

**ALMA MATER STUDIORUM-UNIVERSITA' DI BOLOGNA**

**CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN  
CINEMA, TELEVISIONE E  
PRODUZIONE MULTIMEDIALE**

# **DEUS EX MACHINIMA**

**Tesi di Laurea magistrale in  
Studi Visuali**

**Relatore  
Prof. Silvia Grandi**

**Presentata da  
Lucrezia Martucci**

**Correlatore  
Prof. Pasquale Fameli**

---

**Secondo Appello novembre 2024**

**Anno Accademico 2023/2024**



# Indice

<b>INTRODUZIONE .....</b>	<b>3</b>
<b>1. LA GENESI E LO SVILUPPO DEL MACHINIMA .....</b>	<b>7</b>
<i>1.1. L'era nei new media: l'impatto dei videogiochi nel panorama mediale.....</i>	<i>7</i>
<i>1.2. La genesi del Machinima: la sottocultura hacker .....</i>	<i>19</i>
<i>1.3. La genesi del machinima: il machinima artistico.....</i>	<i>32</i>
<i>1.4. Gli anni Duemila: la New Wave Machinima .....</i>	<i>38</i>
<b>2. MACHINIMA: UNA MESSA IN DISCUSSIONE.....</b>	<b>50</b>
<i>2.1. Lo statuto artistico del Machinima.....</i>	<i>50</i>
<i>2.2. La questione dell'autorialità e del copyright .....</i>	<i>59</i>
<i>2.3. Trasformative play: le art mods come elemento di sovversione .....</i>	<i>70</i>
<b>3. I MACHINIMATORS: L'ERA DEI PROSUMERS .....</b>	<b>78</b>
<i>3.1. Il machinima performativo .....</i>	<i>81</i>
<i>3.2. Il machinima politico .....</i>	<i>90</i>
<i>3.3. Il machinima narrativo .....</i>	<i>103</i>
<b>BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>112</b>
<b>SITOGRAFIA.....</b>	<b>117</b>
<b>LUDOGRAFIA.....</b>	<b>120</b>
<b>MACHINIMA.....</b>	<b>121</b>

## INTRODUZIONE

L'evoluzione delle tecnologie digitali ha permesso la nascita di nuove forme di intrattenimento. Il consumatore non è più uno spettatore passivo dei cambiamenti del mondo, ma diventa, lui stesso, protagonista attivo delle nuove produzioni tecnologicamente avanzate. La nascita del computer ha influito moltissimo nei cambiamenti della cultura e della società, e, successivamente, ha facilitato lo sviluppo di nuove forme di fruizione. Nascono così i new media, come i videogiochi. Questi aspetti hanno consentito la nascita di prodotti ibridi, che, incorporando più strumenti contemporaneamente, creano interessanti centauri digitali. È molto difficile essendo, io stessa, figlia di un'epoca, in cui ogni informazione può essere diffusa facilmente, trovare un argomento singolare e poco conosciuto che, però, rappresentasse una strada diversa di fare arte. La cultura, e la tecnologia, influenzano inevitabilmente un campo che ad oggi è vastissimo e comprende numerose categorie. Ho scoperto la videoarte pochi anni fa e mi sono innamorata. L'aspetto più interessante è l'approccio artistico, che coniuga differenti media, usati spesso per criticare la società. Marcel Duchamp è stato il padre di questa ondata di artisti di avanguardia, che, dagli anni Ottanta, lottano contro il tradizionalismo e le regole dell'arte. Duchamp è stato il primo che avuto il coraggio di giocare con le istituzioni, e, come un bambino, è riuscito a dimostrare, con meraviglia, che si può andare oltre al semplice suprematismo della tela e alla glorificazione della tecnica. Il suo operato sembra ormai lontano, ma se si considerano le generali opinioni sulle opere create, non direttamente dall'artista, ma dall'intelligenza artificiale, non ci ricorda in parte i ready-made di Duchamp?

Dopo alcune ricerche, mi sono resa conto che la mia tesi poteva essere, in piccola parte, una dichiarazione di rivincita verso una forma d'arte che, sebbene stia ottenendo oggi alcuni riconoscimenti, è ancora poco conosciuta o considerata subalterna rispetto ad altre arti. Ho deciso, quindi, di scegliere il Machinima, un movimento che nasce negli anni Novanta. Il nome coniato da due pionieri del fenomeno, Anthony Bailey e Hugh Hancock, dimostra il suo intento poetico e la sua natura ibrida. Il termine, infatti, nasce come contrazione della parola *macchina*, intesa come software del videogioco e *cinema*, poiché gli artisti creano filmati registrati tramite il videogioco. I creatori vengono definiti come

machinimators, termine coniato da Henry Lowood nel 2011 e, spesso, vengono distinti dai machinimartist. Questa distinzione ha origine in due differenti scuole di pensiero, riguardo la genesi del fenomeno, che vedono da un lato gli studiosi nella sfera *game studies* e, dall'altro lato, studiosi, come Matteo Bittanti, che si allontanano dalla sfera propriamente ludica. Sebbene, entrambi sostengono che il Machinima sia nato negli anni Novanta, differiscono in tutto il resto. I primi, riconducono il machinima alle pratiche di hacking di professionisti appassionati di videogiochi; i secondi, invece, riconducono la sua genesi nella videoarte e, nelle prime sperimentazioni video, dell'artista Miltos Manetas. La differenza sostanziale si evince nel metodo di approccio al videogioco. Rispetto ai machinimators, propriamente legati alla sfera videoludica, i machinimartists si allontanano da questa e, sfruttano il motore grafico del videogioco, per alterarne il suo scopo primario.

L'industria videoludica è ancora oggi una delle più prolifiche al mondo, al pari del cinema e della televisione. La potenza mediatica del videogioco, come new media, è stata oggetto di forti critiche, dovute al messaggio che questi veicolavano. Il mezzo viene spesso considerato solo come mera forma di intrattenimento e, per questo motivo, il pubblico fatica ad accettarlo totalmente come uno strumento artistico. Se Duchamp ha rivoluzionato il mondo dell'arte, utilizzando oggetti del mondo massificato, i machinimators, allo stesso modo, si avvalgono di un mezzo popolare per la creazione di prodotti singolari. Le abilità tecniche e, quelle creative, si mescolano e, ciò che viene fuori, è il racconto di una storia dal punto di vista dell'autore. I video registrati, si distinguono dal mezzo utilizzato, poiché rifiutano l'interattività, caratteristica base dei videogiochi. La varietà di videogiochi ha consentito la creazione di generi machinima in contesti diversi, come nel dramma, nella soap opera o nella comedy. Con il machinima, ci sono potenzialità espressive quasi infinite: il creatore può pianificare tutto nei minimi dettagli, creare una sceneggiatura, manovrare gli attori, modificare il videogioco. Tuttavia, l'imprevedibilità del motore di gioco e dei suoi avatar, aggiungono un margine di improvvisazione.

L'elaborato è suddiviso in tre capitoli, con annessi sottoparagrafi. Nel primo capitolo, mi concentro sulla genesi del machinima, sia quello vernacolare che artistico. Da un lato analizzo le prime sperimentazioni degli hacker, che, stanchi di videogiochi con pochi livelli, li modificano e registrano dei video per dimostrare le loro abilità tecniche e di

gioco. Successivamente mi concentro sullo sviluppo del mezzo, intorno ai primi anni Duemila, fino al suo status mainstream. La sua espansione è avvenuta grazie ai primi hub specializzati alla circolazione dei video machinima e allo sviluppo della tecnologia. Dall'altro lato, analizzo le prime sperimentazioni di Miltos Manetas, uno dei primi artisti che, fuori dal machinima vernacolare, ha dimostrato la potenza dei videogiochi.

Nel secondo capitolo, la discussione verte sugli aspetti più critici del machinima. In primo luogo, cerco di dimostrare, tramite le discussioni di vari teorici, lo statuto artistico del mezzo in rapporto ai movimenti d'avanguardia come il Dadaismo o il Surrealismo. Questi ultimi, sono accomunati da una stessa tendenza al gioco, come forza trainante delle loro sperimentazioni più emblematiche. Successivamente, affronto la questione dell'autorialità e del copyright, descrivendo i diritti della proprietà intellettuale nel mondo, in relazione ai cambiamenti portati avanti da Internet. Nello specifico, mi concentro sulle limitazioni imposte ai machinimators, a causa dell'utilizzo di un mezzo che è sotto tutela del diritto d'autore. L'industria videoludica ha favorito lo sviluppo del machinima, quando ancora era un movimento di nicchia, rendendo disponibile il codice sorgente di gioco e dando, quindi, la possibilità ai creatori di modificarlo. Per gli sviluppatori, i video dedicati ai videogiochi sono una forma di pubblicità gratuita e garantiscono la loro longevità. Tuttavia, nel momento in cui gli artisti utilizzano il mezzo per criticarlo o, per veicolare ideologie differenti, sono messi alla gogna dalle industrie e dai giocatori appassionati. A causa dei numerosi vincoli e dalle leggi labili, i machinimators sono limitati nel loro lavoro e spesso costretti ad essere censurati. Infine, analizzo le *arts mods*, ovvero le modifiche artistiche che consentono la trasformazione tecnica o estetica del videogioco. Queste, si differenziano dal modding tradizionale, per il loro carattere prettamente sovversivo. Se gli appassionati modificano il videogioco per sopperire alle sue carenze, gli artisti, invece, utilizzano le modifiche come strumenti per combattere conflitti sociali, politici e culturali.

Dopo aver delineato lo sviluppo del machinima e gli aspetti più discussi, nel terzo capitolo, mi concentro sull'operato degli artisti. Le opere machinima sono tantissime, e, purtroppo spesso non sono disponibili online. Uno dei problemi che ho riscontrato è, infatti, la difficoltà nel reperire i video originali, che spesso vengono proiettati eccezionalmente in rassegne o mostre. Purtroppo, ad oggi, manca un vero sito web, che funga come punto di incontro di tutti gli artisti, che approcciano al mezzo. Questo, a mio

avviso, è un grosso problema di archiviazione. Le piattaforme, come Vimeo o Youtube, rendono ancora disponibili alcuni video machinima, caricati frequentemente su canali privati, che potrebbero sparire da un giorno all'altro. Nelle pagine successive, approfondisco tre forme di machinima, con annessi esempi: il machinima performativo, politico e narrativo.

Il machinima performativo è caratterizzato da performance fisiche e virtuali che prevede un'attiva partecipazione del pubblico. Il machinima politico utilizza il videogioco come elemento di resistenza, contro l'ipocrisia e le forme di violenza, oppure come racconto, personale e biografico, di guerra. Il machinima narrativo, il più diffuso tra i generi, è contraddistinto dalla presenza di una storia, di avatar o oggetti inanimati, accompagnata da una colonna sonora, che, ci indirizza in un mondo onirico, fin troppo simile alla realtà. Come dimostrato negli esempi evidenziati, anche un dilettante spinto dalla voglia di esporsi, può trasmettere un messaggio con il videogioco.

Il mezzo videoludico è creato per essere godibile alla fruizione. Questa potenzialità, utilizzata nelle mani di un'artista, può colpire in maniera più profonda lo spettatore. Se l'etichetta di mera forma di intrattenimento ha sempre posto il machinima in una posizione subalterna rispetto alle altre arti, allo stesso modo questa caratteristica è la sua forza. Mentre la fruizione delle altre arti è già mediata da regole standard, il machinima tocca delle corde più personali nello spettatore, come il piacere del gioco durante l'infanzia.

# 1. LA GENESI E LO SVILUPPO DEL MACHINIMA

## 1.1. L'era nei new media: l'impatto dei videogiochi nel panorama mediale

Games create 'possibility spaces,' spaces that provide compelling problems within an overarching narrative, afford creative opportunities for dealing with these problems and then respond to player choices with meaningful consequences.<sup>1</sup>

L'avvento di Internet e la nascita dei personal computer ha causato profondi cambiamenti nella società e nell'economia. Non esistono più barriere o distanze geografiche: il mondo virtuale permette la diffusione di informazioni e la comunicazione da qualunque parte del mondo. Nascono luoghi di discussione, come i *social network* o i *forum* online, dove le persone possono confrontarsi e condividere ciò che vogliono. La cultura digitale consente nuovi comfort, come guardare comodamente un film da casa, e introduce nuove professioni, come l'*influencer* o il *social media manager*. Le reti digitali consentono ai consumatori di diventare produttori e la gestione dei diritti da parte delle istituzioni, per via della velocità di scambio di informazioni, diventa complessa<sup>2</sup>:

Barriers between producers and consumers, currently organized around divisions of labour such as professional and amateur, expensive and cheap, are delineating new relations of consumption.<sup>3</sup>

Si assiste a ciò che Lev Manovich, nel libro *Il linguaggio dei nuovi media*, definisce *computerizzazione della cultura*:

La computerizzazione della cultura svolge due funzioni importanti: contribuisce alla nascita di nuove forme culturali, come i videogiochi e i mondi virtuali, e ridefinisce quelle preesistenti, come la fotografia e il cinema, bisogna quindi analizzare anche gli effetti della rivoluzione informatica sulla cultura visuale in generale.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> JENKINS H., SQUIRE K., *The Art of Contested Spaces* in KING L. (a cura di), *Game on the history and culture of videogames*, Laurence King Publishing, Londra 2002, pp.70

<sup>2</sup> S. HUMPHREYS, B. FITZGERALD, J. BANKS and N. SUZOR, *Fan based production for computer games: User led innovation, the 'drift of value' and the negotiation of intellectual property rights*, <<Media International Australia, incorporating Media and Culture>>, Issue 114, February 2005, pp. 2

<sup>3</sup> J. HARTLEY, *The 'value chain of meaning' and the new economy*, <<International Journal of Cultural Studies>>, vol 7, no. 1, 2004 pp. 140 cit. in S. HUMPHREYS et al. *Fan based production for computer games: User led innovation, the 'drift of value' and the negotiation of intellectual property rights*

<sup>4</sup> L.MANOVICH, *Il linguaggio dei nuovi media*, trad.it., Olivares, Milano, 2002, pp.26

Accanto alle forme tradizionali, come il cinema e la fotografia, nascono i nuovi media digitali, come Internet, siti web, videogiochi, realtà virtuali.<sup>5</sup> Una nuova “rivoluzione mediale: il passaggio di tutta la cultura, in ogni sua espressione, verso forme di produzione, distribuzione e comunicazione mediate dal computer”<sup>6</sup>.

La tecnologia entra sempre più prepotentemente nelle nostre case e l’avvento del personal computer, negli anni Ottanta, ne è l’esempio:

Il digitale non solo favorisce la manipolazione fluida delle immagini [...] ma accorpa processi un tempo separati come la produzione e la post-produzione, ridefinendo le modalità di distribuzione dei contenuti.<sup>7</sup>

Il computer è simbolo delle trasformazioni significative del XX secolo: permette di automatizzare procedimenti, prima dispendiosi di tempo e denaro; favorisce una comunicazione globale; fornisce un archivio digitale, non deperibile; e infine ha facilitato la nascita di nuove forme di intrattenimento, come i videogiochi.

Il videogioco, come new media non esente dall’avanzamento tecnologico, si sviluppa grazie ad alcune prime sperimentazioni degli anni Cinquanta. La data di nascita ufficiale del videogioco è dibattuta fra due linee di pensiero<sup>8</sup>: da un lato coloro che la individuavano con il lancio di *Spacewar!* (Figura 1) il primo videogioco progettato a scopo ludico per computer PDP-1 del 1962 e dall’altro lato *Tennis for Two* (1958), uno dei primi esempi di gioco elettronico e il primo a utilizzare, come output, un display grafico: un oscilloscopio.

---

<sup>5</sup> *Ivi* pp.37

<sup>6</sup> *Ibidem*

<sup>7</sup> L. BERKELEY, *Situating Machinima in the New Mediascape*, Australian of Emerging Technologies and Society, vol. 4, no. 2, 2006, in M. BITTANTI (a cura di), *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, Mimesis, Milano, 2007, pp. 27

<sup>8</sup> J. NEWMAN, *Videogames*, 2 ed., Routledge, Londra, 2013, pp.1



Figura 1: Spacewar (1961)

[https://www.ansa.it/canale\\_lifestyle/notizie/teen/2022/02/07/60-anni-di-spacewar-fu-il-primo-videogioco-della-storia\\_59ac74c8-5a4f-48c2-b026-078303caebbf.html](https://www.ansa.it/canale_lifestyle/notizie/teen/2022/02/07/60-anni-di-spacewar-fu-il-primo-videogioco-della-storia_59ac74c8-5a4f-48c2-b026-078303caebbf.html)

I primi videogiochi sono delle semplici simulazioni, limitati dalla capacità di elaborazione del computer, ancora in fase di sperimentazione.

L'evoluzione del mezzo coincide con i primi anni Settanta e il successo dei primi videogiochi *arcade* come *Pong* (1972) o *Computer Space* (1971). Questi ultimi, erano situati nelle sale giochi, all'interno di cabinati: al giocatore bastava inserire una moneta per iniziare una partita. Successivamente, la tecnologia è diventata meno costosa e questo, ha permesso la nascita delle prime console domestiche. La prima di queste, è stata la Magnavox Odyssey (Figura 2), progettata da Ralph Baer e uscita sul mercato nel 1972<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> Magnavox Odyssey, Appunti di Vita, 24/02/2016, ultimo accesso: 28 luglio 2024, [<https://www.appuntidivita.eu/magnavox-odyssey/>]



Figura 2: La prima console domestica Magnavox Odyssey e il primo gioco Pong (1972)

(<https://talentec.es/console-di-gioco-di-prima-generazione-i-magnavox-odyssey/?lang=it>)

Giocare diventa più accessibile e semplice:

I videogiochi domestici hanno dato alla gente la possibilità di manipolare l'azione sullo schermo, cosa che li ha resi la prima forma di televisione interattiva.<sup>10</sup>

Se la televisione aveva introdotto una nuova forma d'intrattenimento domestico, il videogioco si colloca su uno scalino superiore poiché include l'interattività. Il dispositivo diventa un medium unico, diverso rispetto da quelli precedenti: interattivo e creatore di mondi immaginari. Il videogioco porta con sé una nuova cultura e un nuovo linguaggio, comprensibile solo dai giocatori accaniti. Come spiega, James Paul Gee, nel suo libro *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*<sup>11</sup>:

To play a game is to learn a new language, one native to the medium of videogames, rich in the culture of gaming and spoken fluently by its players.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> L.MANOVICH, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., pp.46

<sup>11</sup> J.P. GEE, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Palgrave Macmillan, Londra, 2003

<sup>12</sup>D. THOMAS, *Messages and Mediums: Learning to Teach With Videogames*, 5 aprile 2007, ultimo accesso 13 Agosto 2024,

[<https://web.archive.org/web/20130813220013/http://www.etc.cmu.edu/etcpres/node/202>]

A chi non capita di voler cambiare il finale di un libro o di voler diventare un personaggio di un film? Chi non ha il desiderio di volare? Il videogioco offre la possibilità di farlo, poiché il fruitore non è solo un semplice spettatore, ma un regista di storie. Il giocatore può morire, rischiare la vita ma basta un semplice tasto per farlo ricominciare da capo<sup>13</sup>. Come spiega Chris Crawford, nel suo libro *Game Design*, giocare è un paradosso poiché fornisce al giocatore esperienze pericolose che sono assolutamente sicure<sup>14</sup>.

Il videogioco permette al giocatore di accedere ad un mondo virtuale e dare sfogo alla propria immaginazione. La potenza di videogiochi è data dalle miriadi di possibilità, percorsi, strategie che offre all'utente. I giochi nascono dal bisogno di liberare la mente e immedesimarsi in un eroe e, grazie alla tecnologia, è possibile farlo:

A game is best envisioned as a triangle of possibility, with the initial position at one apex, and possible conclusions along the opposite side, with myriad, ideally, infinite paths between initial state and outcome. To the degree that you try to make a game more like a story by imposing arbitrary decision points, you make it less like a game.<sup>15</sup>

Il successo dei videogiochi ha inoltre favorito la nascita di *fan base* e di *community* online, create per poter discutere, collaborare e scambiare informazioni. La nascita di piattaforme come Youtube (2005) o Twitch (2011) ha garantito la longevità della cultura videoludica in quanto i giocatori online condividono le stesse passioni e la loro esperienza di gioco tramite video *gameplay*.

Nonostante la loro grande fama, i videogiochi non sono ancora stati pienamente accettati come forma culturale<sup>16</sup>. L'avvento di un mass medium crea sempre una linea spartiacque, tra elogi e critiche. Più un prodotto è polare, più la critica comune è l'idea che questo possa influenzare negativamente la società. La stessa sorte è capitata al cinema e alla televisione e, l'accusa è rivolta principalmente ai potenti, che utilizzano i media, come strumento di manipolazione. L'uomo diventa, secondo questa idea, vittima dell'effetto dei mass media, e alienandosi dalla società, non riesce più a decidere per sé stesso.

---

<sup>13</sup> D.LOFTUS, E. LOFTUS, *Mind at play*, Basic Books, New York, 1983, pp.33

<sup>14</sup> C.CRAWFORD, *Chris Crawford on Game Design*, New Riders, Indianapolis, 2003, pp. 32

<sup>15</sup> RE: *PLAY: Game Design + Game Culture*, Online conference, 2000, [www.eyebam.org/replay] cit. in K. SALEN, E. ZIMMERMAN, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, The Mit Press, Cambridge (MA), 2004

<sup>16</sup> I.BOGOST, *Persuasive Games. The expressive power of videogames*, The Mitt Press, Cambridge (MA), 2007, pp. VII

Anche il videogioco subisce un giudizio simile. Di base, questo veniva considerato come uno strumento di basso livello e una perdita di tempo, poco edificante per l'uomo, ma soprattutto per i ragazzini. Infatti, le accuse più gravi provenivano dai genitori, preoccupati dei valori che i videogiochi inculcavano ai loro figli:

Fin dai primi videogiochi in cui venivano mostrate scene di violenza o sesso, gruppi di genitori e associazioni nazionali hanno fatto pressioni sulle società produttrici di videogiochi e sugli stessi governi affinché le opere venissero modificate, in modo da risultare meno violente (ad es. colorando il sangue di verde o trasformando esseri umani in creature di fantasia), oppure non distribuite affatto sul suolo nazionale.<sup>17</sup>

Ancora oggi, molti genitori credono che i videogiochi siano diseducativi e violenti. Molti casi di cronaca mondiale, che vedono come assassini minorenni, stabiliscono come causa l'utilizzo dei videogiochi. Uno degli esempi più emblematici è la strage della Columbine High School del 1999, in cui due ragazzi, che frequentavano la scuola, uccisero 13 persone.<sup>18</sup> L'episodio, sebbene negli Stati Uniti questo non sia isolato, ha avuto una grande potenza mediatica. L'opinione pubblica non comprende le motivazioni dell'uso della violenza o da chi avessero imparato a sparare così a sangue freddo. Tra le accuse più accreditate, come l'ascolto di musica metal, vi è l'utilizzo di videogiochi soprattutto, che a loro avviso, inneggiavano la violenza più della legalizzazione delle armi da fuoco. Un generale dissenso verso i videogiochi è già presente negli anni Settanta. Mentre le nuove tecnologie permettono un'evoluzione dei dispositivi, alcuni critici si concentrano sulla loro nocività, come Craig A. Anderson. Quest'ultimo sostiene che un videogioco violento potrebbe causare un'imitazione diretta da parte di chi gioca<sup>19</sup>. La causa è, secondo il critico, l'interattività che contraddistingue il mezzo: rispetto alla televisione, infatti, il fruitore assume un atteggiamento attivo.

---

<sup>17</sup> Controversie nei videogiochi (26 settembre 2024). *Wikipedia, l'Enciclopedia libera*

[[https://it.wikipedia.org/wiki/Controversie\\_nei\\_videogiochi](https://it.wikipedia.org/wiki/Controversie_nei_videogiochi)]

<sup>18</sup> H. JENKINS, *Art for the digital age*, <<Mit Technology Review>>, September 1, 2000,

[<https://www.technologyreview.com/2000/09/01/236230/art-form-for-the-digital-age/>]

<sup>19</sup> C.A. ANDERSON, B.J. BUSHMAN, *Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta analytic Review of the Scientific Literature*, *Psychological Science*, Vol. 12, n. 5, Settembre 2001 cit. in F. BOCCI, G. VIRGILIO, *Videogiochi e aggressività, gli ultimi studi spezzano il nesso: ecco perché*, 21/06/2022, ultimo accesso: 5 Agosto 2024, [<https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/videogiochi-e-aggressivita-gli-ultimi-studi-spezzano-il-nesso-ecco-perche/>]

Il giocatore diventa un personaggio del gioco, che può controllare a suo piacimento, e riceve un premio ogni qual volta che uccide un nemico o compie un'azione illegale, che nel gioco, è necessaria per vincere.<sup>20</sup>

Accanto ad una visione puramente pessimistica, si sviluppa una corrente che considera il videogioco come una forma educativa di apprendimento, come ad esempio Christopher J. Ferguson. Quest'ultimo si concentra sui suoi benefici e su come poter educare i bambini, in maniera alterativa, tramite l'utilizzo di videogiochi particolari che tengono il cervello allenato, come per esempio la tipologia del rompicapo.

Inevitabilmente, il generale pregiudizio che il videogioco sia una forma di massa, e quindi di basso livello, si rispecchia in un ulteriore dibattito, che lo vede protagonista: il videogioco è una forma d'arte oppure è solo un mero mezzo di intrattenimento? la natura artistica del mezzo.

Secondo Henry Jenkins, l'avvento del digitale ha permesso agli artisti di avere più possibilità nella produzione e nella diffusione delle loro opere. I nuovi media hanno forzato completamente i criteri imposti dal mercato dell'arte e questo, ha permesso anche il videogioco di essere considerato una forma d'arte popolare emergente<sup>21</sup>. Se da un lato le nuove tecnologie hanno ampliato le possibilità concesse agli artisti, dall'altro lato, secondo il parere comune, spezzavano la creatività dell'artista. Ad oggi, si può riscontrare una stessa tendenza, per esempio, nel dibattito sull'opere d'arte prodotte dall'intelligenza artificiale: l'artista fornisce alcune indicazioni, che vengono recepite e trasformate dalla macchina in immagini. Un'opera creata da una macchina può essere considerata una forma d'arte, se non emerge l'abilità dell'artista? L'avvento delle nuove tecnologie comporta nuove riflessioni sulla natura artistica e sulla questione dell'autorialità di un'opera, tuttavia, il parere generale non è diverso rispetto alle discussioni nate con i *ready-made* di Duchamp.

Il computer è semplicemente uno strumento, che offre agli artisti nuove risorse e opportunità per raggiungere il pubblico; è la creatività umana che fa arte.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> *Ibidem*

<sup>21</sup> H. JENKINS, *Art for the digital age*, cit.

<sup>22</sup> H. JENKINS, *Art for the digital age*, cit. [traduzione mia]

Ian Bogost, nel testo *Persuasive Games. The expressive power of videogames*, si concentra sulle motivazioni che hanno provocato un'idea così negativa, arrivando alla conclusione che “la denigrazione più generale del 'mero intrattenimento' è in parte responsabile della storica mancanza di serietà nel trattamento dei videogiochi.”<sup>23</sup> La “mancanza di serietà” è anche dovuta ad una classificazione grossolana dei videogiochi, che, per via delle loro difficili sfaccettature, non sono suddivisi in giuste categorie. La critica videoludica, secondo Bogost, critica il medium videoludico, senza riconoscere le sue vere potenzialità:

La critica videoludica, tuttavia, continua ad illudersi che il videogioco sia un semplice dispositivo. Un mero strumento. Un puro passatempo. Pochi sembrano scorgere la sottesa componente ideologica. Nessuno sembra preoccuparsene.<sup>24</sup>

La base del problema è il rifiuto nel considerare positivamente un prodotto di massa. La domanda ricorrente, se un'opera d'arte possa essere riprodotta in serie senza perdere il suo valore, trattiene nel mirino tutti i nuovi media. L'avanzare della tecnologia ha permesso la creazione di opere d'arte “dal basso”, ma non vuol dire che queste abbiano meno valore. Come sostiene Walter Benjamin, nel testo *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, nel XX secolo, le nuove tecnologie hanno permesso la nascita di riproduzioni massa e hanno sottratto le opere d'arte dalla loro antica autenticità:

La tecnica della riproduzione sottrae il riprodotto all'ambito della tradizione. [...] ciò è strettamente legato ai movimenti di massa. Il loro agente più potente è il cinema.<sup>25</sup>

Per l'autore, un'opera d'arte riprodotta meccanicamente perde il carattere immersivo.

La tecnologia, nemica dei critici d'arte, ha un'importanza fondamentale per i nuovi media. Senza questa, il videogioco non avrebbe mai avuto le potenzialità che hanno permesso il suo successo.

Il sodalizio tra tecnologia e videogiochi è consacrato dalla nascita di prodotti interattivi, che hanno la capacità di appassionare i fruitori grazie al loro coinvolgimento: “video

---

<sup>23</sup> I.BOGOST, *Persuasive Games. The expressive power of videogames*, The MIT Press, Cambridge (MA), 2007, pp.6 [traduzione mia]

<sup>24</sup> M.BITTANTI, *Gli strumenti del videogiocare: logiche, estetiche e (v)ideologie*, Costa & Nolan, 2005, pp.7

<sup>25</sup> W. BENJAMIN, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* trad. it., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 1966, pp.23

games are the first concreative mass art”<sup>26</sup>. Questi hanno successo perché nascono dalla collaborazione fra i creatori, che gettano le basi e i fruitori, che completano l’opera.

Le caratteristiche tecniche del mezzo non escludono proprietà puramente artistiche, come per esempio la creatività di un game designer o semplicemente la performance di un giocatore. Nel corso del tempo, queste sono state riconosciute e supportate dall’operato di alcuni musei. Questi ultimi si sono impegnati a realizzare mostre, con l’obiettivo di modificare l’idea comune ed elevare il videogioco a forma d’arte. Per esempio, nel 2012, il MoMa di New York ha acquisito una selezione di 14 videogiochi, per la mostra *Applied Design*, presentati come opere d’arte e di design.<sup>27</sup>

Le potenzialità del videogioco, come mezzo di produzione dal basso, non tardano ad essere notate da artisti o giocatori appassionati. Tra la fine degli Ottanta e gli inizi degli anni Novanta, si diffondono i primi video creati dai videogiochi. L’artista non possiede più una tela e dei colori ad olio, ma un controller di una console, che gli permette allo stesso tempo di giocare e creare opere d’arte. Si assiste alla nascita di un nuovo fenomeno: il Machinima.

Nell’ambito dei game studies, molti teorici hanno tentato di fornire la definizione più adeguata.

Paul Marino, figura di spicco del movimento machinima, ha definito il movimento: “the art of making animated movies in a 3D virtual environment in real time”<sup>28</sup> Nel libro, *Machinima for dummies*, Hugh Hancock e Johnnie Ingram lo definiscono:

Machinima isn’t a technology. There’s no piece of software called Machinima. It’s a technique of taking a viewpoint on a virtual world, and recording that, editing it, and showing it to other people as a film.<sup>29</sup>

---

<sup>26</sup> A. SMUTS, Are Video Games Art? <<Contemporary Aesthetics (Journal Archive)>>, Vol. 3, 2005, Article 6. pp.8 [[https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts\\_contempaesthetics/vol3/iss1/6](https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol3/iss1/6)]

<sup>27</sup> P. ANTONELLI, P. GALLOWAY, *When Video Games Came to the Museum*, 3/11/2022, ultimo accesso: 6 Agosto 2024, [<https://www.moma.org/magazine/articles/798>]

<sup>28</sup> P. MARINO, *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*, Paraglyph Press, Scottsdale (AZ), 2004, pp. 2

<sup>29</sup> H. HANCOCK, J. INGRAM, *Machinima for dummies*, Wiley Publishing Inc, New York, 2007, pp.10

Secondo Henry Lowood, i video machinima consistono nella cattura o documentazione di immagini, prese in prestito dai videogiochi, e montati successivamente per dotarli di un senso nuovo.<sup>30</sup>

Molte definizioni, ma un unico bisogno da parte dei giocatori: forzare e arginare le regole del gioco prestabilite. Il giocatore, impotente di fronte a un finale che non può essere cambiato immagina di poterlo cambiare. Quante volte è capitato di non riuscire a superare un livello o di voler saltare da un edificio più velocemente possibile? Ecco, il machinima nasce da una combinazione di dimostrazione di abilità e di desiderio di forzare le regole del gioco. La capacità del videogioco di creare mondi virtuali, fuori dalla realtà, non è abbastanza per i *machinimators*. Il loro obiettivo è superare i limiti dell'immaginazione, trasformare il gioco in un "controller" modificabile, escogitando dei trucchi per ampliarlo.

Any story you can imagine, you can create... Machinima isn't just a toy. It isn't a poor cousin of rendered animation or 'real' film. It's one of the first Veridian technologies. It's something that will change peoples' lives. It might be the thing that finally turns filmmaking into an artform.<sup>31</sup>

Le prime forme di machinima nascono nella sottocultura degli hacker, che, mossi dalla passione per i videogiochi, creano video al fine di dimostrare le loro abilità di programmazione. I giochi venivano, quindi, modificati e le operazioni adatte, venivano diffuse online con altri appassionati. L'operazione non è semplice: per decostruire, o semplicemente implementare il videogioco, è necessario conoscere il motore di gioco e i linguaggi di programmazione. La produzione di video machinima prevedeva, quindi, la conoscenza di tecniche specifiche.

Nel corso del tempo, numerosi artisti hanno approcciato al mezzo per possibilità di creare video animati poco dispendiosi, tuttavia i prodotti erano di nicchia e non venivano considerati delle forme d'arte, dal momento che il videogioco era visto come un mero mezzo di intrattenimento.

La tecnologia e il lancio del sito *machinima.com* sono stati due fattori fondamentali per la crescita di una nuova ondata di artisti: i *machinimators*. Con la diffusione di video più

---

<sup>30</sup> H. LOWOOD, M. NITSCHKE, *The Machinima Reader*, The Mit Press, Cambridge (MA), 2011, pp.5

<sup>31</sup> H. HANCOCK, *Veridian, Corporatism and Machinima*, 1 Gennaio 2000, Machinima.com [<http://www.machinima.com/displayarticle2.php?article=393>] cit. in T.G. HARWOOD, B. GRUSSI, *Pioneers in Machinima. The Grassroots of Virtual Production*, Vernon Press, Delaware, 2021 pp.29

professionali, grazie all'avvento di software più sofisticati, i machinimators attirano l'attenzione di un'ampia porzione di pubblico. Il fenomeno, che precedentemente era di nicchia, diventa *mainstream* e ottiene numerosi riconoscimenti.

