



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI GENOVA

**Interrelazioni tra new media art e videogiochi:  
I videogiochi tra pratica artistica ed esperienza estetica nelle opere  
di JODI, Cory Arcangel, Harun Farocki, Edo Stern**

di Iuliia Andronova

Tesi di laurea magistrale in  
Digital Humanities: comunicazione e nuovi media

Relatore: *Professor Alessandro Ferarro*

Correlatore: *Professor Saverio Iacono*

**Dibris**

Dipartimento di Informatica, Bioingegneria, Robotica e Ingegneria

# Indice

<b>Indice .....</b>	<b>2</b>
<b>Elenco delle figure .....</b>	<b>3</b>
<b>Introduzione .....</b>	<b>4</b>
<b>1. Contesto teorico e storico .....</b>	<b>6</b>
1.1. Cos'è la new media art? .....	6
1.2. Evoluzione storica della new media art .....	7
1.3. Il videogioco come medium culturale ed espressivo. ....	18
1.4. Interattività, digitalità, immersività come concetti condivisi.....	19
<b>2. Il videogioco nella pratica della new media art.....</b>	<b>23</b>
2.1. Machinima e appropriazione videoludica .....	23
2.2. Modding e hacktivism come pratica artistica .....	31
2.3. Casi studio: pratiche artistiche basate sul videogioco.....	37
2.3.1. Eddo Stern, “Vietnam Romance” .....	37
2.3.2. JODI – “Untitled Game” .....	45
2.3.3. Cory Arcangel, “Super Mario Clouds” .....	49
2.3.4. Harun Farocki — Parallel I–IV .....	54
<b>3. I videogiochi nella pratica artistica contemporanea.....</b>	<b>62</b>
3.1. Videogiochi come opere artistiche.....	62
3.2. Estetiche artistiche nei videogiochi.....	67
3.2.1. Estetica del processo e dell’interazione.....	68
3.2.2. Estetica dell’esperienza e dell’immersione .....	69
3.2.3. Spazio virtuale come costruzione simbolica .....	71
3.2.4. Emozione, sublime e contemplazione nel gioco .....	73
3.3. Casi studio di videogiochi con forte identità artistica.....	78
3.3.1. Shadow of the Colossus .....	78
3.3.2. Flower.....	85
3.3.3. Journey .....	92
<b>Conclusioni.....</b>	<b>99</b>
<b>Bibliografia.....</b>	<b>100</b>

## Elenco delle figure

Figura 1 – Oscillon 40, Ben Laposky, 1952, exhibart.com .....	9
Figura 2 – Lapis, James Whitney, 1965, jeansegura.fr.....	9
Figura 3 – Walk-Through Raster, Frieder Nake, 1972, dada.compart-bremen.de .....	10
Figura 4 – 23-Ecke, Georg Nees, 1964, dada.compart-bremen.de.....	10
Figura 5 – Transformation 15, Vera Molnar, 1975, fovarosikeptar.hu .....	11
Figura 6 – CYSP1 con una ballerina, Nicolas Schöffer, 1956, cyberneticzoo.com.....	11
Figura 7 – Spazio elastico, Gianni Colombo, 1967, archiviogiannicolombo.org .....	12
Figura 8 – TV Buddha, Nam June Paik, 1974, wikipedia.org.....	13
Figura 9 – The Adventures of André & Wally B., John Lasseter, 1984, wikipedia.org .....	15
Figura 10 – Two Friends with Potted Plant, Harold Cohen e AARON, 1991, flash---art.it .....	16
Figura 11 – Ornitorrinco, Eduardo Kac, 1989, ekac.org .....	17
Figura 12 – La copertina di Stunt Island, 1992, freebie.games .....	25
Figura 13 – Diary of a Camper, 1996, Wikipedia.org.....	26
Figura 14 – Red vs Blue, 2003-2020, syfy.com .....	27
Figura 15 – Super Mario Sleeping, Miltos Manetas, 1997, fisheyeimmersive.com .....	29
Figura 16 – She Puppet, Peggy Ahwesh, 2001, flipscreened.com .....	30
Figura 17 – Screenshot di Counter-Strike con uno spray della mod Velvet-Strike, iffr.com .....	34
Figura 18 – SOD, JODI, 1999, ntticc.or.jp.....	36
Figura 19 – Adam Killer, Brody Condon, 1999, theinfluencers.org .....	36
Figura 20 – Vietnam Romance, Eddo Stern, 2015, creativedundee.com.....	39
Figura 21 – Vietnam Romance, Eddo Stern, 2015, hyperallergic.com .....	41
Figura 22 – Vietnam Romance, Eddo Stern, 2015 .....	43
Figura 23 – Untitled Game: CTRL-Space, Jodi .....	46
Figura 24 – Super Mario Clouds, Cory Arcangel, 2002, worleygig.com .....	51
Figura 25 – La cartuccia modificata di Super Mario Clouds, Cory Arcangel, 2002, coryarcangel.com.....	51
Figura 26 – Parallel I–IV, Harun Farocki, 2012 – 2014, harunfarocki.de.....	55
Figura 27 – Parallel I, Harun Farocki, 2012, mamac-nice.org .....	56
Figura 28 – Parallel II, Harun Farocki, 2014, greenenaftaligallery.com.....	57
Figura 299 – Parallel IV, Harun Farocki, 2014, fxreflects.blogspot.com .....	58
Figura 30 – The Witcher 3, CD Projekt RED, 2015, thewitcher.com.....	70
Figura 31 – Red Dead Redemption 2, Rockstar Studios, 2018, store.steampowered.com .....	70
Figura 32 – Amnesia: The Dark Descent, Frictional Games, 2010, medium.com.....	71
Figura 33 – Silent Hill 2, Konami Digital Entertainment, 2025, thegamer.com .....	72
Figura 34 – Dark Soul, FromSoftware, 2011, igromania.ru.....	72
Figura 35 – Gris, Devolver Digital, 2019, softbigkey.com .....	74
Figura 36 – Proteus, Ed Key, David Kanaga, 2013, wikipedia.org.....	74
Figura 37 – The Graveyard, Tale of Tales, 2008, tale-of-tales.com.....	75
Figura 38 – Bound, Plastic, 2016, youtube.com.....	76
Figura 39 – Shadow of the Colossus, Sony Computer Entertainment Japan, 2005 .....	79
Figura 40 – Flower, thatgamecompany, 2009, store.steampowered.com .....	86
Figura 41 – Journey, thatgamecompany, 2012, mondoshop.com .....	93

## Introduzione

La progressiva digitalizzazione della cultura contemporanea ha determinato una trasformazione profonda delle pratiche artistiche, dei dispositivi mediali e delle modalità di fruizione estetica. Se nel corso del Novecento il dibattito teorico si è concentrato prevalentemente sulla specificità dei media tradizionali, l'emergere delle tecnologie digitali ha prodotto un campo ibrido in cui le categorie di opera, autore, spettatore e dispositivo risultano profondamente rinegoziate. In tale contesto, la relazione tra new media art e videogiochi costituisce un ambito critico nel quale si ridefiniscono le nozioni di interattività, agency, simulazione e performatività.

Entrambi i campi condividono un fondamento tecnologico e una centralità dell'interazione; tuttavia, la loro legittimazione istituzionale e critica è stata storicamente distinta. La new media art si è progressivamente affermata all'interno di musei, biennali e istituzioni artistiche, mentre il videogioco ha seguito una traiettoria più ambigua, oscillando tra industria culturale, intrattenimento di massa e, solo in tempi relativamente recenti, oggetto di riconoscimento museale.

La rilevanza accademica della presente tesi risiede dunque nella necessità di analizzare non soltanto le affinità superficiali tra questi ambiti, ma le loro interrelazioni strutturali, genealogiche e teoriche. La questione non è stabilire se il videogioco "sia arte", bensì comprendere in che modo le logiche operative della new media art e quelle del game design si siano influenzate reciprocamente, dando luogo a pratiche ibride, a forme di estetica interattiva e a nuove configurazioni dell'esperienza estetica.

La domanda principale che orienta questa tesi è la seguente: in che modo la new media art e il videogioco si configurano come campi interrelati all'interno della cultura digitale contemporanea, e quali categorie teoriche permettono di analizzare tali interrelazioni? A essa si affiancano alcune sotto-domande: quali genealogie comuni possono essere individuate tra arte digitale e pratiche ludiche interattive? In che misura le nozioni di agency, immersione e performatività assumono valenze differenti nei due ambiti? Quali dinamiche istituzionali hanno contribuito alla loro legittimazione o marginalizzazione? E in che modo determinati casi studio consentono di osservare concretamente tali processi?

Il primo capitolo costruisce il quadro teorico e storico di riferimento. Vengono definiti i concetti fondamentali dei Media Studies e dei Game Studies – interattività, simulazione, agency, proceduralità, dispositivo, esperienza estetica – e messi in relazione con le categorie elaborate nell'ambito della new media art. Il capitolo ricostruisce inoltre le principali traiettorie genealogiche dell'arte digitale, dall'arte elettronica alle pratiche basate su software e sistemi interattivi, evidenziando come il medium computazionale introduca una trasformazione strutturale dell'opera d'arte. Parallelamente, viene delineato lo sviluppo del videogioco come

forma culturale e sistema regolato, chiarendo le differenze e le convergenze rispetto alle pratiche artistiche digitali.

Il secondo capitolo affronta il nodo delle interrelazioni attraverso una prospettiva genealogica e critica. Vengono analizzate le zone di contatto tra arte digitale e videogioco: appropriazione artistica di motori grafici e ambienti ludici, pratiche di modding e machinima, interventi critici sui sistemi di gioco, estetiche dell'errore e della manipolazione del codice. L'obiettivo è indagare le modalità con cui il videogioco viene assunto come materiale, dispositivo o oggetto di analisi critica nell'ambito della new media art. In questa sezione vengono esaminati i seguenti casi: Eddo Stern, *Vietnam Romance*; JODI, *Untitled Game*; Cory Arcangel, *Super Mario Clouds*; Harun Farocki, *Parallel I-IV*. Il capitolo si concentra sulle dinamiche di appropriazione, decostruzione e rielaborazione del linguaggio videoludico, interrogando il rapporto tra codice, immagine e sistema di regole, nonché il ruolo delle istituzioni culturali nella legittimazione di tali pratiche ibride.

Il terzo capitolo si concentra invece su opere videoludiche nate all'interno dell'industria del game design che presentano una configurazione estetica tale da renderle analizzabili attraverso strumenti propri dell'estetica dei media. L'attenzione si sposta dalla pratica artistica che interviene sul videogioco al videogioco come dispositivo estetico autonomo. I casi studio presi in esame sono: *Shadow of the Colossus* (Team Ico, 2005), *Flower* (thatgamecompany, 2009) e *Journey* (thatgamecompany, 2012). L'analisi riguarda la struttura dell'esperienza interattiva, la configurazione dell'agency del giocatore, la relazione tra spazio digitale e produzione di significato, nonché le implicazioni estetiche ed etiche del sistema di regole. Il capitolo intende mostrare come determinate opere videoludiche possano essere comprese come pratiche estetiche interattive complesse, collocandosi in una zona di intersezione strutturale con la new media art pur mantenendo la propria specificità ludica.

## 1. Contesto teorico e storico

Il presente capitolo ricostruisce il contesto teorico e storico entro cui si collocano le interrelazioni tra new media art e videogiochi, delineando le principali coordinate concettuali e le tappe evolutive che hanno contribuito alla formazione di entrambi i campi. L'obiettivo è fornire un quadro di riferimento che consenta di comprendere come le pratiche artistiche basate sulle tecnologie digitali e il medium videoludico si siano sviluppati in parallelo, condividendo presupposti teorici, dispositivi tecnici e problematiche critiche comuni.

In primo luogo, viene definita la nozione di new media art, intesa non come movimento stilistico unitario, ma come insieme eterogeneo di pratiche artistiche fondate sull'impiego di tecnologie digitali, sistemi informatici e reti telematiche. Successivamente si analizza la sua evoluzione storica, dalle avanguardie del Novecento alle sperimentazioni cibernetiche e generative degli anni Sessanta e Settanta, fino alla piena affermazione dell'arte digitale e dell'Internet art negli anni Novanta.

Parallelamente, il capitolo affronta il videogioco come medium culturale ed espressivo, mettendone in luce la specificità rispetto ai media tradizionali e il ruolo dell'interazione come elemento strutturale dell'esperienza. Attraverso il riferimento ai game studies e al dibattito tra approcci narratologici e ludologici, si sottolinea la natura ibrida del videogioco, inteso al contempo come sistema regolato da algoritmi e come spazio di costruzione simbolica.

Infine, vengono individuati alcuni concetti condivisi – interattività, digitalità e immersività – che costituiscono il terreno teorico comune tra new media art e videogiochi. L'analisi di tali categorie consente di chiarire come i due ambiti non si sviluppino in modo isolato, ma siano parte di un più ampio ecosistema mediale. In questo modo il capitolo fornisce le basi teoriche necessarie per comprendere le successive analisi dedicate alle pratiche artistiche che operano direttamente con e attraverso il videogioco.

### 1.1. Cos'è la new media art?

Con il termine new media art si indica l'ampio insieme di pratiche artistiche che utilizzano le tecnologie digitali emergenti sia come strumento di produzione sia come mezzo di espressione e diffusione<sup>1</sup>. Questa definizione comprende opere d'arte create, modificate o trasmesse tramite media digitali e tecnologie derivate da contesti scientifici, militari o industriali, ad esempio realtà virtuale, software art, Internet art, game art, bioarte, arte telematica<sup>2</sup>. Secondo Lev Manovich, i new media nascono dall'incontro tra le tecnologie dei mass media e quelle della computazione digitale, un connubio storico che ha trasformato sia

---

<sup>1</sup> O. Grau, «New Media Art», in *Art History*, Oxford University Press, 2016, p. 1.

<sup>2</sup> Grau, «New Media Art», p. 1.

la natura dei media sia quella del computer, divenuto da semplice calcolatore un “processore di media”<sup>3</sup>.

La new media art è spesso interpretata come una forma di produzione culturale in cui l’opera non si presenta come un oggetto statico, ma come un sistema dinamico che si attiva nel tempo e può coinvolgere la partecipazione dell’utente in modi processuali e relazionali<sup>4</sup>. Tali proprietà distinguono queste forme d’arte dai media tradizionali e le collocano come genere artistico fondato sul medium tecnologico, più che come movimento stilistico unitario.

La definizione della new media art viene problematizzata a partire dal rifiuto di considerarla un movimento artistico unitario o una categoria estetica stabile. Essa si configura piuttosto come una categoria storica e discorsiva, emersa per dare visibilità e legittimazione a pratiche artistiche eterogenee che, per lungo tempo, sono rimaste ai margini del sistema dell’arte contemporanea. In questa prospettiva, la new media art è un campo di pratiche sviluppatosi in relazione alla cultura digitale e ai suoi dispositivi, spesso all’interno di circuiti paralleli rispetto alle istituzioni artistiche tradizionali<sup>5</sup>. L’elemento tecnologico, pur ricorrente, non costituisce di per sé un criterio teoricamente sufficiente. In un contesto post-mediale, in cui la produzione e la circolazione delle immagini sono ormai profondamente integrate nei processi digitali, legare un ambito artistico a una specifica tecnologia rischia di risultare riduttivo e instabile. La new media art si configura quindi non tanto come semplice arte del digitale, quanto come uno spazio critico in cui l’arte ha anticipato e messo alla prova trasformazioni oggi diffuse, come la centralità del software, la logica dei sistemi informativi, la dimensione reticolare, la partecipazione dell’utente e la natura instabile dell’opera<sup>6</sup>.

