay e cinematografico si mixano in un unico narrative design, che è tuttora in fase di pre-produzione e ricerca di sviluppatori.

¹ Claim e battuta finale del celebre e omonimo spot diretto da David Lynch nel 1999/2000 per il lancio della campagna promozionale della PS2: <https://www.youtube.com/watch?v=bcO7jQTW0tQ>

² Abertay Game Center Lab: <https://www.abertay.ac.uk/business/facilities-and-services/abertay-game-lab/>

³ Sussidiaria di game development della grande company Rockstar Games: https://it.wikipedia.org/wiki/Rockstar_North

⁴ Lemmings (1991): [https://it.wikipedia.org/wiki/Lemmings_\(videogioco_1991\)#CITEREF"Retro_Gamer" 39](https://it.wikipedia.org/wiki/Lemmings_(videogioco_1991)#CITEREF)

⁵ Lemmings Statue, Dundee, Scotland. A bronze tribute to the wildly popular video game from the '90s:

<https://www.atlasobscura.com/places/lemmings-statue>

⁶ E. Farley, S. Buchan, *When Life Gives You Lemmings*, «Creative Dundee», 15 maggio 2021:

<https://creativedundee.com/2021/05/when-life-gives-you-lemmings/>

Mentre il Proof of Concept e la documentazione di narrative design realizzata saranno oggetto del capitolo successivo, in questo sono invece trascritti i meeting avuti con i docenti ai fini della ricerca. Il fulcro attorno a cui hanno ruotato le domande e le conversazioni è sempre stato uno soltanto: come dialogano, in varie forme, cinema e videogiochi.

Il risultato è stato poi fondamentale spunto anche dei capitoli precedenti, volti ad inquadrare il fenomeno e circoscriverlo con adeguati strumenti di lettura.

Il titolo “Una carrellata” non è infatti scelto a caso: nel linguaggio cinematografico, la carrellata è un movimento di macchina che allontana o, come in questo caso, avvicina sempre di più lo sguardo su un particolare aspetto della scena.

Dopo aver definito un “punto di vista” (ovvero un modo di guardare) e aver effettuato una “panoramica” (in una sorta di totale d’ambiente), ora è il momento di entrare concretamente nello spazio analizzato, fornendone un esempio attraverso le parole autorevoli di chi lo abita.

3.1 – “Are videogames a new form of movies?”

Un’intervista a Peter Brinson (USC Cinematic Arts)

Peter Brinson è game developer e filmmaker, docente presso la University of Southern California, sezione Cinematic Arts, dove insegna programmazione informatica nell’ambito delle pratiche artistiche, game design agli studenti di informatica e produzione cinematografica ai game designer.

Come si legge nella sua pagina di profilo del sito dell’ateneo californiano, il suo lavoro esplora le possibilità narrative che videogioco e film possono suscitare nell’ambito della memoria individuale ma anche collettiva. I suoi lavori hanno ricevuto importanti riconoscimenti e sono stati esposti in numerose sedi, tra cui il Nam June Paik Art Center, il Museum of Modern Art, Independent Games Festival e Ars Electronica.

I trailer sul suo canale Vimeo⁷ sono un chiaro esempio di questo suo approccio: *The Cat and the Coup* (2011)⁸, che risponde ai canoni dei *serious games* – quel genere di prodotti videoludici il cui intento primario non è l’intrattenimento⁹ – è definito da Brinson stesso come “documentary game” ed è ambientato nel 1953, nella casa di Mohammed Mossadegh, il Primo

⁷ Peter Brinson, Vimeo: <https://vimeo.com/peterbrinson>

⁸ The Cat and the Coup: <https://www.thecatandthecoup.com/>; https://it.wikipedia.org/wiki/The_Cat_and_the_Coup/

⁹ Serious game: https://it.wikipedia.org/wiki/Serious_game

Ministro Iraniano per la prima volta eletto democraticamente; quell'anno, la CIA progettò un colpo di stato volto a portarlo alla sua deposizione e il gioco pone il player nei panni del gatto di Mossadegh attraverso cui, interagendo con gli oggetti dagli scaffali, con il premier direttamente o disordinando le sue carte, si conduce il personaggio non giocante (Mossadegh appunto) attraverso eventi significativi della sua vita.

“How do the people know when their democracy is threatened?” chiede, interpellando lo spettatore, il trailer del gioco, il quale si presenta come un piacevole esperimento molto breve (circa 10 minuti, quasi un cortometraggio interattivo) con uno stile visivo molto pittorico e colorato che rimanda alla tecnica di animazione tramite silhouette e collage di Charlotte "Lotte" Reiniger, come nel suo più celebre lavoro, *The Adventures of Prince Achmed (Die Abenteuer des Prinzen Achmed, 1926)* e di molto cinema sperimentale.

Un altro suo progetto videoludico, *Infinite Children (2019)*¹⁰, che si presenta come “a science fiction audiobook video game about life extension”, è una riflessione sul tempo: impersonando i panni di anonimi avatar membri di una famiglia, il giocatore percorre questo sentiero virtuale (quasi come un walking simulator) in cerca di trattamenti per prolungare la vita ai propri figli, ricevendo suggerimenti e consigli dagli avi del passato.

La particolarità del progetto, come si legge nella pagina ufficiale sul sito Steam.com che ospita il titolo, è che ogni volta che un achievement nel gioco viene raggiunto, il gioco stesso si allunga in termini temporali per chiunque nel mondo, in un ipotetico tentativo di creare una ragnatela transnazionale di memoria, gioco ed esperienza¹¹.

Sono entrambi lavori che offrono degli spunti di riflessione interessanti: in un suo stesso saggio – una sorta di game design document - pubblicato su ResearchGate proprio in merito a *The Cat and the Coup*, Brinson utilizza sin dal titolo i termini “documentario soggettivo”, rifacendosi quindi, per certi aspetti, all'omonimo “genere” cinematografico contemporaneo e, al contempo, sottolineando come il tema della guerra sia fondamentale su questo aspetto:

In the documentary videogame, *The Cat and the Coup*, you play the cat of Dr. Mohammed Mossadegh, the first democratically elected Prime Minister of Iran. During the summer of 1953, the CIA engineered a coup to bring about his downfall. As a player, you coax the non-player character, Mossadegh, through significant events of his life by manipulating him directly and indirectly.

¹⁰ Infinite Children: https://store.steampowered.com/app/976410/Infinite_Children/

¹¹ Infinite Children: <https://infinitechildren.com/>

War is a common theme among commercial videogames, but the foreign interventions of the CIA after World War II have never before been depicted so explicitly. *The Cat and the Coup* is about the relationship between the American people and Mossadegh, especially for those who are unaware of these historical events.¹²

Dunque, vi è proprio la volontà di documentare in via personale un fatto sconosciuto, una “verità sommersa”, con l’obiettivo dichiarato di coinvolgere gli americani sulla storia contemporanea dell’Iran, raccontando un punto di svolta storico nelle relazioni tra questa nazione e gli Stati Uniti; il rovesciamento di Mossadegh è un fatto ben noto agli iraniani, ma non agli americani, che spesso non si rendono conto che un tempo i due paesi avevano buone relazioni, utilizzando un *serious game* con intenti educativi¹³:

There seems to be particular opportunities to discover how metaphor- both procedural and visual - can afford meaning making opportunities for nonfiction games. We sought to incorporate an appropriate combination of previous videogame influences as well as those found in other media.

As Brian Hertier points out when describing the game, "What the documentary genre needs is a set of standard conventions, something that will allow a developer/journalist to make a persuasive case without reinventing the wheel every time."¹⁴

A livello visuale, come già accennato, il videogioco si presenta come un vero e proprio collage di silhouette; proprio per una questione di narrative design, il visual è ispirato alle miniature persiane le quali, mancanti e antecedenti del disegno prospettico, presentano spazi impossibili: «For example, situating a character below a building means he is in front of it; floors and pools of water that are perpendicular to walls include textures that - just like the walls - face the viewer.»¹⁵ È un aspetto fondamentale della progettazione dell’esperienza che Brinson vuole trasmettere e raccontare.

Inoltre, sempre pur non distaccandosi dalle finalità videoludiche, non manca di sottolineare qua e là delle convergenze di natura filmica:

¹² R. Brinson, K. Vanalejad, *Subjective documentary: the Cat and the Coup*, DOI: 10.1145/2282338.2282387, maggio 2012, ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/241623336_Subjective_documentary_the_Cat_and_the_Coup

¹³ Ibidem.

¹⁴ Ibidem.

¹⁵ Ibidem.

The Cat and the Coup has no loading screens or camera edits. The entire experience is captured in a single "long take" in order to feature the seamless world and to place Mossadegh's story within a broader historical context. The game world is effectively a tall and narrow Persian miniature timeline referencing significant images and texts of the history. The player must solve the interactive rooms by discovering how to coax Mossadegh to the next one, the next historical chapter.¹⁶

Brinson parla esplicitamente di montaggio anche nel passaggio successivo, definendo la timeline grafica del videogioco come un collage composto da molte immagini senza interruzioni; tuttavia, più che il cinema, Brinson richiama esplicitamente il fumetto: «Whereas most history games section time periods using montage (the filmic cut or fade), *The Cat and the Coup* links time and space, similar to the approach of comic books.»

Il breve saggio descrittivo, nelle sue parti conclusive, riporta un ulteriore passaggio di grande interesse:

In *Documentary Games: Putting the Player in the Path of History*, Tracy Fullerton situates nonfiction games within the broader context of videogames and documentary film. Long ago documentary filmmakers and theorists understood that capturing the referent- featuring photographs or video of the subject- should not be used as a guarantee of so-called truth.

The weathered black and white pictures and the interviews with notable experts may seem to define the documentary qualities of a Ken Burns film, but such opportunities may at the same time mislead one to expect clean objectivity from any expressive form. Ian Bogost describes the discrete meaning making elements of games as inherently biased, "The objective simulation is a myth because games cannot help but carry the baggage of ideology."¹⁷

Con queste parole, Brinson inquadra perfettamente la questione che fin quasi dal suo apparire attanaglia il cosiddetto cinema documentario¹⁸ (se non il cinema tout court), ovvero l'eterna domanda sull'ipotetica verità filmata per sempre attraverso l'occhio della cinepresa.

Riprendendo brevemente l'aspetto documentaristico del videogioco già emerso poco fa parlando dei machinima – seppure sotto una luce diversa riferita all'archiviazione -, Brinson,

¹⁶ Ibidem.

¹⁷ Ibidem.

¹⁸ Cfr. G. Gauthier, *Storia e pratiche del documentario*, ed. Lindau, Torino, 2009.

sempre non perdendo di vista il focus videoludico, con le sue parole sembra riecheggiare quanto afferma Bertozzi nel suo saggio *Documentario come arte* in merito agli scenari documentaristici contemporanei nel cinema:

Oggi, in un orizzonte mediale espanso, ricco di molteplici paesaggi-schermo, una più complessa libertà definitoria si associa a una reinvenzione sentimentale della modalità e a nuove intimità connesse a diverse atmosfere di proiezione: per cui «le atmosfere non sono semplicemente raffigurate sugli schermi»; si materializzano come schermi, in un costante rimodellamento del sensibile.¹⁹

Il secondo videogioco di Brinson qui citato, ovvero *Infinite Children*, opera invece su un livello diverso ma pur sempre mantenendo punti in comune con il precedente: popolandosi ed ampliandosi di continuo ogni qual volta i giocatori ottengono un riconoscimento, *Infinite Children* diventa una riflessione quasi filosofica sulla meccanica delle scelte consequenziali, sulla percezione del tempo e del vissuto²⁰:

More than any other project, my recent video game *Infinite Children*, a single-player narrative game that incrementally gets longer – for everyone – every time anyone earns a Steam achievement, turned out to spark the most animated conversations from players. Even though it’s fair to label *Infinite Children* as an experimental game, this “community expansion dynamic” seems to map onto AAA paradigms quite well. That’s where folks take the conversation after they play the game.

What if, say, a single-player Bioware game gradually expanded from a short (and always complete) story to a longer and more intricate version every time it gained a new player?²¹

Memoria, tempo, documentario, esperienza interattiva, rimandi all’animazione, game developer indipendente e filmmaker...

Era, dunque, quasi scontato introdurre il macro-argomento di discussioni di questo capitolo con la sua intervista/conversazione²², nella quale in una prima parte si è tenuta una

¹⁹ M. Bertozzi, *Documentario come arte. Riuso, performance, autobiografia nell’esperienza del cinema contemporaneo*, Marsilio, Venezia, 2018, p. 19.

²⁰ M. Paprocki, *Infinite Children Asks Difficult Questions About Life And The Future*, «Forbes», 5 agosto 2019: <https://www.forbes.com/sites/mattpaprocki/2019/08/05/infinite-children/?sh=76e9edece473>

²¹ A. C. Moreno Cantano, *Interview about video games: Peter Brinson*, «Presura. Cultura Visual Digital», 14 marzo 2020: <https://www.presura.es/blog/2020/03/14/interview-about-video-games-peter-brinson/>

²² Datata 8 settembre 2023; la conversazione è avvenuta in inglese.

visione della prima bozza del Proof of Concept personale descritto poc'anzi con feedback e consigli, mentre in un secondo momento si è proceduto con un insieme di domande generali al fine di andare a scalfire la superficie del panorama cine-ludico.

Fin da subito, il suo modo di utilizzare il medium videoludico con una forte impronta personale e documentaria ha ricordato per certi versi il padre del cinema indipendente, Jonas Mekas, e la sua pratica di “diari filmati”²³; di conseguenza, l'impostazione della chiacchierata e delle domande si sono focalizzate su questi preconcetti, forse anche erroneamente.

D'altronde, come ci si aspetterebbe da una persona di grande acume, nonostante queste premesse e considerazioni, la chiacchierata con Brinson si è rivelata, più che una conferma, una nuova prospettiva di domande aperte.

Ciò che è emerso dallo scambio con Brinson e dall'analisi del suo lavoro è che dunque cinema e videogame, per quanto vicini, sono due media completamente diversi, che nascono con finalità diverse, per tipologie di pubblico diverso.

Tuttavia, ciò non implica una distanza insuperabile, per lo meno, da un lato, per quanto concerne l'ibridazione di estetiche e di narrazione visiva e, dall'altro, per quanto concerne l'utilizzo della lente dei film studies applicati all'oggetto culturale videoludico, pur rispettando i giusti approcci e le adeguate analogie.

Come già emerso nel capitolo precedente, i film studies possono incentivare percorsi di riflessione e studio dei e sui videogiochi, come, in questo caso, sul concetto di “documentario” e punto di vista su una storia²⁴, specialmente nell'analisi del primo videogioco di Brinson, *The Cat and the Coup*.

Tu usi i videogames per esplorare le potenzialità della narrazione e del documentario, della memoria storica (ad esempio, The Cat and the Coup è basato su veri fatti storici).

Jonas Mekas, il padre del cinema indipendente americano, era solito usare la sua semplice camera portatile per registrare tutto ciò che gli accadeva intorno nel quotidiano,

²³ Cfr. G. Simi, *Jonas Mekas: pratiche di spostamento dai diari scritti ai diari filmati*, in «Arabeschi. Rivista internazionale di studi su letteratura e visualità.», n°1/2013, pp. 187-196: <http://www.arabeschi.it/jonas-mekas-pratiche-di-spostamento-dai-diari-scritti-ai-diari-filmati/>

²⁴ In un'altra intervista sul canale YouTube ufficiale della USC, in merito sempre a *The Cat and the Coup*, Brinson chiarisce ulteriormente il suo punto di vista sul progetto e su suoi intenti, facendo emergere ancora il concetto di “controllo” e di “what if” che caratterizza il medium videoludico a differenza del cinema: https://www.youtube.com/watch?v=ii_F-kTViUM

momenti o pensieri personali. Possiamo dire che, come lo è stato il cinema, i video games sono una sorta di step, di evoluzione?

Credo che la parola chiave di tutto sia “controllo”.

Ci sono enormi differenze tra il cinema e i videogiochi, spesso li si accomuna ma io rimango fermamente convinto che, nonostante si influenzino tra di loro, sono due medium completamente diversi.

Dicevo, “controllo” ... Anzitutto, pensiamo al processo di produzione: nel cinema tu pianifichi molto, organizzi qualsiasi ripresa, la pre-visualizzi in modo da poterla registrare, in fase di produzione, il più vicina possibile a come la si era immaginata.

Nel game developing tu puoi visualizzare il tuo gioco, come hai fatto tu con le scene del Proof of Concept, quanto vuoi, ma bisognerà sempre fare i conti con la tecnologia e le disponibilità con cui lo realizzerai (e se lo si realizza), molto più di un film.

Nel processo di produzione di un videogioco ci sono questioni tecnologiche molto più predominanti che non nel cinema. E questo è un primo punto.

In seconda battuta, pensiamo ai personaggi. In un film i personaggi che vedo stanno recitando e vivendo un problema - sia chiaro, mi baso ovviamente sul cinema hollywoodiano o comunque del cinema generalmente conosciuto di consumo, non sto parlando di cinema sperimentale – dicevo, vivono un problema. E noi li guardiamo chiedendoci cosa faranno, come proseguirà la storia, come reagiranno a quella storia, che significato hanno le loro azioni per gli altri personaggi e per quel mondo finzionale. Posso chiedermi, da spettatore, cosa avrei fatto io a loro posto, al massimo.

Ma non altro, ovviamente.

In un videogame, invece, io sto controllando un character che agisce in un mondo, in uno spazio: ora, sebbene tale spazio sia precostruito, insomma, sta alle regole imposte da chi ha sviluppato questo gioco e dalla tecnologia che ha permesso di sviluppare questo gioco, sorgono tuttavia delle domande diverse, dettate da un’esperienza diversa: non mi chiedo cosa sta facendo il personaggio sullo schermo, che vedo, ma mi chiedo cosa sto facendo io.

Ho il controllo? Cosa devo fare? Mi turba avere il controllo e dover fare questa cosa? Mi crea frustrazione cercare di raggiungere quell’obiettivo?

Sto guardando il personaggio fare una scelta o, attenzione, sto guardando me stesso attraverso un personaggio giocabile (immersività) a fare quella scelta?

In un film, il personaggio mi crea immedesimazione, certamente, ma rimarrà sempre un'altra persona, diversa, dietro uno schermo: nel suo dilemma si esprime il dramma narrativo che viene messo in scena e, nella mia opinione, può anche essere non espresso bene, non realizzato in modo verosimile.

Tuttavia, anche i videogame risentono molto di questa dinamica drammatica: il dilemma, in una storia o comunque in una struttura narrativa, film o videogame, è un elemento fondamentale, anzi il più fondamentale, il più importante – ecco perché è così difficile da scegliere - e nella mia opinione personale i videogame stanno privilegiando troppo questo, e quello che poi mostrano potrebbe non essere espressivo del dilemma, della lotta.

Rimane però, per l'appunto, la differenza di controllo: prendiamo per esempio la tua narrativa nel Proof of Concept, da un lato ho davanti a me una figlia che lotta con il dilemma del dolore per la perdita del padre per malattia, e dall'altro lato un personaggio con cui gioco che lotta con il dilemma della paura di aver perso la propria compagna e spera di poterla raggiungere di nuovo.

Ecco: nei videogiochi il controllo di quello spazio di azione, di quella agibilità, mi racconta comunque qualcosa di me. Nei film non necessariamente.

C'è un po' questa convinzione romantica del cinema come memoria e sogno della società, ed è molto bella, davvero, anzi la condivido, ma è difficile paragonarla al videogame, che ragiona con logiche completamente diverse da quelle del sogno e della memoria: un buon gioco può aiutarci a capire le nostre relazioni, come lavorano e lavoriamo su queste relazioni, le nostre ambizioni anche, le nostre capacità di controllo e di potere...

I videogames, a mio avviso, hanno successo perché ci permettono di avere problemi in un cerchio magico che decidiamo noi, decidiamo quali problemi vogliamo avere e per quanto vogliamo viverli, agire in essi, controllarli: per questo non mi stupisco che ci siano così tante persone intente a passare ore e ore al giorno a videogiocare, usando ed investendo energie cognitive e anche fisiche, a lavorare così intensamente per risolvere un problema e raggiungere un "goal", un achievement, un obiettivo.

Con un film (o dei film) un meccanismo del genere difficilmente avviene, è tutta un'altra categoria, entrano in gioco meccanismi differenti.

Eppure, ci sono punti di contatto che possono suggerire una linea di "evoluzione": per esempio, parlando di un altro tuo gioco, Infinite Children, se non sbaglio, ogni volta che si ottiene un achievement il videogioco diventa più lungo, si amplia in durata.

Dunque, è un po' un ragionare sul tempo, cosa che non è diversa dal cinema: pensiamo banalmente a "C'era una volta in America" di Sergio Leone (ma potremmo citare qualsiasi film) ... Per cui, questo rimediare il tempo non può essere un punto che li porta ad essere, come dire, madre e figli?

Se per rimediare il tempo intendi il racconto, quello è un altro discorso. Ma se intendi invece la percezione del tempo, c'è una enorme differenza tra i due medium.

Passare ore e ore davanti ad un videogioco (lo avrai vissuto anche tu empiricamente, tutti noi che videogiochiamo lo abbiamo sperimentato) è decisamente diverso che passare ore davanti al televisore a fare binge watching o, addirittura, passarle dentro una sala cinematografica a guardare film. Non sto dicendo che non si può fare eh, sto dicendo che sono proprio due cose diverse.

Per come la penso io, a livello di tempo c'è una relazione tra cinema e videogiochi nel momento in cui sono entrambi al presente, avvengono in real time: guardo un film al presente, gioco ad un videogioco al presente.

Ma questa forma di presente è diversa, molto diversa.

Il filtro cinematografico agisce, per riprendere quello che dicevamo prima, un po' come la memoria di qualcun altro, una finestra dove tu guardi attraverso e certamente, ripeto, ti senti coinvolto, a quello che vedi correli la tua esperienza e la tua di memoria, certo, ma è comunque un presente fruito ma non agito.

Il videogioco è un presente in azione, assomiglia molto più a un processo di problem solving continuo, si attivano proprio meccanismi cerebrali e attività cognitive nettamente diverse, sia che tu stia cercando di risolvere un problema del tuo personaggio, sia che tu stia cercando di risolvere un problema in cooperazione con altri.

Il paragone va fatto con la vita vera: riprendiamo il tuo progetto. Se la storia, il dilemma, è incentrato su una famiglia distrutta da un lutto, una tragedia familiare come dici all'inizio della presentazione sostanzialmente, un family drama, beh significa indagare con la camera i rapporti tra i personaggi che vivono questo dramma, perciò un film mi rende triste o felice, sempre in base anche alla mia esperienza e al mio vissuto.

Ma se questa storia è un videogioco, il video arriva dopo: prima devo percepire che c'è un ostacolo, un problema, e poi capire come risolverlo, applicandomi.

Io, sono onesto, ho pianto per dei film ma mai per un videogioco, e anche per questo penso che siano davvero diversi tra loro: i videogiochi sono più focalizzati sul problem solving, sulla risoluzione di problemi.

Il cinema ha un'intelligenza più emotiva, è più interessato alle relazioni, all'anima; il videogame ha una logica più matematica, ha ancora un intelletto molto procedurale.

Capisco: perdonami se insisto su questo, ma molti teorici del cinema del Novecento hanno profetizzato l'avvento di un'evoluzione, appunto, del cinema verso una totalità dell'esperienza²⁵ cinematografica che avrebbe coinvolto di più lo spettatore.

Invece, per te quindi il videogioco non è un'evoluzione – o un punto di passaggio – di quello che definiamo “cinema”?

No, proprio per quello che ho detto. Non è un'evoluzione del cinema. Hanno origini diverse, nascono per scopi diversi.

Un'ultima domanda, promesso, poi accantoniamo il discorso: perché allora si cerca sempre, anche in ambito accademico, di analizzare il videogioco attraverso i film studies?

Credo che sia perché i film sono molto più popolari, hanno più storia, meravigliano ancora molto più dei videogame, che hanno ancora un pubblico più particolare benché ampio.

In superficie, videogiochi e cinema sembrano davvero correlati, nell'estetica, per come appaiono visivamente, nel comparto audio molto elaborato...

Ma nel profondo, come dicevo, operano in modo diverso.

Il concetto chiave, ribadisco, è “controllo”, e questo è estremamente differente sui due medium e ne caratterizza la diversità e i risultati finali.

²⁵ Per trasparenza intellettuale, nella domanda posta non si è fatto esplicito riferimento alle teorie di Eizenstejn e di Bazin, anche se nelle intenzioni dell'autore il riferimento era implicito; si voleva in realtà chiedere semplicemente se il videogioco possa o no essere un punto di arrivo.

3.2 – *Intersezioni cine-ludiche.*

Tra produzione e sperimentazione: l'esperienza all'Abertay University.

Proprio per la sua storia fortemente legata allo sviluppo del settore videoludico grazie alla DMA Design di David Jones, Dundee si è posta fin da subito in Europa come centro vitale per il settore dei videogiochi.

Sam Houser, creatore assieme al fratello del videogame-franchise GTA, come già detto, ha scritto ed immaginato il primo capitolo della saga (prodotto proprio dalla DMA allora ancora con sede a Dundee) basandosi sulla sua infanzia impregnata di immaginari di film polizieschi e gangster, di storie di criminalità e sparatorie, di tradimenti ed inseguimenti in auto²⁶.

DMA Design fu poi acquisita, dopo diversi accordi con altrettante case lungo gli anni Novanta, dall'allora neonata Rockstar Games agli inizi degli anni Duemila (dopo il successo dei primi due capitoli della serie GTA), diventando quella che è tuttora, ovvero Rockstar North, branca della parte di sviluppo (development) di videogiochi, con sede a Edimburgo²⁷.

La simbiosi tra comparto videoludico e la Scozia è dunque inscritto nel DNA del territorio: non è di certo un caso che nel 1997 viene istituito all'Abertay University di Dundee (il secondo ente universitario della città) il primo bachelor in “giochi per computer”²⁸.

Ad oggi si contano diversi corsi che comprendono tutte le discipline fondamentali che supportano lo sviluppo di giochi, tra cui la progettazione, la produzione e il mercato, l'informatica e la computazione, le tecnologie di gioco, l'audio e la computer art.

I percorsi di ricerca del centro sono basati sulla pratica e l'obiettivo è quello di sviluppare giochi sperimentali, nuove figure professionali del settore, eventi culturali e coinvolgimento del pubblico sul tema e la cultura videoludica.

Il sito riporta inoltre una mail di contatto aperto a realtà private o del terzo settore al fine di creare proposte di collaborazione che coinvolgano lo sviluppo di prodotti videoludici, segno inequivocabile del grande investimento sul settore da parte del territorio.

Dati gli ampi filoni di ricerca e la storia pluridecennale, l'Abertay ha offerto un efficace panorama cine-ludico con cui andare ad investigare il rapporto tra videogiochi e le arti visive, il montaggio, il narrative design e la convergenza professionale tra cinema e videogame.

²⁶ J. Peel, *Rockstar made millions selling Scotland's natural export: dark comedy*, «PCGamer», 17 maggio 2021: <https://www.pcgamer.com/rockstar-made-millions-selling-scotlands-natural-export-dark-comedy/>

²⁷ Rockstar North: https://it.wikipedia.org/wiki/Rockstar_North

²⁸ Abertay Game Lab: <https://www.abertay.ac.uk/business/facilities-and-services/abertay-game-lab/>

3.2.1. Arte e videogames. Un'intervista a Joseph DeLappe.

Nel rapporto tra videogiochi e arte, una prima figura importante con cui si sono avute conversazioni sul tema è Joseph De Lappe²⁹.

Americano trasferitosi a Edimburgo, Professore di “Games and Tactical Media”³⁰ dal 2016 all'Abertay, precedentemente direttore del Digital Media Studio da lui fondato nel 1993 all'Università di Reno in Nevada, De Lappe è un game e performer artist³¹.

Interessatosi al rapporto tra elettronica e nuovi media dal 1983, realizza installazioni e sculture inerenti alla sfera ludica e videoludica che hanno ricevuto importanti riconoscimenti da diverse istituzioni di prestigio del settore, come l'Eyebeam a New York, il Guggenheim e il Guangdong Museum of Art in Cina.

Un progetto interessante da lui avviato nel 2006 è *dead-in-iraq* per commemorare i militari caduti durante la guerra in Iraq con intenti documentaristici: inseritosi all'interno dello sparatutto in prima persona di reclutamento dell'America's Army, l'artista digita manualmente, attraverso il sistema di messagistica di testo presente nel gioco, il nome, l'età, il ramo di servizio e la data di morte del personale deceduto, realizzando un fugace memoriale, il tutto documentato essenzialmente in quello che è un film della performance³².

L'opera diventa sia memoria che protesta all'interno dello spazio di gioco, evocando la complessa relazione e i confini sfumati tra ambiente di gioco e vita reale, addestramento militare e guerra vera³³.

Altra opera interessante sempre a tema guerra è “*Killbox*”, esposto al museo scozzese di Design V&A di Dundee³⁴, realizzato assieme Biome Collection nel 2015 ed anch'esso documentato attraverso uno short movie proiettato all'interno del museo³⁵.

Si tratta di uno sparatutto per due persone che mira ad esplorare la complessità e le conseguenze della guerra attraverso i droni, un'installazione interattiva esperienziale sull'uso

²⁹ Joseph De Lappe: https://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_DeLappe

³⁰ Joseph De Lappe: <https://www.abertay.ac.uk/staff-search/professor-joseph-de-lappe/>

³¹ Joseph De Lappe, sito web personale: <https://www.delappe.net/>

³² Dead-In-Iraq, IWM Imperial War Museum ; <https://www.iwm.org.uk/collections/item/object/86507>

³³ È un confronto interessante con gli studi su politica e videogames condotti e curati da Bittanti citati alla fine del primo capitolo.

³⁴ V&A Dundee: <https://www.vam.ac.uk/dundee>

³⁵ Killbox - V&A Dundee short film: <https://www.youtube.com/watch?v=hC-2pCs8Tmc>

della tecnologia per estendere il potere militare (e, quindi, politico), che è valso all'artista una nomination come "Miglior gioco per computer" ai Bafta Awards scozzesi nel 2016.

Le opere di De Lappe sono ampiamente documentate in video, come dimostra lui stesso in un seminario tenuto alla Stanford University nel 2016 la cui registrazione è reperibile sul canale YouTube ufficiale dell'ateneo statunitense, Stanford Online³⁶.

Artista e performer multimediale i cui temi sono l'attivismo, la geopolitica, la tecnologia contemporanea, la virtualità e i risvolti politici che tutto questo implica nella società odierna, De Lappe è stato fin da subito³⁷ un importante punto di riferimento per il macro-tema sul rapporto tra arti visive e videogiochi.

Come in tutti i casi, il meeting si è svolto in due tempi: una prima parte di presentazione e review del Proof of Concept personale e poi, successivamente, le domande/chiacchierata.

Hai un percorso molto lungo come game artist e performer. Possiamo magari iniziare da questo raccontando un po' chi sei?

Una storia bella lunga... Dunque, vediamo un po'.

Mi sono trasferito qui in Scozia nel 2017, dopo aver iniziato a lavorare all'Abertay.

Sono californiano, sono nato a San Francisco, una città creativa, da sempre con una forte, fortissima vocazione artistica. Non ho una formazione ingegneristica o legata all'elaborazione dei dati: come te, ho un background di studi più incentrato sulle *humanities*.

Ho studiato lì alla State University: era la prima metà degli anni Ottanta, allora l'elettronica e le nuove tecnologie erano ancora un futuro, benché si cominciasse ormai a parlarne un po' ovunque. Io studiavo graphic design: all'epoca si faceva tutto a mano, si disegnava a mano, si lavorava a mano. Come ti ho detto, la rivoluzione introdotta dal personal computer stava arrivando ma era ancora lontana.

Io non volevo saperne di computer e tutte queste cose, giuro, non ero un grande fan di queste tecnologie – e pensare che poi è diventato, nel corso degli anni, il mio lavoro mi fa un po' ridere onestamente -; credo fosse il 1983, o comunque giù di lì, quando nella mia facoltà

³⁶ Stanford Seminar: Playing Politics - Joseph DeLappe: <https://www.youtube.com/watch?v=EEKWv9X5RPe>

³⁷ Il primo incontro con lui è stato un pranzo a Edimburgo qualche giorno dopo essere atterrato in Scozia.

venne attivato un programma, un corso, incentrato sulla nascente computer art, aveva un nome del tipo “computer art design”, e uno dei miei professori di disegno diciamo che “usò” la classe di cui facevo parte anch’io un po’ come apripista per questo nuovo corso.

Ti ripeto, io avevo un’iniziale repulsione per il computer: non volevo sentirne parlare, per me non era arte, non mi dava l’idea di essere arte.

Beh, ovviamente non fu per niente come mi immaginavo, altrimenti non saremmo qui a parlarne: la cosa che mi impressionò e mi fece cambiare il punto di vista che avevo avuto fino a quel punto era l’approccio con cui si utilizzava il computer e per come era strutturato il corso.

Era un approccio molto aperto, libero, molto concettuale, a forte vocazione di apertura mentale: sai, eravamo i primi sostanzialmente – almeno, nel nostro corso intendo – a sperimentare disegno e arte con questa nuova tecnologia allora emergente.

