

## IBRIDAZIONI CONTEMPORANEE IL *MACHINIMA* COME MEDIUM DI CONFINE

di *Gemma Fantacci*

“Più che un enigma, il *machinima* è un bersaglio in continuo movimento”. Sono queste le parole degli studiosi Henry Lowood e Michael Nitsche nell’introduzione all’antologia *The Machinima Reader* (2011) per sottolineare la complessità di un medium che si innesta su molteplici linguaggi, incorporandone convenzioni e caratteristiche. A venticinque anni dalla sua comparsa, il *machinima* presenta ancora oggi numerosi aspetti che ne complicano le possibilità di analisi oltre i confini dei *game studies* e della cultura videoludica, intrecciandosi con molteplici ambiti, tra cui il cinema e i *media studies*, la performance e le pratiche artistiche contemporanee, la fotografia e la videoarte. L’origine del termine deriva dalla crasi delle parole *machine* e *cinema*<sup>1</sup>

---

1 Durante un AMA (acronimo di “Ask Me Anything”, in italiano “chiedimi qualsiasi cosa”, gli AMA sono sessioni di Q&A aperte al pubblico e realizzate online solitamente da esperti per approfondire un argomento specifico attraverso una serie di domande) pubblicato sull’aggregatore di contenuti e forum Reddit, Hugh Hancock ha raccontato nel dettaglio la nascita del termine *machinima*. L’idea è nata durante una conversazione con Anthony Bailey, autore della serie *Quake Done Quick*, il quale ha suggerito di chiamare la crescente produzione di opere audiovisive non interattive realizzate con i videogiochi con il termine *machinema*, composto da *machine* e *cinema*. Per un errore di battitura durante la registrazione del dominio per il sito *Machinima.com*, Hancock ha omesso la -e di *cinema* inserendo al suo posto la -i, risultando appunto nella corrente trascrizione del termine. È possibile leggere il resto della conversazione al seguente link: [https://www.reddit.com/r/IAMA/comments/1vv80b/im\\_hugh\\_hancock\\_i\\_came\\_up\\_with\\_the\\_word\\_machinima/](https://www.reddit.com/r/IAMA/comments/1vv80b/im_hugh_hancock_i_came_up_with_the_word_machinima/)

e, nella sua accezione più tecnica formulata da Paul Marino<sup>2</sup>, il machinima indica “la produzione in tempo reale di film d’animazione all’interno di un ambiente virtuale 3D utilizzando i videogiochi<sup>3</sup>”. Sebbene tali definizioni aiutino a collocarlo temporaneamente all’interno della produzione mediale contemporanea, il machinima si sottrae alla semplice categorizzazione, espande la cultura videoludica da cui proviene in territori estranei, tanto che è sempre più difficile utilizzare tale termine in presenza di produzioni ibride e transmediali. Durante un’intervista pubblicata sul sito Ludologica.com, Hugh Hancock sottolineava già nel 2007 questo particolare tratto del machinima e la difficoltà nel collocarlo entro confini specifici:

È un ibrido, per cui gli spettatori lo percepiscono come animazione, ma non è stato creato con le tradizionali tecniche di animazione. L’approccio produttivo al *machinima* è in molti modi simile al cinema: la realizzazione di un *machinima* è più simile ad un film dal vivo che ad uno animato, ma comunque il pubblico lo percepirà come un film d’animazione. Si utilizza un approccio filmico tradizionale, si gira dal vivo, non si lavora fotogramma per fotogramma, ma l’autore di un *machinima* dovrà sempre rassegnarsi al fatto che il pubblico considererà il suo lavoro come un’animazione dall’estetica particolare. Il *machinima* alla fine non è nessuna delle due cose, si sta sviluppando come forma artistica autonoma che però ha strette

- 
- 2 P. Marino, *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima: Creating Animated Films with 3D Game Technology*, Scotsdale, Paraglyph Press 2004, pp. 12.
  - 3 Il sito dell’Academy of Machinima Arts and Science, organizzazione non profit nata nel 2002 che ha contribuito allo sviluppo della produzione di machinima e tra i cui fondatori figurano Paul Marino e Hugh Hancock, definisce la pratica come segue: [Machinima] è la convergenza di filmmaking, animazione e sviluppo di giochi. Il Machinima è una tecnica cinematografica applicata all’interno di uno spazio virtuale interattivo dove i personaggi e gli eventi possono essere controllati da esseri umani, script o intelligenza artificiale. Combinando le tecniche del filmmaking, la produzione di animazione e la tecnologia dei motori di gioco 3D in tempo reale, il Machinima è un modo molto efficiente in termini di costi e di tempo per produrre film, con una grande quantità di controllo creativo.



relazioni con l'animazione e il cinema tradizionale. Esiste un gap tra il modo di produrre e il modo di vedere il *machinima*. Comprendere le connessioni tra i due aspetti fa la differenza.<sup>4</sup>

A complicarne ulteriormente l'analisi non sono solamente le affinità e le divergenze con i diversi media con cui il *machinima* si relaziona, ma anche il suo sviluppo a partire dal 1996, l'anno zero di questa forma espressiva. Se da un lato tale data segna l'arrivo delle prime sperimentazioni con il mezzo videoludico, dall'altro identifica anche lo sviluppo di due produzioni diverse: quella del *machinima videoludico* e quella del *machinima artistico*<sup>5</sup>. Legati a logiche di produzione e fruizione molto diverse tra loro, il primo si avvicina all'ambito della fan culture e della cultura videoludica con caratteristiche di celebrazione del videogioco stesso e soprattutto delle abilità del giocatore attraverso la realizzazione di montaggi evocativi, talvolta dal taglio fortemente cinematografico, estratti di *gameplay*<sup>6</sup>,

- 4 Cit. in M. Bittanti. *Hugh Hancock. Interview*, in Ludologica.com, 2007. Disponibile all'indirizzo: <https://www.ludologica.com/2007/11/intervista-hugh-hancock.html>
- 5 Cfr. M. Bittanti, *Il machinima non è un gioco*, in M. Bittanti, V. Trione (a cura di) *Game/Video Art. A Survey*, SilvanaEditoriale, Milano 2016, pp. 39-43.
- 6 Il termine *gameplay* ha una natura elusiva e la sua definizione può variare in base al contesto in cui viene utilizzato. Nell'industria videoludica, ad esempio, il suo impiego si lega spesso alle strategie di marketing dei prodotti videoludici, le cui confezioni riportano slogan che enfatizzano la "lunghezza del *gameplay*" (Liestøl, 2003), ponendo l'attenzione sulla natura quantitativa del termine. Talvolta si trova invece unito a categorie che riguardano personaggi, trama, grafica, *rigiocabilità*, a cui si legano giudizi che possono andare da uno a dieci, sottolineando ancora di più una concezione del *gameplay* in termini puramente quantitativi (Liestøl, 2003). Nell'ambito dei *game studies* e del *game design*, invece, la definizione del termine *gameplay* ha assunto nuance diverse nel caso in cui si intenda prestare più attenzione a categorie come le regole del gioco, le strategie implementate dai giocatori, oppure i diversi pattern di interazione possibili (Walther, 2011). Ciò ha permesso di avere a disposizione una pletera di definizioni, tra cui ad esempio: Il *game play* è elemento cruciale in ogni gioco di abilità e azione. Questo termine è stato usato per alcuni



*speedrun*<sup>7</sup>, ecc...; il secondo, quello artistico, si rivolge a un pubblico diverso, quello dell'arte contemporanea, e a contesti di fruizione fino a quel momento estranei al videogioco, come quello delle gallerie, dei musei e dei festival di arti visive. Il machinima artistico complica lo studio delle produzioni di matrice videoludica poiché qui il videogioco si trasforma in strumento di indagine della cultura e della società contemporanea e lo spazio di gioco diventa il palcoscenico su cui riflettere su istanze di natura politica e sociale, sulla cultura videoludica stessa e il rapporto con i media digitali. Con il passare degli anni, il machinima artistico ha ripensato le convergenze e i confini<sup>8</sup> di svariati ambiti, tra cui le strategie di sovversione politica e culturale delle avanguardie, la new media art, la scultura, la video arte e la pittura, che ne arricchiscono la genealogia oltre la sfera ludica, dell'animazione e del cinema stesso, sottolineando la necessità di ampliare le cornici di indagine impiegate nella sua analisi.