In questa lettura, la new media art assume il carattere di una zona di frontiera, più che di una disciplina autonoma: un territorio in cui si intrecciano arte contemporanea, cultura tecnologica e pratiche emergenti, senza confini netti e definitivi. Le esperienze ricondotte a questa etichetta condividono un orientamento sperimentale e riflessivo verso i media e i processi digitali, intesi come condizioni strutturanti dell’esperienza contemporanea. Questa impostazione consente di comprendere la new media art come un campo aperto e dinamico, la cui rilevanza non risiede nella specificità tecnica dei mezzi impiegati, bensì nella capacità di interrogare criticamente il rapporto tra tecnologia, produzione culturale e forme di soggettività<sup>7</sup>.

## 1.2. Evoluzione storica della new media art

Le radici della new media art affondano nelle avanguardie storiche del primo Novecento, in particolare nel Futurismo e nel Costruttivismo. Il Futurismo italiano, con il Manifesto di

---

<sup>3</sup> L. Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, MA, USA: MIT Press, 2001, p.48

<sup>4</sup> P. Ebringerová, «From object to process: New paradigms of interactive art in public space», *Archit. Pap. Fac. Archit. Des. STU*, vol. 30, fasc. 3, pp. 43–48, set. 2025, doi: 10.2478/alfa-2025-0017, p.44.

<sup>5</sup> D. Quaranta, *Beyond New Media art*, Brescia: LINK Editions, 2013, p. 23.

<sup>6</sup> Quaranta, *Beyond New Media Art*, p. 27.

<sup>7</sup> Quaranta, *Beyond New Media Art*, p. 28.

Marinetti del 1909, esaltava velocità, tecnologia e modernità nelle arti, rompendo con la tradizione e celebrando macchine e dinamismo urbano<sup>8</sup>. Analogamente, il Costruttivismo russo nei primi anni '20 perseguiva un'integrazione tra arte e vita industriale, privilegiando forme geometriche astratte e materiali moderni in linea con il nuovo mondo meccanizzato<sup>9</sup>. Questi movimenti anticiparono l'atteggiamento di apertura verso i nuovi media: l'idea che l'arte dovesse incorporare le innovazioni tecniche del proprio tempo. Nel 1952 l'artista e designer italiano Bruno Munari pubblicò il manifesto *Macchinismo*, auspicando una riconciliazione tra arte e macchina: «*La macchina deve diventare un'opera d'arte!*»<sup>10</sup>. Queste idee pionieristiche crearono un clima culturale in cui l'uso creativo della tecnologia veniva legittimato, costituendo il terreno teorico da cui sarebbe germogliata la new media art nella seconda metà del Novecento.

A partire dagli anni '50-'60, con l'accelerazione dello sviluppo scientifico, arte e tecnologia iniziano a interagire in modo strutturato. Si assiste all'emergere di correnti artistiche innovative che preludono direttamente alla new media art: l'arte concettuale, l'arte generativa e l'arte cibernetica.

L'arte concettuale, affermatasi negli anni '60, mette in primo piano l'idea e il processo rispetto all'oggetto finale<sup>11</sup>. Questa enfasi sul concetto immateriale e sulla partecipazione del fruitore prefigura la dematerializzazione dell'opera che caratterizzerà molte espressioni dell'arte digitale.

Parallelamente, l'arte generativa e computazionale inizia a svilupparsi sin dagli anni '50: pionieri come Ben Laposky e John Whitney sperimentano immagini astratte generate con oscilloscopi e calcolatori analogici (fig. 1) (fig.2), mentre negli anni '60 artisti come Frieder Nake (fig. 3), Georg Nees (fig. 4) e Vera Molnár (fig. 5) utilizzano i primi computer digitali per creare grafica e disegni algoritmici. Queste opere generative, prodotte attraverso algoritmi e casualità controllata, spostano l'accento dall'artista come esecutore materiale all'artista come creatore di un sistema in grado di generare forme – un approccio che diventerà centrale nell'arte dei nuovi media.

---

<sup>8</sup> «Manifesto del Futurismo», *Wikipedia*, consultato: 7 dicembre 2025, [https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Manifesto\\_del\\_Futurismo&oldid=148391897](https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Manifesto_del_Futurismo&oldid=148391897)

<sup>9</sup> C. Lodder, *Russian constructivism*, 4. print. New Haven: Yale Univ. Pr, 1990, p. 2.

<sup>10</sup> O. Grau, *MediaArtHistories*, Cambridge, Mass: MIT Press, 2007, p. 10.

<sup>11</sup> L. R. Lippard, *Six Years: The Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972*, First edition. Berkeley, CA, USA: University of California Press, 1973, p. 10.

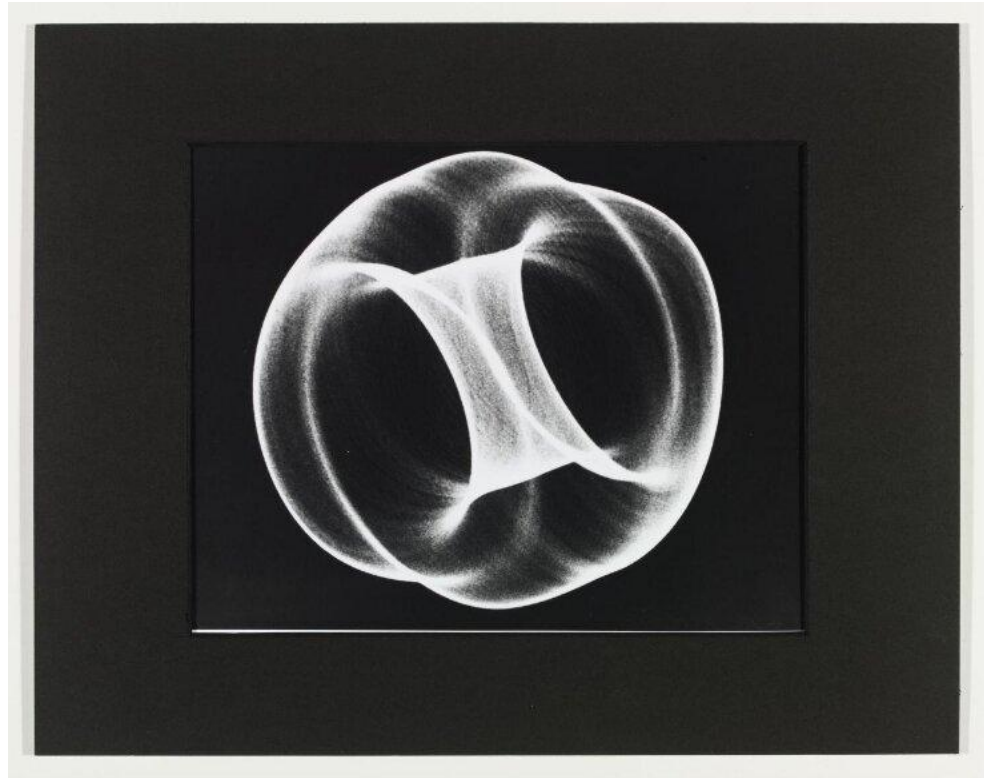


Figura 1 – *Oscillon 40*, Ben Laposky, 1952, exhibart.com

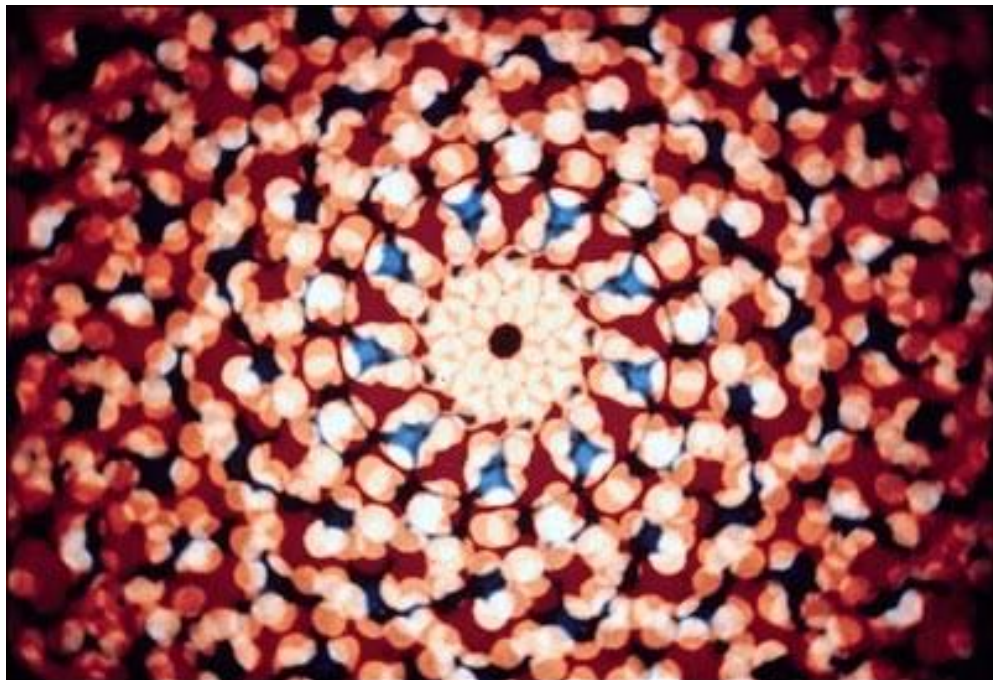


Figura 2 – *Lapis*, James Whitney, 1965, jeansegura.fr



Figura 3 – *Walk-Through Raster*, Frieder Nake, 1972, [dada.compart-bremen.de](http://dada.compart-bremen.de)



Figura 4 – *23-Ecke*, Georg Nees, 1964, [dada.compart-bremen.de](http://dada.compart-bremen.de)



Figura 5 – *Transformation 15*, Vera Molnar, 1975, fovarosikeptar.hu

Contestualmente nasce l'arte cibernetica, che applica i principi della teoria dei sistemi e dei feedback al campo estetico. Artisti come Nicolas Schöffer in Francia realizzano sculture luminose motorizzate dotate di sensori, capaci di reagire agli stimoli esterni in tempo reale (fig. 6). In Italia, Gianni Colombo con ambienti come *Spazio elastico* (fig. 7) esplora l'interazione tra spettatore e spazio tramite dispositivi luminosi e superfici mobili, ponendo lo spettatore al centro dell'opera.



Figura 6 – *CYSPI* con una ballerina, Nicolas Schöffer, 1956, cyberneticzoo.com

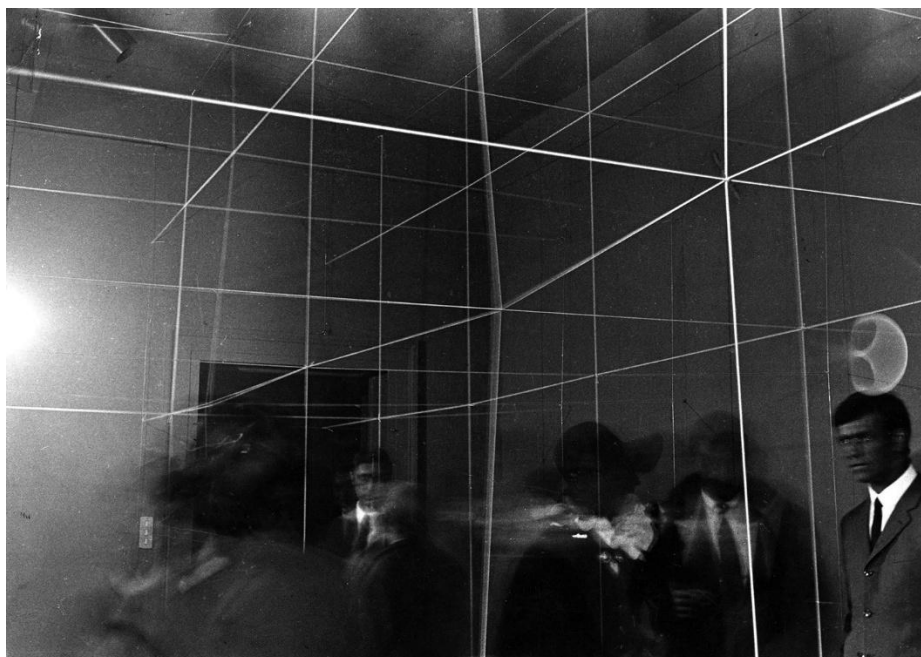


Figura 7 – *Spazio elastico*, Gianni Colombo, 1967, [archiviogiannicolombo.org](http://archiviogiannicolombo.org)

Queste sperimentazioni tra anni '60 e '70 segnano momenti chiave: l'opera d'arte diventa un sistema aperto, dinamico, spesso co-creato dal pubblico attraverso l'interazione, anticipando concetti come interattività, partecipazione e processualità che diverranno fondanti nell'arte digitale.

Tra le correnti embrionali della new media art spicca la videoarte, sviluppatasi dagli anni '60. Il 1965 è spesso indicato come anno di nascita ufficiale della videoarte, quando la Sony mise in commercio il Portapak, la prima telecamera portatile economica<sup>12</sup>. Questa nuova tecnologia consentì ad artisti visuali di appropriarsi direttamente del video come mezzo espressivo, senza le intermediazioni dell'industria televisiva. Nam June Paik, figura centrale del movimento *Fluxus*<sup>13</sup>, fu il primo a sperimentare con il video: già nel 1963 a Wuppertal espose televisori modificati con magneti, manipolando il segnale elettronico per creare immagini astratte in tempo reale. Celebre è la sua affermazione provocatoria «*il tubo catodico sostituirà la tela*»<sup>14</sup>, stampata su volantini distribuiti durante una sua performance del 1965 a New York. Paik inaugurò così l'idea della televisione come arte, aprendo la strada alla videoarte. Opere come *TV Buddha* (fig. 8), in cui una statua del Buddha contempla la propria immagine in un monitor a circuito chiuso, riflettono la fusione tra simboli spirituali e

---

<sup>12</sup> «New Media Art», NABA Media Design e Arti Multimediali, consultato: 7 dicembre 2025, <https://nabamediadesign.wordpress.com/nuove-tecnologie-arte/new-media-art/>.

<sup>13</sup> *Fluxus* è stata una comunità artistica internazionale e interdisciplinare attiva principalmente tra gli anni Sessanta e Settanta, composta da artisti, musicisti, poeti e designer. Il movimento ha privilegiato pratiche performative e processi aperti basati sul caso, ponendo l'accento sull'azione e sull'esperienza piuttosto che sulla realizzazione di un'opera finita, e contribuendo allo sviluppo di nuove forme artistiche e medialità.

<sup>14</sup> «Cyberated Art - EduEDA - The EDUcational Encyclopedia of Digital Arts», consultato: 7 dicembre 2025, [https://www.edueda.net/index.php?title=Cyberated\\_Art](https://www.edueda.net/index.php?title=Cyberated_Art).

tecnologia moderna, e l'utilizzo del tempo reale come materiale artistico. La videoarte, in quanto arte elettronica analogica, rappresenta un tassello fondamentale nell'evoluzione della new media art, poiché per la prima volta l'immagine elettronica in movimento, non più fissa come nella fotografia, diventa materia plastica nelle mani dell'artista <sup>15</sup>. Inoltre, la videoarte instaurò un precedente istituzionale importante: musei e gallerie, seppur inizialmente in modo marginale, cominciarono ad accogliere il video come forma d'arte legittima, preparando il terreno alla futura accettazione dell'arte digitale.