Il termine *machinima* nasce da alcune corrispondenze via e-mail di vari teorici, nate dopo la diffusione del videogioco Quake nel 1996. Il termine venne coniato per la prima volta da Anthony Bailey, regista di uno dei primi film di successo Machinima, *Quake done Quick*. Bailey soprannomina il fenomeno con il termine *machinema*, una crasi tra *machine* e *cinema*. Un connubio tra *macchina*, intesa come software del videogioco e *cinema*, dal momento che i *machinimators* creano filmati registrati. Tuttavia, Hugh Hancock, pioniere del machinima, a causa di un errore di battitura, modificò la “e” con la “i” del nome e diffuse un nome sbagliato: *machinima*. Il nuovo termine è piaciuto molto a Bailey poiché credeva che fosse stato scelto appositamente da Hancock per includere il termine *animazione* e, in senso metaforico, la parola *anima*, intesa come “vita”<sup>32</sup>. Il termine racchiude perfettamente la natura intermediale del fenomeno: un'ibridazione tra videogioco, cinema e animazione. La genesi del nome è una storia insolita, influenzata da corrispondenze online. La vicenda è simile ad un'altra forma digitale: la *net.art*.<sup>33</sup> Nel 1995 Vuk Cosic, pioniere della *net.art*<sup>34</sup>, ha ricevuto un messaggio da un mittente anonimo che non riuscì a decifrare a causa dell'incompatibilità del software e una parte di questo recita: “J8~g#|; Net. Art {-^s1”<sup>35</sup>. Il termine, nato per caso, è perfetto per descrivere una corrente artistica nata dall'unione di net, ovvero rete, e arte.

Hugh Hancock è stata una delle prime persone a credere nella potenzialità artistica del machinima. Egli ha fondato, in America, la società *Machinima, Inc.*: una rete di intrattenimento multiplatforma indipendente, che ha incoraggiato produzioni basate su

---

<sup>32</sup> H. HANCOCK, J. INGRAM, *Machinima for dummies*, cit., pp.13

<sup>33</sup> I.ANVERS, *Cheat or Glitch? Voice as Game Modification in Machinima*, <<VOICE: Vocal Aesthetics in Digital Arts and Media>>, The MIT Press, 2011, pp.226

<sup>34</sup> La *net art* è un “settore della ricerca artistica contemporanea (abbreviazione di *Internet art*) che elabora progetti, anche interattivi, fruibili attraverso Internet.” Fonte: <https://www.treccani.it/enciclopedia/net-art/>

<sup>35</sup> V. TANNI, *La leggendaria origine del termine Net.Art*, 7/05/2000, ultimo accesso 6 agosto 2024, [<https://www.exibart.com/exiwebart/la-leggendaria-origine-del-termine-net-art/>]

motori di gioco<sup>36</sup> e contribuito all'affermazione del machinima, attirando l'attenzione del pubblico verso una tecnica ancora poco conosciuta.

Nei *gamestudies*, la nascita del machinima è teatro di discussioni e divide i teorici in due filosofie di pensiero differenti. Da un lato, coloro che riconducono il machinima alle pratiche di hacking diffuse negli anni Ottanta, e dall'altro lato coloro che attribuiscono il machinima alle sperimentazioni di Miltos Manetas, già affermato nel mondo dell'arte. La prima tesi è portata avanti da Henry Lowood e Michael Nitsche, nel testo *The Machinima Reader* e da Paul Marino, nel testo *3D game-based filmmaking: il machinima nasce dalle prime forme di hacking*<sup>37</sup> di un gruppo di utenti, appassionati dei videogiochi. La matrice è puramente vernacolare, ovvero propria del mezzo, e di conseguenza si concentra sulle caratteristiche tecniche del videogioco. La seconda tesi, invece, si discosta da una visione tecnocentrica ed è sostenuta principalmente da Matteo Bittanti, nel libro, *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*. Quest'ultimo reputa la prima tesi come erronea, poiché si concentra sulle caratteristiche tecniche e ignora la componente artistica. Quest'interpretazione, secondo l'autore, relega alcuni artisti di grande calibro, come Miltos Manetas e Cory Arcangel e riconduce la produzione machinima solo ed esclusivamente alle pratiche del fandom.<sup>38</sup> L'unico punto d'incontro tra le due scuole di pensiero è la data di nascita del fenomeno: il 1996, allo stesso tempo, anno di lancio del videogioco rivoluzionario *Quake* e dell'opera machinima di Miltos Manetas, *Miracle*. In entrambi i casi, il machinima nasce come forma di sperimentazione dal basso, che coinvolge, per via delle sue qualità, artisti e giocatori.<sup>39</sup> Un'arte popolare, che permette a chiunque, grazie alla diffusione di tecnologie a basso costo, di poter produrre un video machinima.

---

<sup>36</sup> Machinima, Inc. (14 settembre 2024). *Wikipedia, l'Enciclopedia libera*  
[[https://en.wikipedia.org/wiki/Machinima,\\_Inc.](https://en.wikipedia.org/wiki/Machinima,_Inc.)]

<sup>37</sup> L'hacker è una persona che utilizza le proprie competenze informatiche per migliorare l'efficienza e la velocità dei software. Da *Wikipedia, l'Enciclopedia libera*  
[[https://it.wikipedia.org/wiki/Hacker#cite\\_note-:0-4](https://it.wikipedia.org/wiki/Hacker#cite_note-:0-4)]

<sup>38</sup> M. BITTANTI, *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, Mimesis, Milano, pp.7

<sup>39</sup> H. LOWOOD, M. NITSCHE, *The Machinima Reader*, cit., pp.VIII

## 1.2. La genesi del Machinima: la sottocultura hacker

Il machinima, come video prodotto con il software del gioco, nasce in collaborazione tra giocatori e sviluppatori, che condividono la passione per i videogiochi<sup>40</sup>. Grazie allo sviluppo tecnologico e alla diffusione degli *home computer*, a partire dagli anni Ottanta, gli hacker iniziano a sperimentare le loro capacità di codifica generando delle *intro*, ovvero sequenze grafiche introduttive inserite all'interno dei giochi *cracked*<sup>41</sup>. I programmatori violavano le norme del software e, l'intro, utilizzata come "firma", veniva inserita nel poco spazio che rimaneva nel *floppy disk*<sup>42</sup>. Con l'avvento delle nuove tecnologie, erano ancora poco diffuse leggi che tutelavano i diritti di un software e perciò il fenomeno della pirateria era molto frequente. Le *intro*, allegate al software compromesso, dimostravano la bravura di un *team* di *hacker* nel violare codici di sicurezza<sup>43</sup>. Successivamente, la creazione di personal computer sempre più potenti permise di creare delle intro più articolate<sup>44</sup>. Queste ultime, erano così apprezzate dalla comunità dei giocatori, che gli hacker decisero di concentrarsi più sulla creazione di intro sensazionali piuttosto che sul *cracking* del software in sé.<sup>45</sup> Il distacco dei programmatori dalla scena hacker coincide con la nascita delle *demo*, che differiscono dalle intro, poiché sono separate dal software danneggiato. L'avvento delle demo coincide con un particolare bisogno dei programmatori di creare video per puro diletto<sup>46</sup>. "La registrazione di demo è stata la prima forma di replay di gioco ampiamente diffusa"<sup>47</sup>. Le sequenze, registrate in tempo reale, nascono dal desiderio dei programmatori di dimostrare, per diletto, le loro abilità<sup>48</sup>. Le demo permettono di riguardare la partita giocata, tuttavia non erano dei veri e propri filmati:

---

<sup>40</sup> H. LOWOOD, *Video Capture: Machinima, Documentation, and the History of Virtual Worlds*, in H. LOWOOD, M. NITSCHKE, *The Machinima Reader*, cit., pp.5

<sup>41</sup> Nell'informatica, il cracking è l'accesso ad un sistema informatico non autorizzato utilizzando diverse tecniche informatiche. Da Wikipedia, *l'Enciclopedia libera* [[https://it.wikipedia.org/wiki/Cracking\\_\(informatica\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Cracking_(informatica))]

<sup>42</sup> Il floppy disk è un dispositivo di archiviazione costituito da un piccolo disco flessibile di materiale magnetico protetto da un involucro di plastica, ormai obsoleto. [<https://www.treccani.it/enciclopedia/floppy-disk/>]

<sup>43</sup> P. MARINO, *Op. cit.*, pp.5

<sup>44</sup> *Ibidem*

<sup>45</sup> *Ibidem*

<sup>46</sup> Demoscene (25 aprile 2024), Wikipedia, *l'Enciclopedia libera* [<https://it.org/wiki/Demoscene>]

<sup>47</sup> H. LOWOOD, M. NITSCHKE, *The Machinima Reader*, cit., pp.6 [traduzione mia]

<sup>48</sup> *Ibidem*

Si tratta piuttosto di sequenze di comandi o script che indicano al motore di gioco cosa fare, essenzialmente ripetendo gli effetti degli input della tastiera e del mouse nella stessa sequenza eseguita dal giocatore durante il gioco.<sup>49</sup>

I video servivano come “documentazione del gameplay” e permettevano ai giocatori di imparare dalle “performance in-game” di giocatori<sup>50</sup> più esperti e migliorare le loro capacità. Sentimenti, come passione e competizione, che accomunano programmatori e giocatori, permettono la nascita di una rete globale di giocatori appassionati, definita *demoscene*<sup>51</sup>, “una rete mondiale non commerciale di menti creative coinvolte nella realizzazione delle cosiddette “demo”<sup>52</sup>. Prima del ventunesimo secolo, i gameplay, qualificati con il termine *demoscene*<sup>53</sup>, non sono video popolari, ma dedicati a una stretta nicchia di persone poiché il video poteva essere riprodotto solo se si possedeva il gioco originale.

Il machinima nasce come strumento di “costruzione della reputazione”<sup>54</sup>: le demo erano delle vere e proprie dimostrazioni della propria bravura. I video registrano eventi significativi e, allo stesso tempo, diventano una forma di pubblicità per il team, in competizione con gli altri. I primi filmati nascono, quindi, con un duplice senso: diffondere una *performance* del giocatore e documentarla<sup>55</sup>. Henry Lowood, definisce le demo come forme di *high-performance*:

Performance here is understood as goal oriented gameplay optimization or “high-performance play” that documents certain play techniques.<sup>56</sup>

E ancora:

---

<sup>49</sup> *Ibidem*

<sup>50</sup> M.NITSCHKE, A. MAZALEK, P. CLIFTON, *Moving digital puppets* in NG JENNA (a cura di), *Understanding Machinima. Essays on filmmaking in virtual worlds*, Bloomsbury Publishing, London, 2013, pp.70

pp. 70

<sup>51</sup> *Ivi* pp.5

<sup>52</sup> [<http://www.demoscene.info/>]

<sup>53</sup> Il termine inglese deriva delle parole “demonstration” e “scene”, ovvero dimostrazione di una scena

<sup>54</sup> M.PICARD, *Il machinima: il videogioco come forma d'arte?* in M. BITTANTI (a cura di), *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, cit., pp. 19

<sup>55</sup> H. LOWOOD, M. NITSCHKE, *The Machinima Reader*, cit., pp.4

<sup>56</sup> H. LOWOOD, *High-performance Play: The Making of Machinima*, <<Videogames and Art>>, University of Chicago Press, 2007 cit. in NG JENNA, *Understanding Machinima. Essays on filmmaking in virtual worlds*, Bloomsbury Publishing, London, 2013 pp.70

This combination of technical mastery, high-level play, and performance is what I have called high-performance play in my writing about the early history of machinima. These activities—whether consciously or not—imply noteworthy modes of media capture, production, and preservation.<sup>57</sup>

Il machinima nasce, quindi, come forma ludica “ad alta performance”<sup>58</sup>. Il termine viene introdotto da Henry Lowood per indicare il virtuosismo tecnico che contraddistingue i machinimators. I filmati demo, *deathmatch*<sup>59</sup> o *speedrun*<sup>60</sup>, trasformano quindi i giocatori in *performer*.<sup>61</sup>

Sebbene questi ultimi, fossero spinti da una vena molto competitiva, erano ostacolati dai limiti imposti dal gioco e dalla tecnologia, ancora non al massimo della sua potenza.<sup>62</sup> Le prime forme di machinima, infatti, non includevano elementi propriamente creativi, ma erano concepite narcisisticamente dai programmatori come riprese della loro bravura.<sup>63</sup> Le demo, rivolte ai fan più accaniti, consistono in registrazioni di movimenti in tempo reale sullo schermo tramite un file demo (.dem). Questi video possono essere definiti come dei semplici filmati di riproduzione, poiché manca la possibilità di modificarli con strumenti di post-produzione.<sup>64</sup> In poco tempo, grazie all’avvento di software con prestazioni elevate si assiste al passaggio dalle prime forme di sperimentazioni ad animazioni 3D computerizzate.<sup>65</sup>

Negli anni Novanta, la *demoscene* e lo sviluppo di videogiochi commerciali per computer, come Doom e Quake, hanno permesso un’ampia diffusione dei filmati machinima. Le prime demo, infatti, venivano realizzate tramite l’utilizzo di giochi soprattutto in prima persona, first person shooter (FPS), un sottogenere dei videogiochi in prima persona.

---

<sup>57</sup> NG JENNA, *Understanding Machinima. Essays on filmmaking in virtual worlds*, cit, pp. IX

<sup>58</sup> In inglese, *high performance play*, termine introdotto da Lowood nel saggio *High-performance Play: The Making of Machinima*, pp.26

<sup>59</sup> *Deathmatch* (combattimento mortale) è un termine che indica, in ambito videoludico, un incontro fra due o più giocatori che devono eliminarsi a vicenda. Da *Wikipedia, l’Enciclopedia libera* [<https://it.wikipedia.org/wiki/Deathmatch>]

<sup>60</sup> Per *Speedrun* si intende il completamento di una partita del gioco, nel più breve tempo possibile. Da *Wikipedia, l’Enciclopedia libera* [<https://it.wikipedia.org/wiki/Speedrun>]

<sup>61</sup> H. LOWOOD, *Real-Time Performance: Machinima and Game Studies*, <<The International Digital Media and Arts Association Journal>> vol 1, no. 3, Spring 2005, pp.13

<sup>62</sup> P. MARINO, Op. cit., pp.5

<sup>63</sup> H. LOWOOD, M. NITSCHKE, *The Machinima Reader*, cit., pp.7

<sup>64</sup> T.G. HARWOOD, B. GRUSSI, cit., pp.11

<sup>65</sup> M.NITSCHKE, *Film live: And Excursion into Machinima*, <<Developing Interactive>>, Narrative Content: sagas\_sagasnet\_reader, ed. by Brunhild Bushoff, Monaco, 2005, pp.3

*Doom* (Figura 3), creato da iD Software 1993 per computer e programmato da John Carmack, John Romero e Dave Taylor, è stato il primo videogioco *shareware*<sup>66</sup> e il primo a introdurre un sistema di registrazione integrato<sup>67</sup>:

Era un'idea che doveva venir fuori. Si lancia una versione gratuita e limitata sui canali shareware, su Internet e attraverso i servizi on-line. Poi si lancia una versione più completa e raffinata e la si vende a un prezzo elevato.<sup>68</sup>



Figura 3: *Doom* (1993) è uno dei primi sparatutto in prima persona

(<https://www.crossoveruniversonerd.it/novita-sulla-cultura-nerd/doom-1993-arriva-a-girare-persino-su-twitter>)

La soggettiva, nell'ambiente virtuale, è stata introdotta da Carmack con *Wolfenstein 3d* nel 1992, ma le novità inserite da *Doom* sono molte di più.

Il gioco non disponeva di una vera e propria grafica 3d, ma di tre dimensioni simulate in un ambiente 2d. Questo, suddiviso in livelli, ha come protagonista un marine che viene mandato su Marte per combattere orde di mostri. La forma labirintica e le riprese horror garantiscono al giocatore una forte adrenalina. Il videogioco ha rivoluzionato e definito gli standard degli FPS moderni, introducendo la possibilità di avere più di un'arma, che

<sup>66</sup> In informatica, shareware è un tipo di licenza software commerciale offerta gratuitamente agli utenti per scaricare programmi via Internet o contenuti in CD. Da *Wikipedia, l'Enciclopedia libera* [<https://it.wikipedia.org/wiki/Shareware>]

<sup>67</sup>T.G. HARWOOD, B. GRUSSI, cit., pp.11

<sup>68</sup> J. C. HERZ, *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Mind*, Joystick Nation, Little Brown & Co, New York, 1997, pp.84 [traduzione mia]

permette al giocatore di decidere quale sia più idonea per combattere. Inoltre, con Doom, appare per la prima volta il termine *Deathmatch*<sup>69</sup>, la modalità multiplayer ancora oggi più diffusa.<sup>70</sup> L'avvento della modalità multiplayer online ha consentito una maggiore socialità tra gli appassionati: "Doom, è il primo gioco a sfruttare davvero la potenza delle LAN e dei modem al massimo delle loro potenzialità."<sup>71</sup>

Le demo si diffondono, non solo grazie al successo del gioco e al suo sistema di registrazione integrato, ma alla diffusione in rete, da parte di Id Software, di numerose copie di gioco e alla possibilità di apportare modifiche al gioco:

Id Software didn't stop there, the team of innovators also made DOOM's source code available to their fan base, encouraging would-be game designers to modify the game and create their own levels, or 'mods'. Fans were free to distribute their mods of the game, as long as the updates were offered free of charge to other enthusiasts. The mod community took off, giving the game seemingly eternal life on the Internet. In fact, id discovered many of their current employees and development partners based on mods that were created and distributed over the Internet.<sup>72</sup>

Una *mod*, abbreviazione dell'inglese *modification*, è "un insieme di modifiche estetiche e funzionali ad un videogioco".<sup>73</sup> Queste, sono generalmente create dai professionisti del gioco o da giocatori, sono diffuse gratuitamente e possono essere di vario tipo: piccole modifiche, come l'aggiunta di mappe e personaggi, o modifiche più profonde, come modifiche alle regole del gioco, per esempio l'aggiunta di nuove armi.<sup>74</sup> "Vedendo il loro successo, alcune aziende "ricomprano" le mod di successo, assumendo i team che le hanno create."<sup>75</sup> L'introduzione di modifiche permette agli utenti di creare la propria versione del gioco, che veniva poi diffusa online dal creatore, dando la possibilità ad altri giocatori di testarla. Id Software, portavoce dell'animo hacker di John Carmack, ha permesso l'avanzare di una pratica, che più tardi prenderà il nome di *machinima*.

---

<sup>69</sup> In italiano, *combattimento mortale*

<sup>70</sup> Deathmatch (22 Aprile 2024), *Wikipedia, l'Enciclopedia libera*  
[<https://it.wikipedia.org/wiki/Deathmatch>]

<sup>71</sup> H. LOWOOD, *High-performance Play: The Making of Machinima*, cit, pp. 27

<sup>72</sup> *Ivi*, pp.28

<sup>73</sup> Mod (videogiochi), (29 giugno 2024) *Wikipedia, l'Enciclopedia libera*  
[[https://it.wikipedia.org/wiki/Mod\\_\(videogiochi\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Mod_(videogiochi))]

<sup>74</sup> *Ibidem*

<sup>75</sup> S. COLEMAN, N. DYER-WITHEFORD, *Playing on the digital commons: collectivities, capital and contestation in videogame culture*, <<Media Culture Society >>, 29, SAGE Publications, 2007, pp. 941 [traduzione mia]

Un atto di fiducia verso i giocatori rivoluzionario, che mette in discussione la paternità dell'opera <sup>76</sup>e il concetto di autore:

Doom diventò un modo per mostrare il proprio talento e una sorta di pozione magica per capire se avessi dentro il gene del game designer.<sup>77</sup>

D'altronde, John Carmack afferma:

Nell'era digitale, non esistono barriere. Le barriere sono autoimposte. Se vuoi sviluppare un qualcosa di grandioso, non hai bisogno di milioni di dollari di capitale. Ti bastano della pizza, qualche lattina di Coca-Cola da mettere nel frigo, un pc economico su cui lavorare, e la dedizione per arrivare fino in fondo. Abbiamo dormito sui pavimenti. Abbiamo attraversato fiumi.<sup>78</sup>

Le modifiche garantiscono la longevità del gioco, poiché poteva diventare sempre nuove versioni. L'interazione fra gli utenti e la creatività diventa più accessibile poiché i giocatori possono “intervenire” sul gioco senza dover programmare una demo da zero.<sup>79</sup> Internet ha permesso a chiunque di scaricare nuovi livelli di *Doom*, creati dagli utenti e diffusi online, e ogni espansione degli appassionati poteva essere integrata al gioco.<sup>80</sup> Le estensioni arricchivano l'esperienza ludica e garantivano la longevità del gioco: quando il gioco finisce, i giocatori per diletto, aggiungono nuovi livelli.

Secondo Malovich, *Doom* definisce un nuovo tipo di “economia culturale” “che trascende la relazione tradizionale tra produttori e consumatori”.<sup>81</sup> La possibilità di modificare il gioco, rende i consumatori più appassionati partecipi delle dinamiche creative. La formula collaborativa mette in contatto i giocatori fra loro e con gli sviluppatori del gioco.

Nei *game studies*, l'apice delle produzioni machinima degli anni Novanta coincide, secondo i maggiori teorici, con il lancio di Id Software, del videogioco *Quake* (Figura 4) nel 1996. Simile al suo predecessore *Doom*, il gioco competitivo si basava sul superamento di livelli, tramite l'uccisione di mostri, all'interno di mappe labirintiche.

---

<sup>76</sup> H. LOWOOD, *High-performance Play: The Making of Machinima*, Op. cit., pp.28

<sup>77</sup> L.FANTONI, *Come Doom ha cambiato il mondo dei videogiochi*, 20/05/2016, ultimo accesso 6 Agosto 2024, [<https://n3rdcore.it/come-doom-ha-cambiato-il-mondo-dei-videogiochi/>]

<sup>78</sup> Masters of doom cit. in *Wikipedia: L'Enciclopedia libera* [[https://it.wikipedia.org/wiki/John\\_Carmack#cite\\_note-1](https://it.wikipedia.org/wiki/John_Carmack#cite_note-1)]

<sup>79</sup> M.NITSCHKE, *Claiming Its Space: Machinima*, <<Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien>>, Nr. 37, Jg. 9, Nr. 1, S. 1–14,2007, [<https://doi.org/10.25969/mediarep/17707>]

<sup>80</sup> L.MANOVICH, *Il linguaggio dei nuovi media*, Op. cit., pp. 304

<sup>81</sup> *Ibidem*

Il giocatore prende le sembianze del protagonista, Ranger, che viene ingaggiato dal governo per fermare un supercattivo, di nome *Quake*.<sup>82</sup>

Dal punto di vista tecnico, il videogioco introduce molti miglioramenti: l'inserimento di un motore grafico 3D, una rete client/server incorporata e opzioni di chat per migliorare le prestazioni multiplayer online.<sup>83</sup> Il miglioramento delle prestazioni tecniche e l'inserimento di strumenti per incrementare modifiche nel gioco, come per esempio lo strumento di editing *QuakeEd*, ha trasformato *Quake* “in una nuova arena per dimostrare le proprie capacità”<sup>84</sup>. Le comunità di giocatori, suddivise in *clan*, competevano fra loro per dimostrare chi avesse più padronanza nel gioco e più creatività nel modificarlo. *Quake* aprì le porte ad un periodo di forte libertà creativa, stimolato dalla concorrenza fra i clan e dal successo del videogioco.

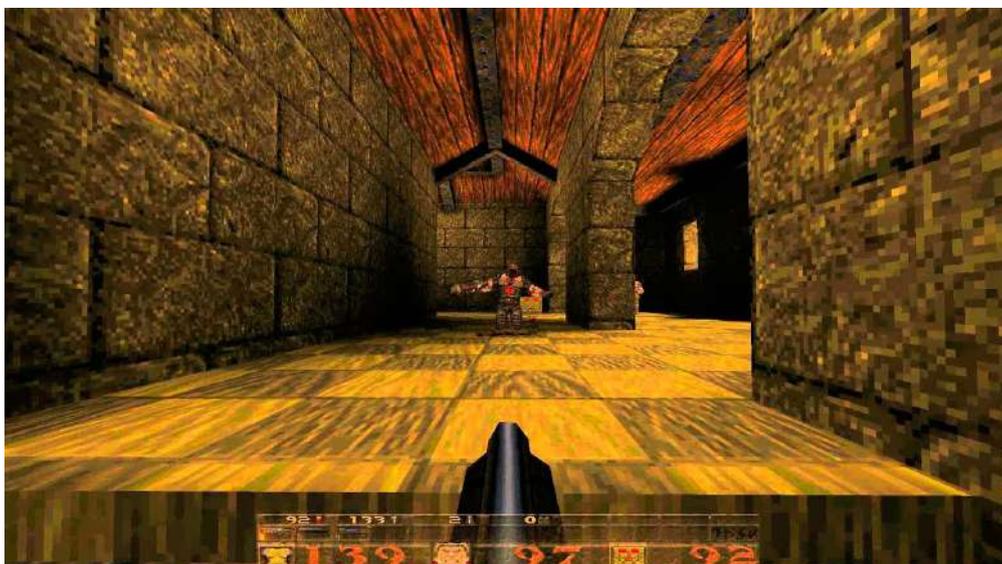


Figura 4: *Quake*, Id Software (1996)

Il successo dei videogiochi coincidente con l'ondata delle demo, hanno permesso la nascita di software di editing fondamentali per la crescita delle produzioni machinima. In poco tempo, i filmati diventano più professionali e i filmati dimostrativi, cedono il passo alle prime forme di narrazione. Secondo Henry Lowood<sup>85</sup>, sono tre i filmati che,

---

<sup>82</sup>Quake, (17 settembre 2024), *Wikipedia, l'Enciclopedia libera* [<https://it.wikipedia.org/wiki/Quake>]

<sup>83</sup> H. LOWOOD, *High-Performance Play: The Making of Machinima*. In *Videogames and Art: Intersections and Interactions*, ed. Andy Clarke and Grethe Mitchell, 59-79. London: Intellect Books; Chicago: University of Chicago Press, 2007, pp. 31

<sup>84</sup> *Ivi* pp. 32

<sup>85</sup> *Ibidem*

negli anni Novanta, hanno rivoluzionato il panorama videoludico e inevitabilmente, anche quello machinima.

Il primo vero video machinima, pioniere di questa nuova ondata, è *Diary of Camper* (Figura 5), prodotto da uno dei clan più famosi di *Quake*: i *Rangers*. Nel 1996, appena un mese dopo dall'uscita del videogioco<sup>86</sup>, il clan lanciò il primo cortometraggio animato.



Figura 5: Istantanee schermo tratte dalla demo *Diary of Camper* fonte: *United Rangers Films*, 1996

[https://www.google.com/search?client=firefox-d&q=diary+of+camper#fpstate=ive&vld=cid:ef7fe14a,vid:mq4Ks4Z\\_NGY,st:0](https://www.google.com/search?client=firefox-d&q=diary+of+camper#fpstate=ive&vld=cid:ef7fe14a,vid:mq4Ks4Z_NGY,st:0)

La trama non è particolarmente complessa: alcuni membri del clan dei *Rangers* combattono contro un *camper*.<sup>87</sup> Il *camping*, come strategia di gioco, è una modalità che non è molto apprezzata: il giocatore, con un atteggiamento vile, vince aspettando in un angolino, senza affrontare le difficoltà dei livelli. L'introduzione di strumenti di editing ha permesso al clan di arricchire il video con dialoghi fuori campo, registrati in tempo reale durante la partita. Inoltre, rispetto alle prime demo, la ripresa non è più in prima persona, coincidente con il punto di vista del giocatore/protagonista, ma è indipendente:

The players were choreographed like actors, working to a script, and delivering their lines as plain text, and using one player as a camera.<sup>88</sup>

---

<sup>86</sup> *Ibidem*

<sup>87</sup> Il *camper*; in italiano *campeggiatore*, nei videogiochi è un giocatore che si nasconde in una posizione vantaggiosa per non essere ucciso e per aspettare che qualcuno si avvicini e ucciderlo prima di essere visto.

<sup>88</sup> M. KELLAND, D. MORRIS, D. LOYD, *Machinima: Making Movies in 3D Virtual Environments*, Ilex Press, Cambridge, 2005, pp.28

*Quake* offre un sistema di telecamere interattive<sup>89</sup>, che permette anche la ripresa dall'alto e, con, l'aggiunta di *cheat*<sup>90</sup> si possono creare effetti di ripresa particolari. La visione, prima parziale e orientata solo dal punto di vista dell'avatar, adesso permette l'orientamento verso differenti angolazioni. Secondo Lowood<sup>91</sup>, il passaggio dalle demo dimostrative a quelle narrative, cambia totalmente le modalità con cui il mezzo veniva utilizzato. Le prime demo documentavano la bravura ma mantenevano il fine ultimo del mezzo, ovvero giocare. Le demo narrative, invece, introducono il vero punto di forza dei video machinima: utilizzare il videogioco per altri scopi, un *object trouvé*<sup>92</sup> o *rimediato*<sup>93</sup>, dotato di un nuovo significato diverso da quello originale. Il desiderio di forzare le potenzialità del videogioco affonda le sue radici nelle demo più creative, che, alla fine degli anni Novanta, dominavano il panorama videoludico.

*Diary of Camper* apre la strada ai *Quake movies*: una serie di demo più complesse, poiché non sono solo mere riproduzioni ma vengono modificate post-produzione. Il montaggio dota di senso il racconto e i video si avvicinano ad un altro mezzo, un potente cantastorie: il cinema.

Le performance, tuttavia, non raggiungono ancora le potenzialità del cinema, poiché sono ancora vincolate dalla rigida struttura del gioco. L'influenza sul corpo del personaggio virtuale è molto limitata:

During real-time control, the virtual character remained largely a singular object that could be moved and activated but allowed for very little direct influence on any particular section of the body. Even when filmmakers changed the context and added their own narratives—as seen, for example, in *Diary of a Camper* (1996)—their actions remained limited to those provided with in-game activities.<sup>94</sup>

Le demo, come è stato detto precedentemente, sono ancora rivolte ad una ristretta porzione di persone, fanatica dei videogiochi, dal momento che senza una versione

---

<sup>89</sup>T.G. HARWOOD, B. GRUSSI, cit., pp. 11

<sup>90</sup> Il *cheat*, in italiano “imbrogliare”, è un “trucco”, ovvero una tecnica che permette di barare. Da *Wikipedia, l'Enciclopedia libera* [[https://it.wikipedia.org/wiki/Trucco\\_\(videogiochi\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Trucco_(videogiochi))]

<sup>91</sup> H. LOWOOD, *High-Performance Play: The Making of Machinima. In Videogames and Art: Intersections and Interactions*, cit., pp.37

<sup>92</sup> La tecnica dell'*object trouvé* viene introdotta per la prima volta da Marcel Duchamp

<sup>93</sup> J.D. BOLTER, R. GRUSIN, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, 1999

<sup>94</sup> M. NITSCHÉ, A. MAZALEK, P. CIFTON, *Moving digital puppets*, cit. in NG JENNA, *Understanding Machinima. Essays on filmmaking in virtual worlds*, pp.70

funzionante del motore di gioco, installata sul computer, non è possibile guardare il replay.<sup>95</sup>

I gameplay assicurano la popolarità al videogioco e stimolano non solo i giocatori, ma anche gli sviluppatori a integrare nuovi strumenti, utili all'ideazione di prodotti video. Tra questi, Uwe Gilrich, dopo aver studiato le specifiche dei file demo, sviluppa uno strumento di registrazione, *Little Movie Processing Center (LMPC)*. Il modello ha fornito le basi ad un altro programmatore, David Wright, per lo sviluppo di uno dei programmi di editing più utilizzati nella produzione machinima da Quake II in poi: *Keygrip*<sup>96</sup>:

The tool Keygrip introduced a technique called “recamming,” which allowed moviemakers to add in extra cameras after the footage was initially shot.<sup>97</sup>

Il *recamming*<sup>98</sup>, tecnica introdotta dal software Keygrip, consente di regolare la telecamera durante la registrazione. Il superamento dell'unico punto di vista in prima persona, ha permesso ai machinimators di avvicinarsi ad un'istanza mostrante più cinematografica.<sup>99</sup> Il *reccaming* segna un momento determinante per i machinimators, perché integra una funzionalità che non è non presente nell'animazione 3D o nel cinema live-action.<sup>100</sup> L'ampia possibilità di visione, permessa da questo strumento, incentiva la produzione di video sempre più articolati che, ben presto, iniziano ad ottenere i primi riconoscimenti, come *Apartment Huntin'* dell'*ILL Clan* (Figura 6), che è stato il primo film machinima ad essere presentato a Animation Express di Wired.<sup>101</sup>

---

<sup>95</sup> H. LOWOOD, M. NITSCHKE, *The Machinima Reader*, cit., pp.11

<sup>96</sup> H. LOWOOD, *High-Performance Play: The Making of Machinima. In Videogames and Art: Intersections and Interactions*, Op. cit., pp.33

<sup>97</sup> M. KELLAND, D. MORRIS, D. LOYD, cit., pp.28

<sup>98</sup> In italiano “ri-posizionare”

<sup>99</sup> *Ibidem*

<sup>100</sup> P. MARINO, *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*, Paraglyph Press, Scottsdale, (AZ),2004, pp.8

<sup>101</sup> *Ivi* pp.9



Figura 6: Instantanea schermo tratta dal video *Apartment Huntin'* fonte: ILL Clan, 1998

(<https://www.youtube.com/watch?v=eLJVv5KArqw>)

Accanto ai video *deathmatch* si diffonde una seconda formula: lo *speedrun*, ovvero il completamento di un gioco o di una sezione di esso, nel minor tempo possibile, tramite una serie di tecniche particolari o *mod*.<sup>102</sup> La modalità è puramente dimostrativa e nasce come forma di competizione fra i vari clan. Questi ultimi, registrano e montano i record delle loro partite di gioco, spesso cronometrate, con l'obiettivo di autocelebrarsi e concorrere con altri giocatori. Questa pratica è stata diffusa principalmente da un clan, i *Quake done Quick*, nati con l'obiettivo di completare il gioco velocemente, grazie all'utilizzo di scorciatoie, ma senza avvalersi di trucchi. I miglioramenti al sistema di registrazione, come *LMPC* già citato, consentivano "al regista" di godere di una quasi totale libertà di ripresa<sup>103</sup>: "It signaled a shift from cyberathleticism to making movies and the emergence of a new form of play."<sup>104</sup>

Secondo Lowood, i filmati targati *Quake Done Quick* introducono una nuova forma di gioco: un connubio tra programmazione e gioco, una doppia performance.<sup>105</sup> Il montaggio dei vari filmati registrati porta ad un'ulteriore novità: l'elemento di continuità tra una clip

---

<sup>102</sup> Speedrun, (30 settembre 2024), *Wikipedia, l'enciclopedia libera*  
[<https://it.wikipedia.org/wiki/Speedrun>]

<sup>103</sup> H. LOWOOD, *High-Performance Play: The Making of Machinima. In Videogames and Art: Intersections and Interactions*, cit., pp.35

<sup>104</sup> *Ibidem*

<sup>105</sup> *Ivi* pp.36

e un'altra. La visione cinematografica, introdotta da *Quake Done Quick*, ha rivoluzionato la visuale della telecamera che coincideva con quella del giocatore e spettatore.<sup>106</sup>

A completare la trilogia dei video primi video machinima rivoluzionari, vi è *Operation Bayshield* (Figura 7), pubblicato da un altro team nel 1997, il *Clan Unlead*.