Quest'ultimo aspetto è sottolineato anche dalla diversa natura degli studi sul tema. La produzione letteraria che si concentra sul machinima videoludico, che solitamente afferisce all'ambito dei game studies, è molto ampia e presenta analisi dettagliate che ne tracciano l'evoluzione tecnica e formale sotto molteplici punti di vista in relazione al game design, all'animazione e al cinema, oltre che allo sviluppo di nuovi videogiochi e *game engine*<sup>9</sup>. La lette-

---

anni, ma non è emerso un chiaro consenso sul suo significato. [...] Suggestisco che questo tratto sfuggente derivi dalla combinazione di ritmo e sforzo cognitivo richiesto dal gioco (Crawford, 1984); il gameplay risulta [...] dall'interazione tra tre cose diverse: le regole del gioco, la ricerca dell'obiettivo da parte del giocatore, la competenza del giocatore e il repertorio delle strategie. (Juul, 2005).

- 7 Una *speedrun*, o uno *speedrun*, è il completamento di una partita di un videogioco, o di una parte dello stesso, nel più breve tempo possibile, a scopo di sfida personale o per rinnovare l'interesse verso un titolo già completato.
- 8 L. Hjorth, *The art of games. Machinima and the limits of art games*, in J. Ng (a cura di), *Understanding Machinima*, Bloomsbury Academic, London-New York 2013, pp. 129.
- 9 Con il termine *game engine* si indicano i motori grafici per lo sviluppo di videogiochi, come ad esempio Unreal Engine e Unity 3D.



ratura che si concentra invece sul cosiddetto *machinima* artistico appare più frammentata e costituita per la maggior parte da singoli casi studio che si occupano della pratica di artisti o opere specifiche. Nonostante i numerosi spunti bibliografici, si percepisce la mancanza di un punto di vista più organico che cerchi di delineare il processo evolutivo di tale produzione in modo meno dispersivo. Tale impresa presenta ovviamente non poche difficoltà in quanto parlare di *machinima* artistico in via generale è sicuramente riduttivo, ma allo stesso tempo pensare di introdurre categorizzazioni troppo rigide potrebbe rivelarsi un approccio metodologico dannoso in quanto sottovaluterebbe la versatilità del mezzo e l'originalità delle sue applicazioni. Un *fil rouge* che accomuna le sperimentazioni videoludiche è la tendenza a riutilizzare e adattare alcuni degli elementi sovversivi delle avanguardie del Novecento, come il *détournement*<sup>10</sup>, per individuare aree di tensione all'interno dei mondi videoludici e trasformarli in *materiale*<sup>11</sup> adatto alla prati-

- 
- 10 Nel saggio *L'avventura situazionista. Storia critica dell'ultima avanguardia del XX secolo* (2013), Mario Perniola descrive il *détournement* come “l'integrazione delle produzioni attuali o passate delle arti in una costruzione superiore dell'ambiente” e ne sottolinea due aspetti fondamentali: la perdita di importanza del significato originario di ogni singolo elemento autonomo e successivamente l'organizzazione di un altro insieme significante che conferisca ad ogni elemento una nuova portata. La doppia natura del *détournement* in quanto intervento di riorganizzazione dei significati è sottolineata anche da Rosalind Krauss, che nel volume *Arte dal 1900* (2006), lo definisce come “una doppia azione che espone la natura ideologica di un'immagine mass-mediale o lo statuto non funzionale di una forma artistica per rifunzionalizzarla ad uso politico-critico”.
- 11 Questo concetto è stato utilizzato in maniera simile anche da Anne-Marie Schleiner nel testo *The Player's Power to Change the Game: Ludic Mutation* (2017). Secondo la studiosa, il giocatore ha il potere di modificare il *gameplay* (processo definito *ludic mutation*) in quanto il videogioco non viene percepito come un ambiente fisso e immutabile ma come *play material*, ovvero un insieme di elementi che possono essere modificati e ricombinati nei modi più diversi. Schleiner aveva inoltre già individuato nelle avanguardie artistiche del Novecento, in particolar modo nel Dadaismo e nell'Interazionale Situazionista, proprio per la loro carica eversiva nei confronti del sistema artistico-culturale del tempo, un primo punto di contatto con quegli artisti che



ca artistica<sup>12</sup>. Se la vasta costellazione degli interventi artistici di natura videoludica fosse inserita nel più ampio contesto dell'arte contemporanea, sarebbe possibile intercettare più facilmente quelle intersezioni a cavallo tra l'utilizzo del videogioco e le arti visive per ricostruire così una sorta di mappa evolutiva più omogenea del machinima artistico dal 1996 ad oggi, enfatizzandone la natura di medium di confine. Posizionandosi in questa direzione, l'intento di questo saggio è porre l'attenzione sul carattere fortemente transmediale del machinima artistico analizzando il suo sviluppo da produzione in tempo reale di film d'animazione a strumento di ricerca e creazione di esperienze critico-visuali attraverso l'analisi di una serie di interventi artistici realizzati all'interno dello spazio videoludico. I casi studio presi in esame sono stati scelti per il modo in cui hanno ridefinito le modalità di utilizzo del videogioco nonché quelle di appropriazione e rimediazione dei linguaggi artistici contemporanei. Tra questi vi sono una selezione di opere di Kara Güt, Cassie McQuater, e il collettivo Total Refusal. Per evidenziare questa operazione di continuo mutamento<sup>13</sup> gli interventi sono stati raggruppati all'interno di tre macroaree sulla base delle diverse modalità di appropriazione del videogioco: la riconfigurazione dello spazio di gioco, ridefinizione e remix dell'immaginario estetico videoludico e, infine, il teatro *in-game*.

---

utilizzano il videogioco in modo sovversivo, attraverso interventi che provocano un cortocircuito nell'ambiente di gioco per sviluppare performance che prendono le distanze dal gioco stesso per riflettere su istanze della società contemporanea ulteriori.

- 12 A. Clarke, G. Mitchell, *Videogame Art: Remixing, Reworking and Other Interventions*, Utrecht University and Digital Games Research Association (DiGRA), 2003. Disponibile all'indirizzo: <http://www.digra.org/digital-library/publications/videogame-art-remixing-reworking-and-other-interventions/>
- 13 S. Arcagni, *Cinema Futuro*, Roma, Nero 2021, pp. 51.



G. FANTACCI  
*Ibridazioni contemporanee*

I. REPLAY VS SCREEN RECORDING. CHI È STATO IL PRIMO?  
ALCUNI CENNI STORICI

Per illustrare le differenze alla base del machinima videoludico e di quello artistico, è opportuno tornare indietro nel tempo e soffermarsi sul contesto culturale e tecnologico che ha informato e influenzato entrambe le produzioni tra gli anni Sessanta e i primi anni Duemila, e osservare cosa stesse accadendo all'epoca nell'ambito della videoarte e dello sviluppo dei videogiochi<sup>14</sup>.