Figura 8 – TV *Buddha*, Nam June Paik, 1974, wikipedia.org

Con l'avanzare della tecnologia elettronica e informatica, l'arte sperimenta nuovi territori. Già nel 1968 la mostra *Cybernetic Serendipity* a Londra, curata da Jasia Reichardt, offrì una panoramica delle possibilità creative offerte da computer, macchine e arte interattiva, presentando al pubblico calcolatori che componevano musica, robot disegnatori e installazioni basate su sensori. In quell'evento si potevano vedere sia opere di arte generativa create con algoritmi, sia congegni cibernetici che rispondevano ai visitatori, segnando uno dei primi riconoscimenti museali dell'arte tecnologica emergente<sup>16</sup>. Durante gli anni '70 il termine "computer art" entrò in uso per indicare sperimentazioni artistiche condotte con i calcolatori: artisti come Manfred Mohr esploravano la grafica computerizzata astratta, mentre John Whitney negli Stati Uniti creava film d'animazione generati al computer, come *Catalog* (1961)<sup>17</sup> e *Permutation* (1968)<sup>18</sup>. In Giappone, Shuya Abe collaborò con Nam June Paik per sviluppare sintetizzatori video come *l'Abe-Paik Video Synthesizer* (1969)<sup>19</sup>, espandendo le

---

<sup>15</sup> «Cybernated Art - EduEDA - The EDUcational Encyclopedia of Digital Arts», consultato: 7 dicembre 2025, [https://www.edueda.net/index.php?title=Cybernated\\_Art](https://www.edueda.net/index.php?title=Cybernated_Art)

<sup>16</sup> J. Reichardt, Ed., *Cybernetic Serendipity: The Computer and the Arts*. London, U.K.: Studio International, 1968.

<sup>17</sup> *Catalog*, diretto da John Whitney Sr, 1961, 7m.

<sup>18</sup> *Permutations*, diretto da John Whitney Sr (International Business Machines (IBM), 1968), 8m.

<sup>19</sup> «Paik-Abe Video Synthesizer», consultato: 7 dicembre 2025, <https://njpart.ggcf.kr/collections/249>.

possibilità di manipolazione elettronica dell'immagine. Contemporaneamente nasceva l'idea di arte immersiva e virtuale: il pioniere Myron Krueger, fin dal 1969, realizzò ambienti interattivi come *Glowflow*<sup>20</sup> e successivamente *Videoplace* (1975)<sup>21</sup>, in cui i movimenti dei partecipanti venivano catturati da telecamere e tradotti in azioni su grandi schermi. Videoplace creava un mondo artificiale dove il pubblico poteva interagire con forme digitali tramite il proprio corpo, abolendo la distanza tra opera e spettatore. Si trattava di installazioni interattive pionieristiche, spesso citate come anticipatrici sia dell'arte virtuale sia delle interfacce gestuali odierne: Krueger coniò il termine *realtà artificiale* per distinguere queste esperienze artistiche centrate sull'interazione in tempo reale dalla "realtà virtuale" commerciale che sarebbe giunta più tardi<sup>22</sup>. Le ricerche cibernetiche di questi anni posero dunque le basi dei concetti di interattività e multimedialità che definiscono la new media art: l'opera d'arte poteva ormai comprendere sistemi elettronici, software, sensori e proiezioni, impegnando attivamente lo spettatore in un processo dinamico<sup>23</sup>.

Tra la fine degli anni '70 e i primi anni '80 si assiste a una transizione verso l'arte digitale vera e propria. Questo passaggio è favorito dalla diffusione graduale di strumenti informatici sempre più potenti e accessibili. Nel 1981 la IBM lancia il personal computer, mentre negli anni seguenti home computer e workstation grafiche come Commodore Amiga, Apple Macintosh e Silicon Graphics, offrono a una nuova generazione di artisti la possibilità di creare immagini e animazioni digitali con mezzi relativamente economici. Di pari passo, la grafica computerizzata 3D muove i primi passi anche in ambito artistico: ad esempio, l'artista John Lasseter nel 1984 realizza con la computer grafica il corto *The Adventures of André & Wally B.* (fig. 9), mostrando il potenziale estetico del 3D sebbene in un contesto più cinematografico che museale.

---

<sup>20</sup> «Glowflow», Myron Krueger, consultato: 7 dicembre 2025,  
<http://aboutmyronkrueger.weebly.com/glowflow.html>

<sup>21</sup> «Videoplace», Myron Krueger, consultato 7 dicembre 2025,  
<http://aboutmyronkrueger.weebly.com/videoplace.html>.

<sup>22</sup> M. Krueger, *Artificial Reality*, Reading, Massachusetts: Addison-wesley, 1983.

<sup>23</sup> «Behaviourist Art and the Cybernetic Vision - EduEDA - The EDUcational Encyclopedia of Digital Arts», consultato 7 dicembre 2025,  
[https://www.edueda.net/index.php?title=Behaviourist\\_Art\\_and\\_the\\_Cybernetic\\_Vision](https://www.edueda.net/index.php?title=Behaviourist_Art_and_the_Cybernetic_Vision).



Figura 9 – *The Adventures of André & Wally B.*, John Lasseter, 1984, wikipedia.org

Nel campo delle arti visive, la Digital Art comincia ad affermarsi come categoria: Christiane Paul data l'“apparizione” consapevole dell'arte digitale al decennio del 1980<sup>24</sup>, quando i primi artisti iniziano a esporre stampe digitali e video generati al computer in contesti di arte contemporanea. Un pioniere è Harold Cohen, creatore dal 1973 del software *AARON* capace di generare autonomamente disegni astratti (fig. 10): negli anni '80 *AARON* viene presentato come collaboratore artistico artificiale, sollevando domande su creatività umana e algoritmica<sup>25</sup>. Nello stesso periodo si moltiplicano le installazioni basate su computer e tecnologia video-digitale: *Legible City* (1989) di Jeffrey Shaw, ad esempio, permette al pubblico di pedalare su una bicicletta stazionaria per esplorare una città virtuale fatta di parole, prefigurando estetiche immersive tra realtà virtuale e videogioco. Verso la fine degli anni '80, dunque, la distinzione tra “arte elettronica” e “arte digitale” tende a sfumare: la gran parte delle nuove opere multimediali incorpora ormai componenti digitali, e alcuni teorici iniziano a parlare complessivamente di “media art” o arte dei nuovi media per abbracciare tutte queste forme ibride<sup>26</sup>. Va notato però che il termine *New Media Art* nel senso odierno si affermerà pienamente solo negli anni '90<sup>27</sup>, parallelamente all'avvento di Internet.

<sup>24</sup> C. Paul, *Digital Art: World of Art Series*, London: Thames & Hudson, 2015, p. 23.

<sup>25</sup> H. Cohen, “The Further Exploits of AARON, Painter,” in *Proceedings of the National Conference on Artificial Intelligence (AAAI)*, Stanford, CA, USA, 1980.

<sup>26</sup> Grau, *Media Art Histories*, p. 2.

<sup>27</sup> M. Tribe, R. Jana, e U. Grosenick, *New media art*. in Basic art series. Köln London: Taschen, 2007, p. 6.



Figura 10 – *Two Friends with Potted Plant*, Harold Cohen e AARON, 1991, flash---art.it

Gli anni Novanta rappresentano infatti un momento di svolta per la new media art, con la transizione definitiva nell'era digitale e la nascita dell'Internet art. Nel 1989 Tim Berners-Lee inventa il *World Wide Web* al CERN di Ginevra, reso pubblico nel 1991: in pochi anni il web diviene un nuovo spazio di creazione artistica. Artisti provenienti dalla mail art e dall'arte concettuale si spostano online, dando vita alla Net Art (spesso indicata con *net.art*, secondo la famosa e-mail di Vuk Ćosić del 1995 che per prima utilizzò il termine<sup>28</sup>. Collettivi come JODI creano dal 1994 siti web-artwork, ad esempio *jodi.org*<sup>29</sup>, che sabotano le convenzioni della navigazione Internet, presentando pagine caotiche di codice e grafica glitch: un'operazione di critica estetica e culturale al nascente cyberspazio<sup>30</sup>. La Internet art si caratterizza per la dimensione partecipativa e distribuita: il pubblico online diventa spesso co-autore dell'opera, in linea con l'idea che l'utente/fruitori sia centrale. Inoltre, sfida i confini tradizionali di spazio espositivo: il museo diventa virtuale, l'opera risiede su server accessibili globalmente.

Abbiamo già menzionato Nam June Paik e Myron Krueger, ai quali si affiancano figure come John Cage che, pur operando come compositore d'avanguardia, anticipò concetti di indeterminazione e partecipazione. Un esempio emblematico è *Variations VII* del 1966, un happening sonoro in cui vennero utilizzati radio e linee telefoniche come strumenti compositivi

<sup>28</sup> V. Tanni, «La leggendaria origine del termine Net.Art exhibart.com», exhibart.com, consultato: 7 dicembre 2025, <https://www.exibart.com/exiwebart/la-leggendaria-origine-del-termini-net-art/>

<sup>29</sup> «%Location | <http://www.jodi.org>», consultato: 7 dicembre 2025, <https://web.archive.org/web/20230604042429/https://www.jodi.org/>

<sup>30</sup> «Internet Art, Green Rachel | PDF», Scribd, consultato 7 dicembre 2025, <https://www.scribd.com/document/703493899/Internet-Art-Green-Rachel>.

<sup>31</sup>. Un altro caso rilevante è quello di Eduardo Kac, artista brasiliano poi attivo negli Stati Uniti, noto inizialmente per esperimenti di telepresenza come *Ornitorrinco* (fig. 11) e successivamente riconosciuto come pioniere della bio-art.



Figura 11 – *Ornitorrinco*, Eduardo Kac, 1989, ekac.org

Sul fronte delle istituzioni, un ruolo determinante spetta ai festival e centri di ricerca dedicati. Ad esempio, *Ars Electronica* di Linz, in Austria, inaugurato nel 1979 come festival di arte, tecnologia e società, fu tra i primi eventi a consacrare l'arte tecnologica emergente, tanto che si parla di *Ars Electronica* come avamposto del futuro in campo artistico <sup>32</sup>. Dal 1987 il festival assegna annualmente il *Prix Ars Electronica*, un premio internazionale per le migliori opere di digital art, contribuendo a creare una comunità globale di artisti dei nuovi media e a legittimarne il lavoro. *Ars Electronica* ha inoltre fondato un proprio museo permanente, l'*Ars Electronica Center*, inaugurato nel 1996 e successivamente ampliato nel 2009, che funge da archivio e laboratorio dedicato alla media art.

Un'altra istituzione di rilievo è il ZKM, Centro per l'Arte e i Media di Karlsruhe, Germania, fondato nel 1989 sotto la guida del critico Heinrich Klotz. Spesso definito la "Bauhaus dei media", il ZKM è un museo e centro di ricerca interamente dedicato all'arte contemporanea legata alle nuove tecnologie, con collezioni, mostre e un attivo programma di

---

<sup>31</sup> Media Art Net, «Media Art Net | Cage, John: Variations VII», text, Media Art Net, 10 dicembre 2025, <http://www.medienkunstnetz.de/works/variations-vii/>.

<sup>32</sup> «Ars Electronica: Art from the Future», consultato 10 dicembre 2025, <https://www.ibsafoundation.org/en/blog/ars-electronica>.

produzione artistica<sup>33</sup>. Accanto a questi, occorre ricordare la *Biennale di Arte elettronica* di Camerino, i simposi internazionali come *ISEA* (International Symposium on Electronic Art) e realtà come il *MIT Media Lab* negli Stati Uniti, dove artisti e ingegneri collaborano fin dagli anni '80 su progetti al confine tra arte e scienza. Anche alcuni musei d'arte contemporanea tradizionali hanno gradualmente incorporato le nuove forme: ad esempio, il *MoMA* di New York già nel 1980 organizzò "*Images Electroniques*", rassegna di videoarte e computer art, e musei come il *Centre Pompidou* e la *Tate Modern* hanno nel tempo acquisito installazioni interattive e opere digitali nelle loro collezioni.

In conclusione, la new media art si è sviluppata attraverso fasi storiche successive: dalle sperimentazioni d'avanguardia del Novecento fino alla piena maturità nell'era di Internet. Originata dall'incontro tra ricerca artistica e innovazione tecnologica, essa ha continuamente ampliato i confini di cosa possa essere considerato "arte", introducendo nel lessico artistico concetti quali interattività, multimedialità, virtualità e network. Questa evoluzione storica testimonia una progressiva integrazione delle tecnologie digitali nell'arte contemporanea, ma anche una riflessione critica sugli stessi media: ogni nuova ondata, dalla videoarte alla net art, ha portato con sé non solo strumenti inediti, ma anche nuovi interrogativi estetici, sociali e filosofici. La new media art si configura dunque come un ambito in costante ridefinizione e come uno specchio delle trasformazioni tecnologiche e culturali degli ultimi decenni.

### **1.3. Il videogioco come medium culturale ed espressivo.**

Il videogioco è un medium interattivo basato su tecnologia informatica che consente a uno o più utenti di partecipare attivamente a eventi simulati su schermo, tipicamente all'interno di un sistema di regole predeterminato. Nato come forma di intrattenimento, il videogioco si è evoluto fino a essere riconosciuto anche come medium culturale ed espressivo complesso. In ambito accademico e teorico, si è passati da considerare il videogioco un semplice prodotto ludico-commerciale a studiarlo come forma di comunicazione dotata di propri linguaggi, estetiche e potenzialità artistiche<sup>34</sup>.

Il videogioco si distingue dai media tradizionali per la centralità dell'azione dell'utente, la quale è indispensabile per attualizzare l'esperienza: senza l'intervento del giocatore, il gioco resta un insieme di regole astratte; esso prende forma concreta solo nel momento in cui il software viene eseguito e qualcuno vi partecipa attivamente<sup>35</sup>. I videogiochi combinano elementi eterogenei – codice informatico, grafica, suono, testo, gameplay – in sistemi simulativi che l'utente esplora e con cui interagisce. Questa natura composita conferisce al videogioco un linguaggio espressivo complesso: da un lato esso rappresenta mondi possibili, dall'altro simula sistemi di regole con cui il fruitore può interagire in modo significativo.

---

<sup>33</sup> «Founding & History | ZKM», consultato 10 dicembre 2025, <https://zkm.de/en/founding-history>.

<sup>34</sup> . H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, NY, USA: The Free Press, 1997.

<sup>35</sup> A. R. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, MN, USA: University of Minnesota Press, 2006.

All'interno di questa sfera, il videogioco opera come laboratorio di narrazioni interattive e come luogo di *agency*: Janet Murray sottolinea che il piacere estetico del gioco digitale risiede sia nell'immersione in un mondo simulato sia nella capacità di azione concessa all'utente, ovvero il potere di compiere scelte significative e vederne gli effetti nel mondo virtuale<sup>36</sup>.