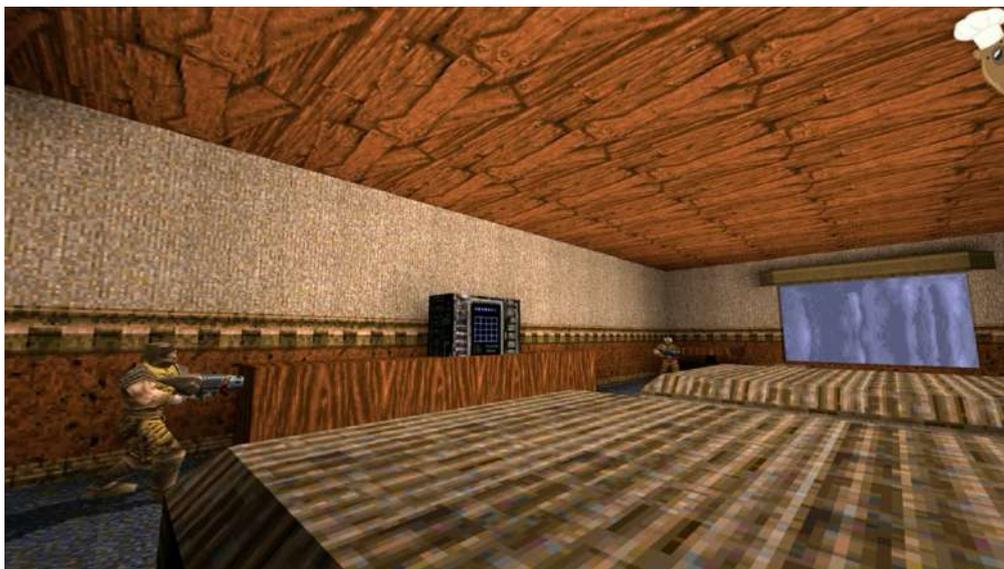


Figura 7: Istantanea schermo tratta dal video *Operation Bayshield* fonte: *Clan Unlead*, 1997

([https://www.youtube.com/watch?v=eY\\_rfY4gjSU](https://www.youtube.com/watch?v=eY_rfY4gjSU))

Il video è una commedia, in cui gli attori virtuali combattono contro alcuni terroristi. *Operation Bayshield* non è un semplice filmato dimostrativo, ma si avvale di palesi citazioni, ai media tradizionali: a partire dal titolo che richiama la serie televisiva *Baywatch*, all'inserimento di titoli di testa e di coda.<sup>107</sup> Il clan introduce due ulteriori singolarità: l'inserimento di nuove *skin*<sup>108</sup> per gli avatar, grazie a nuovi modelli di grafica, e la manipolazione delle immagini per simulare il movimento delle labbra degli attori virtuali.<sup>109</sup> La possibilità di modificare la fisionomia degli avatar e l'aggiunta di un'illusoria sincronizzazione labiale consentono un controllo maggiore sulla scena registrata. Gli avatar diventano delle marionette, da manipolare e muovere a proprio piacimento.

---

<sup>106</sup> *Ibidem*

<sup>107</sup> *Ivi* pp.37

<sup>108</sup> La *skin*, in italiano *pelle*, determina l'insieme elementi che caratterizzano il look degli avatar.

<sup>109</sup> *Ivi*

Questa modalità anticipa ciò che Paul Marino, uno dei massimi esponenti di machinima e dei fondatori di ILL Clan, definisce *virtual puppetry*. Il termine viene utilizzato per indicare la pratica di manipolazione digitale di avatar, che differenzia dall'animazione tradizionale, comporta il controllo dei personaggi virtuali in tempo reale.<sup>110</sup>

I *machinimators* degli anni Novanta, si appropriano della tecnologia dei videogiochi, e, combinando creatività e abilità di programmazione, realizzano i primi prodotti artistici con trame lineari. I videogiochi, *Doom* e *Quake*, sono stati il punto di partenza per una decostruzione e ricostruzione di nuove narrazioni. L'amore verso questi videogiochi di successo ha stimolato i programmatori alla creazione di strumenti, che hanno accresciuto le potenzialità del mezzo e del fenomeno Machinima. Internet ha permesso agli artisti un'ampia visibilità e grazie alla fiducia data da Id Software, la loro creatività si è diffusa senza freno.<sup>111</sup> Il rapporto dei *machinimators* con le case di produzione dei videogiochi non è stato sempre idilliaco, per via delle limitazioni del copyright:

Not only did providing an editor and scripting language stimulate modification and extension of the game, it encouraged the development of tools for unforeseen purposes, such as the editing of demo movies and, eventually, the making of animated movies using real-time techniques of gameplay as performance.<sup>112</sup>

I video machinima nascono nel momento in cui le sequenze realizzate non sono più solo dimostrative e i giocatori forzano le potenzialità del gioco. *Diary of Camper*, *Quake done Quick* e *Operation Bayshield* costituiscono la trilogia fondatrice di machinima, poiché gettano le basi delle produzioni contemporanee.

---

<sup>110</sup> Digital puppetry, (16 febbraio 2024), *Wikipedia, l'Enciclopedia libera* [[https://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_puppetry](https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_puppetry)]

<sup>111</sup> H. LOWOOD, M. NITSCHKE, *The Machinima Reader*, cit., pp.6

<sup>112</sup> H. LOWOOD, *High-Performance Play: The Making of Machinima. In Videogames and Art: Intersections and Interactions*, cit., pp.38

### 1.3. La genesi del machinima: il machinima artistico

Artists after videogames don't play videogames but relate to them.<sup>113</sup>

Come abbiamo visto nel precedente paragrafo, i game studies riconducono la nascita del machinima alle pratiche di hacking e modding di una nicchia di utenti, abili programmatori appassionati dei giocatori. Tuttavia, secondo Matteo Bittanti- scrittore, docente italiano e fondatore del Milan Machinima Festival- questa interpretazione, condivisa soprattutto dai teorici Henry Lowood e Michael Nitsche<sup>114</sup>, “*feticizza*, la dimensione squisitamente tecnica del medium, relegando il machinima alla sfera del *fandom*.”

Inoltre, ignora una storia parallela, parimenti importante, i cui protagonisti sono artisti come Miltos Manetas, Cory Arcangel, Brody Condon, Eddo Stern ed altri che a partire dalla seconda metà degli anni Novanta hanno perseguito un’innovativa sperimentazione. Le attività di questi praticanti sono delle “anomalie” che mettono in crisi il paradigma dominante. Un’esegesi alternativa riconduce il machinima alla videoarte e dunque a una tradizione che precede l’avvento del videogioco. Questa interpretazione si colloca all’intersezione tra la critica dell’arte e gli studi sui new media.<sup>115</sup>

Per quanto due teorizzazioni diverse, una più squisitamente tecnica e una artistica, entrambe riconosco come anno di nascita del machinima: il 1996. La teoria artistica riconosce il machinima “come un genere di videoarte che si colloca in una tradizione— quella della new media art—antecedente al videogioco.”<sup>116</sup>

Il termine *machinimator* è stato coniato da Henry Lowood nel 2011 per indicare coloro che producono film machinima; per differenziarsi dal machinima vernacolare, spesso si usa il termine *machinimartist*, ovvero artista del machinima.

Nel 1996, mentre i grandi fan dei videogiochi assistono al lancio di *Quake*, Miltos Manetas presenta la sua opera *Miracle* (Figura 8), “all’interno della mostra collettiva *Joint Ventures* organizzata da Nicola Borriaud presso la Basilico Gallery di New York”<sup>117</sup>

---

<sup>113</sup> *Manifesto of Art After Videogames* di Miltos Manetas, 1997  
[<http://cargocollective.com/manetas/AFTER-VIDEOGAMES/ART-FROM-VIDEOGAMES>]

<sup>114</sup> H. LOWOOD, M. NITSCHKE, *The Machinima Reader*, cit.

<sup>115</sup> M. BITTANTI, *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, cit., pp. 7

<sup>116</sup> R. RETEZ, *Il machinima tra arte e vernacolare. Un’analisi sulle dinamiche di produzione, consumo e distribuzione del machinima*, 5/10/2020, ultimo accesso 3 agosto 2024, [<https://www.ludicamag.com/il-machinima-tra-arte-e-vernacolare/>]

<sup>117</sup> *Ivi* pp.8

*Miracle* è un video proiettato in loop, che raccoglie una serie di sequenze registrate tramite il simulatore di volo per Macintosh *F/A 18 Hornet* e trasferite successivamente su DVD. Il video mostra un jet da combattimento che scivola sulla superficie dell'acqua per "miracolo" invece di affondare.<sup>118</sup> La caduta dell'aereo, nella vita reale sarebbe stata una catastrofe ma, nella simulazione, il malfunzionamento diventa una cosa speciale che si può ottenere solo negli spazi virtuali.<sup>119</sup>



Figura 8: MILTOS MANETAS, *Miracles*, 1996, DVD

(<http://www.gamevideoart.org/miltos-manetas>)

I simulatori di volo, accanto ai primi sparatutto in prima persona, sono il secondo genere responsabile della prima ondata di machinima.<sup>120</sup> L'istinto di liberare la propria animazione, grazie alle possibilità offerte dalla tecnologia, diventa la prerogativa di una nuova ondata di artisti, consapevoli delle opportunità insite del videogioco.

Miltos Manetas è un pittore e artista multimediale greco ed è stato uno dei primi artisti ad avvicinarsi alla cultura dei videogiochi e più generalmente, negli anni Novanta, si è concentrato sul rapporto tra l'uomo e lo sviluppo tecnologico.

---

<sup>118</sup> *Ibidem*

<sup>119</sup> M.BITTANTI, *Interview: Miltos Manetas, the first machinima-maker*, 07/31/2010, ultimo accesso 4 Agosto 2024, [<https://www.gamescenes.org/2010/07/interview-miltos-manetas-the-first-machinimamaker.html>]

<sup>120</sup> M.NITSCHKE, A. MAZALEK, P. CLIFTON, *Moving digital puppets*, *Op.cit.*, pp.74

La tecnologia, in tutte le sue forme, pervade nei lavori di Manetas con installazioni, di cavi o computer, e nei suoi dipinti, che spesso rappresentano alcuni soggetti in rapporto a differenti tipi di hardware (*Figura 9*).



*Figura 9: MILTOS MANETAS, Self portrait-1, 2001*  
(<https://colomboarte.com/en/miltos-manetas-1-2001/>)

In numerose interviste, l'artista racconta quanto, negli anni Novanta, la cultura digitale e l'informatica abbiano influenzato la sua arte e il suo modo di sperimentare con il video.

L'ho filmato direttamente dallo schermo, dal monitor del computer. Ho creato così la mia prima opera attraverso i videogiochi, *Miracle*. Ero stato invitato a partecipare ad una mostra, *Joint Ventures*, e l'ho installata lì, a fianco di un quadro. Il video girava sul piccolo schermo di una televisione come se fosse un amico del quadro. Quando ho visto la mia opera in mostra ho capito immediatamente che i giochi filmati potevano benissimo funzionare come opere d'arte indipendenti. Si è trattato di una vera epifania. Il mio lavoro con i videogiochi è iniziato così. Così è nato il *machinima*, mi hanno spiegato qualche tempo dopo.<sup>121</sup>

Prima ancora dell'avvento dei videogiochi, Manetas indaga le potenzialità del digitale. *Miracles* apre la strada ad una serie di sperimentazioni, dal nome *VIDEOS AFTER VIDEOGAMES* (1996-2006), divulgati nel suo sito [manetas.com](http://manetas.com), in cui indaga le sue

---

<sup>121</sup> Intervista a Miltos Manetas, in M. BITTANTI (A cura di), *MACHINIMA, 32 conversazioni sull'arte del videogioco*, Concrete Press, San Francisco, 2018, pp. 87-93

prime esperienze con il mondo virtuale. I lavori si fondano su un'idea di stasi, di ripetizione; si concentra sulla banalità di uno spazio simulato o di un gesto dell'avatar rappresentato. La differenza con le prime demo dimostrative di *Doom* e *Quake* è sostanziale: Manetas, agisce "contro" il gioco. Il gameplay sembra per Manetas un tentativo di spiare e analizzare gli avatar come persone reali, che non compiono imprese eroiche, ma gesti quotidiani. Per esempio, egli registra Mario Kart che dorme (*Figura 10*), avatar che hanno tic al piede, Lara Croft che viene colpita da dardi velenosi (*Figura 11*).



*Figura 10: MILTOS MANETAS, Super Mario Sleeping (Under a painting), 1997*

*First shown at the exhibition, Made in Italy, Contemporary Art from Italy, Centre d'Art Contemporain, Geneva- ICA London 1997 SuperMario, Nintendo 64 ([https://www.youtube.com/watch?v=xn\\_s\\_etlUiE&t=11s](https://www.youtube.com/watch?v=xn_s_etlUiE&t=11s))*



Figura 11: MILTOS MANETAS, *Flames*, 1997

First shown at the exhibition *Flames*, Galerie Analix Forever Geneva, Switzerland 1997

*Tomb Raider*, Sony Playstation (<https://www.youtube.com/watch?v=t1lh5lojELM&t=17s>)

I video machinima di Manetas sono inevitabilmente influenzati da altre forme d'arte come la pittura, mezzo da lui prediletto, o la fotografia. La staticità della tela e, il fermo immagine della fotografia permette la trasformazione del videogioco, che da dinamico si trasforma lentamente, rendendolo qualcos'altro:

In simulation, (video games), as well as in life, it is nice when action stops for a little while, so that that the player can look around, and see the details of the situation. That's how we actually do our painting, and sometimes photography.<sup>122</sup>

L'artista osserva i suoi avatar dal buco di una serratura, come una telecamera onnisciente. Questo approccio viene da lui definito *Zen of Non-Playing*, ovvero il "non giocare". Secondo Manetas, rompere le regole del videogioco ha il potere di rivelare i lati più nascosti della realtà:

The game is an exciting multi-leveled experience, still, similar to our real life, often boring. But the revelatory power of a videogame is limited exactly as it is- after all reality's-revelatory power: Unless we exercise the Zen of Non-Playing, unless we stop bothering with playing the game and

---

<sup>122</sup> M.BITTANTI, *Interview: Miltos Manetas, the first machinima-maker*, cit.

we limit ourselves to simply observe it, unless we all become Artists after Videogames, we'll never rise to a higher level.<sup>123</sup>

L'artista racconta un'esperienza reale, spesso monotona e noiosa, e la banalità della vita quotidiana. Nel videogioco Super Mario per Nintendo64, Mario si lancia all'interno di dipinti all'interno delle mura di un castello; quando la sua energia si esaurisce, ha l'obbligo di interrompere le sue gesta rocambolesche e riposare fuori dai quadri.<sup>124</sup> Manetas, in *Super Mario Sleeping*, non riprende le gesta rocambolesche dell'avatar, ma solo i momenti di riposo. Come nella vita reale, l'uomo stanco, a causa del ritmo del lavoro, è costretto a prendersi una pausa, ricaricare le batterie e riprendere poi la sua vita. I videogiochi sono il riflesso delle nostre abitudini, di ciò che viviamo tutti i giorni. Tuttavia, nel mondo virtuale si può rendere vero ciò è parte solo della nostra fantasia ed essere chi vogliamo, personalizzando il nostro avatar che ci accompagnerà in un viaggio, non quello della vita, ma del videogioco. Nel suo *Manifesto of Art After Videogames* (1997) dice: "i videogames non sono giochi ma EVR: estese versioni della realtà"<sup>125</sup> (NTD). Secondo l'artista, le persone, come "immagini speculari di Dio"<sup>126</sup>, hanno capito come riprodurre sé stessi tramite l'utilizzo della tecnologia. Nascono così delle creature immortali: le reti computer, "e per lasciare che queste creature abbiano i propri sentimenti, noi gente abbiamo inventato i videogiochi". L'avatar non è solo un personaggio di un videogioco, ma nasce dalla collaborazione del giocatore con il suo creatore.<sup>127</sup> Nell'intervista tra Miltos Manetas e Matteo Bittanti & Mathias Jansson<sup>128</sup>, svolta nel luglio 2010 via e-mail, l'artista spiega il suo rapporto con i video e i vantaggi dell'utilizzo del videogioco per creare opere d'arte. Manetas, aveva perso fiducia nel video e nella fotografia, poiché, a suo avviso, raccontano solo metà di una storia e il punto di vista è sempre umano. Il videogioco, invece, permette di manovrare gli avatar e spostare con grande facilità il punto di vista della telecamera:

Actors, though they can be amazing to watch, bring with them their limitations. The characters from video games instead, were so multidimensional when they were filmed, that it made my head spin. Because you can choose the point of view from where to watch your character (who is

---

<sup>123</sup> *Manifesto of Art After Videogames* di Miltos Manetas, 1997

<sup>124</sup> *Ibidem*

<sup>125</sup> *Ibidem* [traduzione mia]

<sup>126</sup> *Ibidem*

<sup>127</sup> *Ibidem*

<sup>128</sup> M.BITTANTI, *Interview: Miltos Manetas, the first machinima-maker*, cit.

nobody else than yourself), these characters, were at the same time the actor and the director of the video that I was filming. But they were also a kind of early robotic entity. But they were also- because of the computer- a kind of early robotic entity. I felt that such an entity would soon grow into something a lot more sophisticated, and that it was important to document from where everything had started.<sup>129</sup>

Accanto ai game studies, si sviluppa una tradizione parallela, che vede il machinima nascere dall'esigenza di alcuni artisti di sperimentare con forme nuove. Il machinima si afferma come una forma di videoarte e si colloca in una tradizione antecedente al videogioco, quella della new media art.<sup>130</sup> La videoarte include tutte le opere progettate tramite l'utilizzo di tecnologie multimediali, come i videogiochi, e pone l'enfasi principalmente sul mezzo utilizzato.<sup>131</sup> La diffusione di strumenti videoludici a basso costo ha favorito la crescita di numerosi artisti, come Nam June Paik, che si concentrano principalmente sulla trasformazione del mezzo scelto.

#### 1.4. Gli anni Duemila: la New Wave Machinima

Le sperimentazioni degli anni Novanta, influenzate dall'avvento dei primi personal computer e dei videogiochi, inaugurano la prima fase machinima. Sebbene le prime demo rivelino alcune caratteristiche fondamentali del fenomeno, è solo negli anni Duemila, che queste vengono consolidate. Il Duemila è stato un anno "sculpto nella pietra" per la comunità machinima, principalmente per tre eventi: la nascita del termine *machinima*, la creazione del primo sito web *Machinima.com* e il lancio del primo lungometraggio *Quad God*.

Anthony Bailey, cofondatore del clan *Quake done Quick*, coniò il termine *machinema* che, per un errore di battitura di Hugh Hancock, venne diffuso online come *machinima*. Hugh Hancock, creatore del sito *Machinima.com*, ha contribuito notevolmente allo sviluppo dei video machinima, per esempio con la creazione di uno strumento di sincronizzazione labiale *Lippy*.<sup>132</sup>

---

<sup>129</sup> *Ivi*

<sup>130</sup> R. RETEZ cit.

<sup>131</sup> New Media art, (10 settembre 2024) *Wikipedia, l'Enciclopedia libera* [[https://it.wikipedia.org/wiki/New\\_media\\_art](https://it.wikipedia.org/wiki/New_media_art)]

<sup>132</sup> T.G. HARWOOD, B. GRUSSI, cit., pp.29

Il sito web *machinima.com*, fondato da Hugh Hancock, è uno dei principali motivi del salto di reputazione del machinima, che da fenomeno di nicchia diventa popolare, attirando anche l'attenzione di numerosi registi e case di produzione multimilionarie, come Hollywood. *Machinima.com* diventa il luogo di partenza per la diffusione di video, articoli, teorie e conversazioni tra creatori. La piattaforma, come effetto di catalizzatore, permette a chiunque di poter pubblicare video e avere visibilità. Sebbene già negli anni Novanta esistevano forum online, che discutevano attivamente sui videogiochi, non esisteva un luogo specificatamente per la comunità machinima. Accanto ad Hancock, uno dei personaggi più influenti, nello sviluppo della piattaforma, è Ben Grussi, che aveva il ruolo di curatore del sito: qualunque notizia importante veniva da lui etichettata, descritta e resa pubblica.<sup>133</sup> Nello stesso anno, il sito web di *ILL CLAN* si è unito a *Machinima.com*, “posizionandosi come sito di hosting per artisti affermati e emergenti”<sup>134</sup>. *ILL CLAN*, composto da importanti personaggi come Paul Marino, è stato fondato da alcuni comici improvvisatori di New York, nel 1995, e nasce come gruppo di produzione machinima. *Hardly Workin'* (Figura 12) realizzato con Quake II e diretto da Paul Marino, ottenne numerosi premi come Best Experimental e Best of SHO all'Alternative Media Festival di Showtime Networks.



Figura 12: *ILL CLAN, Hardly Workin'*, 2000, *Quake II*

([https://www.youtube.com/watch?v=FxD9Rw\\_DXOk&t=300s](https://www.youtube.com/watch?v=FxD9Rw_DXOk&t=300s))

---

<sup>133</sup> *Ivi* pp.31

<sup>134</sup> *Ivi* pp.32, [traduzione mia]

Hancock, inoltre, ha incentivato la sperimentazione video di giochi differenti: “L’obiettivo di Machinima.com era quindi quello di incoraggiare la produzione di contenuti utilizzando giochi diversi da Quake di id Software”<sup>135</sup>, che precedentemente aveva dominato la scena machinima.

Il principale motivo di successo della piattaforma è l’uscita, il due gennaio dello stesso anno, del primo lungometraggio machinima, *Quad God (Figura 13)* di Tritin Films, creato interamente nel motore di Quake III Arena e lanciato su *Machinima.com*.



Figura 13: Tritin Film, *Quad God*, 2000, *Quake III Arena*

(<https://www.youtube.com/watch?v=bOhOsIwwSTo>)

Il video, convertito da Tritin Films in formati convenzionali, consente di raggiungere un pubblico più vasto, rispetto alle prime demo che, per la riproduzione, pretendevano la copia del gioco. *Quad God* introduce una nuova modalità di registrazione, definita da Henry Lowood *screen capture*<sup>136</sup>:

Machinima based on video capture could no longer be edited as code; it could only be produced by editing video footage using nonlinear video editing software, compressing the edited tracks, then distributing and viewing the resulting movies in digital video formats.<sup>137</sup>

---

<sup>135</sup> *Ibidem*, [traduzione mia]

<sup>136</sup> NG JENNA, cit., pp.9

<sup>137</sup> *Ibidem*

La registrazione dell'evento diventa la ripresa di un punto di vista dell'evento<sup>138</sup>, facilmente modificabile in post-produzione. Il machinima non è vincolato totalmente alla tecnologia dei videogiochi, poiché il file registrato veniva convertito e successivamente, tramite i software di editing, modificato. Il motore di gioco non viene più utilizzato come motore di riproduzione, ma solo di produzione.<sup>139</sup> *Quad God* diventa un prodotto mainstream, raggiungendo un'ampia porzione di spettatori non appartenenti alla comunità machinima. La sua fama ha permesso di far conoscere il machinima a più persone, tuttavia, la reazione degli appassionati è stata inaspettatamente diversa: il film è stato criticato per via della sua diffusione in un formato alternativo<sup>140</sup>. I commenti da parte dei creatori machinima erano così irrispettosi che i due creatori, Joe e Jeff Goss smisero di realizzare totalmente filmati.<sup>141</sup>

Il Duemila è anche l'anno di nascita di due imprese commerciali: *Strange Company*, lanciata da Hugh Hancock e Gordon McDonald, è l'unica casa di produzione che si occupava esclusivamente di machinima; *Fountainhead Entertainment* fondata da Katherine Anna Kang.<sup>142</sup> Quest'ultima, fonda nel 2002, con Hugh Hancock, Paul Marino, Anthony Bailey e Matthew C. Ross l'*Academy of Machinima Arts & Sciences (AMAS)*, un'organizzazione no profit lanciata tramite il sito web *Machinima.org*, che ha l'obiettivo di catalizzare le comunità di registi professionisti e gestisce uno dei maggiori festival machinima *Machinima Film Festival*:

Together, the two websites became the catalyst for the growth of machinima: Machinima.com focussed on community content whilst Machinima.org on legitimizing the community beyond gameplay.<sup>143</sup>

I primi anni Duemila sono stati un trampolino di lancio per la proliferazione di filmati machinima, incentivata dallo sviluppo di nuovi software: nel 2003, Fountainhead Entertainment rilascia la demo di *Machinimation* ed Epic Games rilascia un nuovo sistema di telecamere in *Unreal Tournament, Matinee*. Quest'ultimo è stato creato appositamente per la produzione di video machinima, tuttavia, "sia i creatori che gli

---

<sup>138</sup> *Ibidem*

<sup>139</sup> M.NITSCHKE, *Claiming Its Space: Machinima*, cit.

<sup>140</sup> M.KELLAND, *From Game Mod to Low-Budget Film: The Evolution of Machinima*, in H. LOWOOD, M. NITSCHKE (a cura di), *The Machinima Reader*, cit., pp. 24

<sup>141</sup> *Ibidem*

<sup>142</sup> M. KELLAND, D. MORRIS, D. LOYD, cit., pp.30

<sup>143</sup> T.G. HARWOOD, B. GRUSSI, cit., pp. 36

spettatori dovevano non solo possedere il gioco, ma anche essere sufficientemente esperti di tecnica e impegnati ad apportare le modifiche necessarie al gioco”<sup>144</sup> e perciò non è accessibile a tutti.<sup>145</sup>

La notorietà dei machinimators, ottenuta grazie al sito web *machinima.com*, è stata la causa dei primi scontri con il diritto d’autore delle case di produzione dei videogiochi. Dopo il lancio di *Quake III*, Id Software sceglie di proteggere il codice di rete per evitare la diffusione di *cheat*<sup>146</sup> online<sup>147</sup>, perciò, la maggior parte delle opere sono state realizzate tramite i motori di gioco di *Quake* e *Quake II*. Paradossalmente però, i creatori sfidano le restrizioni, realizzando alcuni video con *Quake III*, come *Quad God* o *Anna*. Quest’ultimo video (*Figura 14*), prodotto nel 2004, è stato realizzato da Anna Kang con *Machinimation* ed è stato definito da Hugh Hancock e Ingram tra i dieci migliori film machinima da vedere.<sup>148</sup>



*Figura 14: Anna Katherine Kang, Anna, 2004, Quake III*

<https://www.youtube.com/watch?v=1oDHUESNHgI&t=3s>

“*Anna* è una storia inquietante che ruota attorno al cerchio della vita”<sup>149</sup>: una pianta nasce, cresce e muore.

---

<sup>144</sup> M.KELLAND, *From Game Mod to Low-Budget Film: The Evolution of Machinima* in H. LOWOOD, M. NITSCHKE (a cura di), *The Machinima Reader*, The Mit Press, Cambridge (MA),2011 pp.24, [traduzione mia]

<sup>145</sup> P. MARINO, *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*, Op. cit., pp. XXII [traduzione mia]

<sup>146</sup> Per cheat, in italiano “imbroglio”, si intende un trucco in un videogioco, per ottenere degli effetti che non ci sono nel gioco

<sup>147</sup> P. MARINO, cit., pp.10

<sup>148</sup> H. HANCOCK, J. INGRAM, cit., pp.357

<sup>149</sup> P. MARINO, cit., pp.20 [traduzione mia]

Il video si allontana completamente dalla dimensione meta ludica e la rappresentazione visiva è lontana dalla sua fonte, Quake III. Non c'è violenza, armi o guerrieri ma un semplice fiore. L'unica forma di violenza traspare nella storia di un organismo vivente, a cui lo spettatore si affeziona fino alla sua distruzione, che, accompagnata da una musica, prende il sopravvento inevitabilmente.

Il video di Kang ci insegna che con machinima si può fare tutto, anche trasformare un videogioco soprattutto nella storia drammatica di un elemento della natura.

*Machinima.com* nasce come vetrina che incoraggia gli utenti a creare e a condividere i loro contenuti. L'etica di Hancock, incentrata sulla comunità, è stata "la chiave della longevità del sito"<sup>150</sup> poiché era il fandom che si occupava di accrescere la sua fama. L'etica e la convergenza di altri fattori combinati hanno condotto la piattaforma a risultati inimmaginabili:

Thus, it was as a consequence of the site's convergence of game, play and creator communities, the use of new technologies combined with tagging content, affiliate and advocacy programmes, and promotion of game titles that aligned with the Machinima.com mission, that its usage skyrocketed [...]<sup>151</sup>

Fino al 2004, sebbene numerosi articoli parlassero già positivamente delle produzioni machinima, la maggior parte dei film, sono ancora rivolti ai fan più sfegatati dei videogiochi.<sup>152</sup>

La mancanza generale di creatività e i limiti produttivi imposti dall'utilizzo delle risorse di gioco, relegano i video ad una tradizione propriamente ludica, ancora poco popolare.<sup>153</sup>

La produzione dei video è molto veloce e poco dispendiosa, ma allo stesso tempo offre poco spazio di manovra. Per uscire dai margini, è necessario avere delle competenze extra, tuttavia, per un utente dilettante, non è semplice.<sup>154</sup> La strada è ancora lunga, ma nel momento in cui le produzioni machinima diventano sempre più commerciali, anche i creatori prendono più seriamente il loro lavoro e si concentrano sulla produzione di video professionali.<sup>155</sup> La frequenza dei video inizia a diminuire, poiché la professionalità

---

<sup>150</sup>T.G. HARWOOD, B. GRUSSI, cit., pp.38

<sup>151</sup>*Ivi* pp.39

<sup>152</sup>H. LOWOOD, M. NITSCHKE, cit., pp. 25

<sup>153</sup>*Ibidem*

<sup>154</sup>*Ibidem*

<sup>155</sup>P. MARINO, cit., pp.16

prevede il dispendio di più risorse e tempo.<sup>156</sup> Il *Quake dream*, caratterizzato da video comici o di semplici *speedrun* si trasforma, a poco a poco, in video di alta qualità. L'impegno dei machinimators non è vano: tutti iniziano a parlare di Machinima e le critiche positive di riviste, articoli di giornale, siti web attirano l'attenzione dell'industria cinematografica e musicale. Uno dei maggiori riconoscimenti al movimento è stato la serie *Video Mods* per MTV2, lanciata nel 2003, che trasmetteva video musicali realizzati con i motori di gioco. Il primo video musicale machinima, trasmesso a rotazione su MTV nel 2003, è *In the Waiting Line* degli Zero 7 (Figura 15), realizzato con Quake III tramite il tool Machinimation di Fountainhead.<sup>157</sup>

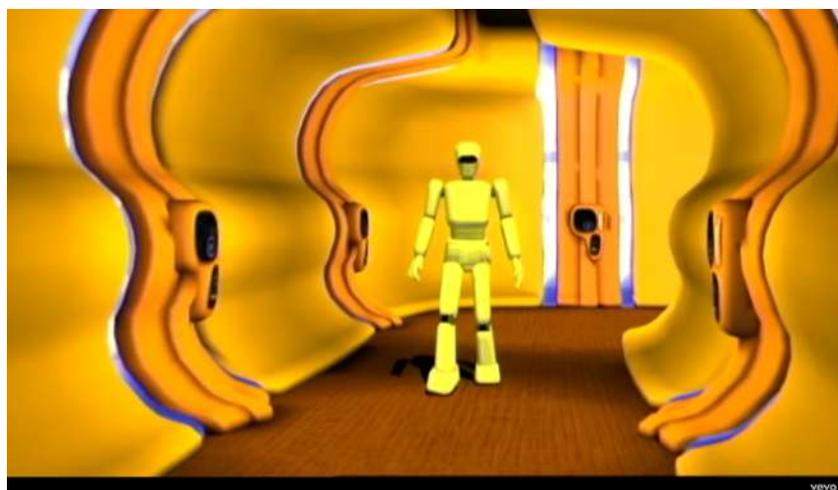


Figura 15: Istantanea schermo tratta dal video *In The Waiting Line* degli Zero 7 featuring Sophie Barker, diretto da Tommy Pallotta, uscito nel 2003

(<https://www.youtube.com/watch?v=V1zrEGsj234>)

L'arte di creare video, tramite i videogiochi, diventa un'attività mainstream e la sua fama, consente da un lato il lancio di nuovi videogiochi, con nuovi strumenti di ripresa integrati, come *Halo*, e dall'altro lato, la produzione di software di editing video più accessibili, come *Adobe Premiere*.<sup>158</sup> L'estro dell'artista era garantito dai nuovi strumenti messi a disposizione, che, diventano una fondamentale fonte di attrazione grazie all'uscita di videogiochi come *The Sims 2* e *The Movies*.