Per cui non c’erano regole fisse, era appunto molto libero, si provava, si vedeva cosa succedeva, cosa accadeva su schermo o non solamente con lo schermo in sé ma anche con estensioni, controller ecc.

Per esempio, mi ricordo che un mio collega studente trasformò un *helmet* (caschetto generico, non precisato, n.d.r.) di sua progettazione in una specie di joystick interattivo con dei particolari sensori collegati allo schermo – non chiedermi tecnicamente come fosse fatto - e riproduceva gli input di tale *helmet*, per l’appunto, sullo schermo.

Eravamo tredici, forse quattordici studenti, non eravamo un grosso numero, e sperimentavamo, immaginavamo, si tentava, si provava e, a volte, si poteva pure scoprire che tutto quello che avevamo fatto non aveva portato, per certi versi, a veri e propri risultati, ma era comunque un tassello no? Funziona così la sperimentazione...

Avevamo inizialmente tre Commodore 64, sai, è stato per certi versi uno dei primi e più conosciuti personal computer della storia, usato nei centri di ricerca ma anche in ambito domestico, una prima console di videogiochi anche; poi mi ricordo che arrivò anche un Apple Lisa, altro elemento famoso nella storia del personal computer.

Non so, se devo descriverti quell’atmosfera mi viene da dire... “giocosa”, aveva un non so che di gioco³⁸, e penso non sia un caso che poi io abbia mantenuto questa atmosfera ludica.

Il progetto che più mi ricordo tra quelli che realizzammo fu quello che – non chiamerei proprio un gioco, per lo meno non con i paradigmi che abbiamo oggi – si basava sugli studi dell’intelligenza artificiale del computer condotti da Joseph Weizenbaum negli anni Sessanta.

³⁸ In inglese esprime il concetto con “It was kind of playful”.

Conosci ELIZA? No? Non ne hai mai sentito parlare?

ELIZA era un precursore dell'intelligenza artificiale diciamo, era comunque un programma scritto appunto da questo informatico, e professore, che simulava risposte molto umane: in pratica tu scrivevi del testo sul computer dentro questo programma – qualsiasi testo, anche un'opinione o un pensiero – e il programma era creato per risponderti in modo che fosse un dialogo naturale diciamo, erano i primi studi nel campo, ma già c'erano³⁹.

Ecco, comunque, il primo progetto su cui lavorai era basato su ELIZA, dovetti creare una sorta di catalogo basato sull'interazione con questo programma di Weizenbaum.

Ti ripeto, facevamo molte cose pratiche, “giocavamo”: non avevamo idee precise, era tutta sperimentazione.

Comunque, tutto questo fu un inizio fondamentale per me, mi aprì il mondo su queste tecnologie emergenti, però all'epoca ero ancora fortemente politicizzato in questo senso: mai avrei pensato che comunque sarebbero diventate il mio lavoro.

Poi ho cominciato, quasi in parallelo più o meno, a realizzare oggetti readymade basati su strumenti tecnologici: ne ho realizzati tanti, di ispirazione contemporanea...

Per esempio, ancora adesso li faccio ovviamente, se vai sul mio Instagram li vedi: un mouse ricoperto di chiodi come “Il Dono” di Man Ray, oppure sempre il mouse del pc con attaccato uno strumento che blocca una matita – o anche un pastello – sotto cui posiziono un foglio da disegno; quando poi gioco – per esempio di recente sto giocando a Red Dead Redemption 2 – al pc, i movimenti che faccio con il mouse creano dei disegni astratti che rappresentano la mia giocata, oppure in collaborazione con altri artisti e colleghi, grazie a questa struttura di mia invenzione attacco dei pennelli colorati al mouse e realizzo dei painting astratti basati sull'attività videoludica⁴⁰.

Ho iniziato insomma a lavorare con i media elettronici e digitali nell'ambito della performance e delle installazioni.

Ma, nonostante tutto e nonostante l'esempio che ti ho fatto ora del mouse, il videogioco non era un medium tra i miei interessi: lo è diventato dopo, quando sono andato all'Università del Nevada, negli anni Novanta, ad insegnare Digital Media.

³⁹ Il progetto a cui si riferisce De Lappe nell'intervista è dimostrato nei seguenti link (l'estratto di un video-documentario reperibile su YouTube e la pagina Wikipedia): Before Siri and Alexa, there was ELIZA <https://www.youtube.com/watch?v=RMK9AphfLco> ; [https://it.wikipedia.org/wiki/ELIZA_\(chatterbot\)](https://it.wikipedia.org/wiki/ELIZA_(chatterbot))

⁴⁰ Visibili sul profilo pubblico Instagram @josephdelappe.

Lì ho cominciato a fare cose più legate la videogiochi. Fu grazie ai miei studenti che mi incuriosì ai mondi e agli spazi virtuali: i miei studenti giocavano a titoli come *Starcraft*, l'hai presente? Ecco, allora, essendo un artista concettuale, ho cominciato ad esplorare le potenzialità dello spazio di gioco, i meccanismi del mondo videoludico per sollecitare interazioni.

Insomma, come ti ho detto, sono sempre stato un artista molto più concettuale e mai un programmatore: per me è sempre stata una questione di come muoversi sulla superficie del gameplay, cosa comporta e cosa significa l'atto del "giocare".

Beh, già solo la tua esperienza è di fatto un pezzo di storia se vogliamo.

La seconda domanda che vorrei proporti, come sempre un "grande tema" (big issue) su cui riflettere, diciamo così, è come, a parer tuo e sempre in correlazione alla tua esperienza, le arti visive entrano in dialogo con i videogames?

In effetti è davvero un grande tema e non so quanto potrebbe bastare una sola domanda in una conversazione di un'oretta su Zoom.

Anche qua, da dove comincio... Vediamo un po'.

Beh, tanto per cominciare a parer mio è problematico il termine videogame. Voglio dire: si tratta fondamentalmente di un gioco, di un game. Il video-game è una parte del mondo ludico. E poi cosa è video-game e cosa non lo è?

Per esempio, i film interattivi dove li poniamo? Sono anch'essi video-game?⁴¹

Li fruiamo allo stesso modo, sono immagini interattive in fondo.

Io quelli che chiamiamo videogame li ho sempre concepiti come dei medium di performance, degli spazi di gioco – in questo caso, ovviamente virtuali -.

Uno dei miei lavori, *Killbox*, esplora le dinamiche della guerra coi droni contemporanea e lo fa simulando un'ambiente, uno spazio dove si ricreano performance e dinamiche dove la parte video è, sostanzialmente, minima in confronto a tutto quello che invece tutto il videogame vuole davvero esprimere.

Il fatto che sia uno spazio di performance più che uno spazio di immagine è chiaro anche nella sua stessa natura a mio parere: tu in un videogiochi controlli un avatar, giusto?

⁴¹ Benché lo spazio su una tesi di magistrale sia limitato, la questione non è da poco e richiederebbe una trattazione molto ampia come già svolta da Arsenault; inoltre, la traduzione fatica a rendere bene la denotazione diversa della lingua inglese, dove la differenziazione tra video e film è molto meno marcata che non nella lingua italiana.

Questo avatar compie azioni in base a dei comandi input che gli dai tu giocatore, siano essi il premere dei tasti su un controller, su una tastiera, con un mouse o un joystick, siano essi riprodotti attraverso sensori tipici dei sistemi di realtà aumentata oppure ancora siano essi semplicemente del testo che tu scrivi, come nel caso di ELIZA che ti dicevo prima – anche se, lo ribadisco, non lo definirei proprio game in quel caso, ma è per fare un esempio testuale. –

Insomma, comunque sia, in tutto questo tu stai agendo attraverso un avatar, stai facendo una performance; la cosa bella dello spazio virtuale videoludico è che non solo tu stai performando attraverso un avatar, ma l'avatar stesso compie una performance e tu stesso, grazie all'avatar, ti vedi mentre compi una performance.

Vedere allo stesso tempo l'avatar che ti performa e fa una performance...

Capisci bene allora che è tutto diverso dal paradigma del video: ci sono in gioco tantissime altre dinamiche che non connotano solo l'immagine in movimento e il suono.

Aggiungiamo anche che, molto spesso – anzi, praticamente quasi sempre -, in questi spazi non sei l'unico avatar, ci sono altri utenti, altri giocatori, altri avatar, e la loro presenza ti influenza ed influenza l'ambiente di gioco: si diventa tutti parte della performance.

In questo spazio, se stai leggendo una poesia con un avatar che ti performa – pensa a quelle dimensioni videoludiche come il mondo virtuale di *Second Life* – chi ti ascolta, altri avatar che stanno a loro volta performando altri giocatori, diventano essi stessi parte della performance e dall'azione, aldilà che questa si stia svolgendo su uno schermo.

Poi, l'avvento dei 3D è stata una rivelazione, assolutamente: si è creato un nuovo teatro virtuale su internet, uno spazio democratico, e l'avvento poi dei CD ha creato una dimensione ancora più multimediale, piena di nuove combinazioni di testi.

Prima, mentre parlavamo del tuo Proof Of Concept, mi citavi Chris Marker e *Level Five*: ecco, pensa a come lui, nell'ultima fase della sua vita, si sia dato alla sperimentazione intermediale e multimediale con *Immemory* su CD-Rom⁴² - tra l'altro, Chris Marker come ti dicevo l'ho adorato anch'io come regista, pensa che era un mio contatto su *Second Life* (!) quando appunto sperimentava con i nuovi media nell'ultima parte della sua carriera.

È diventato tutto più uno spazio di performance che altro, un enorme mixing di linguaggi in cui il più delle volte è davvero difficile muoversi e districarsi.

⁴² A proposito di queste ultime opere di Marker si rimanda alla lettura di I. Perniola, *Chris Marker o del film-saggio*, in particolare *Capitolo 11 - Saggio di fine millennio: «Immemory»*, Lindau, 2003, pp. 207-228.

E ci siamo ancora dentro, anzi, ci siamo sempre più dentro. Evolve tutto così velocemente che il termine video-game diventa sempre più problematico.

Ti consiglio due film da vedere, che magari potrebbero piacerti molto – anche se sono un po', come dire, "tosti" -: *HyperNormalisation* di Adam Curtis (2016) e *Wax or the Discovery of Television Among the Bees* dell'artista americano David Blair (1991).

Hanno uno stile molto "alla Marker" a mio avviso, ti possono piacere, dagli un'occhiata. E, soprattutto, riflettono molto sulla pervasività dei media nella nostra epoca.

Allora proviamo, sulla scia di quanto è emerso da questa chiacchierata, a speculare un po' se ti va... La tua vita è una panoramica su come si è evoluta l'arte in rapporto al digitale dagli anni Ottanta (possiamo dire che hai iniziato a fare arte col pc nello stesso periodo in cui la faceva anche Warhol) ad oggi; quindi, hai visto come le tecnologie hanno cambiato e rimediato i consumi dell'arte delle persone.

A breve entreremo – o, di fatto, ci siamo già entrati – nel mondo della realtà virtuale, dove immagini in movimento e "gameplay" saranno la quotidianità⁴³ - pensiamo già come è così con lo smartphone che teniamo in tasca -.

Insomma: ogni giorno creiamo e editiamo, siamo creativi sui nostri social.

Come ti immagini il domani?

Domanda fantascientifica.

Però è interessante, possiamo provare un po' a speculare, possiamo fare soltanto questo.

Parlando di cinema, dato che mi hai parlato di cinema con il tuo Proof of Concept, proviamo a chiederci: cosa possono aver provato gli spettatori che per primi si sono trovati davanti la proiezione dei Lumière del treno che arrivava in stazione a La Ciotat?⁴⁴

Un po' lo sappiamo, è storia ormai comune: si dice che si siano spaventati ecc... Però, al di là di questo aspetto, era completamente qualcosa di nuovo.

Era un nuovo linguaggio tutto da scoprire, anzi, quasi da inventare, un po' come facevamo io e i miei colleghi con i primi Commodore 64 come ti dicevo prima.

⁴³ In inglese "[...] where the mixing of cinematic and videogames medium will be our ordinary life."

⁴⁴ L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat (L'Arrivée d'un train à La Ciotat, Auguste e Louis Lumière, 1896): https://it.wikipedia.org/wiki/L%27arrivo_di_un_treno_alla_stazione_di_La_Ciotat

Era una nuova forma d'arte – o, per meglio dirla, era la nascita di quella che poi sarebbe diventata un nuova forma d'arte -.

Ecco, secondo me possiamo immaginare uno stadio iniziale dove le tecnologie diventano pubbliche, espansive, quotidiane come dicevi tu, molto popolari insomma, e, a conti fatti, è comunque un po' quello che succede oggi continuamente ogni volta che emerge un nuovo social o una nuova tecnologia, come ti dicevo prima dei videogame che continuano ad ampliarsi e cambiare continuamente e sempre più velocemente.

Sì, ci siamo già dentro insomma, come dicevi: una realtà virtuale dove ci raccontiamo quotidianamente, facciamo editing di foto e video ecc... Aveva ragione McLuhan quando diceva che “all media work us as environnement”.

Appunto, quello che dicevo anche dei videogiochi, nuovi spazi mediali: quando ho cominciato col mio avatar a “giocare” – anche se non è il termine corretto – su *Second Life* era veramente potente come cosa, come gli spettatori del film Lumière.

Ho stretto amicizie fortissime in quell'ambiente virtuale – te l'ho detto, ho pure avuto tra i contatti Chris Marker -, ho intessuto relazioni e discorsi e anche lì c'era una logica umana, ci si divideva sulla politica, sulle convinzioni culturali ecc...

Ci saremo sempre più dentro e saremo sempre noi, a spaventarci per un treno che arriva o a relazionarci con altre persone dietro avatar.

I social media ci nutrono algoritmicamente di ciò che vogliamo vedere: possiamo dire che i film, in un certo senso, non facciano la stessa cosa? Possiamo davvero scommettere che non sia così?

Sarà uno scenario sempre più virtuale e reale allo stesso tempo, e saremo sempre noi con le nostre paure e i nostri desideri.

Però davvero, è totale speculazione. Interessante, davvero, una bella domanda, ma possiamo solo immaginare. Non saprei che dire d'altro.

Hai mai letto la short story di E. M. Foster *The Machines Stops?* No?

Ecco, leggila. Poi dimmi cosa ne pensi.

3.2.2. *Il montaggio tra cinema e videogioco. Un'intervista a William Huber.*

William Huber⁴⁵ è stato il docente di riferimento principale del traineeship: attraverso diversi scambi di mail e di presentazione di suoi colleghi, si è poi diramato un tirocinio fatto di meeting e revisioni periodiche con altri tutor dell'ateneo scozzese a Dundee.

Docente all'Abertay in Computer Arts e capo del Centre for Excellence in Game Education dell'ateneo per diverso tempo, si è da poco trasferito (giugno 2023) alla Falmouth University (UK) come associate professor in Game Studies.

Anche lui americano della California, ha ottenuto un BA in Cognitive Science per poi conseguire un PhD in Software Studies (Art, Theory and Criticism) presso l'Università di San Diego e diventare Assistant in Cinema Practice presso la University of Southern California.

Il suo duplice percorso che coniuga un background cinematografico ed artistico con la ricerca e la teoria sui videogiochi ha permesso di esplorare il legame che intercorre tra i due medium in termini di montaggio.

Come già discusso nei capitoli precedenti, l'introduzione di una profondità di campo nello scenario 3D del medium videoludico ha generato di fatto una forte accelerazione nel concepire lo spazio agibile del videogioco come un vero e proprio set virtuale, aumentando la convergenza estetica e visiva con il cinema – non a caso i machinima sono appunto nati con l'avvento di videogiochi come *DOOM* e *Quake* –.

Il risultato dello scambio con William ha posto l'accento su quanto il cinema abbia di fatto creato un linguaggio visuale riconosciuto (dando ulteriormente ragione alle tesi di Youngblood) che inevitabilmente è stato fatto proprio dal videogioco.

Tuttavia, quest'ultimo presenta le sue specifiche peculiarità, per tanto l'appropriazione di grammatiche visive di natura cinematografica hanno necessariamente dovuto trovare una giusta calibrazione nell'ottica del game design, dove la telecamera concorre non tanto alla costruzione del frame in movimento ma quanto alla costruzione di “senso” per il giocatore (gameplay).

Lo stesso vale per quella che è comunemente definita “punteggiatura cinematografica”⁴⁶ quali possono essere gli stacchi da una scena all'altra: in questa declinazione il passaggio da un'inquadratura all'altra durante il gameplay non ha una funzione ritmica e temporale dell'evento ma casomai una funzione informativa ed interattiva per il giocatore (fanno

⁴⁵ William Huber, CV su Academia.edu: <https://falmouth.academia.edu/WilliamHuber/CurriculumVitae>

⁴⁶ Si rimanda alla lettura D. Cassani, *Manuale del montaggio. Tecnica dell'editing nella comunicazione cinematografica e audiovisiva*, UTET, Torino, 2000.

ovviamente eccezione le cutscenes, appurato ormai che si configurano invece come vero e proprio cinema digitale).

La conversazione è avvenuta come sempre a seguito di uno dei meeting di revisione del Proof of Concept personale.

Con te vorrei approfondire il tema del montaggio interattivo: il videogioco è indubbiamente un medium diverso dal cinema sotto molti aspetti, per esempio la logica competitiva e, appunto, l'interattività.

Tuttavia, il montaggio, che di solito è ciò che definisce l'arte cinematografica, ha trovato un'applicazione nei videogiochi, per lo meno con l'avvento del 3D, tanto è vero che si parla appunto di cinematografia interattiva e di montaggio interattivo durante il gameplay (evitiamo il montaggio interno delle cutscenes o dei trailer che, per quanto videogioco, sono comunque oggetti filmici, cinematografici, non interattivi nella quasi totalità dei casi).

Ecco, possiamo parlare quindi del montaggio interattivo? Cosa lo differisce dal montaggio cinematografico?

Dal mio punto di vista, cambia la percezione che abbiamo di quello che chiamiamo montaggio. In un videogioco è importante riconoscere altri componenti che non ci sono nell'esperienza filmica, che sono il giocatore che interagisce appunto attraverso input con un videogame che restituisce, a sua volta, degli output in base a ciò che il player ha fatto.

Sono situazioni di cause ed effetto che nel cinema non ci sono – si è spettatori e basta tendenzialmente – e a loro volta queste situazioni producono vari effetti di diversa natura.

Per me, una differenza sostanziale è la percezione del tempo, della temporalità tra cinema e videogames. Sono totalmente diversi.

Per la dimensione ludica è difficile offrire una categorizzazione efficace e completa dell'esperienza del tempo: il cinema copre un range di tecniche consolidate, può sperimentare con queste tecniche offrendo nuove soluzioni, certo, ma pone sempre un controllo sull'immagine, soprattutto in fase di montaggio.

Il videogioco (e il ludico in generale) risponde invece a dinamiche interattive, e quindi un po' anche alla casualità di quello che può succedere.

Tutto questo va ad incidere, a mio parere, sul tempo richiesto del suo svolgersi al cosiddetto “montaggio”: se ne film si decide la durata di una scena o di una inquadratura, nel videogame, durante il gameplay, è impossibile, andrebbe contro la sua stessa natura.

Penso quindi che ci sia una differenza su questa relazione tra cinema e videogames, una differenza di controllo del tempo che si ripercuote sul narrative design, ed è tutto questo che crea una costruzione di senso per il player.

Le esperienze di gioco, di attività ludica, non sono assolutamente corrispondenti al tempo lineare, e questo si ripercuote nella relazione, che diventa inversa, con il cinema: nel cinema il tempo è lineare, la durata di un film è la durata effettiva in cui lo spettatore si siede e finisce di guardare quel film, mentre il tempo del gameplay, che caratterizza il videogioco, non corrisponde al tempo lineare.

Giocare un’ora può dare l’impressione di aver giocato solo mezzora, per esempio: c’è una proprio a mio avviso una relazione inversa per quanto riguarda il tempo lineare del cinema e il tempo ludico dei videogiochi.

In altre parole, c’è una sorta di sospensione del tempo che prende posto durante le meccaniche competitive del gameplay nella maggior parte delle esperienze interattive.

Dico nella maggior parte perché ovviamente ci sono eccezioni sperimentali, ma in generale ciò che connota le due esperienze è la dimensione e percezione del tempo, che è alla base del montaggio.

Più interattività l’utente ottiene, più la percezione del tempo è sospesa fino al raggiungimento dell’obiettivo e alla fine dell’attività di gioco, e quindi l’editing, in un contesto videoludico, implica decisioni su come sospendere al momento giusto questo tempo di gioco senza intaccare l’esperienza ludica da un lato e, allo stesso tempo, su come non togliere questo piacere ed effetto di sospensione del tempo dall’altro.

Insomma, il montaggio nel videogioco diventa non quanto deve durare in modo efficace una scena o un’inquadratura, ma progettare corrette transizioni tra l’intensa attività del player e la correlata inattività di quest’ultimo.

Quindi stiamo parlando, se ho capito bene, di Quick Time Events (QTE) o di cutscenes inserite nel videogioco al momento giusto, corretto?

Si certo, quando devono subentrare scene d'intermezzo o devo inserire degli eventi a tempo, ma non necessariamente solo questo: penso anche allo spazio di gioco, a quando devi far interagire un giocatore con qualcosa, cliccare su oggetti come nei punta e clicca come nel tuo Proof of Concept e, una volta che questa interazione avviene, lo “stacco” con l'informazione ottenuta che magari potrebbe apparire su schermo.

In breve, la soluzione a cui mi riferisco può essere un cambiamento nello spazio di gioco come un movimento del giocatore e/o dell'avatar, una transizione da uno spazio all'altro (da una stanza all'altra, da un livello all'altro), qualsiasi “cambio” su schermo.

Ma la grossa differenza con il montaggio cinematografico, come dicevo, rimane a mio avviso nella costruzione del tempo: bisogna sempre tenere conto della percezione del tempo di gioco che potrebbe avere (o che ha, dopo aver fatto diversi test) il giocatore, cosa che ovviamente non fai nell'editing cinematografico o, meglio, non valuti questo aspetto in modo così predominante.

Contano altre cose nella scelta della durata di un film: la costruzione di senso dello spettatore durante la proiezione avviene grazie al film stesso, al frame che questo medium crea durante la visione.

Intendo frame proprio in senso ampio: non solo la visione, non solo l'immagine in movimento, ma anche l'entrare e sedersi in sala, prendere i pop-corn, ovviamente guardare sono tutti elementi che sono comunque circoscritti in una predeterminata temporalità, che finisce ad un certo punto e che connota la natura stessa dell'esperienza cinematografica.

Mi viene da dire che l'editor, il montatore, se in un film è, diciamo così, “protetto” da questo frame su cui ha del controllo, nel videogioco, dove la casualità dei rapporti causa-effetto si fa sentire, non lo è assolutamente.

Tutto chiaro. Tuttavia, perché allora molto lessico cinematografico e, soprattutto, molto lessico legato al montaggio cinematografico – penso alla progettazione degli storyboards dove si usa appunto il linguaggio delle inquadrature del cinema -, ma anche molte figure professionali che si scambiano spesso le industrie dei due medium ecc. sono questioni così predominanti nel rapporto tra cinema e videogiochi?

Si, questo è vero. È una relazione molto complicata e che ha origine fin dalla nascita del videogioco, per certi aspetti.

I videogiochi sono nati dopo, ovviamente: quando sono arrivati, la società aveva ormai sviluppato una forte comprensione visiva della narrazione proprio grazie al cinema e ai suoi immaginari. I film hanno dato un vocabolario agli altri visual media, e questi lo hanno inevitabilmente incorporato, adattandolo poi ovviamente alle proprie esigenze.

Allo stesso tempo, si è creata a mio avviso anche una sorta di relazione un po' deviante diciamo: per intenderci, facendo un'analogia con le lingue, è come nello Spagnolo dove sono presenti i cosiddetti "falsos amigos", ovvero quei termini che in altre lingue, come la tua, l'Italiano, suonano simili ad altre denotazioni. Dei "false friends" ecco.

Ciò implica che, quando usiamo nel videogame un termine preso a prestito dal cinema, beh, non vuol dire che tale termine "ragioni" e "funzioni" come appunto nel cinema, in virtù del fatto di quello che dicevo prima, ovvero che tale lessico ha subito un necessario adattamento alle diverse funzionalità e finalità dei nuovi media.

Per fare un esempio, uno "zoom in"⁴⁷ in un film ha un significato completamente diverso e una finalità completamente diversa da uno "zoom in", introdotto ed utilizzato durante il gameplay, per un giocatore.

Mentre allo spettatore del film uno "zoom in" può significare di prestare particolare attenzione a un dettaglio della scena o è funzionale ad aumentare la tensione sul volto di un personaggio⁴⁸, in un videogioco uno "zoom in" su una torre, su un albero o su un qualsiasi elemento posto nello spazio di gioco indica al player (che reagisce al messaggio) un luogo dove andare, un oggetto con cui interagire.

È la stessa "parola", ma ha significati completamente diversi.

Cinema e videogiochi condividono semanticamente alcuni termini, ma la pragmatica con cui poi effettivamente producono significato tali termini, e la loro applicazione, può cambiare completamente.

Se tu guardi i lavori di Kojima capisci immediatamente di cosa sto parlando: si nota subito che la sua immaginazione cinematografica è costretta a scendere a patti con le specifiche del mezzo videoludico, è "costretto" a adeguare il suo vocabolario cinematografico alle necessità, possibilità e specificità del videogioco.

⁴⁷ In italiano, una carrellata in avanti.

⁴⁸ Pensiamo al celebre uso del "dolly zoom in" usato da Spielberg ne *Lo Squalo* (*Jaws*, 1975) quando lo sceriffo Brody, sulla spiaggia, vede l'avvicinarsi a riva del predatore marino: <https://www.youtube.com/watch?v=5lqRhuz72EE>

A questo proposito, allora, mi viene in mente però un'altra possibile relazione tra videogiochi e cinema, ovvero la composizione dell'inquadratura, come la famosa regola di Hitchcock no? Quando sosteneva che l'oggetto importante della scena doveva occupare almeno un terzo nella regola compositiva dei terzi...

Oppure a tutte le teorie di Ejzenstejn... Però se l'interattività è al centro, e nel videogioco l'immagine è mutevole in base alle azioni del player, non statica come un'inquadratura cinematografica, questo approccio non funzionerebbe al meglio, giusto?

In parte: come dicevo il cinema ha una storia molto più forte dei videogiochi e questo significa che hanno indubbiamente fornito un vocabolario visivo ad essi, soprattutto poi con l'avvento del 3D e della telecamera interattiva nei videogiochi a tre dimensioni.

Usare certe regole cinematografiche è impossibile perché sono appunto regole che funzionano con il cinema ma non con le specificità del videogioco; ma è anche vero che sono comunque regole visive utili e di massa, per cui seguirle e adattarle durante la progettazione dei videogiochi non è sbagliato.

Un'ultima domanda: c'è un fortissimo legame, però, tra le professionalità dei videogiochi e le professionalità del mondo del cinema.

Certo, è segno della convergenza mediale e dell'industria culturale, eppure, almeno, a livello di immaginario collettivo, si promuovono videogiochi scritti da registi o a cui hanno partecipato registi o attori; fanno incetta di articoli sulle riviste del settore quei videogiochi prodotti da case cinematografiche o scritti da sceneggiatori "cult"; vanno a ruba il più delle volte videogiochi ispirati a serie tv o a generi cinematografici...

Insomma, è raro che vengano promossi con la stessa enfasi videogiochi a cui hanno collaborato scrittori o artisti di altro tipo (e ce ne sono, pensiamo solo a "Everything" di David O'Riley, che è comunque anche lui filmmaker).

Arrivo al punto, perdonami: sono due medium diversi, con specifiche diverse eppure c'è sempre questo legame indissolubile tra mondo del cinema e videogiochi.

È solo marketing o c'è davvero qualcosa che li lega e che, se la tendenza non cambia, li leggerà sempre di più?

Una bella domanda. Credo che sia davvero correlato a quello che dicevo prima, semplicemente perché hanno un vocabolario visuale comune e condiviso.

Cinema e videogiochi si sono legati fin da subito, per lo meno da quando i videogiochi sono nati, appunto, e questo è un dato di fatto: in parallelo, si sono sviluppate tecnologie utili e comuni ad entrambi i settori.

Ancora al giorno d'oggi è difficile progettare – parlo dei videogiochi – una sequence⁴⁹ senza gli strumenti e i know-how che sono stati sviluppati, e che ancora oggi si sviluppano, nel settore cinematografico.

Penso appunto che sia una necessità, figlia della convergenza di cui parlavi, che parte della storia dello sviluppo dei giochi per computer e si amplia assimilando conoscenze visual in parallelo al crescere delle tecnologie digitali in entrambi i medium.

Per il futuro, impossibile immaginare cosa accadrà.

3.2.3. Meccanica del Narrative Design. Un'intervista a Robyn McMillan.

Robyn McMillan è lecturer al Dipartimento di Game and Arts, dove insegna Games Studies e Design production.

Si è occupata, fin dal suo PhD, di Narrative Design, ovvero di come progettare la narrazione attraverso il medium ludico, tenendo conto delle varie casualità e della forte componente interattiva che questo comporta.

L'esperienza di Robyn ha permesso di legare tutta la questione del narrative design in un quadro preciso: trattandosi di tecniche che sostanzialmente accompagnano l'essere umano fin dagli albori, le strutture narratologiche di un racconto si sono consolidate, dal mito in poi, nelle forme letterarie, su tutti la poesia e la prosa.

Il cinema ha da subito cercato, nella sua ricerca di legittimazione culturale agli albori, di adattare le forme narrative sviluppate nei secoli dalla letteratura e dal teatro al proprio mezzo specifico, il racconto per immagini in movimento tramite montaggio.

Il videogioco non si è ovviamente sottratto a questo processo: come già visto nel capitolo precedente, le tecniche e le figure professionali del narrative design sono quasi subito confluite

⁴⁹ William utilizza questo termine, che tuttavia, benché sia simile, ha una connotazione diversa dalla "sequenza cinematografica"; per tanto si è scelto di tenerlo direttamente in inglese, poiché la "sequenza" in contesto videoludico potrebbe avere un significato altro.

nel variopinto sistema di progettazione di un videogame, che vede tuttavia il suo focus centrale nell'esperienza ludica vissuta dall'utente.

Per tanto, se nel cinema la sceneggiatura presenta se non altro un tassello iniziale fondamentale nel processo produttivo di un film, essa nella sfera del game design diventa non tanto un punto di partenza ma più un punto di arrivo, poiché alla base vi è uno studio di fattibilità che coinvolge in primis mezzi, software e budget.

Un'idea narrativa vi è quasi sempre (ciò che nel cinema può essere il corrispettivo del soggetto), ma un trattamento o addirittura una sceneggiatura ben definita, invece, non diventano quasi mai il focus attorno a cui poi la produzione fa il lavoro di creazione: casomai si sviluppano prima i codici e il software su cui si andrà ad implementare il gameplay pensato – da cui, tendenzialmente, deriverà anche la tipologia e spesso pure il genere di gioco –, per poi infine andare ad adattare e scrivere dialoghi e strutture narrative in linea con il game design in corso.

Come sempre, dopo una review del Proof Of Concept si è poi proceduto all'intervista vera e propria.

Partirei, se sei d'accordo, con il parlare della tua esperienza, introduci il tuo lavoro e la tua figura professionale che sicuramente riserverà degli spunti di riflessione interessanti.

Certamente. Il mio PhD era focalizzato sull'interactive storytelling a supporto dei casi di cancro: ho lavorato con donne che hanno avuto tali esperienze raccogliendo le loro storie.

Il mio obiettivo è stato quello di traslare tali narrazioni in esperienze che coinvolgessero più una dimensione immersiva e performativa, similmente appunto a quella ludica.

Ho poi lavorato per piccole compagnie della game industry per un po': piccoli studi che si occupavano principalmente di mobile games o comunque prodotti simili.

In parallelo ho continuato con la ricerca sul narrative design, sempre in un'ottica molto sociologica e dunque con un approccio sociale nel campo scientifico, per esempio come progettare ed utilizzare dei games per insegnare ai bambini la bioetica e le potenzialità delle diverse conseguenze delle scelte.

Ho svolto anche un periodo di lavoro per Microsoft di cui, però, non posso parlare molto per via di diversi accordi che ho firmato⁵⁰.

Altre cose che ho fatto... Vediamo un po'.

Ho seguito dei progetti di natura creativa per la Human Library dell'Università di Glasgow inerenti a donne vittime di abusi e di violenza domestica, sempre nell'ottica di creare esperienze narrative basandosi appunto sulle storie di queste persone.

E ora insegno qui all'Abertay.

Appunto, lo dicevo che il tuo curriculum avrebbe offerto interessanti spunti: ad esempio, restiamo allora sull'aspetto sociologico che, mi pare di capire, ha in gran parte caratterizzato il tuo lavoro e il tuo approccio.

La necessità di elaborare storie per dare un senso alla vita e al mondo che ci circonda è innata nell'essere umano, è una necessità che fin dagli albori ci connota.