Negli ultimi decenni il videogioco è stato quindi rivalutato in ambito accademico e culturale: da "semplice" intrattenimento commerciale è passato a essere considerato un medium espressivo capace di produrre diversi linguaggi artistici e stili comunicativi<sup>37</sup>. Questa rivalutazione si riflette nell'emergere dei game studies come campo di ricerca interdisciplinare dedicato allo studio del fenomeno videoludico. In tale contesto si è sviluppato un acceso dibattito teorico sulle specificità del medium: da un lato i narratologi hanno enfatizzato la dimensione narrativa ed espressiva dei videogiochi, paragonandoli a forme di storytelling interattivo; dall'altro i ludologi hanno posto l'accento sugli aspetti formali, sistemici e simulativi del gioco, rivendicando metodi di analisi autonomi rispetto a quelli propri di letteratura o cinema<sup>38</sup>. Questa contrapposizione – esemplificata dalla diatriba fra approccio narrativo e approccio ludico – ha in realtà contribuito a mettere in luce la duplice natura del videogioco, ovvero la sua capacità di coniugare procedimenti narrativi e strutture di gioco interattive. Oggi viene generalmente riconosciuto che il videogioco è un medium complesso dove racconto e interazione coesistono e che il suo valore culturale risiede tanto nell'esperienza ludica partecipativa quanto nei contenuti rappresentati.

Al contempo, altri studiosi evidenziano come elementi narrativi e simbolici possano arricchire l'esperienza ludica, aumentando il coinvolgimento emotivo e l'immersione del giocatore nel mondo virtuale<sup>39</sup>. Questo duplice approccio teorico testimonia la specificità del videogioco come medium: esso è al contempo un sistema interattivo regolato da algoritmi e un potenziale spazio di narrazione ed espressione artistica. In definitiva, i game studies concordano nel definire il videogioco un nuovo medium culturale che fonde tecnica digitale, interazione umana e creatività, producendo forme espressive inedite nel panorama dei media contemporanei<sup>40</sup>.

#### **1.4. Interattività, digitalità, immersività come concetti condivisi**

Tra new media art e videogiochi esiste dunque un terreno concettuale condiviso, fondato su alcuni principi chiave comuni. I concetti di interattività, digitalità e immersività costituiscono elementi cardine per entrambi i campi, seppur declinati e teorizzati in maniera

---

<sup>36</sup> J. H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*.

<sup>37</sup> «Editorial, Game Studies 0101», consultato 11 dicembre 2025, <https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.

<sup>38</sup> G. Frasca, "Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (Video)Games and Narrative," in *Proceedings of the Digital Games Research Conference (DiGRA)*, Tampere, Finland, 1999.

<sup>39</sup> J. H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*.

<sup>40</sup> J. Juul, *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*, Cambridge, Mass: MIT Press, 2005.

parzialmente diversa nei rispettivi ambiti di studio, che comprendono i media studies, i game studies e la teoria dell'arte.

Interattività indica, in senso ampio, la possibilità per il pubblico/utente di intervenire attivamente nell'opera o nel sistema mediale, influenzandone lo svolgimento o il contenuto. Questo principio rappresenta una cesura rispetto alla fruizione passiva tipica di media tradizionali come il cinema o la televisione. Nella new media art, l'interattività è spesso un requisito essenziale: molte opere digitali richiedono la partecipazione diretta dello spettatore, che tramite le proprie azioni co-determina l'esperienza estetica. I media studies hanno sottolineato questo passaggio da una comunicazione unidirezionale a forme interattive e bidirezionali proprie dei "nuovi media", evidenziando come l'utente assuma un ruolo di utente-attore anziché di semplice spettatore<sup>41</sup>.

Dal canto loro, i game studies considerano l'interattività il tratto definitorio del videogioco: senza l'input del giocatore, il gioco non esiste che come struttura potenziale. La teoria dei giochi digitali enfatizza quindi concetti come l'agency e il ciclo di azione e risposta quale nucleo dell'esperienza ludica<sup>42</sup>. In un videogioco, ogni elemento narrativo o audiovisivo è subordinato a questa dinamica interattiva: la storia si "attiva" solo attraverso le decisioni del giocatore, rendendo ciascuna esperienza di gioco potenzialmente diversa.

Nella teoria dell'arte contemporanea, l'interattività viene letta in continuità con le pratiche artistiche partecipative e relazionali: l'arte dei nuovi media porta a compimento l'idea di coinvolgere lo spettatore nell'opera, un'istanza già presente in forme embrionali nell'arte concettuale e performativa del Novecento, come nelle pratiche Fluxus, nelle performance basate sulla partecipazione del pubblico e nelle prime sperimentazioni ambientali e processuali. Critici come Edward Shanken notano però che il mondo dell'arte tradizionale ha spesso adottato termini come "interattività" e "partecipazione" mutuandoli dal discorso tecnologico, senza però approfondirne le implicazioni tecniche e operative<sup>43</sup>. La new media art, viceversa, incorpora l'interattività nel cuore della creazione artistica, sperimentando nuovi modi di dialogo uomo-macchina e artista-pubblico. In sintesi, per entrambi i videogiochi e la new media art l'interattività rappresenta un principio fondativo: essa trasforma il fruitore in parte attiva, redistribuendo l'atto creativo e dando luogo a esperienze non lineari, aperte e potenzialmente differenti a ogni iterazione.

La *digitalità*, ossia la natura digitale dei mezzi di cui parliamo, è un secondo fondamentale denominatore comune. Sia la new media art sia i videogiochi nascono dall'avvento delle tecnologie digitali e ne condividono il substrato tecnico: codici binari, software, computazione algoritmica. Le opere di new media art utilizzano tipicamente

---

<sup>41</sup> L. Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, MA, USA: MIT Press, 2001.

<sup>42</sup> Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (MIT Press, 2005).

<sup>43</sup> E. A. Shanken, «Contemporary Art and New Media: Toward a Hybrid Discourse?», *Art Journal*, vol. 61, no. 2, pp. 86-103, Summer 2002, p.1

computer, dispositivi elettronici, interfacce digitali e reti telematiche come strumenti artistici. Analogamente, il videogioco è essenzialmente un software interattivo: un insieme di algoritmi e dati che eseguono simulazioni in tempo reale, governati da input esterni. La dimensione digitale consente al videogioco di creare ambienti virtuali complessi, modelli simulativi e intelligenze artificiali, tutti elementi impossibili nei giochi analogici tradizionali. In ambito game studies, diversi autori hanno posto l'accento proprio su questa natura computazionale: ad esempio Espen Aarseth preferisce il termine *computer game* a *videogame* per enfatizzare che il cuore del medium è la simulazione algoritmica più che la semplice visualizzazione video<sup>44</sup>.

La digitalità comporta proprietà comuni quali la riproducibilità, la modularità degli elementi, la variabilità del contenuto e l'integrazione di media diversi (testo, immagini, audio, video) in un unico flusso informativo<sup>45</sup>. Ad esempio, un videogioco combina motore grafico, logica di gioco, musiche e storytelling grazie alla programmazione; similmente una video-installazione interattiva combina sensori, software e proiezioni digitali per creare un'esperienza unitaria. In entrambi i casi, la natura software del medium rende l'opera intrinsecamente aperta a processi di aggiornamento ed evoluzione nel tempo, attraverso versioni successive, modifiche e ampliamenti, e favorisce modalità di produzione collettiva che coinvolgono autori all'interno di un'unica piattaforma creativa. La digitalità accomuna anche alcune sfide tra videogiochi e arte digitale, ad esempio la necessità di conservazione e obsolescenza tecnologica: sia le opere di net art sia i videogiochi storici rischiano di andare perduti se l'hardware o i sistemi operativi per farli funzionare diventano introvabili, il che richiede strategie di conservazione specifiche. Come nota Oliver Grau, l'arte digitale e i videogiochi vivono in una "cultura del software" in cui la programmabilità è l'elemento chiave che li distingue dalle forme analogiche precedenti<sup>46</sup>. Ciò permette una complessità sistemica e un dinamismo prima impensabili, ma vincola anche la fruizione alla mediazione di dispositivi e interfacce.

Infine, il concetto di *immersività* rappresenta un ulteriore punto di convergenza tra new media art e videogiochi. Con *immersività* si intende la capacità di un medium di assorbire completamente l'utente in un'esperienza simulata, facendogli percepire il minor distacco possibile tra sé e l'ambiente mediato. Sia le opere di arte digitale sia i videogiochi spesso mirano a creare mondi nei quali il fruitore si senta immerso, circondato dagli stimoli mediali al punto da sospendere – temporaneamente – la consapevolezza del mondo reale circostante. Questo fenomeno è stato analizzato soprattutto in relazione alla realtà virtuale e ai dispositivi immersivi, distinguendo tra immersione in senso tecnico, intesa come il grado in cui un sistema

---

<sup>44</sup> J. Morris, Manhattan '45, Baltimore, MD, USA: Johns Hopkins University Press, 1998.

<sup>45</sup> L. Manovich, *The Language of New Media*.

<sup>46</sup> O. Grau e G. Custance, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, First MIT Press paperback edition. Cambridge, MA, USA; London, UK: The MIT Press, 2004.

coinvolge i sensi dell'utente isolandolo dall'ambiente esterno, e *presence* in senso psicologico, ovvero la sensazione soggettiva di “essere lì” all'interno del mondo simulato<sup>47</sup>.

Nel caso del videogioco, l'immersione può assumere varie forme: è un'immersività sensoriale, data da grafica, suono e interfacce sempre più coinvolgenti, un'immersività narrativa, in cui il giocatore si sente trascinato nella storia del gioco e nei panni del personaggio, e un'immersività ludica o cognitiva, legata alla concentrazione totale sulle sfide e sui compiti di gioco, spesso descritta attraverso il concetto di *flow*, che, secondo Csikszentmihalyi, rappresenta uno stato di coinvolgimento in cui l'individuo risulta completamente assorbito nell'attività, sperimentando una profonda concentrazione e una gratificazione intrinseca derivante dall'esperienza stessa<sup>48</sup>. I giochi ben progettati favoriscono stati di profondo coinvolgimento, nei quali il giocatore tende a perdere la percezione dello scorrere del tempo e del contesto reale, risultando completamente assorto nel problem solving e nell'esplorazione del mondo virtuale. Il videogioco può essere inteso come una sorta di ambiente narrativo esplorabile, nel quale l'utente vive esperienze immersive paragonabili a quelle letterarie o filmiche, ma amplificate dall'interattività che gli attribuisce un ruolo attivo e protagonista<sup>49</sup>. Al tempo stesso, è stato osservato come l'immersione non dipenda necessariamente dalla presenza di una trama strutturata: anche giochi privi di narrazione esplicita, come molti titoli d'azione o di strategia, possono generare un forte coinvolgimento attraverso la densità delle interazioni e la tensione prodotta dalle sfide proposte<sup>50</sup>. In qualunque caso, l'immersività nel videogioco è strettamente legata all'interattività: è proprio l'agency del giocatore, che crea quella sensazione di coinvolgimento intenso e personale tipica del medium.

Anche nella new media art l'immersività gioca un ruolo cruciale, in particolare in quelle opere che costruiscono ambienti esperienziali totali. Già alle origini dell'arte tecnologica troviamo esempi di ambienti immersivi: si pensi al *Pepsi Pavilion* presentato a Osaka nel 1970 dal collettivo E.A.T., una cupola multimediale che anticipava di decenni l'interesse per realtà virtuale e installazioni interattive immerstando i visitatori in giochi di luce e suono controllati da computer<sup>51</sup>. L'idea di coinvolgere lo spettatore su tutti i fronti sensoriali e cognitivi prosegue oggi in molte opere di arte dei nuovi media: dagli ambienti virtuali estetici, dove il pubblico esplora mondi digitali creati da artisti, alle installazioni di realtà aumentata che arricchiscono lo spazio fisico di livelli virtuali, fino alle esperienze immersive collettive in cui più utenti condividono uno spazio interattivo. In questo contesto si parla talvolta di spettatore-

---

<sup>47</sup> Mel Slater e Sylvia Wilbur, «A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments», *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 6, fasc. 6 (1997): 603–16, <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.6.603>.

<sup>48</sup> M. Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York, NY, USA: Harper & Row, 1990, p. 4

<sup>49</sup> J. H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*.

<sup>50</sup> Juul, *Half-Real*.

<sup>51</sup> «Pepsi Pavilion», Mysite, consultato 11 dicembre 2025, <https://www.experimentsinartandtechnology.org/pepsi-pavilion>.

emerso, in contrapposizione allo spettatore immerso, per indicare come nelle opere interattive e immersive il pubblico non sia più esterno e distaccato, ma emerga dall'interno dell'esperienza artistica stessa. L'immersività pone anche questioni critiche: ad esempio, la possibilità di evadere nella simulazione virtuale solleva interrogativi sul rapporto tra realtà e finzione, o sui rischi di isolamento sensoriale. Si esplorano perciò spesso strategie di de-immersività consapevole, inserendo elementi di disturbo o richiamo alla realtà per stimolare una fruizione critica<sup>52</sup>.

Resta il fatto che creare immersione è una delle sfide e dei traguardi principali sia per i creatori di videogiochi sia per gli artisti digitali, poiché un alto grado di coinvolgimento corrisponde sovente a un'esperienza più memorabile e incisiva. In prospettiva teorica, media studies e game studies convergono nel tentare di misurare e descrivere l'immersione: concetti come presenza, engagement, flow derivano da discipline diverse (psicologia cognitiva, teoria della comunicazione, design di giochi) ma vengono utilizzati trasversalmente per capire cosa accade quando un individuo "entra" profondamente in un mondo mediale simulato<sup>53</sup>.

In conclusione, l'analisi comparata di new media art e videogiochi rivela una fitta rete di interrelazioni sul piano concettuale. Entrambi i campi condividono un background tecnologico-digitale e trovano la loro peculiarità nell'attivare il pubblico tramite interazione e immersione. Allo stesso tempo, gli approcci teorici sviluppatisi intorno a essi offrono prospettive complementari. Il dialogo tra questi approcci arricchisce la comprensione dei fenomeni in esame: ad esempio, concetti come gioco e arte vengono messi in relazione, mostrando come il videogioco possa farsi opera artistica e come l'arte digitale spesso inglobi dimensioni ludiche. Costruire un quadro teorico condiviso consente dunque di cogliere appieno le interrelazioni tra new media art e videogiochi, che non sono semplicemente ambiti paralleli, ma dialogano costantemente scambiandosi idee, estetiche e tecnologie.

## **2. Il videogioco nella pratica della new media art**

### **2.1. Machinima e appropriazione videoludica**

Il termine *machinima* designa un fenomeno emerso alla fine degli anni '90, indicante una pratica artistica e cinematografica che utilizza i videogiochi come strumento di produzione audiovisiva. Si tratta di una forma espressiva ibrida, a cavallo tra cinema sperimentale, videoarte e animazione digitale in tempo reale<sup>54</sup>. In sostanza, il machinima consiste nel realizzare filmati all'interno di ambienti virtuali tridimensionali generati da motori grafici videoludici, registrando in tempo reale le azioni compiute in gioco e montandole in sequenze narrative. In ambito teorico è stato definito come *"una pratica ibrida in cui si intrecciano*

---

<sup>52</sup> Grau e Custance, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*.

<sup>53</sup> Grau e Custance, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*.

<sup>54</sup> M. Bittanti, *Videoarte ludica: Videogioco, cinema, machinima*. Milano, Italy: Unicopli, 2006.