---

<sup>156</sup> *Ibidem*

<sup>157</sup> *Ivi* pp.14

<sup>158</sup> *Ivi* pp.19

*The Sims 2* (Figura 16) di Electronic Arts (EA), ideato da Will Wright, è stato il gioco più venduto per pc del 2004 ed è l’emblema di una “New Wave Machinima”.<sup>159</sup>



Figura 16 *The Sims 2*, 2004

<https://www.youtube.com/watch?v=W-Nxu38LkfM>

I giocatori, abituati a soprattutto multiplayer, scoprono narrazioni di un genere diverso: la soap opera<sup>160</sup>. *The Sims* è un simulatore di vita reale: i personaggi nascono, crescono e muoiono; vivono differenti sensazioni come fame, sete e amore verso l’altro.<sup>161</sup> Le dinamiche ludiche sono completamente diverse: il giocatore può costruire le case dei suoi avatar, arredarle e creare sempre personaggi differenti, in base ai tratti somatici. Dal punto di vista tecnico, *The Sims 2* ha reso più semplice il sistema di registrazione per il giocatore: bastava premere il tasto “V” per farla partire e successivamente montare il file video con un software di editing.<sup>162</sup>

Inoltre, l’inventiva è incentivata dalla possibilità di condividere le creazioni con altri utenti, che possono utilizzarle nell’ambiente di gioco, scaricando un file<sup>163</sup>. Ogni giocatore aveva la possibilità immaginare una vita diversa dalla propria, e immedesimarsi

<sup>159</sup> H. LOWOOD, M. NITSCHKE, cit., pp. 25

<sup>160</sup> P. JOHNSON, D. PETIT, *Machinima. The Art and Practice of Virtual Filmmaking*, McFarland & Company, Inc., Publishers, Jefferson, North Carolina, 2012, pp.17

<sup>161</sup> The Sims(serie), *Wikipedia, l’Enciclopedia libera* [[https://it.wikipedia.org/wiki/The\\_Sims\\_\(serie\)](https://it.wikipedia.org/wiki/The_Sims_(serie))]

<sup>162</sup> H. LOWOOD, M. NITSCHKE, cit., pp.28

<sup>163</sup> *Ibidem*

completamente nell'esperienza di un avatar. The Sims rivoluziona l'industria dei videogiochi: "Questo gioco è stato il primo a essere fornito con strumenti specificamente progettati per facilitare la creazione di film da parte degli utenti"<sup>164</sup> senza necessariamente utilizzare mod. Il gioco ha stimolato principalmente il pubblico femminile: non esiste più solo la competizione ma la creatività, non più solo violenza ma anche la commedia.<sup>165</sup>

When almost every other mainstream computer game was focused on action, violence, and conflict, The Sims 2 was centered on human social relationships. Characters in The Sims 2 carry no weapons, and violence is limited to brawls and scuffles. The setting is middle-class suburbia, and the emphasis is on soap-opera-style daily life: cooking, cleaning, talking, parties, and romance.<sup>166</sup>

La casa delle bambole virtuale ha attirato nuovi utenti che, incoraggiati da tecniche facilmente accessibili, si misurano nella creazione di video. La formula di The Sims viene consolidata un anno dopo, nel 2005, da *The Movies* (Figura 17), di Peter Molyneux sviluppato dai Lionhead Studios e pubblicato da Activision.<sup>167</sup>

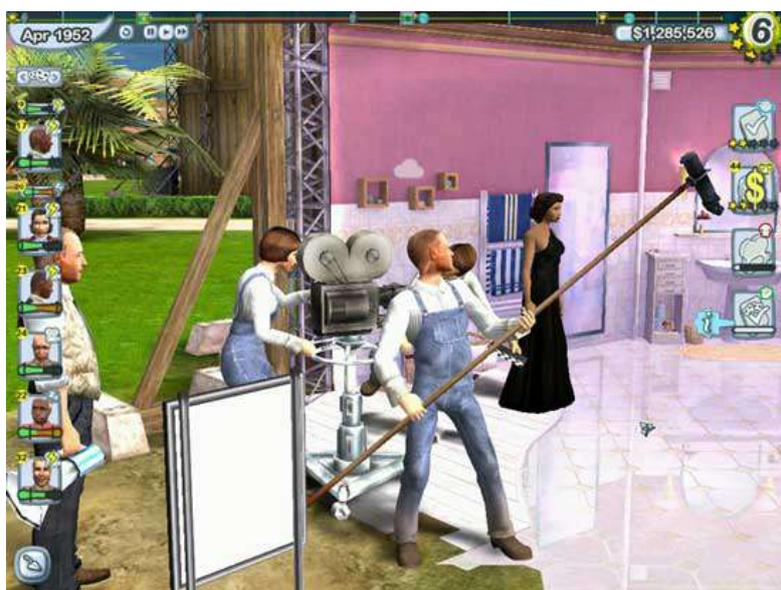


Figura 17: Istantanea schermo tratta da *The Movies*, 2005

(<https://www.trustedreviews.com/reviews/the-movies>)

---

<sup>164</sup> H. LOWOOD, M. NITSCHKE, cit., pp.28 [traduzione mia]

<sup>165</sup> *Ibidem*

<sup>166</sup> *Ivi* pp27

<sup>167</sup> The Movies, (15 gennaio 2024) *Wikipedia, l'Enciclopedia libera*  
[[https://it.wikipedia.org/wiki/The\\_Movies](https://it.wikipedia.org/wiki/The_Movies)]

Il giocatore veste i panni di un produttore cinematografico a Hollywood, che si occupa della costruzione e gestione di studi cinematografici:

This game was built around the concept that the player is a Hollywood mogul running a movie studio; the player actually creates the movies in-game that the studio is producing. As a result, filmmaking is not just built into the game, it is at the core of the game.<sup>168</sup>

Il giocatore, come un vero produttore, si occupa di ogni fase del film, dalla creazione alla diffusione. L'obiettivo è controllare che tutto fili liscio, superando ogni difficoltà. La preparazione del film è curata nei minimi dettagli: pianificazione dello studio, creazione del set, ricerca dello staff, scelta del regista, casting degli attori, stesura della sceneggiatura. La seconda fase, invece, consiste nelle riprese, nel montaggio e nella promozione. *The Movies* supera la creatività di *The Sims 2*, inserendo un *tool Movie Maker Avanzato*: un editor video, integrato nel gioco, che permette all'utente di creare il suo film da zero e registrarlo. Il giocatore ha la possibilità di strutturare la scena minuziosamente come un regista: scegliere un ambiente adatto e oggetti di scena, spostare gli avatar a suo piacimento. La possibilità di esportare i video e di diffonderli in un community online create ad hoc, garantisce la fama e la longevità del gioco. La semplicità delle creazioni, per via di sistemi di registrazione integrati, è stata la causa di continue critiche da parte della comunità machinima, abituata a creatori con ampie capacità tecniche:

Many veteran machinimators felt that the essence of machinima was to show prowess at pushing a game engine beyond the limits intended by its developers, and games like *The Sims 2* and *The Movies* simply made it too easy.<sup>169</sup>

La potenzialità del machinima, sviluppatosi a pari passo con le innovazioni tecnologiche, ha garantito la creazione di opere sempre più complesse e professionali, che hanno attirato anche i grandi magnati dell'industria dello spettacolo. “Alla fine del 2005, tuttavia, il machinima era diventato un fenomeno globale, che comprendeva un'ampia sezione di giochi creati da una crescente comunità di registi.”<sup>170</sup> Il trampolino di lancio, di questa nuova forma d'arte, è stato *Machinima.com*, che, nato come un hub per i più grandi appassionati, ha rappresentato un punto di convergenza per la diffusione di pensieri,

---

<sup>168</sup> H. LOWOOD, M. NITSCHKE, cit., pp.27

<sup>169</sup> H. LOWOOD, M. NITSCHKE, cit., pp.28

<sup>170</sup> T.G. HARWOOD, B. GRUSSI, cit., pp.43 [traduzione mia]

lavori, discussioni su fumetti, videogiochi. La comunità trova, nel sito web, un luogo di fiducia, nato dall'amore verso i videogiochi di un gruppo di sviluppatori senza scopi di lucro. L'obiettivo era dimostrare al mondo che le produzioni machinima possono essere sensazionali quanto un film di Hollywood da un milione di dollari. L'apertura del canale Youtube, nel 2006, è la prova di una grande conquista: aver rivoluzionato il pensiero comune nei confronti di prodotti considerati di basso livello. Sebbene la fama abbia permesso una forte commercializzazione delle opere machinima, è stata anche la causa di gravi conflitti legali, per via del *copyright*. Inoltre, la mancanza di capitali per rinnovare il sito<sup>171</sup> costringe Hugh Hancock a trasferire “il marchio machinima (logo), la proprietà del dominio Machinima.com e i diritti d'autore dei materiali testuali ospitati sul sito ai DeBevoise nell'autunno 2004.”<sup>172</sup> *Machinima.com* diventa *Machinima, Inc.* e viene trasformato radicalmente, a causa di un controllo strisciante sui contenuti e la rimozione libera nel caso di violazione del copyright. Il controllo a tappeto provoca una frattura nella comunità Machinima<sup>173</sup>, e, la maggior parte dei sostenitori, come Marino e Hancock, si allontanano dal sito web. I Debevoise non operano con passione ma con un semplice fine: guadagnare tanti soldi tramite canali premium, investimenti, collaborazioni. Le difficoltà aumentano e i guadagni diminuiscono e, a causa di una forte competizione con altre piattaforme streaming appena nate, come Twitch, diventa difficile mantenere una buona posizione sul mercato. Il vero declino, di Machinima Inc., deriva dall'accusa per pubblicità occulta: la Federal Trade Commission ha imputato alla piattaforma web di aver pagato *influencer* al fine di descrivere positivamente il sistema di Xbox One di Microsoft, attraverso la pubblicazione di video online.<sup>174</sup> “Quando le persone vedono un prodotto pubblicizzato online, hanno il diritto di sapere se stanno guardando un'opinione autentica o un passo di marketing a pagamento”, ha dichiarato Jessica Rich, direttore del Bureau of Consumer Protection.<sup>175</sup>

---

<sup>171</sup> I. BECECCO, "RIP Machinima": la compagnia cancella tutti i suoi video su YouTube, 21/01/2019, ultimo accesso 9 agosto 2024, [<https://www.eurogamer.it/news-videogiochi-rip-machinima-compagnia-cancella-tutti-video-su-youtube>]

<sup>172</sup> T.G. HARWOOD, B. GRUSSI, cit., pp.44, [traduzione mia]

<sup>173</sup> *Ivi* pp.46 [trad. mia]

<sup>174</sup> ANONIMO, *Xbox One Promoter Settles FTC Charges That it Deceived Consumers With Endorsement Videos Posted by Paid 'Influencers*, 2/09/2015, ultimo accesso 10 Agosto 2024, [<https://www.ftc.gov/news-events/news/press-releases/2015/09/xbox-one-promoter-settles-ftc-charges-it-deceived-consumers-endorsement-videos-posted-paid>]

<sup>175</sup> *Ibidem*

Nel 2016, il sito web viene acquisito da Warner Bros, poi rilevato da AT&T nel 2018, riorganizzato poi da Otter Media e incorporato nella sua rete multicanale Fullscreen.<sup>176</sup> Nel 2019, Otter Media rende privati tutti i video su Youtube e dichiara in un comunicato:

Siamo impegnati nella creazione di nuovi contenuti con il team di Machinima, che saranno distribuiti su nuovi canali nei mesi a venire.<sup>177</sup>

Machinima.com, senza uno spiraglio di luce, dopo dieci anni di lavoro, il primo febbraio del 2019 cessa la sua attività. I fan più sfegatati dei videogiochi, tramite numerosi articoli sul web, si sono preoccupati di dire al mondo che l'universo virtuale del machinima aveva chiuso, cogliendo l'opportunità di raccontare ancora una volta la sensazionalità e la maestria di personaggi come Hugh Hancock. La chiusura ha portato non solo al licenziamento di molti dipendenti, ma ad una profonda nostalgia verso una piattaforma che ha cancellato anni di interviste, discussioni che non sono più disponibili per il pubblico.

---

<sup>176</sup> Machinima, Inc., (14 settembre 2024), *Wikipedia, l'Enciclopedia libera* [[https://en.wikipedia.org/wiki/Machinima,\\_Inc](https://en.wikipedia.org/wiki/Machinima,_Inc)]

<sup>177</sup> I. BECECCO, cit.

## 2. MACHINIMA: UNA MESSA IN DISCUSSIONE

### 2.1. Lo statuto artistico del Machinima

Internet e lo sviluppo tecnologico sono stati due fattori fondamentali per la diffusione di prodotti machinima: da un lato la rete ha accresciuto la visibilità dei creatori, dall'altro lato la digitalizzazione ha reso più semplice la realizzazione di prodotti video che, un tempo, prevedevano processi molto lunghi. L'industria dei videogiochi è una, se non la più prolifica, al mondo. La pervasività della cultura *gaming* è alle stelle, con la nascita di fenomeni come la *gamification*: "l'utilizzo di elementi mutuati dai giochi e delle tecniche di creazione di giochi in contesti non ludici".<sup>178</sup>

Anyone who has ever played an immersive videogame has probably had the desire to wander away from the plot and deliberately seek out the aleatoric, the odd detail off the beaten path.<sup>179</sup>

La storia del machinima porta alla luce importanti connessioni con il cinema e l'animazione, che si evincono dal nome stesso. Il machinima si afferma come prodotto artistico e come forma ibrida. Come si è discusso nel primo capitolo, i video machinima nascono come prodotti generati dall'utente, ancor prima che il termine venga diffuso<sup>180</sup>. Alla fine degli anni Novanta, mentre le demo si moltiplicano, Miltos Manetas presenta la sua prima opera machinima *Miracles* alla mostra collettiva *Joint Ventures*. Il machinima viene spesso analizzato all'interno degli studi sugli *Art Games*.<sup>181</sup> Stalker<sup>182</sup> definisce questa corrente come un'appropriazione artistica del videogioco con l'obiettivo di alterare

---

<sup>178</sup> Gamification, (31 agosto 2024), *Wikipedia, l'Enciclopedia libera*  
[<https://it.wikipedia.org/wiki/Gamification>]

<sup>179</sup> C.BURKE, *Understanding machinima Beyond bullet time. Media in the knowable space*. in NG JENNA (a cura di), *Understanding Machinima. Essays on filmmaking in virtual worlds*, pp.23

<sup>180</sup> "Il termine User Generated Content (UGC) nasce attorno al 2005, successivamente alla rivoluzione del c.d. Web 2.0 che ha investito la comunicazione digitale negli ultimi decenni." [<https://everythinx.it/user-generated-content/>]

<sup>181</sup> M.PICARD, *Il machinima: il videogioco come forma d'arte?* in M. BITTANTI (a cura di), *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, cit, pp. 16

<sup>182</sup> P.J. STALKER, *Gaming in art: a case study of two examples of the artistic appropriation of computer games and the mapping of historical trajectories of 'art games' versus mainstream computer games*, Master of Fine Arts, University of the Witwatersrand, Johannesburg, South Africa, 2005

il suo funzionamento e le modalità di interazione.<sup>183</sup> Gli artisti utilizzano i videogiochi per creare prodotti unici, sovvertendo le sue dinamiche:

D'altra parte, è un artefatto *inedito*: conserva alcuni elementi del contesto originale, ma al tempo stesso introduce un nuovo linguaggio.<sup>184</sup>

Sia gli artisti che i programmatori machinima utilizzano il videogioco per forzare le sue regole, tuttavia, vi è una differenza sostanziale:

Laddove il machinima vernacolare svolge spesso una funzione promozionale nei confronti del prodotto videogioco, quello artistico si pone spesso in posizione critica, oppositiva.<sup>185</sup>

Il machinima artistico si colloca, quindi, completamente fuori dalla tradizione videoludica e dalle dinamiche produttive del videogioco. Invece, nella comunità machinima, la produzione di video basati sui videogiochi è spesso una forma di pubblicità per la casa di produzione, che sfrutta la notorietà dei machinimators, per garantire un continuo successo al proprio gioco.

Miltos Manetas apre le porte a sperimentazioni fuori dalla cultura propriamente videoludica, "in ambiti "esterni" ai giochi, come le arti visive."<sup>186</sup> Grazie alla "diffusione di tecnologie videoludiche a basso costo, come console o personal computer"<sup>187</sup>, chiunque può creare video machinima e diventare un regista. Il machinima è una forma di *rimediazione*<sup>188</sup> multimediale, nata dal basso:

In the art world, works making games, modifying games, and using games for machinima can be seen as following in the footsteps of Dadaism and Surrealism, which saw play and entertainment as the most subversive and also as the ultimate forms of art.<sup>189</sup>

---

<sup>183</sup> *Ivi* pp.92

<sup>184</sup> M.BITTANTI, *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, cit., pp.9

<sup>185</sup> M.BITTANTI, *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, cit., pp.11

<sup>186</sup> NG JENNA, cit. pp.130

<sup>187</sup> *Ivi* pp.8

<sup>188</sup> J.D. BOLTER, R. GRUSIN, cit.

<sup>189</sup> I.ANVERS, cit., pp.226

L'automatismo digitale ha portato con sé grandi innovazioni, che rivoluzionano il concetto d'autore nel mondo dell'arte. Ancora oggi, un'opera prodotta interamente in digitale, non è sempre qualificata positivamente come quelle tradizionali. Le critiche non sono diverse da quelle che sono state rivolte alla fotografia, scarsamente considerata una forma d'arte per via della sua natura meccanica. L'utilizzo del videogioco, come punto di partenza per la creazione di un'opere d'arte, ha importanti ripercussioni sul machinima. Se di base i videogiochi sono criticati negativamente, anche i video machinima, in quanto prodotti derivati dal medium videoludico, subiscono la medesima sorte.

Nel 2005 il critico cinematografico Robert Ebert<sup>190</sup> è stato protagonista di un importante dibattito sulla natura del medium videoludico.<sup>191</sup> Quest'ultimo risponde ad una recensione di un utente, pubblicata sul *Chicago Sun Times*, su *Doom*, l'adattamento cinematografico, dichiarando che il videogioco è inferiore rispetto ad altre forme d'arte, come il cinema o la letteratura.<sup>192</sup> Inoltre, secondo il critico, il medium non può essere considerato una forma artistica, per via della sua natura interattiva, che limita il controllo autoriale a causa delle scelte dei giocatori non predeterminate dal creatore.<sup>193</sup> Il confronto con un'altra forma d'arte sfavorisce un'analisi attenta sui nuovi media e ne limita la visione. Ebert ignora che i media tradizionali hanno delle caratteristiche differenti rispetto ai nuovi media digitali e che il paragone è in questo caso futile.<sup>194</sup> Uno dei problemi principali, infatti, è la tendenza a fare affidamento a teorie d'arte, considerate universali e monodirezionali, per analizzare prodotti medialti completamente diversi.<sup>195</sup> Ebert pone l'accento su una questione importante: l'interattività, intesa come rapporto tra il creatore e il fruitore, limita l'artisticità del mezzo?

---

<sup>190</sup> E. ROGER, *Why did the chicken cross the genders?*

[<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AI D=/20051127/ANSWERMAN/511270302>] cit. in E. CHAMPION, *Keeping It Reel: Is Machinima A Form Of Art*, Auckland School of Design, Massey University Auckland New Zeland, 2009, pp.2

<sup>191</sup> M.KIMMICH, Ma è arte? I videogiochi sono inferiori al cinema come forma di espressione artistica? in M. BITTANTI (a cura di), *Intermedialità videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, Milano, 2008, pp.11

<sup>192</sup> *Ibidem*

<sup>193</sup> *Ivi* pp.2

<sup>194</sup> *Ivi* pp.12

<sup>195</sup> E. CHAMPION, *Keeping It Reel: Is Machinima A Form Of Art*, Auckland School of Design, Massey University Auckland New Zeland, 2009, pp.1

La causalità della performance e il coinvolgimento del pubblico, non è una novità dei videogiochi, ma affonda le sue radici nei movimenti d'avanguardia: il Dadaismo di Duchamp, il manierismo di Pollock, gli Happenings o Fluxus. Alcuni studiosi, nell'ambito dei *game studies* hanno paragonato i processi di produzione avanguardistici a quelli machinima, rintracciando punti in comune come la sovversione dei canoni tradizionali e la giocosità, che contraddistingue la fase di sperimentazione.<sup>196</sup>

"That little game that men have always played with one another." —Marcel Duchamp, answering the question, "What is art?"<sup>197</sup>

Cecilia Pearce, al contrario di Ebert, considera l'interattività come la condizione fondamentale per la creazione di opere d'arte. La studiosa propone un interessante paragone tra il gioco e l'arte, durante la conferenza *Art History of Games*, tenutasi ad Atlanta nel 2010<sup>198</sup>. In particolare, quest'ultima, si concentra sull'attività di artisti, come Marcel Duchamp o John Cage, da lei soprannominati "ricercatori di gioco"<sup>199</sup>:

Games are first and foremost about play. A game is a dynamic system, a system designed to create what Alan Kay, the original designer of the windows-based computer interface, calls "hard fun." The notion of hard fun is important because it is germane to understanding why an artist might want to engage in games as an art medium.<sup>200</sup>

La sua analisi si fonda sull'idea che i giochi d'arte nascano da "una collisione tra il mondo dell'arte e i videogiochi".<sup>201</sup> A suo avviso, nella *game art*, non conta soltanto il processo creativo dell'artista, ma il coinvolgimento del pubblico. L'artista cede una parte della sua libertà creativa al giocatore, che diventa "co-creatore dell'opera".<sup>202</sup>

---

<sup>196</sup> L.HJORTH, *The art of games. Machinima and the limits of art games* cit. in NG JENNA (a cura di), *Understanding Machinima, Essays on filmmaking in virtual worlds*, Bloomsbury Publishing, London, 2013, pp.131-132

<sup>197</sup> ANONIMO, *Related to Games*, ultimo accesso 15 Agosto 2024 [<https://www.artsy.net/gene/related-to-games?page=8>]

<sup>198</sup> P. CELIA, *Keynote. Art History of Games Symposium*, High Museum of Art's Rich Auditorium, Woodruff Arts Center, Atlanta, 5 febbraio 2010 [<https://www.youtube.com/watch?v=3x7GTjQFT18&feature=edu&list=PLA117E9FF1B8C375D>]

<sup>199</sup> In inglese, *game researcher*

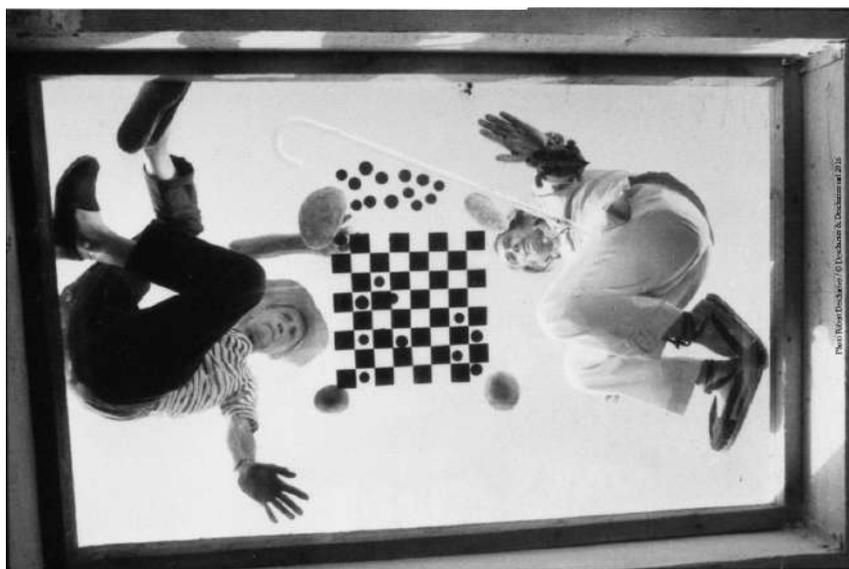
<sup>200</sup> P. CELIA, *Games as art: The aesthetics of play*, <<Visible Language>>, 40 (1), Academic Research Library, 2006, pp. 69

<sup>201</sup> P. CELIA, cit. in NG JENNA, *Understanding Machinima. Essays on filmmaking in virtual worlds*, Bloomsbury Publishing, London, 2013, pp.131

<sup>202</sup> P. CELIA, *Games as art: The aesthetics of play*, cit., pp.70

Il pubblico diventa parte attiva del processo produttivo, che è una forma di sperimentazione basata sul gioco. I machinimators, come gli artisti d'avanguardia, stanchi di un'arte ormai soggiogata dalle sue regole, ricercano un ritorno ad una fase quasi puerile dell'arte. L'artista desidera ritornare bambino: un momento della vita in cui l'uomo si meraviglia di ciò che vede e gioca con strumenti diversi. Il desiderio è un ritorno ad un'ilarità, ormai soppiantata dalle finalità pratiche, che soggiogano l'artista, costretto a produrre opere non per il gusto di farle, ma per venderle. Secondo Pearce, il gioco diventa l'unico modo per sperimentare forme nuove e allontanarsi da processi economici, che influenzano negativamente la creatività di un artista. Un esempio emblematico, esposto da Pearce, è la passione per gli scacchi di Duchamp (*Figura 18*):

Per Duchamp accade che l'arte scacchistica (l'arte tout-court?) sia la celebrazione dell'atto stesso, impermanente e absolutum da ogni finalità pratica, accaduto e non contemplato se non dai due contendenti e, nel caso, da un esiguo pubblico, un atto composto dai diversi atti che, quindi, accennano al farsi, al tessersi del gioco fino alla soluzione finale (patta o scacco) che pone fine alla partita.<sup>203</sup>



*Figura 18: Duchamp e Dalí che giocano a scacchi sul set del film "A soft Self-Portrait" (1960)*

*Foto di Robert Discharges*

Duchamp si oppone ad una commercializzazione delle opere d'arte, in cui è il nome dell'artista che qualifica l'opera. Il suo obiettivo era ritornare ad uno status dell'arte, in

---

<sup>203</sup> A. DEVICIENTI, *Marcel Duchamp gioca a scacchi*, 2/05/2015, ultimo accesso 12 agosto 2024, [<https://rebstein.wordpress.com/2019/05/02/marcel-duchamp-gioca-a-scacchi/>]

cui lo scopo non è “la perpetuazione del nome”<sup>204</sup>, ma “l’edificazione nel tempo dell’opera comune”.<sup>205</sup> L’opera d’arte acquista significato solo nella sua evoluzione nel tempo come in una partita a scacchi. Quest’ultima, infatti, da sola, è considerata futile poiché inizia, finisce e poi ricomincia, tuttavia, posta in successione con altre partite giocate, acquista importanza poiché accresce l’esperienza del giocatore. La sperimentazione senza vincoli è limitata dall’oppressione economica, che contraddistingue allo stesso tempo un artista già affermato e un dilettante. Duchamp utilizza gli scacchi per liberare la mente dagli obblighi imposti, rivoluzionando completamente il mondo dell’arte con i suoi ready-made. L’artista si appropria di oggetti “già fatti”, recuperati dalla realtà quotidiana e li dota di un diverso significato.

Un secondo esempio, citato da Pierce, è il movimento neo-Dadaista Fluxus. Il fondatore, George Maciunas, nel 1961, conia il termine Fluxus, ovvero fluido, fuori dalle regole. Gli artisti del movimento, ispirandosi all’anti-arte di Duchamp, sono contro l’idea di una commercializzazione delle opere e una visione borghese dell’arte<sup>206</sup>. Le opere sono spesso frutto di una collaborazione fra artisti diversi, provenienti da sfere d’arte differenti, un flusso di interazione in cui l’arte non è suddivisa in rigide categorie. Il rifiuto verso un’arte seria si traduce in un’attitudine giocosa verso la produzione di opere spesso effimere.<sup>207</sup> Le opere ludiche di Maciunas rappresentano un momento di divertimento tra l’autore e il pubblico: l’opera può essere definita tale solo nel momento in cui il destinatario “gioca” con le regole dettate dall’artista. Per esempio, *Jaroslaw Koslowski* (Figura 19) di Maciunas, è una scatola, contenente alcuni oggetti, e in alto una frase “Spell your name with these objects, greetings from George Maciunas, 1976”.

---

<sup>204</sup> *Ibidem*

<sup>205</sup> *Ibidem*

<sup>206</sup> F. TRIBO’, *FLUXUS: quando tutto divenne arte*, 19/10/2017, ultimo accesso 12 agosto 2024, [<https://artforbreakfast.it/2017/10/19/fluxus-quando-tutto-divenne-arte/>]

<sup>207</sup> G. COSTIKYAN, *Fluxus Games*, 5/10/2010, ultimo accesso 13 agosto 2024, [<https://www.gamedeveloper.com/design/fluxus-games>]



Figura 19: GEORGE MACIUNAS, Jaroslaw Koslowski, 1976

(<http://1995-2015.undo.net/it/mostra/69832>)

Come in un videogioco, la scatola contiene le istruzioni del mittente, ma è poi il destinatario che deve completare il gioco. L'unico limite che, secondo Pierce, non ha permesso a Maciunas, di svincolarsi completamente dal mercato dell'arte, è la vendita delle opere presso i FluxShops, che "dimostravano la legge della produzione di domanda e offerta".<sup>208</sup> L'arte digitale invece è più libera, poiché è disponibile online gratuitamente e può quindi sfuggire alle regole del mercato, che hanno da sempre limitato gli artisti.<sup>209</sup>

Sfugge quindi ai metodi tradizionali per assegnare valore economico all'arte, dai quali l'arte Fluxus non è mai riuscita a liberarsi completamente.<sup>210</sup>

Pierce dimostra come il gioco sia una forma d'arte sempre esistita e un'attitudine latente, ma pronta ad emergere in ogni essere umano. Il passaggio dall'arte tradizionale a una più partecipativa affonda le sue radici nel teatro e ha permesso, con l'avvento del digitale, forme artistiche più articolate. Il sentimento di rivalsa, che contraddistingue gli artisti di avanguardia, è paragonabile a quello dei *machinimators*.

<sup>208</sup> P. CELIA, *Games as art: The aesthetics of play*, cit., pp.73

<sup>209</sup> *Ibidem*

<sup>210</sup> *Ibidem* [traduzione mia]

Allo stesso modo, un'opera, tratta da un videogioco o da un oggetto preso in casa, acquista un significato diverso rispetto alla fonte utilizzata, ma non per questo, è una forma meno artistica di altre.

La tesi di Pierce si riallaccia, infatti, all'esegesi alternativa, proposta da Bittanti nel libro *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, che “riconduce il machinima alla videoarte e dunque ad una tradizione che precede<sup>211</sup> il videogioco”,<sup>212</sup> che si colloca tra la critica dell'arte e gli studi sui new media. Se secondo Manovich, “i giochi devono essere contestualizzati in termini di informatica”,<sup>213</sup> a condividere la tesi portata avanti da Bittanti, vi è Mary Flanagan, che nel suo libro *Critical Play*, critica la visione eccessivamente tecnocentrica dei *game studies*, poiché la maggior parte delle volte esclude gli artisti e la loro creatività.<sup>214</sup>

L'avvento delle nuove tecnologie digitali permette di superare sfide che prima, risultavano impossibili. Inevitabilmente il nuovo, dialoga con il vecchio, superandolo. Il machinima è influenzato da forme d'arte precedenti, da cui prende alcune caratteristiche, e inevitabilmente ne supera altre.<sup>215</sup>

Un atto rivoluzionario, come la nascita di Internet, comporta profondi cambiamenti sociali, ma si macchia anche della storia passata. Come dimostra Lev Manovich, i new media nascono come forme di “interdipendenza tra ripetizione storica e innovazione”.<sup>216</sup> Inoltre, l'analogico inteso come gusto vintage, ad oggi molto di moda, è permeato da una cultura nostalgica. Per esempio, nell'uso di vestiti usati, nell'utilizzo di videogame retro, applicazioni per telefono che consentono la creazione di fotografie analogiche. Lev Manovich chiama questo fenomeno *come feticizzazione del reale*: l'ossessione di possedere una macchinetta analogica, il desiderio di toccare la consistenza della pellicola<sup>217</sup> oppure la creazione di una serie di software, come Adobe Photoshop, che mantengono appositamente un'estetica vintage.<sup>218</sup>

---

<sup>211</sup> P. CELIA, *Keynote. Art History of Games Symposium*, cit.

<sup>212</sup> *Ivi* pp.8

<sup>213</sup> *Ivi* pp.48

<sup>214</sup> M. FLANAGAN, *Critical play. Radical game design*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2009, pp.2

<sup>215</sup> *Ivi* pp.134

<sup>216</sup> L.MANOVICH, Il linguaggio dei nuovi media, *Op. cit.*, pp.352 [traduzione mia]

<sup>217</sup> L.MANOVICH, 2003, *The Paradoxes of Digital Photography*. In *The Photography Reader*, edited by Liz Wells, (pp. 240–9). London: Routledge cit. in NG JENNA, *Understanding Machinima*. Essays on filmmaking in virtual worlds, Bloomsbury Publishing, London, 2013, pp.133

<sup>218</sup> *Ivi* pp.134

Il successo della tecnologia e la possibilità di poter fare qualunque cosa con essa, sembra aver spaventato l'individuo, a tal punto da voler "regredire" ad uno stato precedente, analogico. La paura è che l'uomo possa perdere un contatto con la realtà, a causa e grazie, all'opportunità del computer di creare ogni cosa (si veda per esempio l'intelligenza artificiale).

Il gioco viene visto come un aspetto fondamentale della condizione umana.<sup>219</sup> La tensione tra arte e gioco è come se fosse sempre esistita. Il videogioco, divenuto una delle forme di intrattenimento più diffuse e mette in luce importanti questioni sul mondo dell'arte, che tuttavia, hanno le radici nelle rivoluzioni avanguardistiche da Marcel Duchamp in poi. La domanda che Pearce si pone è fondamentale per superare inutili questioni sullo statuto dell'arte:

Marcel Duchamp era davvero un artista, o era in realtà quello che oggi chiameremmo un "giocatore" la cui arte era semplicemente un hobby, o forse addirittura un gioco stesso?<sup>220</sup>

Artista o giocatore, il machinimators utilizza la creatività per creare prodotti straordinariamente innovativi, fuori dalle questioni istituzionali e artistiche. Queste ultime sono il motivo di una forte opposizione nei confronti dell'industria e il video, per gli artisti, diventa un manifesto critico. La sperimentazione e la forzatura delle regole sono atti insiti in ognuno di noi e negli artisti, diventano modi per giocare con la creatività. Forse, non si può rispondere alla domanda di Pearce, perché ogni artista "gioca" creando le sue opere d'arte. Allora, i machinimators, sono soltanto un'evoluzione di una pratica antichissima che, nell'epoca del digitale, assume le sembianze del videogioco e può diventare arte.

---

<sup>219</sup> M. FLANAGAN, cit., pp.4

<sup>220</sup> P. CELIA, pp.68 [traduzione mia]

## 2.2. La questione dell'autorialità e del copyright

Il diritto di proprietà intellettuale riguarda tutte le opere d'ingegno: da quelle tutelate dal diritto d'autore, fino a quelle registrabili come marchio o come brevetto.<sup>221</sup>

La nascita di Internet ha permesso l'avvento di nuovi media digitali, in cui un ruolo rivelante è assunto dai consumatori. Nell'era della cultura *grassroots*, che nasce dal basso, e del remix e mashups, la creazione di opere sviluppate da terze parti è ormai una prassi tollerata, a condizione che non si ricavano profitti dal testo utilizzato come base del lavoro.<sup>222</sup> Tuttavia, il file sharing, ovvero lo scambio e la condivisione di file, ha messo in difficoltà le istituzioni riguardo al controllo del rispetto dei diritti. Con la rapida diffusione di informazioni in rete, aumentano le violazioni della proprietà intellettuale e, questo, ha obbligato tutti gli stati del mondo a rivedere le proprie regole. Sebbene esistano strumenti che intercettano fenomeni di pirateria digitale, il monitoraggio non è per niente semplice sul web. Il copyright significa letteralmente “diritto di copia”, ovvero il diritto del titolare di un'opera di utilizzarla in modo esclusivo:

Si trasgredisce il copyright quando si utilizzano opere altrui senza la preventiva autorizzazione, quando si attribuisce a sé stessi la paternità illecitamente o si modifica l'opera altrui senza averne titolo.<sup>223</sup>

Negli Stati Uniti, le norme sul diritto d'autore sono contenute nel *Copyright Act* del 1976 negli Stati Uniti e, sulla base del *WIPO Copyright Treaty* del 1996, “furono implementate il Digital Millennium Copyright Act negli Stati Uniti, e la Copyright Directive n. 29/2001 dall'Unione Europa, che riformarono il Sistema di Gestione del diritto d'autore”.<sup>224</sup> Il diritto d'autore, proprio dell'ordinamento giuridico del civil law, oggi dominante nei paesi europei, differisce in parte dal copyright, invece dominante nei paesi anglofoni dell'ordinamento giuridico del common law.

---

<sup>221</sup> A. VERCELLOTTI, *Violazione, proprietà intellettuale sul web: cosa fare?*, 14/06/2024, ultimo accesso 23 agosto 2024, [<https://legalfordigital.it/marchio/violazione-proprietà-intellettuale/>]

<sup>222</sup> M. CORNBLETT, *Censura o critica? Arte performativa e fair use nei territori virtuali* in M. BITTANTI, H. LOWOOD (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi*, trad.it, Edizione Unicopoli, Milano, 2003, pp. 163

<sup>223</sup> M. SICOLO, *Copyright significato*, 4/03/2022, ultimo accesso 24 agosto 2024, [<https://www.studiocataldi.it/articoli/36992-copyright-significato.asp>]

<sup>224</sup> Copyright Act, (25 novembre 2023), *Wikipedia, l'Enciclopedia libera* [[https://it.wikipedia.org/wiki/Copyright\\_Act](https://it.wikipedia.org/wiki/Copyright_Act)]

Infatti, se il copyright tutela il diritto di sfruttamento commerciale dell'opera da parte del suo autore, il diritto d'autore principalmente tutela la paternità dell'opera.<sup>225</sup>

La differenza maggiore, tra i due sistemi, risiede, quindi, nello spettro meno ampio di tutele riconosciute alla personalità dell'artista, nel fatto che grazie ad un contratto concluso tra le parti, nei sistemi anglosassoni, quest'ultimo può spogliarsi dei diritti morali sull'opera, nonché nella minore durata degli stessi in capo a quest'ultimo.<sup>226</sup>

Il successo produttivo e distributivo dei videogiochi, ha permesso l'emergere di numerose attività per i giocatori come l'utilizzo di: software illegali, di reti *warez* o di software abbandonati (*abandonware*), il *modding*, la produzione di *machinima* e i Massively Multiplayer Online Games (MMOG).<sup>227</sup> Questi ultimi, come per esempio *World of Warcraft*, permettono ai giocatori, connessi con migliaia di utenti, di guidare il proprio personaggio in un ampio ambiente tridimensionale, e concedono un'ampia libertà nella creazione del mondo virtuale e dei suoi personaggi.