Anche in un'ottica psicologica, quanto abbiamo un trauma o anche solo dei problemi quotidiani, il rielaborarli sotto forma di "narrazioni personali" avviene quasi automaticamente per ognuno di noi.

Tenendo in considerazione sempre questo focus, cos'è per te il Narrative Design?

Dipende da quanto ti spingi lontano nel parlarne. Quello che dice è corretto, vero, e su questo frangente allora tutto è Narrative Design: hai perfettamente ragione quando affermi che il narrare ci aiuta a far emergere il nostro sommerso⁵¹.

Su questo punto e nella mia prospettiva un ruolo chiave lo hanno sempre avuto le teorie di Jonah Huizinga e il suo studio sull' "homo ludens"⁵²: per me, partendo da questo, la narrazione non è basata tanto sul filmico o sul visivo ma sul "play actions", cioè fare giocare a fare azioni che hanno un significato o che comunque costruiscono un significato.

Il merito assoluto di Huizinga è l'aver preso questo paradigma, ovvero il gioco, e averlo portato all'attenzione della ricerca accademica.

⁵⁰ In inglese usa il termine "disclosure agreements".

⁵¹ In inglese usa il termine "untold", non a caso il "non raccontato" letteralmente.

⁵² Si rimanda all'edizione italiana: J. Huizinga, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino, 2002.

In questo modo il gioco diventa finalmente cultura, un mezzo con cui impariamo a comunicare e, appunto, a costruire senso attorno a noi, ed è un elemento riscontrabile in tutti gli animali: basta vedere come giocano i cuccioli di alcune specie animali.

Il gioco diventa quindi elemento di costruzione di significato fin da quando siamo piccoli, instaura legami: con questa chiave di lettura il “play” va oltre il mero gesto, diventa strumento di elaborazione umana se vogliamo.

Se invece ci spostiamo sul video-gioco, che è sicuramente quello di cui andremo a parlare, beh lì entrano poi sulla scena dei paradigmi che bisogna rispettare e considerare nella progettazione di una narrative per videogames.

Noi pensiamo ai videogiochi oggi, con una tecnologia CPU e dei sistemi di elaborazione dati davvero enorme, ma ricordiamoci che molti dei primi giochi erano in gran parte avventure testuali, cioè basati sulla scrittura: il giocatore riceveva del testo, riprodotto su schermo, dal gioco e, a sua volta, digitava le risposte concesse per far progredire la trama.

Oggi abbiamo dei sistemi molto più potenti e complessi e questa cosa si ripercuote nel narrative design di un videogioco, poiché ci permette di esplorare modalità e meccaniche che prima erano impensabili ma che, allo stesso tempo, richiedono attenzione e cura altrimenti si rischia di “prenderci un po’ troppo la mano” diciamo.

Tutto quello che hai detto è davvero interessante, partendo da Huizinga fino alla questione di progettazione della narrative per un videogioco contemporaneo.

Il paradigma che il gioco è cultura e, in un certo senso, linguaggio poiché ci permette relazionarci con gli altri e con il mondo fin da bambini è davvero importante: il teatro, se ci pensiamo, nell’antica Grecia è nato come “play”, come danza/recita; con un salto di secoli, c’è chi ha visto nella totale assenza di trama in videogiochi come Tetris o Pac-Man un racconto, in realtà, sull’uomo contemporaneo, che deve “incastrare” correttamente sempre più “pezzi” e “mosse” di corsa ogni giorno, nel primo, o che deve correre sempre più velocemente in ambienti ripetitivi scappando ed attaccando, facendo le mosse giuste, nel secondo.

Insomma, la mente umana è comunque portata a narrare⁵³ anche quando davanti ha soltanto dei pixel luminosi che non forniscono un vero significato...

⁵³ Per motivi di abbreviazione, in realtà la domanda ha coinvolto anche il celebre esperimento psicologico degli anni Quaranta condotto da Heimel e Simmel dove, ad un campione di persone, veniva mostrato un filmato animato, in apparenza senza alcun significato, dove due triangoli ed un cerchio si muovevano; a conclusione della raccolta dati, i due studiosi confermarono che

Esattamente, e, correlato a questa costruzione di significato tramite il “play”, l’agire, il gioco è un elemento importantissimo dell’umano, e il merito di Huizinga è stato proprio quello di portarlo nell’ambiente accademico.

Come dici tu sull’origine del teatro, è interessante poi notare come abbiamo legato la narrazione e l’“acting” con il “play” nel linguaggio teatrale.

Credo perché il “play” è davvero intrinseco nelle nostre vite, e questo è un paradigma fondamentale quando lavori nella game industry.

Gli esempi che hai fatto di *Tetris* e di *Pac-Man* sono davvero utili: c’è sempre un contesto, anche minimo e appena abbozzato, di narrazione nel “play”. Sin da quando siamo bambini, quando creiamo uno spazio immaginato di gioco, recitiamo e giochiamo allo stesso tempo e per farlo ci costruiamo, anche seppure minimamente, ribadisco, una narrazione di contesto.

Prima di Huizinga e del suo “homo ludens”, questo aspetto fondamentale non era mai stato preso così seriamente in ambito accademico: certo, c’erano gli studi di psicologia e già Freud aveva indagato tale aspetto, ma era sempre e comunque rimasto un argomento non degno di interesse accademico. E lo trovo assurdo, per via di quanto invece ci connota.

Grazie all’evoluzione tecnologica che abbiamo oggi, la narrative design per un game o videogame si è portata sempre più avanti e, onestamente, sempre più vicino a quella cinematografica, ma rimane comunque la stessa di quando comparvero i primi giochi per computer: ciò che va messo al centro è la meccanica di gioco, quello che puoi fare con quella meccanica e quella tecnologia che hai a disposizione e, quindi delineare e progettare un narrative design in linea con le meccaniche possibili e realizzabili,⁵⁴.

In breve, le cosiddette “rules”.

Ovviamente dipende da che gioco vuoi fare: la tecnologia così aperta e sempre più alla portata di tutti ha permesso diverse sperimentazioni videoludiche, non ultime quelle che si concentrano esclusivamente sulla parte visual, e questo a mio avviso è un po’ triste perché fa mancare la narrazione attraverso la forma dell’interattività che invece è l’elemento fondamentale del ludico.

quasi tutti i partecipanti avevano visto in quei movimenti una storia di relazioni tra i tre oggetti (addirittura chi ha visto storie di abusi e violenza domestica); l’esperimento, conosciuto poi anche come “Heider and Simmel illusion”, è citato anche in J. Gottschall, *L’istinto di narrare. Come le storie ci hanno reso umani*, Bollati Boringhieri, Torino, 2014, pp. 121-122; qui al link il video animato usato durante l’esperimento, pubblicato su YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=VTNmLt7QX8E>

⁵⁴ Si rimanda all’esempio di *Space Invaders* nel secondo capitolo, nonché alla questione della sceneggiatura e del GDD.

A quel punto, se si fa un videogioco incentrato per gran parte della progettazione sul visual, mi chiedo se davvero sia un gioco e se sia in grado di narrare una storia attraverso le meccaniche.

Come già accennavo prima, non è solo questione di narrazione in un gioco o videogioco, ma ci sono tantissimi altri aspetti (il giocatore, il budget, la tecnologia che usi, i software) nella produzione e progettazione ludica che devono necessariamente coesistere per creare affordance funzionali all'esperienza che si vuole dare al giocatore.

Certamente il progresso tecnologico del digitale e delle CPU ha permesso di incrementare molto più l'aspetto visual di un videogioco, forse anche a scapito della natura ludica stessa. Eppure, a questo proposito, mi fai venire in mente i walking simulators.

Il termine è stato pure coniato quasi con fare dispregiativo proprio per sottolinearne la mancanza ludica, eppure hanno successo.

Possiamo considerarli secondo un po' dei veri e propri film virtuali?

Insomma, intendo dire: facciamo un paragone strettamente di narrative design, e prendiamo la sceneggiatura cinematografica, che è sostanzialmente il film su carta, quello che lo spettatore, grossomodo, vedrà, ok?

I walking simulator, proprio per la loro natura di "pathways" predisposti, che annullano di molto l'interattività dell'utente – penso banalmente a Dear Esther⁵⁵ –, sono un po' prestabiliti come la sceneggiatura di un film, sono costruiti sul "fare andare avanti delle scene" – in questo caso spazi di gioco predeterminati....

Vai a toccare una delle aree più discusse, e a giusta ragione, dei game studies degli ultimi anni e, non a caso, il dibattito su dove posizionarli come tipologia e genere è sempre difficile e molto acceso in ambito accademico ma non solo, anche presso il pubblico.

A mio parere personale, propendo sempre a considerarli comunque dei videgiochi poiché richiedono, seppur anche minimamente, un'interazione da parte dell'utente: insomma funzionano tramite input da parte di un giocatore, seppure, ripeto, tale input può essere spesso davvero irrisorio.

⁵⁵ Dear Esther: https://it.wikipedia.org/wiki/Dear_Esther

Vero quello che dici sul procedere per “pathways” predisposti, però in praticamente tutti i casi di walking simulator l’utente può vagabondare per lo spazio di gioco progettato, può esplorare, appunto interagire a volte con l’ambiente - sia premendo, anche se pochi, dei tasti, oppure semplicemente giungendo in un luogo e attivando un output da parte del videogioco come nel caso di *Dear Esther* dove l’avanzare implica per il giocatore arrivare a determinati luoghi che permettono l’attivazione delle lettere recitate dalla voce fuori campo -.

Tutto questo non c’è in un film, è innegabile, non ci sono queste opzioni per lo spettatore: nei walking simulator non sei un utente passivo.

Vorrei però puntualizzare che quelli che chiamiamo walking simulator o presunti tali altro non sono che una sorta di esperimenti di introduzione alla realtà virtuale, che a volte ottengono successo – o che vengono progettati con quell’intenzione dato che negli anni il mercato ha risposto bene al genere -.

Per cui questo tipo di spazi si focalizzano più sul modo in cui e con cui interagiamo con l’ambiente: possono forse – dico forse – darci un’idea di “cinematic videogames”, ma sono più strumenti di “ricerca” se vogliamo per vedere come reagiamo in uno spazio virtuale.

Infatti, credo che tutto questo evolverà con il tempo in termini di “body environment”, che è un filone di ricerca e studio della virtual reality.

Per cui, in questi termini, per me rimane lo stesso una grossa differenza con la narrazione filmica: magari il giocatore non fa molto, certamente, e talvolta non gli è richiesto di fare molto, ma c’è comunque un design attorno al player che rimane centrale.

Di nuovo, non è progettazione sull’immagine in movimento quindi.

In termini di similitudini tra le due tipologie di scritture, a mio avviso, è che devi sempre pensare che stai scrivendo per qualcun altro, non per te: sia per il cinema che per il videogame, c’è sempre un pubblico che fruirà l’esperienza, per tanto devi chiederti come la fruirà e se la fruirà in modo chiaro e preciso.

Il come, ce lo siamo già detti, è diverso tra i due medium: attraverso l’immagine in movimento da un lato e attraverso le meccaniche di gioco dall’altro.

Ecco perché, a mio avviso, il narrative design per un videogame non è vincolato, per lo meno in prima battuta, ad una vera storia: quando scrivo narrative per un videogioco non penso immediatamente alla storia che quel videogioco potrebbe raccontare, ma casomai ai problemi di design delle meccaniche che dovrò affrontare.

La narrazione, quindi, segue queste meccaniche: ad esempio, nella mia esperienza con persone vittime del cancro, la domanda chiave era non tanto la storia ma “che tipo di game experience posso creare per portare alla luce queste storie personali”?

E, correlata a questa, “come la progetto non per me, ma per l’ideale utente ‘medio’ che ho delineato in fase di ricerca e che ci giocherà, il pubblico di riferimento di questo progetto insomma”? Per cui, scrivo la narrazione mentre procedo con il gioco e, nel caso, la adeguo, la inserisco in accordo con le possibilità e le meccaniche.

Rimane il fatto, sia chiaro, che, se parliamo di produzioni dal grosso budget come quelle Tripla A, beh, hanno anche mezzi e fondi per sperimentare al fine di piegare la tecnologia disponibile alla narrazione che vogliono fare, questo sì.

Ma ti assicuro che comunque, aldilà dei soldi e dei mezzi, un videogioco è sempre una questione di meccaniche possibili, non di storia in prima battuta.

Tutto chiaro; per cui, seguendo il tuo ragionamento, è un po’ come la fase di post-produzione e di montaggio, dove valuti il girato e capisci cosa è più efficace per lo spettatore e cosa no, solo che qui è un work in progress continuo.

O non si può fare una similitudine del genere?

Anche qui, si e no: ci sono molte cose che ho necessità di verificare durante la produzione di un gioco, e l’esperienza narrativa, come dicevo, evolve nel corso di questa produzione.

Ecco perché non si può avere uno script preciso come nel caso della sceneggiatura cinematografica, ed ecco anche perché, a mio avviso, non si può partire con delle specifiche narrative nelle primissime fasi, cosa che invece lo fai con un film, seppur a livello di immagine.

Facciamo un esempio: pensa soltanto al valutare su quale piattaforma andrà il tuo gioco. Sarà per mobile? Solo per pc? Su console? E allora quale? PS? Xbox? Nintendo Wii? Una console in fase sperimentale? Una console distribuita solo in determinate parti del mondo?

A quel punto allora ti chiedi: come risponderanno le meccaniche che ho progettato? Rispondono in modo uguale su PlayStation, su PC e su Nintendo Wii?

Possono essere le stesse o devo rivederle?

La narrativa, in un certo senso, arriva dopo, segue questi percorsi: è certamente simile al film su alcuni aspetti, e molte tecniche narrative arrivano dal cinema che, a sua volta, ha attinto

dal teatro, dalla letteratura, dal mito – un po' quello che dicevamo prima col gioco e la costruzione delle storie -.

Ma è un processo inverso, ribadisco, rispetto al cinema: nel cinema tu hai un'idea di storia, magari la modifichi un poco per questioni di budget e tempistiche, ma comunque quella rimane; in un videogame l'idea della storia evolve (o può addirittura nascere direttamente) in base alle specifiche delle tecnologie che hai a disposizione.

Facciamo un altro paragone? Il comparto audio.

Si chiama audiovisivo, il cinema, perché è insieme di suono e immagine in movimento, per lo meno da quando il suono è stato introdotto – non voglio aprire una lunga parentesi su questo⁵⁶ -; il videogioco non si chiama “audiovideogioco”, e non è un caso secondo me, perché tutta la parte del comparto audio e musicale, in una produzione videoludica, è uno degli ultimissimi aspetti che vengono presi in considerazione e sviluppati.

Nel film c'è una solida idea iniziale di narrazione, di come vorrei che fosse; nel videogame no, non c'è, e, soprattutto, c'è in primis una questione sul prodotto che intendo fare, non che “vorrei come fosse”.

Non hai necessariamente alla base una buona idea su come saranno coinvolti narrativamente i giocatori in quel mondo; l'importante, è quanto quella meccanica di gioco riesca a coinvolgerli.

Se prendo un libro o un film, le aspettative sono diverse in termini di narrative experience.

Domanda finale: ti è mai capitato di giocare ad un videogioco ed esclamare “Wow! Ma questo è un film!”?

(ride) No. Però penso che i videogame stiano davvero diventando sempre più come dei film, non in termini di progettazione, ma di resa grafica.

Abbiamo un'industria dominata da colossi, media companies come per esempio Sony e Microsoft che investono ingenti somme sulla ricerca e lo sviluppo della CGI e del digitale per rendere il tutto sempre più realistico e vicino alla percezione umana della realtà.

⁵⁶ Nella conversazione abbiamo in realtà ricordato che comunque la necessità di accompagnare le immagini in movimento con della musica o dei suoni è nata fin da subito, già nell'era del cosiddetto cinema primitivo, con le figure dei rumoristi, dei pianisti e di diversi escamotage dei proiezionisti per accompagnare il suono col muto.

Abbiamo un mercato, insomma, che mira sempre più a realizzare giochi iperrealistici, e penso che andremo ormai, inevitabilmente, in quel senso: ci sono videogiochi, spesso sperimentali, che provano rese grafiche diverse, o più cartoonesche o più minimali/astratte, ma comunque che tentano di staccarsi dall'eccessivo fotorealismo, ma non si impongono veramente nel mercato, segno che quest'ultimo domina ormai l'estetica del videogioco contemporaneo.

E quindi la grafica è un fattore che mette in evidenza questo processo di convergenza e mixing tra film e videogiochi, molto più del narrative design.

E poi, come dicevo, sono prodotti inquadrati in un sistema di media companies.

Nintendo e Sega, ad esempio, hanno sempre coltivato un approccio molto più vicino al cinema d'animazione e alla possibilità di creare prodotti family-friendly e per bambini, come giocattoli – Nintendo nasce proprio come azienda di giocattoli, e negli anni Ottanta intercetta il mercato e sviluppa anche giochi elettronici -: sono realtà aziendali mediali che pensano prima di tutto ad un immaginario colorato in linea con il loro pubblico, e con questo, come dicevo, hanno molti più punti in comune con l'industria dell'animazione che non con il cinema mainstream, che invece ha più punti di contatto con l'altra faccia, ovvero la tendenza all'iperrealismo della resa digitale.

Entrano in gioco delle questioni di immaginari multimediali e di mercato.

3.2.4. Walking simulator: nuovo documentario? Un'intervista ad Alexander Tarvet.

Entrando sempre più in questo ambiente cine-ludico grazie ai pareri di professionisti che lo abitano, emerge un primo, grande tema di interesse per la sfera dei film studies: l'aspetto documentaristico, sia in termini di supporto al medium videoludico (come nel caso di De Lappe e nell'archiviazione, tramite audiovisivo, delle sue opere), sia in termini di approccio alla costruzione del tempo e della storia che si vuole esprimere attraverso il videogioco (ovviamente in riferimento al caso di Brinson ma, non solo, anche alla scelta del ritmo di montaggio interattivo e alla progettazione del narrative design).

Questo interessante filone di ricerca emerso qua e là attraverso diverse prospettive e pareri ha trovato un concreto punto di convergenza con Alexander Tarvet e il suo *The Longest Walk*

(2022)⁵⁷, un walking simulator basato su una storia personale e familiare di depressione, all'insegna anche di una rielaborazione personale narrativa di questi fatti, vincitore di diversi riconoscimenti accademici e non.

Il caso presenta effettivamente degli interessanti spunti di analisi che portano ad avanzare diverse questioni su come l'evoluzione del documentario sperimentale - che trova, tra i tanti, un suo esponente nell'ultima parte di ricerca creativa di Chris Marker con *Immemory* e i nuovi media⁵⁸ - possa in qualche modo e forma dialogare con il genere videoludico dei "simulatori di camminata", genere nato purtroppo con una connotazione negativa da parte del pubblico e di una buona fetta della critica specializzata in riferimento a quei videogiochi dove l'attività principale è basata sul "camminare" ed esplorare, e diventato poi, nel corso degli anni, un vero e proprio fenomeno che ha scomodato – a giusta ragione – l'arte, l'etica e la filosofia⁵⁹.

Titoli come *Dear Esther*, *The Stanley Parable* (Davey Wreden e William Pugh, 2013), *What remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, Annapurna Interactive, 2017) e *Journey* (Jenova Chen, Thatgamecompany, 2012) portano in superficie interessanti aspetti legati alla memoria e alla complessità del racconto, e, quindi, all'esperienza narrativa correlata a queste; tutto questo richiama su molte questioni all'estetica "ludica" tipica del montaggio post-moderno e del documentario sperimentale e/o personale.

Il caso di *The Longest Walk* è appunto decisamente emblematico su questo frangente: inevitabilmente videoludico, il racconto di Tarvet sulla sua genesi e sul suo modus operandi riflette molti punti in comune con il lavoro svolto in diverse pratiche di filmografia sperimentale, di documentari sperimentali e di film collage con found footage.

La partenza, in una prima fase, di materiali multimediali (o addirittura di "pezzi" di pellicole vecchie o nuove) porta a concentrare il focus di lavoro più sui materiali stessi che non su un'eventuale narrazione strutturata a monte, al fine di un "quadro" di senso compiuto (nel caso del cinema, tramite il montaggio) questi diversi "frammenti"⁶⁰.

⁵⁷ The Longest Walk: <https://www.alexanderjamestarvet.com/the-longest-walk>

⁵⁸ Cfr. Ivelise Perniola in *Chris Marker o del film-saggio*, in particolare *Capitolo 11 - Saggio di fine millennio: «Immemory»*, ed. Lindau, 2003, pp. 207-228.

⁵⁹ L. Saettone, *Walking simulator: esempi e caratteristiche dei videogiochi esplorativi*, «Network Digital 360 / CorCom», 31 marzo 2021: <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/walking-simulator-esempi-e-caratteristiche-dei-videogiochi-esplorativi/>

⁶⁰ Cfr. M. Bertozzi, *Documentario come arte. Riuso, performance, autobiografia nell'esperienza del cinema contemporaneo*, Marsilio, Venezia, 2018.

L'opera videoludica di Tarvet, basata appunto su emozioni e ricordi personali, su registrazioni audio del padre e anche vecchie immagini d'infanzia, si presta appieno su questo aspetto ad un parallelismo con il modus operandi di molta produzione filmica sperimentale.

Dopo la review solita sul Proof Of Concept, si è svolta l'intervista.

*Prima di procedere con le domande vere e proprie potresti raccontare un po' chi sei, di cosa ti occupi e, soprattutto, introdurre generalmente il tuo videogioco *The Longest Walk*?*

Dunque, sono lecturer in Game Design all'Abertay, insegno Unreal Engine, Level Design e Scripting. Nell'ambito del mio progetto di PhD mi sono occupato di creare esperienze interattive ispirate alle storie legate al cancro: da lì si è sviluppato anche il mio piccolo progetto, *The Longest Walk*, che si basa su una storia personale e familiare.

Mio padre ha sofferto di depressione, con correlati pensieri di tendenze suicide, e volevo trasmettere in forma narrativa ed esperienziale i frammenti raccolti dalle sue interviste.

È appunto come progetto piccolo e personale correlato al mio PhD.

*Ti andrebbe di parlare un po' nello specifico di *The Longest Walk*? Perché hai scelto il genere del walking simulator per raccontare questa storia così personale?*

Certo, senza alcun problema.

Come dicevo è un progetto personale legato all'area di interesse del mio PhD, ovvero storie legate all'esperienza del cancro, e quindi di un malessere personale e psicofisico.

Questo lavoro si è svolto principalmente durante la pandemia e in quel periodo, benché effettuassi interviste, come puoi immaginare il mio approccio di lavoro ha dovuto modificarsi a seguito del lockdown per via dell'aver a che fare con le persone via Zoom.

Questo materiale biografico era frammentato, per cui ho dovuto rivedere un po' alcuni approcci di lavoro che sarebbero stati sicuramente diversi con interviste condotte in presenza.

Questo framework è stato un po' un primo condizionamento.

Ovviamente, poi, la storia di mio padre è un'esperienza fortissima in me, l'ho vissuta in prima persona, sono cresciuto assistendo ai suoi momenti di crisi: da ragazzino capivo che mio

padre soffriva di depressione, mi era chiaro, ma non lo comprendevo pienamente fino in fondo, come puoi immaginare.

Frammenti di memoria biografica e ricordi visivi di hanno cominciato a creare lo spunto per il videogame: il walking simulator, oltre ad essere un genere di cui sono fan e che apprezzo molto, è stato per certi versi quasi naturale.

Avevo, da un lato, queste memorie parlate – nel caso di mio padre – in cui raccontava diversi episodi e ricordi mentre, dall'altro, non volevo assolutamente creare un'esperienza videoludica con troppe complessità meccaniche ma anche tecniche nella realizzazione per me.

Volevo che le persone amassero mio padre, ovviamente, non che se ne stufassero, per cui non volevo creare meccaniche di sfida, di challenge e di achievement; volevo in primo luogo mettere al centro l'esperienza di questo storytelling, del suo storytelling.

Grazie anche a questo aspetto, ovvero pensare subito una progettazione che non mettesse delle barriere alle persone ma che fosse il più facilmente fruibile, il “genere” è un po' arrivato da solo ecco.

Poi, di conseguenza, anche la natura del gioco: *The Longest Walk* ha luogo durante una lunga camminata che percorre un ponte, che ripercorre i passi fatti da mio padre: è una ricreazione virtuale di questo cammino.

Come ti dicevo, inoltre, sono molto appassionato di walking simulator, sono un grandissimo fan di Dear Esther – e ho visto che nel tuo visual storyboard o Proof of Concept hai inserito una citazione esplicita di questo gioco -.

Per cui diciamo anche che la curiosità di esplorare da parte mia questo genere di videogiochi attraverso il mio lavoro ha giocato a sua volta un ruolo in questa scelta.

Ti ringrazio davvero molto per quello che hai detto: capisco perfettamente il coraggio per parlare di questioni così forti e personali.

Dunque, entrando un po' più nell'oggetto della discussione, i walking simulator (e il tuo caso ne è un esempio) sono, per certi versi, un corrispettivo del documentario personale: pensando a quando, negli anni Sessanta e Settanta, la tecnologia video portatile ha dato l'occasione a tantissimi filmmaker di realizzare dei propri diari visivi in una personale dimensione di “tempo”, per me è difficile non vedere un'analogia con quello che software, computer e tools di ultima generazione offrono oggi.

Può essere che i walking simulator siano un po' un'evoluzione tecnologica del cinema documentario e sperimentale?

(sorridente) Allora, premetto che non ho una conoscenza di cinema, e di cinema documentario, come magari potresti aspettarti tu: sono un game developer, adoro certamente il cinema, mi piace tantissimo e di sicuro mi influenza molto più di quello che credo o vedo, ma purtroppo non ho particolari conoscenze storiche e teoriche frutto di studi “ufficiali” in merito al cinema e al film.

Detto questo, come dicevo sicuramente il mondo dei “movies” mi influenza, e per certi versi l’audiovisivo è uno strumento con cui costruisco uno spazio documentaristico sul tema a cui poi andrò a lavorare.

Sul tema del “diario visivo”, venendo molto dalla pratica del game development e dal game making, posso dirti, sempre in merito a *The Longest Walk*, come è nato il visual di tale videogioco, i vari step e le varie questioni.

Alla base c’è stato un tradizionale approccio di prototipazione del videogioco, ovvero la costruzione di elementi (customs) e lo studio di tutti gli aspetti inerenti allo spazio 3D, nonché come mettere assieme queste cose in modo efficace.

Il tema che ti dicevo della memoria è stato fondamentale: lavorando con pezzi di memorie biografiche e di interviste, ti porta a ritrovarti in mano con questi frammenti, con queste collezioni di “ricordi” che saltano spesso da un contesto all’altro, e su cui devi cercare sempre di mantenere il focus di ciò che si vuole far vivere al giocatore.

Da qui, in base appunto ai mezzi a disposizione, ci si pone dunque la questione di come rappresentare a livello visivo tali memorie: specialmente poi nel caso di mio padre, il quale parlava prima di un luogo poi di un altro ancora, devi operare effettivamente come in un montaggio, cercando di capire come metterli assieme.

Allora pensi a come creare agganci (transitions) tra questi luoghi richiamati qua e là, e parlo di vere transizioni come può essere il “fade to black” nel cinema: questi tagli tra spazi – come nel mio caso – o tra livelli – come nel caso di un qualsiasi altro gioco – diventano mezzi per mettere assieme il tempo e la memoria, per dare un senso a questi frammenti.

Rimaneva però il punto che volevo fare una simulazione, un gameplay, una mimica immersiva e dunque ho cominciato a sperimentare un po’ con quello che avevo e con le mie esperienze pregresse da game developer.

Esplorare le possibilità del corpo in uno spazio è un campo che mi ha sempre affascinato ed interessato: sempre per il mio PhD ho in cantiere un altro progetto che si baserà su uno scan volumetrico dei partecipanti alle interviste, al fine di rappresentare poi uno spazio 3D.

Questo anche per confermare che è sempre e comunque una questione di tools che usi, chiederti cosa puoi fare con quello che hai: *The Longest Walk*, ad esempio, portava a chiedermi sempre “come posso ricreare queste memorie in uno spazio “statico”?”

Per certi versi, è stato un ricreare queste “vignette” di memoria, richiamarle all’attenzione del player, adattando come sempre il mezzo tecnologico alla rappresentazione che volevo dare.

Sull’aspetto del tempo, come accennavo penso che ci sia effettivamente un processo di editing e di strutturazione del ritmo, ma la grossa differenza rimane, a mio parere, che hai a che fare con uno spettatore ma con un giocatore attivo, che deve fare azioni, che può scegliere di fermarsi e guardare, che può interagire con qualcosa.

Su questo aspetto c’è anche una questione di composizione del frame, che deve essere utile a veicolare l’attenzione del giocatore nello spazio di gioco, che lo incoraggi a fare quello che tu gli hai messo a disposizione, stando attento che lo capisca e che gli sia chiaro – ad esempio, devi assicurarti che capisca di non andare in determinate direzioni dove non otterrebbe nulla, devi assicurarti che la costruzione di senso vada in pari passo con la sua esperienza di gioco e con la narrazione che gli stai offrendo. –

Tutti questi aspetti, sempre in riferimento al fatto che è una questione prima di tutto di tecnologie, si sono evolute o, addirittura, cambiate nelle varie versioni: il primo test che ho realizzato era molto più diretto, guidato; la versione in realtà virtuale a cui ho lavorato, invece, prevedeva ovviamente più possibilità di contemplazione dello spazio, di queste “vignette di memoria” come le definivo prima; infine, quella per PC che trovi tuttora su Steam riprende più la strutturazione iniziale con, tuttavia, la possibilità di voltarsi e guardare indietro frutto delle sperimentazioni in VR.

Sono molto interessanti gli spunti offerti da questa domanda, dico davvero, perché personalmente sì, devo confessarti che sotto questa luce ci vedo molto del montaggio e della scelta del ritmo temporale che vuoi dare alla storia.

Anzi, in realtà non avevo mai visto questi parallelismi con il mio lavoro, non avendo, come ti dicevo, dei veri film studies alle spalle, per cui grazie dello spunto.

Fare videogame, per certi versi, è comunque continuare a costruire, ricostruire, comporre, ricomporre e, a volte, ripescare quello che hai fatto e scartato.

È un piacere se questi spunti ti hanno ispirato una visione “cinematografica”.

Dunque, tutta questa tua esperienza su temi molto forti ci porta ad un’ultima questione molto interessante: come, a tuo avviso, il videogame, come medium, può impattare a livello sociale e, perché no, economico – nel tuo caso, sul tuo territorio ma anche in un’ottica più generale –?

Beh, questo è proprio l’obiettivo finale della mia ricerca e del mio PhD a dire il vero: come usare i videogame come medium e veicolo di cambiamento positivo per temi socialmente rilevanti e questioni di interesse istituzionale.

Con *The Longest Walk* è ovvio che, al di là del mio interesse personale, ho voluto evidenziare questo aspetto: si tratta di un’esperienza aperta a tutti, scaricabile e giocabile su qualsiasi PC dai requisiti minimi, distribuita gratuitamente su Steam.

Ci sono tantissimi personal games e serious games che esplorano temi importanti a livello sociale, al fine di educare ad essi e di creare interesse e attenzione sul tema, cercando di generare anche, laddove è possibile, una community attiva.

Nel mio caso – e parlo ovviamente dell’Abertay, di Dundee e della Scozia – si possono progettare e sviluppare videogiochi in collaborazione e a sostegno con diverse local charities che operano su diverse tematiche di interesse sociale, fornendo a queste un forte strumento di sensibilizzazione molto più ampio anche in termini di attrattiva e di pubblico, magari addirittura presentandoli con appositi eventi e workshop.

Oppure penso all’impiego di questi prodotti in un contesto medico: ad esempio, si possono creare giochi volti a fornire degli strumenti di training per infermieri e dottori al fine di farli immedesimare di più nella psicologia e nella storia del paziente, farli immedesimare di più in cosa provano queste persone.

Si cerca, insomma, di far vivere al meglio l’esperienza, li si fa immergere in quella per farla a sua volta conoscere, vivere, per generare discussione ed interesse sul tema.

È anche poi interessante vedere come rispondono le persone a tutto questo, che legami si creano tra loro o sul territorio, quali sono gli aspetti più discussi del tema, cosa hanno provato nel vivere queste esperienze simulate.

Nel mio caso, per quanto riguarda l’argomento della depressione, quella persona potrebbe essere mio padre.

E credo che sarebbe l'achievement più importante...

Esattamente: sarebbe il mio “final goal” (sorride).

3.2.5. VIPRE ROOM – Virtual Production Environment

Un centro di produzione virtuale come case study.

Come detto in apertura al capitolo, l'Abertay University nella sua sfera del Game Lab non si occupa solo di ricerca e formazione in ambito videogame, ma collabora anche con enti del territorio e privati per lo sviluppo di videogiochi e progetti videoludici, in buona parte con fini di interesse sociale come già evidenziato da Alexander Tarvet.

Interessante su questo frangente è l'InGAME Centre⁶¹, la cui mission principale è proprio quella di generare business fuori dai classici modelli di ricerca e sviluppo con realtà esterne all'ateneo di Dundee, sul territorio, avvalendosi della collaborazione e del supporto di personalità multidisciplinari.