*videogame, cinema e videoarte*”, capace di assumere forme documentarie, sperimentali, performative o narrative sia vernacolari sia d’avanguardia <sup>55</sup>. Proprio questa duplice natura rende il machinima un caso emblematico di appropriazione videoludica: esso nasce dal reimpiego creativo di risorse originariamente destinate all’intrattenimento interattivo (motori di gioco, grafica 3D, personaggi virtuali), le quali vengono ri-contestualizzate e ri-significate in opere audiovisive lineari. In altri termini, il videogame viene “usato, non giocato”, trasformandosi da medium di *gameplay*<sup>56</sup> a vero e proprio strumento di produzione artistica.

Storicamente, le prime sperimentazioni riconducibili al machinima risalgono ai primi anni '90. Un caso pionieristico dell'anno 1992 è il videogioco *Stunt Island* della Disney Interactive Studio (fig. 12), concepito come un simulatore di riprese cinematografiche aeree, che offriva ai giocatori strumenti per creare e registrare scene di stunt e sequenze narrative <sup>57</sup>. Questa idea di utilizzare un motore grafico di videogame per fare cinema trovò terreno fertile a metà anni '90 nei giochi first-person shooter su PC, in particolare *Doom*<sup>58</sup> e *Quake*<sup>59</sup>, i quali introducevano la possibilità di registrare demo delle partite. Inizialmente tali registrazioni erano usate per finalità ludiche, ad esempio gli *speedrun* <sup>60</sup> o i replay di match multiplayer, ma ben presto alcuni giocatori sperimentatori vi aggiunsero elementi narrativi, creando piccoli film all'interno dei mondi di gioco. È in questo contesto che nasce il fenomeno dei “*Quake movies*”, presto riconosciuti come i primi machinima ante litteram <sup>61</sup>.

---

<sup>55</sup> M. Bittanti, *Videoarte ludica: Videogioco, cinema, machinima*.

<sup>56</sup> *Gameplay* è l'insieme delle regole e delle meccaniche di interazione che determinano come il giocatore agisce nel sistema di gioco e come il gioco risponde alle sue azioni, costituendo il nucleo dell'esperienza ludica.

<sup>57</sup> «The Origins and Evolution of Machinima | Machinima», consultato 11 dicembre 2025, <https://voices.uchicago.edu/machinima/sample-page/>.

<sup>58</sup> *Doom* è un videogioco sparattutto in prima persona che ha contribuito in modo decisivo alla definizione delle convenzioni del genere FPS, introducendo una spazialità tridimensionale simulata, un ritmo di gioco elevato e una forte enfasi sull'azione immediata.

<sup>59</sup> *Quake* è un videogioco sparattutto in prima persona sviluppato da id Software e pubblicato nel 1996, noto per essere uno dei primi titoli a utilizzare un motore grafico interamente tridimensionale in tempo reale e per il suo impatto sullo sviluppo tecnico e commerciale del genere FPS.

<sup>60</sup> *Speedrun* è una pratica di gioco che consiste nel completare un gioco o una sua parte nel minor tempo possibile, spesso attraverso un'ottimizzazione estrema delle strategie, delle meccaniche e, talvolta, dello sfruttamento intenzionale di bug o scorciatoie del sistema.

<sup>61</sup> M. Bittanti, *Videoarte ludica: Videogioco, cinema, machinima*.

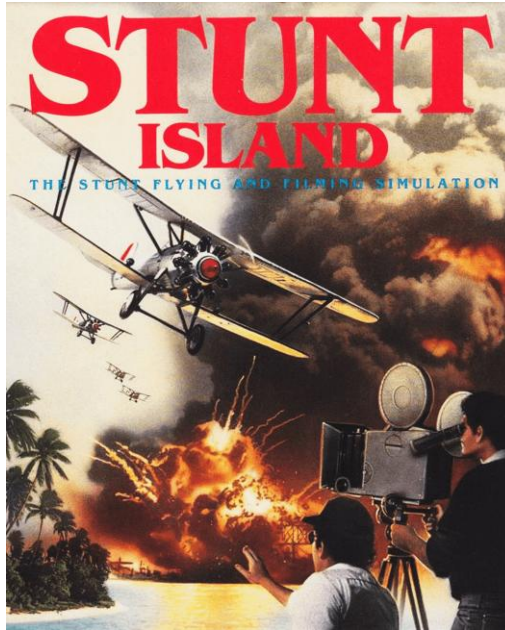


Figura 12 – La copertina di *Stunt Island*, 1992, freebie.games

Un episodio fondamentale è *Diary of a Camper* (fig. 13), un cortometraggio di 1 minuto e mezzo realizzato interamente dentro Quake. Pubblicato online nell’ottobre 1996 come file demo eseguibile nel motore di Quake, è comunemente considerato la prima opera compiuta di machinima<sup>62</sup>. Il filmato creato da un gruppo di abili giocatori riunitisi mette in scena uno scontro a fuoco in un livello di Quake, montando diverse inquadrature dell’azione e dialoghi testuali tra i personaggi. Pur tecnicamente rudimentale, *Diary of a Camper* dimostrò che il videogioco poteva essere “*un medium per il filmmaking*”, ispirando altri a seguire questa strada innovativa<sup>63</sup>. Attorno a queste prime creazioni si sviluppò rapidamente una comunità online: clan di giocatori-produttori condividevano i propri demo narrativi sui primi siti web personali e iniziarono a riconoscere il nascente genere. Nel 1997–98 comparvero altri esempi di film in-game sempre più complessi e, con l’avvento del nuovo millennio, il fenomeno assunse un nome proprio. Fu il programmatore scozzese Hugh Hancock a coniare il termine machinima, una fusione delle parole “machine” e “cinema” in cui la lettera “i” si aggiunse per un refuso, e a fondare la prima piattaforma dedicata, il sito *machinima.com*, lanciato nel gennaio 2000<sup>64</sup>. Quel sito divenne presto il punto di riferimento internazionale per tutorial, articoli e la diffusione di nuovi video machinima, consolidando una vera community globale di “machinimisti”.

---

<sup>62</sup> Henry Lowood, «High-Performance Play: The Making of Machinima», *Journal of Media Practice* 7, fasc. 1 (2006): 25–42, <https://doi.org/10.1386/jmpr.7.1.25/1>.

<sup>63</sup> «*Diary of a Camper*», *Wikipedia*. 17 gennaio 2025, consultato: 11 dicembre 2025, [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Diary\\_of\\_a\\_Camper&oldid=1333318540](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Diary_of_a_Camper&oldid=1333318540)

<sup>64</sup> M. Bittanti, *Videarte ludica: Videogioco, cinema, machinima*.



Figura 13 – *Diary of a Camper*, 1996, Wikipedia.org

Parallelamente, il machinima iniziò a uscire dai soli circuiti amatoriali per entrare nell'industria culturale mainstream. Nel giro di pochi anni si tennero conferenze dedicate e alcune istituzioni mediatiche sperimentarono l'uso di motori di gioco per produzioni televisive. Ad esempio, la *BBC*<sup>65</sup>, nel programma storico *Time Commanders*<sup>66</sup>, utilizzò il motore del videogioco *Rome: Total War*<sup>67</sup> per ricostruire celebri battaglie in tempo reale; *MTV*<sup>68</sup> commissionò videoclip musicali realizzati con ambientazioni di *The Sims 2*<sup>69</sup> e altri giochi<sup>70</sup>. Persino la popolare serie animata *South Park*<sup>71</sup> dedicò un intero episodio (*Make Love, Not Warcraft*, 2006) a una parodia realizzata in collaborazione con *Blizzard*<sup>72</sup> dentro l'universo

---

<sup>65</sup> *BBC* è una ente radiotelevisivo pubblico del Regno Unito, fondato nel 1922, attivo nella produzione e diffusione di contenuti informativi, educativi e di intrattenimento attraverso televisione, radio e piattaforme digitali, con una rilevante influenza culturale a livello nazionale e internazionale.

<sup>66</sup> *Time Commanders* è un programma televisivo prodotto dalla BBC che utilizza il motore di *Rome: Total War* per ricostruire battaglie storiche, combinando simulazione videoludica, divulgazione storica e narrazione televisiva.

<sup>67</sup> *Rome: Total War* è un videogioco strategico in tempo reale ambientato nell'antica Roma, noto per l'uso della simulazione storica e per la rappresentazione spettacolare delle battaglie su larga scala.

<sup>68</sup> *MTV* è un canale televisivo internazionale lanciato nel 1981, originariamente dedicato alla trasmissione di videoclip musicali e successivamente ampliato a programmi di intrattenimento, serie televisive e contenuti rivolti a un pubblico giovanile.

<sup>69</sup> *The Sims* è un videogioco di simulazione della vita quotidiana che enfatizza la gestione di relazioni sociali, ambienti domestici e narrazioni emergenti generate dall'interazione del giocatore con il sistema.

<sup>70</sup> M. Bittanti, *Videoarte ludica: Videogioco, cinema, machinima*.

<sup>71</sup> *South Park* è una serie televisiva animata statunitense creata da Trey Parker e Matt Stone, trasmessa per la prima volta nel 1997, caratterizzata da uno stile grafico semplice e da episodi autoconclusivi incentrati su temi di attualità, politica e cultura pop.

<sup>72</sup> *Blizzard* è una casa di sviluppo videoludica statunitense celebre per la creazione di universi narrativi persistenti e per il perfezionamento di modelli di gioco online basati su comunità di lunga durata.

di *World of Warcraft*<sup>73</sup>, a testimonianza della visibilità raggiunta da queste tecniche <sup>74</sup>. Ma l'esempio forse più emblematico del successo “vernacolare” del machinima è la serie *Red vs Blue* di Rooster Teeth Productions (fig. 14). Iniziata come progetto indipendente di alcuni fan, *Red vs Blue* impiegava il motore grafico di *Halo*<sup>75</sup> per animare una commedia surreale sui conflitti assurdi tra due squadre di soldati futuristici <sup>76</sup>. Il metodo di produzione era ingegnoso: gli autori collegarono in rete più console *Xbox*<sup>77</sup> per mettere in scena partite multiplayer controllate ad hoc, registrando l'azione da un punto di vista in-game mentre i dialoghi venivano aggiunti in seguito in voce fuori campo <sup>78</sup>. Il tono umoristico e metanarrativo dei dialoghi fungeva da arguto contrappunto al contesto bellico del videogioco utilizzato, configurando una sorta di commento parodico al gameplay stesso <sup>79</sup>. Da semplice parodia online, *Red vs Blue* divenne un fenomeno cult con milioni di spettatori, dimostrando le potenzialità del machinima come nuova forma di intrattenimento nativa del web e della cultura dei videogame.



Figura 14 – *Red vs Blue*, 2003-2020, syfy.com

---

<sup>73</sup> *World of Warcraft* è un gioco di ruolo online multigiocatore di massa sviluppato da Blizzard Entertainment e pubblicato nel 2004, ambientato in un mondo fantasy persistente in cui i giocatori controllano personaggi personalizzabili e partecipano a missioni, combattimenti ed attività cooperative o competitive.

<sup>74</sup> «Machinima, cos'è e come funziona», Fastweb Plus, consultato 11 dicembre 2025, <https://www.fastweb.it/fastweb-plus/digital-magazine/machinima-cos-e-e-come-funziona/>.

<sup>75</sup> *Halo* è una serie di videogiochi soprattutto in prima persona sviluppata a partire dal 2001, ambientata in un universo fantascientifico e incentrata su campagne narrative e modalità multigiocatore, pubblicata principalmente per console della famiglia Xbox.

<sup>76</sup> M. Bittanti, *Videoarte ludica: Videogioco, cinema, machinima*.

<sup>77</sup> *Xbox* è un marchio di console per videogiochi sviluppato da Microsoft e introdotto nel 2001, comprendente una serie di sistemi hardware dedicati al gioco elettronico domestico e servizi associati per la distribuzione e l'utilizzo dei videogiochi.

<sup>78</sup> «RIP “Red vs. Blue.” Machinima Is Gone—but Its Legacy Is Everywhere | WIRED», consultato 11 dicembre 2025, <https://www.wired.com/story/rip-red-vs-blue-machinima-is-dead-long-live-machinima/>.

<sup>79</sup> «RIP “Red vs. Blue.” Machinima Is Gone—but Its Legacy Is Everywhere | WIRED».

Dal punto di vista formale, il machinima comporta una riconfigurazione del dispositivo videoludico in chiave cinematografica. Il motore di gioco viene sfruttato come un set virtuale in cui ambientare scene, i personaggi digitali fungono da attori, mentre l'interfaccia di gioco, tradizionalmente destinata all'input interattivo, viene riadattata per svolgere il ruolo di macchina da presa digitale. In un machinima *live-action*<sup>80</sup>, ad esempio, un giocatore può muoversi nello spazio virtuale registrando tutto ciò che vede sullo schermo, proprio come un cameraman che filma la scena in presa diretta<sup>81</sup>. In produzioni più complesse, si possono utilizzare strumenti interni o esterni al gioco, come modalità spettatore libere, comandi console, o mod appositi, per posizionare telecamere virtuali in punti strategici e ottenere angolazioni diverse<sup>82</sup>. In ogni caso, la chiave è che l'azione viene renderizzata in tempo reale dal motore grafico: gli autori “girano” le scene interagendo con il videogioco, talvolta ripetendo più take finché non ottengono il risultato voluto, e registrano il tutto in forma di video. Ciò conferisce al processo una natura a metà tra il gameplay performativo e la regia cinematografica tradizionale. Come osserva Henry Lowood, i primi creatori di machinima, partendo dall'esperienza del gioco, hanno progressivamente assunto nuovi ruoli all'interno degli ambienti virtuali: si sono trasformati in attori, registi e persino in telecamere, sfruttando i videogiochi come Doom e Quake per realizzare film animati in modo economico, direttamente sugli stessi computer utilizzati per giocare. Questa evoluzione segna un passaggio cruciale, in cui il videogioco viene reinterpretato come piattaforma creativa per la produzione audiovisiva<sup>83</sup>.

Questa duplice modalità – parte gioco, parte cinema – implica alcune distinzioni fondamentali rispetto all'esperienza videoludica ordinaria. Anzitutto, nel machinima l'obiettivo non è il conseguimento di una vittoria o l'interazione aperta con il sistema di gioco, bensì la messa in scena predefinita di eventi, spesso seguendo una sceneggiatura. Si assiste quindi a una separazione tra gameplay e rappresentazione: i movimenti dei giocatori/attori possono anche svolgersi contro le normali regole di gioco, poiché ciò che conta è il risultato visivo-narrativo da registrare. Emblematico è il caso dell'artista Miltos Manetas, tra i pionieri dell'arte videoludica: nel suo corto *SuperMario Sleeping* (1997) (fig. 15), egli lascia intenzionalmente inattivo il personaggio di Mario in *Super Mario 64* finché questi, seguendo la programmazione del gioco, non si addormenta. Manetas registra questa scena insolita – Mario che dorme in mezzo a farfalle svolazzanti – e la presenta come opera video autonoma

---

<sup>80</sup> *Life-action* è una forma di gioco di ruolo in cui i partecipanti interpretano direttamente i personaggi attraverso azioni fisiche nello spazio reale, senza una sceneggiatura prestabilita, utilizzando spesso costumi e ambientazioni per supportare l'esperienza narrativa.

<sup>81</sup> Fastweb Plus, «Machinima, cos'è e come funziona».

<sup>82</sup> Fastweb Plus, «Machinima, cos'è e come funziona».

<sup>83</sup> H. Lowood, “Found Technology: Players as Innovators in the Making of Machinima,” in *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected*, T. McPherson, Ed. Cambridge, MA, USA: MIT Press, 2008, pp. 165–196.