Nel 1965 Sony introduce nel mercato la Portapak, la prima telecamera portatile pensata per il grande pubblico che, grazie alle dimensioni ridotte e i costi contenuti, cambierà per sempre il rapporto tra arte e video. Nello stesso anno Nam June Paik inizia a sperimentare proprio con la Portapak e realizza quelle che sono tuttora considerate le prime opere di video arte. Arrivato a New York nello stesso anno, Paik si trova imbottigliato nel traffico cittadino in occasione della visita di Papa Paolo VI e decide di riprendere la processione di auto sporgendosi dal proprio taxi. Nello stesso giorno si dice che abbia proiettato i venti minuti di filmato al Cafè Go-Go, al Greenwich Village. Sebbene questa storia abbia da sempre suscitato alcuni dubbi, esistono altre testimonianze circa le sue prime prove con il video che risalgono sempre al 1994: *Button Happening*, registrazione di circa un minuto e mezzo, documenta Nam June Paik intento ad abbottonare e sbottonare la sua camicia, in puro humor Fluxus. Altri due momenti di grande importanza per lo sviluppo e l'affermazione della video arte sono stati l'inaugurazione della mostra *TV as a Creative Medium* alla Howard Wise Gallery di New York nel 1969, la prima rassegna negli Stati Uniti dedicata al video e alle sue potenzialità espressive, come recita la brochure, e il seminale saggio *Expanded Cinema* (1970) di Gene

---

14 La ricognizione storica offerta in questo saggio non pretende di fotografare con esattezza gli avvenimenti di quegli anni, ma il suo scopo è quello di fornire uno sguardo di insieme sul fermento artistico e tecnologico che ha permesso alle due tipologie di machinima di svilupparsi, soffermandosi su alcuni degli eventi più significativi.



Youngblood, la prima pubblicazione ufficiale a considerare il film, il video e il computer come gli strumenti cardine della produzione filmica e necessari ad espandere le possibilità del cinema in nuovi territori. Non bisogna trascurare inoltre l'influenza di Andy Warhol, che già dal 1963 inizia a realizzare i suoi primi film ridefinendo i confini del cinema sperimentale, sulla produzione di machinima artistici sviluppata negli anni successivi. Si pensi ad esempio ad *Empire* (2008-2012) di Phil Solomon, omaggio all'omonimo film di Warhol realizzato nella città di Liberty City all'interno del videogioco *Grand Theft Auto* (Rockstar, 2005). Nel corso di una "giornata di gioco" nella New York fittizia, l'artista riprende la Rotterdam Tower, controparte videoludica dell'Empire State Building, posizionando la camera sul tetto di un palazzo adiacente grazie ad un *cheat mode*<sup>15</sup> per ricreare un ritratto sui generis della città, tra piogge, tempeste e tramonti, lontano dal caos delle sparatorie e degli inseguimenti forsennati che hanno da sempre caratterizzato la serie di Rockstar.

Per quanto riguarda invece l'ambito videoludico, il fermento creativo era altrettanto alle stelle. Nel 1971, i futuri fondatori di Atari Nolan Bushnell e Ted Dabney realizzano il primo videogame commerciale a gettoni della storia, *Computer Space*, pubblicato da Nutting Associates, riconfigurando il *gameplay* del gioco *Spacewar!*, realizzato all'MIT nel 1962 per il PDP-1, il primo computer su cui sia stato provato un videogame. L'anno dopo, insieme ad Allan Alcorn, i due realizzano il famosissimo arcade *Pong*. Dagli anni Settanta fino ai primi anni Novanta si assiste al boom delle console di gioco e a quello dei cabinati arcade, con alcuni dei giochi più importanti che hanno segnato l'immaginario videoludico. Nel 1994 Sony distribuisce la prima versione della PlayStation, operazione che ha cambiato per sempre il mercato delle console di gioco, Nintendo com-

---

15 Con il termine *cheat mode* ci si riferisce solitamente ad un codice alfanumerico, una combinazione di tasti o un dispositivo utilizzato dai giocatori per ottenere bonus o ricompense speciali all'interno di un videogame, oppure dei vantaggi competitivi.





mercializza il Nintendo 64 e successivamente, nel 2001, anche Microsoft debutta sul mercato videoludico con la prima Xbox. Nel 1996, id Software sviluppa uno dei più influenti videogiochi sparattutto in prima persona, *Quake*. Non solo ha stabilito nuovi standard per i futuri FPS<sup>16</sup> in 3D, ma ha conferito nuova libertà di movimento ai giocatori che potevano abbandonare la meccanicità dei tasti direzionali delle tastiere del computer per abbracciare la fluidità offerta dal mouse e dalla combinazione di tasti *WASD*<sup>17</sup>. Le innovazioni introdotte da id Software non riguardavano solamente il gioco in sé, ma si estendevano anche all'*engine* utilizzato in quanto, a partire dal terzo capitolo della serie *Quake*, era diventata ormai tradizione per gli sviluppatori rilasciare il codice sorgente dei propri motori come materiale open source in concomitanza con il lancio dell'*engine* successivo. Le comunità di *modder*<sup>18</sup> e hacker, insieme ai giocatori, hanno potuto beneficiare di tale scelta realizzando numerose mod che hanno ampliato le possibilità del gioco estendendone la longevità nel corso del tempo. *Quake* era inoltre e soprattutto uno dei pochi videogiochi ad introdurre funzionalità specifiche per la registrazione del *gameplay* e delle sessioni di gioco dei giocatori, le quali venivano riviste (*replayed* o *played back* in inglese) utilizzando lo stesso software di gioco. L'intento di tali azioni era simile a quello con cui si riguarderebbero gli estratti



- 
- 16 Acronimo per *first-person-shooter*, sparattutto in prima persona.
- 17 Il WASD è un metodo di controllo del movimento nei videogiochi basato su un gruppo di quattro tasti della tastiera del computer, composto dalle lettere W, A, S e D. Disposti come ad evocare la forma di una freccia, sono utilizzati come controlli per lo spostamento nei videogiochi che richiedono l'uso contemporaneo del mouse, che è responsabile della rotazione su sé stessi dei personaggi e della loro visuale. Le lettere W e S permettono il movimento avanti e indietro; mentre A e D lo spostamento laterale a destra e sinistra.
- 18 Con il termine *modder* ci si riferisce a coloro che si dedicano alle attività di *modding* (dal verbo *to modify* in inglese), un insieme di pratiche che riguarda svariate attività, tra cui modifiche a livello estetico e/o performativo del computer, l'alterazione di software con finalità di personalizzazione mobili, oppure la creazione di software che alterano le funzionalità e l'estetica dei videogiochi.



delle riprese sportive<sup>19</sup>. Queste forme prototipiche di machinima, note come *Quake demo film*, erano rivolte ai fan del videogioco di id Software e ad un pubblico di giocatori entusiasti del progressivo sviluppo tecnico e delle possibilità che via via venivano introdotte. Inoltre, “che si trattasse di registrazioni di partite multigiocatore oppure di esibizioni della bravura di un giocatore, tali video erano di scarso interesse per gli spettatori che non giocavano a *Quake*”<sup>20</sup> dal momento che per rivedere i filmati era necessario utilizzare il gioco stesso dato che i *demo movie* erano file eseguibili e non file video come li intendiamo oggi<sup>21</sup>. Torniamo però al 1996 e agli albori del machinima.

Il primo esempio di machinima videoludico generalmente riconosciuto è *Diary of a Camper*<sup>22</sup>, realizzato da un gruppo di giocatori chiamati The Ranger all’interno di *Quake*. Nonostante la brevità del video e l’utilizzo del formato *demo file* come le precedenti produzioni, i Ranger hanno introdotto due significativi cambiamenti che hanno permesso al machinima di operare una decisiva transizione: quella da *filmato sportivo a forma narrativa*<sup>23</sup>. *Diary of a Camper* è stata la prima produzione ad introdurre nel formato del demo video, fino ad allora incentrato esclusivamente sul *gameplay*, l’elemento della narrazione accompagnata oltretutto da una serie di brevi dialoghi

19 M. Kelland, *From Game Mod to Low-Budget Film: The Evolution of Machinima*, in H. Lowood, M. Nitsche (a cura di), *The Machinima Reader*, The MIT Press, Cambridge – London 2011, pp. 23.

20 Ivi, pp. 23.

21 I file risultanti dalla registrazione delle sessioni di gioco in *Quake* si chiamavano DEM file e potevano essere rivisti solamente se si aveva a disposizione il gioco insieme alla stessa versione con cui era stata precedentemente realizzata la registrazione. Era inoltre necessario possedere un certo expertise nella lettura e scrittura del codice del software e proprio per questo motivo era ancora una attività legata ad un ristretto numero di giocatori.