Come si legge dal sito ufficiale⁶², l'InGAME Centre fa parte di un network in sinergia e partnership con l'altra università cittadina, la University of Dundee, con l'Università di St. Andrews e con l'industria videoludica nazionale, ed è finanziato dal programma di supporto alle aziende creative diretto dall'Arts & Humanities Council nell'ambito di una strategia di sviluppo economico dell'ecosistema digitale scozzese.

Stando al rapporto redatto dal centro stesso sull'impatto economico, datato al giugno 2023, è previsto che tale realtà potrebbe generare, nell'arco di un decennio circa, un valore economico di almeno 84,7 milioni di sterline per l'economia scozzese con almeno 175 posti di lavoro nel settore⁶³. InGAME offre supporto all'ecosistema digitale in qualsiasi tipologia di comparto economico, dal sistema museale e artistico a quello medicale fino all'agricoltura.

⁶¹ InGAME, Services for Business: <https://www.abertay.ac.uk/business/facilities-and-services/ingame/>

⁶² InGAME, Innovation for Games and Media Enterprise: <https://innovationforgames.com/#developments>

⁶³ *The Economic Impact of InGAME*, report redatto dalle Università di Abertay, Dundee e St. Andrews, giugno 2023, p. 14; link di download: <https://innovationforgames.com/crd/ingame-economic-impact-assessment/>; cfr. anche *InGAME catalyses UK video games industry growth*, «Abertay University News», 2 agosto 2023: <https://www.abertay.ac.uk/news/2023/5g-virtual-production-breakthrough-for-uk-movie-industry-as-real-time-scenes-shot-280-miles-apart/>

Solo per fare degli esempi veloci in grado di dare l'idea di trasversalità del centro, un progetto in collaborazione con Agri Epi (il centro di innovazione del Regno Unito per l'ingegneria agricola) ha portato ad un finanziamento di 250.000 £ per lo sviluppo dello strumento di realtà aumentata SmARTview, basato sull'intelligenza artificiale per monitorare e valutare la salute e la produttività degli animali da allevamento⁶⁴.

Il ruolo di InGAME in questo frangente è stato quello di catalizzatore, facendo da collante e da network tra Agri Epi e lo sviluppatore di giochi Pocket Sized Hands al fine di creare un team di sviluppatori da un lato e di veterinari dall'altro.

Un altro progetto di natura marcatamente più sociale è stata la collaborazione con Nesta, l'agenzia nazionale scozzese in materia di problematiche e sviluppi comunitari⁶⁵: grazie al coinvolgimento di InGAME e ai produttori scozzesi di videogiochi è nata la Virtual Healthy Neighbourhoods Challenge, ovvero la progettazione di idee di natura videoludica al fine di coinvolgere i cittadini sul tema dell'ambiente alimentare e sul consumo di cibo sano ⁶⁶.

Tornando invece ad un'analisi strettamente più correlata al panorama cine-ludico e, in questo caso, alla sua sfera industriale ed economica, oltre all'InGAME un altro luogo importante dell'Abertay è il centro e laboratorio di ricerca dedicato alle tecnologie emergenti (Emergent Technology Centre⁶⁷).

Come si legge sulla pagina ufficiale del Centro dal sito di Ateneo, si tratta di una struttura comprensiva di cinque laboratori con focus sempre sulla produzione videoludica: sviluppo di software e approcci ai motori di gioco; innovazioni hardware come tecnologie di schermo e di proiezione; dispositivi di input e tecnologia assistita; prototipazione digitale e fisica come fotogrammetria e stampa 3D; tecnologia di connessione e collaborazione online come il 5G.

Questi ultimi due aspetti, in particolare, sono al centro dell'ultimo case study presentato in questo capitolo, ovvero l'ambiente virtuale VIPRE Room, acronimo per Virtual Production Environment: si tratta di uno spazio apposito dedicato alla registrazione audiovisiva e alla motion capture contenente un muro LED su cui proiettare ambienti scenografici digitali con cui filmare le scene, e fruibile attraverso la produzione interattiva online con altri centri di ripresa sparsi per il Regno Unito grazie alla tecnologia 5G.

⁶⁴ *The Economic Impact of InGAME*, p. 30.

⁶⁵ Nesta: <https://www.nesta.org.uk/about-us/>

⁶⁶ *The Economic Impact of InGAME*, p. 31-33.

⁶⁷ Emergent Technology Centre: <https://www.abertay.ac.uk/business/facilities-and-services/emergent-technology-centre/>

La produzione virtuale è la nuova frontiera del mercato cinematografico e audiovisivo in generale, e consiste nell'utilizzare CGI, realtà aumentata e, appunto, anche motion capture al fine di creare veri e propri set condivisi "virtualmente": a differenza delle tecniche di green screen (ripresa su fondali verdi) con aggiunta in post-produzione di tutta la CGI necessaria, la virtual production consente di creare in real-time ambienti digitali su larga scala gradi ad un "wall" composto da diversi pannelli LED ultra-definiti, un muro di scenari con cui attori, registi, artisti e performer possono interagire, generando un'alternativa più veloce e meno costosa nel comparto di produzione audiovisiva⁶⁸.

Un esempio efficace di questa tecnica di riprese on-set virtuale è lo StageCraft⁶⁹, sviluppato, di nuovo, dalla Industrial Light & Magic dal 2012 facente parte delle media company Disney, la quale non a caso l'ha utilizzato per gran parte delle sue ultime produzioni televisive come *The Mandalorian* (Jon Favreau, 2019-in corso) o in alcune co-produzioni come l'ultimo lavoro di Steven Spielberg, *The Fabelmans* (2022).

La tecnologia 5G, infine, permette a due o più set virtuali di cooperare a distanza in tempo reale, permettendo ad attori e registi di essere in luoghi separati e lontani ma, nello stesso momento, di lavorare *nello* stesso set virtuale, ottimizzando costi e tempi⁷⁰.

Tale laboratorio fa parte del programma Convergent Screen Technologies and Performance in Realtime (CoSTAR) dello UK Research and Innovation⁷¹, di cui Abertay si fa capofila e leader di punta⁷².

La collaborazione e le visite al Centro di ricerca delle tecnologie emergenti e alla VIPRE Room hanno avuto luogo durante l'ultimo periodo del tirocinio, sotto la supervisione di Philip Vaughan, direttore del corso in Animazione e Visual Effects, la cui lunga carriera alle spalle di disegnatore per fumetti, in CGI e animazione digitale per produzioni televisive e

⁶⁸ Network of 'movie magic' labs to keep UK on cutting edge of future visual effects technologies, «Abertay University News», 14 giugno 2023: <https://www.abertay.ac.uk/news/2023/network-of-movie-magic-labs-to-keep-uk-on-cutting-edge-of-future-visual-effects-technologies/>

⁶⁹ StageCraft: <https://en.wikipedia.org/wiki/StageCraft>; cfr. anche D. Ronzoni, *La fine dello schermo verde. Si chiama Stagecraft ed è la tecnologia che rivoluzionerà i film e le serie tv*, «Linkiesta», 25 novembre 2020: <https://www.linkiesta.it/2020/11/mandalorian-stagecraft-nuovo-fondale/>

⁷⁰ Cfr. *5G virtual production breakthrough for UK movie industry as real-time scenes shot 280 miles apart*, «Abertay University News», 26 luglio 2023: <https://www.abertay.ac.uk/news/2023/5g-virtual-production-breakthrough-for-uk-movie-industry-as-real-time-scenes-shot-280-miles-apart/>

⁷¹ UKRI, Convergent screen technologies and performance in realtime (CoSTAR): <https://www.ukri.org/councils/ahrc/remit-programmes-and-priorities/convergent-screen-technologies-and-performance-in-realtime-costar/>

⁷² *Abertay to lead CoSTAR Realtime Lab for screen and performance technology*, «Abertay University News», 23 novembre 2023: <https://www.abertay.ac.uk/news/2023/abertay-to-lead-costar-realtime-lab-for-screen-and-performance-technology/>

cinematografiche, e di direttore creativo di cutscenes per videogames, ha portato a veri e propri workshop e masterclass con professionisti della Industrial Light & Magic all'Abertay⁷³.

Il risultato di queste visite, oltre alle interviste qui riportate nelle parti più interessanti, è stato anche un reportage video⁷⁴ di circa 8 minuti con gli interventi di Vaughan, di Scott Davidson (regista e filmmaker scozzese, con una lunga esperienza nell'ambito del commercial e dei videoclip⁷⁵), e con Alessandro Lotto, lecturer e assegnista di ricerca presso Abertay⁷⁶ in materia di Virtual Reality e percorsi videoludici per la medicina e la surgery.

L'esperienza del VIPRE rivela un altro interessante filone di ricerca dei film studies, che non solo va ad intersecare perfettamente quella convergenza dell'industria cine-ludica delineata nel capitolo precedente ma che solleva anche, in termini questa volta di modalità produttive e distributive, cosa sia effettivamente il cinema nello scenario multimediale e strettamente interconnesso della contemporaneità.

Grazie per il vostro tempo e la vostra collaborazione.

Potete raccontare un po', in correlazione anche al vostro background, cos'è questo "Virtual Production Environment" e quali sono i suoi scopi?

[Philip Vaughan]: Certamente. Allora, per quanto mi riguarda qui all'Abertay il mio ruolo è quello di program leader nel nuovo master in Technical Arts & Visual Effects.

Provengo dal mondo dell'animazione 3D e dalla realizzazione di cutscenes per videogames e questo spazio, questa stanza in cui siamo seduti è il *Virtual Production Research Environment* – mi raccomando anche "research" perché ci occupiamo anche di ricerca inerente a queste nuove tecnologie emergenti - che abbiamo chiamato VIPRE Room.

Nel concreto, abbiamo un wall composto da diversi pannelli LED che ricreano uno scenario o ambiente virtuale in alta risoluzione e tutto questo fa parte di un progetto su scala

⁷³ *Legendary Star Wars VFX studio in movie-making masterclass at Abertay*, «Abertay University News», 12 gennaio 2024: <https://www.abertay.ac.uk/news/2024/legendary-star-wars-vfx-studio-in-movie-making-masterclass-at-abertay/>

⁷⁴ *Alla scoperta degli ambienti di produzione virtuale*, «UNIPV News», 13 novembre 2023: <https://www.unipv.news/notizie/alla-scoperta-degli-ambienti-di-produzione-virtuale>

⁷⁵ Scott Davidson: <https://www.dundee.ac.uk/people/scott-davidson>

⁷⁶ Alessandro Loddo: <https://rke.abertay.ac.uk/en/persons/alessandro-loddo>

nazionale per incentivare la tecnologia di produzione virtuale in ambito audiovideo supportata anche dalle nuove applicazioni 5G.

In realtà questo è il primo step di un progetto a lungo termine volto a creare una struttura di business legata alla virtual production qui a Dundee.

Una curiosità: il wall che abbiamo è una parte di quello usato per la produzione dell'ultimo film di Batman⁷⁷.

[Scott Davidson]: Io, invece, sono filmmaker e regista, ho realizzato diversi videoclip per band internazionali come i The View e ho svolto diverse attività didattiche all'Università di Dundee in ambito filmmaking.

Attualmente collaboro anche con il centro InGAME dell'Abertay come in-house filmmaker e video producer.

Per quanto mi riguarda, quello che ho potuto osservare e vedere nella mia esperienza sul campo, soprattutto con la collaborazione con InGAME, è il potenziale enorme che hanno queste tecnologie emergenti per il settore audiovideo.

Il modo con cui le conoscenze e le tecniche di game design e game technology possono impattare positivamente sul processo di produzione e di realizzazione in termini anche di tempi e di costi sul settore del filmmaking è davvero importante e di valore.

Non solo, sono convinto che aiutano effettivamente l'industria del filmmaking a muoversi verso nuove prospettive, nuove forme e orizzonti.

[Philip Vaughan]: Grazie a questo spazio possiamo creare reti di collaborazione enormi: infatti collaboriamo con il settore privato, facciamo sì ricerca ma sviluppiamo proprio lavoro, business insomma.

Inoltre, possiamo attirare qui filmmakers interessati per le loro produzioni, ad esempio considera che siamo in una rete che coinvolge i Pinewood Studios di Londra e altri set di *virtual production*. Con uno di questi presso la University of Manchester abbiamo realizzato un cortometraggio di prova qualche mese fa: il regista era a Manchester e alcuni attori invece erano qui, da noi. Grazie al 5G si dialogava in modo pulito, senza alcuna interferenza.

⁷⁷ *The Batman* (Matt Reeves, 2022)

Era come essere tutti sullo stesso set, abbattendo così i tempi e i costi di una normale produzione, nonché generando, di fatto, un sistema sostenibile (abbattimento di trasporti e cose del genere ecc).

Questo set è aperto a spot, film, serie tv, commercial works e, ovviamente, videogiochi. E, come dicevo, in parallelo facciamo anche ricerca su queste tecnologie emergenti, non a caso siamo una parte dell'Emergent Technologies Centre.

[Scott Davidson]: Credo che questo spazio sia un vero e proprio luogo di incontro fisico delle due industrie, intendo cinema e videogames.

Al contrario di tutte quelle questioni dove si dice che hai game designers che fanno film o dove hai filmmakers che si improvvisano game designers facendo videogiochi, qui no hai davvero un mix di tutte queste competenze che lavora insieme creando processi collaborativi grazie ad entrambe le esperienze.

Posti come questo permettono di vedere come queste “expertises” si applicano nel concreto e come dialogano tra loro nel concreto

E, dicevate, non è solo un caso isolato ma è inserito in una rete di collaborazioni, giusto?

[Philip Vaughan]: Esattamente. Siamo fortunati nell'essere tra i primi di CoSTAR, una grande infrastruttura del Regno Unito che ha l'obiettivo di aumentare ed incentivare l'industria legata a questo tipo di produzioni e competenze digitali, generando progetti e lavoro per i nostri studenti che, in questo modo, si preparano anche a lavorare in un settore in continua evoluzione con tecnologie sempre più sfidanti, come, per l'appunto, il *virtual environment*.

[Scott Davidson]: Credo che sia proprio questo il punto della *virtual production*.

Si vedranno sempre più nel mercato e nel settore lavorativo registi, produttori, autori e attori che avranno come “normalità” questo tipo di processi e di tecnologie – pensa agli effetti speciali che è l'esempio più lampante, ma non solo, pensa alla *motion capture*, alla direzione di scene a distanza ecc. -

Certo: un network ben ancorato sul territorio nazionale ma anche locale...

[Philip Vaughan]: Sì, c'è un motivo del perché si è voluto spingere molto qui all'Abertay. Abbiamo una grande storia in fatto di videogame, di *game engine* (n.d.r. motori grafici dei videogiochi⁷⁸). Su questo abbiamo un background fortissimo frutto anche di corsi di eccellenza nel corso degli anni.

Però non dimentichiamoci che la ricerca costante sulle potenzialità dei motori per videogiochi è anche una delle basi per la realizzazione di effetti speciali per l'industria cinematografica, soprattutto ad alti livelli di mercato.

Personalmente, penso dunque che questa sia un grossa opportunità per l'Abertay anche su questo frangente: siamo molto conosciuti a livello internazionale per la videogame production, e anche Dundee ha una forte storia su questo, ma non sul settore cinematografico e questa può essere una vera opportunità per portare queste conoscenze e competenze di qualità nel comparto di tutta quella sfera del cinema dell'immagine digitale sempre più presente in diversi tipi di produzioni.

Questo crea uno scenario di convergenza tra le tecnologie e le skills che abbiamo e la produzione di film, tv show... In fondo, se pensiamo alle *cutscenes* dei videogiochi contemporanei, presentano un altissimo livello che forma un legame con le attuali tecnologie che vogliamo rafforzare.

È un momento, quello che stiamo vivendo, davvero eccitante e sempre in continua e rapida evoluzione: sono tecnologie emergenti, come ho già detto, per tanto dobbiamo essere in grado di posizionarci e seguire questa curva sempre crescente.

[Scott Davidson]: Inoltre, avere una struttura come questa nel cuore della città certamente crea benefici per l'Università e per la sua immagine, con nuovi curriculum di studio e nuovi potenziali studenti.

Gli studenti a loro volta imparano ad usare questi ambienti virtuali che saranno sempre più presenti sul mercato fin dall'inizio della loro carriera universitaria.

È davvero il momento di spingere su questo e portare tutto ad un livello ulteriore. Sull'aspetto locale, beh, questo tipo di strutture possono essere usate appunto da soggetti privati o no, o comunque sono aperti anche ad "esterni": penso ad altri studi, piccole o medie case di produzione, tutte queste realtà possono usarle per i loro lavori.

⁷⁸ Il "game engine" e la sua appropriazione è proprio alla base del machinima.

[Philip Vaughan]: In questo modo crea anche un ambiente attrattivo in grado di attirare investimenti nella città e nell'area, proprio grazie alla flessibilità di questo tipo di spazi: possiamo collaborare con l'area sanitaria e medica, con architetti, con musei...

Anche con tutto il settore dell'eSport, che è fondamentale...

Ma non solo, ci sono davvero infinite possibilità, sia di collaborazione che di ricerca: ad esempio abbiamo la fortuna di avere, sempre in questo set, un sistema di *motion capture* Vicom che può essere usato sia con la virtual production che indipendentemente, e questi ci permette di realizzare in live modelli tridimensionali di persone che possono essere condivisi e spesi con qualsiasi finalità – come le cutscenes dei videogames o le sequenze dentro al gioco, un film o una serie tv oppure qualsiasi tipo di animazione –.

Alessandro, tu invece ti occupi di virtual reality: spendiamo due parole su questo?

[Alessandro Loddo]: Sì, esatto. Sono research assistant in Abertay e il mio campo principale di ricerca e attività è la Virtual Reality con possibilità videoludiche: attualmente sto seguendo un progetto che incorpora VR e videogioco in contesti per la *medical surgery*.

La cosa più interessante di questa nuova frontiera è vedere come la VR sia una sorta di cambiamento di approccio al game design in generale.

Per me un virtual environment è uno spazio, una stanza (in questo caso, completamente virtuale, non fisica come il set dove siamo ora) che noi ricreiamo e di cui possiamo fare esperienza, che possiamo effettivamente sentire e percepire attorno a noi.

E pensi che questa cosa impatterà un po' sul cinema? Sul modo in cui lo fruiremo?

[Alessandro Loddo]: Beh, per certi versi già oggi possiamo goderci i film con apparecchiature di virtual reality come l'Oculus o comunque tecnologie del genere.

E penso, anche, che già questo sia un po' un preludio a quello che verrà: credo che in un futuro, molto lontano però, su larga scala, videoludico e film convergeranno sempre più in un'unica esperienza in cui e con cui noi saremo in grado di interagire...

E, forse, saremo pure in grado di influenzare quell'esperienza, quell'oggetto davanti a noi, cambiando che so l'ordine delle scene, interagendo direttamente con il video o la scena, in un vero e proprio mix di cinema e videogiochi.

In conclusione al terzo capitolo, l'esperienza all'Abertay ha dunque fornito diverse conferme e diversi spunti di riflessione sulla grande questione del rapporto che intercorre tra cinema e videogiochi: anzitutto, la conferma che si tratta di due medium estremamente differenti ma sempre più convergenti su molti aspetti (sul lato tecnico produttivo, sul lato estetico, sulla commistione di immaginari e regimi scopici).

Può risultare naturale, a fronte di questi processi di convergenza delineati nel secondo capitolo, vederli come tasselli di una comune scala evolutiva.

Un set virtuale come quello della VIPRE Room avrebbe probabilmente portato Ejzenstejn a chiedersi fino a che punto il cinema sia “ancora cinema”⁷⁹, e non sia diventato qualcos'altro nel continuo panorama cangiante contemporaneo, così come per lo stesso regista sovietico il cinema a sua volta non era altro che una sorta di evoluzione del teatro.

L'incorporazione delle pratiche di montaggio nella sfera interattiva può di fatto aver generato una nuova evoluzione del linguaggio: il montaggio, in quanto strumento artistico comune a tutte le arti come evidenziato da Tarkovskij, si adatta alle nuove grammatiche videoludiche ed interattive portandosi dietro un lessico visuale già consolidato da una storia cinematografica più consolidata rispetto al videogame.

Si delineano, quindi, diverse questioni già accennate in merito a questo panorama mediale, a questo *screenscape*, e che chiamano in causa approcci e tematiche sia di cultura visuale che di film studies: nell'epoca dell'experiential turn delineato da De Rosa, nella manipolazione digitale dell'immagine in movimento e nella continua democraticizzazione dei processi di produzione della stessa, il cinema rimane solo nella sua dimensione esperienziale?

Il racconto documentario di una vicenda personale o di un fatto storico poco conosciuto attraverso la realizzazione di un videogioco offre di fatto un'esperienza cinematografica seppur interattiva? E, infine, nel quadro dell'entertainment system contemporaneo, la sempre più forte

⁷⁹ Nelle conclusioni sono inoltre spese alcune parole finali sull'idea mai realizzata del “quadrato dinamico” proposto dal regista sovietico.

convergenza produttiva ed economica tra cinema, videogiochi e produzione digitale tiene di fatto le due istanze ancora separate o segna un percorso di inevitabile sintesi in futuro?

Alla fine degli anni Novanta, in concomitanza con l'arrivo della PS2 sugli scaffali e il nuovo Millennio alle porte, David Lynch viene chiamato per realizzare lo spot di lancio della suddetta console: caratterizzato dal genio onirico dell'autore, il film di appena un minuto presenta un personaggio anonimo che si muove in uno spazio chiuso in un corridoio, passando accanto a "finestre" che rassomigliano letteralmente a porte e schermi su altre realtà e dimensioni (una misteriosa donna che lo silenzia, il suo "doppelganger" – tema caro all'opera lynchiana – che lo osserva da un'altra posizione rinnegando le leggi della fisica...), superando voci che provengono da altoparlanti in un mix di suoni, ombre e visioni, arrivando poi addirittura a "scomporsi" digitalmente (la manipolazione dell'immagine e l'uso degli effetti speciali conduce il misterioso protagonista a perdere letteralmente la testa dal proprio corpo) fino a giungere, infine, in un salotto dell'assurdo dove lo stesso "doppelganger" visto prima, una figura umana avvolta in fasciature cliniche, un braccio e un misterioso essere dalla testa d'anatra lo attendono seduti su un divano.

È quest'ultima figura a pronunciare la famosa frase "*Welcome to the Third Place.*"

Come per ogni opera, Lynch non ha mai offerto spiegazioni e molti ci hanno provato, dai semplici fan fino all'ambito accademico⁸⁰.

Forse, quello che voleva dire Lynch già più di venti anni fa era proprio questo: la bulimia di suoni e immagini e l'estensione aptica dei media, la scomposizione dell'io in diversi avatar dal salotto di casa, in una sospensione onirica tra spettatorialità (il cinema, il protagonista dello spot) ed interattività in diversi ruoli (il videogioco, il doppelganger e gli altri personaggi).

Vederci, filmarci, proiettarci e giocare: un terzo luogo, una terza dimensione cine-ludica.

⁸⁰ Cfr. R. Fusaroli, *Sguardo, voce, corpo: un'analisi semiotica di uno spot Playstation 2*, in «Ocula. Occhio semiotico sui media», n° 6, ottobre 2005: <https://www.ocula.it/metaddata.php?id=139>

CAPITOLO 4

UN SOGGETTO

“Dopo alcuni tentativi, il computer mi ha lasciato un messaggio:

«Ho già vinto, ma se ti diverte possiamo continuare.»

La Morte potrebbe dire la stessa cosa.”¹

“broken world”, ovvero continuare un film interrotto.

Il mito del ritorno ha sempre affascinato l'uomo: non ci si può voltare verso Euridice, non è possibile far resuscitare i morti e questa impossibilità viene percepita come una profonda ingiustizia. Ma anche i miti si evolvono e da Euridice si giunge sino ai videogiochi del ventesimo secolo, i quali, secondo Marker, ci dicono più sulla psiche umana di tutta l'opera di Lacan.

Il meccanismo del videogioco offre la possibilità del ritorno indietro: una volta sconfitti, si hanno almeno altre due possibilità di rigiocare la partita, invertendone le sorti. Il videogioco è l'ultima trasformazione del più grande desiderio umano: la vittoria sul tempo e la conseguente sconfitta del rimorso o del rimpianto. Esso permette di aggirare il pentimento per non aver agito come si sarebbe voluto o per aver agito in maniera sbagliata.²

Frutto di un tirocinio della durata di cinque mesi svolto presso il Game Center Lab dell'Abertay University³, *broken world* è un progetto che mira a fondere concretamente in un unico prodotto cinema e videogioco (cine-ludico), dove gameplay e porzioni cinematografiche si codificano in un'unica esperienza visiva ed interattiva senza prevaricare una sull'altra.

Alla base vi è un lutto personale (la perdita di una persona cara) rielaborato in forma cine-ludica e riproposto in termini di design narrativo nel gameplay e nella storia.

Dopo una violenta separazione da parte della propria compagna, con cui condivideva un mondo idilliaco come in un film, schermati dai problemi esterni, il protagonista (senza nome)

¹ Battuta di Laura, la protagonista di *Level Five* di Marker (traduzione dell'autore dall'originale: “Au bout de quelques coups, l'ordinateur m'a laissé un message: «J'ai déjà gagné, mais on peut continuer à jouer si ça vous amuse [à l'écran : I won, but we may go on].» La mort pourrait dire ça.”

² I. Perniola, *Chris Marker o del film-saggio*, ed. Lindau, Torino, 2003, p.29.

³ <https://www.abertay.ac.uk/business/facilities-and-services/abertay-game-lab/>

del gioco si risveglia su una spiaggia dove incontra una Stella (l'aiutante) la quale dice di essersi anch'essa ritrovata improvvisamente balzata lontano dalla propria Cometa.

Unendo le forze per raggiungere l' "alto" dove presumibilmente stanno i loro rispettivi obiettivi da ritrovare, il protagonista e la Stella avanzano di livello in livello risolvendo rompicapi e riattivando di fatto quello che è un film "bloccato", balzando da frame a frame e ripercorrendo simbolicamente, tra scenari e enigmi, la storia del cinema, dal muto fino alla videoarte e al docu-reality. Nel procedere il gameplay diventa sempre più difficoltoso, fino a rendersi di fatto impossibile e frustrante per il giocatore, simulando l'esperienza della perdita, quando davanti al volere del destino si è inermi e non si può fare nulla.

Nel mentre si alterna un videodiario familiare composto da *found footage* e vecchi filmati sia in pellicola che in digitale. Il tutto è narrato con voce fuori campo da un uomo, esplicitamente autore dei filmati in oggetto, il quale, ritraendo la figlia che cresce e con cui condivide la passione per i videogiochi, riflette sulla vita e sulla morte, sul tempo che non basta mai, su come si cerca sempre di ingabbiarlo, di illudersi.

Fino alla rivelazione finale, in cui le due linee narrative (da una parte il protagonista e la Stella, il gioco, dall'altra la ragazza/figlia, il film) completano il loro viaggio ed accettano il passato, liberandosi da quelle paure a cui, i media, soprattutto oggi, cercano di schermarci.

Importante, il gioco si configura anche come donazione all'acquisto ad associazioni di ricerca per la lotta al tumore.

Nelle pagine seguenti sono presentati i documenti⁴ del progetto, realizzati e revisionati con i consigli e la supervisione di docenti e colleghi del Game Lab dell'Abertay University:

- Pitch (Soggetto) e presentazione del videogioco cinematografico;
- struttura del Narrative Design;
- annotazioni di Level Design e bozze di sceneggiature del film;
- immagini del Proof Of Concept (Video Storyboard):
 - realizzato con la suite Adobe Creative Cloud (Photoshop e Premiere Pro principalmente), è un filmato di quasi un'ora con l'obiettivo di rendere visiva l'esperienza di *broken world*, tra animazioni di gameplay e l'utilizzo di materiali video free stock per le porzioni filmiche, pubblicato per intero al seguente link: https://www.youtube.com/watch?v=ph_xnPULEEI

⁴ N.d.A.: per giocoforza, la documentazione è in inglese.



broken world

a family drama movie with playable vertical puzzle game parts

© Claudio Santagostini - 2022- 2023
in collaboration with Abertay Game Lab (Abertay University)

Index

- Pitch
- Overview
- Game Mechanics
- Movie Mood (aesthetic)
- Experience design
- Cinema, Videogames, Visual Arts
- Key Concepts
- Design Concepts
- Other Videogames References
- Narrative Design Structure
- Level Design (concept & ideas)
- Screenplays (first drafts and ideas)
- Proof of Concept (Video Storyboard)



Claudio Santagostini - 2022-2023 ©
in collaboration with Abertay Game Lab - Abertay University

Note: the characters and levels design are not the final arts of the project.
All media have been used just for visual and conceptual purposes.



CS

pitch

Story

Against the Destiny you can't fight: a Character, separated from his partner, tries to reach her in every way with the support of a helper who looks like a Star. In a stuck and broken world, *frame by frame* the player solves small puzzles, trying to carry forward sequence to sequence this interrupted film which always turns against him, making him to start it repeatedly.

In parallel, a real-life young girl is playing one last game at the console: we film her in front of the monitor where she has always played, in her room where she played together with her dad before Destiny violently separated them.

The in-game Character fails to reassemble that world; the 'cinematic' young girl ends that last game. Two different timelines that merge: you can't go against the Destiny; you can only accept what happens.

The Character accepts: a new light, weak – but still light it is – shines in his heart and he moves away on a beach on sunset.

The young girl finishes that pending game, saves that last moment in her memory and put the [cd, retro-game memory card?] near a letter from her father: it has been the voice over we always heard during the cinematic.

A half-finished story is a trauma: facing it is the only ending we have.

Notes

- ☑ *Donation Game > upon purchase, a percentage is donated to associations against cancer (which I have already contacts)*
- ☑ *Game with full motion movie portions during the experience, like cutscenes, which ones explores the union between gaming and cinematic language.*
- ☑ *Each chapter (levels) of the game resembles cinema history scenarios, symbolically retracting a sort of cinematic history (from "Voyage dans la Lune" to "Modern Times"; from "Neorealism" to 50s/60s classic Hollywood cinema; from 60s psychedelic movies to New Hollywood and new blockbusters until new media experimentation in 80s/90s, video art and immersive cinema, where the viewer becoming an active part of the process.)*



Claudio Santagostini - 2022-2023 ©
in collaboration with Abertay Game Lab - Abertay University



cf

overview

The project it's a movie concept, a family drama, based on true stories and personal facts. However, to explore the convergences between cinema and video games, is conceived also as a playable game: indeed, it starts like a playable puzzle game.

The following proof of concept at the end of this document shows a point and click mechanic. The video storyboard has been realized by the author in this way just only because it has been the easier animation strategy to realize it with own tools. Indeed, the game could be realized as puzzle game platform in 2D graphics like, just like *Limbo* (Playdead, 2010) and *Little Nightmares* (Tarsier Studios & Namco, 2017). The (movie portions) became much frequently while the player GOES to the end, when the two 'timelines' merge: then, the player understands that he has just played the final game of the movie character, a young girl.



broken world

© Claudio Santagostini - 2023

game mechanics

Genre: Single player vertical puzzle-platform for console.

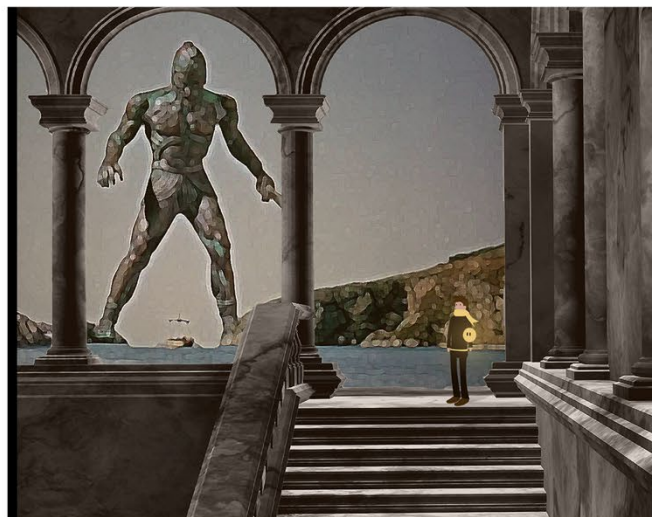
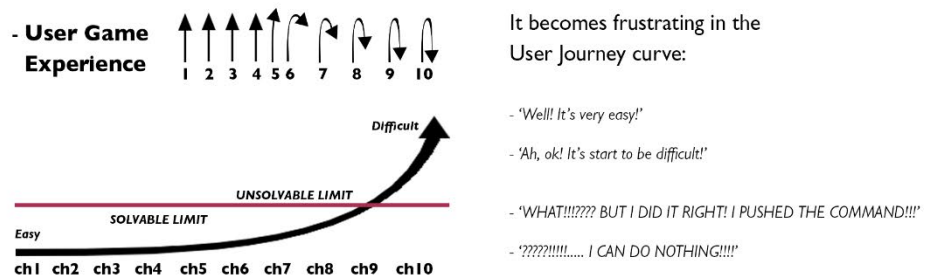
- ☑ Vertical direction: the character can only go up.
- ☑ Full of cinephile easter-eggs
- ☑ Level design based on the history of Cinema (for example, the 2nd level is settled in a scenario that resembles Modern Times by Charlie Chaplin (1936)
 - Look the “level concepts” pages forward >>>

Difficult: the gameplay aims to tell the experience of loss; we you can do nothing in front of Destiny

- ☑ The first four levels are quite easily;
- ☑ then, the game starts to turn against the user;
- ☑ the ending levels (9th and 10th) are unsolvable.