I videogiochi sono software, quindi sono soggetti alla tutela del diritto d'autore e, lo sviluppatore, il detentore dei diritti, ha diritti esclusivi sull'opera.<sup>228</sup> Il *machinima*, di base, viola il diritto d'autore poiché l'artista, tramite la cattura schermo, copia il gioco e crea un'opera derivata, da cui l'artista potenzialmente può trarne profitto. Tuttavia, chi detiene i diritti, può concedere licenze d'uso, con particolari clausole, che autorizzano l'utente all'uso di un'opera protetta da copyright. Queste, possono essere esclusive o non esclusive e vengono definite EULA (End User License Agreement), in italiano "accordo di licenza con l'utente finale". La concessione della licenza è un processo difficile e spesso problematico, dal momento che non vi sono delle regole fisse: i termini vengono indicati dal fornitore del software, ma per l'utente è impossibile venirne a conoscenza prima dell'acquisto di esso.<sup>229</sup> Inoltre, la questione diventa ancora più spinosa: il gioco, è composto da più componenti quindi è possibile che il copyright non appartenga solo ad una persona.

---

<sup>225</sup> ANONIMO, *Copyright e diritto d'autore: cosa sono e quali sono le differenze*, 19/04/2024, ultimo accesso 24 agosto 2024, [<https://www.unicusano.it/blog/didattica/master/diritto-dautore/>]

<sup>226</sup> C. PERRI, *Diritto d'autore: esperienza Europea e Statunitense a confronto*, 9/07/2018, ultimo accesso 24 agosto 2024, [<https://www.cyberlaws.it/2018/diritto-dautore-esperienza-europea-e-statunitense-a-confronto/>]

<sup>227</sup> S. COLEMAN, N. DYER- WITHEFORD, *Playing on the digital commons: collectivities, capital and contestation in videogame culture*, <<Media, Culture & Society>>, SAGE Publications Vol.29 (6), 2007, pp.947

<sup>228</sup> P. JOHNSON, D. PETIT, *Machinima. The Art and Praticce of Virtual Filmmaking*, cit, pp. 186

<sup>229</sup> EULA, (20 maggio 2024), *Wikipedia, l'Enciclopedia libera* [<https://it.wikipedia.org/wiki/EULA>]

Per esempio, nel caso in cui un videogioco utilizza una canzone, ritrae il protagonista bere una bottiglia di Coca Cola oppure guidare una Fiat 500. In questi casi, la licenza dello sviluppatore del gioco non includerà questi marchi, che sono a loro volta stati concessi al creatore del gioco.<sup>230</sup>

Le opere creative, prodotte online, sono minacciate dalla violazione del copyright e spesso, la paura di essere sanzionati, induce l'artista a non creare.<sup>231</sup> Susan Bielstein, in *Permissions, A Survival Guide: Blunt Talk about Art as intellectual Property*,<sup>232</sup> spiega come l'eccessiva preoccupazione nei confronti del copyright sia sintomo di una società vulnerabile e vittima di abusi di potere. Come fa allora un machinimator a produrre un'opera a partire da un videogioco, tutelato dal copyright, a diffonderlo online e guadagnarci?

I machinimators vivono nell'incertezza, con il rischio di dover abbandonare il loro lavoro, per via di cause legali, che distruggono anni di impegno e di una moderata stabilità economica. Questa precarietà spinge, alcuni di loro, ad accettare un lavoro pagato regolarmente da una major. Nella maggior parte dei casi, però, i machimators vengono sfruttati per il loro talento e sono mal pagati. Secondo Berkley, il machinima è contrassegnato da una tensione tra ribellione e venerazione nei confronti del sistema mainstream di Hollywood.<sup>233</sup> Da un lato, gli artisti cercano di superare la loro posizione marginale, a cui sono relegati, lavorando per Hollywood, ma dall'altro lato, soffrono per la poca autonomia che ne consegue.<sup>234</sup> "Il machinima è a tutti gli effetti, una pratica di appropriazione di contenuti sviluppati da terzi".<sup>235</sup> Quest'aspetto è purtroppo un ostacolo per la commercializzazione del loro lavoro. L'artista deve scendere a patti e decidere se subire uno sfruttamento della sua creatività, a fini commerciali, oppure produrre video, senza ottenere profitti e con delle limitazioni. Inizialmente, il problema non era così preoccupante, poiché il machinima era un fenomeno di nicchia che coinvolgeva una ristretta cerchia di utenti.

---

<sup>230</sup> P. JOHNSON, D. PETIT, cit., pp. 189

<sup>231</sup> P. JOHNSON, D. PETIT, *Machinima. The Art and Practice of Virtual Filmmaking*, cit., pp. 185

<sup>232</sup> S. BIELSTEIN, *Permissions, A Survival Guide: Blunt Talk about Art as intellectual Property*, University of Chicago Press, Chicago, 2006, pp.10-11

<sup>233</sup> L. BERKELEY, cit., pp. 29

<sup>234</sup> *Ibidem*

<sup>235</sup> *Ivi* pp.30

Le case di produzioni, come Id Software, hanno incoraggiato lo sviluppo del machinima: hanno introdotto per la prima volta sistemi di registrazione all'interno dei videogiochi; hanno fornito gratuitamente agli utenti il codice sorgente di un videogioco, per modificarlo; hanno creato concorsi dedicati per incentivare la creatività dei fan. Grazie alla nascita di modelli di produzione aperti e dinamici, il rapporto tra produttori e distributori è più collaborativo. Gli sviluppatori e le case di produzione dei videogiochi ricercano il profitto e gli utenti, implementando il gioco, sono motivati dalla passione e dalla visibilità che possono ottenere all'interno della comunità.

È nelle negoziazioni tra questi gruppi diversamente motivati e le loro diverse pratiche che emergono nuovi interessanti modelli di produzione e che devono essere elaborati nuovi sistemi di gestione dei diritti.<sup>236</sup>

Nel vasto mercato dei videogiochi, i nuovi modelli di produzione hanno consentito importanti collaborazioni tra gli sviluppatori e i machinimators che vogliono professionalizzarsi e non imbattersi in problemi legali.<sup>237</sup> Per esempio, nel 2005, EA ha lanciato un concorso basato sul gioco *The Sims 2*, con un premio di 5.000 dollari e uno stage di quattro settimane presso la casa produttrice di videogiochi<sup>238</sup> oppure Microsoft, nel 2007, ha creato un concorso machinima, per sponsorizzare il lancio di *Halo 3*, mettendo in palio un sistema home theater.<sup>239</sup> Con la nascita di machinima.com, come primo hub per gli artisti machinima, i machinimators ottengono grande visibilità e i loro primi riconoscimenti, anche da parte di grosse majors. Tuttavia, come rovescio della medaglia, il successo del machinima ha acceso un importante dibattito, che ha coinvolto artisti, accademici, avvocati su questioni come la paternità dell'opera, la violazione del copyright, senza riuscire a trovare una soluzione definitiva.<sup>240</sup>

---

<sup>236</sup> S. HUMPHREYS *et al.*, cit., pp.7

<sup>237</sup> T. HARWOOD, *Towards a manifesto for Machinima*, <<Journal of Visual Culture>>, SAGE PUBLICATIONS, Vol. 10, n. 1, 2011, pp. 8

<sup>238</sup> USC Staging 'Sims 2' Movie Contest, Cnet news.com, 26 aprile 2005, [[http://www.news.com/EA,-USC-staging-Sims-2-movie-contest/2110-1043\\_3-5685096.html](http://www.news.com/EA,-USC-staging-Sims-2-movie-contest/2110-1043_3-5685096.html)] cit. in C. J. HAYES, *Ibidem*

<sup>239</sup> Xbox.com, Halo 3: A Call to Arms Machinima Contest, 19 novembre 2007, [<http://www.xbox.com/en-US/games/h/halo3/news/20071119-machinimacontest.html>] cit. C. J. HAYES *Changing the rules of the game: how video game publishers are embracing user-generated derivative works*, <<Harvard Journal of Law & Technology>>, Vol. 21, n.2, 2008 pp. 578

<sup>240</sup> *Ibidem*

Per combattere queste spinose questioni, Hugh Hancock ha cercato di lavorare a stretto contatto con gli sviluppatori di gioco e di rendere i contenuti dei suoi utenti più professionali. Il problema è stato sollevato per la prima volta, da lui stesso, il 13 ottobre 2003:

If you make commercial Machinima in most commercial engines, you're outside the law. The good news is that there are a number of ways around this problem. First of all, you can use a Machinima engine whose license allows you to create commercial work. That generally either means using a professional tool with Machinima capabilities, or using an Open-Source game engine. In the future, there will also be the option to use a dedicated Machinima production environment, but so far there are no commercially-licensed Machinima suites available.<sup>241</sup>

Sebbene le case di produzione beneficiassero della pubblicità gratuita, fornita dai machinimators, l'incapacità di controllare la diffusione di video online ha minacciato la fiducia verso i creatori. Con *Quake III*, il sodalizio tra casa di produzione e giocatori si concluse, con l'impossibilità, per gli utenti, di inserire cheat.

La potenza mediatica del fenomeno e l'incapacità di controllare le innumerevoli opere creative, ha costretto le case di produzione a codificare la propria politica sul machinima. Uno dei problemi principali è che le norme EULA non sono standard, ma variano in base allo sviluppatore del gioco. Nell'agosto del 2007 Microsoft ha pubblicato le "Game Content Usage Rules", ovvero le norme che regolano la proprietà intellettuale. Tra queste, per esempio, vi è la regola di evitare qualunque contenuto osceno, non utilizzare colonne sonore dei video originali e non vendere le opere create dal gioco:

Microsoft grants you a personal, non-exclusive, non-transferable license to use and display Game Content and to create derivative works based upon Game Content, strictly for noncommercial and personal use.<sup>242</sup>

Nello stesso anno anche Blizzard, creatore di *World of Warcraft*, e EA hanno pubblicato le proprie regole.<sup>243</sup> Le regole di Microsoft e Blizzard sono molto simili: gli artisti devono sottoporsi a licenze restrittive e le opere devono essere non commercializzabili.

---

<sup>241</sup> H. HANCOCK, *Commercial machinima and the law*, Machinima.com, 13 ottobre 2003 [<http://www.machinima.com/displayarticle2.php?article=375>] cit. in T.G. HARWOOD, B. GRUSSI, cit., pp. 42

<sup>242</sup> Xbox Game Content Usage Rules, 2010 [<http://www.xbox.com/en-us/community/developer/rules>] cit in P. JOHNSON, D. PETIT, *Machinima. The Art and Prattice of Virtual Filmmaking*, cit., pp.187

<sup>243</sup> M. PHAN, *Machinima Licenses Spell Out New Rules For Creators*. *Wired*, 2007 [<http://www.wired.com/culture/art/news/2007/09/machinimalic>]

La licenza machinima di Microsoft è molto più restrittiva rispetto a quella di Blizzard, che, invece, consente ai creatori di usare ogni componente del gioco, anche le musiche.<sup>244</sup> Inoltre, sebbene entrambe siano accomunate dal divieto di trarre profitto dalle proprie opere, Microsoft si oppone esplicitamente alla diffusione di queste su siti a pagamento, mentre Blizzard li approva a patto che forniscano un metodo gratuito per vedere i contenuti.<sup>245</sup> Infine, “A differenza di Microsoft, Blizzard non limita esplicitamente la libertà dei machinimators di utilizzare, remixare ed espandere le trame e le storie esistenti.”<sup>246</sup> I licenziatari non possono produrre opere a fini commerciali, ma possono pubblicarle su pagine Web con pubblicità o iscriverle ai festival per vincere dei premi.<sup>247</sup> Tuttavia, in qualunque momento e per qualunque motivo, Microsoft può revocare la licenza data. Inizialmente, i membri della comunità machinimia hanno reagito con rabbia poiché si sentivano limitati e svantaggiati dalle regole di Microsoft. L’azienda, dopo essersi consultata con Hugh Hancock e Fred von Lohmann, un avvocato dello staff senior del Electronic Frontier Foundation,<sup>248</sup> ha deciso di riformulare le norme. Fred von Lohmann vede le nuove forme di codifica come un enorme miglioramento per i machinimators:

It's great news that both of these companies are taking machinima seriously enough that they have been willing to come out and authorize some kinds of machinima.<sup>249</sup>

Le regole, viste in parte in maniera negativa dai machinimators, offrono in realtà molti vantaggi: contribuiscono all’istituzionalizzazione del fenomeno, li incoraggiano alla creazione di opere derivate e riducono la necessità di utilizzo del fair use, che, in caso di violazione, è molto costoso e altamente rischioso, poiché richiede un’analisi caso per caso.<sup>250</sup> Tuttavia, l’incertezza legale e i costi delle licenze, limitano gli artisti, che sono spesso costretti a chiedere chiarimenti direttamente all’editore o sviluppatore del gioco. Gli esempi non sono sempre negativi: vi sono molti casi in cui gli sviluppatori hanno collaborato con alcuni machinimators per la creazione di contenuti promozionali.

---

<sup>244</sup> *Ibidem*

<sup>245</sup> Letter to the Machinimators of the world, 2010 [<http://www.worldofwarcraft.com/community/machinima/letter.html>] cit. in P. JOHNSON, D. PETIT, cit., pp.187

<sup>246</sup> C. J. HAYES, cit., pp. 576 [traduzione mia]

<sup>247</sup> *Ivi* pp. 572

<sup>248</sup> *Ivi* pp. 570

<sup>249</sup> *Ibidem*

<sup>250</sup> *Ivi* pp. 576

Un caso emblematico è il lancio, nel 2003, della serie *Red vs. Blue* (Figura 20), una serie comica e fantascientifica machinima basata sul motore di gioco di *Halo* (2001), e in produzione ancora oggi, di Rooster Teeth Productions.



Figura 20: Istantanea schermo tratta dalla terza stagione di *Red vs Blue* (2003-in corso), *Halo*

(<https://www.youtube.com/watch?v=MZkb1r2ax7k>)

*Halo* ha avuto così grande successo grazie alla serie, che Microsoft “permise a Roster Teeth di utilizzare i contenuti di Halo senza pagare i diritti di licenza”<sup>251</sup> e ha successivamente commissionato la creazione di una serie di episodi come pubblicità per *Halo* da proiettare sugli schermi dei negozi di videogiochi.<sup>252</sup>

[Games developers] turn a blind eye... quite a few games developers really like it when they see machinima made with their game because it means a certain thing: our game has so embraced that people want to use it to creatively express and as a way to tell stories. They feel so enthused and engaged, connected to our game that they want to do that - it means games companies have won people over... [it's the reason why games developers] give you tools to make machinima. And then if you read the end user license agreement you don't own it!<sup>253</sup>

Invece, nel momento in cui gli artisti si appropriano di un videogioco per veicolare significati differenti e spesso critici nei confronti di esso, vengono denigrati e disprezzati. Come spiega Bittanti, in *Don't Mess with The Warriors: The Politics of Machinima*,<sup>254</sup> non è il gioco utilizzato ad essere problematico, ma è il significato del video che potrebbe infastidire la casa di produzione e i giocatori.

---

<sup>251</sup> *Ivi* pp. 580

<sup>252</sup> *Ibidem*

<sup>253</sup> P. MARINO, intervista 2008 cit. in T.G. HARWOOD, B. GRUSSI, pp. 58

<sup>254</sup> M. BITTANTI, *Don't Mess with The Warriors: The Politics of Machinima* in H. LOWOOD, M. NITSCHKE, cit.

Bittanti prende come esempio *The Highest Score* (Figura 21) di Dave Beck del 2006, basato sul videogioco *The Warriors* di Rockstar Games del 2005.



Figura 21: Dave Beck, *The Highest Score*, 2006, *The Warriors*

(H. LOWOOD, M. NITSCHKE, *The Machinima Reader*, The Mit Press, Cambridge (MA), 2011, pp pp.318)

Il video, fa parte del corpus di machinima che Bittanti definisce “artistici”, poiché sono posizionati fuori dalla comunità di appassionati. *The Highest Score* è stato pubblicato da Beck, all’epoca studente di arte presso l’Università di Madison Wisconsin, sul sito omonimo. Questo, mandato in loop per cinque secondi, ritrae un personaggio del gioco che colpisce il corpo di una donna esanime. La sperimentazione artistica di Beck si concentra sull’idea che i videogiochi non solo tollerano la violenza o il sessismo, ma addirittura incoraggiano problematiche della società.<sup>255</sup> I suoi ideali si evincono in una e-mail inviata a diversi media, e diventata virale, in cui spiega il suo intento poetico.<sup>256</sup> Beck mette in risalto il lato oscuro dei videogiochi e la sua mancanza di principi etici:

If you look at movies or books for instance, things such as rape, murder, graphic sex, etc. do in fact exist, but they usually carry the weight of some “message or lesson” to be learned in a broader story [...] in the Grand Theft Auto game for instance, you can actually pay a prostitute for sexual

<sup>255</sup> Ivi pp.319

<sup>256</sup> K. KNUTSEN, *A Warrior’s Highest Score*, <<ISTHMUS’s The Daily Page>>, 7 febbraio 2006, [[www.isthmus.com/daily/node/908](http://www.isthmus.com/daily/node/908)]

intercourse, participate in that action, and then kill her and steal the money you paid her. That act not only awards you extra points, but gives you extra “energy” or “life” in the game as well.<sup>257</sup>

Il videogioco, secondo il suo punto di vista, non ha nessun fine educativo. Non solo mette in scena violenza e volgarità ma veicola messaggi sbagliati, dal momento che compiendo azioni illegali il giocatore viene premiato. Inoltre, essendo facilmente accessibile ai minori, è, a suo avviso, molto più pericoloso per la società.

Dopo pochi giorni, sebbene il video avesse ottenuto un grande successo, come un fulmine a ciel sereno, viene sostituito da una dichiarazione dell’artista, costretto ad autocensurarsi:

On February 9th, 2006, I received a cease-and-desist letter from Morrison Cohen LLP of New York, New York, ordering me to immediately remove all screen shots and video displays taken from the video game “The Warriors.” If I were to ignore these orders, I would be subject to a trial in the United States District Court, where they would “seek preliminary and permanent injunctive relief,” as well as “compensatory and punitive damages, attorneys fees and costs.”<sup>258</sup>

*High Score* di Dave Beck dimostra il rifiuto dell’industria dei videogiochi verso qualunque prodotto che abbia scopi diversi dall’autocelebrazione.<sup>259</sup> Come per molti altri artisti, l’impossibilità di affrontare le spese economiche di una causa, ha costretto Beck a cancellare il video e a piegarsi a chi detiene il potere. La sua, presunta, violazione del copyright ha acceso il web di numerose polemiche da parte degli utenti, riportate su alcuni blog, come GamePolitics.com.<sup>260</sup> Dall’analisi di Bittanti, riguardo le reazioni della comunità, emerge un’opposizione forte, in molti casi anche aggressiva, nei confronti di Beck, percepito dai commentatori come un outsider che ha lanciato un attacco ai videogiochi.<sup>261</sup> Gli insulti, includono anche il rifiuto, da parte dei giocatori, di considerare il videogioco come forma d’arte.

I commenti dei giocatori online all’installazione online di Dave Beck dimostrano che le approvazioni culturali dei videogiochi da parte di artisti che si oppongono all’ideologia dominante dell’industria dei videogiochi sono spesso considerate discutibili e disinformate, se non addirittura spregevoli.<sup>262</sup>

---

<sup>257</sup> *Ibidem*

<sup>258</sup> K. KNUTSEN, *Rockstar Legal Warriors Squash Online Installation*, <<ISTHMUS’s The Daily Page>>, 14 febbraio 2006 [<http://sentra.ischool.utexas.edu/~i312co/blog/wp-trackback.php?p=90>]

<sup>259</sup> M.BITTANTI, *Don’t Mess with The Warriors: The Politics of Machinima*, pp.323

<sup>260</sup> *Ivi* pp. 321

<sup>261</sup> *Ivi* pp. 329

<sup>262</sup> *Ivi* pp. 316

L'incoerenza della comunità è lampante: l'utilizzo del videogioco, come strumento per veicolare ideologie, è messo alla gogna dai giocatori come pratica illegale, rispetto invece a molte attività realmente contro la legge, esercitate da loro stessi, come per esempio il modding. Per la maggior parte degli appassionati, uscire fuori dagli schemi e creare opere d'arte dai videogiochi non è contemplato.

Quando i proprietari dei videogiochi non sono soddisfatti del messaggio veicolato emettono avvisi di rimozione e questo porta, di conseguenza, ad una distribuzione restrittiva dei contenuti.<sup>263</sup> I vincoli sono tantissimi, le leggi labili e i creatori sono costretti ad attraversare un campo minato. Spesso, questi si appellano al fair use,<sup>264</sup> una disposizione legislativa, dell'ordinamento giuridico degli Stati Uniti, che permette l'utilizzo, solo in alcuni casi, di materiale protetto da copyright senza chiedere l'autorizzazione a chi ne detiene i diritti.

Machinima, which transforms the interactive fantasy of video games into the virtual analogue of the movie studio, represents a shining example of the creative repurposing envisioned and nurtured by the fair use doctrine.<sup>265</sup>

Negli Stati Uniti, il fair use, ancora di più delle licenze EULA, è composto da regole non scritte e prevede, secondo la Corte Suprema, un'analisi, caso per caso, del Giudice.<sup>266</sup> In Europa e in Italia invece, le eccezioni al diritto d'autore sono molto diverse:

Invece di avere una eccezione generale e flessibile come il Fair Use, i Paesi Europei tradizionalmente prevedono una lista chiusa di limitazioni ed eccezioni al Copyright. I casi in cui l'utilizzo di materiale protetto da diritto d'autore è consentito sono espressamente previsti dalla legge.<sup>267</sup>

Una delle maggiori critiche al fair use è legata all'idea che questo venga accettato solo nei casi in cui il detentore dei diritti non si senta minacciato a livello economico. Inoltre, il controllo dei contenuti riguarda più la protezione del marchio, che il copyright in sé.

---

<sup>263</sup> A. VARNEY, *The French Democracy: a machinima smash raises questions about art – and copyright*, <<The Escapist>>, 2007 [[https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/videogames/issues/issue\\_88/496-The-French-Democracy.2](https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/videogames/issues/issue_88/496-The-French-Democracy.2)] cit. in T.G. HARWOOD, B. GRUSSI, cit., pp. 136

<sup>264</sup> M. KELLAND, D. MORRIS, D. LOYD, cit., pp. 98

<sup>265</sup> C. REID, *Fair Game: The Application of Fair Use Doctrine to Machinima*, <<Fordham Intellectual Property, Media & Entertainment Law Journal >>, Vol.19, n.3, 2009

<sup>266</sup> *Campbell v. Acuff-Rose Music, Inc.*, 510 U.S. 569, 590, 1994 cit. P. JOHNSON, D. PETIT, pp. 191

<sup>267</sup> M. BACCI, *Fair Use e Libere Utilizzazioni nel Copyright*, 15/09/2019, ultimo accesso 29 agosto 2024 [<https://www.iprights.it/fair-use/>]

La preoccupazione delle major è essere citati in giudizio per aver concesso, soprattutto ai minori, la creazione di contenuti spiacevoli, come porno, violenza, razzismo.<sup>268</sup>

Per arginare i limiti imposti dal copyright, un'ulteriore alternativa è avvalersi del Creative Commons, un'organizzazione senza fini di lucro “che mira a ridurre i danni che l'attuale legge sul diritto d'autore sta arrecando al patrimonio di materiale creativo disponibile.”<sup>269</sup>

L'artista, il titolare del diritto d'autore, concede le sue opere tramite licenze Creative Commons che permettono “ad una generalità di soggetti indefiniti l'autorizzazione all'uso dell'opera. Il licenziante, dunque, non cede i propri diritti ma ne concede il godimento a terzi (licenziatari) a determinate condizioni”.<sup>270</sup>

Le licenze hanno un costo molto alto anche per i distributori e questo fa sì che spesso i produttori di nicchia non abbiano la possibilità di spendere dei soldi per concedere licenze. La mancanza di queste, da parte di editori diversi, “limita potenzialmente la libertà dei machinimators di sviluppare opere utilizzando altre piattaforme di gioco”.<sup>271</sup>

La decisione migliore sarebbe rivedere il diritto d'autore e l'utilizzo del fair use, in un mondo ormai online e non su carta. Nell'interesse di un'azienda, è normale regolamentare le opere degli utenti, ma queste limitazioni non devono essere troppo severe, soffocare la creatività e mettere in crisi la comunità di giocatori; è necessario trovare un equilibrio:

Developers wishing to encourage participatory production therefore have to take significant care that the enforcement of their intellectual property rights, as well as their rights under any applicable contracts, is sufficiently balanced with the motivating factors of the user-base, and must be aware that those factors may change over time as the community develops.<sup>272</sup>

I video machinima rientrano in quella macchina di marketing aziendale delle case di produzione, il cui l'unico obiettivo è guadagnare molti soldi o addirittura accaparrarsi la proprietà intellettuale di un video. Per quanto spesso le case di produzione ufficializzavano le regole per il corretto uso del machinima, per gli artisti, le difficoltà da valicare sono significative. Il videogioco permette la realizzazione esplicita di contenuti, senza vincoli e senza doverci mettere la faccia. Più un video raggiunge un'ampia portata mediatica, più i problemi per un machinimator aumentano.

---

<sup>268</sup>T.G. HARWOOD, B. GRUSSI, cit., pp.55

<sup>269</sup>H. HANCOCK, J. INGRAM, *Machinima for dummies*, cit., pp.182 [traduzione mia]

<sup>270</sup>Le licenze, *Creative Commons Italia* [<https://creativecommons.it/chapterIT/index.php/license-your-work/>]

<sup>271</sup>C. J. HAYES, cit., pp 588 [traduzione mia]

<sup>272</sup>S. HUMPHREYS *et al.*, cit. pp.17-18

Il mancato riconoscimento artistico del machinima la collisione, tra gli artisti e le grandi conglomerati industriali, limitano il movimento machinima, che è in realtà al suo massimo splendore.

### **2.3. Trasformative play: le art mods come elemento di sovversione**

Il machinima, nell'epoca del remix e del mashup dei new media, nasce come forma di rimediazione. Il concetto di rimediazione, sviluppato da Jay David Bolter e Richard Grusin, è considerato come "l'incorporazione di un medium in un altro"<sup>273</sup> o l'avvalersi delle caratteristiche di un medium in un altro medium. I video sono, quindi, il risultato di un mix di forme nuove e antiche:

Berkeley leans toward Bolter and Grusin (1999) in his critique of machinima, emphasizing that its state is neither progressive nor evolutionary, rather a "contested" arena with "newer and older forms" prevalent, borrowing from cinema and television styles of storytelling.<sup>274</sup>

Ciò che caratterizza l'operato dei machinimators è l'appropriazione e la risemantizzazione di un videogioco, anche in altri contesti. La rimediazione può avvenire su più livelli e ciò si evince da numerosi scambi tra i vari media, tipici dell'era digitale. Per esempio, il machinima ha favorito l'incontro tra arte e videogioco<sup>275</sup> grazie alla nascita delle modifiche artistiche o *art mods*. Fin dall'avvento dei primi videogiocchi, il modding è stata sempre una pratica molto utilizzata dai giocatori, che si annoiavano rapidamente, dopo aver completato tutti i livelli. *Spacewar!* è il primo videogioco per computer *open source*, il cui codice è stato modificato e distribuito dai giocatori. I giocatori, tramite le modifiche, trovano il modo per ampliare le mappe o creare nuove skin per i personaggi. L'arte del modding ha subito grandi innovazioni, tanto da essere apprezzata dagli stessi sviluppatori, che hanno permesso ai giocatori di apportare modifiche ad alcuni giochi.

---

<sup>273</sup> J.D. BOLTER, R. GRUSIN, *Remediation: Understanding New Media*, cit., pp. 45

<sup>274</sup> L.BERKELEY, cit., pp.67

<sup>275</sup> M.PICARD, *Il machinima: il videogioco come forma d'arte?* in M. BITTANTI (a cura di), *Machinima alla videoarte*, cit, pp.16

Nello specifico, un *art mod* è definito come una “manipolazione creativa di un gioco in un contesto artistico,<sup>276</sup> rispetto alle *fan mod* che non hanno necessariamente una connotazione artistica.

La modifica artistica che prevede la trasformazione della meccanica o estetica di un videogioco per creare qualcosa di differente o alternativo rispetto al prodotto commerciale- attesta la validità del concetto di rimediazione, ovvero la ri-appropriazione e il ri-utilizzo di contenuti di un altro medium o di un'altra piattaforma.<sup>277</sup>

Rebecca Cannon, una grande esperta di art mods, nel saggio *Introduction to Artistic Computer Game Modification*, racconta la genesi di questa interessante attività e afferma che:

Art modding...was initiated in the nineteen-nineties when artists began to appreciate the aesthetic and technical qualities of computer games, and decided to make use of these resources in their own artistic practice. [...] Art modding picked up full swing in the late nineteen-nineties when innovative game developers like ID Software released free software tools that allowed players to customise the levels and characters in their games. These tools were used by many fans, and also appropriated by artists.<sup>278</sup>

Gli strumenti, a basso costo o resi disponibili gratuitamente dalle case di produzione, hanno consentito la sperimentazione e la specializzazione della pratica del modding. In seguito, gli artisti, affascinati dell'idea di produrre video senza eccessivi oneri, si sono addentrati nel mondo dei giocatori. Come camaleonti, gli artisti si sono insinuati in una nuova realtà e, apprendendo tecniche differenti, hanno utilizzato nuove “tavolozze” per giocare. Questo è accaduto similmente ad artisti come Nam June Paik o Andy Warhol, che, con l'avvento di macchine da presa leggere, nella seconda metà degli anni Settanta, hanno avuto modo di sperimentare nuove forme d'arte.<sup>279</sup> Il machinima, infatti, ha importanti connessioni con tutte le correnti artistiche che, dagli anni Ottanta in poi, si sono opposte all'arte istituzionale, come la videoarte, realizzando opere uniche ma economiche.<sup>280</sup> La tecnologia ha favorito la nascita di correnti artistiche ibride, contaminate da vari linguaggi, sviluppate grazie ad un approccio intermediale.

---

<sup>276</sup> C. POREMBA, *Motori discorsivi per le modifiche artistiche* in M. BITTANTI (a cura di), *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, pp. 67

<sup>277</sup> M.PICARD, *Il machinima: il videogioco come forma d'arte?*, pp. 17

<sup>278</sup> R. CANNON, *Introduction to Artistic Computer Game Modification* [<http://www.neopoetry.org/Rebecca>] cit. in P.J. STALKER, cit., pp. 38

<sup>279</sup> M.BITTANTI, *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, cit., pp.8

<sup>280</sup> *Ivi* pp.48

A partire dagli anni Sessanta, infatti, Nam June Paik, introduce un nuovo linguaggio artistico, basato sull'alterazione di trasmissioni televisive tramite l'uso di magneti (*Figura 22*), che deformano i segnali elettronici, distorcendo l'immagine.



*Figura 22: Nam June Paik, Tecno Buddha, 1990*

<https://arthur.io/art/nam-june-paik/techno-buddha>

La forma distorta si ottiene in maniera del tutto casuale e diventa veicolo di critica nei confronti di un mezzo massificato come la televisione, che altera il pensiero del pubblico. L'utilizzo di un mezzo, che è al tempo stesso oggetto di critiche, accomuna il videoartista ai machimartists. La sperimentazione di strumenti eticamente disprezzati diventa, per l'artista, una forma di punizione<sup>281</sup> fino al rigetto di questi. L'atteggiamento dei machinimartist non è dissimile neanche da quello di Andy Warhol, che utilizza oggetti della quotidianità come critica al capitalismo e alla massificazione. Gli oggetti vengono isolati dal loro contesto e privati della loro praticità,<sup>282</sup> esattamente come i videogiochi, che come prodotti machinima, si allontanano dalla sfera videoludica e vengono privati dalla loro principale funzione, l'interattività.

---

<sup>281</sup> *Ivi* pp.64

<sup>282</sup> C. MARRA, *Fotografia e pittura nel Novecento (e oltre)*, Pearson Italia, Milano-Torino, 2022, pp. 167

Il machinima rappresenta un'evoluzione tecnologica emergente che, al pari della videoarte e del cinema sperimentale degli anni Settanta, ridefinisce radicalmente la tipologia e funzione dei mezzi di produzione nonché le tecniche associate al cinema narrativo tradizionale.<sup>283</sup>

Come più volte ribadito, i machinimartist sfruttano il motore grafico del videogioco per realizzare un prodotto che alterna lo scopo primario di questo e la sua natura. Queste operazioni sono esempi di ciò che Salen e Zimmerman definiscono *transformative play*:

Transformative play is a special case of play that occurs when the free movement of play alters the more rigid structure in which it takes shape. The play doesn't just occupy and oppose the interstices of the system, but actually transforms the space as a whole. A cyberfeminist game patch that creates transsexual versions of Lara Croft is an example of transformative play, as is the use of the Quake game engine as a movie-making tool.<sup>284</sup>

La trasformazione si verifica, in questo caso, tramite la modifica del significato e del contesto di gioco. Ciò che ha favorito, secondo gli autori, la pratica del modding è l'*open source*, un sistema operativo "a sorgente aperta", contrapposto al software proprietario, che è invece limitato a chi è detentore del Copyright.<sup>285</sup> In informatica, l'*open source* è un software distribuito in via gratuita, che può essere modificato anche dagli utenti poiché è reso disponibile il suo codice sorgente. Anche se l'*open source* nasce in informatica, ha influenzato anche il mondo dei videogiochi, con la nascita degli *open system games* negli anni Novanta.<sup>286</sup> L'*open system game* è un sistema di gioco aperto, così definito poiché ai giocatori è fornito il codice sorgente che incoraggia a modificarlo.<sup>287</sup>

Designs for open system games include conditions that let players affect the games as producers of new game worlds, stories, and characters. Open system games, in other words, are designed to be manipulated and modified by the people who purchase and play them.<sup>288</sup>

I videogiochi hanno avuto, fin dalla loro nascita, una certa affinità con il sistema operativo *open source*. Oggi, soprattutto con l'avvento dei videogiochi digitali, questo modello ha molto successo e favorisce attività trasformative da parte dei giocatori, che assumono il ruolo di produttori.<sup>289</sup>

---

<sup>283</sup> E. HORWATT, *I new media, il machinima e la tradizione sperimentale* in M. BITTANTI (a cura di), *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, pp. 51

<sup>284</sup> K. SALEN, E. ZIMMERMAN, cit., pp. 948

<sup>285</sup> *Ivi* pp.1744

<sup>286</sup> *Ivi* pp.1745

<sup>287</sup> *Ivi* pp.1747

<sup>288</sup> *Ivi* pp.1722

<sup>289</sup> *Ivi* pp.1754

Le mods nascono come un istinto, da parte del giocatore, di competere con il gioco stesso e superarlo. L'accettazione delle mods, da parte dell'industria ha favorito importanti sviluppi, dal punto di vista tecnico e creativo.