22 È possibile guardare *Diary of a Camper* al seguente indirizzo: <https://archive.org/details/DiaryOfACamper>

23 M. Kelland, *From Game Mod to Low-Budget Film: The Evolution of Machinima*, in H. Lowood, M. Nitsche (a cura di), *The Machinima Reader*, The MIT Press, Cambridge – London 2011, pp. 24.



tra i giocatori. Non solo, anziché girare il video dal consueto punto di vista degli FPS, quindi quello della prima persona, i Rangers hanno stabilito l'indipendenza della camera dal giocatore conferendo quindi allo spettatore un punto di vista globale sulla scena. Questa emancipazione della camera all'interno del gioco ha introdotto inoltre un punto di vista oggettivo sugli eventi, ormai slegati dal *gameplay* e dal punto di vista del giocatore<sup>24</sup>. L'altro importante cambiamento che ha reso la creazione di machinima più accessibile anche ai giocatori meno esperti in termini di attività di hacking e che ha spianato la strada al formato che oggi conosciamo, è stata la pubblicazione di *Quad God*, realizzato all'interno di *Quake III Arena* da Trintin Films. Come sottolinea Matt Kendall, l'importanza di *Quad God* non risiede solamente nella durata del tutto eccezionale (circa 45'), che lo ha avvicinato più al cortometraggio che ai precedenti video:

ma nel fatto che si distaccava dalla necessità per lo spettatore di disporre di una copia del gioco per poterlo guardare. Il regista Joe Goss ha catturato il filmato registrando l'azione sullo schermo direttamente in una videocamera, non in un file demo di *Quake III*. Ha poi importato il video nel computer e lo ha montato usando un software standard di editing video, per poi rilasciarlo come file video che chiunque poteva guardare, anche senza aver giocato al gioco, e tanto meno possederlo.<sup>25</sup>

Nonostante tale innovazione avesse aperto la strada alla produzione di machinima al di fuori della cultura demo, la ricezione da parte dei giocatori più accaniti non è stata così positiva. Come prosegue Matt Kendall:

---

24 H. Lowood, *Video Capture: Machinima, Documentation, and the History of Virtual Words*, in H. Lowood, M. Nitsche (a cura di), *The Machinima Reader*, The MIT Press, Cambridge – London 2011, pp. 6-12.

25 M. Kelland, *From Game Mod to Low-Budget Film: The Evolution of Machinima*, in H. Lowood, M. Nitsche (a cura di), *The Machinima Reader*, The MIT Press, Cambridge – London 2011, pp. 24.



Quando *Quad God* è stato pubblicato su numerose copertine di riviste di settore, la reazione della comunità *machinima* è stata inaspettata. Invece di vederla come un'opportunità che permetteva a più persone di essere coinvolte nel *machinima*, molti la considerarono come una sorta di offesa. L'accesso al *machinima* non era più limitato a una piccola comunità selezionata di giocatori di *Quake III*; *Quad God* poteva essere guardato da chiunque, anche da persone che non erano giocatori. I creatori Joe e Jeff Goss erano così inorriditi dalla veemenza di alcuni dei commenti di altri creatori di *machinima* che smisero del tutto di realizzarli.<sup>26</sup>

Malgrado il malcontento di alcuni gruppi di giocatori, la strada per il *machinima* per come lo conosciamo oggi era ormai tracciata. Nello stesso anno Hugh Hancock conia il termine *machinima* e inaugura il sito *machinima.com*, da lì in poi verranno pubblicati nuovi videogiochi che saranno apprezzati anche da coloro che non erano interessati al genere degli *sparatutto* in prima persona e che introdurranno soprattutto strumenti per realizzare *machinima* in modo molto più semplice, come fatto ad esempio da *The Sims 2*, secondo capitolo della fortunatissima serie *The Sims*. Pubblicato da Electronic Arts nel 2004, il videogioco ha segnato la fine dell'era denominata *old-school machinima* (1996-2004) inaugurando la cosiddetta *new wave*<sup>27</sup>: i *machinima* basati sulla modalità *screen capture*<sup>28</sup> introducevano nuove possibilità per documentare ciò che stava accadendo all'interno dell'ambiente di gioco, sia dal punto di vista del posizionamento della camera, più libera di muoversi sulla scena, sia da quello della successiva post-produzione dei filmati, che potevano essere editati come un film. All'equazione hanno anche aggiunto un ulteriore elemento, quello della soggettività, intesa come intento autoriale e non come modalità di rappresentazione (soggettiva), operando un importante cambiamento

---

26 Ivi, pp. 24.

27 Ivi, pp. 23-28.

28 Il termine indica software e/o modalità che consentono la registrazione di video di varia lunghezza di ciò che sta avvenendo in tempo reale sul monitor del computer.



in merito alla registrazione degli eventi: anziché essere considerati come dati oggettivi del *gameplay*<sup>29</sup>, si sono trasformati in *elementi narrativi* con cui creare storie.

Se in ambito videoludico il passaggio dal demo file alla ripresa dello schermo del computer per condividere i machinima nell'attuale formato video è avvenuta nel 2000, il machinima artistico anticipa questo passaggio già nel 1996. In quello stesso anno l'artista greco Miltos Manetas presenta l'opera video *Miracle* (74') alla Basilico Gallery di New York in occasione della mostra *Joint Ventures*, curata da Nicolas Bourriaud. Manetas ha ripreso lo schermo di un Mac durante una sessione di gioco al simulatore di volo *F/A 18 Hornet* riprendendo un evento del tutto insolito anzi, *miracoloso*: anziché affondare a contatto con l'acqua, come del resto ci si aspetterebbe, il jet pilotato da Manetas inizia a planare dolcemente sulla superficie. Quello che per la maggior parte degli appassionati di videogiochi e di computer poteva rappresentare un errore di gioco, un *glitch*, per l'artista diventa invece l'occasione per indagare le possibilità offerte dalla realtà videoludica al di fuori del normale utilizzo, o meglio, al di fuori dell'uso *corretto* del videogioco. Il gesto di Manetas è fondamentale per tre motivi: presenta ad un pubblico di non giocatori un estratto di una sessione di gioco direttamente in formato video, slegando il contenuto dalla sua matrice, a differenza di quello che stava ancora accadendo nell'ambito del machinima videoludico; introduce per la prima volta il videogioco all'interno dello spazio artistico per eccellenza, il *white cube*, trasformando il mezzo videoludico da prodotto d'intrattenimento a mezzo artistico con cui indagare il rapporto tra la realtà e la simulazione; infine, priva il videogioco dei suoi elementi fondamentali, quello dell'azione e del *gameplay*, inaugurando un tipo di ricerca artistica legata alla stasi e all'osservazione. *Miracle* fa parte di una lunga serie di sperimentazioni con diversi videogiochi dal titolo *Videos After Video Games* (1996-2006), in cui Miltos Manetas concentra l'at-

---

29 H. Lowood, *Video Capture: Machinima, Documentation, and the History of Virtual Worlds*, in H. Lowood, M. Nitsche (a cura di), *The Machinima Reader*, The MIT Press, Cambridge – London 2011, pp. 12.



tenzione dell'osservatore su situazioni del tutto inattese, fondate sull'utilizzo *improprio* del videogioco. Nel 1997, ad esempio, realizza *SuperMario Sleeping*, video di 8' in cui il celebre personaggio di Nintendo si addormenta tranquillo davanti agli occhi dello spettatore, mandando in tilt la consueta immagine di Super Mario che correre a destra e sinistra senza sosta sullo schermo. Come sottolineato dall'artista in una intervista per Gamescenes.com del 2010:

Nella simulazione (nei videogiochi), così come nella vita, è bello quando l'azione si ferma per un po', in modo che il giocatore possa guardarsi intorno e osservare i dettagli della situazione. È così che in effetti accade nella pittura, e a volte con la fotografia. Ora è nostro compito trovare il mezzo perfetto, che potenzialmente possa indagare l'osservazione di quei momenti anche durante la simulazione. Io stesso ho iniziato esplorando con video e stampe, ma devo ammettere che il mio lavoro è piuttosto basilare, e spero che gli artisti più giovani inventino presto modi più intricati per far parlare la simulazione.<sup>30</sup>

Anche se Miltos Manetas è considerato come colui che per primo ha dato inizio al machinima artistico, il 1996 è stato un anno prolifico per le sperimentazioni con il mezzo videoludico, con numerosi artisti in tutto il mondo che ne hanno messo al vaglio le possibilità creative sia per quanto riguarda la produzione di machinima al di fuori dei circuiti propri della cultura videoludica, sia per ciò che concerne la creazione di esperienze interattive.