The game puzzles, level by level, became more and more difficult, just like the game is turning against the player.

[the experience of *loss*, when you can do nothing]



movie mood / aesthetic

Movie plot

With an alternate montage, we follow the voice over memories of a middle-aged man: a trip to the mountains, another to the sea is the pretext to act an open letter to his little daughter.

Themes like life, death, beautiful of family, love and eternity are related to the videogame's nature, a media that consents to human to repeat and restart any times the player wants.

During the movie, filmed with a mix of handycam clips and normal scenes in 16:9, a Shadow emerges on this perfect world: a cancer. Some movie portions are filmed in hospitals halls and rooms: we are led to believe that the little daughter of the narrator has gone for a disease.

But at the end, when the game plot merge with the movie plot and when the game character is totally unable to do something, we understand that is the narrator, the father, who died, and we are the daughter, now around fourteen, who is playing the last game of "broken world", a video game that usually she played with her father and then she stopped for sorrow.

"Life is not a videogame. You can't restart. You can only find a way to move on..."

She ends this last play and save the game in a memory card that attached near a letter, the same letter the father read in voice over all the time, the last gift to her.

Meanwhile, the game character understands that he can't continue: the ending credits suggest to the player another direction.

Not vertical even more, but horizontal, another way to move on...



SANS SOLEIL
Chris Marker
Fr., 1983



AFTERSUN
Charlotte Wells
UK, Usa, 2022



VOYAGE OF TIME
Terrence Malick
Usa, 2016

Style and aesthetic references **found footage, videodiaries, personal documentary.**

**broken
world**

© Claudio Santagostini - 2023

experience design

GAME USER PROFILE



experimental
socializer
achiever
indiegames
idealist
cinophile
art&media

>> from 25
to 50 years ca.

EXPERIENCE

Stories and images are powerful.

They can create shared universes; they are able to create strong bonds between people. They could get stronger these bonds, like two persons who shared a movie together or a father and a daughter who play together a videogame.

And these bonds could save from the trauma of losing someone: making memories of these moments together allows us to generate new life from death.

The gameplay mechanics are based on these purposes: the game character, separated from his partner, tries to reach her in every way with the support of an helper who looks like a Star.

In a stuck and broken world, frame by frame the player solves small puzzles, trying to carry forward sequence to sequence this interrupted film which always turns against him, making him to start it repeatedly.

Just like when you are losing someone: maybe at the beginning it seems possible, even that everything could goes in a easily way.

But against the Destiny you can't fight; everything in the universe change, transform itself, and Life goes on in Death and new Life again.

TOTAL EXPERIENCE RUNNING TIME

EXPECTATION: 80/90 min

Movie time: 16/20 minutes ca.

Single levels time estimated: 6/7 min ca.

**broken
world**

© Claudio Santagostini - 2023

cinema, videogames, visual arts

[HOW VIDEOGAMES COULD BE BOTH VISUAL ARTS
FORMS AND CREATE SOCIAL ENGAGEMENT?]

Video games are the first stage in a plan for machines to help the human race, the only plan that offers a future for intelligence. For the moment, the inseparable philosophy of our time is contained in the Pac-Man.

I didn't know when I was sacrificing all my hundred yen coins to him that he was going to conquer the world.

Perhaps because he is the most perfect graphic metaphor of man's fate. He puts into true perspective the balance of power between the individual and the environment. And he tells us soberly that though there may be honor in carrying out the greatest number of victorious attacks, it always comes a cropper.

SANS SOLEIL, Chris Marker

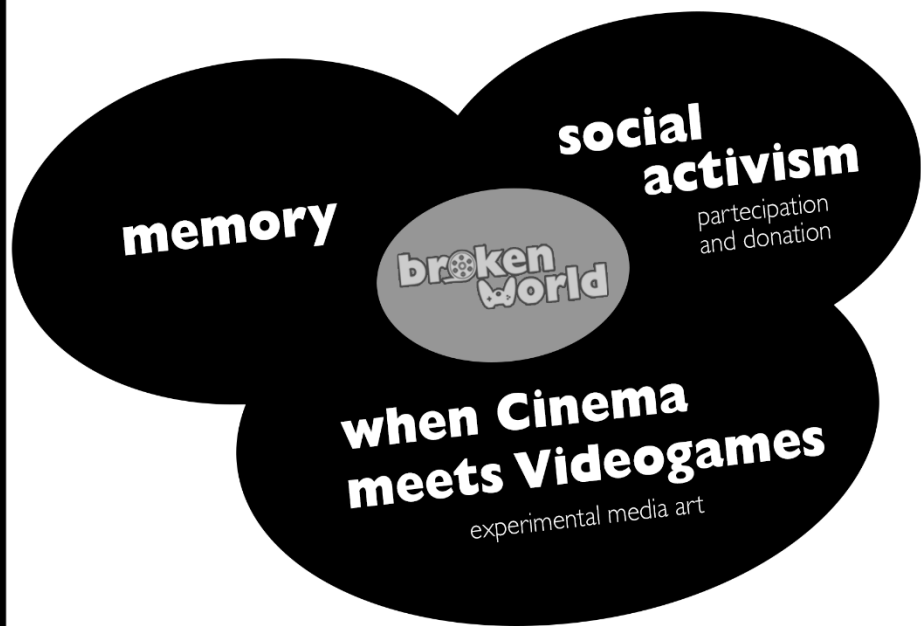
game
**REPLAY
RESTART**
^
v
**GOES ON
NOSENSE**
life

<> memory <>

SOCIAL

DONATION GAME
upon purchase, a percentage is
donated to associations
against cancer
(which I have already contacts)

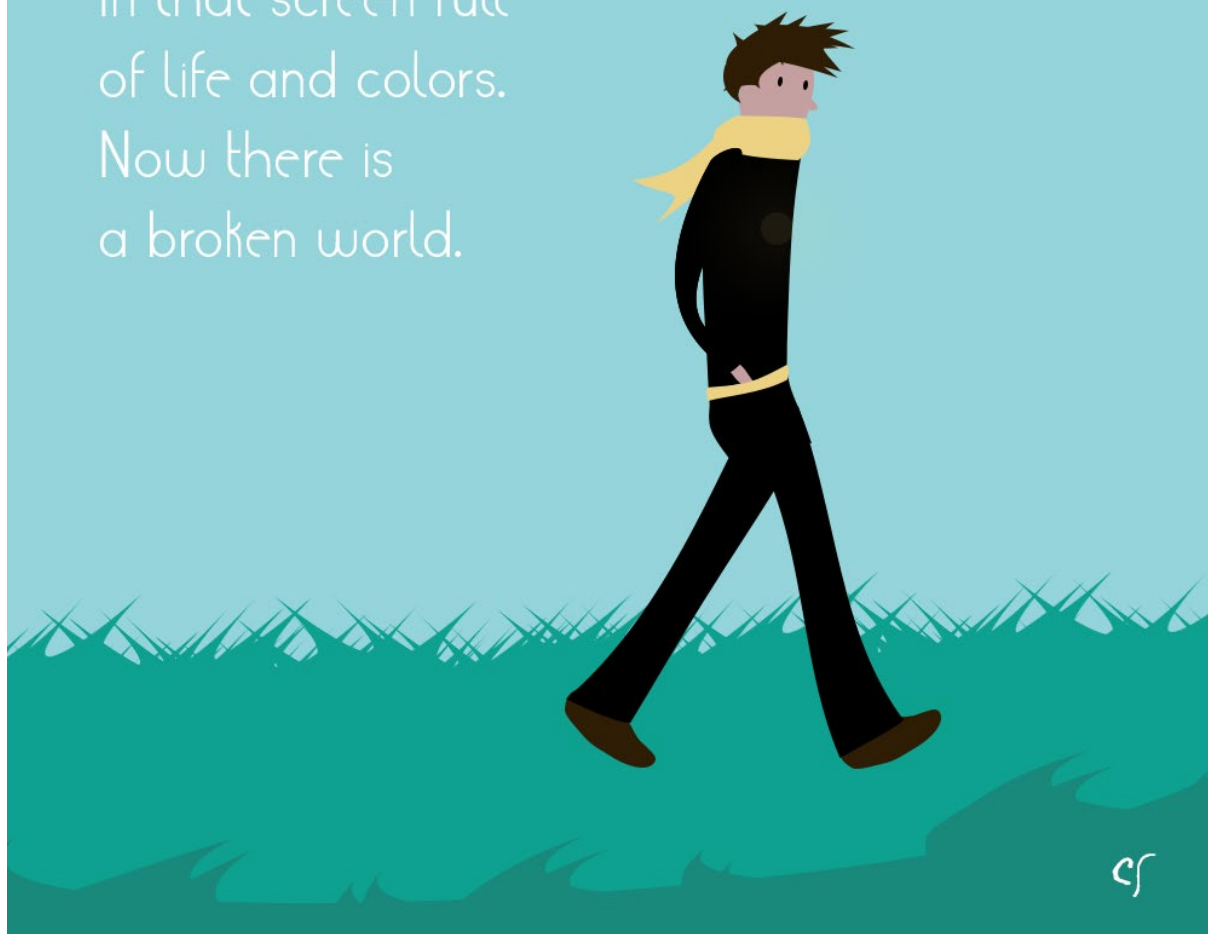
key concepts

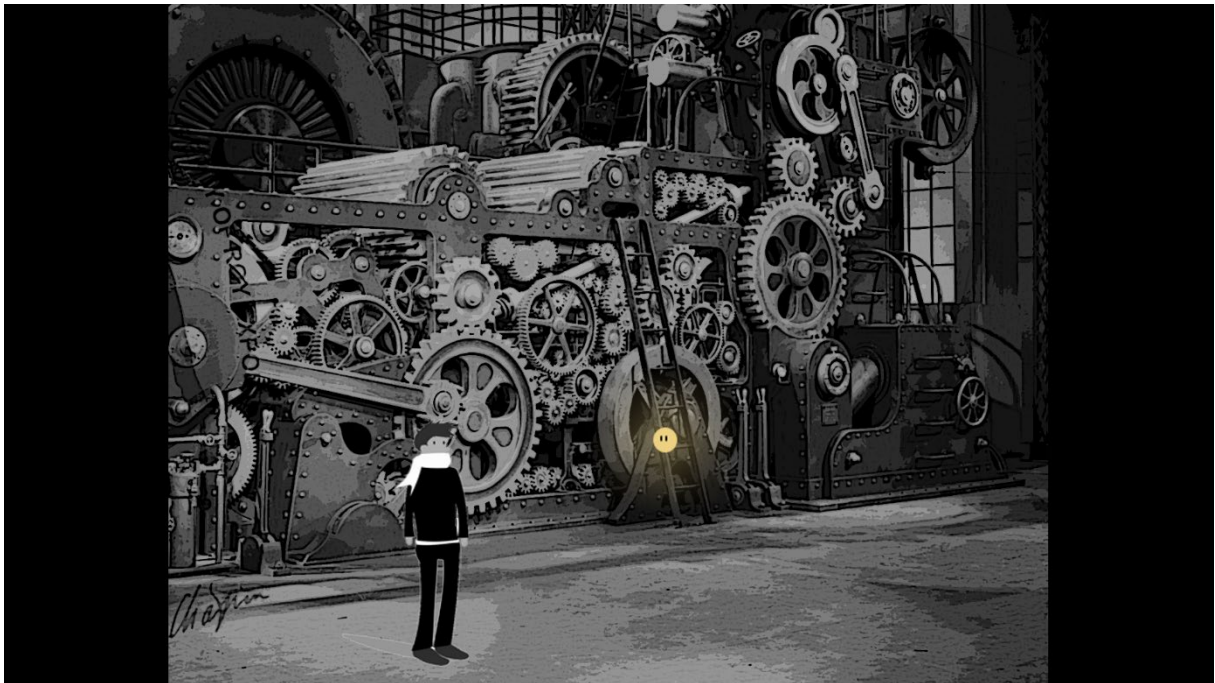


Design concepts

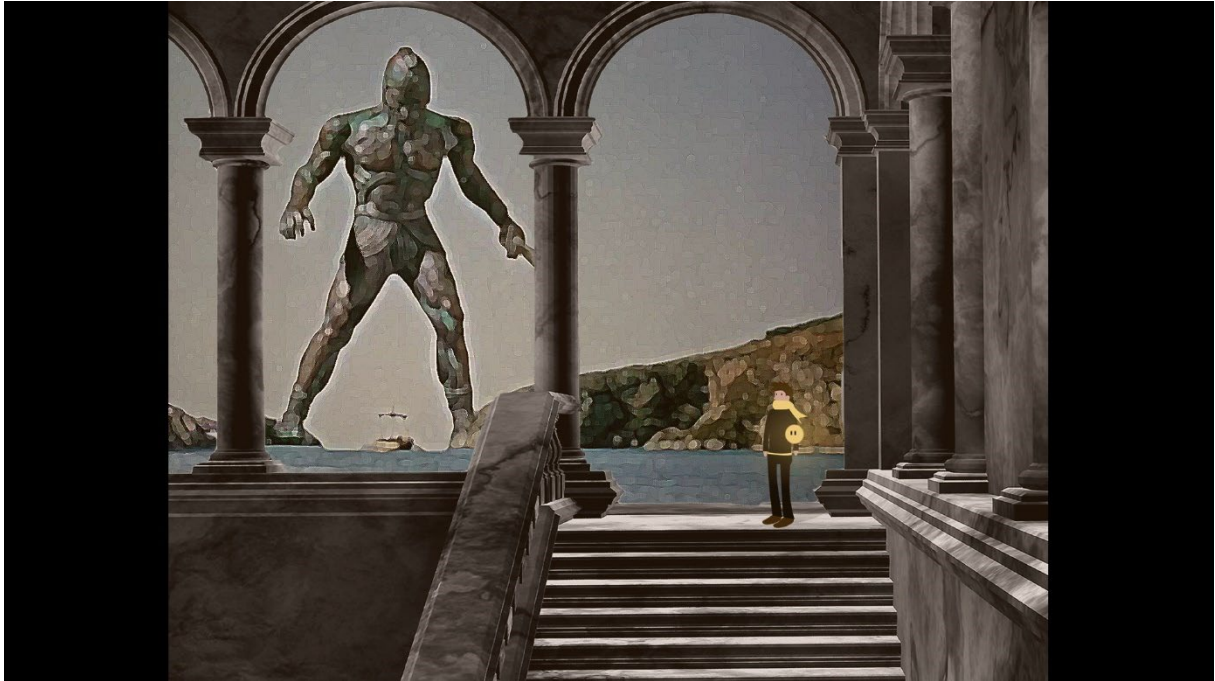


Where we used to be together.
In that screen full
of life and colors.
Now there is
a broken world.

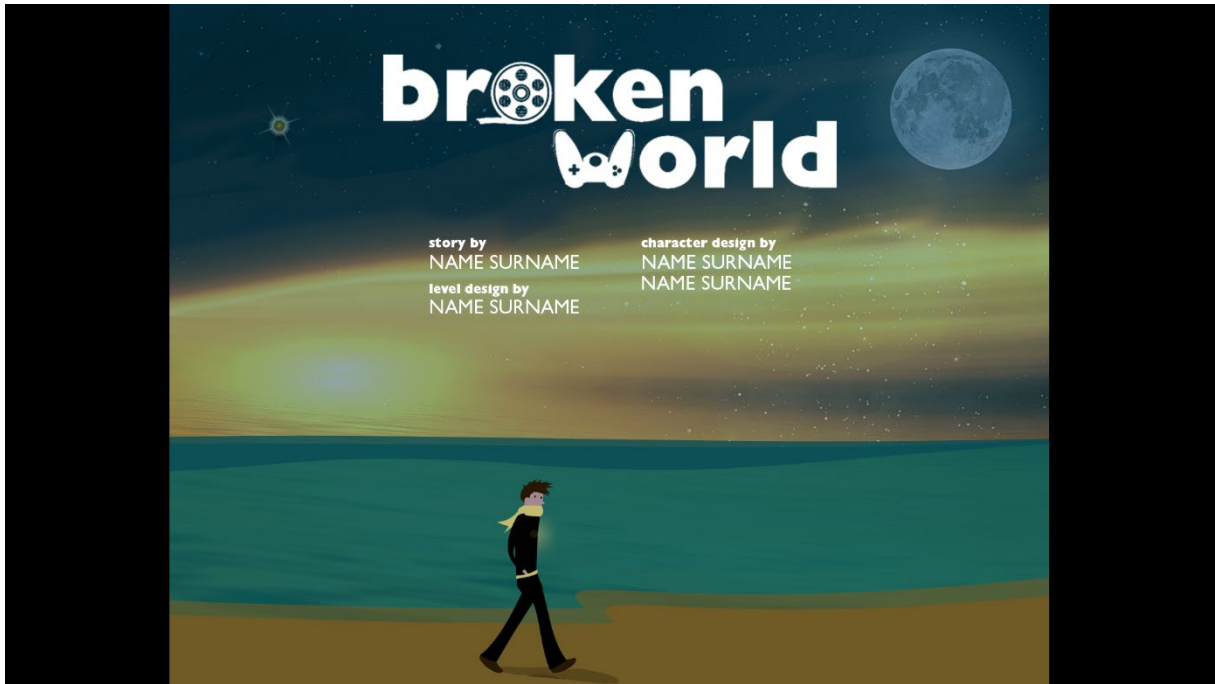




All graphics elements have been used only for visual storyboarding purposes (not for commercial or promotional purposes)



All graphics elements have been used only for visual storyboarding purposes (not for commercial or promotional purposes)



End credits sequence visual concept

(Claudio Santagostini© 2022)

Other videogames references



LIMBO
(Playdead, 2010)



UNRAVEL
(Coldwood Interactive, 2016)



LITTLE NIGHTMARES
(Tarsier Studios & Namco, 2017)

Narrative Design Structure⁵



SCHEME / STRUCTURE

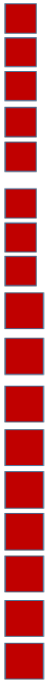
"CRASH GAMEPLAY" Index Level		GAME PORTIONS	MOVIE PORTIONS		
<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="margin-bottom: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">M01</div> </div> <div style="margin-bottom: 20px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">M01</div> </div> <div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">M01</div> </div> </div>	START 	<p>[THE GIRL BROKES THE SNOWBALL] The Character and her partner are separated.</p> <p>The Character awakes on the beach and meets the Star.</p> <p>CHAPTER 1 / LEVEL 1</p> <p>Scenario: Old Cinema / Primitive Cinema BLACK AND WHITE / SILENT STYLE</p> <p>single player platform vertical direction cinophile easter-eggs</p>	<p>OPENING SCENE / 2min ca.</p> <p>Mountain family trip. Mix of handycam and camera found footage / film-essay style Father's Voice Over</p> <p>The movie starts to merge into the gameplay story.</p> <p>MOVIE PORTION 1</p>	<p>line examples</p> <p>"I've always loved movies..." "That obj... You took my hand..."</p>	
		<p>CHAPTER 2</p> <p>Scenario: 20s Mute Cinema examples > Chaplin / Modern Times BLACK AND WHITE</p> <p>single player platform vertical direction cinophile easter-eggs</p> <p>idea: A broken "engine" that needs to be repair. The dream is collapsed: the movie that the character was living which his mate is broken and frozen and he must restore the "energy" of this stopped "editing" to re-create the movie/dream-like sensation they were living together.</p>			
		<p>CHAPTER 3</p> <p>Scenario: German Expressionism Cinema examples > Caligari's Cabinet; Metropolis; Der Golem BLACK AND WHITE</p> <p>single player platform vertical direction cinophile easter-eggs</p> <p>idea: Activate the Android/Golem to open the escape path to the next frame</p>			
			<p>BEACH FAMILY TRIP / 2min ca.</p> <p>found footage / film-essay style Father's Voice Over handycam - CAMERA</p> <p>beach location + home location:</p> <p>She is little at this moment (NOT PRESENT)</p> <p>MOVIE PORTION 2</p>	<p>line examples</p> <p>"I remember your fifth birthday. We gave you your first console."</p>	

⁵ Pdf print version from Excel file (in videogame narrative project management is the most screenwriting tool used)

LOW

LOW/MIDDLE

MIDDLE



CHAPTER 4

Scenario: Cinema Theater
 examples > passage from mute to sound
 Black and White

single player platform
 vertical direction
 cinephile easterreggs

idea:
 This level is set in a great cinema theater.
 When the "robotic" Orchestra is re activate, the
 movie on the big screen of this theater can
 start, and the Character and the Star can "jump"
 into it, for the next frame.

CHAPTER 5

Scenario: Neorealism + Nouvelle Vague
 examples > Miracle in Milan; the Earth Trembles
 Sometimes color (film) and sometimes B&W

single player platform
 vertical direction
 cinephile easter eggs

idea:
 A "broken city", just like the Italian cities
 during the post-Second world War narrated in the
 Neorealist cinema

[you can save the Child]

GIRL'S CHAMBER #1 / 2min ca.
CUT SCENE

found footage / film-essay style
 Father's Voice Over
 CAMERA + Montage

Present time, not memories.
 She's playing video games: the camera
 shoots her back or her eyes that reflect
 the tv monitor. We never see her face.

MOVIE PORTION 3

line examples

"Rebuilding a broken world is
 difficult. I've always tried to keep
 you with me."

MIDDLE

MIDDLE



CHAPTER 6

Scenario: Poplum, Fantasy, Mythology
 examples > Argonauts

single player platform
 vertical direction
 cinephile easter-eggs

idea:
 The main subplot in this level is about the myth
 of Korymbos, in accordance with a passage of an
 essay I read on Chris Marker cinematography,
 that is, in my opinion, an important fulcrum on
 which the playful and cinematic experience
 converge.

CHAPTER 7

Scenario: New Hollywood
 examples > Blockbusters and 70s/80s movies
 VINTAGE/OLD COLOR

single player platform
 vertical direction
 cinephile easter-eggs

idea:
 The most complicated level: the frames continue
 to tremble like in the previous level.
 The player must play a vertical escape from
 different frame inspired mainly to different
 movies of New Hollywood (Night of the Living
 Dead, Jaws, Raiders of the Lost Ark, Adventures
 and revisionist western movies)
 The frames are collapsing and the player must
 escape from water rising.
 If the player doesn't find clues and items
 needed to pass away in the frames, he can't go
 back again (for the water) like in the previous
 levels; he must restart the game.
 In the mock-up I've showed only four rooms.

HIGH/ MIDDLE



HOSPITAL + TRIPS shoots / 4min ca.	line examples
film-essay style Father's Voice Over handycam + CAMERA	"Life is not a videogame. You can't restart."
The hospital could be filmed like a "spaceship" (the windows, the halls, the sounds, the lights of an ambulance), introducing the next level	HERE start the five steps of mourning (in the gameplay but also in the movie)
MOVIE PORTION 4	KEYWORDS > GHOST, MEMORY

CHAPTER 8

Scenario: Experimental / Sci-Fi
examples > LEVEL 5 by Chris Marker
EXTREMELY COLORED WITH HIGH SATURATION / VHS

single player platform
vertical direction
cinophile easter-eggs

ideas:
Spaceship sci-fi like quest; like in the film-essay of Marker, in this level the "game reality" starts to crash with the reality of the movie (for example: while the character and the Star companion are doing their actions on the screen appears a text and sometimes a voice (both linked to the movie story and feelings) interrupts the soundscape.
The movie starts to breaking the barriers and enters into the gameplay; THE FUN EXPERIENCE FOR THE USER STARTS TO TURN INTO A TORTURE-LIKE

GIRL'S CHAMBER #2 / 4min ca.	notes
CUT SCENE	
film-essay style Father's Voice Over CAMERA	The VO readed text is the letter that the father wrote to her daughter. It is revealed at the end, when we will see she playing this last game and save it on a memory card pinned/posed near the letter of her father
The last days of the father (here the viewer begins to understand the situation but the text of the VO is not clearly at all: we are supposed to believe that is the daughter who died for cancer	
MOVIE PORTION 5	

HIGH



CHAPTER 9

Scenario: Reality
examples > THE GIRL'S ROOM
DEPICTED COLOR, NOT SATURATED OR MUCH VIVID

single player platform
vertical direction
cinophile easter-eggs

ideas:
This level is set in the house we filmed in the movie portions, in particular in the girl's chambers.
It's short, in fact the Character and the Star can only go on different furniture (desk, bookshelves etc.) to reach the destroyed comet.
There are no puzzles, on the contrary all the gameplay it's "linear", almost boring, with some interactions with objects that are totally useless for the gameplay experience.
The scenario is realistic, like a documentary: the backgrounds are literally "photos" of the girl's room.

GIRL'S CHAMBER #3
CUT SCENE
film-essay style Father's Voice Over CAMERA
The movie and the voice over are disturbing the gameplay with frequency

CHAPTER 10

Scenario: Midwestern and Contemporary

MOVIE PORTION 6

scenario: video kit and conceptual examples > An empty stage
 BI-COLOR (not necessarily B&W)

single player platform
 vertical direction
 cinephile easter-egg

Idea:
 This level is set in a dark display: the Star, after the discovery of the "snowball", has disappeared.
 The Character is alone in a sort of "black hole", an empty stage.
 But like every stage there is a mild light from above.
 The player can't do anything, he just can walk from left to right on this black stage, while fragments of dialogues of movie portions appear on the screen like they did before.

After the dialogues have completed their sequence, a mysterious rope falls from above, from the mild light. So the player can guide the Character on this rope and while he continues to go on in a vertical direction the light becomes more shiny, until the final game cutscene starts and merges in the final movie portion.

ENDING
 The broken world collapse definitly in a new scenario: a beach at the Sunset.
 The Character understands that the Star who helped him in the game has been her mate's soul; she will be with him, always

ENDING CREDITS
 The Character understand that he can go in a horizontal way (the player can use a command to make it do it); the "vertical way" has been revealed as a road with no way out; on this beach, the character can only go in an other direction, accepting it all
MUSIC - Bliss, "Trust in your love"

GIRL'S CHAMBER #3 / ENDING
 CUT SCENE

film-essay style:
 Father's Voice Over
 CAMERA

Present time, the last game of the daughter; memory card and father's letter; just look beyond that window we already filmed in Girl's Chamber #1; she accepts.
TOTAL SCENE TIME: 4min ca.
MOVIE PORTION 7

THE TWO TIMELINES MERGE

notes
 This broken world we're trying to fix is only a torture at the end: we have to just let it go.

TOTAL RUNNING TIME
EXPECTATION: 55/65 min
 Movie time: 12/16 minutes ca.
 Single levels time estimated: 4/5 min ca.

Level Design (concept and ideas)

NB: All gameplay notes (puzzles, mini games etc.) are just suggestions; the game designer is completely free to rewrite the puzzles, and also create new ones inspired by the levels.

LEVEL 1 / CHAPTER 1

#primitivecinema #melies #brightonschool #italianoldcinema #USoldcinema

VISUAL CONCEPT

All the level scenarios are mainly inspired by Méliès movies, a mix of fantastic and scientific look, with a taste of steampunk and “positive era” retro futuristic.

Like any other levels in the game, this one is full of easter eggs and mentions.

In the sky there’s the famous “Méliès Moon”, which at the end, when you go to the next frame, starts to approach to the screen more and more until it will “eat” the display in a sort of transition; this scene references to “*The Big Swallow (AKA: A Photographic Contortion)*”, a 1901 British short silent comedy film, directed by James Williamson, featuring a man, irritated by the presence of a photographer, who solves his dilemma by swallowing him and his camera whole.

- **examples for the style of the level:** the astronomic “bureau” in “*Voyage Dans La Lune*”, in “*L'Éclipse du Soleil en Pleine Lune*”, “*La Lune à un mètre*”; the “science” here is much like an “alchemy”.
- **characters to interact with** > *The Astronomer (a dreamer)*
 - **line example:** “Keep your eyes to the sky, always.”
- **color:** none (B&W / Sepia tone / Old film overlay - dust, film scratched)

FIRST ROOM

After the awakening and the encounter with the Star, the Character is on a beach. In the distance there’s a sort of Observatory with a big telescope that reminds of an ancient Scottish manor in front of the sea (a reinterpretation of 1895 film “*Rough Sea at Dover*” by Birt Acres).

SECOND ROOM

Ground floor of the Observatory.

The Character and the Star can talk with the Astronomer here.

“Hey, you! Did you see that comet explosion? (referring to the opening cutscene, when the Character is separated from his partner)

“Ah, I understand. You have to go up to the next frame... There’s a rocket I used once to reach the Moon but is broken now. I’ve the projects to repair it, but I don’t remember where they are. Maybe, if you’ll find them...”

“Keep your eyes to the sky, always.”

“Keep your eyes to the sky, always.”

There’s a little telescope: if you look through it you can see the ocean, the waves and the crash site where the character has been separated from his partner.

THIRD ROOM

First floor. There is a sort of little “astronomical” puppet theater, a mini game: you have to compose a story in order to activate/find a clue (?). This little theater references “Le Théâtre de petit Bob” by Segundo de Chomón (1906). Maybe, this mini game could be connected also to the puzzle of the projector on the second floor.

FOURTH ROOM

Second floor. A library and a studio.

There is a projector: if you activate it, it starts to show on the wall frames and pictures of fantastic adventures inspired by the movies and imaginary of this historical period; here’s a list:

- *La vie en l’an 2000* by Jean Marc-Coté (images)
- *20 000 Lieues sous les mers* - Georges Méliès 1907
- *À la conquête du Pôle* (1912) Georges Méliès
- *Voyage à travers l'impossible* (Méliès)
- *The Egypt from “Le Monstre”* (1903) (Méliès)
- *Le Royaume des Fées / The Kingdom of the Fairies* (Méliès)
- *The Great Train Robbery* (Edwin Stanton, 1903)
- *Intolerance* (Griffith, 1916)

The projection on the wall references in the style to:

- *Life of an American Fireman* (1903) Edwin S. Porter
- *Santa Claus* (1889) by Smith
- *The Little Match Girl* (1902) by Williamson

FIFTH ROOM

Third floor. The astronomical, giant telescope: if you see through it, it shows stars, comets and the universe in a “Méliès” style design.

This telescope is called “Black Maria” (from the moving cinema theater of Thomas Edison). (?)

SIXTH ROOM

The secret attic, where there is a rocket-like elevator to the next frame. You can access it once you resolve all the puzzles/mini games in the other floors.

OBJECTS IDEAS

- “*Cabiria*” by Giovanni Pastrone, a famous Italian colossal of the past; maybe a wardrobe that needs a key to be opened or a bookshelf that resembles the statue of the god Moloch could be an idea.
- Explosion effects that resemble the ones showed in Melies’ Movies
- A little model of a train you can activate, like “*The Arrive at La Ciotat*”.
- A little statue or pendant with a dancer inspired by “*Le Bolero*” and “*Le Tango*” filmed by Alice Guy
- If you see through the telescope
 - “*As Seen Through a Telescope (AKA: The Professor and His Field Glass)*” (1900), by George Albert Smith
- On the project letters (?) there are a coat-of-arms that resemble to the sun in “*La Lune à un mètre (1898)*” by Melies
- Posters of galaxies and the Dante’s Inferno from “*L’Inferno*” 1911

The player go up, in a vertical way: maybe the character must search things and objects to activate a sort of rocket like “Voyage dans la Lune” to pass to the next frame.

TRANSITION IDEA

Every time that the Character and the Star resolve the chapter and the frame on the display starts to “freeze” and glitching like a broken film in a projector, the player must do some action that resembles the cut of an editor during the editing process.

So, the Character and the Star cling to the next frame (next level) while the previous one falls down in the display like a cut piece of film.

LEVEL 2 / CHAPTER 2

#20sUSCinema #slapstick #moderntimes #chaplin #keaton #industrial

VISUAL CONCEPT

All the level scenarios are mainly inspired by Chaplin movies, a mix of factory environments, no-stop working engines and industrial atmosphere with a sort of taste of *dieselpunk* and “Taylorism era”, the run to progress, the domination of machines and industrialism.

- **examples for the style of the level:** *the environment and the fabric of “Modern Times” by Chaplin but also other backgrounds of his famous movies and others famous movies of this period (for example, the last level scenario, over the top of the factory, is inspired by the renowned shot from “Safety Last!”, where Harold Lloyd is clinging to a big clock)*
- **characters to interact with** > *The Vagabond (a the lonely one)*
 - *He’s dressed like the famous Chaplin character, but he has the Groucho Marx’s mustache.*
 - **line example:** *“I wandered lonely as a cloud.”*
- **color:** *none (Black and White / Old film overlay - dust, film scratched)*

FIRST ROOM

The Character and the Star arrive with the previous rocket into this new frame, a darkened room with engines sound; with the “sun-faced like coat-of-arms” obtained in the previous level, they could activate the light; there’s a XX° century 20s years look like elevator on this floor, but it’s broken of course. They must explore other floors to activate it.

The Character and the Star can talk with the Vagabond here.