Se gli appassionati modificano il gioco per sopperire alle carenze esistenti, gli artisti invece utilizzano le modifiche per creare prodotti, lontani dalla cultura videoludica.<sup>290</sup> Il superamento delle regole del gioco e la creazione di una forma nuova, differente da quella originale, è ciò che caratterizza il machinima come esempio di *transformative play*.<sup>291</sup> Nel mondo dell'arte cambia la natura della mod, che non è più un prolungamento del gioco, ma una sua alterazione.

La modifica è concepita come una pratica *intrinsecamente trasformativa* (in quanto richiama e insieme nega, sconfessa o denuncia l'opera di partenza), confondendo ruoli o categorie, nonché dando vita ad un dialogo con fazioni differenti, industria videoludica in primis.<sup>292</sup>

Le modifiche diventano, per gli artisti, “armi”, o per meglio dire, “strategie di resistenza”<sup>293</sup>, ovvero strumenti per combattere conflitti. Queste diventano inevitabilmente forme di critica culturale<sup>294</sup> che influenzano “il significato, l'esperienza e l'identità culturale del gioco”.<sup>295</sup>

La “tendenza a citare, commentare e criticare un'opera preesistente”<sup>296</sup> accomuna qualunque movimento d'avanguardia per la loro capacità di protesta verso le strutture dominanti della società. La resistenza è il diritto di opporsi, anche in maniera prorompente e violenta, ad una struttura rigida e alle sue regole, con l'obiettivo di superarle. L'art mod, come strategia di resistenza, non modifica solo il gioco ma influenza il contesto culturale che lo circonda. Salen e Zimmerman propongono un interessante parallelismo tra la musica punk e il videogioco *Doom*,<sup>297</sup> sostenendo che entrambi sono accomunati, non tanto da caratteristiche estetiche, ma da una stessa attitudine “fai da te” in opposizione con le rigide strutture del sistema dominante:

---

<sup>290</sup> L. BERKELEY, cit. pp. 37

<sup>291</sup> K. SALEN, E. ZIMMERMAN, cit., pp.1776

<sup>292</sup> C. POREMBA cit., pp. 70

<sup>293</sup> K. SALEN, E. ZIMMERMAN, cit., pp.1789

<sup>294</sup> C. POREMBA, cit., pp.70

<sup>295</sup> K. SALEN, E. ZIMMERMAN, cit., pp.1789

<sup>296</sup> C. POREMBA cit., pp.71

<sup>297</sup> K. SALEN, E. ZIMMERMAN, cit., pp.1784

Playing in a punk band meant picking up a guitar and making noise; making a 'zine simply required access to scissors, ink, and a photocopy machine.<sup>298</sup>

La stessa predisposizione viene portata avanti anni dopo dal videogioco *Doom*, che, come gioco *open source*, diede la possibilità agli utenti di modificare il gioco con gli sviluppatori, abbattendo le barriere tra giocatore e produttore.<sup>299</sup>

Secondo Salen e Zimmerman, la resistenza può essere ottenuta tramite differenti strategie di modifica, come l'alterazione, la reinvenzione e giustapposizione, apportando cambiamenti più o meno radicali ai videogiochi. Le strategie di giustapposizione "combinano più elementi inaspettati all'interno di uno spazio di gioco"<sup>300</sup>. Un esempio, indicato dai due autori, di questa strategia, è la creazione dei ready-made di Duchamp. Marcel Duchamp è stata la prima persona ad aver rivoluzionato il concetto di autorialità, prima ancora dell'avvento del digitale e delle numerose discussioni sul copyright. In un'epoca in cui le regole dell'arte erano ancora rigide e vige il suprematismo della tela, dal 1913 l'artista cominciò a produrre i suoi primi ready-made. Per ready-made si intende un oggetto "già pronto" che viene risemantizzato nel momento in cui viene inserito in un museo. Duchamp si allontana dalla rigidità critica dell'arte e lo fa con ironia, senza pensare quanto i suoi lavori rivoluzioneranno l'arte:

allora i ready made possono essere interpretati come una sorta di ironia, o un tentativo di mostrare la futilità del cercare una definizione per l'arte, perché eccola qui la cosa che io definisco come arte. Non l'ho nemmeno fatta io; come si sa, arte significa fare, fare con le mani, fare a mano. È un prodotto fatto con le mani dell'uomo e io, invece di fare, lo prendo già fatto, anche se prodotto industrialmente. Ma non è fatto a mano, quindi è una forma di rifiuto della possibilità di dare una definizione all'arte [. . .]. Ha un valore concettuale se si vuole, ma spazza via tutto il gergo tecnico. . . Non si sa se prenderlo come un'opera d'arte, ed è qui che entra in campo l'ironia...<sup>301</sup>

La "lotta con la tela" e la tendenza a mettere in discussione la pittura come medium privilegiato ha permesso a Duchamp e, a molti altri artisti di avanguardia del Ventesimo secolo, di ragionare su nuovi metodi di rappresentazione.<sup>302</sup>

---

<sup>298</sup> *Ivi* pp. 1785

<sup>299</sup> *Ibidem*

<sup>300</sup> *Ivi* pp.1789

<sup>301</sup> F. TOPPI, *Il ready made di Marcel Duchamp: teoria dell'indifferenza visiva*, <<Itinera, Rivista di filosofia e teoria>> delle arti e della letteratura, Milano 2002, [[http://www.filosofia.unimi.it/itinera/mat/saggi/toppif\\_duchamp.pdf](http://www.filosofia.unimi.it/itinera/mat/saggi/toppif_duchamp.pdf)]

<sup>302</sup>M. RUSH, *New Media in Late 20th-Century Art*, Thames and Hudson, London-New York, 1999 cit. in PHILLIPA JANE STALKER, cit., pp. 18

L'invenzione dei ready-made è la più grande messa in discussione dell'arte del Novecento poiché questi "hanno eliminato la mano dal processo artistico. Essi non sono fatti, sono scelti".<sup>303</sup>

L'opera *Fontana* (Figura 23) rappresenta semplicemente un orinatoio capovolto con la scritta "r.Mutt", ma, il semplice aver trasformato il suo fine e il suo contesto d'origine, ha provocato grande scalpore, tanto da essere rifiutata la sua esposizione in galleria.



Figura 23: Marcel Duchamp, *Fontana*, 1917

<https://www.fanpage.it/cultura/l-orinatoio-di-duchamp-compie-100-anni-l-opera-piu-discussa-della-storia-in-mostra-a-roma/>

L'artista non crea i ready-made ma li modifica<sup>304</sup> e, allo stesso modo, i machinimartist utilizzano le tecnologie dei videogiochi, messe a disposizione da altri, per trasformare il loro intento originale.<sup>305</sup> Secondo Philip Stalker, ciò che rende un oggetto un'opera d'arte, che sia un gioco o un orinatoio, è l'intenzione che sta dietro l'oggetto e il motivo per cui viene collocato in un museo.<sup>306</sup> Sia i machinimartist che gli artisti d'avanguardia, utilizzano il convenzionale spazio espositivo per rivoluzionare, tramite la creazione di opere singolari, il loro rapporto con l'arte. L'obiettivo è veicolare un messaggio diverso, rispetto all'originale, che è quello istituzionale e massificato.

---

<sup>303</sup> C. MARRA, cit., pp.40

<sup>304</sup> P.J. STALKER, cit. pp. 92

<sup>305</sup> *Ivi* pp.45

<sup>306</sup> *Ivi* pp.90

Spesso le motivazioni sono politiche, ma l'intento, che accomuna entrambi i soggetti, messi a paragone, è la fuga da un mondo ossessionato dalle statistiche e dal denaro.<sup>307</sup> Come *Doom* ha rivoluzionato il concetto di autorialità, permettendo al giocatore di diventare parte della produzione dell'opera, anche Duchamp rivoluzionò il panorama artistico grazie ai ready-made.

Alcune forme di animazione machinima possono essere definite, tecnicamente, degli esempi di ready made, “quando provengono da risorse già pronte e sono utilizzati in altri contesti per esprimere nuove idee”.<sup>308</sup> È il caso in cui un artista inserisce un videogioco, all'interno di un altro contesto, tramite il remix o il re-editing: la componente machinima si stacca dal suo gioco originale e viene inserita in un altro ambiente.<sup>309</sup> Rispetto agli utenti della comunità che incrementano il gioco con mod, le modifiche artistiche hanno un ruolo completamente diverso. I machinimartist, si avvalgono del videogioco per distruggerlo e criticare l'etica che si nasconde, come Dave Beck in *The High Score*. Le art mods nascono come forma politica di sovversione con lo scopo di elevare la cultura videoludica ad arte e criticare l'industria mainstream.

a) rappresenterebbero un modello di “pratica esemplare” per i giocatori, indicando i possibili *usi alternativi* del videogioco rispetto a quelli normativi, imposti dall'alto (leggi: l'industria); b) contribuirebbero in modo significativo allo sviluppo intellettuale della cultura videoludica nel suo complesso, supplendo alle carenze creative dei giocatori/ modder convenzionali.<sup>310</sup>

Il machinima si è evoluto creando generi e tendenze diverse: nato dalla sottocultura hacker, nell'epoca della rivoluzione digitale, può diventare qualcos'altro e coinvolgere persone che provengono da campi di studio differenti, che, nel loro animo, sono accomunati dall'amore per il gioco e per la sperimentazione.

---

<sup>307</sup> E. HORWATT, cit., pp.54

<sup>308</sup> J. HUANG, *On Using Machinima as “Found” in Animation Production*, Royal Melbourne Institute of Technology, <<Australia IAFOR Journal of Media>>, Communication & Film, vol.3, n.1, 2016  
[<https://doi.org/10.22492/ijmcf.3.1.04>]

<sup>309</sup> *Ibidem*

<sup>310</sup> C. POREMBA cit., pp.70

### 3. I MACHINIMATORS: L'ERA DEI PROSUMERS

Il machinima nasce come forma ibrida e rimediata, e, la possibilità di usare strumenti di software gratuiti, ha attirato l'attenzione anche di artisti e registi. Come osserva Tracy Horwood,<sup>311</sup> la generazione emergente di creatori di machinima comprende giocatori che lavorano dall'interno verso l'esterno, ma comprende anche artisti che lavorano dall'esterno verso l'interno. Vi sono da un lato, i giocatori, ovvero i fan dei videogiochi, e dall'altro lato gli artisti, che lavorano con il motore di gioco indipendentemente dalla sua cultura annessa.<sup>312</sup> Questo è il motivo per cui viene spesso fatta una distinzione tra il machinima vernacolare e quello artistico e, tra machinimators e machinimartist. Indipendentemente dall'intento, vi sono numerosi problemi per coloro decidono di intraprendere la strada del machinima. Se da un lato, l'utilizzo del videogioco permette la creazione di video con più facilità, dall'altro lato, i machinimators hanno molta difficoltà nel trarre profitto dalle loro creazioni. I machinimators spesso scelgono il machinima come hobby, ma molti altri invece vorrebbero farne un lavoro. I problemi di copyright arginano il loro percorso, sebbene spesso nascano interessanti collaborazioni tra i creatori machinima e gli sviluppatori di gioco. Molti machinimators si impegnano nella realizzazione di un *demo reel*, ovvero un campione di lavoro, che, come un biglietto da visita, serve a dimostrare le proprie capacità tecniche e creative a una casa di produzione. Tuttavia, com'è stato precedentemente sottolineato, i creatori vivono un dissidio interiore:

da un lato alcuni soggetti aspirano all'autonomia intellettuale, culturale ed estetica fino a quasi abbracciare forme di resistenza guerrigliera, mentre altri puntano a una completa integrazione nel sistema hollywoodiano...<sup>313</sup>

La semplicità di diffusione, tramite una distribuzione online, è uno dei vantaggi principali per i machinimators: con l'avvento di Internet non è più necessario mettersi in contatto con un produttore, con un'etichetta discografica o aspettare di esporre la propria opera in un museo.

---

<sup>311</sup> T. HARWOOD, *Towards a Manifesto for Machinima*, <<Journal of Visual Culture>>, vol.10, n.1, 2011 cit. in NG JENNA, cit., pp. 193

<sup>312</sup> *Ibidem*

<sup>313</sup> L. BERKELEY, cit., pp. 29-30

Tuttavia, è necessario, per il creatore, studiare il suo pubblico e, in base a quello, capire qual è la migliore piattaforma da utilizzare. Gli esperti di machinima consigliano sempre la pubblicazione su siti web dedicati, come mprem.com (Machinima Premiere), machinima.com, and *Sims99.com*.<sup>314</sup> Purtroppo, ad oggi, questi non sono più disponibili e, perciò, gli artisti solitamente pubblicano su piattaforme come Youtube o Vimeo. In alternativa, possono indirizzarsi su alcuni siti, dedicati ad un videogioco specifico che, essendo creati dai fan, garantiscono una maggiore ricezione rispetto ad un pubblico generico. Nel corso del tempo, il successo del fenomeno ha incoraggiato la nascita di festival e concorsi a premi, creati appositamente da sviluppatori di gioco, per incentivare la creatività degli artisti. Il più famoso, e, il primo ad essere stato creato, è il Machinima Film Festival, gestito dall'Academy of Arts & Sciences di New York e sponsorizzato dai produttori di schede grafiche NVIDIA.<sup>315</sup> Inoltre, negli anni Duemila, molti festival cinematografici hanno incluso una categoria machinima, come l'Ottawa International Animation e il Sundance Online Film.<sup>316</sup> In Italia, invece, il primo festival machinima in Italia nasce soltanto nel 2017: il Milan Machinima festival, un festival internazionale che si svolge ogni anno, creato da Matteo Bittanti, in collaborazione con l'università IULM.

Chiunque, anche un principiante, può produrre un video machinima e, apprendendo le tecniche più complesse, può creare delle vere opere d'arte. I giocatori continuano a creare video, per il puro amore per il videogioco o per dimostrare le proprie abilità, tecniche o creative, accomunati dallo stesso spirito dei primi video degli anni Novanta come *Quake Done Quick*. Oggi, i video diventano sempre più complessi, grazie allo sviluppo di strumenti di produzione e post-produzione. Le storie vengono spesso sceneggiate e, per la creazione di un video, viene coinvolto un team molto più ampio di persone, proprio come accade durante la produzione di un film. L'incremento del fenomeno ha consentito la creazione di video più professionali e la classificazione in più generi. Una delle categorie più famose è lo *stunt video*,<sup>317</sup> o *skill video*, che, come un reportage, documenta le migliori vittorie del giocatore o una sua particolare *skill*.<sup>318</sup>

---

<sup>314</sup> H. HANCOCK, J. INGRAM, *Machinima for dummies*, cit., pp. 186

<sup>315</sup> M. KELLAND, D. MORRIS, D. LOYD, cit., pp. 67

<sup>316</sup> *Ibidem*

<sup>317</sup> M. KELLAND, D. MORRIS, D. LOYD, cit., pp.40

<sup>318</sup> In italiano, la parola *skill* "comprende un insieme di abilità o competenze possedute da un individuo"  
[[https://www.treccani.it/enciclopedia/skill\\_%28Dizionario-di-Economia-e-Finanza%29/](https://www.treccani.it/enciclopedia/skill_%28Dizionario-di-Economia-e-Finanza%29/)]

Accanto agli *stunt videos*, si sviluppa un secondo genere, allo stesso modo antico, nato dalla semplicità della creazione e dall'umorismo: la commedia. I video comici sono spesso autoreferenziali, quindi compresi principalmente dalla comunità dei giocatori; tuttavia, vi sono video che sono rivolti ad un target molto più ampio, come la nota serie televisiva *Red vs Blue*, ambientata nel videogioco *Halo*, che ha riscosso un ampio successo.<sup>319</sup> Negli anni Duemila, la nascita di simulatori di vita reale, rispetto ai classici sparattutto, ispirati alla soap opera o al dramma, sconvolge il panorama videoludico. I videogiochi, come *The Sims* o *The Movies*, hanno non solo introdotto un nuovo genere in cui il giocatore dispone di una casa per le bambole virtuale da manovrare, ma anche più possibilità di ripresa per i machinimators. I sistemi di registrazione diventano molto più semplici e accessibili e gli avatar si trasformano in pupazzi da controllare. Se gli stunt movies e le comedy sono prerogative dei machinimators alle prime armi, quelli più impegnati, prediligono la creazione di drammi più seri,<sup>320</sup> molto più tortuosi nella realizzazione. Non basta solo raccontare una bella storia, ma è necessario creare qualcosa di sensazionale e, i machinimators, si avvalgono di alcune tecniche per rendere “più cinematografico” il loro prodotto. Tra queste, vi è per esempio il già citato *recamming*, ovvero la possibilità di riposizionare la telecamera per ottenere diversi tipi di inquadrature, e il *puppeteering*, che invece, permette al regista di muovere gli attori come marionette e posizzionarli a suo piacimento. Tuttavia, il machinimator, a differenza di un burattinaio, non ha il completo controllo dei personaggi e, soprattutto nella realizzazione di un dramma, incontra alcune difficoltà:

La sfida per i creatori di drammi è stata quella di infondere nei loro personaggi l'emozione necessaria per raccontare una bella storia. Ciò ha comportato lo sviluppo di strumenti di animazione facciale, sincronizzazione labiale...<sup>321</sup>

Spesso, per sopperire al problema dell'improvvisazione, gli artisti decidono di sceneggiare il video e pianificare ogni suo aspetto per avere un maggiore controllo sugli attori.<sup>322</sup> Lo svantaggio, è che si perde il tratto più suggestivo del machinima: la sua immediatezza come performance casuale.

---

<sup>319</sup> M. KELLAND, D. MORRIS, D. LOYD, cit., pp 46

<sup>320</sup> *Ivi* pp. 50

<sup>321</sup> *Ivi* pp. 50 [traduzione mia]

<sup>322</sup> *Ivi* pp. 94

L'improvvisazione è uno dei tratti più interessanti del machinima, poiché rispetto all'industria cinematografica, non debilita il lavoro della troupe. Il regista con un semplice tasto può riprendere da capo un'azione, senza avere l'obbligo di rispettare il tempo di ripresa. Nel corso del tempo, il machinima è diventato, a tutti gli effetti una forma d'arte e, la sua suddivisione in generi, ha consentito la realizzazione di contenuti diversi, in base al messaggio che l'artista vuole veicolare.

### 3.1. Il machinima performativo

Machinima is digital performance that controls procedurally animated moving images in real time....<sup>323</sup>

Il videogioco, se considerato in relazione a temi più ampi come il divertimento, ha importanti connessioni con il mondo dell'arte.<sup>324</sup> “I mondi di gioco, quindi, non solo permettono una nuova riflessione del sé, ma anche quella di artefatti culturali più ampi come opere teatrali, performance art, arte visiva e sonora, tra gli altri”.<sup>325</sup>

L'arte performativa nasce all'inizio del Novecento da movimenti di avanguardia, come il Dadaismo, il Futurismo, e si sviluppa poi negli anni Sessanta con movimenti come l'action painting, gli Happening e il Fluxus. Le neoavanguardie rompono le regole dell'arte tradizionale e ridefiniscono il concetto di arte, influenzate anche da una forte spinta interventistica. La ricerca sul corpo diventa parte fondamentale di performance dal vivo, “con o senza copione, accuratamente pianificata o basata su operazioni casuali, con o senza pubblico, accuratamente documentata o fuggacemente temporale”.<sup>326</sup> Questa forma d'arte, basata sull'improvvisazione, necessita di un rapporto con il pubblico, che diventa parte integrante dell'opera. Il machinima, similmente alla performance art, si sviluppa negli anni Novanta come forma di performance e documentazione in ambienti virtuali. La sua natura ibrida e intermediale ha dato vita a interessanti sperimentazioni, influenzate da altre forme d'arte come il teatro, il cinema e la performance.

---

<sup>323</sup> M. NITSCHKE, *Machinima Definition*, *Free Pixel*, Blog, 2009

[<http://gtmachinimablog.lcc.gatech.edu/?p=291>] cit. in P. JOHNSON, D. PETIT, cit., pp. 14

<sup>324</sup> A. CLARKE, G. MITCHELL, *Videogames and Art*, 2 ed., Intellect Books, Bristol, 2006, pp. 6

<sup>325</sup> M. NITSCHKE, A. MAZALEK, P. CLIFTON, *Moving Digital puppets* in NG JENNA (a cura di), cit., pp. 65 [traduzione mia]

<sup>326</sup> *Ivi* pp. 63 [traduzione mia]

Se in un videogioco online, ogni giocatore è un performer,<sup>327</sup> le performance fisiche, invece, “si basano sulla creazione dell'inaspettato in un contesto in cui le persone vivono le loro esperienze quotidiane”.<sup>328</sup>

Nell'era digitale, i rapporti tra i nuovi media, come il videogioco, e la performance tradizionale sono un oggetto di discussione. Numerosi studiosi riconoscono che i videogiochi, e di riflesso anche il machinima, possiedono un lato performativo e teatrale. Gli ambienti simulati, spesso considerati come palcoscenici,<sup>329</sup> diventano teatro di eventi che, svolti all'interno del gioco, vengono registrati e successivamente riprodotti.<sup>330</sup> Per esempio, le performance virtuali creano importanti connessioni con i drammi teatrali o il teatro di marionette:

Machinimakers control the characters in a 3D virtual world in real time, much as puppeteers control their physical puppets in the real world, generally following some kind of narrative script.<sup>331</sup>

Andrew Clarke e Grethe Mitchell, all'interno del libro *Videogames and Art*, individuano due generi distinti di performance art influenzati dal videogioco: vi è da un lato, la performance in-game, che avviene nello spazio limitato del videogioco<sup>332</sup> e, dall'altro lato, la performance nella vita reale, fuori dal gioco.<sup>333</sup> Inizialmente per performance in-game si intendeva semplicemente “l'ottimizzazione del gameplay orientata agli obiettivi”<sup>334</sup> o “il gioco ad alte prestazioni”.<sup>335</sup> I film prodotti negli anni Novanta, come *Quake done Quick*, non enfatizzavano la trama o le emozioni dei personaggi, ma dimostravano la “spettacolarità” di un'azione del giocatore.<sup>336</sup>

---

<sup>327</sup> H. LOWOOD, *Real-Time Performance: Machinima and Game Studies*, <<International Digital Media and Arts Association Journal >>, vol. 1, n.3, 2005, pp.65

<sup>328</sup> J. DELAPPE, *Playing politics, Machinima as live performance and document* in NG JENNA (a cura di), cit., pp. 149 [traduzione mia]

<sup>329</sup> M. NITSCHKE, *Claiming Its Space: Machinima*, <<Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien.>> Nr. 37, Jg. 9, Nr. 1, 2007, pp.5 [<https://doi.org/10.25969/mediarep/17707>]

<sup>330</sup> *Ibidem*

<sup>331</sup> H. LOWOOD, M. NITSCHKE, cit. pp 92

<sup>332</sup> D. CAMERON, J. CARROLL, *Encoding Liveness: Performance and Real-Time Rendering in Machinima* in H. LOWOOD, M. NITSCHKE (a cura di), cit., pp.128

<sup>333</sup> A. CLARKE, G. MITCHELL, cit., pp. 20

<sup>334</sup> S. BROWN, *Be (ing) dazzled. Living in machinima* in NG. JENNA (a cura di), cit., pp. 70

<sup>335</sup> H. LOWOOD, *High-performance play: the making of machinima*, cit.

<sup>336</sup> *Ibidem*

Il machinima, infatti, nasce dal desiderio dei fan di condividere con altri giocatori le proprie capacità di gioco e di programmazione.

Un esempio di performance videoludica è lo *speedrun*, una pratica agonistica che comprende la dimostrazione video delle abilità di un giocatore. Oggi, le performance in-game sono legate ad una serie di attività come il controllo degli avatar o *puppeteering*, le performance live oppure registrate, il gameplay registrato.<sup>337</sup> Le performance, realizzate nei molti virtuali, hanno avuto un importante incremento, grazie alla diffusione di videogiochi di ruolo online, come *Second Life*, che consentono la connessione di più giocatori contemporaneamente. Gli artisti creano il loro evento virtuale, a cui il pubblico può assistere tramite gli occhi del proprio avatar.<sup>338</sup> Nell'epoca digitale, seguire un evento virtuale o guardare una mostra sul proprio computer sono pratiche molto diffuse e apprezzate, soprattutto tra gli appassionati, che possono vedere in diretta il lavoro dell'artista.

Se da un lato, i machinimators possono con semplicità ricreare una scena più volte, dall'altro lato questa non potrà mai essere riprodotta allo stesso modo. Suzy Yue, un'importante artista machinima, osserva che:

I can have an actor do a scene two or three times and yes, they're using animations, maybe they're scripted, of course, but I still get a different performance every time. And that's one of the things that makes it incredible. Very much like film. Very much like stage—live stage performances. You don't get the same performance twice. It's the live performance that makes it really interesting and unique. That's just me.<sup>339</sup>

L'artista può affidarsi ad uno script correttamente pianificato, ma non avrà mai il completo controllo dell'ambiente di gioco. Soprattutto, durante una performance dal vivo, l'evento è in parte casuale e rievoca movimenti artistici come gli happening:<sup>340</sup>

Unlike a real-world stage performance, the software creates the lighting, sets, and characters on the fly in real time; but the action, plot, and performances unfold at a human pace.<sup>341</sup>

---

<sup>337</sup> D. CAMERON, J. CARROLL, cit., pp. 127

<sup>338</sup> *Ivi* pp. 134

<sup>339</sup> P. JOHNSON, D. PETIT, cit., pp. 278

<sup>340</sup> *Ibidem*

<sup>341</sup> *Ibidem*

Spesso anche la recitazione degli attori è improvvisata e, il regista associa l'attore semplicemente ad un ruolo e caratteristiche base, come avveniva nella commedia dell'arte del Sedicesimo secolo. Le maschere, ognuna diversa per attore, rappresentavano un particolare personaggio, che gli attori, e, successivamente anche il pubblico, avevano a poco a poco imparato a conoscere, proprio come un giocatore di videogiochi che, impara determinate combinazioni di tasti da premere, per attivare particolari abilità del suo personaggio.<sup>342</sup>

Il machinima nasce dall'idea che tutto ciò che si immagina, nei limiti di un videogioco, si può ricreare senza grandi costi e sforzi. Come si è evinto anche dal precedente capitolo, anche gli artisti, alla ricerca del mezzo migliore per esprimersi, sperimentano con i videogiochi. A differenza dei machinimators, gli artisti utilizzano il machinima per allontanarsi dalla pianificazione ossessiva del regista<sup>343</sup> e dalla sfera propriamente ludica:

Unlike traditional animation, machinima maintains that feeling of live anything-can-happen...Instead of having to plot every single shot, every minute gesture, and every careful camera movement in advance, the machinima director is working in a live environment. By working with a cast of real people, albeit in a virtual world, the director can improvise, shooting fast and choosing shots as if on a real location.<sup>344</sup>

L'opera d'arte nasce dal gioco, ma viene portata al di fuori di esso, affinché lo spettatore possa godere dell'opera in quanto tale e non in quanto videogioco.<sup>345</sup> Sovvertire le ideologie di gioco equivale ad allontanarsi dal semplice gameplay, come nelle opere realizzate da Cory Arcangel. Per esempio, in *Super Mario Clouds* (Figura 24) del 2002: nel video l'artista cancella tutti gli elementi di *Super Mario* lasciando solo le nuvole. Egli sfrutta il motore di gioco e specificatamente le sue ambientazioni; tuttavia, le toglie da un contesto e le inserisce in un altro (il museo) che non ha alcuna attinenza con il videogioco. Il rifiuto dell'interattività, caratteristica base del videogioco, è uno dei modi per allontanarsi dalla sfera propriamente videoludica, con la realizzazione di "un'arte non giocabile".<sup>346</sup>

---

<sup>342</sup> H. JENKINS, *Game design as narrative architecture*, << First Person. New Media as Story, Performance, and Game/Mit Press>>, 2004, pp.9

<sup>343</sup> M. KELLAND, D. MORRIS, D. LOYD, cit., pp. 94

<sup>344</sup> *Ivi* pp.22

<sup>345</sup> A. CLARKE, G. MITCHELL, cit. pp. 7

<sup>346</sup> *Ivi* pp. 9



Figura 24: Istantanea schermo tratta dal video di Cory Arcangel, *Super Mario Clouds*, 2002, *Super Mario Nintendo*  
64

(<https://www.youtube.com/watch?v=fCmAD0TwGcQ>)

Se da un lato alcuni artisti rifiutano l'interattività per dimostrare il loro allontanamento dall'industria videoludica, dall'altro lato altri creano performance dal vivo, virtuali o fisiche, in cui lo spettatore ha, come nelle performance tradizionali, un ruolo fondamentale. L'inclusione del corpo fisico del giocatore "co-performante" rompe la quarta parete videoludica, che dialoga inevitabilmente con quella reale.<sup>347</sup> Il giocatore può partecipare "fisicamente" alla performance, grazie ad alcuni strumenti, come il gamepad, il controller della Wii o del Kinect. Il videogioco mappa il corpo del giocatore, i suoi movimenti e il suo volto e, in questo modo, diventa parte integrante dell'esperienza mostrata. Si ha così una doppia performance: quella del giocatore con il suo controller, fuori dal gioco, e quella del suo avatar, all'interno del gioco, che è la sua controparte nel mondo virtuale e copia i suoi movimenti.<sup>348</sup> Nel caso delle performance nel mondo reale, spesso gli artisti ricorrono alle video installazioni. Un esempio di performance con pubblico dal vivo è *Masters* (Figura 25) di Cory Arcangel, esposto per la prima volta al Whitney Museum of Art nel 2011. "Il pubblico non può solo toccare il gioco ma può anche partecipare"<sup>349</sup>, relazionandosi con lo spazio fisico della performance.

---

<sup>347</sup> M. NITSCHKE, A. MAZALEK, P. CLIFTON, pp. 75

<sup>348</sup> *Ivi* pp. 78

<sup>349</sup> L. HJORTH, cit., pp. 141



*Figura 25: Cory Arcangel, Masters, 2011*

<https://link.springer.com/article/10.1007/s11133-013-9264-6>

L'installazione è composta da un piccolo tappetino verde, e, al centro di questo, una console di gioco collegata ad una tv, che mostra un golfista in piedi pronto a colpire la pallina. Lo spettatore può colpire una vera pallina da golf, collegata ad un cavo della console, che dirigerà la palla virtuale con l'obiettivo di farla cadere nella buca. Tuttavia, la cartuccia del gioco è stata modificata: non importa come venga colpita, ma la pallina non andrà mai in buca. Il gioco non può essere giocato, poiché le azioni dello spettatore non corrisponderanno mai a quelle dell'ambiente virtuale:

Se in un primo momento il pubblico può pensare che la pallina da golf e lo schermo abbiano una relazione (come in un gioco per Wii), in *Masters* lo schermo e l'installazione non hanno alcun legame: sono una simulazione di interattività.<sup>350</sup>

L'artista è come se prendesse in giro le dinamiche di gioco e, lo spettatore, è convinto di potersi divertire anche se è tutto inutile. È un gioco che non ha mai fine poiché nessuno può vincere.

La performance, che sia fisica o virtuale, ha spesso un intento interventistico e viene utilizzata dall'artista per portare avanti una sua ideologia su temi più svariati della società.

---

<sup>350</sup> L. HJORTH, cit., pp.142 [traduzione mia]

Un esempio di questo tipo di sperimentazione è il lavoro di Eddo Stern, pioniere del machinima, e Mark Allen: *Tekken Torture Tournament* (Figura 26) realizzata nel 2001 al C-Level di Los Angeles. Trentadue spettatori volontari hanno preso parte alla performance, indossando cinghie al braccio collegate ad un software hackerato del famoso videogioco di combattimento *Tekken 3*.



Figura 26: Game performance, Eddo Stern & Mark Allen, *Tekken Torture Tournament*, 2001, *Tekken 3*

(<https://eddostern.com/works/tekken-torture-tournament/>)

Ogni qual volta che uno spettatore uccideva nel gioco un avatar, i danni virtuali si convertivano in piccole scosse elettriche sul pubblico. Le ferite dei personaggi virtuali rimbalzavano sui giocatori fisici<sup>351</sup> in corrispondenza delle ferite dell'avatar. Eddo Stern aveva progettato, inoltre, la velocità e il tempo della somministrazione delle scosse (Figura 27). Man mano che gli avatar dei giocatori subivano danni, le scosse elettriche diventavano più costanti, comportando spasmi muscolari e, a poco a poco, rendevano i giocatori incapaci di utilizzare il controller di gioco.<sup>352</sup>

---

<sup>351</sup> M. FLANAGAN, cit., pp. 233

<sup>352</sup> D. QUARANTA, *How to play Eddo Stern*, Lulu Press Inc., Raleigh, 2017, pp.23

Il pubblico scelto ha dovuto firmare una liberatoria per poter partecipare, e la prima parte recita:

I am aware that my participation in the Tekken Torture Tournament is a hazardous activity, and I am voluntarily participating in this activity with knowledge of the danger involved and hereby agree to accept any and all risks of property damage, personal injury, or death.<sup>353</sup>



Figura 27: Game performance, Eddo Stern & Mark Allen, Tekken Torture Tournament, 2001, Tekken 3

(<https://eddostern.com/works/tekken-torture-tournament/>)

In un mondo ormai completamente digitale, l'artista indaga, come Cory Arcangel, sui confini labili tra simulazione e realtà. Ogni persona è responsabile delle proprie azioni, anche se nelle realtà virtuali non hanno delle vere conseguenze.<sup>354</sup> Eddo Stern utilizza le scosse elettriche per "svegliare" l'umanità e, ricordarle, che la realtà non è un gioco. Inoltre, la performance diventa una forte critica alla filosofia dei videogiochi soprattutto, in cui l'unico modo per vincere, è uccidere. L'uomo ormai vive in un mondo, in cui la simulazione, è considerata migliore della vita vera e, chiunque può esprimere un suo pensiero senza mostrare il suo reale volto. Stern, cerca di ricordare allo spettatore quali sono le reali conseguenze delle loro azioni.<sup>355</sup>

Le connessioni tra il videogioco e l'arte sono, a questo punto del percorso, molto più evidenti e, come sosteneva Walter Benjamin, i nuovi media sono influenzati

---

<sup>353</sup> *Ivi* pp. 20

<sup>354</sup> *Ivi* pp.21

<sup>355</sup> *Ibidem*

inevitabilmente dai vecchi media o quelli tradizionali. Il un mondo omologato, fatto di regole sempre uguali da secoli, si risveglia in ogni uomo il desiderio di meravigliarsi come un bambino e, gli artisti, ricercano l'innovazione nel gioco. L'importanza dell'industria videoludica ha solo rafforzato il bambino che è in ognuno di noi e ha influenzato fortemente il lavoro degli artisti nel mondo, che si sono trovati di fronte a un mezzo che vale sia come intrattenimento che come lavoro. Il successo dei videogiochi inevitabilmente influenza la società, creando importanti forme ibride, come nel caso di *Pacmanhattan* (Figura 28) di Frank Lantz del 2004.