<sup>84</sup>. In questo modo, un semplice *idle animation*<sup>85</sup> pensato dai game designer come dettaglio d'atmosfera diventa il soggetto di un'opera di videoarte concettuale, estrapolata dal contesto originale del gioco.



Figura 15 – *Super Mario Sleeping*, Miltos Manetas, 1997, fisheyeimmersive.com

Un ulteriore aspetto qualificante del machinima è la centralità della comunità partecipativa nella sua evoluzione estetica. Sin dagli esordi, infatti, questa pratica si è sviluppata in circuiti underground di utenti-produttori che condividevano liberamente tecniche, tool e risorse. Tali comunità online hanno funzionato da laboratori creativi aperti, nei quali il riuso di asset videoludici è stato esplorato collettivamente. Questa natura bottom-up ha portato alcuni teorici a considerare il machinima non solo un formato artistico, ma anche un terreno di confronto tra diversi sistemi di valore: da un lato l'estetica istituzionale dell'arte contemporanea, dall'altro la creatività vernacolare e pop dei fan <sup>86</sup>. Nel suo studio più recente, Matteo Bittanti sottolinea che il machinima si configura come uno spazio di conflitto e interazione tra diversi linguaggi espressivi, finalità operative e sistemi di valore, posizionandosi tra sperimentazione artistica e cultura di massa, tra istituzioni museali e ambienti digitali, tra pratiche critiche di rottura e forme ludiche di intrattenimento <sup>87</sup>. Questo approccio situato invita a valutare il machinima non in astratto, ma in base ai suoi usi: chi lo produce, con quali intenti e quali riferimenti estetici.

Dal punto di vista dei riferimenti storico-artistici, il machinima si ricollega a diversi filoni di sperimentazione audiovisiva del Novecento, pur declinandoli attraverso le tecnologie digitali. Uno dei paralleli più immediati è con la pratica del *found footage* nel cinema sperimentale: così come i filmmaker d'avanguardia montavano spezzoni di film trovati per

---

<sup>84</sup> M. Bittanti, *Videoarte ludica: Videogioco, cinema, machinima*.

<sup>85</sup> *Idle animation* è un'animazione che rappresenta il personaggio quando non compie azioni attive, mostrando movimenti automatici o ripetitivi utilizzati per mantenere la sensazione di presenza e continuità visiva nel gioco.

<sup>86</sup> M. Bittanti, *Videoarte ludica: Videogioco, cinema, machinima*.

<sup>87</sup> M. Bittanti, *Videoarte ludica: Videogioco, cinema, machinima*.

creare nuovi significati, allo stesso modo gli autori di machinima “riciclano” immagini provenienti da mondi virtuali esistenti, ri assemblandole in un contesto narrativo o concettuale inedito.

Emblematico in tal senso il lavoro della cineasta Peggy Ahwesh, autrice di *She Puppet* (2001) (fig. 16). In questo video, Ahwesh utilizza il famoso videogioco *Tomb Raider* come banca di immagini: dopo mesi passati a giocare esplorando ogni angolo del mondo di Lara Croft, ha registrato su nastro VHS le proprie sessioni di gameplay, per poi rimontarle liberamente come fosse materiale d’archivio<sup>88</sup>. Il risultato è un cortometraggio sperimentale che rilegge l’iconografia e i meccanismi di *Tomb Raider* da una prospettiva femminista e filosofica. “*Ho trattato quel materiale come found footage ricutandolo per ripensare il gioco e porre questioni su donne, corpi virtuali, ruoli e identità*”<sup>89</sup>. Ignorando il fine originale di azione e avventura, Ahwesh fa vagare Lara senza scopo ai margini del mondo programmato, evidenziando la limitatezza delle sue animazioni e degli scenari militareschi che la circondano, per poi inserire frammenti di testo tratti da Fernando Pessoa e altre fonti letterarie che riflettono sulla condizione dell’alter ego digitale. *She Puppet* si configura quindi come un atto di ri-significazione critica: le immagini del videogioco, decontestualizzate e rimontate, diventano veicolo di un discorso metanarrativo sull’identità femminile virtuale e sulla cultura pop attorno alla figura di Lara Croft<sup>90</sup>. L’operazione di Ahwesh chiarisce come il machinima possa assumere il ruolo di cinema d’avanguardia: il gioco commerciale viene piegato a fini espressivi personali, divenendo materia grezza da plasmare concettualmente<sup>91</sup>.



Figura 16 – *She Puppet*, Peggy Ahwesh, 2001, flipscreened.com

Allo stesso tempo, però, il machinima mantiene un legame intrinseco con il linguaggio cinematografico tradizionale, il che rappresenta sia la sua forza comunicativa sia il suo limite

<sup>88</sup> «*She Puppet - Peggy Ahwesh - The Film-Makers' Cooperative*», consultato: 15 dicembre 2025, <http://film-makerscoop.com/catalogue/peggy-ahwesh-she-puppet>.

<sup>89</sup> «*She Puppet - Peggy Ahwesh - The Film-Makers' Cooperative*».

<sup>90</sup> M. Bittanti, *Videoarte ludica: Videogioco, cinema, machinima*.

<sup>91</sup> M. Bittanti, *Videoarte ludica: Videogioco, cinema, machinima*.

rispetto alla dimensione interattiva del videogioco. Diversi studiosi hanno notato che questa pratica, pur appartenendo alla famiglia dei media digitali interattivi, sposta l'accento dalla libera azione del giocatore alla messa in scena controllata tipica del cinema. Secondo Michael Nitsche, il machinima condivide le fondamenta mediali con il videogioco, ma se ne distingue per la diversa gestione del controllo: mentre il gioco privilegia la proceduralità e l'emergere di eventi generati dall'interazione del giocatore, il machinima si concentra sulla costruzione cinematografica dell'esperienza, ponendo l'accento sulla narrazione visiva e sulla presentazione delle scene piuttosto che sull'azione interattiva<sup>92</sup>.

In conclusione, il machinima ha rappresentato una fase cruciale nella decostruzione e trasformazione del medium videoludico ad opera degli artisti e dei creator. Esso ha dimostrato che i mondi virtuali dei giochi possono essere appropriati e reinventati al di fuori delle intenzioni commerciali, dando vita a opere che mettono in dialogo il linguaggio del gioco con quello del cinema e dell'arte contemporanea. Attraverso esempi concreti, dal pionieristico *Diary of a Camper* alla videoarte di *She Puppet*, fino ai progetti ironici come *Red vs Blue*, abbiamo visto come il machinima possa fungere sia da specchio critico del videogioco, svelandone convenzioni, stereotipi e possibilità inesplorate, sia da ponte espressivo verso altri domini artistici. Proprio questa funzione di ponte è forse l'eredità più importante del machinima: esso ha gettato le basi per ulteriori pratiche di intervento creativo sul videogioco, aprendo la strada a forme ancora più radicali di ibridazione.

La sezione successiva affronterà infatti il tema del modding come pratica artistica, mostrando come dalla produzione di film in-game si sia passati alla manipolazione diretta del codice e degli assets del videogioco per creare nuove esperienze estetiche interattive. Se il machinima “presta” il medium videogioco al cinema, il game modding lo reimmagina dall'interno, alterandone le regole e i contenuti: un ulteriore passo nella “trasformazione del medium” videoludico in opera d'arte totale. In questo senso, il machinima si può considerare un momento di transizione storica e concettuale, in cui il videogioco cessa di essere soltanto un gioco e diviene materiale culturale plasmabile – un processo di reinvenzione che prosegue e si amplifica nelle pratiche artistiche successive legate al videogame.

## 2.2. Modding e hacktivism come pratica artistica

La manipolazione creativa dei videogiochi – attraverso modding e pratiche affini all'hacktivism – è emersa negli ultimi decenni come una strategia artistica di appropriazione critica del medium videoludico. In altre parole, alcuni artisti trattano il videogioco come un readymade digitale, un oggetto culturale preesistente da decontestualizzare e ricontestualizzare in chiave concettuale. Questa prospettiva si colloca nella scia delle pratiche di appropriazione tipiche dell'arte contemporanea: così come Duchamp utilizzava un comune oggetto quotidiano per sfidarne la funzione e il significato, gli artisti dei new media impiegano il software

---

<sup>92</sup> M. Nitsche, *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge, MA, USA: The MIT Press, 2008.

videoludico come materia grezza da decostruire e reinventare. Il videogioco diventa quindi oggetto culturale manipolabile, un'infrastruttura estetica e tecnica su cui intervenire per rivelarne i meccanismi interni e le implicite convenzioni ideologiche<sup>93</sup>. Lungi dall'essere uno spazio di puro intrattenimento, il gioco elettronico viene riletto come terreno di intervento critico e perfino di resistenza simbolica.

Un primo passo per inquadrare queste pratiche è distinguere il modding artistico dal modding ludico tradizionale. In ambito videoludico commerciale, per modding si intende la modifica non ufficiale di un videogioco da parte dei giocatori, spesso con l'intento di aggiungere funzionalità, creare nuove ambientazioni o migliorare l'esperienza di gioco. In altri termini, il mod è “*l'insieme delle trasformazioni fatte dai giocatori così come l'aggiunta di elementi inediti a giochi preesistenti*”<sup>94</sup>. Il modding rappresenta una forma di metagioco che può assumere livelli diversi di intervento: dalle modifiche parziali, che riguardano personaggi, oggetti, ambientazioni, regole o meccaniche di gioco fino alle “*total conversions*” che trasformano completamente un videogioco esistente in un'esperienza nuova e difficilmente riconducibile all'opera<sup>95</sup>. Nella sua accezione ludica, questa pratica è spesso guidata da finalità creative o ricreative interne alla community dei giocatori, ad esempio aumentare il divertimento, personalizzare l'estetica o aggiungere storie e missioni<sup>96</sup>. Si tratta comunque di una forma di “*gioco trasgressivo*” in quanto i giocatori-modder “non si limitano a giocare secondo le regole, ma intervengono sul contenuto” predefinito, trasformando il gioco in una piattaforma creativa personale<sup>97</sup>.

Il modding come pratica artistica, però, spinge questa trasgressione oltre la sfera del fandom e del miglioramento ludico, per entrare nel territorio della critica culturale e della sperimentazione estetica. Fin dalla fine degli anni Novanta, numerosi artisti multimediali e collettivi della net art hanno abbracciato l'idea di modificare videogiochi esistenti per sovvertirne dal di dentro le logiche e i messaggi. In gergo tecnico, i loro interventi sono spesso realizzati tramite patch o hack del codice, ma il fine va ben oltre la semplice aggiunta di nuovi livelli o personaggi: si tratta di ri-significare il gioco, evidenziando ciò che normalmente resta invisibile o implicitamente accettato. Come osserva la critica Valentina Tanni, la manipolazione dei videogame è diventata sin da subito “terreno di sperimentazione anche per gli artisti”, al punto che i “*videogiochi modificati*” costituiscono ormai “una vera e propria sotto-corrente dell'arte internetiana”<sup>98</sup>. Tali opere possono assumere varie forme, ma condividono un approccio di appropriazione critica: il software ludico viene smontato e

---

<sup>93</sup> «2003 / L'loading – Videogiochi geneticamente modificati | Loading...», consultato 15 dicembre 2025, <https://www.valentinatanni.com/portfolio/2003-loading-videogiochi-geneticamente-modificati/>.

<sup>94</sup> Olli Sotamaa, «When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture», *Games and Culture* 5, fasc. 3 (2010): 239–55, <https://doi.org/10.1177/1555412009359765>.

<sup>95</sup> Walt Scacchi, «Computer Game Mods, Modders, Modding, and the Mod Scene», *First Monday* 15, fasc. 5 (2010), <https://doi.org/10.5210/fm.v15i5.2965>.

<sup>96</sup> Amina Kammoun et al., «Generative Adversarial Networks for Face Generation: A Survey», *ACM Computing Surveys*, 31 marzo 2022, 1122445.1122456, <https://doi.org/10.1145/1122445.1122456>.

<sup>97</sup> M. Bittanti, *Videoarte ludica: Videogioco, cinema, machinima*.

<sup>98</sup> «2003 / L'loading – Videogiochi geneticamente modificati | Loading...»

ricombinato creativamente, spesso con intento ironico, parodico o sovversivo, coinvolgendo lo spettatore in un'esperienza alternativa rispetto al gioco commerciale originario<sup>99</sup>.

Fondamentale, in questo contesto, è il valore politico ed estetico dell'hacking inteso come gesto artistico. Il termine hacktivism – fusione di “hacking” e “activism” – indica l'uso di tecniche hacker per scopi sociali o politici, e nell'arte digitale esso si traduce in interventi che reinterpretano i media mainstream in chiave di critica e protesta. Nel caso dei videogiochi, l'hacktivism artistico implica infiltrarsi nei mondi virtuali familiari per sovvertirli dall'interno. In altri termini, il gioco elettronico commerciale, spesso portatore di istanze ideologiche implicite, che si tratti di violenza bellica, ruoli di genere stereotipati o logiche iper-capitalistiche, diventa il bersaglio di un'operazione di snidamento e contestazione. Hackerare uno spazio, creare confusione e infiltrarsi in un sistema familiare si è rivelata una strategia efficace di resistenza culturale<sup>100</sup>: l'artista-attivista adotta gli stessi strumenti espressivi del videogioco: codici, motori grafici, modalità multiplayer, per intervenire criticamente sul medium, alterandone le logiche e ridefinendone i significati secondo prospettive divergenti.<sup>101</sup> In questo modo, il videogioco può essere ricodificato in una sorta di contro-media: da veicolo di intrattenimento spensierato a piattaforma di discorso critico. Non a caso, Geert Lovink già nei primi anni 2000 notava come il “*sabotaggio digitale*” fosse divenuto un aspetto legittimo all'interno delle pratiche di conflitto sociale nell'era di Internet<sup>102</sup>. Analogamente, nelle mani di artisti e attivisti, sabotare le regole di un videogioco – sia sul piano simbolico che funzionale – diventa un atto estetico-politico: un modo per smascherare le strutture di potere insite nei sistemi software e per reclamare uno spazio di espressione all'interno di essi.

Un esempio emblematico è *Velvet-Strike* (2002) (fig. 17) di Anne-Marie Schleiner (in collaborazione con Brody Condon e Joan Leandre). Si tratta di una mod pacifista creata per *Counter-Strike*<sup>103</sup>, celebre sparatutto multigiocatore a tema antiterrorismo<sup>104</sup>. *Velvet-Strike* offriva ai giocatori una serie di *spray*<sup>105</sup> virtuali – graffiti e slogan antiguerra – da utilizzare al posto dei proiettili nel campo di battaglia digitale. Installando la patch, i partecipanti potevano letteralmente “sparare” messaggi di pace all'interno delle mappe del gioco, imbrattando muri e ambienti con immagini floreali, slogan contro la guerra e altre azioni di disturbo. Così facendo, l'intero obiettivo del gioco veniva ribaltato: invece di competere nell'uccidere nemici, i giocatori erano invitati a sabotare la partita con gesti artistici di protesta, al prezzo

---

<sup>99</sup> «2003 / L'loading – Videogiochi geneticamente modificati | Loading...»

<sup>100</sup> «Occupy videogames. Velvet-Strike e The Council on Gender Sensitivity | Inactual», consultato 15 dicembre 2025, <https://inactual.it/occupy-videogames-velvet-strike-e-the-council-on-gender-sensitivity/>.

<sup>101</sup> «2003 / L'loading – Videogiochi geneticamente modificati | Loading...»