“Oh! Good! You turned the Light back on!”

“I wandered for many years, like a cloud in the sky, with my blue bird. But here, between the machines and the engines, we got lost. Where’s my beautiful blue bird?”

“I wandered lonely as a cloud.”

“I wandered lonely as a cloud.”

SECOND ROOM

The first floor of the factory, with engines in the background.

THIRD ROOM

The second floor (here there is a secret “door/passage” that allows the character and the Star to find the Blue Bird, but to open it it’s necessary to solve a puzzle on the other floors).

FOURTH ROOM

The third floor of the factory, full of old desks and offices.

FIFTH ROOM

The headquarters of the factory, with the “bureau” of chiefs.

SIXTH ROOM

The rooftop, with the Clock and the industrial town in the background; the Clock maybe could be used to set different hours and this change maybe the environment (for example it can slow down or speed up the engines and the factory activity, allowing so the Character and the Star to reach some places in the different scenarios, just like the stage 14 in *Super Mario 64*, “Tick Tock Clock”)

- This can be also an idea for the game design of this level: the speed of production, of industrialism, the “assembly line model” of our lives that the gamer could slow down to look around and notice things and places that in a normal “speed production routine” he couldn’t.

OBJECTS IDEAS

- The Great Clock in the last scenario of this level, inspired by the famous shot in 1923 “*Safety Last!*” by Newmeyer and Taylor and starred by Harold Lloyd.
- “*Monkey Business*” by Marx Bros
- “*The High Sign*” with Buster Keaton
- An important object could be a “*Blue Bird*” trapped in a cage: it refers to the homonymous movie by Maurice Tourneur of 1918, and maybe the Character and the Star, before to activate the elevator for the next frame, have to give freedom to the bird
 - Maybe the bird is the pet of the Vagabond, and it comes back to his friend.

The player must go up, in a vertical way: maybe the character must search things and objects to activate a sort of “dieselpunk” elevator.

LEVEL 3 / CHAPTER 3

#frenchimpressionism #germanexpressionism

VISUAL CONCEPT

All the level scenarios are mainly inspired by German Expressionism movies, mixed also with French Impressionism (for example, the backgrounds and the scenarios are deformed like in the expressionism; on the other hand, sometimes, while the gamer is playing, mysterious images and faces - like memories - appear on the display in a double exposure look like, similar in some French surrealist and impressionist movies).

- **examples for the style of the level** : the level scenarios are mainly inspired by the “Caligari’s Cabinet” and “Metropolis” - in accordance with the previous industrial level.
- **characters to interact with** > The Count (he resembles to Max Shrek’s Nosferatu of famous Murnau’s movie; he seems a “poor soul”)
 - **line example**: “Time is an abyss... profound as a thousand nights.”
 - This quote comes from the Nosferatu’s remake by Herzog in the 70s, with Klaus Kinski that plays the role of the Count.
> The “Golem/Android”
 - (not a real interactive character, read the paragraph about the fifth scenario)
- **color**: different tones of red, yellow, blue, green like the movies of this period (Old film overlay - dust, film scratched) > for example, see “Feu Mathias Pascal” (1926) by Marcel L’Herbier.

FIRST ROOM

The arrival on this new frame; there’s the enter in a mysterious house, deformed and surrealist.

In the gameplay, this level can be based on a classical haunted house.

SECOND ROOM

The ground floor of the scenario resembles the famous cabinet of Caligari.

Distorted walls, enigmatic doors, and furnishings.

Mysterious words appear on the display just like in the famous movie, near the epilogue. Here there are books, letters, a mysterious safe that the Character and the Star must open for a clue.

THIRD ROOM

The first floor is a room full of mirrors; in these mirrors are constantly showed in loop images of women and men in a impressionist style (like movies of Germaine Dulac, for example “*La souriante Madame Beudet*” or “*Invitation au Voyage*”, where cross dissolves and multiples exposures create estrangement for the viewer; another example can be also “*Coeur Fidèle*” by Jean Epstein).

They seem like ghosts of memories.

FOURTH ROOM

This second floor resembles the castle of “Nosferatu” by Murnau, but it’s a kitchen like (confront with the “movie portion #2).

Maybe a Diary can be an object for the gameplay design.

Also, a child handmade drawing (confront with “movie portion #2”)

Here the Character and the Star can talk with the Count.

“Oh, hi there.”

“This is the [Usher] Manor.”

“My doctor, Mister M, says that I must stay away from light.”

“When the night comes...”

“My doctor says that I have to listen to music. Music brightens my day. Music brings life.”

“Time is an abyss... profound as a thousand nights.”

“Time is an abyss... profound as a thousand nights.”

FIFTH ROOM

The laboratory with the golem/android (a mixed design from “*The Golem*” by Paul Wegener (1920) and the famous android from “*Metropolis*” by Fritz Lang); the Character and the Star have to activate it, maybe it can be a sort of Boss or, simpler, moving away itself the door/pathway for the last room can be achieved.

SIXTH ROOM

Another type of elevator, similar in the design to the “Metropolis technology”, for the next frame.

OBJECTS IDEAS

- Deformed mirrors in the Third Floor.
- “*La dixième symphonie*” by Abel Gance (1918) is one of the most famous movie of French impressionism; maybe “the tenth symphony” can be a music sheet that the Character and the Star need to find it; in the fifth scenario, near the golem/android there’s a great automatic organ, and with this music sheet the organ starts to play, activating the golem/android (?)
 - just an idea of course.
 - “*The Student of Prague*” by Stellan Rye (1913) and the character of Professor Scapinelli; maybe the story can be connected to a mysterious music sheet and a student who wrote and played it. (?)
- “*The Fall of the Usher House*” by Jean Epstein (1928), based on the famous tale by E. A. Poe; maybe the “haunted house” in this level is connected to a fictional story about a family named Usher like the movie and the tale. (?)
- Just like the main story of “*Cabinet of doctor Caligari*”, the gameplay here instills the doubt to the player that everything is just an illusion of a patient (maybe the Count).. (?)
- The Alchemy Studio in “*The Golem - How he came into the world*” by Paul Wegener (1920)
- Another inspiration could be “*Waxworks*” (in Italian “*Il gabinetto delle figure di cera*”) by Paul Leni, 1924; maybe in the background, in the golem/android room, there are other waxed human like figures.

The player must go up, in a vertical way: maybe the character must search things and objects to activate a sort of “retro-futuristic” like elevator.

LEVEL 4 / CHAPTER 4

#30s #40s #classicHollywood #soundrevolution

VISUAL CONCEPT

This level is set in a great cinema theater: the design aims to tell the passage from the mute cinema to the sound cinema, and it can be also declined in the gameplay design (for example, can be there a interactive character like an Orchestra Director that needs something to activate a “retro futuristic robotic” orchestra). When the Orchestra is re-activate, the movie on the big screen of this theater can start, and the Character and the Star can “jump” into it, for the next frame.

Initially, the level must be inspired by Neorealism, but after taking a quick look at the history of Cinema, I preferred to put it in the next level, near to Nouvelle Vague and a “disruptive” scenario like what happened in cinema’s history, new rules, new ideas, new styles (jump cut etc.).

This choice also creates in my opinion more continuity between the previous levels and this one (in terms of cinema's history, of course, but also in terms of design and gameplay - retro futuristic elements that must be restored -).

Another inspiration for this level could be also the first animation cinema: in particular those experiments that combine music and abstract animation, like the movies of Hans Richter, Viking Eggeling, Walter Ruttmann ("*Lichtspiel Opus II*", 1922) and the most famous, "*Fantasia*" by Walt Disney (of course, not a clear quote for the rights of use but just a reference that reminds the style).

- **examples for the style of the level:** *the greatest cinema's theaters and halls of the 30s/40s, at the apogee of the US Studio System.*
 - "*Sunset Boulevard*", "*Limelight*" by Chaplin, "*The Jazz Singer*", "*King Kong*"
 - *Theatrical lights are everywhere.*
- **characters to interact with > The Orchestra Director**
 - **line example:** "*I'm a ready for my last show*"; *in the design, he resembles to Charles Foster Kane (Orson Welles)*
 - *Not really a quote, but it refers to a sort of "ideas" in the movies of that time (for example the final in "Sunset Boulevard" or "Limelight" with Chaplin and Keaton final exhibition.)*
 - *This character must suggest feelings about something of another era, something that is going to disappear (like many mute stars).*
- **color:** *still B&W, with a really slight color tone put overlay, just like the old cartoons.*

FIRST ROOM

The audience area, the stage, and the zone of the Orchestra.

The Character and the Star here can meet and talk with the Director of Orchestra.

"Here the birds can't sing pretty songs, but there's always music in the air... Or rather, there was once." [semi-quote from "Twin Peaks"]

"Now everybody is talking. Everybody needs to play some character."

"I no longer recognize this theater..."

"Where are solitaires' hearts in the age of time."

"I'm a ready for my last show."

"I'm a ready for my last show."

SECOND ROOM

The backstage behind the projection screen, full of old stuff used by the foley artist crew.

This scenario can be a “continuation” of the previous one.

THIRD ROOM

The projection/control room.

Activating the projector, on the big screen of this cinema appears non a great movie of this period, but a family movie that shows the father and the daughter playing video games together.

This montage is alternated with abstract animations (?).

- *“The Adventures of Prince Achmed”* (1926) by Lotte Reiniger

FOURTH ROOM

First catwalk over the audience sits.

FIFTH ROOM

Second catwalk over the audience sits.

SIXTH ROOM

Rooftop with a big city full of light in the background.

The “City of Stars”.

“Look always the sky.” said the Astronomer in the first level

OBJECTS IDEAS

- *“King Kong”* > the famous monster can appear at the end when the movie screen will be opened like a curtain, when the “robotic” orchestra has been restored and the “soundscape” starts;
 - maybe it can start to destroy the “level”, and that’s why the Character and the Star must hurry up to go up, on the rooftop, to skip to the next frame; also, that’s why the next level, inspired by the second after war and based on Neorealism, Nouvelle Vague and Economic Boom era.

The player must go up, in a vertical way: maybe the character must search things and objects to activate the way to the next level.

LEVEL 5 / CHAPTER 5

#Neorealism #NouvelleVague

VISUAL CONCEPT

This level represents a big european style city with many buildings destroyed. Inspired mainly by neorealism locations and the “slug” seen in “*Miracle in Milan*” by Vittorio De Sica, here the gameplay, in accordance with the evolution of Cinema and the “story experience” we are trying to achieve, is focused on a particular system based on the switching between black and white and color.

For example, activating determinant touchpoints, the Character can open closed areas and pathways to go up or find some clues; meanwhile, other ways are closed, so the gamer must make choices and find a correct solution. When the touchpoints are active, the game is in color (a tone that reminds the olds 8mm cameras, not much saturated). On the other hand, when they are deactivated, it turns in a 60s style black and white.

The reality (Neorealism, cfr. Zavattini theory of “Pedinamento del Reale”) starts to collapse, and the “magical dream fiction” starts to be revealed (Cahiers du Cinema theories and the “jump cut” editing technique which shows the fictional narration of the movie).

NB: in reference to the “Game Mechanics” page, in this level the user experience starts to be difficult, so the gameplay starts to turn against the player in some ‘gentle’ way.

GAMEPLAY

(just an idea)

In this level there can be a first “experience” of choice for the player, a gameplay experience that will become more relevant in the next level: if the player found or activated a secret area which contains the broomstick that could make the Child free and fly away like the end of “*Miracle on Milan*”.

This “easter egg” has 30% to be “discovered/realized”, or at the end, in the remaining 70% of situations, the Child will say “Goodbye... is always a good-bye.” to the Character and the Star and he’ll remains in the destroyed colosseum.

- **examples for the style of the level:** Neorealism and Nouvelle Vague; a city that recalls typical European architecture, mainly from post-war Rome and 60s Paris.
 - Maybe, the principal location could be a sort of historical monument like a “colosseum” destroyed in some points by war, and the character must go up as always; meanwhile, the background represent the city
 - *Bicycle Thieves* (Vittorio De Sica, 1948)
 - *The Earth Trembles* (Luchino Visconti, 1948)
 - *Bitter Rice* (Giuseppe De Santis, 1949)
 - *Miracle in Milan* (Vittorio De Sica, 1951)
 - *A bout de Souffle* (Godard)
 - *La jetée* (Chris Marker) > not Nouvelle Vague but interesting for the worldbuilding
- **characters to interact with** > The Child that resembles the main character of “Les 400 coups” by Truffaut.
 - **line example:** “You know... A great Shadow came from the sky and... Erased everything”
- **color:** B&N + slight color tones (8mm look / old independent movies)

FIRST ROOM

The ground floor of the “colosseum”.

In the background a European city full of monuments and houses destroyed in part by war.

SECOND ROOM

The inside ground floor of the “colosseum”.

Here the Character and the Star can meet the child and talk with him.

“Good morning is always a good morning!” (quote from “Miracle in Milan”)

“You know... A great Shadow came in the sky and... Erased everything.”

“I've been cursed since the day I was born.” (quote from “Bicycle Thieves”)

“I would like to fly away from this.”

“Oh, I lie now and then, I suppose. Sometimes I tell the truth and people still wouldn't believe me, so I prefer to lie.” (quotes from Antoine Dionel in “The 400 blows” by Truffaut)

“Oh, I lie now and then, I suppose. Sometimes I tell the truth and people still wouldn't believe me, so I prefer to lie.” (quote from Antoine Dionel in “The 400 blows” by Truffaut)

- this quote could be a clue for the gameplay, meaning that everything is not what it seems.

THIRD ROOM

The first floor of the “colosseum”

FOURTH ROOM

The second floor of the “colosseum”

FIFTH ROOM

The third floor of the “colosseum”

SIXTH ROOM

The last open floor/terrace of the “colosseum”

OBJECTS IDEAS

- “Miracle in Milan” > The final scene, the escape by broomstick.
- “La jetee” by Chris Marker > can be used for some scenarios inspirations.

As always, the gameplay experience must have to make the player go up, in a vertical way.

LEVEL 6 / CHAPTER 6

#peplum #fantastic #mythological

VISUAL CONCEPT

This level is mainly inspired by peplum movies, the biblical and mythological genre that runs in Hollywood around the 50s and 60s, with the background inspired mainly on the famous “*Jason and the Argonauts*” by Don Chafey (1963) with the famous stop-motion visual effects by Ray Harryhausen (the skeletons, the giant Talos etc.)

The mood of this period through movies (actually, Hollywood's movies) was an escape from reality, from the terrible period just before.

Also, the genre of sword and sandal (peplum) was largely Italian-made, so this particular element creates continuity with the previous level, in terms of cinematography and in terms of location design. The main subplot in this level is about the myth of Eurydice, in accordance with a passage of an essay I read on Chris Marker cinematography, that is, in my opinion, an important fulcrum on which the playful and cinematic experience converge.

This level is also a turning point of the game experience: the player starts to understand that the game turns against him in different ways.

NB: in reference to the “Game Mechanics” page, in this level the main user experience starts to be difficult, so the gameplay must turn against the player more than in the previous level.

- **examples for the style of the level:** a giant Greek like temple with different levels; on the background the famous scene of “Jason and the Argonauts” mentioned before, when the giant Talos catch from the sea the Argonauts’ ship.
 - Maybe the sea in the background can be also realized in some way like the divided Red Sea in “The Ten Commandments” by Cecil B. De Mille (?)
- **characters to interact with** > The Nymph, an ancient Greek woman with a lyre; her lines remind the myth of Eurydice (the eternal desire to see again our lost dears); her look also reminds us of the mythological (Italian peplum) cinema.
 - **line example:** “Don’t look behind. Go on.”; “We are ephemerals.”; “You can’t change the past.”
 - **This character refers also to the voice over in the third movie portion, where father’s voice starts to talk about how we try to bring memories and save them in some way, but we are humans at all, ephemerals.**
- **color:** Saturated color, vintage, Eastman Color, 50s Technicolor

GAMEPLAY

In this level the player must help Eurydice to go outside the temple, but, in according to myth, she can walk only in shadows, so the Character and the Star, to achieve the next frame, must find the correct combination in the different scenarios to create a pathway not touched by sunlight that comes from the outside. To do this, they must find clues to activate statues that once have turned in determinate positions open the Eurydice’s passage.

Meanwhile, in the background, the battles between Talos and Argonauts become more and more violent, destroying everything, including the temple.

Every time the Character and the Star (so, the player) is getting closer to realize the pathway for the nymph, the battle in the background becomes more violent and disruptive, and the temple starts sinking in the sea (in the last part of gameplay).

However, when they have reached the summit and they have activated the “final cut” to go into the next level, Eurydice falls in any way.

FIRST SCENARIO/ROOM

The ground floor of the Temple. Here stands Eurydice at the beginning: everytime the Character and the Star open a piece of shadow pathway, she goes up in the next scenario.

SECOND SCENARIO/ROOM

First floor of the temple.

THIRD SCENARIO/ROOM

Second floor of the temple.

FOURTH SCENARIO/ROOM

Third floor of the temple.

FIFTH SCENARIO/ROOM

Last floor of the temple.

As always, the gameplay experience must have to make the player go up, in a vertical way.

LEVEL 7 / CHAPTER 7

#newhollywood #blockbusters

VISUAL CONCEPT

The “frame world” of the game is starting to collapse into itself.

In the opening game cutscene the Star, with a dialogue, explains this to the Character: “*If you want to reach your partner and save her and bring me back to the Comet, we have to hurry up!*”

This level design is an escape from the sinking of the frames; every frame/room is inspired by famous new American wave movies.

The Character must die almost once, or the level couldn't never be resolved.

The Star resurrects him: *"No... It's not over! We have to do it!"*

Meanwhile, in the background, the sky starts to collapse in many different images that resemble famous blockbuster movies from the 70s and 80s, full of giant monsters from cinema history that destroy everything.

- **examples for the style of the level:** a sort of "harbor" that is sinking; the player must go up while a giant shark-monster devours every single floor.
- **characters to interact with** > none
- **color:** Saturated color, vintage, Eastman Color, 70s Technicolor

Every single scenario/room is inspired by famous New American Wave movies (from adventures to war, from revisionist westerns to famous blockbusters)

As always, the gameplay experience must have to make the player go up, in a vertical way.

LEVEL 8 / CHAPTER 8

#sci-fi #experimental

VISUAL CONCEPT

This level is mainly inspired by the famous "Level 5" by Chris Marker, with elements of famous sci-fi movies (the starship in "Alien", "Blade Runner" metropolis etc.).

We are in a sort of starship-futuristic lab full of holograms and cables, in an 80s/90s look.

Everything is collapsing, an auto detonation has started.

Here the Character and the Star interact with a computer inspired by the famous Hal 9000 of "2001: A Space Odyssey": Hal had lost his "mind", he continues to repeat the famous "Daisy" song like in the movie. He's "devolving", like the main world around.

There is no other way to interact with him (?).

“Level 5” by Marker is based on the story about Laura, widow of a computer programmer that attempts to finish the last video game of her husband.

Also, here the Star feels herself weird, and on the display quotes from the past movie portions continue to appear while the Star and the Characters notice that, breaking the fourth wall.

“What are these texts?” “Someone is speaking?”

- **examples for the style of the level:** a starship-futuristic lab scenario inspired by many movies, with on the background a metropolis that reminds a mix of “Blade Runner” and “Tron”; here the “reality” of the game collapse, so more the player goes on in the level to escape from the destruction, the scenario around becomes more “stylized”.
- **characters to interact with** > Hal 9000 similar-like computer.
- **color:** 80s/90s VHS look, that becomes more and more glitched while the player goes on.

GAMEPLAY

At the end of the level, after the player tried different clues to solve the puzzles for the escape pathway, the lab (and the frame game on the display) imploded into itself, just like a game over.

As always, the gameplay experience must have to make the player go up, in a vertical way.

LEVEL 9 / CHAPTER 9

#documentary #reality

VISUAL CONCEPT

This level is set in the house we filmed in the movie portions, in the girl’s room.

It’s short, in fact the Character and the Star can only go on different furniture (desk, bookshelves etc.) to reach the destroyed comet. There are no puzzles, on the contrary all the gameplay it’s “linear”, almost boring, with some interactions with objects that are totally useless for the gameplay experience. The scenario is realistic, like a documentary: the backgrounds are literally “photos” of the girl’s room. This level is colored, like contemporary cameras’ look and color gradings.

In according with the last movie portion, we understand that the comet, the sphere which we saw at the beginning of the game, and which “contained” the Character and his she-partner, is just a “snowball”

(not necessarily with a winter theme), a gift from her father that the girl crushed in a moment of pain for his death.

The Character and the Star understand what happened and see the game in which they “lived” just before: “broken world”.

However, the girl is not present in the scenario: just the console, the joystick and the tv set on the “main opening title” of the game, with “press start” activated.

Once the player reaches the broken “snowball”, the level ends.

As always, the gameplay experience must have to make the player go up, in a vertical way.

LEVEL 10 / CHAPTER 10

#lostscenario #videoart

VISUAL CONCEPT

This level is set in a dark display: the Star, after the discovery of the “snowball”, has disappeared.

The Character is alone in a sort of “black hole”, an empty stage.

But like every stage there is a mild light from above.

The player can’t do anything.

After the dialogues have completed their sequence, a mysterious light starts shine from above So, the player can guide the Character (the Controller) to this Light while the Screen tries to stop him making the Controller heavy and unmanageable.

The color of this level is not vivid at the beginning, while the Character goes up on the rope more and more the black and white change gradually in colors.

The player must go up, in a vertical way, to the light.

ENDING CREDITS

Last videogame cutscene

The character wakes up on the same beach where it all began, but this time it's sunset time, the night is looming.

He looks at the starry sky COMING: the Star that has always accompanied him was his companion, lost at the beginning.

He would like to reach she but now he can no longer go vertically, upwards.

Now the 'snowball' (the perfect world) in which they lived happily is broken, his path uncertain: he doesn't know what to do or even where to go...

But a light comes down from the sky and enters his chest.

They will be together again, in another form.

FULL MOTION VIDEO (Last movie portion)

INT. - GIRL'S ROOM

With an alternate montage, while the Character finds a new light of Life on the beach, the Girl finishes the last game of "broken world".

Then, after she quitted the console, she brings the memory card with this last saved game to a corkboard.

She puts the memory card near a pinned letter: the MdP gets closer to that piece of paper.

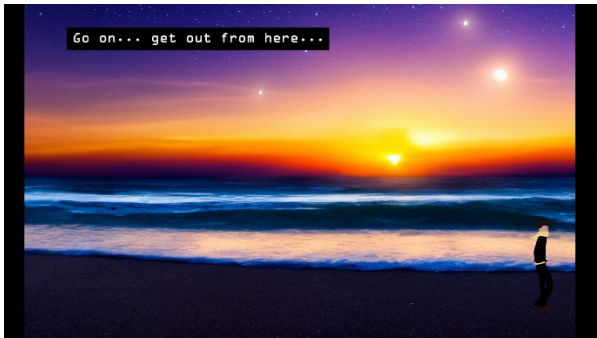
That are the words that we heard during the movie portions. The last words of the father. The last words to her daughter.

She moves on. It's true: life it's not a video game. But you can re-start in some way.

LAST GAMEPLAY PORTIONS

Let's go back to the Character on the beach: as it can no longer go in a vertical direction, the player will see a QTE on the screen to make the character move towards the lateral edges of the frame.

By literally "pushing" the black edges, the character/player opens a new scenario, a new direction to move forward (horizontally), while the credits roll



Screenplays

(first drafts and ideas)

movie portion 1

FIRST GAME CUTSCENE (The Character is separated from his partner)

FADE IN:

EXT. MOUNTAIN - DAY

A family trip to a mountain. The sky is full of clouds, the sunlight brightens faces, the pathways design roads between rocks and trees... A gentle breeze. Sounds of nature and ambience. And silence. Peace.

FATHER (VO)

"I've always loved movies. They're like warm dreams. You can live with nightmares in your daily life. But then, when you need a safe place, you just have to turn on "play". And you are sure that those wonderful dreams will always be there. A safe place."

A little child is in the fields of mountains: she's filmed with an old handycam. She's the daughter of the male voice.

There's also a woman: the mother. They're happy.

FATHER (VO)

"That day you feared snakes hidden in the grass. You took my hand.

I was your guardian.

A safe place. Like movies. Like dreams.
Like beautiful family's memories."

FADE TO BLACK.

CUT TO:

SECOND GAME CUTSCENE (The Character awakes and meets the Star)

FIRST LEVEL

(Cinema of the Origins)

movie portion 2

ENDING OF THE THIRD LEVEL

(French Impressionism and German Expressionism)

FADE IN:

EXT. BEACH - DAY (CLOUDY)

A family trip to a beach. The sky is turning into a storm. There's a castle of sand on the shore: slowly, the waves erode it.

Near the sandcastle there're beach toys: they belong to the young daughter of the previous scene.

FATHER (VO)

"Perfect days... I always believed there was something very real about those moving images.

Saving those memories, imprinting them on something to preserve them for eternity.

Yes, the power of stories."

Montage: timelapse of clouds and storms.

CUT TO:

INT. HOUSE - A KITCHEN (SUNNY DAY)

We are in the kitchen. Is empty. There are imperceptible voices coming from the opened windows: it's a spring/summer day and they are outside, in the garden.

A gentle breeze moves the white curtains.

There are sketches of the little child on the fridge.

FATHER (VO)

"I remember your fifth birthday.
We gave you your first console.
We played games together all day.
We never stopped after that.
You said that games remind you of movies,
but with playable actors."

CUT TO:

EXT. GARDEN (SUNNY AND WINDY DAY)

Toys in the garden. A kite dances on a windy day.

Montage: toys, console, child drawings, clouds... A fast cut on ambulance lights. Fast, just a flash.

FATHER (VO)

"The magic of life.
We are everyday heroes, fighting against
shadows, in search of our treasures.
Against a world that collapses on itself.
In movies and games, you can edit and save,
you can re-start or delete if you want:
you can rebuild the perfect day you lost."

FADE TO BLACK.

CUT TO:

*NEW GAME CUTSCENE (The Character and the Star arrive in the
destroyed city scenario)*

movie portion 3

ENDING OF THE FIFTH LEVEL

(Neorealism and Nouvelle Vague)

FADE IN:

INT. GIRL'S CHAMBER - DAY (LIGHT FROM WINDOWS)

Present time, not memories.

She's playing video games: the camera shoots her back or her eyes that reflect the tv monitor. We never see her face.

Sounds of the video game she's playing and birds singing from outside are all around.

FATHER (VO)

"Rebuilding a broken world is difficult.

I've always tried to keep you with me:
every single day with you I've filmed,
taken photos... I create versions of you
in my personal simple games."

CUT TO:

EXT. FOREST (SUNNY AND WINDY DAY)

Another trip, with mountain bikes/bicycles. Clouds, sun, trees in the wind. The daughter is a little bit grown in this sequence, and the camera it's not the previous handycam, but another one in HD (720p): some years have passed, and the camera's models have changed.

FATHER (VO)

"It's curious how we try to save memories.
We save games: if we lose, we can come back
later for a retry.

We save photos and videos in any way we
can. We study the algorithms to preserve
our life. There's no cure for this.

We are human at the end.

Ephemerals, small sparkles of lighting
life in the mist of Time."

Montage: waves in the sea, stars trail, episodes of computer
engineering history, from first computer to space invaders, pac-man
etc.; frames from public domains b-movies (sci-fi, dramas, romantic,
fantasy, smiles, cries etc.).

FATHER (VO) (CONT'D)

"Sparkles of lighting in the mist of Time."

End of montage sequence. Some shoot on the bicycles' wheel on the path.
Back then to trees in the wind.

Silence: the only sounds come from wheels and wind.

FADE TO BLACK.

CUT TO:

*NEW GAME CUTSCENE (The Character and the Star arrive in the ancient
Greek like giant temple)*

SIXTH LEVEL

This video, together with the **case studies** presented in the third chapter and the **documentary interview** about the VIPRE center, represents the final product of the traineeship.

Made by mixing animations and videos, it aims to represent the entire *broken world* experience (from gameplay to narration) in a video storyboard. Here's attached some screenshots.

The video is published at the following link: https://www.youtube.com/watch?v=ph_xnPULeeI

**THE FOLLOWING PREVIEW IS A PROOF OF CONCEPT
AND VIDEO STORYBOARD
OF THE PROJECT**

IT IS NOT MADE FOR ANY COMMERCIAL PURPOSES

EVERY MUSIC, SOUND, IMAGE (STILL OR ANIMATED) AND EFFECT HAS BEEN USED ONLY TO CONVEY THE MOOD, NOT FOR COMMERCIAL USAGE

VIDEO STORYBOARD

some notes before start...

The levels mock-ups present a point and click gameplay but the game can be an adventure puzzle game like a platform, always in vertical direction (up and down, it's important for the experience).

I'm not an animator, so I apologize for the unprofessional animations of the playable character (actually, it's my first animation work!)

The following proof of concept aims to show the "full" movie/game experience; many lines and scenes aren't definitive of course.

The Character and the Star may can appears different in the storyboard cutscenes images: the real design is the one presented in the levels mock-ups.

Finally, also the gameplay ideas, clues and objects aren't definitive.



first game cutscene

Two characters, a couple, are looking a wonderful sky full of stars; the stars are projected on the sky like a movie.

They are living a perfect life in their small own world.



first game cutscene

But something suddenly destroys that world: everything starts to shake and the sky begins to break like glass.

That dream of theirs begins to shatter.



first game cutscene

He is thrown away while she, who screams calling to him, is dragged away by a mysterious light that imprisons her in the ruins of their perfect world.

They are divided.



first game cutscene

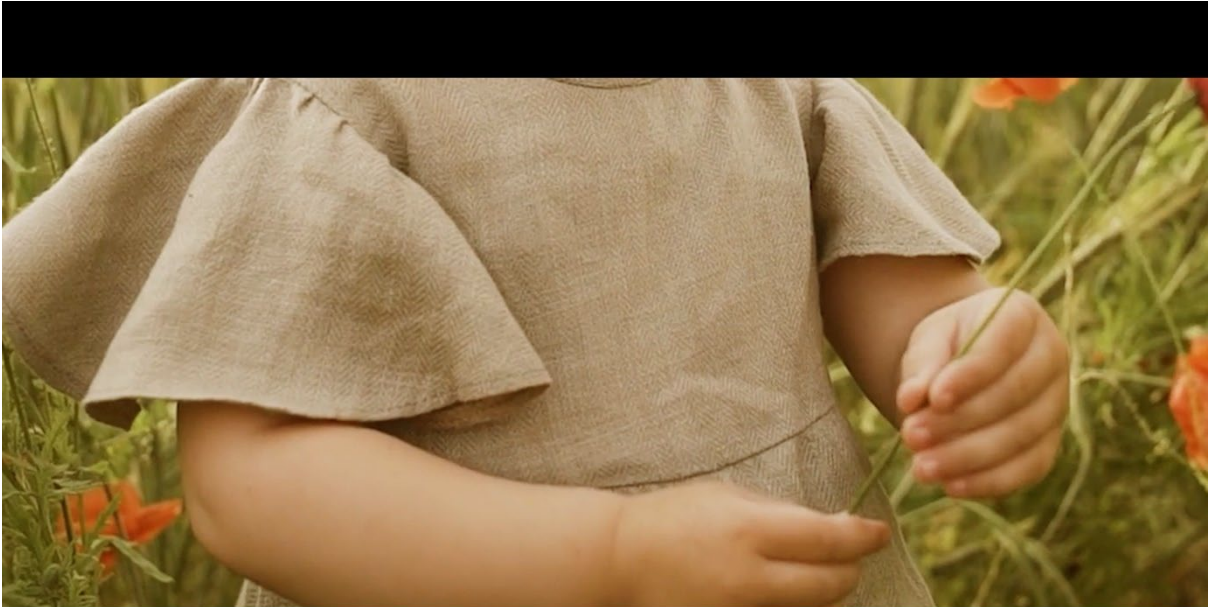
He falls as he sees his partner disappear and get further and further away. Everything fell apart in an instant.

first movie portion

glass crash sound

(before or at the end of first videogame cutscene)

note: the following clips are free clips from Pexels.com; as always the focus is to convey the mood; it is of the definitive movie and also the screenplays aren't definitive.



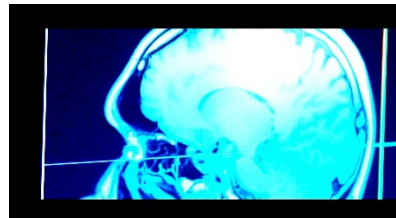
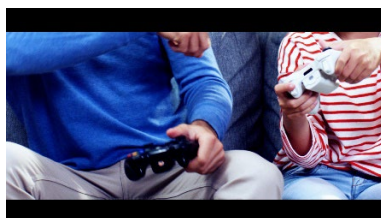
And you are sure that those wonderful dreams will always be there. A safe place.



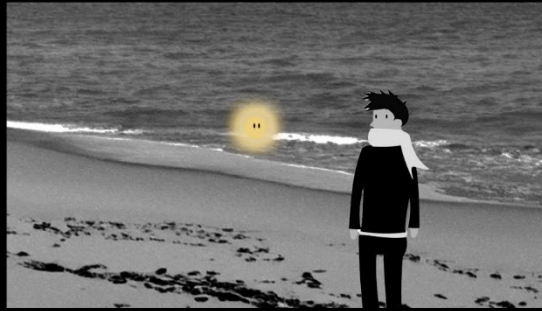
Like movies. Like dreams. Like beautiful family's memories.