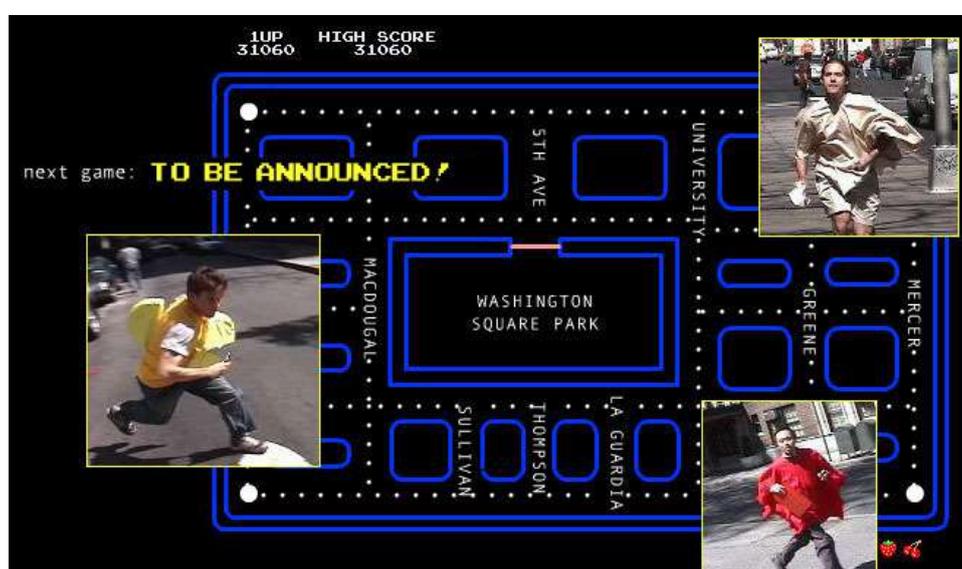


Figura 28: Game performance, Frank Lantz, Pacmanhattan, 2004

(<https://www.pacmanhattan.com/>)

Quest'ultimo ha ricreato, con un team di studenti della New York University, una rappresentazione del famoso videogioco degli Ottanta, *Pac-man* (1980), realizzato fisicamente come performance nel Washington Square Park e dintorni. Ogni giocatore recita la parte di un personaggio, come gli iconici fantasmini, e questi, vengono tracciati, tramite la connessione Internet, per poter condividere online la loro posizione con il pubblico.<sup>356</sup>

---

<sup>356</sup> Il sito ufficiale dell'opera Pacmanhattan di Frank Lantz del 2004:  
[<https://www.pacmanhattan.com/about.php>]

Gli studenti volevano studiare cosa volesse dire vivere in un mondo virtuale ricreato in uno spazio fisico:

in order to explore what happens when games are removed from their "little world" of tabletops, televisions and computers and placed in the larger "real world" of street corners, and cities.<sup>357</sup>

### 3.2. Il machinima politico

Chi afferma che i social media o le applicazioni che usiamo per giocare, comunicare, produrre e consumare contenuti siano meri strumenti - né positivi né negativi in quanto tali poiché ciò che conta "è l'uso che se ne fa" - è ingenuo oppure in mala fede.<sup>358</sup>

Il videogioco non nasce come un prodotto politico, ma può esserlo nel momento in cui viene considerato in base al mondo in cui viene prodotto, fruito e discusso.<sup>359</sup> Le ideologie portate avanti dai videogiocchi sono sempre state oggetto di critiche, soprattutto dal momento che la maggior parte degli utenti è composto da ragazzi minorenni. Il divertimento sfrenato mescolato a potenti forme di violenza, maschilismo, razzismo hanno sempre caratterizzato la maggior parte dei videogiocchi nel corso del tempo. Molti machinimators, infatti, criticano l'ipocrisia sottesa dell'industria videoludica, non curante dei valori trasmessi, come nel caso di Dave Beck in *The Highest Score*. Com'è evidenziato nella citazione che introduce questo paragrafo, non si può fare di tutta l'erba un fascio. Infatti, i videogiocchi sono anche utilizzati come importanti strumenti educativi da psicologi e pedagogisti, che ne sostengono la loro importanza.

Inizialmente il machinima non veniva utilizzato per raccontare storie drammatiche o esprimere un proprio pensiero su un aspetto della società, sebbene la semplicità del suo linguaggio permettesse di essere compreso anche da un pubblico poco esperto. Tuttavia, un giorno, un giovane grafico, ignaro del machinima, decide di scaricare un software relativamente recente per l'epoca, *The Movies*. Questo gli permette di raccontare la sua visione del mondo, le banlieue parigine, caratterizzate da continue forme di violenza. Nasce così, nel 2005, *The French Democracy*. (Figura 29)

---

<sup>357</sup> *Ibidem*

<sup>358</sup> M. BITTANTI, *Reset. Politica e videogiochi*, Mimesis, Milano, 2023, pp. 8

<sup>359</sup> *Ibidem*



Figura 29: Istantanea schermo tratta da Alex Chan, *The French Democracy*, 2005, *The Movies*

<https://www.youtube.com/watch?v=stu31sz5ivk&t=1s>

Quest'ultimo è riconosciuto come il primo machinima politico e, dal punto di vista mediatico, uno dei migliori film ed è stato creato da Alex Chan. L'ambiente in cui il ragazzo viveva, e che accomuna molte zone povere di Parigi, era terribile a causa del forte razzismo, scarsa integrazione, ghettizzazione e violenza delle forze dell'ordine. *The Movies*, non solo disponeva della possibilità di creare un filmato all'interno del gioco, ma anche di un sito ufficiale, rilasciato dai creatori, in cui venivano pubblicati i video che la comunità creava. Chan ha utilizzato quest'ultimo come mezzo di diffusione per il suo film, diventando uno di quelli più votati e discussi sulla piattaforma.<sup>360</sup> Il video, dalla durata di circa tredici minuti, racconta una storia romanzata, ispirata ai disordini di Parigi avvenuti nelle strade di Clichy-sous-Bois nel 2005. Il filmato, ispirato ad una storia realmente accaduta, mostra l'inseguimento di un gruppo di adolescenti da parte della polizia locale. I due ragazzi, per scappare, si introducono in una centrale elettrica e rimangono accidentalmente folgorati. Successivamente, il video ruota intorno alle storie interconnesse di tre giovani ragazzi neri, che diventano espedienti del regista, per affrontare temi come il razzismo, la violenza della polizia e le rivolte. I personaggi, stanchi delle continue provocazioni della polizia, si ribellano, incendiando vari parti della città. (Figura 30)

---

<sup>360</sup> T.G. HARWOOD, B. GRUSSI, cit., pp. 123



Figura 30: Istantanea schermo tratta da Alex Chan, *The French Democracy*, 2005

(<https://www.youtube.com/watch?v=stu31sz5ivk&t=1s>)

Sebbene sia un film molto semplice, lo spettatore comprende fluentemente il contesto in cui i protagonisti si trovano, grazie anche all'inserimento di personaggi ispirati a influenti politici, come l'allora Ministro degli Interni Nicolas Sarkozy. Il film è tecnicamente debole e, i sottotitoli in inglese, non sono perfetti, poiché l'artista non aveva una grande padronanza nella lingua; tuttavia, il messaggio del regista è così forte che l'attenzione mediatica è stata alle stelle. Il videogioco viene qui utilizzato per diffondere una testimonianza e renderla pubblica sotto una luce diversa, rispetto a coloro che detengono il potere. Il machinima diventa un esempio di giornalismo e di documentazione, in cui l'autore riflette su questioni sociali, senza l'utilizzo di media tradizionali.<sup>361</sup>

Machinimas, by adopting a mode of communication that is familiar to them, can reach them differently from the usual media. In addition, they are free, easily downloadable and generally have no economic or directly political interest (unlike newspapers for example).<sup>362</sup>

Il video di Chan apre la strada a molte opportunità di parlare di politica con il machinima, che diventa un vero strumento educativo:

Most of all, I think that French Democracy had a more significant impact outside of the machinima community, by showing many people that if they had something to say, they could grab a virtual camera and make their own movie.<sup>363</sup>

<sup>361</sup> T.G. HARWOOD, B. GRUSSI, cit., pp.128

<sup>362</sup> M. LECHNER, *La cite animee d'Alex Chan*, <<Liberation>>, 12/12/2005, ultimo accesso: 15 settembre 2024 [[https://www.liberation.fr/grand-angle/2005/12/12/la-cite-animee-d-alex-chan\\_541546](https://www.liberation.fr/grand-angle/2005/12/12/la-cite-animee-d-alex-chan_541546)]

<sup>363</sup> Xavier Landy, intervista del 2020 cit. in T.G. HARWOOD, B. GRUSSI, cit., pp.134

Il regista, cittadino francese e figlio di immigrati, ha dichiarato di voler “correggere la visione distorta dei media”<sup>364</sup> in merito ai disagi sociali in Francia. *The French Democracy* è un chiaro esempio di *culture jamming*, una pratica che mira a smascherare l’inculcamento ideologico dei messaggi pubblicitari. A partire da questo, molti machinimators hanno utilizzato videogiochi come *The Sims*, *Second Life* o *The Movies*, accomunati dalla semplicità di registrazione e di creazione di specifici contesti, per raccontare. Per esempio, Nguyen Thuyen con *An Unfair War* (Figura 31), un filmato del 2006 di cinque minuti, realizzato con *The Sims 2*.

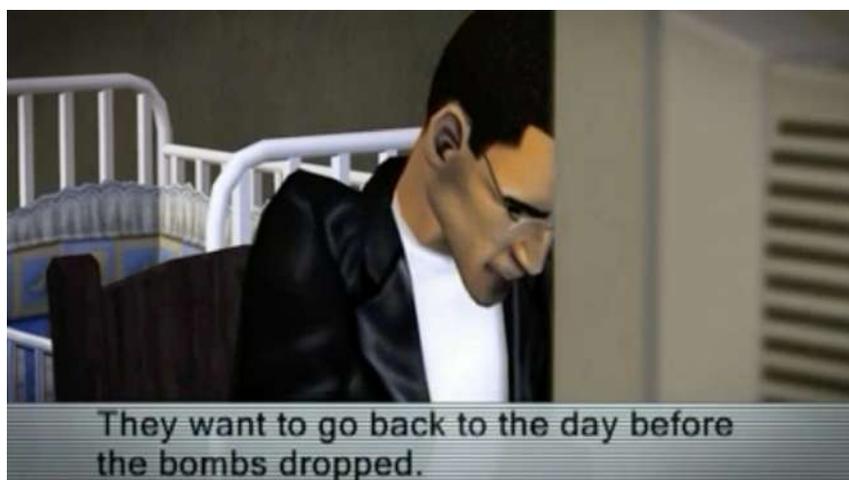


Figura 31: Istantanea schermo tratta da *An Unfair War* di Nguyen Thuyen, 2006, *The Sims 2*

(<https://archive.org/details/AnUnfairWar>)

Il filmato mostra un avatar che digita ininterrottamente sulla tastiera e, ciò che scrive, viene visualizzato in basso mentre si sentono, in sottofondo, rumori di arma da fuoco. Il regista iracheno racconta le conseguenze della guerra dal punto di vista della sua famiglia e di lui stesso. Il filmato di Chan dimostra come il machinima possa essere utilizzato, anche da un dilettante, per raccontare storie di vittime della società.

---

<sup>364</sup> J. DIDERICH, *French film about riots draw applause*, Associated Press, 14 dicembre 2005, cit. in E. HORWATT, cit., pp. 60

Grazie al machinima, chiunque può, con poche risorse e al di là della propria posizione sociale, esprimersi e raggiungere un grande audience.<sup>365</sup>

Appropriarsi dei loro contenuti attraverso la modifica del codice e sovvertire i messaggi veicolati è un'operazione relativamente semplice. Si tratta di un processo liberatorio, che trasforma un consumatore passivo - il giocatore - in un creatore attivo. Il machinima può dunque diventare un gesto politico, una forma di contro-narrazione a una visione del mondo monolitica e normativa, una tattica di liberazione, un antidoto alla disinformazione e manipolazione dei mass media.<sup>366</sup>

Per i machinimartist, che si posizionano fuori dalla cultura propriamente ludica, la modifica di un videogioco è uno dei procedimenti più utilizzati come forma di pretesta. Come precedentemente analizzato, questa prende il nome di *art mod*, ovvero una manipolazione artistica del videogioco, che ha l'obiettivo di influenzare e modificare il contesto ludico e culturale. Tra gli anni Novanta e i primi anni Duemila, gli ambienti digitali diventano il corrispettivo di uno spazio pubblico, in cui manifestare le proprie idee grazie alla facilità di diffusione di informazioni in rete.<sup>367</sup> Internet diventa uno spazio di contro comunicazione rispetto ai canali tradizionali.<sup>368</sup> L'*art mod* diventa uno strumento per combattere un conflitto sociale e, un esempio di questa pratica, è *Velvet Strike* (Figura 32) di Anne Marie Schleiner, Joan Leandre e Brody Condon, prodotto nel 2002.

---

<sup>365</sup> M.BITTANTI, V. TRIONE, *Game Video/Art. A Survey*, Silvana Editoriale, Milano, 2016, pp. 27

<sup>366</sup> *Ibidem*

<sup>367</sup> J. ARAZI, *Occupy videogames. Velvet-Strike e The Council on Gender Sensitivity*, 27/04/2023, ultimo accesso 15 settembre 2024 [<https://inactual.it/occupy-videogames-velvet-strike-e-the-council-on-gender-sensitivity/>]

<sup>368</sup> E.R. MESHINI, *Squatting the Net: attivismo e digitale nelle prime esperienze italiane tra anni '90 e 2000*, <<KABUL Magazine>>, HYPER – Part I, 2020, pp. 8 [<https://www.kabulmagazine.com/squatting-net-hacktivism-italia/>]



Figura 32: Istantanea schermo tratta da *Velvet Strike* di Anne Marie Schleiner, Joan Leandre e Brody Condon, 2002

(<https://vimeo.com/225128073>)

Il filmato, a cavallo tra una modifica del gioco e un “intervento performativo”<sup>369</sup> è stato realizzato con *Counter Strike*, una mod del videogioco *Half Life* (1998) di Valve Corporation. Il videogioco è uno sparatutto in prima persona, in cui il giocatore sceglie se far parte di una banda di terroristi o, al contrario, di antiterroristi. *Velvet Strike* è una mod, sviluppata dai tre artisti, che aggiunge “spruzzi di prova” alla funzione dei graffiti, già esistente nel gioco. Sul sito di *Velvet-Strike*, i creatori danno la possibilità agli utenti stessi di creare i propri graffiti, che vengono successivamente inseriti nel videogioco modificato.<sup>370</sup> Questi, raccolgono temi come la violenza, il machismo del videogioco e messaggi esplicitamente contro la guerra.<sup>371</sup> *Velvet Strike* è stato, inoltre, sviluppato subito dopo gli attentati dell’undici settembre e della dichiarazione di guerra degli Stati Uniti in Afghanistan. Il video dimostra come, di base, *Counter-Strike* sia rimasto tale; tuttavia, mentre il giocatore uccide, per vincere la partita, è circondato da graffiti che mettono in luce gli orrori della guerra. Gli artisti, con uno spirito attivista, sostituiscono graffiti maschilisti e violenti e contestano l’uso dei videogiochi come forma di aggressione.

<sup>369</sup> P.J. STALKER, cit., pp.46 [traduzione mia]

<sup>370</sup> Sito ufficiale dell’artista Brody Condon [<https://brody.work/project/velvet-strike/>]

<sup>371</sup> *Ibidem*

Il filmato mette in discussione le ideologie militaristiche presenti nei videogiochi popolari e “dimostra la possibilità di attivismo nello spazio virtuale dei videogiochi”.<sup>372</sup> Rispetto alle reazioni positive del mondo dell’arte, i fan erano infuriati verso un’ennesima critica, inutile a loro avviso, poiché il videogioco non rappresenta la vita vera. I commenti, pubblicati sul sito di *Velvet-Strike*, erano spesso misogini e maschilisti, accentuati dalla presenza, tra i creatori, della designer donna Schleiner:

Hello, What a stupid initiative!!! If you don't like the game just don't buy it, and don't piss off other people with your shit. Just a woman could have think of making something like Velvet Strike....if you don't realize that videogame is just a VIDEOGAME, an that its a fake world, well then, GO PLAY WITH YOUR BARBIE!<sup>373</sup>

I fan sembrano sottovalutare le reali conseguenze sociali di un videogioco, che, spesso, è utilizzato, dai poteri forti, come mezzo di alienazione delle masse o come strumento per reclutare vere truppe d’assalto. Per esempio, poco tempo dopo l’uscita di *Velvet Strike*, l’esercito americano ha incominciato a sviluppare videogiochi sparatutto, per reclutare e addestrare le truppe, che avrebbero dovuto combattere in Medio Oriente.

Ogni giocatore è affascinato dall’idea di poter uccidere o di poter morire, senza avere conseguenze nel mondo reale. Tuttavia, dietro ad una persona che gioca, si celano ideologie, spesso negative e capitalistiche e, se si rimane incurante di questo, ciò che ne consegue è un’immagine distorta della realtà. *Counter-Strike* è amato dai giocatori poiché è molto più realistico e semplice: i soldati combattono in guerra e si schierano dalla parte che preferiscono. La domanda, che si pone Schleiner, sorge spontanea: “Ma ora, alla luce dell’11 settembre, questi giochi sono troppo "reali"? O è la realtà che si sta fondendo con la simulazione? Chi definisce cosa è reale?”.<sup>374</sup>

La sovrapposizione con la simulazione è preoccupante, dal momento che i videogiochi sono ormai portatori di ideali come il razzismo, la misoginia, la violenza. Il machinimartist si carica del compito di disincantare lo spettatore e dimostrargli che la vita vera non è un gioco.

---

<sup>372</sup> *Ibidem*

<sup>373</sup> M. NAZIRIPOUR, *Full Metal Spray*, 13/07/2017, ultimo accesso 16 settembre 2024 [<https://rhizome.org/editorial/2017/jul/13/velvet-strike-text/>]

<sup>374</sup> Sito ufficiale di *Velvet Strike* [<https://www.opensorcery.net/velvet-strike/about.html>]

L'influenza politica e culturale, nascosta nei motori di gioco, è perfettamente analizzata dalla ricerca di Grayson Earle nel filmato *Why don't the cops fight each other?* realizzato nel 2021, con *Grand Theft Auto V* (Figura 33) di Rockstar Games.

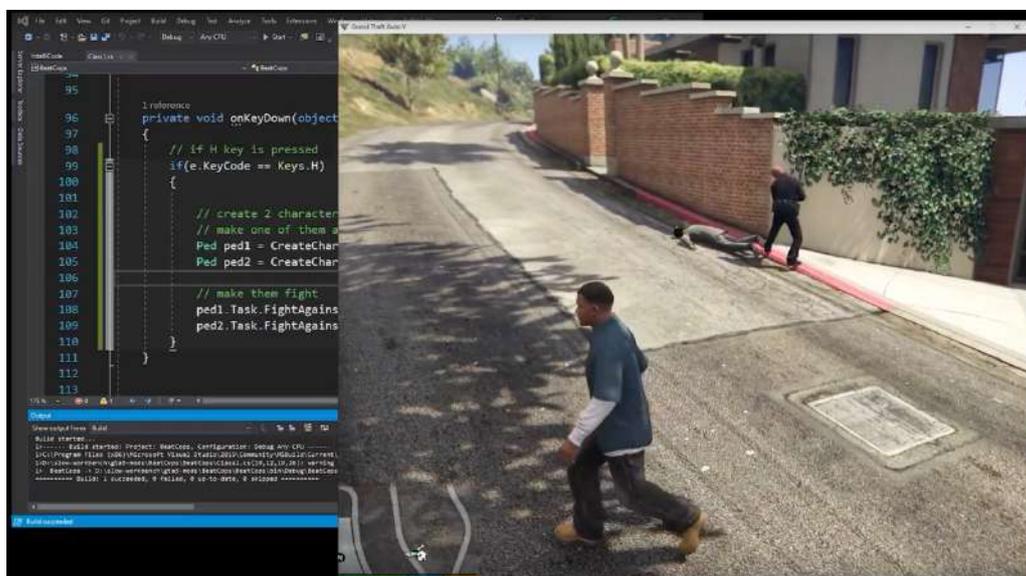


Figura 33: Istantanea schermo tratta da Grayson Earle, *Why don't the cops fight each other?*, 2011, GTA V

(<https://www.youtube.com/watch?v=fbXiVb1Uv8c>)

Il filmato viene descritto come un documentario desktop che racconta, il tentativo, di modificare le azioni degli agenti di polizia nel videogioco.<sup>375</sup> L'artista analizza come, sebbene le mod permettano una trasformazione del gioco, gli agenti di polizia non si scontreranno mai. I poliziotti virtuali, non sono protagonisti del videogioco, ma semplici NPC, un personaggio non giocante che non è sotto il controllo diretto del giocatore.

Il suo intervento mette in luce le sottese ideologie del videogioco:

The video is a recreation of this pseudo scientific method I employed to begin with two civilians attacking each other and oh, that code works. Okay. And then I tried with a civilian and a police officer, and oh, ok, that code works too. But then, as soon as you introduce two police officers, they no longer respond to that same code... There's all kinds of questions you can ask... What does this mean? Like people tend to ask: Okay, so did Rockstar Games do this intentionally?<sup>376</sup>

<sup>375</sup> Intervista di Matteo Bittanti a Grayson Earle, 23/10/2021, ultimo accesso 16 settembre 2024  
(<https://milanmachinimafestival.org/vral-grayson-earle>)

<sup>376</sup> *Ibidem*

Il video racconta i tentativi di Earl, ripresi in diretta, di capire lo strano comportamento delle forze di polizia, ponendosi domande come: gli sviluppatori hanno davvero creato il gioco, ispirandosi intenzionalmente alle idee americane? Il video di Earle si trasforma in una performance live dello studio di un'artista, che di solito rimane dietro le quinte. Per scardinare gli ideali a cui Rockstar Games si è ispirato, l'artista si concentra sulla figura del poliziotto in America. I poliziotti virtuali non si fanno scrupoli a picchiare civili o uomini d'affari, ma stranamente non possono colpirsi tra loro. (Figura 34)



Figura 34: Istantanea schermo tratta da *Why Why don't the cops fight each other?* di Grayson Earle, 2011

(<https://www.youtube.com/watch?v=fbXiVb1Uv8c>)

I suoi tentativi di trovare spiegazioni a questo comportamento, lo indirizzano verso forum online di modders. Il comportamento dei poliziotti virtuali viene messo a paragone, con la vita vera, tramite la ricerca su Wikipedia del *Blue wall of silence*. (Figura 35) Questo termine viene utilizzato per denotare l'omertà che caratterizza gli agenti di polizia statunitensi, che di fronte alla possibilità di denunciare un altro collega, optano per il silenzio. Una forma malsana di "solidarietà", che se non viene rispettata, diventa tradimento.

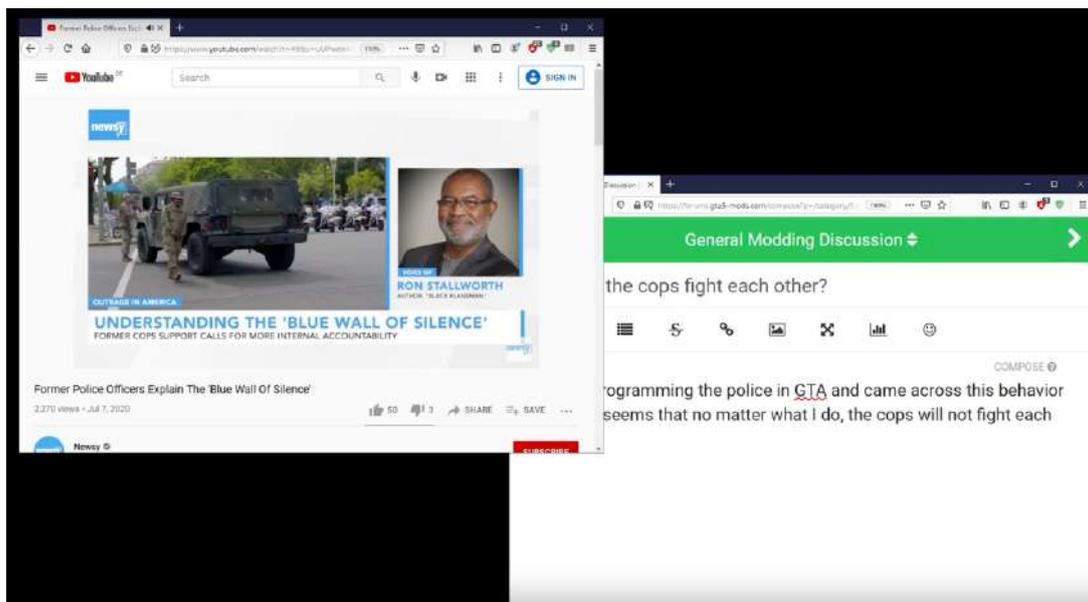


Figura 35: Istantanea schermo tratta da *Why don't the cops fight each other?* di Grayson Earle, 2011

(<https://www.youtube.com/watch?v=fbXiVb1Uv8c>)

L'ondata di proteste del *Black Lives Matter* e, l'uccisione ingiusta dell'ennesimo uomo nero per mano della polizia, hanno influenzato l'artista in un esame, più approfondito del videogioco *GTA V*. Nella serie di giochi di *GTA*, il giocatore veste i panni di un gangster che deve completare una serie di missioni illegali senza farsi arrestare dalla polizia. Per esempio, come spiega Earl, il ruolo delle donne è completamente marginale e la maggior parte di queste sono spogliarelliste.<sup>377</sup> Earl disvela solo uno degli aspetti di uno dei giochi più misogini ed etero-normativi del panorama contemporaneo.<sup>378</sup>

Un ulteriore esempio, di questo approccio, si evince in *How to Disappear*, prodotto nel 2020 dai Total Refusal. Quest'ultimo è un collettivo artistico tedesco di guerriglieri pseudo-marxisti, che si concentra sulla critica di temi come il capitalismo, la violenza. Il gruppo, composto da artisti come Robin Klengel, Leonhard Müllner and Michael Stumpf, si occupa di interventi artistici nei giochi digitali:

Total Refusal is the search for an ideological antidote, unveiling the regressive characteristics of contemporary gaming media and reopening them as playgrounds for practicing creative disobedience and dissent.<sup>379</sup>

<sup>377</sup> *Ibidem*

<sup>378</sup> *Ibidem*

<sup>379</sup> Sito ufficiale dei Total Refusal [<http://leonhardmuellner.at/total-refusal/>]

Gli artisti indagano sui messaggi che i videogiochi veicolano, in un'epoca contemporanea in cui questi, essendo mainstream, possono influenzare il modo di pensare dei loro giocatori. Nello specifico, il cortometraggio *How to disappear* (Figura 36), realizzato in *Battlefield V*, in cui il giocatore ha, come unico obiettivo, la sconfitta delle forze nemiche, senza una reale motivazione.



Figura 36: Istantanea schermo tratta da *How to Disappear* dei Total Refusal, 2020, *Battlefield V*

(<https://vimeo.com/533455589>)

Il lavoro dei Total Refusal nasce da un quesito: si può trovare pace in un gioco sparatutto? Il desiderio di rispondere a questa domanda è la forza trainante, di un video, in cui la voce narrante, come voce della nostra coscienza, ci illustra le differenze tra realtà e simulazione. Le differenze, fra i due mondi, sono messe in evidenza sin dall'inizio: è così facile giocare intenzionalmente ad un videogioco, rispetto che partecipare ad una guerra reale, in cui non vi è nulla di volontario. Da un lato, vi è la possibilità di divertirsi e sfogarsi, invece, dall'altro lato vi è l'obbligo di partecipare ad una guerra, senza avere l'opportunità di opporsi. Questo è l'ideale portato avanti dal nazionalismo: un soldato combatte per la propria patria e dona la sua vita per questa causa. Nella vita vera, chi si rifiuta di combattere viene considerato un disertore ed è costretto a vivere una vita emarginata o addirittura muore giustiziato. Gli artisti indagano, specificatamente, sull'impossibilità di disertare nel gioco: l'unico modo per farlo è rifiutarsi di giocare con i propri amici e apparire come un guastafeste. In *Battelfield V*, invece, il giocatore non può scappare dal suo destino: se si prova a fuggire dalla guerra, il videogioco si tinge di

colori saturi e l'avatar, considerato un disertore, viene ucciso immediatamente. (Figura 37-38)



Figura 37: Istantanea schermo tratta da How to Disappear dei Total Refusal, 2020, Battlefield V

(<https://vimeo.com/533455589>)



Figura 38: Istantanea schermo tratta da How to Disappear dei Total Refusal, 2020, Battlefield V

(<https://vimeo.com/533455589>)

Il filmato dimostra, tramite numerosi esempi, come il videogioco sia permeato da criteri capitalistici e logiche binarie, in cui non c'è posto per i disertori. Il sistema non permette ai soldati di uccidere i propri compagni, ma neanche di trovare un po' di pace. Le immagini, infatti, alternano lande desolate e un mare calmo ad una guerra perpetua fatta di sangue e cadaveri. (Figura 39)



Figura 39: Istantanea schermo tratta da *How to Disappear dei Total Refusal*, 2020, *Battlefield V*

(<https://vimeo.com/533455589>)

I soldati virtuali diventano automi, programmati per uccidere, e le loro armi diventano protesi del loro corpo.<sup>380</sup> L'unico modo, che l'avatar ha per liberarsi della sua arma, è buttarsi in acqua e nuotare. Il soldato può nascondersi, nell'ombra, ma non potrà mai abbandonare la battaglia.

Gli esempi, qui citati, sono perfetti esempi di ciò che, Mary Flagan, definisce *critical play*. Gli artisti manipolano i videogiochi e, in modo critico, mettono in luce tematiche sociali, culturali e politiche:

Critical play means to create or occupy play environments and activities that represent one or more questions about aspects of human life.<sup>381</sup>

Uno dei problemi principali, per coloro che decidono, di utilizzare il videogioco, per diffondere un messaggio politico è il copyright. Come spiegato nel secondo capitolo, gli sviluppatori di gioco sono molto avvantaggiati dalla produzione machinima, poiché questa garantisce una sponsorizzazione gratuita e un'ampia longevità del gioco. Tuttavia, nel momento in cui un videogioco viene utilizzato per veicolare idee, fuori dalla sfera videoludica, la paura di ripercussioni costringe, gli sviluppatori, ad agire per vie legali contro i machinimartist.

---

<sup>380</sup> J. DE BLASIO, *How to Disappear*, 9/06/2021, ultimo accesso 17 settembre 2024

[<https://www.arshake.com/how-to-disappear/>]

<sup>381</sup> M. FLANAGAN, cit., pp. 6

### 3.3. Il machinima narrativo

I machinimators non usufruiscono sempre dei videogiochi per creare opere interventiste, con chiare critiche all'industria videoludica. Negli anni Duemila, con l'avvento di videogiochi soap, come *The Sims*, *Second Life* o *The Movies*, nell'universo del machinima nascono storie, drammatiche o comiche, più articolate. *The Sims* è stato uno dei primi videogiochi a creare una vera e propria casa delle bambole virtuale: il giocatore può creare i suoi avatar, che, come essere umani, devono mangiare, dormire, lavorare. L'opportunità di costruire gli ambienti e creare esteticamente i propri avatar ha permesso grandi vantaggi dal punto di vista creativo. Inoltre, è stato il primo videogioco a facilitare la creazione di film da parte degli utenti, introducendo un sistema di registrazione integrato. Come spiega Jim Barret, nel seminario *The Sims as Narrative Engine*,<sup>382</sup> uno dei principali vantaggi del machinima è la creazione di un punto di incontro tra il videogioco e il cinema: l'artista può raccontare una storia e allo stesso tempo giocare ad un videogioco. La singolarità, di questo approccio, emerge per esempio, in *The Awakening* di April G. Hoffmann, un filmato composto da tre episodi, di cui il primo e il secondo sono stati pubblicati nel 2005. (Figura 40)



Figura 40: Istantanea schermo tratta da *The Awakening* di April G. Hoffman, 2005, primo episodio, *The Movies*, *The Sims 2*

(<https://www.youtube.com/watch?v=s2ggUqgIYZO>)

---

<sup>382</sup> J. BARRET, *The Sims as Narrative Engine*, Department of Modern Languages/HUMLab, 25/10/2005, Ultimo accesso 20 settembre 2024 [[https://play.umu.se/media/t/0\\_z157kf8b](https://play.umu.se/media/t/0_z157kf8b)]

I filmati possono essere classificati nel genere *Virtual Reel*,<sup>383</sup> in cui il protagonista sospetta, che il mondo in cui vive, non è come sembra e che, un potere sinistro e invisibile, lo tiene imprigionato. Nei film di Hoffmann, il protagonista, Allen, intuisce di trovarsi in una realtà simulata, controllata da una “divinità” onnisciente.<sup>384</sup> Il filmati sono riflessivi e dialogano con le regole del gioco, che a poco a poco, vengono scoperte dal personaggio principale. Allen incomincia ad accorgersi che, nella sua vita, c’è qualcosa di strano nel momento in cui, accidentalmente, scoppia un incendio nella sua cucina e, il pompiere arriva troppo velocemente a casa sua. Per ben tre volte, il protagonista si accorge che il comportamento e le parole del pompiere sono sempre uguali. Nel corso dei tre episodi, Allen indaga sulla “natura del reale”:<sup>385</sup> il ragazzo che consegna le pizze appare dal nulla ogni qual volta che il protagonista ordina una pizza; la sua fidanzata Jen ha un rombo verde tridimensionale, presente in ogni avatar del videogioco, sulla sua testa; se un avatar pensa qualcosa appare una nuvoletta azzurra, sulla testa, che indica ciò che pensa. Insomma, tutte convenzioni del videogioco, che di base nessun avatar noterebbe mai, Allen riesce a vederle. Nel secondo film, Allen incontra un uomo misterioso, Mr. Wright, ispirato a Will Wright, designer di *The Sims*. Quest’ultimo gli propone un ingente somma di denaro a patto che Allen non investighi più. Allen sembra impazzito, a causa delle minacce di Wright e delle ripercussioni che il suo comportamento ha sulle persone intorno a lui che, non solo non lo comprendono, ma muoiono ogni qual volta che lui tenta di mostrargli la realtà. Nel terzo episodio, il protagonista comprende che, sebbene abbia paura della verità, lui è l’unico che può “buttarsi” per comprenderla veramente. Così, nel finale, Allen, aiutato dall’amico fidato Leroy, scava una buca, la stessa che aveva sognato prima della sua realizzazione. I due amici, impavidi, si lanciano nella buca e ritornano nella vita vera, da umani, fuori dal gioco. (*Figura 41-42*)

---

<sup>383</sup> *Ibidem*

<sup>384</sup> *Ibidem*

<sup>385</sup> *Ibidem*



Figura 41: Istantanea schermo tratta da *The Awakening* di April. G. Hoffman, terzo episodio, *The Sims 2*

(<https://www.youtube.com/watch?v=zr2mR3-zbTQ&t=499s>)



Figura 42: Istantanea schermo tratta da *The Awakening* di April. G. Hoffman, terzo episodio, *The Sims 2*

(<https://www.youtube.com/watch?v=zr2mR3-zbTQ&t=499s>)

I filmati di Hoffmann sono tra i migliori machinima di *The Sims* mai creati, poiché mettono in luce il rapporto tra la realtà e la finzione e, in maniera ironica, mostrano uno

scenario meta-ludico e innovativo. La storia è creata all'interno del gioco, ma allo stesso tempo parla del gioco. Un meta-videogioco che dimostra uno dei connubi più importanti del machinima: la passione per il videogioco e la creazione di un video da questo.