<sup>102</sup> Geert Lovink, *Dark Fiber: Tracking Critical Internet Culture*, First MIT paperback ed, Electronic Culture: History, Theory, Practice (MIT Press, 2003).

<sup>103</sup> *Counter-Strike* è un videogioco sparatutto multigiocatore incentrato su scontri tra squadre contrapposte, basato su meccaniche di combattimento realistiche, obiettivi tattici e cooperazione tra i giocatori.

<sup>104</sup> «Occupy videogames. Velvet-Strike e The Council on Gender Sensitivity | Inactual».

<sup>105</sup> *Spray* è un'elemento grafico applicabile dai giocatori su superfici dell'ambiente di gioco, generalmente sotto forma di immagini o simboli bidimensionali, utilizzato come segno visivo temporaneo o persistente all'interno dello spazio virtuale.

quasi certo di essere eliminati dagli altri utenti. L'operazione, concepita nei giorni dell'invasione statunitense dell'Afghanistan, mirava a reintrodurre orrori della guerra nello scenario asettico di Counter-Strike, il quale normalmente rimuove ogni riferimento realistico alla tragedia della guerra <sup>106</sup>. In parole di Mariam Naziripour, Velvet-Strike creò “una connessione tra spazi fittizi online e la realtà politica” esterna, rispecchiando nel gioco le tensioni belliche reali <sup>107</sup>. Qui il modding diventa chiaramente un atto di hacktivism: la modifica del software serve ad aprire uno spazio di dissenso e discussione all'interno di un medium solitamente dominato da narrazioni militari e modelli di comportamento violenti. Allo stesso tempo, la reazione spaesata o ostile di molti giocatori “seri” di fronte a queste incursioni pacifiste fa parte dell'opera: l'arte interviene in un contesto ostile per dimostrare, in vivo, le dinamiche di rifiuto, rimozione o aggressività che scattano quando si introduce un discorso “estraneo” in un sistema ludico progettato per glorificare l'azione bellica <sup>108</sup>.



Figura 17 – Screenshot di *Counter-Strike* con uno spray della mod *Velvet-Strike*, iffr.com

Parallelamente a interventi dichiaratamente politici come Velvet-Strike, molti artisti hanno adottato un approccio più concettuale e formale al modding, esplorando il videogioco come sistema di regole e immagini da de-costruire per svelarne la materialità nascosta. In queste operazioni, spesso associate al filone della *glitch art*, il bug o il malfunzionamento diventa un vero e proprio linguaggio estetico. Intenzionalmente provocando errori grafici, collisioni impossibili o comportamenti imprevisti del motore di gioco, gli artisti mettono in scena l'infrastruttura sottostante al mondo virtuale, rivelando in negativo ciò che normalmente resta invisibile durante il gameplay fluido. Il glitch, in altri termini, è assunto come “sintomo

---

<sup>106</sup> «Rhizome > blog > Full Metal Spray», consultato 15 dicembre 2025, <https://rhizome.org/editorial/2017/jul/13/velvet-strike-text/>.

<sup>107</sup> «Rhizome > blog > Full Metal Spray».

<sup>108</sup> «Rhizome > blog > Full Metal Spray».

del sistema”: l’errore rende manifeste le regole computazionali e le convenzioni arbitrarie che reggono l’illusione videoludica. Allo stesso tempo, l’estetica del glitch produce un cortocircuito percettivo che destabilizza la coerenza del mondo virtuale e mette in discussione l’illusione di realismo tipica del videogioco mainstream<sup>109</sup>.

Un caso esemplare è il lavoro del duo belga-olandese *JODI*, pionieri della modificazione artistica dei videogame. Nella loro mod *SOD* (1999) (fig. 18), i *JODI* intervennero sul classico *Wolfenstein 3D*<sup>110</sup> stravolgendone completamente la grafica e la struttura spaziale. L’obiettivo originale del gioco – fuggire da un bunker nazista eliminando nemici – viene reso irriconoscibile: *Wolfenstein* è trasformato in un labirinto quasi astratto, composto da forme geometriche e pattern pixelati in bianco, nero e grigio<sup>111</sup>. Permangono soltanto vaghi riferimenti architettonici, mentre muri, oggetti e personaggi si fondono in un ambiente spoglio e disorientante. Alcuni effetti sonori rimangono, ma ogni elemento visivo figurativo viene eliminato o ridotto a tracce minime, ad esempio la pistola del giocatore si riduce a un singolo pixel nero<sup>112</sup>. *SOD*, dunque, decompone il gioco ai suoi elementi basilari, riducendo la ricca grafica originale a un insieme di linee, piani e vuoti. Questo processo di riduzione e astrazione interrompe significativamente l’esperienza di gioco, privando il giocatore di punti di riferimento e costringendolo a confrontarsi con la “macchina” dietro l’illusione interattiva<sup>113</sup>. Come nota la descrizione curatoriale dell’opera, *JODI* mirava proprio a “riportare il gioco alle sue dinamiche astratte, per comprendere i comportamenti codificati soggiacenti” al sistema<sup>114</sup>.

---

<sup>109</sup> M. Bittanti, *Videoarte ludica: Videogioco, cinema, machinima*.

<sup>110</sup> *Wolfenstein 3D* è un videogioco sparattutto in prima persona pubblicato nel 1992, ambientato durante la Seconda guerra mondiale e basato sull’esplorazione di ambienti chiusi, sul combattimento contro nemici controllati dal computer e sull’avanzamento attraverso livelli successivi.

<sup>111</sup> M. Bittanti, *Videoarte ludica: Videogioco, cinema, machinima*.

<sup>112</sup> M. Bittanti, *Videoarte ludica: Videogioco, cinema, machinima*.

<sup>113</sup> M. Bittanti, *Videoarte ludica: Videogioco, cinema, machinima*.

<sup>114</sup> «*SOD | JODI | Gallery Viewer*», consultato 15 dicembre 2025, <https://galleryviewer.com/en/artwork/38204/sod>.

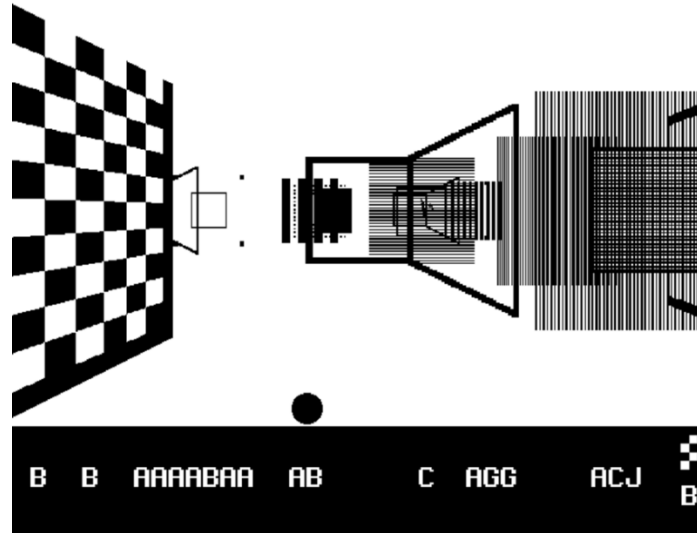


Figura 18 – *SOD*, JODI, 1999, ntticc.or.jp

Molti altri artisti hanno seguito strade simili, utilizzando il glitch come strumento di sabotaggio poetico. Ad esempio il programmatore-artista Brody Condon, nel suo mod *Adam Killer* (1999) (fig. 19) basato su *Half-Life*<sup>115</sup>, sfruttò un bug del codice per duplicare all'infinito i modelli dei personaggi non giocanti, creando una situazione di straniamento visivo: il giocatore si ritrova in una stanza sterile piena di figure identiche e immobili, bersagli da eliminare senza senso apparente<sup>116</sup>. Qui l'errore tecnico viene portato all'estremo per indurre un senso di disagio e riflessione sulla violenza insensata del gioco.



Figura 19 – *Adam Killer*, Brody Condon, 1999, theinfluencers.org

<sup>115</sup> *Half-Life* è un videogioco sparattutto in prima persona pubblicato nel 1998, ambientato in un contesto fantascientifico e strutturato come esperienza in singolo giocatore basata sull'esplorazione, sul combattimento e sull'avanzamento progressivo attraverso livelli consecutivi.

<sup>116</sup> C. Lindley, F. Nack, E. André, A. Clarke, G. Mitchell, e C. Fencott, "The Emergence of the Labyrinth: The Intrinsic Computational Aesthetic Form," in *Proceedings of the 2nd Conference on Computational Semiotics for Games and New Media (COSIGN)*, Augsburg, Germany, 2002, pp. 3–6.

In conclusione, modding e hacktivism artistico dimostrano come il videogioco possa essere molto più che un semplice ambiente visivo da cui attingere estetiche pop: esso può costituire un'infrastruttura da decostruire, sabotare e ricombinare al servizio di una visione critica. Intervenire su questo sistema dall'interno permette agli artisti di rivelarne le logiche nascoste e, allo stesso tempo, di aprire spazi inattesi per l'esplorazione creativa. In definitiva, l'arte del modding e dell'hacktivism disseziona criticamente il videogioco: ne sfrutta il linguaggio per parlarci del mondo reale, rivelando connessioni insospettabili tra l'universo ludico e le strutture sociali, politiche ed economiche che vi si riflettono.

### **2.3. Casi studio: pratiche artistiche basate sul videogioco**

Il presente capitolo è dedicato all'analisi di alcuni casi studio significativi di pratiche artistiche basate sul videogioco, con l'obiettivo di mostrare in che modo il medium videoludico venga rielaborato all'interno della new media art come oggetto di riflessione critica, dispositivo tecnico e forma culturale. Attraverso l'esame delle opere di Eddo Stern, JODI, Cory Arcangel e Harun Farocki, si intende evidenziare diverse modalità operative che testimoniano la complessità delle interrelazioni tra arte contemporanea e videogiochi.

I casi selezionati coprono un arco temporale che va dalla fine degli anni Novanta agli anni Duemiladieci e permettono di osservare l'evoluzione del rapporto tra pratiche artistiche e cultura videoludica. In ciascun esempio, il videogioco non è semplicemente citato o tematizzato, ma viene tecnicamente modificato, ricontestualizzato o analizzato nei suoi elementi costitutivi: grafica, codice, meccaniche di interazione, struttura narrativa, logiche di simulazione. L'intervento artistico si colloca quindi a livello strutturale e non meramente iconografico.

L'analisi sarà articolata secondo una triplice prospettiva: presentazione dell'opera, lettura critica e dimensione istituzionale. Tale impostazione consente di considerare ogni lavoro non solo dal punto di vista formale e teorico, ma anche in relazione ai contesti espositivi, ai processi di legittimazione museale e al dialogo con il sistema dell'arte contemporanea. In questo modo, il capitolo intende dimostrare come le pratiche di game art rappresentino un ambito privilegiato per comprendere le dinamiche di convergenza tra new media art e videogiochi, contribuendo alla progressiva affermazione del videogioco come oggetto di ricerca estetica e teorica.

#### **2.3.1. Eddo Stern, “Vietnam Romance”**

Eddo Stern è un artista, game designer e ricercatore nato in Israele e attivo negli Stati Uniti, riconosciuto come una figura pionieristica nell'ambito della game art e, più in generale, nell'uso critico del videogioco come medium artistico e dispositivo culturale<sup>117</sup>. Fin dalla fine degli anni Novanta, la sua pratica si è concentrata sull'analisi delle relazioni tra simulazione

---

<sup>117</sup> «Eddo Stern: Pioneering Game Art and Interactive Media», Killscreen, 20 dicembre 2025, <https://killscreen.com/eddo-stern/>.

digitale, immaginari mediatici e ideologia, con particolare attenzione alle rappresentazioni della guerra, del conflitto e della violenza nei videogiochi e nei media audiovisivi <sup>118</sup>.

Parallelamente alla sua attività artistica, Stern svolge un ruolo centrale in ambito accademico e istituzionale. È professore di Media Arts presso l'Università della California, Los Angeles (UCLA), dove ha fondato e diretto il *UCLA Game Lab*, uno dei primi centri universitari dedicati allo studio e alla produzione sperimentale del videogioco come forma culturale e artistica <sup>119</sup>. In questo contesto, ha promosso un approccio interdisciplinare che integra pratica artistica, ricerca teorica e sperimentazione tecnologica.

Inoltre, Stern ha svolto un'importante attività curatoriale, contribuendo alla diffusione della game art nel sistema dell'arte contemporanea. In particolare, ha curato per diversi anni un festival annuale di game art presso l'Hammer Museum di Los Angeles, favorendo il dialogo tra artisti, sviluppatori, teorici e istituzioni museali, e consolidando il riconoscimento del videogioco come medium legittimo all'interno delle pratiche artistiche contemporanee <sup>120</sup>.

La sua pratica esplora i territori liminali tra fantasia videoludica e realtà, evidenziando le connessioni tra esperienza fisica e simulazione elettronica <sup>121</sup>. Opere come *Sheik Attack* e la performance videoludica *Tekken Torture Tournament* hanno portato all'attenzione il suo approccio, che unisce sperimentazione tecnologica e riflessione politico-culturale. In *Sheik Attack*, ad esempio, Stern riutilizzò spezzoni di *first-person shooter* bellici per ricostruire criticamente la propria esperienza nell'esercito israeliano, smascherando da un lato l'ideologia militare e dall'altro le retoriche dell'industria videoludica <sup>122</sup>. Come dichiarato dallo stesso artista, i videogiochi tendono a “capitalizzare sulle tensioni politiche e le fantasie di guerra senza mai assumersi la responsabilità di un punto di vista specifico, poiché tutto viene astratto in versioni fantastiche della realtà” <sup>123</sup>. Questo atteggiamento critico verso l'estetica e la retorica bellica nei media digitali è centrale nell'opera di Stern e prepara il terreno per *Vietnam Romance* (fig. 20), progetto in cui l'artista affronta il mito della guerra del Vietnam così come costruito dall'immaginario popolare.

---

<sup>118</sup> E. Stern, *How to Play*. Brescia, Italy: Link Editions, 2017.

<sup>119</sup> E. Stern, *How to Play*.

<sup>120</sup> «Eddo Stern and the Art of Games | Artbound | Arts & Culture | PBS SoCal», consultato 20 dicembre 2025, <https://www.pbssocal.org/shows/artbound/eddo-stern-and-the-art-of-games>.

<sup>121</sup> «Eddo Stern: New Works | Beall Center for Art + Technology», consultato 20 dicembre 2025, <https://beallcenter.uci.edu/exhibitions/eddo-stern-new-works>.

<sup>122</sup> «Eddo Stern and the Art of Games», PBS SoCal, 10 settembre 2013, <https://www.pbssocal.org/shows/artbound/eddo-stern-and-the-art-of-games>.

<sup>123</sup> PBS SoCal, «Eddo Stern and the Art of Games».