I always believed there was something very real about those boxing tapes.



Some clips from other movie portions



second game cutscene

The Character awakes on a beach and meets a mysterious Star.
The Star tolds him that a sort of cataclysm happened: she doesn't remember much but she knows that she lost her Comet and now she must to reach it, going up.

The Character doesn't speaks actually, but throught the lines of the Star we understand him. "Oh! You lost your partner too. We can collaborate to go up!"



second game cutscene

"Look! Let's start from that weird place! We have to advance from frame to frame to put together what has been interrupted! And we must go up to reach the Comet: I'm sure that there we'll find also your partner. We simply fell: just get back up!"

The two characters start their journey, and the user starts his game.

CHAPTER I (lv. I)

SETTING: the backgrounds are mainly inspired by the movies of George Méliès and Segundo de Chomón, but it's full of references on primitive cinema movies from around the world.

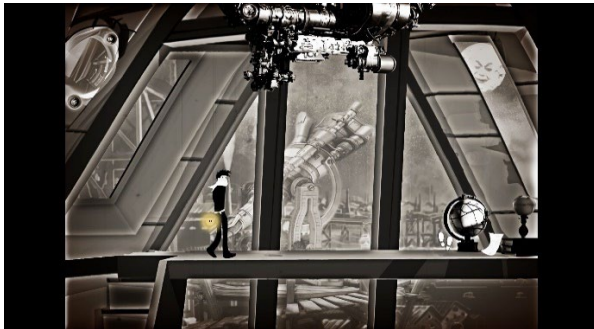


#tricks
The begin of cinema,
the power of illusion.

DIFFICULTY LEVEL:
easy

CHAPTER I (lv. I)

characters to interact with : The Astronomer (a dreamer)
line example : "Keep your eyes to the sky, always."
color : none (B&W / Sepia tone / Old film overlay - dust, film scratched)





EVERY TIME that the Character and the Star end A LEVEL and the frame on the screen starts to "freeze" and glitching like a broken film in a projector, the player must do an action that resembles the cut of the editor during the movie editing process.

So, the Character and the Star cling to the next frame (next level) while the previous one falls down in the display like a cutted piece of film. It could be a "tapping action" on the smartphone display or a joystick combo.

CHAPTER 2 (lv. 2)

SETTING: The backgrounds and the design are mainly inspired by Chaplin's movie "Modern Times", a mix of factory and industrial atmospheres with a sort of taste of dieselpunk in the "taylorism" era.

#slapstick
Modern cities are silly and dangerous.

DIFFICULTY LEVEL:
easy

CHAPTER 2 (lv. 2)

characters to interact with : The Vagabond with mustache
line example : "I wandered lonely as a cloud."
color : none (Black and White / Old film overlay - dust, film scratched)

There ain't no safety clause.



CHAPTER 3 (lv. 3)

SETTING: The backgrounds and the design are mainly inspired by German Expressionism masterpieces, French Impressionist Cinema and also by abstract movies of 20s/30s.

#mirrors
Cinema becomes a mirror for human unconscious, an abstract way to the imagination.

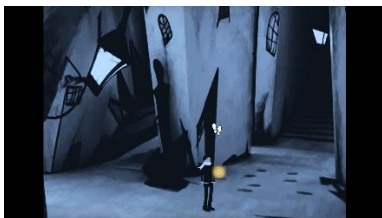
DIFFICULTY LEVEL: **easy**

CHAPTER 3 (lv. 3)

characters to interact with : The Count (he resembles to Max Schrek's Professor)
line example : "Time is an abyss... profound as a thousand nights."
color : different tones of red, yellow, blue, green (Caligari's Cabinet)

WALK	KEEP/GRAB
TALK	ITEMS/USE

REWATCH THE MOVIE
OPTIONS SAVE/QUIT



Other levels (design concepts)

CONCLUSIONI

E SE EJZENSTEJN AVESSE PENSATO UN VIDEOGIOCO?

“Non è possibile separare un’emozione o uno stato dello spirito dall’immagine che lo suscita e gli dà espressione.”¹

Nel biennio del 1931-1932, Ejzenstejn vive la sua esperienza messicana, che darà alla luce il celebre e travagliato capolavoro incompiuto *¡Que viva México!* (1932), episodio biografico sviluppato anche, con alcune licenze poetiche a fini narrativi, nel film *Ejzenstejn in Messico* (*Ejzenstejn in Guanajuato*, 2015) di Peter Greenway.

Sono giorni che daranno al cineasta sovietico nuove idee e riflessioni alla sua visione del montaggio, traendone un’origine dal mito di Dioniso come poi scriverà nella sua teoria generale:

Ma da dove proviene questo metodo dello smembramento e della ricomposizione a cui dedichiamo tanta attenzione? Da dove? E dove affonda le sue radici? [...]

In questo termine si rispecchia, evidentemente, una situazione più antica, connessa realmente con l’unità membra e con uno smembramento che prelude ad un’unità nuova, sotto il segno di un’altra, superiore qualità. [...] Ci viene in mente Dioniso. I miti e i misteri di Dioniso. Dioniso che viene dilaniato, e le sue membra che di nuovo si compongono in un Dioniso trasfigurato. Cioè la soglia da cui muove l’arte del teatro, che diventerà in seguito arte del cinema.

Quella soglia a partire dalla quale il rito sacro si trasforma gradualmente in arte. L’effettiva *azione del culto* trapassa gradualmente nel *simbolo del rito* per poi divenire *un’immagine nell’arte*.²

Il mito dello “sembramento del capo” rintracciabile in diversi culti e miti arcaici, e che in Occidente ha la sua più completa rappresentazione nel dio greco, è alla base, per Ejzenstejn, della pratica del montaggio in qualunque costruzione artistica, in qualunque processo di “sembramento” e successiva riunificazione a un nuovo livello qualitativo, un vero e proprio principio antropologico.

La riconfigurazione di un nuovo significato, la trasfigurazione di diversi elementi (“pezzi”) di memoria e storia in una nuova forma di senso è al centro anche di una delle ultime opere di Chris Marker, *Immemory* (1997), un’opera multimediale che prende a supporto l’oggetto emblema di fine

¹ W. Butler Yeats, *Anima Mundi. Saggi sul mito e sulla letteratura*, a cura di R. Copioli, Ugo Guanda Editore, Parma, 1988, p. 159.

² Sergej M. Ejzenstejn, *Teoria generale del Montaggio* (a cura di Pietro Montani), cit. pp. 226-227; si rimanda anche alla lettura di A. Somaini, *Ejzenstejn. Il cinema, le arti, il montaggio*, Capitolo 7 *Stenogrammi dell’estasi e della crudeltà. I disegni messicani*, in particolare *Il corpo smembrato di Dioniso e la genesi estatica del montaggio*, pp. 176-179.

millennio, il CD-ROM, caricandolo di oggetti multimediali (testi, video, audio, suoni, strumenti di manipolazione grafica) e che sancisce per l'autore il punto conclusivo di un cammino di fascinazione dell'immagine elettronica iniziato con *Sans Soleil* e proceduto con *Level Five*.

Tema centrale, come sempre per il cineasta francese, è appunto la memoria e la sua trasmissione: l'opera fu presentata come installazione al Centre Georges Pompidou di Parigi e, per parole esplicite dell'autore, l'obiettivo era quello di realizzare un esempio strumentale "di memoria biografica collettiva" sulla scia del pensiero di Proust:

Riguardo alla struttura di *Immemory*, tutto quello che posso fare è mostrare alcuni strumenti da esploratore, la mia bussola, i miei telescopi, la mia brocca di acqua potabile. Con il passare delle bussole, ho guardato molto indietro nella storia per orientarmi. Curiosamente, non c'è nulla nel recente passato che ci offra davvero modelli di ciò che potrebbe essere la navigazione del computer sul tema della memoria. [...]

Ma il mio più grande desiderio è che ci possano essere abbastanza codici familiari qui (la foto di viaggio, l'album di famiglia, l'animale totem) che il lettore-visitatore possa venire a sostituire impercettibilmente le mie immagini con le sue, i miei ricordi con i suoi e che il mio *Immemory* dovrebbe servire da trampolino di lancio per il suo pellegrinaggio in *Tempo Ritrovato*.³

L'opera, che è scaricabile gratuitamente dall'Internet Archive Organization⁴, si prefigura come un vero e proprio Atlante di immagini personali in formato multimediale, fluido e predisposto ai percorsi di visione e fruizione più disparati, tracciando un solco importante in quel fil rouge sullo studio del montaggio che ha i propri natali nel pensiero, oltre che di Ejzenstejn, di Benjamin, Kracauer e Aby Warburg: «Il tentativo di Marker è dunque quello di dar forma ad un atlante, che riproduca fedelmente la ricca geografia interiore disegnata in ognuno di noi [...]»⁵.

Immemory è, ancora più di *Level Five* e di *Sans Soleil*, un fulgido esempio ante-litteram dello *screenscape* contemporaneo, della frammentarietà visiva, dello "smembramento" quotidiano di codici ed estetiche che si mixano e (ri)configurano continuamente in forme e modelli pieni di nuovi significati: *Immemory* è cine-ludico, invita lo spettatore in uno spazio di gioco creando un ambiente mediale schermico non diversamente da *Her Story* o da *The Cat and the Coup*, e la lingua comune che tale opera instaura al fine di poter dialogare con il fruitore interattivo è quella del montaggio.

Giungendo dunque a tracciare delle conclusioni, un primo aspetto importante da sottolineare in merito al panorama cine-ludico contemporaneo è quello della "frammentarietà visiva" che si

³ C. Marker, *La memoria del futuro secondo Chris Marker*, «PulpMagazine», a cura della redazione, 16 febbraio 2021:

<https://www.pulplibri.it/la-memoria-del-futuro-secondo-chris-maker/>

⁴ Internet Archive Org., *Files for "ChrisMarkerImmemory1998"*: <https://archive.org/download/ChrisMarkerImmemory1998>

⁵ I. Perniola, *Chris Marker o del film-saggio*, Lindau, Torino, 2003, p. 211.

ricomponere costantemente in nuovi immaginari, generando nuovi linguaggi visuali che prendono forma nelle potenzialità del montaggio e della manipolazione digitale dell'immagine in movimento.

Non è un caso che l'arte di Marker, così come il pensiero sull'Opera Totale di Ejzenstejn, siano stati costantemente dei segni cardinali per orientare la bussola di questo lavoro:

L'attuale evoluzione tecnologica sembra offrire a Marker ciò a cui da tempo aspirava; come si esprime lo stesso Marker nell'esaminare il sistema AVID di videomontaggio: «Ho immediatamente pensato al computer: finalmente hanno ciò che a cui miravo con gli strumenti rudimentali di cui disponevo, da quando ho tentato di dar forma alle cose a modo mio». Il computer rappresenta per Marker il primo effettivo passo per la democratizzazione dell'audiovisivo.⁶

Molto vicino a quanto sostenuto da Gene Youngblood, per Marker l'espansione dell'audiovisivo da un lato e degli strumenti agili per la manipolazione digitale dell'immagine dall'altro hanno (ri)configurato un nuovo scenario mediale e schermico.

Il videogame, nella sua natura di software ad elaborazione grafica – e, dunque, di dispositivo in “costante manifestazione” e generazione dell'immagine – diventa un medium di fondamentale interesse per i film studies e le discipline cinematografiche.

Il cinema, espansosi oltre i suoi luoghi e supporti deputati, vive e si manifesta come istanza esperienziale dentro il nuovo medium videoludico adattando alle esigenze di quest'ultimo i propri codici di montaggio e di grammatica cinematografica; non solo, il cinema diventa anche forma culturale ludica grazie alla ragnatela di contenuti che quotidianamente affollano i social media, impregnati di immaginari videoludici e cinematografici mixati in un unicum, nonché nuova forma di videoarte e di performance condivisa.

Alla base di tale panorama cine-ludico vi è un rapporto binario di conflitto e convergenza che ha visto i due medium dialogare fin dagli albori del videogioco: dai tentativi di quest'ultimo di raggiungere un'istituzionalizzazione artistica “copiando” l'arte più prossima, ovvero il cinema, attraverso tecniche di narrazione e di grammatiche del racconto tipicamente cinematografiche, fino alla cooperazione e collaborazione dei due sistemi culturali sul frangente tecnologico e di marketing che hanno portato alla creazione di una concezione di spettacolo continuo, un entertainment system.

Complice la televisione, nei decenni scorsi, quale dispositivo di dieta mediale catalizzatrice di una moltitudine di consumi culturali (il cinema, le vhs, l'home theater, le console videoludiche, gli OTT) nella sfera privata e casalinga, cinema e videogiochi sono sempre più diventati un unicum: da

⁶ Ivi, pp. 207-208.

settori culturali “separati” a veri e propri prodotti di intrattenimento progettati a monte su diversi medium in una logica di intermedialità e di cross-storytelling.

A riprova di questo le molteplici attestazioni di saghe videoludiche trasposte in serie tv o film per il grande schermo e, viceversa, il franchising concesso dagli studios per lo sviluppo di videogame basati o ispirati ad immaginari cinematografici di grande successo.

Una “fame di cinema” – come evidenziato da Malavasi – che si alimenta sempre, ogni giorno, accompagnando in modo interattivo e aptico, come profetizzò Benjamin, l’utente quotidiano: dallo smartphone, evoluzione del computer osannato da Marker, che con un singolo dito permette di fruire di opere audiovisive e di videogame, fino al controller delle console, la quali non sono altro che i moderni panorami cine-ludici per eccellenza dove la catalizzazione di diversi consumi mediali sul regime scopico del monitor/tv è pienamente manifesta.

Ed è proprio l’interattività che connota questo “entertainment system”, andando poi a declinarsi in forme di sintassi del montaggio che mirano sempre ad una risposta o comunque ad un coinvolgimento del fruitore, l’elemento cardine: è il caso, allora, dei “videogiochi cinematografici” dove la reazione richiesta all’utente è cadenzata in sequenze precostruite e circoscritte, andando quindi ad incidere sulla (teorica) libertà del giocatore la quale, tuttavia, non dimostra – come sostenuto dalla corrente ludologica – di essere l’istanza primaria del medium, altrimenti non si spiegherebbe il successo di importanti saghe che hanno fatto di queste meccaniche e QTE elementi fondanti dell’esperienza ludica offerta, divenendo pietre miliari della storia videoludica.

Un secondo caso, invece, è offerto da quello che viene definito “montaggio ludico”, tipico dell’epoca post-moderna caratterizzata, non a caso, da forte frammentarietà visiva e dal mixing di codici ed estetiche di una pluralità mediale: film definiti “mindbenders” (o ancora “film-gioco” o “game-movie”) creano effettivamente uno spazio (video)ludico che richiede una partecipazione attiva dello spettatore nella costruzione di senso, mentre trailers e cutscenes dei videogiochi pongono l’accento sulla qualità e sulla maturità raggiunta dal cinema di sintesi e dalla CGI.

Tutto questo conduce anche ad una riconfigurazione di molti concetti che per lungo tempo sono stati “appannaggio” del cinema e del teatro.

È il caso, ad esempio, dell’autorialità e della regia: gli strumenti messi a disposizione dalla cinematografia interattiva offerta dai movimenti di camera dei motori grafici di un videogioco hanno dato vita a fenomeni tutt’altro che marginali, come nella già citata videoarte o, in modo ancora più massiccio, nel campo dei cosiddetti machinima.

Esempio di democratizzazione del cinema digitale (realizzato, cioè, digitalmente e anch’esso pronosticato da Youngblood e, per certi versi, da Marker), i machinima hanno incorporato il linguaggio audiovisivo in pratiche videoludiche registrate a schermo.

Inoltre, i machinima, basandosi su saghe videoludiche e cinematografiche di successo, non hanno fatto altro che cementificare questa natura di “intrattenimento” espanso, posizionando immaginari famosi nel vasto scenario della produzione fan made e ponendo interessanti questioni sull’autorialità, aspetto enormemente dibattuto nel campo dei videogiochi e che, come nel caso del celebre game designer Hideo Kojima, trova punti teorici nella politica degli autori.

Sono proprio i film studies, dunque, a doversi interrogare sulla loro funzionalità in rapporto ai game studies: abbandonando quindi l’ottica di “colonialismo accademico” che per diverso tempo ha accompagnato lo studio dei videogiochi in ambito scientifico, rischiando di ridurre l’effettivo valore intrinseco dell’opera videoludica la quale si configura anche come performance, i film studies si rivelano invece essere una cassetta degli attrezzi fondamentale per poter comprendere determinati aspetti e dinamiche della sfera dei videogame.

Dall’aspetto documentaristico, come tracciato nel case study con Peter Brinson, fino alle questioni di videoarte, di narrative design e di montaggio, i film studies diventano un tassello utile nell’analisi del fenomeno cine-ludico: la ricerca di una costruzione personale di una vicenda personale o storica attraverso l’istanza interattiva del videogioco (come nel caso di *The Longest Walk* e di *The Cat and the Coup*) solleva interessanti e validi parallelismi con le teorie sul cinema documentario e sul cinema sperimentale che hanno importanti radici in Ejzenstejn e in Dziga Vertov, lanciando inoltre uno sguardo sugli sviluppi futuri della realtà aumentata e dello “scorniciamento” delle immagini come lo ha definito Pinotti⁷.

Non di meno, le tecniche narratologiche classiche del mito e della letteratura fatte proprie, nel corso del tempo, dal cinema, hanno trovato anch’esse terreno più che fertile nell’applicazione del game design, declinandosi sulla natura fluida e variabile che lo sviluppo di un software quale è un videogioco necessariamente comporta.

Lo stesso montaggio classico, abbandonando già, con l’avvento delle pratiche post-moderne, i suoi elementi di continuità ed invisibilità del tempo, subisce un ulteriore “smembramento”: non trattandosi solo di trasposizione lessicali e visivo-compositive (regola dei terzi, regola dei 180°, grammatica delle inquadrature), l’avvento della telecamera interattiva nella nuova “cinematografia” digitale dei videogiochi ha giocoforza comportato un adattamento ed un’evoluzione della pratica artistica del montaggio, portando di fatto l’utente ad essere ancora più partecipe della costruzione di significato nell’immagine videoludica.

Un giocatore che diventa anche, per certi aspetti, vero e proprio regista che indaga l’ambiente di gioco offertogli dall’esperienza del videogame, dando vita ad un montaggio interattivo.

⁷ Cfr. A. Pinotti, *Alla soglia dell’immagine. Da Narciso alla realtà virtuale.*, Einaudi, Torino, 2021.

Non solo: a monte, la stessa progettazione del videogioco richiede una completa riscrittura del lessico cinematografico e del montaggio. Presa in prestito quasi immediatamente da parte del videogioco, la grammatica visiva del cinema ha subito dovuto fare i conti con le “limitate” capacità del medium videoludico, nonché sulla sua necessità di porre sempre il giocatore al centro della progettazione e del design esperienziale, motivo per cui certe “denotazioni” visive, che in un contesto cinematografico avrebbero significato, in ambito videoludico rischierebbero soltanto di creare confusione, vanificando le intenzioni di esperienza volute inizialmente.

Diverso è il discorso sul piano del comparto professionale: la convergenza sempre più stretta tra i due medium ha generato un settore di grande rilievo che vede coinvolte figure provenienti dal mondo del cinema collaborare strettamente con game designers e developers, sia sul piano della scrittura (narrative) che, in particolare, sul piano delle tecnologie digitali, come nel caso della realizzazione di scenari e immagini di sintesi (avatar, cutscenes, trailers, character design) ma anche nello sviluppo di promozione, di marketing, di produzione e di regia.

Trattandosi, infine, di un panorama intrinsecamente basato sull’audiovisivo, uno strumento utile di analisi delle tendenze cine-ludiche può essere costituito dal video saggio: in quanto tipo di “scrittura iconica” che lascia parlare direttamente le immagini in movimento, creando analogie e confronti estetici, il video-saggio acquista una valenza più pregnante del testo per un’analisi efficace del panorama cine-ludico, consentendo anche, seppure nei limiti di un prodotto audiovisivo, una descrizione visiva dell’interattività concessa dal videoludico e una sua potenziale archiviazione.

Strumento, quest’ultimo del video-saggio, che potrebbe dunque dare forma concreta all’apporto che i film studies possono offrire al medium videoludico, il quale, nello scenario contemporaneo, si trova nel pieno della sua maturità estetica e mediale.

Medium per eccellenza della società attuale, catalizzatore di immaginari e universi narrativi condivisi, il videogioco rappresenta una nuova tappa dell’immagine audiovisiva in movimento e si posiziona come fondamentale punto di passaggio da una grammatica del montaggio cinematografico ad una grammatica del montaggio interattivo, da un regime scopico cinematografico ad un regime scopico videoludico, proprio come fu il cinema per il teatro secondo l’idea di Ejzenstejn.

Tra i tanti progetti rimasti incompiuti da parte del regista sovietico, famoso rimane quello di *Glass House*: proposto nel 1930 con la siglatura del suo contratto con la Paramount, negli Stati Uniti, il film fu rifiutato – come altri progetti – per la «manifesta incompatibilità tra il suo modo di pensare il cinema e gli obiettivi della grande casa di produzione.»⁸

⁸ A. Somaini, *Ejzenstejn. Il cinema, le arti, il montaggio*, p. 99.

Già influenzato dal cinema sperimentale di Hans Richter, la cui opera fu di ispirazione nei tardi anni Venti come testimonia proprio lo stesso Ejzenstejn⁹, del film e della trama non rimangono che bozzetti disegnati e alcune note di trama sparse: dopo un “Prologo” definito talvolta “Storia del Vetro” e talvolta “Sinfonia del Vetro”, la macchina da presa avrebbe poi fatto l’ingresso nel mondo trasparente di una grande casa di vetro in cui, curiosamente, gli abitanti non si accorgevano affatto della trasparenza del materiale dando vita a scene al limite del comico e del grottesco (ad esempio un marito, assieme all’amante, avrebbe tradito la moglie, la quale si sarebbe trovata proprio appena poco al di là della parete senza accorgersi di nulla nonostante, appunto, la trasparenza).

La svolta narrativa di quella vita assurda sarebbe stata data dalla comparsa in scena di un personaggio chiave – definito con diversi appellativi quali “psicopatico”, “idealista”, “chiaroveggente” o addirittura nominato in alcune note come “Gesù Cristo” – il quale, resosi conto della presenza del vetro, avrebbe cercato di educare i presenti al valore della trasparenza, alla capacità di poter vedere attraverso qualcosa, ottenendo tuttavia, anziché un’armonia sociale, un distopia nel segno del voyeurismo, dello spionaggio e della sorveglianza violenta, portandolo dunque al suicidio circondato dagli sguardi dei presenti incollati alle pareti di vetro.

In una delle ultime note – al progetto il cineasta russo ha lavorato e rimuginato diversi anni – sul finale sarebbe comparso un robot il quale, constatando come la casa, dono all’umanità da parte di un Dio superiore, fosse stata un fallimento sociale, avrebbe distrutto l’intera costruzione¹⁰:

Che *Glass House* fosse stato concepito da Ejzenstejn sin dall’inizio come un esperimento volto a rivoluzionare il modo tradizionale di intendere l’inquadratura e lo spazio cinematografico, emerge in tutta evidenza dalle note e dai disegni che documentano questo progetto. Ejzenstejn stesso scrive nel gennaio del 1928: «Molto importante sarà il problema del montaggio. Dovrà essere assolutamente peculiare.»¹¹

Glass House, nelle intenzioni del cineasta sovietico, avrebbe dovuto sottoporre costantemente lo spettatore a sensazioni di “straniamento” e la cinepresa, continuando a muoversi in tutte le direzioni dello spazio trasparente della scenografia, lo avrebbe sottoposto allo stesso tempo ad un continuo cambio del punto di vista¹², nella costante visione di “modellare lo spettatore”.

Il progetto incompiuto di *Glass House* non può non essere messo in correlazione alla conferenza tenuta da Ejzenstejn nel settembre del 1930 alla Academy of Motion Pictures Arts and Sciences di Hollywood, sul tema dei nuovi formati della pellicola e dello schermo di quegli anni:

⁹ Ivi, pp. 101-102.

¹⁰ Ivi, pp. 103-104.

¹¹ Ivi, pp. 104-105.

¹² Ivi, p. 106.

Per Ejzenstejn questi nuovi formati dovevano essere considerati come l'occasione per rivedere completamente la questione della «composizione spaziale del film», al di là di ogni dogmatismo [...]

Posto di fronte a un realtà fenomenica attraversata da un «continuo conflitto» tra tendenze opposte che spingevano di volta in volta verso la verticalità o verso l'orizzontalità, il cinema doveva secondo Ejzenstejn rivedere i propri presupposti e adottare uno schermo di forma e dimensioni variabili, uno schermo concepito come «quadrato dinamico».¹³

Purtroppo mai realizzato anch'esso, il «quadrato dinamico» proposto da Ejzenstejn, assieme alla concezione di un montaggio straniante e ad inquadrature con un punto di vista variabile in *Glass House*, rimangono tuttavia teorizzazioni affascinanti che lanciano, per certi versi, collegamenti con il montaggio interattivo e all'immagine in continua trasformazione dei videogiochi.

Per il cineasta che più di tutti dedicò la propria attenzione allo studio del montaggio prefigurando l'idea di una «Opera Totale» nel futuro, forse, in una visione romantica, *Glass House* e il «quadrato dinamico» restano appunti per un'interessante esperienza percettiva e videoludica ancora tutta da scoprire.

E se Ejzenstejn, in realtà, avesse pensato un videogioco?

¹³ Ivi, p. 100.

Bibliografia e citazioni

- Adam T., *Introduzione alla cinematografia interattiva*, in Bittanti M. (a cura di), *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, collana *Ludologica. Videogames d'Autore*, Milano, 2008,
- Amaducci A., *Videoarte. Storia, autori, linguaggi*, Kaplan, Torino, 2014.
- Antoniazzi R., *Christopher Nolan. L'architetto del tempo*, NPE, Salerno, 2022.
- Anyó L., *Narrative time in video games and films. From loop to travel time*, in Fassone R., Giordano F., Girina I. (a cura di), *Re-framing Video Games in the Light of Cinema; «GAME – The Italian Journal of Game Studies»*, Issue 04 / 2015, vol. 1, pp. 63-74.
- Arsenault D. (eds), *Pourquoi l'image vidéoludique n'est pas (que) cinématographique: les racines plurielles des technologies graphiques dans l'historiographie du jeu vidéo*, saggio nell'ambito della conferenza internazionale «*Impact des innovations technologiques sur la théorie et l'historiographie du cinéma*», Montréal, 2 novembre 2011.
- Arsenault D. & Bonenfant, M. (2012) (eds), *Poiesis and Imagination in the Aesthetic Experience: The Moment of Grace in Computer Game Play*, Atti dal convegno *The 6th Philosophy of Computer Games Conference*, Gennaio 2012.
- Associazione Culturale LUDICA, *GAME – Games as Art, Media, Entertainment – The Italian Journal of Game Studies* (<https://www.gamejournal.it/>).
- Ballico L., *Cross-medialità nel rapporto tra videogame e serie televisive*, in Bittanti M. (a cura di) *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, collana *Ludologica. Videogames d'Autore*, Milano, 2008, pp. 181-198.
- Bagnasco L., Stella A., *Il mio primo dizionario dei videogiochi cult. Da Space Invaders a Fortnite*, BeccoGiallo, Padova, 2022.
- Bate D., *Il primo libro di fotografia (Photography: the key concepts)*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino, 2017.
- Bazin A., *What Is Cinema? Vol. II, The Western: Or The American Film Par Excellence*, USC Press, 2004, pp. 140-148.
- Bellour R., *Chris Marker and Level Five*, testo introduttivo scritto per il libretto della Masterclass del Jeonju International Film Festival nel 2009:
 - <https://www.screeningthepast.com/issue-38-classics-re-runs/chris-marker-and-level-five/>
- Belting H., *Immagine, medium, corpo. Un nuovo approccio all'iconologia*, 2005, in A. Pinotti, A. Somaini (a cura di), *Teorie dell'Immagine. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Roma, 2009, pp. 73-98.

- Bertolo M., Mariani I., *Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto*, Pearson Italia, Milano-Torino, 2014.
- Bertozzi M., *Documentario come arte. Riuso, performance, autobiografia nell'esperienza del cinema contemporaneo*, Marsilio, Venezia, 2018.
- Bilchi N., *Cinema e videogame. Narrazioni, ibridazioni, estetiche*, Unicopli, Milano, 2019.
- Bittanti M. (a cura di), *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, collana *Ludologica. Videogames d'Autore* diretta da Matteo Bittanti e Gianni Canova, Milano, 2008.
- Bittanti M., *Introduzione: Playing politics*, in M. Bittanti (a cura di) *Reset. Politica e videogiochi*, Mimesis, Milano, 2023, pp. 7-71.
- Bittanti M., *Prefazione*, in A. Brown, *Il sogno videoludico. Come i videogiochi trasformano la nostra realtà*, LUISS University Press, Roma, 2022, pp. 7-17.
- Brinson P., Vanalejad K., *Subjective documentary: the Cat and the Coup*, DOI: 10.1145/2282338.2282387, ResearchGate, maggio 2012:
 - https://www.researchgate.net/publication/241623336_Subjective_documentary_the_Cat_and_the_Coup
- Bohem G., *Il ritorno delle immagini (1995)*, in A. Pinotti, A. Somaini (a cura di), *Teorie dell'Immagine. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Roma, 2009, pp. 39-71.
- Bordwell D., Thompson K., *Storia del Cinema. Un'introduzione.*, a cura di David Bruni e Elena Mosconi, McGraw-Hill, Milano, 2010.
- Breschand J., *Il documentario. L'altra faccia del cinema*, Lindau, Torino, 2005.
- Brown A., *Il sogno videoludico. Come i videogiochi trasformano la nostra realtà*, LUISS University Press, Roma, 2022.
- Brown B. (eds.), *Cinematography. Theory and practice*, Focal Press, Oxford, 2012.
- Bryant R. D., Giglio K., *Ammazzare il drago. Come scrivere un videogioco*, Dino Audino, Roma, 2023.
- Bursi G., *The rest is our business. La "questione" sperimentale (dalle origini agli anni Sessanta)*, in A. Aprà (a cura di), *Fuori Norma. La via sperimentale del cinema italiano*, Marsilio, Venezia, 2013, pp. 14-46.
- Butler Yeats W., *Anima Mundi. Saggi sul mito e sulla letteratura*, a cura di R. Copioli, Ugo Guanda Editore, Parma, 1988.
- Casetti F., *Capitolo I – Rilocalizzazione*, testo estratto da *La Galassia Lumiere. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano, 2015.