Nel corso del tempo, con l'avanzare della tecnologia, anche i video sono diventati più professionali, tuttavia, com'è stato più volte ribadito, vi è sempre un grado di improvvisazione. Il machinimator può avvalersi dei più sofisticati sistemi di post-produzione, scrivere un copione correttamente e addirittura creare uno storyboard, ma sarà sempre vincolato dal motore di gioco e dai suoi avatar, che spesso sono imprevedibili. Tuttavia, la creazione del film è molto meno dispendiosa, in termini di tempo e denaro. L'obiettivo è quello di raccontare una storia, che si avvicini al documentario, al dramma o alla commedia. Il racconto può essere di fantasia o ispirato a fatti reali e spesso, si concentra sul rapporto dell'artista con il mondo ludico e digitale. Nel machinima narrativo, l'intento del creatore è umanizzare il videogioco, creare una realtà possibile, spesso allontanandosi dalle convenzioni del gioco selezionato. Come *The Awakening*, tutti i filmati machinima, dialogano più o meno con il videogioco scelto dal creatore, in una relazione di amore e odio, in cui lui stesso decide cosa raccontare e in che modo farlo. Il racconto può essere incentrato sulla banalità della vita quotidiana, su questioni sociali o filosofiche, che il videogioco permette di creare. Le possibilità offerte dal videogioco sono innumerevoli e sfidano l'immaginazione del regista che produce storie sensazionali, sia per uno spettatore comune che per un fan dei videogiochi. La tendenza ad allontanarsi dalle consuetudini del videogioco scelto, si evince in *Martin pleure (Figura 43)*, film del 2017 di Jonathan Vinel. Questo è stato creato a partire da *GTA V* e racconta la storia di un ragazzo che, una mattina, si sveglia e si accorge che tutti i suoi amici sono scomparsi.

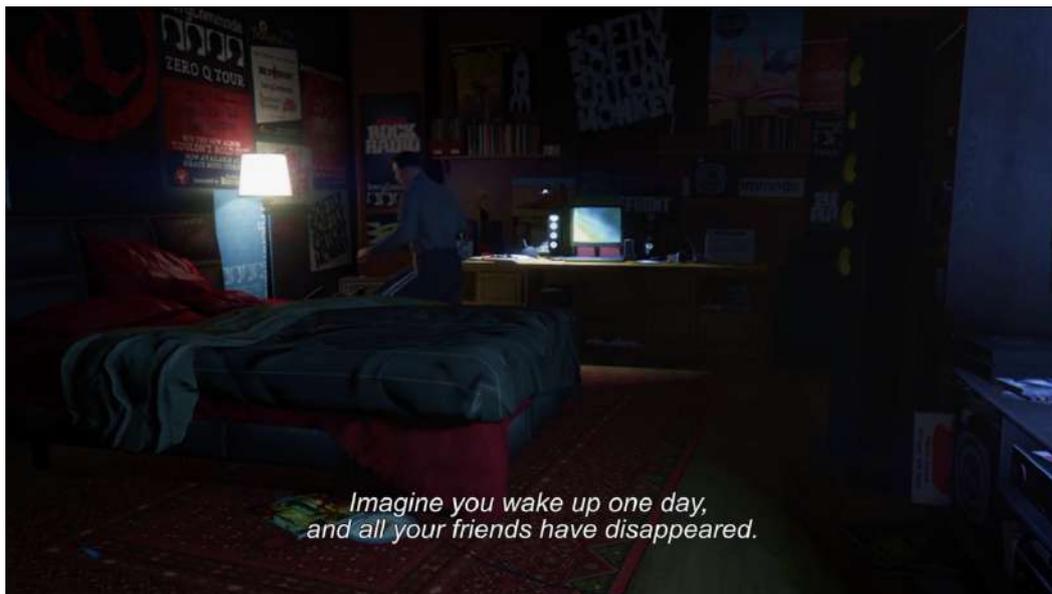


Figura 43: Istantanea schermo tratta da *Martin Pleure* di Jonathan Vinel, 2017, *GTA V*

([https://vk.com/video384390463\\_456239520](https://vk.com/video384390463_456239520))

Gli scenari, gli avatar e le loro movenze appartengono al gioco, ma ciò che trasmettono, è completamente differente rispetto all'universo gangster che contraddistingue *GTA*. Il protagonista, Martin, intraprende una ricerca incessante, per ritrovare i suoi amici scomparsi, dialogando con ogni luogo desolato della città. Inizialmente, le auto, il chiasso, la violenza, il caos, che sono fattori chiave nel videogioco, scompaiono. Tutto tace e Martin urla a squarciagola, sperando di ritrovare i suoi amici (*Figura 44*). Le riprese riflettono il suo stato d'animo e accompagnano lo spettatore in un viaggio disperato e pieno di rabbia verso la ricerca di persone, di cui non si conosce neanche il volto.<sup>386</sup> La voce narrante guida lo spettatore nei ricordi di Martin e nei sentimenti che lo coinvolgono nel corso del filmato. L'autore, tramite il protagonista, riflette sul senso dell'amicizia, buona e cattiva, e sulla perdita, sia dei suoi amici che di sé stesso.

---

<sup>386</sup> Jonathan Vinel da Archivio Milan Machinima Festival, ultimo accesso 17 settembre 2024 [<https://milanmachinimafestival.org/jonathan-vinel>]



Figura 44: Istantanea schermo tratta da *Martin Pleure* di Jonathan Vinel, 2017, *GTA V*

([https://vk.com/video384390463\\_456239520](https://vk.com/video384390463_456239520))

La nota realista permette di riflettere sulla violenza che caratterizza il videogioco e, su come questa, non sia poi tanto lontana dalla realtà. L'obiettivo di Vinel è la creazione di un film completamente opposto all'universo del videogioco. In un'intervista a Vice, l'artista dichiara:

My interest in this movie was not to make a gangster movie. In some ways it's the opposite of a gangster movie, because it's very romantic. I like this opposition.<sup>387</sup>

*Martin Pleure* è, ancora una volta, un esempio di dialogo tra la realtà e la finzione. “È come se Martin volesse fuggire dal gioco per trovare i suoi amici, ma è bloccato”,<sup>388</sup> dice Vinel. I vantaggi di creare un film machinima, di questa portata, sono qui evidenti: sia a livello tecnico, poiché per esempio Martin distrugge, con un bazooka, alcune pale eoliche e questo, sarebbe quasi impossibile in un film normale; e sia a livello filosofico, poiché mette in luce la possibilità di fare qualunque cosa con i videogiochi, come picchiare un poliziotto (*Figura 45*).<sup>389</sup>

---

<sup>387</sup> J. THADDEUS-JOHNS, *This 'GTA V' Short About Friendship Premiered at the Berlin International Film Festival*, 21/02/2017, ultimo accesso 25 settembre 2024 [<https://www.vice.com/en/article/this-gta-v-short-about-friendship-premiered-at-the-berlin-international-film-festival/>]

<sup>388</sup> *Ibidem* [traduzione mia]

<sup>389</sup> *Ibidem*



Figura 45: Istantanea schermo tratta da Martin Pleure di Jonathan Vinel, 2017, GTA V

([https://vk.com/video384390463\\_456239520](https://vk.com/video384390463_456239520))

Il finale, che ritrae Martin guidare una barca, alla ricerca di qualcosa che possa avere un senso, è visto da Vinel come un epilogo positivo: “It’s not a pessimistic movie for me. It’s cool if you have a mission...Maybe he will always be sad but he has an objective”.<sup>390</sup>

Sebbene questi esempi non possano essere propriamente categorizzati come machinima politici, condividono la stessa caratteristica di tutti i machinima: andare contro le regole del gioco e allontanarsi dalla dimensione propriamente ludica. Ciò non significa che l’artista critica, in maniera totalizzante, i videogiochi e la loro industria, poiché per essere un machinimator, come spiega Barret, è necessario conoscere i videogiochi sia culturalmente che tecnicamente. Tuttavia, i machinimators, condividono l’attitudine a forzare i limiti del videogioco, sia tramite la pratica dell’hacking, che, tramite la creazione di narrazioni completamente differenti rispetto al videogioco selezionato. Un esempio è *Crashform studies/Stop for a moment*, un video di Brenton Smith del 2018. (Figura 46)

---

<sup>390</sup> *Ibidem*

Quest'ultimo è parte di un progetto, in corso, in cui l'artista utilizza *BeamNg.drive*,<sup>391</sup> un videogioco simulatore di guida e open world, sviluppato dall'azienda BeamNG GmbH. Come lui stesso spiega in un'intervista con il curatore Luca Miranda:

My main focus in developing the crashform series has been in considering the affective potential of these movements; their ability to elicit nuanced feelings and reactions in viewers.<sup>392</sup>



Figura 46: Instantanea schermo tratta da *Crashform studies/stop for a moment* di Brenton Smith, 2018

(<https://vimeo.com/287568425#> = )

Il videogioco permette di simulare le gare più sfrenate, grazie anche a contenuti creati dagli utenti, e di vivere incidenti sensazionali e realistici. L'interesse di Smith verte sul rapporto tra l'umanità delle persone e la tecnologia di prodotti artificiali. L'obiettivo dell'artista è suscitare emozioni nello spettatore verso oggetti inanimati. La sua ricerca, infatti, si concentra anche sulla creazione di sculture, fisiche o virtuali, a partire da pezzi tecnici abbandonati o danneggiati.<sup>393</sup> Le parti rotte, accuratamente riassemblate dall'artista, diventano creature che emanano una loro aura, sebbene non possano muoversi o parlare come un essere umano.

---

<sup>391</sup> Brenton Smith da archivio Milan Machinima Festival, ultimo access 25 settembre 2024  
(<https://milanmachinimafestival.org/brenton-smith>)

<sup>392</sup> Intervista di Luca Miranda a Brenton Smith, ultimo accesso 25 settembre 2024  
(<https://brentonalexander.net/Things-Are-Different-Now>)

<sup>393</sup> Brenton Smith da archivio Milan Machinima Festival  
(<https://milanmachinimafestival.org/brenton-smith>)

Nel filmato, Smith si spinge oltre, creando uno scenario irreali, in cui le macchine, distrutte dopo l'incidente, diventano figure antropomorfe che prendono vita e soffrono, proprio come un essere umano. Le "sculture" si contraggono, forse dal dolore, e instillano, nello spettatore, un senso di compassione e di vuoto per qualcosa che non c'è più, ma che, nella realtà, non è mai esistita veramente. Le forme contorte dialogano con un luogo spoglio e moderno e, l'unico rumore che si può percepire è quello di un'auto, che ormai non è più la stessa, che soffre, come nella vita vera.

Questi sono pochi esempi che dimostrano le potenzialità del machinima e la sua possibilità di esprimersi in mille modi diversi. Purtroppo, è molto difficile reperire i video dei machinimators, poiché spesso sono esclusivi o proiettati solo nelle rassegne. Questo mi rattrista, poiché passo dopo passo, ho imparato tanto dal fenomeno Machinima e, come molti altri appassionati, spero che, in un futuro, rinasca un hub come machinima.com, che dia uno spazio specifico agli artisti e permetta, a noi spettatori, di conoscere un'arte incredibile, ancora sottovalutata. Duchamp ha rivoluzionato il mondo dell'arte, quando i tradizionalisti facevano di tutto per arginarlo. Oggi, con le tecnologie avanzate che possediamo, non possiamo più considerare l'arte come tela e pennello, perché molto di più di questo. Il machinima, a mio avviso, si distingue da altre forme d'arte per una semplice ragione: unisce la passione per i videogiochi alle abilità tecniche e creative. I machinimators dimostrano questa doppia sensazione, che spesso li limita nei loro progetti, ma non li abbatte nella loro creatività. Tutti, appassionati o no verso i videogiochi, dovrebbero conoscere l'arte del machinima, come l'ho conosciuta io, grazie alla mia tesi e, a poco a poco, poiché è un mondo vastissimo e pieno di persone con grande talento.

## BIBLIOGRAFIA

ANDERSON Craig A, BUSHMAN Brad J., *Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta analytic Review of the Scientific Literature*, Psychological Science, Vol. 12, n.5, settembre 2001.

ANVERS Isabelle, *Cheat or Glitch? Voice as Game Modification in Machinima*, in <<VOICE: Vocal Aesthetics in Digital Arts and Media>>, The MIT Press, 2011.

BENJAMIN Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* trad. it., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 1966.

BERKELEY Leo, *Situating Machinima in the New Mediascape*, Australian of Emerging Technologies and Society, vol. 4, no. 2, 2006, in M. BITTANTI (a cura di), *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, Mimesis, Milano, 2007.

BIELSTEIN Susan, *Permissions, A Survival Guide: Blunt Talk about Art as intellectual Property*, University of Chicago Press, Chicago, 2006.

BITTANTI Matteo, LOWOOD Henry, *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi*, trad.it, Edizione Unicopoli, Milano, 2003.

BITTANTI Matteo, *Gli strumenti del videogiocare: logiche, estetiche e (v)ideologie*, Costa & Nolan, 2005.

BITTANTI Matteo, *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, Mimesis, Milano, 2007.

BITTANTI Matteo, *Intermedialità videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, Milano, 2008.

BITTANTI Matteo, *Don't Mess with The Warriors: The Politics of Machinima* in LOWOOD Henry, NITSCHKE Michael (a cura di), *The Machinima Reader*, The Mit Press, Cambridge (MA), 2011.

BITTANTI Matteo, TRIONE Vincenzo, *Game Video/Art. A Survey*, Silvana Editoriale, Milano, 2016.

BITTANTI Matteo, *MACHINIMA, 32 conversazioni sull'arte del videogioco*, Concrete Press, San Francisco, 2018.

BITTANTI Matteo, *Reset. Politica e videogiochi*, Mimesis, Milano, 2023.

BOGOST Ian, *Persuasive Games. The expressive power of videogames*, The MIT Press, Cambridge (MA), 2007.

BOLTER J David, GRUSIN Richard, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, 1999.

BURKE Chris, *Understanding machinima Beyond bullet time. Media in the knowable space.* in JENNA Ng (a cura di), *Understanding Machinima, Essays on filmmaking in virtual worlds*, Bloomsbury Publishing, London, 2013.

BROWN Sheldon, *Be (ing) dazzled. Living in machinima* in JENNA Ng (a cura di), *Understanding Machinima, Essays on filmmaking in virtual worlds*, Bloomsbury Publishing, London, 2013.

CAMERON David, CARROLL John, *Encoding Liveness: Performance and Real-Time Rendering in Machinima* in LOWOOD Henry, NITSCHKE Michael (a cura di), *The Machinima Reader*, The Mit Press, Cambridge (MA), 2011.

CELIA Pearce, *Games as art: The aesthetics of play*, in <<Visible Language>>, 40 (1), Academic Research Library, 2006.

CHAMPION Erik, *Keeping It Reel: Is Machinima A Form Of Art?*, in <<DiGra>>, Conferenza Maggio 2011, Brunel, United Kingdom Erik Malcolm Champion, 2009.

CLARKE Andy, MITCHELL Grethe, *Videogames and Art*, 2 ed., Intellect Books, Bristol, 2006.

COLEMAN Sarah, DYER-WITHEFORD Nick, *Playing on the digital commons: collectivities, capital and contestation in videogame culture*, in <<Media Culture Society>>, 29, SAGE Publications, 2007.

CORNBLATT Marque, *Censura o critica? Arte performativa e fair use nei territori virtuali* in BITTANTI Matteo, LOWOOD Henry (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi*, trad.it, Edizione Unicopoli, Milano, 2003.

CRAWFORD Chris, *Chris Crawford on Game Design*, New Riders, Indianapolis, 2003.

DELAPPE Joseph, *Playing politics, Machinima as live performance and document* in JENNA Ng (a cura di), *Understanding Machinima, Essays on filmmaking in virtual worlds*, Bloomsbury Publishing, London, 2013.

DIDERICH Joelle, *French film about riots draw applause*, Associated Press, 14 dicembre 2005.

FLANAGAN Mary, *Critical play. Radical game design*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2009.

GEE James Paul, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Palgrave Macmillan, Londra, 2003.

HANCOCK Hugh, INGRAM Johnnie, *Machinima for dummies*, Wiley Publishing Inc, New York, 2007.

HARTLEY John, *The 'value chain of meaning' and the new economy*, in <<International Journal of Cultural Studies>>, vol 7, no. 1, 2004.

HARWOOD Tracy, *Towards a manifesto for Machinima*, in <<Journal of Visual Culture>>, SAGE PUBLICATIONS, Vol. 10, n. 1, 2011.

HARWOOD Tracy, GRUSSI Ben, *Pioneers in Machinima. The Grassroots of Virtual Production*, Vernon Press, Delaware, 2021.

HAYES J. Christina, *Changing the rules of the game: how video game publishers are embracing user-generated derivative works*, in <<Harvard Journal of Law & Technology>>, Vol. 21, n.2, 2008.

HERZ J C, *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Mind*, Joystick Nation, Little Brown & Co, New York, 1997.

HJORTH Larissa, *The art of games. Machinima and the limits of art games* cit. in JENNA Ng (a cura di), *Understanding Machinima, Essays on filmmaking in virtual worlds*, Bloomsbury Publishing, London, 2013.

HORWATT, *I new media, il machinima e la tradizione sperimentale* in BITTANTI Matteo (a cura di), *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, Mimesis, Milano, 2007.

HUANG Jifeng, *On Using Machinima as "Found" in Animation Production*, Royal Melbourne Institute of Technology, in <<Australia IAFOR Journal of Media>>, Communication & Film, vol.3, n.1, 2016.

HUMPHREYS Sal, FITZGERALD Brian, BANKS John, SUZOR Nicolas, *Fan based production for computer games: User led innovation, the 'drift of value' and the negotiation of intellectual property rights*, in <<Media International Australia, incorporating Media and Culture>>, Issue 114, February 2005.

JENNA NG, *Understanding Machinima. Essays on filmmaking in virtual worlds*, Bloomsbury Publishing, London, 2013.

JENKINS Henry, *Art for the digital age*, in <<Mit Tecnology Review>>, September 1, 2000.

JENKINS Henry, SQUIRE Kurt, *The Art of Contested Spaces* in KING Lucien (a cura di), *Game on the history and culture of videogames*, Laurence King Publishing, Londra 2002.

JENKINS Henry, *Game design as narrative architecture*, in << First Person. New Media as Story, Performance, and Game/Mit Press>>, 2004.

JOHNSON Phylis, PETIT Donald, *Machinima. The Art and Praticice of Virtual Filmmaking*, McFarland & Company, Inc., Publishers, Jefferson, North Carolina, 2012.

KING Lucien, *Game on the history and culture of videogames*, Laurence King Publishing, Londra, 2002.

KNUTSEN Kyler, *A Warrior's Highest Score*, in <<ISTHMUS's The Daily Page>>, 7 febbraio 2006.

KNUTSEN Kyler, *Rockstar Legal Warriors Squash Online Installation*, in <<ISTHMUS's The Daily Page>>, 14 febbraio 2006.

LOFTUS David, *Mind at play*, Basic Books, New York, 1983.

KELLAND Matt, MORRIS, Dave, LOYD Dave, *Machinima: Making Movies in 3D Virtual Environments*, Ilex Press, Cambridge, 2005.

KELLAND Matt, *From Game Mod to Low-Budget Film: The Evolution of Machinima* in LOWOOD Henry, NITSCHKE Michael (a cura di), *The Machinima Reader*, The Mit Press, Cambridge (MA), 2011.

KIMMICH Matt, Ma è arte? I videogiochi sono inferiori al cinema come forma di espressione artistica? in BITTANTI Matteo (a cura di), *Intermedialità videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, Milano, 2008

LOWOOD Henry, *Real-Time Performance: Machinima and Game Studies*, in <<The International Digital Media and Arts Association Journal>> vol 1, no. 3, Spring 2005.

LOWOOD Henry, *High-performance Play: The Making of Machinima*, in <<Videogames and Art>>, University of Chicago Press, 2007.

LOWOOD Henry, NITSCHKE Michael, *The Machinima Reader*, The Mit Press, Cambridge (MA), 2011.

LOWOOD Henry, *Video Capture: Machinima, Documentation, and the History of Virtual Worlds*, in LOWOOD Henry, NITSCHKE Michael (a cura di), *The Machinima Reader*, The Mit Press, Cambridge (MA), 2011.

MARINO Paul, *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*, Paraglyph Press, Scottsdale (AZ), 2004

MANOVICH Lev, *Il linguaggio dei nuovi media*, trad.it., Olivares, Milano, 2002.

MANOVICH Lev, 2003, *The Paradoxes of Digital Photography. In The Photography Reader*, edited by Liz Wells, (pp. 240–9). London: Routledge cit. in JENNA Ng (a cura di), *Understanding Machinima, Essays on filmmaking in virtual worlds*, Bloomsbury Publishing, London, 2013.

MARRA Claudio, *Fotografia e pittura nel Novecento (e oltre)*, Pearson Italia, Milano-Torino, 2022.

MESCHINI Rinaldo Emanuele, *Squatting the Net: attivismo e digitale nelle prime esperienze italiane tra anni '90 e 2000*, in <<KABUL Magazine>>, HYPER – Part I, 2020.

NEWMAN James, *Videogames*, 2 ed., Routledge, Londra, 2013.

NITSCHKE Michael, *Film live: And Excursion into Machinima*, in <<Developing Interactive>>, Narrative Content: sagas\_sagasnet\_reader, ed. by Brunhild Bushoff, Monaco, 2005

NITSCHKE Michael, *Claiming Its Space: Machinima*, in <<Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien>>, Nr. 37, Jg. 9, Nr. 1, S. 1–14, 2007.

NITSCHKE Michael, MAZALEK Ali, CLIFTON Paul, *Moving digital puppets* JENNA Ng (a cura di), *Understanding Machinima, Essays on filmmaking in virtual worlds*, Bloomsbury Publishing, London, 2013.

PICARD Martin, *Il machinima: il videogioco come forma d'arte?* in BITTANTI Matteo (a cura di), *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, Mimesis, Milano, 2007.

POREMBBA Cindy, *Motori discorsivi per le modifiche artistiche* in BITTANTI Matteo (a cura di), *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, Mimesis, Milano, 2007.

QUARANTA Domenico, *How to play Eddo Stern*, Lulu Press Inc., Raleigh, 2017.

REID Christopher, *Fair Game: The Application of Fair Use Doctrine to Machinima*, in <<Fordham Intellectual Property, Media & Entertainment Law Journal >>, Vol.19, n.3, 2009.

ROGER Ebert, *Why did the chicken cross the genders?* cit. in E. CHAMPION, *Keeping It Reel: Is Machinima A Form Of Art?*, May 2011 Conference, DiGRA, Brunel, United Kingdom Erik Malcolm Champion, 2009.

RUSH Michael, *New Media in Late 20th-Century Art*, Thames and Hudson, London-New York, 1999.

SMUTS Aaron, *Are Video Games Art?*, in <<Contemporary Aesthetics (Journal Archive)>>, Vol. 3, n. 6, 2005.

SALEN Katie, ZIMMERMAN Eric, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, The Mit Press, Cambridge (MA), 2004.

STALKER Jane Philipa, *Gaming in art: a case study of two examples of the artistic appropriation of computer games and the mapping of historical trajectories of 'art games' versus mainstream computer games*, Master of Fine Arts, University of the Witwatersrand, Johannesburg, South Africa, 2005.

TOPPI Filippo, *Il ready made di Marcel Duchamp: teoria dell'indifferenza visiva*, in <<Itinera, Rivista di filosofia e teoria>> delle arti e della letteratura, Milano 2002.

VARNEY Allen, *The French Democracy: a machinima smash raises questions about art – and copyright*, in <<The Escapist>>, 2007.

## SITOGRAFIA

ANONIMO, *Xbox One Promoter Settles FTC Charges That it Deceived Consumers With Endorsement Videos Posted by Paid 'Influencers*, 2/09/2015, ultimo accesso: 10 Agosto 2024.

[<https://www.ftc.gov/news-events/news/press-releases/2015/09/xbox-one-promoter-settles-ftc-charges-it-deceived-consumers-endorsement-videos-posted-paid>]

ANONIMO, *Related to Games*, ultimo accesso: 15 agosto 2024.

[<https://www.artsy.net/gene/related-to-games?page=8>]

ANONIMO, *Copyright e diritto d'autore: cosa sono e quali sono le differenze*, 19/04/2024, ultimo accesso: 24 agosto 2024.

[<https://www.unicusano.it/blog/didattica/master/diritto-dautore/>]

ANTONELLI Paola, GALLOWAY Paul, *When Video Games Came to the Museum*, 3/11/2022, ultimo accesso: 6 agosto 2024.

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

ARAZI Jael, *Occupy videogames. Velvet-Strike e The Council on Gender Sensitivity*, 27/04/2023, ultimo accesso: 15 settembre 2024.

[<https://inactual.it/occupy-videogames-velvet-strike-e-the-council-on-gender-sensitivity/>]

BACCI Massimo, *Fair Use e Libere Utilizzazioni nel Copyright*, 15/09/2019, ultimo accesso: 29 agosto 2024.

[<https://www.iprights.it/fair-use/>]

BARRET Jim, *The Sims as Narrative Engine*, Department of Modern Languages/HUMLab, 25/10/2005, Ultimo accesso: 20 settembre 2024.

[[https://play.umu.se/media/t/0\\_z157kf8b](https://play.umu.se/media/t/0_z157kf8b)]

BECECCO Ivan, *"RIP Machinima": la compagnia cancella tutti i suoi video su YouTube*, 21/01/2019, ultimo accesso: 9 agosto 2024

[<https://www.eurogamer.it/news-videogiocchi-rip-machinima-compagnia-cancella-tutti-video-su-youtube>]

BITTANTI Matteo, *Interview: Miltos Manetas, the first machinima-maker*, 07/31/2010, ultimo accesso: 4 agosto 2024.

[<https://www.gamescenes.org/2010/07/interview-miltos-manetas-the-first-machinimamaker.html>]

BITTANTI Matteo, *Intervista a Grayson Earle*, 23/10/2021, ultimo accesso: 16 settembre 2024.

[<https://milanmachinimafestival.org/vral-grayson-earle>]

BOCCI Francesco, VIRGILIO Giuseppe, *Videogiochi e aggressività, gli ultimi studi spezzano il nesso: ecco perché*, 21/06/2022, ultimo accesso: 5 agosto 2024.

[<https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/videogiochi-e-aggressivita-gli-ultimi-studi-spezzano-il-nesso-ecco-perche/>]

CANNON Rebecca, *Introduction to Artistic Computer Game Modification*, in <<Artificial>>, Art Games, 2005.

[<http://www.neopoetry.org/Rebecca>]

COSTIKYAN Grg, *Fluxus Games*, 5/10/2010, ultimo accesso: 13 agosto 2024.

[<https://www.gamedeveloper.com/design/fluxus-games>]

CELIA Pearce, *Keynote. Art History of Games Symposium*, High Museum of Art's Rich Auditorium, Woodruff Arts Center, Atlanta, 5/02/2010, ultimo accesso: 24 agosto 2024.

[<https://www.youtube.com/watch?v=3x7GTjQFT18&feature=edu&list=PLA117E9FF1B8C375D>]

DE BLASIO J Miles, *How to Disappear*, 9/06/2021, ultimo accesso: 17 settembre 2024.

[<https://www.arshake.com/how-to-disappear/>]

DEVICIENTI Antonio, *Marchel Duchamp gioca a scacchi*, 2/05/2015, ultimo accesso: 12 agosto 2024.

[<https://rebstein.wordpress.com/2019/05/02/marcel-duchamp-gioca-a-scacchi/>]

FANTONI Lorenzo, *Come Doom ha cambiato il mondo dei videogiochi*, 20/05/2016, ultimo accesso: 6 agosto 2024.

[<https://n3rdcore.it/come-doom-ha-cambiato-il-mondo-dei-videogiochi/>]

HANCOCK Hugh, *Veridian, Corporatism and Machinima*, 1/01/2000, Machinima.com.

[<http://www.machinima.com/displayarticle2.php?article=393>]

HANCOCK Hugh, *Commercial machinima and the law*, Machinima.com, 13/10/2003.

[<http://www.machinima.com/displayarticle2.php?article=375>]

LECHNER Marie, *La cite animee d'Alex Chan*, in <<Liberation>>, 12/12/2005, ultimo accesso: 15 settembre 2024.

[[https://www.liberation.fr/grand-angle/2005/12/12/la-cite-animee-d-alex-chan\\_541546](https://www.liberation.fr/grand-angle/2005/12/12/la-cite-animee-d-alex-chan_541546)]

MIRANDA Luca, *Intervista a Brenton Smith*, ultimo accesso: 25 settembre 2024.

[<https://brentonalexander.net/Things-Are-Different-Now>]

- NITSCHKE Michael, *Machinima Definition, Free Pixel*, Blog, 2009.  
[<http://gtmachinimablog.lcc.gatech.edu/?p=291>]
- NAZIRIPOUR Mariam, *Full Metal Spray*, 13/07/2017, ultimo accesso: 16 settembre 2024. [<https://rhizome.org/editorial/2017/jul/13/velvet-strike-text/>]
- PHAN Monty, *Machinima Licenses Spell Out New Rules For Creators*, *Wired*, 2007.  
[<http://www.wired.com/culture/art/news/2007/09/machinimalic>]
- PERRI Carmine Antonio, *Diritto d'autore: esperienza Europea e Statunitense a confronto*, 9/07/2018, ultimo accesso 24 agosto 2024.  
[<https://www.cyberlaws.it/2018/diritto-dautore-esperienza-europea-e-statunitense-a-confronto/>]
- RETEZ Riccardo, *Il machinima tra arte e vernacolare. Un'analisi sulle dinamiche di produzione, consumo e distribuzione del machinima*, 5/10/2020, ultimo accesso: 3 agosto 2024.  
[<https://www.ludicamag.com/il-machinima-tra-arte-e-vernacolare/>]
- SICOLO Marco, *Copyright significato*, 4/03/2022, ultimo accesso: 24 agosto 2024.  
[<https://www.studiocataldi.it/articoli/36992-copyright-significato.asp>]
- SMITH Brenton, archivio Milan Machinima Festival, ultimo accesso: 25 settembre 2024  
[<https://milanmachinimafestival.org/brenton-smith>]
- V. TANNI, *La leggendaria origine del termine Net.Art*, 7/05/2000, ultimo accesso: 6 agosto 2024.  
[<https://www.exibart.com/exiwebart/la-legendaria-origine-del-termine-net-art/>]
- THADDEUS-JOHNS Josie, *This 'GTA V' Short About Friendship Premiered at the Berlin International Film Festival*, 21/02/2017, ultimo accesso: 25 settembre 2024.  
[<https://www.vice.com/en/article/this-gta-v-short-about-friendship-premiered-at-the-berlin-international-film-festival/>]
- THOMAS David, *Messages and Mediums: Learning to Teach With Videogames*, 5 aprile 2007, ultimo accesso: 13 Agosto 2024.  
[<https://web.archive.org/web/20130813220013/http://www.etc.cmu.edu/etcpres/node/202>]
- TRIBO' Francesco, *FLUXUS: quando tutto divenne arte*, 19/10/2017, ultimo accesso: 12 agosto 2024.  
[<https://artforbreakfast.it/2017/10/19/fluxus-quando-tutto-divenne-arte/>]
- VERCELLOTTI Alessandro, *Violazione, proprietà intellettuale sul web: cosa fare?*, 14/06/2024, ultimo accesso: 23 Agosto 2024.  
[<https://legalfordigital.it/marchio/violazione-proprietà-intellettuale/>]

VINEL Jonathan da Archivio Milan Machinima Festival, ultimo accesso: 17 settembre 2024. [<https://milanmachinimafestival.org/jonathan-vinel>]

USC, *Staging 'Sims 2' Movie Contest*, Cnet news.com, 26 aprile 2005. [[http://www.news.com/EA,-USC-staging-Sims-2-movie-contest/2110-1043\\_35685096.html](http://www.news.com/EA,-USC-staging-Sims-2-movie-contest/2110-1043_35685096.html)]

XBOX, *Halo 3: A Call to Arms Machinima Contest*, 19 novembre 2007. [<http://www.xbox.com/en-US/games/h/halo3/news/20071119-machinimacontest.htm>]

XBOX, *Game Content Usage Rules*, 2010. [<http://www.xbox.com/en-us/community/developer/rules>]

Letter to the Machinimators of the world, 2010. [<http://www.worldofwarcraft.com/community/machinima/letter.html>]

## LUDOGRAFIA

*Spacewar!*, Steve Russell, 1962 Stati Uniti.

*Tennis for Two*, William Higinbotham, 1958, Stati Uniti.

*Pong*, Atari, 1972, Stati Uniti.

*Computer Space*, Atari, 1971, Stati Uniti.

*Quake*, id Software, 1966, Stati Uniti.

*Doom*, id Software, 1993, Stati Uniti.

SuperMario, Nintendo, 1996, Giappone.

*Tomb Raider*, Sony Playstation, 1996, Regno Unito.

*Quake II*, id Software, 1997, Stati Uniti.

*Quake III Arena*, id Software, 1999, Stati Uniti.

*The Sims 2*, Electronic Arts, 2004, Stati Uniti.

*The Movies*, 2005, Lionhead Studios, Regno Unito.

*World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, 2005, Stati Uniti.

*Halo*, Bungie Studios, 2001, Stati Uniti.

*Halo 3*, Bungie Studios, 2007, Stati Uniti.

*The Warriors*, Rockstar Games, 2005, Stati Uniti.

*Tekken 3*, Namco, 1997, Giappone.

*Pacman*, Namco, 1980, Giappone.

*Counter Strike*, Namco, 1999, Giappone.  
*Half Life*, Valve Corporation, 1998, Stati Uniti.  
*GTA V*, Rockstar Games, 2013, Stati Uniti.  
*Battlefield V*, Electronic Arts, 2018, Svezia.  
*BeamNg.drive*, BeamNG GmbH, 2013, Germania.

## **MACHINIMA**

*Diary of Camper*, United Rangers Films, 1996.  
*Apartment Huntin'*, ILL Clan, 1998.  
*Operation Bayshield*, Clan Unlead, 1997.  
*Miracles*, Miltos Manetas, 1996.  
*Super Mario Sleeping (Under a painting)*, Miltos Manetas, 1997.  
*Flames*, Miltos Manetas, 1997.  
*Hardly Workin'*, Ill Clan, 2000.  
*Quad God*, Tritin Film, 2000.  
*Anna*, Anna Katherine Kang, 2004.  
*Red vs Blue* (serie), Rooster Teeth Productions, 2003- in Corso.  
*The Highest Score*, Dave Beck, 2006.  
*Super Mario Clouds*, Cory Arcangel, 2002.  
*Masters*, Cory Arcangel, 2001.  
*Tekken Torture Tournament*, Eddo Stern & Mark Allen, Tekken Torture Tournament, 2001.  
*Pacmanhattan*, Frank Lantz, 2004.  
*The French Democracy*, Alex Chan, 2005.  
*An Unfair War*, Nguyen Thuyen, 2006.  
*Velvet Strike*, Anne Marie Schleiner, Joan Leandre e Brody Condon, 2002.  
*Why don't the cops fight each other?*, Grayson Earle, 2011.  
*How to Disappear*, Total Refusal, 2020.  
*The Awaken*, April. G. Hoffman, 2005.  
*Martin Pleure*, Jonathan Vinel, 2017.  
*Crashform studies/Stop for a moment*, Brenton Smith, 2018.