---

30 Cit. in M. Bittanti, *Interview: Miltos Manetas, The First Machinima-Maker*, in GameScenes.org, 2010. Disponibile all'indirizzo: <https://www.gamescenes.org/2010/07/interview-miltos-manetas-the-first-machinimamaker.html>



Con il progressivo sviluppo della *Game Art*<sup>31</sup> e delle *art mod*<sup>32</sup>, la nozione stessa di videogioco viene messa in discussione proprio nel momento in cui l'industria videoludica stava via via proponendo sul mercato prodotti sempre più sofisticati. Si pensi ad esempio all'irriverente *Museum Meltdown* realizzato dagli artisti Tobias Bernstrup e Palle Torsson, presentato sempre nel 1996 alla biennale *Borealis 8* all'Arken Museum of Contemporary Art di Copenaghen, in Danimarca. All'epoca ancora studenti, i due artisti avevano hackerato *Duke Nukem 3D* (1996), FPS sviluppato da 3D Realms, per ricostruire l'architettura del museo utilizzando l'editor del videogioco. Lo spazio videoludico si trasforma in spazio museale e l'Arken Museum con le sue opere d'arte fanno da sfondo ad una esperienza interattiva sui generis, popolata da mostri contro cui combattere. L'anno ancora prima, nel 1995, Orhan Kipcak e Reini Urban presentano all'Ars Electronica Festival di Linz uno dei primi esempi di art mod realizzata con i videogiochi, *ArsDoom*. Utilizzando *Doom II* e il software AutoCAD, i due artisti hanno ricreato una copia virtuale della sala da concerto del Brucknerhaus invitando numerosi artisti ad inviare opere d'arte digitali da inserire nella nuova mappa del videogioco-



- 
- 31 L'espressione *Game Art* indica una forma peculiare di produzione artistica che prevede l'utilizzo del videogame per finalità espressive e critiche. Nella sua forma più concettualmente efficace, la *Game Art* si ispira e/o si appropria di elementi estetici, iconografici o tecnologici del gioco digitale per la creazione di artefatti di natura analogica (quadri, sculture, installazioni etc.), digitale (videogame, *machinima*, visualizzazioni, mod etc.), ma anche performance (in-game, in RL, online etc.), interventi e situazioni. Definizione tratta dall'articolo *Eddo Stern's Game Art* pubblicato su Wired nel 2012 da Matteo Bittanti e reperibile al seguente indirizzo: [https://www-mattscape-com.translate.google.com/2012/11/lespressione-game-art-indica-una-forma-peculiare-di-produzione-artistica-che-prevede-lutilizzo-del-videogame-per-finalita-cri.html?\\_x\\_tr\\_sl=it&\\_x\\_tr\\_tl=en&\\_x\\_tr\\_hl=en&\\_x\\_tr\\_pto=sc](https://www-mattscape-com.translate.google.com/2012/11/lespressione-game-art-indica-una-forma-peculiare-di-produzione-artistica-che-prevede-lutilizzo-del-videogame-per-finalita-cri.html?_x_tr_sl=it&_x_tr_tl=en&_x_tr_hl=en&_x_tr_pto=sc)
- 32 Nel saggio *Meltdown* del 2014, Rebecca Cannon definisce le *art mod* come esperienze spesso non interattive che utilizzano gli attributi del medium gioco per espressioni artistiche più vaste – astratte, formali e narrative, così come culturali, politiche e sociali. È possibile reperire il testo completo al seguente indirizzo: <https://doi.org/10.1386/jmpr.7.1.7/1>



co. Il giocatore/visitatore, avendo a disposizione un set di armi tra cui anche un pennello, poteva decidere se uccidere gli artisti o distruggere le opere in mostra. L'intervento ha sicuramente riconfigurato il ruolo dello spettatore, ma ha contribuito soprattutto ad inaugurare una stagione prolifica in cui il videogioco è stato scomposto, remixato e ri-funzionalizzato nelle modalità più diverse. Nel 1999, l'artista e studiosa Anne-Marie Schleiner, una delle più importanti teoriche nell'ambito dei game studies e tra le prime ad aver tracciato connessioni tra l'utilizzo del videogioco come mezzo artistico e le avanguardie del Novecento, ha curato la mostra *Cracking the Maze: Game Plug-ins and Patches as Hacker Art* alla Università di San Jose, in California. Radunando hacker di videogiochi e artisti, la mostra ha presentato una serie di modificazioni apportate ai videogiochi commerciali diventando un punto di riferimento per coloro che si stavano cimentando con la sovversione del mezzo videoludico. Durante una intervista del 2009 per il sito GameScenes.com, Anne-Marie Schleiner afferma:

in *Cracking the Maze* sembrava logico sfumare queste differenze [tra gli hacker di videogiochi e gli artisti]. Penso che molti creatori online, sia che stiano pubblicando un remake di video di YouTube o skin<sup>33</sup> di avatar di giochi personalizzati, non si considerano artisti e non hanno una formazione artistica. Rimangono ignari (forse felicemente) delle tattiche artistiche precedenti che hanno preannunciato i loro stessi processi creativi, come i giochi collaborativi dei surrealisti o gli *object trouvé* di Marcel Duchamp. Questi processi, che io chiamo "mutazione ludica" nella mia attuale ricerca di dottorato, riguardano il cambiamento di ciò che è dato, la metamorfosi, hacking culturale, che ha il potenziale di propagarsi lungo binari ibridi, specialmente quando si parla di cultura online.<sup>34</sup>

33 Le skin sono varianti cromatiche, delle variazioni delle texture, dei modelli 3D, che modificano l'aspetto estetico di un avatar.

34 Cit. in M. Bittanti, *Interview: Anne-Marie Schleiner's "Cracking The Maze" (1999) – A Decade Later*, in GameScenes.org, 2009. Disponibile all'indirizzo: <https://www.gamescenes.org/2009/12/interview-annemarie-schleiners-cracking-the-maze-1999-10-years-later.html>





Sebbene gli ultimi tre esempi non riguardino nello specifico il machinima in quanto tale<sup>35</sup>, sono utili ad inquadrare un particolare momento storico in cui il mondo dell'arte e quello del videogioco entrano in collisione l'uno con l'altro dando vita non solo a nuovi linguaggi, ma anche a riconfigurazioni di forme artistiche già esistenti all'interno dei media e delle nuove tecnologie che si stavano sviluppando in quel momento. Ciò che è importante sottolineare non è tanto chi abbia fatto per primo la sua comparsa, se il machinima videoludico o quello artistico, questione che può sfociare nel paradosso dell'uovo e della gallina, quanto invece la necessità di comprendere come entrambi si siano mossi su due linee parallele contraddistinte da una evoluzione storica ben specifica che ne ha influenzato la maturazione estetica e formale dal 1996 ad oggi. Lo sviluppo del machinima videoludico è andato di pari passo a quello delle innovazioni tecniche introdotte nei videogiochi e nei motori grafici, e la letteratura di riferimento indaga difatti le sue diverse fasi evolutive in concomitanza con esperienze di gioco sempre più complesse. Dall'altro lato, invece, il machinima artistico presenta una storia più complessa poiché si è intrecciato con numerose sfere della produzione artistica, dalla net art alla new media art, dalla performance alla videoarte, stabilendo connessioni con pratiche appartenenti a momenti storici apparentemente lontani, come quello delle avanguardie. Queste contaminazioni hanno reso più difficile lo sviluppo di uno studio su base cronologica, a cui si è preferito invece procede-