- Casetti F., *L'immagine del montaggio*, in Ejzenstejn Sergej M., *Teoria generale del Montaggio* (a cura di Pietro Montani), saggio di apertura, pp. IX-XXV, Marsilio, Venezia, 2012.
- Casetti F., *Schermare le paure. I media tra proiezione e protezione*, Bompiani, Milano, 2023.
- Cassani D., *Manuale del montaggio. Tecnica dell'editing nella comunicazione cinematografica e audiovisiva*, UTET, Torino, 2000.
- Catolfi A., Menduni E., *Digital aesthetic forms between cinema and television: the need for new research directions*, Associazione Culturale LUDICA, «GAME – The Italian Journal of Game Studies», Issue 02 / 2013, pp. 91-94.
- Cerchi Usai P. (a cura di), *Giovanni Pastrone. Gli anni d'oro del cinema a Torino*, Ed. UTET, Torino, 1986.
- Cornblatt M., *Censura o critica? Arte performativa e fair use nei territori virtuali*, in M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi.*, Unicopli, Milano, 2013, p. 159-165;
- De Rosa M., *Cinema e Post-Media. I territori del filmico nel contemporaneo*, Postmedia Books, Milano, 2020.
- Despain W. (edited by) (eds), *Professional Techniques for Video Game Writing*, A K Peters Ltd., Massachusetts, 2008.
- Didi-Huberman G., *L'immagine brucia*, in A. Pinotti, A. Somaini (a cura di), *Teorie dell'Immagine. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Roma, 2009, pp. 241-268.
- Eco U., *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Bompiani, Milano, 2008.
- Ejzenstejn Sergej M., *Teoria generale del Montaggio* (a cura di Pietro Montani), Marsilio, Venezia, 2012.
- Ejzenstejn Sergej M., *Lezioni di Regia*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino, 2000.
- Ezra E. (eds), *George Méliès. The birth of the author*, Manchester University Press, Manchester, 2000.
- Falcinelli R., *Figure. Come funzionano le immagini dal Rinascimento a Instagram*, Einaudi – Stile Libero Extra, Torino, 2020.
- Falkenstein J., *Il machinima tra arte e mercato. Possibili scenari*, in M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi.*, Unicopli, Milano, 2013, p. 115-118.
- Fassone R., *Cinema e Videogiochi*, Carocci Editore, Roma, 2020.
- Fassone, *Film come evento mediale. La trilogia de Il Signore degli Anelli*, in G. Carluccio (a cura di), *America oggi. Cinema, media e narrazioni del nuovo secolo*, ed. Kaplan, Torino, 2014, pp. 235-253:

- https://iris.unito.it/retrieve/handle/2318/1677826/441518/2014_Fassone_Film%20come%20evento%20mediale.pdf
- Fassone R., Giordano F., Girina I. (a cura di), *Re-framing Video Games in the Light of Cinema*, Issue 04 / 2015, vol. 1 e vol.2.
- Ferrara G., *Manuale di Regia*, ed. Riuniti, Roma, 2004.
- Field S., *La Sceneggiatura. Il film su carta*, ed. Lupetti, Milano, 1994.
- Freud S., *Il Poeta e la Fantasia*, Neue Revue, 1908; traduzione di Antonella Ravazzolo in *Freud. Opere 1886-1921*, I Mammuto - Newton Compton Editori, Roma, 2009.
- Fusaroli R., *Sguardo, voce, corpo: un'analisi semiotica di uno spot Playstation 2*, in «Ocula. Occhio semiotico sui media», n° 6, ottobre 2005:
 - <https://www.ocula.it/metadate.php?id=139>
- Gauthier G., *Storia e pratiche del documentario*, Lindau, Torino, 2009.
- Gandolfi E., Semprebene R., *Play the game in the opening scene A multidisciplinary lens for understanding (video)ludic movies, including Super Mario Bros., Resident Evil and Scott Pilgrim vs. the World*, in Fassone R., Giordano F., Girina I. (a cura di), *Re-framing Video Games in the Light of Cinema*; «GAME – The Italian Journal of Game Studies», Issue 04 / 2015, vol. 1, pp. 37-48.
- Gerosa M., *Trailers videoludici. Le forme brevi del videogioco.*, in Bittanti M. (a cura di), *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, collana *Ludologica. Videogames d'Autore*, Milano, 2008.
- Ghisolfi G. E. S., *I mondi di Star Wars. Mistica Jedi e sociologia della Forza dentro e fuori la Cortina di Ferro*, Mimesis, Milano, 2019.
- Godard J., *Introduzione alla vera storia del cinema*, Editori Riuniti, Roma, 1982.
- Gottschall J., *L'istinto di narrare. Come le storie ci hanno reso umani*, Bollati Boringhieri, Torino, 2014.
- Grasso A., Penati C., *La nuova fabbrica dei sogni. Miti e riti delle serie tv americane*, il Saggiatore, Milano, 2016.
- Grespi B., *Cinema e Montaggio*, Carocci, Roma, 2010.
- Grespi B., *George Méliès inventa Bill Viola. Qualche spunto per un'archeologia delle videoinstallazioni*, in *Mosaico francese – Studi in onore di Alberto Castoldi*, Moretti&Vitali Editori, Bergamo, 2012, pp. 303-308.
- Grizzaffi C., *I film attraverso i film. Dal "testo introvabile" ai video essay*, Mimesis, Milano, 2017.
- Guadagnini W., *Una storia della fotografia del XX e del XXI secolo*, Zanichelli, Bologna, 2022.

- Guerrini L., *Nuovi orizzonti dell'iconosfera. Il cinema tra pedagogia dei saperi e didattica disciplinare*, saggio in *La lezione. Da Roberto Longhi a Pier Paolo Pasolini ad Alain Bergala. ARTI CINEMA MEDIA*, a cura di Fabio Matteuzzi, Loretta Guerrini, Caracult Associati Editore, 2012, Bologna, pp. 47-49; link della citazione da *IRIS – Alma Mater Studiorum Università di Bologna*: <https://hdl.handle.net/11585/131317>.
- Han B.C., *Sano intrattenimento. Una decostruzione della passione al cuore dell'Occidente*, Nottetempo, Milano, 2018.
- Huizinga J., *Homo Ludens*, Einaudi, Torino, 2002.
- Ito M., *Il machinima dell'ecologia dei fanvid*, in M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi.*, Unicopli, Milano, 2013, p. 85-89.
- Jones R., *Il machinima e il mito della democratizzazione*, in M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi.*, Unicopli, Milano, 2013, pp. 91-97.
- Kahneman D., *Pensieri lenti e veloci*, Mondadori, Milano, 2012.
- Kennedy H., Atkinson S., 'Tell no one': *Cinema auditorium as game-space – Audience participation, performance and play*, in Fassone R., Giordano F., Girina I. (a cura di), *Re-framing Video Games in the Light of Cinema*; «GAME – The Italian Journal of Game Studies», Issue 04 / 2015, vol. 1, pp. 49-61.
- Kimmich M., *Ma è arte? I videogiochi sono inferiori al cinema come forma di espressione artistica?*, in Bittanti M. (a cura di) *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, collana *Ludologica. Videogames d'Autore*, Milano, 2008, pp. 11-31.
- King G., *Die Hard/Try Harder: Narrative, Spectacle and Beyond, from Hollywood to Videogame*, in G. King, T. Krzywinska (eds) (a cura di), *ScreenPlay. Cinema, videogames, interfaces*, Wallflower Press, Londra, 2002, pp. 50-65.
- King G., Krzywinska T. (eds) (a cura di), *ScreenPlay. Cinema, videogame, interfaces*, Wallflower Press, Londra, 2002.
- Kirkpatrick G. (eds), *Aesthetic theory and the video game*, Manchester University Press, 2015.
- Kushner D., *Jacked. The Outlaw Story of Grand Theft Auto*, Wiley, 2012, New Jersey (USA).
- Lobato R., *Netflix Nations. Geografia della distribuzione digitale*, MinimunFax, Roma, 2020.
- Lowood H., *Cattura perfetta. Tre approcci al machinima e alla storia dei mondi virtuali*, in M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi.*, Unicopli, Milano, 2013, pp. 34-50.
- Lyotard J. F., *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Feltrinelli, Milano, 2023.
- Malavasi L., *Realismo e tecnologia. Caratteri del cinema contemporaneo*, Kaplan, Torino, 2013.

- Matera V., *Antropologia contemporanea. La diversità culturale in un mondo globale*, Laterza, Bari, 2017.
- McLuhan M., Fiore Q. (eds), *The Medium is the Massage*, Penguin Modern Classics, London, 2008.
- Mitchell W. J. T., *Cosa vogliono le immagini?* (1996), in Pinotti A., Somaini A. (a cura di), *Teorie dell'Immagine. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Roma, 2009, pp. 99-133.
- Murch, *In un batter d'occhi. Una prospettiva sul montaggio cinematografico nell'era digitale*, ed. Lindau, Torino, 2000.
- Nabokov V., *Lolita (Sceneggiatura)*, ed. Bompiani, Milano, 1997.
- Nitsche M., *Ripensare il potenziale del machinima*, in M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi.*, Unicopli, Milano, 2013, p. 51-57.
- Nitsche M., *Videogame e montage. Alcune considerazioni sul montaggio interattivo*, in Bittanti M. (a cura di) *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, collana *Ludologica. Videogames d'Autore*, Milano, 2008, pp. 83-105.
- Paul C. (eds), *Digital Art*, World of Art series, Thames and Hudson, London, 2023.
- Perron B., Arsenault D., *De-framing video games from the light of cinema*, in Fassone R., Giordano F., Girina I. (a cura di), *Re-framing Video Games in the Light of Cinema; Issue 04 / 2015*, vol. 1, pp. 25-36.
- Perniola I., *Chris Marker o del film-saggio*, Lindau, Torino, 2003.
- Pinotti A., *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale.*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino, 2021.
- Pinotti A., Somaini A., *Cultura Visuale*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino, 2016.
- Pinotti A., Somaini A. (a cura di), *Teorie dell'Immagine. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Roma, 2009.
- Pozo Fajarnés José L. (eds), *Gilbert Cohen-Séat, de la filmología a la iconosfera*, in *El Basilisco - Revista de materialismo filosófico*, UNED Talavera de la Reina, N° 56 (2021), pp. 23-49, Toledo.
- Ray N., *Azione! Lezioni di regia (I was interrupted. Nicholas Ray on making movies)*, a cura di Susan Ray, Nuova Pratiche Editrice, Parma, 1994.
- Rees A. L. (eds), *A History of Experimental Film and Video*, BFI – British Film Institute, London, 2002.
- Regis F., Perani L., *Games and science fiction. Contributing to define hybrid spaces in location-aware games*, in «GAME – The Italian Journal of Game Studies», Associazione Culturale LUDICA, n°1/2021, pp. 91-99.

- Sassatelli R., *Cultura visiva, studi visuali*, Il Mulino Rivista Web, Studi Culturali, Anno VIII, N° 2, agosto 2011, pp. 147-154
- Simi G., *Jonas Mekas: pratiche di spostamento dai diari scritti ai diari filmati*, «Arabeschi. Rivista internazionale di studi su letteratura e visualità.», n°1/2013, pp. 187-196:
 - <http://www.arabeschi.it/jonas-mekas-pratiche-di-spostamento-dai-diari-scritti-ai-diari-filmati/>
- Skolnick E. (eds), *Video game storytelling. What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques*, Watson-Guptill Publications, New York, 2014.
- Stern E., *Massively Multiplayer Machinima Mikusuto*, in M. Bittanti, H. Lowood (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi.*, Unicopli, Milano, 2013, p. 167-174.
- Švelch J., *Towards a typology of video game trailers: Between the ludic and the cinematic*, in Fassone R., Giordano F., Girina I. (a cura di), *Re-framing Video Games in the Light of Cinema*; «GAME – The Italian Journal of Game Studies», Issue 04 / 2015, vol. 2, pp. 17-21.
- Van Sijll J. (eds.), *Cinematic Storytelling. The 100 most powerful film conventions every filmmaker must know.*, Michael Wiese Productions, Los Angeles, 2005.
- Somaini A., *Ejzenstejn. Il cinema, le arti, il montaggio*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino, 2011.
- Tarkovskij A., *La Forma dell'Anima. Il cinema e la ricerca dell'assoluto*, BUR Rizzoli, Milano, 2012.
- Tassone A., *Akira Kurosawa*, Il castoro, Milano, 2001.
- Tavinor G. (eds), *The Art of Videogames*, Wiley-Blackwell, Chichester, 2009.
- *The Economic Impact of InGAME*, report redatto dalle Università di Abertay, Dundee e St. Andrews, giugno 2023:
 - <https://innovationforgames.com/crd/ingame-economic-impact-assessment/>
- Toro G., *Storia degli Effetti Speciali. Dai fratelli Lumière ad Avatar*, NPE, Salerno, 2018.
- Tritapepe R., *Linguaggio e Tecnica cinematografica*, San Paolo, Milano, 1995.
- Vitella F., *Il montaggio nella storia del cinema. Tecniche, forme, funzioni*, Marsilio, Venezia, 2009.
- Vogler C., *Il viaggio dell'eroe*, Dino Audino, Roma, 2010.
- Walker A. (eds), *Stanley Kubrick Direct's*, Abacus, London, 1973.
- Wolf Mark J. P., *Video games, cinema, Bazin, and the myth of simulated lived experience*, in Fassone R., Giordano F., Girina I. (a cura di), *Re-framing Video Games in the Light of Cinema*; Issue 04 / 2015, vol. 1, pp. 15-24.
- Youngblood G., *Expanded Cinema*, a cura di Pier Luigi Capucci, Simonetta Fadda, CLUEB, Bologna, 2013.

Articoli

- «Abertay University News», *5G virtual production breakthrough for UK movie industry as real-time scenes shot 280 miles apart*, 26 luglio 2023:
 - <https://www.abertay.ac.uk/news/2023/5g-virtual-production-breakthrough-for-uk-movie-industry-as-real-time-scenes-shot-280-miles-apart/>
- «Abertay University News», *Abertay to lead CoSTAR Realtime Lab for screen and performance technology*, 23 novembre 2023:
 - <https://www.abertay.ac.uk/news/2023/abertay-to-lead-costar-realtime-lab-for-screen-and-performance-technology/>
- «Abertay University News», *InGAME catalyses UK video games industry growth*, 2 agosto 2023:
 - <https://www.abertay.ac.uk/news/2023/5g-virtual-production-breakthrough-for-uk-movie-industry-as-real-time-scenes-shot-280-miles-apart/>
- «Abertay University News», *Network of 'movie magic' labs to keep UK on cutting edge of future visual effects technologies*, 14 giugno 2023:
 - <https://www.abertay.ac.uk/news/2023/network-of-movie-magic-labs-to-keep-uk-on-cutting-edge-of-future-visual-effects-technologies/>
- «Abertay University News», *Legendary Star Wars VFX studio in movie-making masterclass at Abertay*, 12 gennaio 2024:
 - <https://www.abertay.ac.uk/news/2024/legendary-star-wars-vfx-studio-in-movie-making-masterclass-at-abertay/>
- Accordi Rickards M., *Death Stranding: quel figlio ribelle che guarda al cinema e ispira il videogioco*, «Treccani Magazine», 27 settembre 2019:
 - https://www.treccani.it/magazine/atlante/societa/Death_Stranding_quel_figlio_ribelle.html
- Armelli P., *Death Stranding diventerà un film prodotto da A24*, «Wired Italia», 15 dicembre 2023:
 - <https://www.wired.it/article/death-stranding-a24-film-videogioco/>
- Berni A. F., *Star Wars: L'Ascesa di Skywalker, il regista JJ Abrams arriva su Fortnite e presenta una clip!*, «BadTaste.it», 15 dicembre 2019:
 - <https://www.badtaste.it/cinema/video/star-wars-lascesa-di-skywalker-il-regista-jj-abrams-arriva-su-fortnite-e-presenta-una-clip/>
- Brown A., *How video games are fuelling the rise of the far right*, «The Guardian», 12 marzo 2018:

- <https://www.theguardian.com/commentisfree/2018/mar/12/video-games-fuel-rise-far-right-violent-misogynist>
- Buzzi A., *TV gaming. Le migliori del 2023*, «Spaziogames.it», 17 aprile 2023:
 - <https://www.spaziogames.it/articoli/migliori-tv-gaming>
- «PSMania 2.0», *CineMANIA. Tutti i segreti dei videogiochi al cinema*, n° 5 / settembre 2001, pp. 36-40
- Crider M., *You can now play Sony's Spider-Man in first-person. A new mod for Sony's Spider-Man remaster puts you behind the wall-crawler's mask — just don't try it right after lunch.*, «PCWorld», 5 dicembre 2022:
 - <https://www.pcworld.com/article/1425534/this-first-person-mod-for-spider-man-will-test-your-pc-and-your-stomach.html>
- Dassa N., *The Imaginary Worlds of In-Game Photography*, «BlindMagazine.com», 5 gennaio 2022:
 - <https://www.blind-magazine.com/en/stories/the-imaginary-worlds-of-in-game-photography/>
- DigitalNETWORK360, *Videogiochi e Smart Tv: gamer sempre più al centro del mercato pubblicitario*, «CorCom», 19 luglio 2022:
 - <https://www.corrierecomunicazioni.it/media/videogiochi-e-smart-tv-gamer-sempre-piu-al-centro-del-mercato-pubblicitario/>
- Di Marco M., *Lascia stare il 4K: è DualSense la vera svolta di PS5*, «DDay – Digital Day», 2 novembre 2020:
 - <https://www.dday.it/redazione/37466/dualsense-controller-ps5-prova>
- Dolce D., *Videogiochi in cerca d'autore*, «TheGamesMachine», 19 novembre 2022:
 - <https://www.thegamesmachine.it/editoriali/243151/videogiochi-in-cerca-di-autore/>
- Ebert R., *Video games can never be art*, «rogerebert.com», 16 aprile 2010:
 - <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>
- Ferrante M., *Her Story: Una lezione di cinema. Giocare con Her Story significa giocare con il montaggio. Come e perché il lavoro di Sam Barlow si può considerare un modo diverso di raccontare*, «Everyeye.it», 29 febbraio 2016:
 - <https://www.everyeye.it/articoli/speciale-her-story-una-lezione-cinema-28861.html>
- Gamesurf.it, *Dreamcast e DVD*, redazione «Gamsurf.it», 13 ottobre 2000:
 - <https://www.gamesurf.it/news/dreamcast-e-dvd-c4722>
- Massariolo A., *La trasformazione del lavoro: il mercato degli eSport.*, «Il BO Live – Università di Padova», 5 settembre 2023:

- <https://ilbolive.unipd.it/it/news/trasformazione-lavoro-mercato-esport>
- Marker C., *La memoria del futuro secondo Chris Marker*, «PulpMagazine», a cura della redazione, 16 febbraio 2021:
 - <https://www.pulplibri.it/la-memoria-del-futuro-secondo-chris-maker/>
- Moreno Cantano A. C., *Interview about video games: Peter Brinson*, «Presura. Cultura Visual Digital», 14 marzo 2020:
 - <https://www.presura.es/blog/2020/03/14/interview-about-video-games-peter-brinson/>
- Paprocki M., *Infinite Children Asks Difficult Questions About Life And The Future*, «Forbes», 5 agosto 2019:
 - <https://www.forbes.com/sites/mattpaprocki/2019/08/05/infinite-children/?sh=76e9edece473>
- Peel J., *Rockstar made millions selling Scotland's natural export: dark comedy*, «PCGamer», 17 maggio 2021:
 - <https://www.pcgamer.com/rockstar-made-millions-selling-scotlands-natural-export-dark-comedy/>
- Ronzoni D., *La fine dello schermo verde. Si chiama Stagecraft ed è la tecnologia che rivoluzionerà i film e le serie tv*, «Linkiesta», 25 novembre 2020:
 - <https://www.linkiesta.it/2020/11/mandalorian-stagecraft-nuovo-fondale/>
- Saettone L., *Walking simulator: esempi e caratteristiche dei videogiochi esplorativi*, «Network Digital 360 / CorCom», 31 marzo 2021:
 - <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/walking-simulator-esempi-e-caratteristiche-dei-videogiochi-esplorativi/>
- Sigl R., *The Art of in-game Photography*, «Videogametourism.at», 25 luglio 2012:
 - <https://videogametourism.at/content/art-game-photography>
- Tanni V., *The Night Journey di Bill Viola è disponibile per computer e Playstation*, «ArtTribune», 30 giugno 2018:
 - <https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2018/06/the-night-journey-bill-viola-computer-playstation/>
- Tremolada L., *La serie di The Last of Us è il migliore adattamento di un videogioco*, «IlSole24h», 22 gennaio 2023:
 - <https://www.ilsole24ore.com/art/la-serie-the-last-of-us-e-migliore-adattamento-un-videogioco-AE3fMdXC>
- Toniolo F., Giovannini S., *Gli elementi nostalgici dei punta-e-clicca italiani*, «ludica» web magazine, Studi, 16 luglio 2020:

- <https://www.ludicamag.com/gli-elementi-nostalgici-dei-punta-e-clicca-italiani/>
- «UNIPV News», *Alla scoperta degli ambienti di produzione virtuale*, 13 novembre 2023:
 - <https://www.unipv.news/notizie/alla-scoperta-degli-ambienti-di-produzione-virtuale>
- Wardrip-Fruin N., *Before Pong, There Was Computer Space. Fifty years ago, Computer Space launched the video game industry. Here's why it never took off*, «The MIT Press Reader», 15 ottobre 2021:
 - <https://thereader.mitpress.mit.edu/before-pong-there-was-computer-space/>

Sitografia

- Abertay Game Lab (@t Abertay University (abertay.ac.uk):
 - <https://www.abertay.ac.uk/business/facilities-and-services/abertay-game-lab/>
- Academia.edu:
 - <https://www.academia.edu/>
- Alexander James Tarvet Game Developer (The Longest Walk):
 - <https://www.alexanderjamestarvet.com/the-longest-walk>
- Artsy.net:
 - <https://www.artsy.net/>
- Art Electronic Media:
 - <https://artelectronicmedia.com/en/>
- Collins
 - <https://www.collinsdictionary.com/it/>
- Documenta (documenta.de)
 - <https://www.documenta.de/en/>
- InGAME, Innovation for Games and Media Enterprise:
 - <https://innovationforgames.com/#developments>
- Infinite Children:
 - <https://infinitechildren.com/>
- Internet Archive Organization:
 - <https://archive.org/>
- IWM Imperial War Museum:

- <https://www.iwm.org.uk/>
- Joseph De Lappe:
 - <https://www.delappe.net/>
- Kent Sheely (kentsheely.com):
 - <https://www.kentsheely.com/dod/index.html>
- Ludologica:
 - <https://www.ludologica.com/>
- MoMa:
 - <https://www.moma.org/>
- MUBI
 - <https://mubi.com/it/us>
- NESTA, The UK's innovation agency for social good:
 - <https://www.nesta.org.uk/>
- Netflix Games
 - <https://help.netflix.com/en/node/121442>
- Network DIGITAL 360:
 - <https://www.networkdigital360.it/>
- PlayStation SONY
 - <https://www.playstation.com/it-it/>
- Prime Gaming (Amazon)
 - <https://gaming.amazon.com/intro>
- Rockstar Games (Ita):
 - <https://www.rockstargames.com/it/>
- Rockwell Group (rockwellgroup.com):
 - <https://www.rockwellgroup.com/projects/hall-of-fragments>
- Roger Ebert (rogerebert.com):
 - <https://www.rogerebert.com/>
- SCAD MOA .org:
 - <https://www.scadmoa.org/>
- Steam:
 - <https://store.steampowered.com/?l=italian>
- The Cat and the Coup:
 - <https://www.thecatandthecoup.com/>
- Treccani, il portale del sapere (treccani.it)
 - <https://www.treccani.it/>
- UKRI, Convergent screen technologies and performance in realtime (CoSTAR):

- <https://www.ukri.org/councils/ahrc/remit-programmes-and-priorities/convergent-screen-technologies-and-performance-in-realtime-costar/>
- Wikipedia – L' enciclopedia libera (wikipedia.org)
 - https://it.wikipedia.org/wiki/Pagina_principale
- Youtube (youtube.com)
 - <https://www.youtube.com/>

Ludografia

- *Alien*, Fox Video Games, 1982
- *Alien: Isolation*, The Creative Assembly, 2014.
- *Apocalypse*, Neversoft, Activision, 1998.
- *Candy Crush Saga*, King, 2012.
- *Computer Space*, (N. Bushnell, T. Dabney) Nutting Associates, 1971.
- *Days Of Defeat*, Valve Corporation, 2003.
- *Dear Esther*, The Chinese Room, 2012.
- *Death Stranding*, Hideo Kojima (Kojima Productions), 2019.
- *DOOM*, id Software, 1993.
- *Dragon's Lair*, Cinematronics, 1983.
- *E.T. the Extra-Terrestrial*, Howard Scott Warshaw (Atari), 1982.
- *Everything*, David O'Riley, 2017.
- *FarmVille*, Zynga, 2009.
- *Final Fantasy (serie di videogiochi)*, (H. Sakaguchi) Squaresoft, Square-Enix, 1987-2023.
- *Fortnite*, People Can Fly, Epic Games, 2017.
- *Friday the 13th*, Atlus, 1989.
- *Ghost of Tsushima*, Sucker Punch Production, 2020.
- *God of War I & II*, Santa Monica Studios, 2005-2007.
- *God of War & God of War Ragnarok*, Santa Monica Studios, 2018-2023.
- *Gremlins*, Atarisoft, 1984.
- *Grim Fandango*, LucasArts, 1998.
- *GTA (Grand Theft Auto)*, DMA Design (Rockstar North), 1997.
- *GTA2 (Grand Theft Auto 2)*, DMA Design (Rockstar North), Rockstar Games, 1999.
- *GTA III (Grand Theft Auto 3)*, DMA Design (Rockstar North), Rockstar Games, 2001.

- *GTA: Vice City*, Rockstar North, Rockstar Games, 2002.
- *GTA: San Andreas*, Rockstar North, Rockstar Games, 2004.
- *GTA IV (Grand Theft Auto 4)*, Rockstar North, Rockstar Games, 2008.
- *GTA V (Grand Theft Auto 5)*, Rockstar North, Rockstar Games, 2013.
- *GTA VI (Grand Theft Auto 6)*, Rockstar North, Rockstar Games, 2025.
- *Heavy Rain*, David Cage (Quantic Dream), 2010.
- *Her Story*, Sam Barlow, 2015.
- *Infinite Children*, Peter Brinson, 2019.
- *James Bond 007: A View to a Kill*, Domark, 1985.
- *Jaws*, Westone & LJM, 1987.
- *Journey*, Jenova Chen (Thatgamecompany), 2012.
- *Jurassic Park: Survival*, Saber Interactive, prossima uscita.
- *Killbox*, Joseph De Lappe, Biome Collection, 2015.
- *Kingdom Hearts*, Square Enix, 2002.
- *Life Is Strange (serie)*, Raoul Barbet e Michel Koch (Dontnod), 2015-2017.
- *Limbo*, Playdead, 2010.
- *Little Nightmares*, Tarsier Studios & Namco, 2017.
- *Max Payne*, Remedy/GodGames, 2001.
- *Metal Gear (Solid) (serie)*, Hideo Kojima (Konami, Kojima Prod.), 1987-2024.
- *Money Heist: Ultimate Choice*, Netflix, 2023.
- *Mortal Kombat*, Ed Boon, John Tobias (Midway Games) 1992.
- *Nirvana X-ROM*, Bruno Tognolini, CD Italy, 1996.
- *Raiders of the Lost Ark*, Howard Scott Warshaw (Atari), 1982.
- *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018).
- *Pac-Man*, Tōru Iwatani (Namco), 1980.
- *Policenauts*, Hideo Kojima (Konami), 1994.
- *Prince of Persia*, Jordan Mechner (Brøderbund), 1989.
- *Project Zero (Fatal Frame)*, Temco, 2001-2012.
- *Quake*, id Software, 1996.
- *Red Dead Redemption 2*, Rockstar Games, 2018.
- *Second Life*, Philip Rosedale, Linden Lab, 2003.
- *SimCity 2000*, Maxis, 1994.
- *Snatcher*, Hideo Kojima (Konami), 1988.
- *Spacewar!*, Steve Russell (MIT), 1961-1962.
- *Spider-Man*, Insomniac Games, 2018.

- *Super Mario 64*, Shigeru Miyamoto (Nintendo), 1996.
- *Space Invaders*, Tomohiro Nishikado (Taito), 1978.
- *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*, GSC Game World, 2007.
- *StarCraft*, Blizzard Entertainment, 1998.
- *Star Fox*, Argonaut Software/Nintendo EAD, 1993.
- *Strangehold*, Midway Games, 2007.
- *Stranger Things: Puzzle Tales*, Netflix, 2022.
- *Tetris*, Aleksej Leonidovič Pažitnov, 1984.
- *The Cat and the Coup*, Peter Brinson, Kurosh ValaNejad, 2011.
- *The Last of Us – part I & part II*, Neil Druckmann (Naughty Dog), 2013-2020.
- *The Night Journey*, Bill Viola, USC Game Innovation Lab, 2007-2017.
- *The Queen's Gambit Chess*, Netflix, 2022.
- *The Secret of Monkey Island*, Lucasfilm Games, 1990.
- *The Stanley Parable*, Davey Wreden e William Pugh, 2013.
- *The Sims*, (Will Wright) Maxis, Electronic Arts, 2000.
- *What remains of Edith Finch*, Giant Sparrow, Annapurna Interactive, 2017.

Filmografia/Videografia

- *8 ½* (Federico Fellini, 1963)
- *2001: Odissea nello spazio (2001: A space odyssey)*, Stanley Kubrick, 1968)
- *Aftersun* (Charlotte Wells, 2022)
- *Alien* (Ridely Scott, 1979)
- *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979)
- *Arma Letale (Letal Weapon)*, Richard Donner, 1987)
- *Blade Runner* (Ridely Scott, 1982)
- *Blow-Up* (Michelangelo Antonioni, 1966)
- *Cabiria* (Giovanni Pastrone, 1914)
- *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942)
- *Diary of a Camper* (United Rangers Films, 1996)
- *Elephant* (Gus Van Sant, 2003)
- *E.T. l'Extra-terrestre (E.T. the Extra-terrestrial)*, Steven Spielberg, 1982)
- *Ejzenstejn in Messico (Ejzenstejn in Guanajuato)*, Peter Greenway, 2015).
- *Final Fantasy: The Spirits Within* (Hironobu Sakaguchi e Moto Sakakibara, 2001).

- *Gremlins* (Joe Dante, 1984).
- *Guerre Stellari* (*Star Wars – Episode IV: A New Hope*, George Lucas, 1977)
- *GTA 5: The cinematic experience* (Marlon XGamer, serie di machinima, 2022)
- *Hard Boiled* (*Lashou shentan*, John Woo, 1992)
- *He Weeps for You* (Bill Viola, 1976)
- *Host* (Rob Savage, 2020)
- *House of Cards* (Beau Willimon, serie tv, 2013-2018)
- *HyperNormalisation* (Adam Curtis, 2016).
- *Immemory* (Chris Marker, opera multimediale su CD-ROM, 1997)
- *Inland Empire* (David Lynch, 2006).
- *I Predatori dell'Arca Perduta* (*Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg, 1981)
- *JFK* (Oliver Stone, 1991)
- *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993)
- *Il cielo sopra Berlino* (*Der Himmel über Berlin*, Wim Wenders, 1987)
- *Il disprezzo* (*Le Mépris*, Jean-Luc Godard, 1963)
- *Il gabinetto del Dottor Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920)
- *Il letto racconta...* (*Pillow Talks*, Michael Gordon, 1959)
- *Il mago di Oz* (*The Wizard of Oz*, Victor Fleming, 1939)
- *Il Signore degli Anelli* (*The Lord of the Rings*, Peter Jackson, 2001-2003)
- *Inception* (Christopher Nolan, 2010).
- *L'anno scorso a Marienbad* (*L'Année dernière à Marienbad*, Alain Resnais, 1961).
- *L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat* (*L'Arrivée d'un train à La Ciotat*, Auguste e Louis Lumière, 1896)
- *La casa di carta* (*La casa de papel*, Álex Pina, serie tv, 2017-2021)
- *La linea generale* (*Старое и новое*, Sergej Michajlovič Ėjzenštejn, 1929)
- *Le petit soldat* (Jean-Luc Godard, 1966)
- *La regina degli scacchi* (*The Queen's Gambit*, Scott Frank e Allan Scott, serie tv, 2020)
- *La sfida del samurai* (*Yojimbo*, Akira Kurosawa, 1961)
- *Level Five* (Chris Marker, 1997)
- *Lolita* (Stanley Kubrick, 1962)
- *Lo Squalo* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975)
- *Matrix* (Lana e Lilly Wachowski, 1999).
- *Memento* (Christopher Nolan, 2000).
- *Metropolis* (Fritz Lang, 1927)
- *Nirvana* (Gabriele Salvatores, 1997)
- *Omicidio in Diretta* (*Snake Eyes*, Brian De Palma, 1997)

- *Orizzonti di gloria (Paths of Glory)*, Stanley Kubrick, 1980)
- *Pirati dei Caraibi: La maledizione del forziere fantasma (Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest)*, Gore Verbinski, 2006)
- *PlayStation 2: The Third Place* (David Lynch, spot, 2000)
- *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994)
- *Quarto Potere (Citizen Kane)*, Orson Welles, 1941)
- *Que viva Mexico! (¡Que viva México!)*, Sergej Michajlovič Ėjzenštejn, 1931-1932)
- *Sans Soleil* (Chris Marker, 1983)
- *Sciopero! (Стачка)*, Sergej Michajlovič Ėjzenštejn, 1924)
- *Shining* (Stanley Kubrick, 1980)
- *Stalker (Сталкер)*, Andrej Tarkovskij, 1979)
- *Star Wars – Episodio II: L'attacco dei cloni (Star Wars – Episode II: The Attack of the Clones)*, George Lucas, 2002)
 - *La tecnologia più avanzata: La pre-visualizzazione dell'Episodio II*, documentario contenuto nel secondo disco delle edizioni DVD e Blu-Ray del film *Star Wars: Episodio II – L'attacco dei cloni*, George Lucas, 2002.
- *Star Wars: L'ascesa di Skywalker (Star Wars: The Rise of Skywalker)*, J.J. Abrams, 2019)
- *Strade Perdute (Lost Highway)*, David Lynch, 1995)
- *Stranger Things* (Duffer Brothers, serie tv, 2016-in produzione)
- *Tempi Moderni (Modern Times)*, Charlie Chaplin, 1936)
- *The Adventures of Prince Achmed (Die Abenteuer des Prinzen Achmed)*, Lotte Reiniger, 1926)
- *The Batman* (Matt Reeves, 2022)
- *The Bounty* (Squadron Production, machinima, 2023)
- *The Fabelmans* (Steven Spielberg, 2022)
- *The Irishman* (Martin Scorsese, 2019)
- *The Mandalorian* (Jon Favreau, serie tv, 2019-in corso)
- *The Truman Show* (Peter Weir, 1998)
- *Traité de Bave et d'Éternité (Venom and Eternity)*, Isidore Isou, 1951)
- *Venerdì 13 (Friday the 13th)*, Sean. S. Cunningham, 1980)
- *Voyage dans la Lune* (George Méliés, 1902)
- *Voyage of Time - Il cammino della vita (Voyage of Time)*, Terrence Malick, 2016)
- *Wax or the Discovery of Television Among the Bees* (David Blair, 1991).