---

35 *Museum Meltdown* e *ArsDoom* rientrano in quelli che vengono chiamati art games. Facendo sempre riferimento al saggio di Rebecca Cannon *Meltdown* del 2014, l'autrice utilizza la seguente definizione: "Gli art games possono essere creati in una varietà di media differenti, spesso da zero, ossia senza sfruttare un gioco esistente. Essi prevedono sempre una modalità di gioco finita e fruibile (a vari livelli). Gli *Art Games* sono sempre interattivi [...]. Essi derivano dalle belle arti e dai computer game. Inoltre, si servono del formato ludico in molti modi innovativi per strutturare la narrazione e la critica culturale. Sfide, livelli e personaggi vengono usati come strumenti per costruire un tema del gioco nel contesto di un *gameplay* di tipo competitivo". È possibile reperire il testo completo al seguente indirizzo: <https://doi.org/10.1386/jmpr.7.1.7/1>



re attraverso una serie di singoli casi studio dedicati ad artisti e pratiche di appropriazione. Per quanto sia difficile fare ordine in un panorama così variegato, si ritiene necessario tentare di organizzare questa costellazione in una visione più organica per fare emergere quel carattere di transmedialità e di medium di confine che ha caratterizzato il machinima artistico sin dalla sua nascita.

## 2. REMIXING. REWORKING. REACTION. LA DECONSTRUZIONE COME GIOCO?

Il machinima artistico, d'ora in poi indicato solamente con il termine machinima, si serve del mezzo videoludico per realizzare interventi di natura artistica per finalità politico-critiche. Il *gameplay* e lo spazio di gioco perdono ogni legame con il videogioco di partenza per essere rifunzionalizzati all'interno di contro narrazioni che riflettono su istanze legate alla situazione politica e sociale odierna, oppure vengono inglobati all'interno di meta-narrazioni che riflettono sul videogioco stesso e le problematicità della cultura videoludica, come ad esempio l'iper-sessualizzazione di molti personaggi femminili e il carattere fortemente omofobo di alcune comunità di giocatori. Al grado zero, il machinima si inserisce nella tradizione delle pratiche di appropriazione impiegate in ambito artistico fin dagli anni Sessanta, il cui scopo era quello di decontestualizzare i simboli del consumismo e della cultura di massa<sup>36</sup>. Allo stesso modo, il machinima si serve del videogioco, in particolar modo dei titoli commerciali, per sovvertire e "rivelare l'apparato politico al di là delle sue texture patinate e iperreali"<sup>37</sup>. Già in *Gli strumenti del comunicare*

36 M. Pichlmair, *Pwned: Ten Tales of Appropriation*, 2006. Disponibile in PDF all'indirizzo: [https://www.academia.edu/4989141/Pwned\\_-\\_10\\_Tales\\_of\\_Appropriation\\_in\\_Video\\_Games](https://www.academia.edu/4989141/Pwned_-_10_Tales_of_Appropriation_in_Video_Games)

37 Statement del collettivo austriaco Total Refusal, uno dei gruppi più prolifici nella produzione di *machinima* artistici con finalità di commento politico. Disponibile all'indirizzo: <https://totalrefusal.com>



(1964), Marshall McLuhan afferma che “i giochi di un popolo rivelano molte cose sul suo conto. Essi sono una specie di paradiso artificiale come *Disneyland* o una visione utopistica mediante la quale interpretiamo e completiamo il significato delle nostre vite quotidiane. Con i giochi escogitiamo modi di partecipazione non specialistica al dramma più vasto della nostra epoca<sup>38</sup>”. Analogamente più di venti anni dopo, T. L. Taylor afferma che “i videogiochi sono il proverbiale canarino della miniera di carbone per tutto ciò che riguarda la cultura e la politica<sup>39</sup>”. Durante una serie di interviste condotte con numerosi artisti la cui pratica ruota attorno al machinima, emergono infatti due importanti fattori che influiscono sulla natura dei loro interventi: da un lato, riprendendo T. L. Taylor, spazio videoludico e spazio reale non sono due realtà a se stanti ma sono le facce della stessa medaglia che si influenzano l’una con l’altra; dall’altro, gli atti di decostruzione del *gameplay* nascono da una interpretazione del concetto di gioco in ottica situazionista, come radice da cui ha origine il potenziale trasformativo delle tattiche di decondizionamento culturale attuate nei confronti di una realtà ipermediata<sup>40</sup>. Come spiega l’artista turco Kadir Kayserilioğlu durante una intervista sul rapporto tra arte e oppressione politica in Turchia:

Il gioco è la forza trainante della mia pratica artistica. È come un impulso, una spinta. Giocare è un’attività indeterminata che non ha un inizio e una fine fissi. È un processo che può produrre risultati inaspettati. Sono molto stimolato da come i movimenti d’avanguardia del diciannovesimo secolo abbiano incorporato il

---

38 M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Garzanti, Milano 1986, pp. 261.

39 Cit. in B. R. Cohen, *Public Thinker: T. L. Taylor on Gamergate, Live-Streaming, and Esports*, in Public Books, 2019. Disponibile all’indirizzo: <https://www.publicbooks.org/public-thinker-t-l-taylor-on-gamergate-live-streaming-and-esports/>

40 A. M. Schleiner, *Dissolving the Magic Circle of Play: Lessons from Situationist Gaming*, in D. J. Getsy (a cura di), *From Diversion To Subversion. Games, Play, and Twentieth-Century Art*, The Pennsylvania State University Press, Pennsylvania 2011, pp. 149-156.



gioco nella loro arte. [...] Il gioco diventa un atto di decostruzione. Si può usare il gioco per smantellare istituzioni potenti. Attraverso il gioco di ruolo, si può comprendere meglio la nozione di identità: la propria e quella degli altri. Il gioco può essere una strategia di resistenza. Ma anche uno strumento per scoprire cose nuove. La mia pratica artistica è guidata da un atteggiamento ludico che mi porta a interferire con oggetti già pronti, filmati o artefatti esistenti e a usarli contro i loro scopi originali o prefissati. È un processo di appropriazione e riconfigurazione che può culminare con un machinima o un video o una performance o un lavoro di collaborazione. Tutte queste attività si sviluppano organicamente.<sup>41</sup>

Il videogioco si fa quindi strumento di indagine del presente e della cultura contemporanea e il machinima il medium in grado di dar forma ai diversi frutti di questa indagine, intrecciandosi con numerosi registri linguistici e visivi, ricodificandone norme e convenzioni. Le sei opere selezionate ai fini di questo paper sono state individuate sulla base della natura spiccatamente ibrida, caratteristica che ne rende difficile la categorizzazione e che proprio per questo evidenzia il forte carattere transmediale del machinima.

## 2.1 RIFUNZIONALIZZARE LO SPAZIO DI GIOCO: LE FLÂNERIE LUDICHE DI TOTAL REFUSAL

Dal 2018, il collettivo austriaco Total Refusal (Robin Klengel, Leonhard Müllner, Adrian Haim, Susanna Flock) ha intrapreso una serie di tour pacifisti nello spazio urbano dello sparatutto multigiocatore online *Tom Clancy's: The Division* (Ubisoft, 2016), dal titolo *Operation Jane Walk* (2019). In questo atto di appropriazione artistica, la New York distopica che fa da sfondo al videogioco si trasforma da teatro di guerra a spazio performativo; i fucili da cecchino e l'assetto di guerra vengono riconvertiti

41 Cit. in M. Bittanti, *Kadir Kayserilioglu. Wolffpath.exe*, in VRAL, 21 gennaio – 3 febbraio 2022. Disponibile all'indirizzo: <https://milanmachinimafestival.org/vral-kadir-kayserilioglu>



G. FANTACCI  
*Ibridazioni contemporanee*

a strumenti d'osservazione dell'ambiente circostante; le strategie d'assalto e i combattimenti sono messi da parte per dedicarsi a discussioni inerenti alla storia dell'architettura e dell'urbanistica newyorkese, alla cultura e alla politica contemporanea e ai loro effetti sulla pianificazione urbana. Come affermano gli artisti, "all'interno delle regole del gioco, l'ambiente militarizzato viene riutilizzato per intraprendere un tour pacifista della città. I *flâneurs* urbani evitano i combattimenti quando possibile e diventano turisti pacifici in un mondo digitale<sup>42</sup>". L'opera utilizza i registri linguistici e formali della cultura videoludica e delle arti performative ibridandone i confini. Total Refusal riprende il format del *let's play*<sup>43</sup> ma anziché commentare il gioco, concentra l'attenzione sulla storia architettonica di New York spacciandosi per turisti a spasso per la città. All'ambiente di gioco viene attribuita una nuova funzione grazie ad un tipo di *sovversione parassitaria*<sup>44</sup> che utilizza le stesse regole del sistema in cui si trova ad operare per intervenire dal suo interno, ovvero "contrabbanda l'alterità sotto le mentite spoglie della somiglianza<sup>45</sup>". Infine, nelle iterazioni della performance in presenza del pubblico, il collettivo utilizza l'assetto tipico degli eventi live di eSport in cui ogni giocatore occupa la propria postazione di gioco sul palco, ma anziché competere tra loro gli artisti stanno svolgendo una performance artistica reinterpretando i tour urbani dell'attivista americana Jane Jacobs, il cui intento era quello di far convergere la pianificazione urbana con i bisogni della comunità.

*Operation Jane Walk* trova la sua matrice artistica nelle performance della seconda metà del Novecento, negli interventi Dada e dell'Internazionale Situazionista, un retaggio particolarmente importante per il collettivo e su cui si è plasmata la loro pratica


42 Estratto dallo statement del collettivo, disponibile all'indirizzo: <https://totalrefusal.com/home/operation-jane-walk>

43 Un *let's play* è una partita, in diretta live o registrata, in cui il giocatore fa una cronaca degli eventi del gioco a cui sta giocando per intrattenere lo spettatore.

44 A. Watkins Fisher, *The Play In The System. The Art of Parasitical Resistance*, Duke University Press, Durham–London 2020, pp. 22.

45 Ivi, pp. 22.



artistica. Anziché essere realizzata nello spazio pubblico fisico, il collettivo austriaco rifunzionalizza lo spazio di gioco sfruttandone la dimensione online di multigiocatore, aspetto che avvicina l'intervento di Total Refusal all'Happening. Nonostante gli artisti abbiano una sorta di canovaccio con cui costruire il proprio tour della New York videoludica, la presenza di altri giocatori all'interno della mappa di gioco rappresenta il fatidico elemento del caso: l'imprevedibilità delle reazioni delle persone online nei confronti di quello che può sembrare un comportamento strambo o addirittura da troll  si che ogni iterazione della performance sia una esperienza unica nel suo genere, contraddistinta da quella nuance di imprevedibilità propria degli happening.

## 2.2 RICONFIGURAZIONE DELL'IMMAGINARIO ESTETICO

### VIDEOLUDICO:

#### I TABLEAUX VIVANT DI CASSIE MCQUATER

*Angela's Flood* è una reinterpretazione del pannello centrale del *Giardino delle Delizie* (1480-1490) di Hieronymus Bosch in cui sono state inserite tre lottatrici dei picchiaduro<sup>46</sup> arcade degli anni Ottanta e Novanta, Angela Belti, Super Kakura e Delizia. Le animazioni mostrano le mosse di combattimento dei loro personaggi di gioco ma anziché muoversi sul ring, i tre personaggi femminili sono reinseriti in un paesaggio onirico circondato da fenicotteri, fiori e alberi dalle forme e i colori stravaganti, insetti e animali curiosi. I loro corpi sono stati finalmente liberati dalle convenzioni estetiche e formali a cui il corpo femminile è spesso assoggettato nell'immaginario dell'industria videludica, potendo

46 Nel gergo di internet, un troll è un utente che volontariamente innesca discussioni più o meno animate con il solo scopo di creare disturbo e infastidire gli altri. Tale attività può essere svolta nei forum o nei social network e anche nei videogiochi, sia nei casi in cui sono previste le chat, sia durante una partita assumendo comportamenti irritanti e spesso provocatori per intralciare il normale svolgimento dell'azione.

47 I picchiaduro (conosciuti anche come beat'em up in inglese) sono videogiochi in cui lo scopo principale è quello di affrontare una serie di nemici in scontri di vario tipo con o senza armi.



così finalmente *essere*, anziché interpretare un mero oggetto del desiderio maschile. Le mosse da combattimento perdono il loro significato originario all'interno di una narrazione visiva che conferisce loro un nuovo inizio narrativo.

Le opere di Cassie McQuater si riappropriano dell'immaginario iper-sessualizzato dei personaggi femminili dei picchiaduro per sovvertire l'estetica misogina e sciovinista tipica di questi giochi. L'artista sradica i corpi degli avatar femminili dal contesto di gioco in cui sono nati per riconfigurarli in surreali *tableaux vivant*, in "un assemblaggio di elementi discreti provenienti da momenti e luoghi percettivi diversi all'interno di un campo visivo unificato"<sup>48</sup>. Se nei giochi per cui sono state ideate il ruolo dei personaggi femminili aveva soltanto una funzione ancillare o di ricompensa maschile, di corpo quasi completamente nudo dotato di un abbigliamento decisamente non adatto a coprire gli attributi fisici esasperati e il cui scopo era solo quello di servire come *oggetto* alla mercé dello sguardo maschile, il cosiddetto *male gaze*<sup>49</sup>, Cassie McQuater utilizza la tecnica del collage per inserire le figure femminili in nuove narrazioni in cui essere finalmente libere dalla mascolinità tossica della loro origine. Le opere dell'artista sono contraddistinte da una forte estetica visiva e si pongono come ponte tra periodi artistici molto diversi tra loro. Da un lato, gli elementi visivi che fanno da cornice ai corpi ricordano i motivi a grottesca delle domus italiane, dall'altro ci sono forti richiami ai fotomontaggi satirici di Dada e soprattutto al collage surrealista. La pratica di Cassie McQuater trova ispirazione nelle opere di Leonora Carrington e Remedios Varo, la cui influenza si può notare nell'estrema cura con cui costruisce il paesaggio architettonico immaginario in cui inserisce i suoi personaggi, sempre arricchito da elementi vegetali e animali. Se

48 E. C. Williams, *Shard Cinema*, Repeater Books, London 2017, pp. 39.

49 Con *male gaze* ci si riferisce alla politica sessuale dello sguardo e suggerisce l'oggettificazione e la sessualizzazione del corpo femminile che agli occhi dello sguardo maschile è visivamente posizionata come un oggetto del desiderio. Il termine è stato introdotto nel 1975 dal saggio *Visual Pleasure and Narrative Cinema* di Laura Mulvey.



l'intento del collage surrealista era quello di accostare elementi figurativi tra loro estranei per suscitare un insieme percettivo inaspettato, Cassie McQuater procede al contrario ristabilendo un equilibrio visivo rimuovendo i personaggi e le loro animazioni dai giochi di partenza e li inserisce in un contesto diametralmente opposto in cui si evidenzia, da un lato, l'assurdità estetica a cui sono costretti i corpi digitali femminili, dall'altro, viene conferito loro un nuovo potenziale narrativo.

### 2.3 TEATRO IN-GAME: KARA GÜT TRA LIVE PERFORMANCE E SCREEN RECORDING

Con *Welcome to My Desert Nexus* l'artista americana Kara Güt rompe i confini con il concetto di teatro, live performance e screen recording. Questo insieme ibrido di linguaggi prende le forme di una pièce teatrale divisa in tre atti realizzata all'interno del mondo virtuale *Red Dead Redemption Online* (Rockstar, 2018) e si appropria dell'estetica videoludica per dar vita ad una esperienza live di teatro in-game estremamente complessa: una performance dentro un'altra performance. La narrazione si costruisce attorno alla seguente domanda "senza la morte, che senso ha vivere all'infinito?" e prende spunto dall'opera teatrale *No Exit* (1944) di Jean-Paul Sartre e il saggio *America* (1988) di Jean Baudrillard per costruire un complesso dialogo in cui i tre protagonisti e il narratore, interpretato dall'artista, riflettono sul significato di vita e morte dentro e fuori i mondi virtuali. L'opera di Kara Güt si articola su due piani di realtà diversi, quella online e quella in presenza del pubblico, a loro volta declinate all'interno dell'ambito videoludico, del teatro, e dello spettacolo. *Welcome to My Desert Nexus* condivide alcune similitudini con *Operation Jane Walk* di Total Refusal: entrambi gli interventi, nella loro versione live, utilizzano l'assetto tipico delle partite in diretta, in cui ogni giocatore occupa la propria postazione sul palco, ma il carattere competitivo lascia il posto alla messa in scena di una performance artistica; gli obiettivi di gioco vengono totalmente ignorati in favore di una riconversione artistico-operativa dell'ambiente che, pur rimanendo nell'ambito della gamma





delle azioni rese possibili dal *gameplay*, trasforma il far west di Rockstar in un limbo in cui riflettere sul concetto di frontiera, limite, spazio, vita, morte; infine, entrambi gli interventi hanno luogo in uno spazio condiviso con altri giocatori, i quali seguono invece gli obiettivi del gioco, ma in questo particolare intervento la storia ha luogo in una zona remota della mappa per cui non si incontrano altri avatar durante lo svolgimento della narrazione. A differenza dell'intervento del collettivo Total Refusal in cui l'elemento del caso rende ogni versione della performance come un unicum, la pièce teatrale di Kara Güt segue un vero e proprio copione, scritto da lei stessa, contenente i dialoghi tra gli attori coinvolti e in cui si indicano anche i movimenti che gli avatar dovranno compiere sulla scena. L'artista ha comunque messo a disposizione del pubblico il copione con le battute dei personaggi come invito a declinare lo stesso pezzo teatrale in ambienti ludici diversi. Particolarmente complessa è la figura dell'artista durante la performance live, in quanto il suo ruolo è contemporaneamente quello del narratore, del giocatore, dell'avatar, e dello *streamer*<sup>50</sup> intento a gestire manualmente i passaggi da una scena all'altra per trasmettere l'evento in diretta su Twitch<sup>51</sup>. Dal punto di vista dell'osservatore, invece, si assiste anche in questo caso ad uno sdoppiamento dal momento che è chiamato a seguire contemporaneamente due tipi interventi, quello degli attori sul palco e quello dei loro avatar, proiettati sullo schermo, all'interno di *Red Dead Online*.

Il machinima ha una grandissima capacità trasformativa. Riutilizza le pratiche delle avanguardie del Novecento aggiornandole ai linguaggi contemporanei, si innesta sui registri linguistici dei media passati e presenti ricodificandone le specificità formali e, come un parassita, si insinua nel sistema entro cui sceglie di operare imitandone i codici normativi come "strumento per piegare a suo vantaggio le logiche dominanti senza essere scoperto

---

50 Colui che trasmette un contenuto online grazie ad una live stream, una trasmissione in diretta, allo scopo di intrattenere il suo pubblico di spettatori.

51 Piattaforma di live streaming di proprietà di Amazon.





to<sup>52</sup>. Il machinima, “si configura come una breccia che minaccia di mettere a nudo le contraddizioni dei valori del suo sistema ospite<sup>53</sup>”. L’artista francese Iono Allen si domanda se oggi giorno abbia ancora senso utilizzare addirittura il termine machinima di fronte a produzioni così ibride. Forse, come suggerisce, ci sarà qualcosa di nuovo, un nuovo genere, nato dal connubio tra cinema, video e machinima. Forse si chiamerà machinima o forse no.

## BIBLIOGRAFIA

Arcagni, S., *Cinema Futuro*, Roma, Nero 2021.

Bittanti, M., *Hugh Hancock. Interview*, in Ludologica.com, 2007. Disponibile all’indirizzo: <https://www.ludologica.com/2007/11/intervista-hugh-hancock.html>

Bittanti, M., *Interview: Anne-Marie Schleiner’s “Cracking The Maze” (1999) – A Decade Later*, in GameScenes.org, 2009. Disponibile all’indirizzo: <https://www.gamescenes.org/2009/12/interview-annemarie-schleiners-cracking-the-maze-1999-10-years-later.html>

Bittanti, M., *Interview: Miltos Manetas, The First Machinima-Maker*, in GameScenes.org, 2010. Disponibile all’indirizzo: <https://www.gamescenes.org/2010/07/interview-miltos-manetas-the-first-machinimamaker.html>

Bittanti, M., Trione, V. (a cura di), *Game/Video Art. A Survey*, Silvana Editoriale, Milano 2016.

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

Bittanti, M., *Kadir Kayserilioglu. Wolfpath.exe*, in VRAL, 21 gennaio – 3 febbraio 2022. Disponibile all’indirizzo: <https://milanmachinimafestival.org/vral-kadir-kayserilioglu>

Clarke, A., Mitchell, G., *Videogame Art: Remixing, Reworking and Other Interventions*, Utrecht University and Digital Games Research Association (DiGRA), 2003. Disponibile all’indirizzo: <http://www.digra.org/digital-library/publications/videogame-art-remixing-reworking-and-other-interventions/>

Cohen, B. R., *Public Thinker: T. L. Taylor on Gamergate, Live-Streaming, and Esports*, in Public Books, 2019. Disponibile all’indirizzo: <https://www.publicbooks.org/public-thinker-t-l-taylor-on-gamergate-live-streaming-and-esports/>

52 A. Watkins Fisher, *The Play In The System. The Art of Parasitical Resistance*, Duke University Press, Durham–London 2020, pp. 22.

53 Ivi, pp. 23





G. FANTACCI  
*Ibridazioni contemporanee*

Flanagan, M., *Critical Play. Radical Game Design*, The MIT Press, Cambridge – London 2013.

Hjorth, L., *The art of games. Machinima and the limits of art games*, in Ng, J., (a cura di), *Understanding Machinima*, Bloomsbury Academic, London-New York 2013.

Lowood, H., Nitsche, M. (a cura di), *The Machinima Reader*, The MIT Press, Cambridge – London 2011.

Kelland, M., *From Game Mod to Low-Budget Film: The Evolution of Machinima*, in Lowood, H., Nitsche, M. (a cura di), *The Machinima Reader*, The MIT Press, Cambridge – London 2011, pp. 23.

Lowood, H., *Video Capture: Machinima, Documentation, and the History of Virtual Worlds*, in Lowood, H., Nitsche, M. (a cura di), *The Machinima Reader*, The MIT Press, Cambridge – London 2011, pp. 6-12.

Marino, P., *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima: Creating Animated Films with 3D Game Technology*, Scotsdale, Paraglyph Press 2004.

McLuhan, M., *Gli strumenti del comunicare*, Garzanti, Milano 1986.

Pichlmair, M., *Pwned: Ten Tales of Appropriation, 2006*. Disponibile in PDF all'indirizzo: [https://www.academia.edu/4989141/Pwned\\_10\\_Tales\\_of\\_Appropriation\\_in\\_Video\\_Games](https://www.academia.edu/4989141/Pwned_10_Tales_of_Appropriation_in_Video_Games)

Salen, K., Zimmerman, E., *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, The MIT Press, London 2004.

Schleiner, A. M., *The Player's Power to Change the Game. Ludic mutation*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2017.

Schleiner, A. M., *Dissolving the Magic Circle of Play: Lessons from Situationist Gaming*, in Getsy, D. J. (a cura di), *From Diversion To Subversion. Games, Play, and Twentieth-Century Art*, The Pennsylvania State University Press, Pennsylvania 2011, pp. 149-156.

Schrank, B., *Avant-Garde Videogames. Playing With Technoculture*, The MIT Press, London 2014.

Watkins Fisher, A., *The Play In The System. The Art of Parasitical Resistance*, Duke University Press, Durham–London 2020.

Williams, E. C., *Shard Cinema*, Repeater Books, London 2017.