Figura 20 – *Vietnam Romance*, Eddo Stern, 2015, creativedundee.com

**Presentazione dell’opera.** *Vietnam Romance* (avviato nel 2003 e tuttora in evoluzione) è un progetto multimediale con cui Eddo Stern interroga in modo ludico-critico l’eredità culturale della guerra del Vietnam. L’opera esiste in diverse versioni e formati, riflettendo la sua natura aperta e modulare: un filmato machinima di circa 22 minuti realizzato nel 2003, una installazione videoludica panoramica e interattiva presentata dal 2014 al 2015, una performance teatrale dal vivo ispirata al videogioco del 2015. La prima incarnazione, presentata come video autonomo, consiste in un film digitale realizzato esclusivamente con materiale proveniente dall’“ecosistema” del computer: filmati tratti da videogiochi di guerra e grafiche digitali<sup>124</sup>. Già il titolo *Vietnam Romance* evoca ironicamente la romanizzazione del conflitto: se la guerra reale fu traumatica, ciò che ne resta nella cultura di massa è una seducente fantasia carica di nostalgia. Su questa intuizione iniziale, Stern ha costruito negli anni successivi un progetto più ampio e articolato. Dal 2014 *Vietnam Romance* si è trasformato in un videogioco installativo a più livelli, presentato in contesti artistici. Parallelamente, l’artista ne ha tratto una performance dal vivo definita come “*dinner theatre game performance*”, in cui il gioco diviene uno spettacolo partecipativo con attori, pubblico e persino momenti conviviali<sup>125</sup>. Tutte queste versioni condividono personaggi, narrazioni e asset visivi comuni, declinati però in modalità diverse: video lineare, gioco interattivo, teatro e oggetti fisici. L’operazione di Stern assume così la forma di un *Gesamtkunstwerk* postmoderno, un’opera totale che attraversa media differenti: dal digitale al performativo.

<sup>124</sup> E. Stern, *How to Play*. Brescia, Italy: Link Editions, 2017.

<sup>125</sup> «Event: Eddo Stern’s Vietnam Romance (June 6 - July 11, 2015, New York)», GameScenes, 29 maggio 2015, consultato: 20 dicembre 2025, <https://www.gamescenes.org/event-eddo-sterns-vietnam-romance-june-6-july-11-2015-new-york/>.

Nella sua versione installativa e videoludica, *Vietnam Romance* è stata presentata in ambito espositivo presso la *Postmasters Gallery* (NY), dove l'opera ha assunto la forma di un videogioco installativo, pensato per una fruizione sia interattiva sia contemplativa. In galleria l'opera si presenta come un videogioco multi-schermo: un ambiente panoramico di circa 11 metri di larghezza proiettato su quattro schermi contigui<sup>126</sup>. Il sistema utilizza un software generativo collegato a Internet: in modalità dimostrativa automatica, l'installazione esegue un tour panoramico virtuale attraverso un “*Vietnam fantastico*” assemblato dinamicamente in tempo reale attingendo a dati e materiali online come mappe turistiche, contenuti da *Google Maps*, inserzioni *eBay* di cimeli di guerra, classifiche musicali d'epoca, database di film sul Vietnam<sup>127</sup>. La componente audio-visiva è volutamente caratterizzata da un'estetica “retro” e metanarrativa: tutte le scene e i personaggi sono realizzati a partire da illustrazioni ad acquerello dipinte a mano dall'artista, poi digitalizzate e mappate su semplici modelli tridimensionali che conferiscono al mondo di gioco l'aspetto di un diorama multistrato con figure simili a sagome ritagliate<sup>128</sup>. Sul piano sonoro, la colonna sonora è costituita da arrangiamenti in stile chip-tune/MIDI di celebri brani musicali degli anni '60 richiamando ironicamente l'immaginario pop dell'epoca della Guerra del Vietnam<sup>129</sup>. All'avvio del gioco compare significativamente il messaggio: «*If you hated the war, but liked the movies, you'll love this game!*»<sup>130</sup>, un messaggio che, pur presentandosi con un tono ironico e apparentemente leggero, assume una funzione centrale per comprendere l'impianto concettuale dell'opera<sup>131</sup>.

Il visitatore può intervenire direttamente, prendendo i comandi del gioco, oppure optare per una fruizione passiva osservando lo svolgersi di sequenze generate dal sistema. L'installazione è infatti concepita per funzionare sia in modalità interattiva sia come animazione generativa non lineare. Durante l'interazione, il giocatore partecipa a un “tour” virtuale in un Vietnam immaginario: il gioco è organizzato in scene o livelli che portano titoli derivati dall'immaginario culturale della guerra del Vietnam: *Fortunate Son*, *These Boots Are Made for Walking*, *The Deer Hunter* (fig. 21), ecc.<sup>132</sup>.

Il giocatore controlla di volta in volta un gruppo di quattro personaggi eterogenei: un veterano americano del Vietnam, un medico tedesco, il CEO di una compagnia di cimeli/collezionismo militare e un giovane videogiocatore americano di origini vietnamite, presentati dalla trama come i vincitori di un contest che offre un esclusivo viaggio “*Vietnam Romance*” organizzato nei luoghi della guerra<sup>133</sup>. In ogni scena il giocatore può esplorare

---

<sup>126</sup> «Gaming the Pop Culture Fantasy of the Vietnam War», Hyperallergic, 16 luglio 2015, consultato 20 dicembre 2025, <https://hyperallergic.com/gaming-the-pop-culture-fantasy-of-the-vietnam-war/>.

<sup>127</sup> GameScenes, «Event».

<sup>128</sup> «Vietnam Romance — 21st Century Digital Art», consultato 20 dicembre 2025, <http://www.digiart21.org/art/vietnam-romance>.

<sup>129</sup> Hyperallergic, «Gaming the Pop Culture Fantasy of the Vietnam War».

<sup>130</sup> «Vietnam Romance — 21st Century Digital Art».

<sup>131</sup> «Vietnam Romance — 21st Century Digital Art».

<sup>132</sup> «Game Art: Eddo Stern's “Vietnam Romance” (2003) [EDDO WEEK #1]», GameScenes, 20 dicembre 2025, <https://www.gamescenes.org/game-art-eddo-sterns-vietnam-romance-2003/>.

<sup>133</sup> «Vietnam Romance — 21st Century Digital Art».

ambientazioni ibride che mettono in relazione passato e presente, poiché il gioco alterna scenari collocati negli anni Sessanta con altri ambientati intorno al 2015<sup>134</sup>. L'interazione avviene attraverso elementi chiaramente ispirati al cinema e ai miti della guerra del Vietnam: il giocatore può, ad esempio, pilotare un aereo o un elicottero sorvolando vallate accompagnate dalla canzone *Fortunate Son*, guidare una jeep attraverso la giungla, partecipare a una battuta di caccia al cervo (chiaro omaggio al film *The Deer Hunter*), oppure visitare basi militari e altri luoghi simbolici del conflitto<sup>135</sup>. Ognuno dei quattro personaggi giocanti incarna volutamente un differente punto di vista sugli effetti del Vietnam nell'immaginario collettivo: ad esempio il collezionista incarna la logica consumistica nel feticismo per i cimeli di guerra, il veterano rappresenta l'ossessione traumatica di un soldato che non riesce a distaccarsi dal passato bellico, il medico allude alle ferite rimaste aperte, mentre il giovane gamer è introdotta per evidenziare come la gamificazione del conflitto abbia progressivamente anestetizzato la percezione collettiva della violenza, trasformando la paura e l'orrore dell'esperienza bellica in contenuti spettacolarizzati e normalizzati<sup>136</sup>.

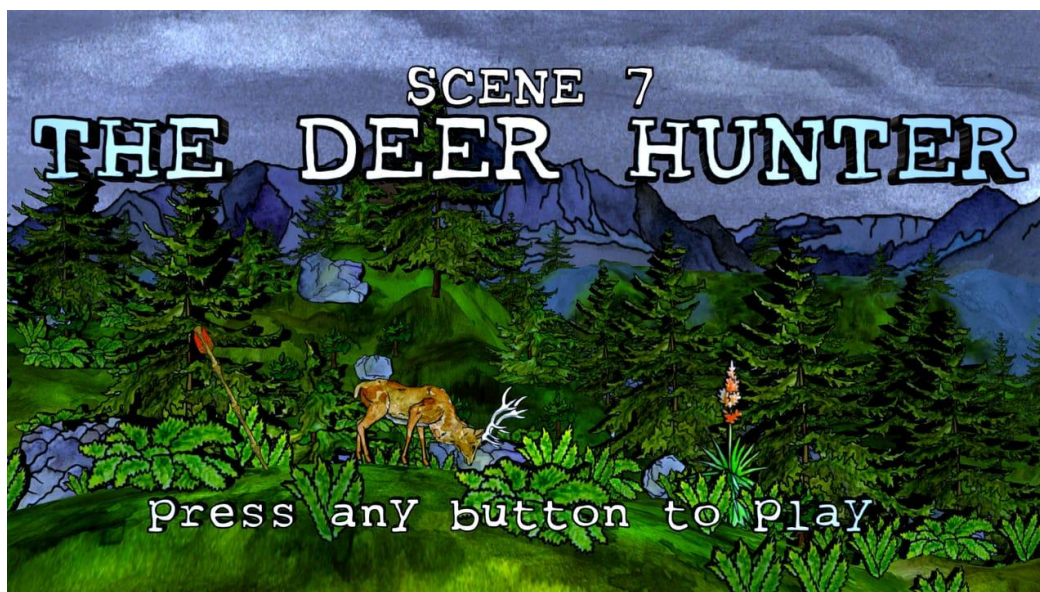


Figura 21 – *Vietnam Romance*, Eddo Stern, 2015, hyperallergic.com

Parallelamente all'installazione multischermo, *Vietnam Romance* è stato proposto anche in forma di performance dal vivo interattiva, concepita come un originale *dinner-theatre* a tema videoludico. Un esempio di questa versione performativa è lo speciale evento unico presentato nel giugno 2015 a New York, in concomitanza con la mostra presso Postmasters Gallery, e ospitato nello spazio indie arcade *Babycastles*<sup>137</sup>. In tale occasione l'opera ha assunto la forma di uno spettacolo partecipativo della durata di una serata, con tanto di attori

<sup>134</sup> Hyperallergic, «Gaming the Pop Culture Fantasy of the Vietnam War».

<sup>135</sup> «Vietnam Romance — 21st Century Digital Art».

<sup>136</sup> «Vietnam Romance — 21st Century Digital Art».

<sup>137</sup> GameScenes, «Event».

sul palco, scenografie fisiche, sessioni di gioco pubbliche e una cena a tema per i partecipanti. In concreto, la performance prevedeva una messa in scena ibrida in cui si alternavano partite multiplayer al videogioco e momenti di teatralità: un attore in carne e ossa impersonava il ruolo di un bizzarro “agente di viaggio” della fittizia agenzia “*Vietnam Romance*”, interagendo col pubblico tramite sketch improvvisati e guidando l’azione di gioco come master of ceremonies. Nel frattempo veniva servita al pubblico una cena ispirata alla cultura vietnamita, curata dall’artista culinaria Thu Tran, accompagnata da intermezzi musicali e persino momenti di ballo, il tutto integrato nell’esperienza ludico-teatrale<sup>138</sup>. Ai partecipanti furono distribuite anche carte da gioco collezionabili realizzate per l’evento, decorate con immagini e riferimenti pop anni ’60 correlati al gioco, utilizzate sia come gadget commemorativi sia come possibili elementi interattivi durante lo show<sup>139</sup>. Questa performance “a cena” ha dunque esteso l’opera in una dimensione immersiva e partecipativa, trasformando la fruizione in un evento conviviale a metà tra il gioco interattivo, lo spettacolo teatrale e l’installazione artistica.

**Lettura critica.** L’opera di *Vietnam Romance* si configura come una penetrante metacritica dell’estetica e della retorica della guerra nei media. Stern parte dalla constatazione che per le generazioni successive agli anni ’60 – lui incluso – la percezione della guerra del Vietnam è mediata quasi esclusivamente dai film, dalla musica rock, dalla letteratura e dai videogiochi<sup>140</sup>. *Vietnam Romance* mette in scena proprio questa memoria artificiale: crea un collage multimediale in cui elementi storici e di fantasia si mescolano al punto da diventare indistinguibili<sup>141</sup>. In *Vietnam Romance* lo spettatore/giocatore attraversa scenari che sembrano usciti da un Vietnam alternativo, costruito sui feticci pop generati dal conflitto. Ad esempio, una scena del gioco dove un autobus carico di viaggiatori occidentali guida sotto la pioggia attraverso una landa tropicale, mentre sullo sfondo campeggia un enorme monumento kitsch: la statua di un soldato seduto su una latrina con un fucile, chiaro riferimento al personaggio di Private Pyle e al suo suicidio in *Full Metal Jacket* (fig. 22)<sup>142</sup>. Nel frattempo risuonano in versione MIDI brani simbolo dell’epoca (*These Boots Are Made for Walking*, *California Dreamin’*) e sulla scena appaiono in sovrimpressione testi e citazioni dai film, quasi a fungere da didascalie per il turista digitale<sup>143</sup>.

---

<sup>138</sup> GameScenes, «Event».

<sup>139</sup> GameScenes, «Event».

<sup>140</sup> PBS SoCal, «Eddo Stern and the Art of Games».

<sup>141</sup> «Eddo Stern: New Works | Beall Center for Art + Technology».

<sup>142</sup> Hyperallergic, «Gaming the Pop Culture Fantasy of the Vietnam War».

<sup>143</sup> Hyperallergic, «Gaming the Pop Culture Fantasy of the Vietnam War».



Figura 22 – *Vietnam Romance*, Edo Stern, 2015

Il gioco promesso da Stern non offre alcuna catarsi eroica o realismo documentario, bensì costringe il pubblico a confrontarsi con la distanza tra la realtà storica del conflitto e la sua interpretazione romanzata. Emblematico è lo slogan ironico con cui l'opera si presenta: “*If you hated the war, but loved the movies, you'll love this game*”<sup>144</sup>. Tale motto, confezionato come uno slogan pubblicitario, condensa la critica centrale: la guerra del Vietnam, uno dei conflitti più divisivi e dolorosi, è stata “romanzata” a tal punto dai media che oggi il pubblico la consuma volentieri in forma di entertainment. Stern ribalta questa logica dall'interno: il suo gioco si presenta come l'ennesimo prodotto nostalgico, ma in realtà è un congegno artistico che invita a riflettere sull'assurdità di piacersi della guerra altrui attraverso schermi e simulazioni. In altri termini, *Vietnam Romance* opera una sovversione della retorica videoludica bellica: invece di glorificare l'azione e l'eroismo, costruisce un'esperienza frammentaria, straniata, a tratti malinconica, in cui il giocatore si ritrova spettatore di un collage di ricordi simulati. Non c'è punteggio da conquistare né vittoria finale, ma solo la presa di coscienza che ciò che si ama (nei film e nei giochi di guerra) nei videogiochi di guerra corrisponde spesso a una versione edulcorata e rassicurante della violenza e del caos propri dell'esperienza bellica reale. Proprio in questo risiede la forza critica dell'opera: *Vietnam Romance* costringe a interrogarsi sul rapporto ambiguo tra storia e mito mediale.

**Dimensione istituzionale.** *Vietnam Romance* occupa una posizione significativa al crocevia tra arte contemporanea, cultura popolare e media digitali, come dimostra il suo percorso espositivo e istituzionale. Sin dalla sua prima versione video, l'opera è stata accolta in contesti artistici di rilievo: già nel 2004 il *Walker Art Center* di Minneapolis, uno dei principali musei d'arte contemporanea statunitensi, ha acquisito *Vietnam Romance* nella

<sup>144</sup> E. Stern, *How to Play*.

propria collezione. Nel 2006 il video è stato esposto in Europa presso l'Edith-Russ-Haus für Medienkunst di Oldenburg (Germania), all'interno di *Playback\_Simulated Realities*, una mostra dedicata all'influenza delle simulazioni mediatiche sugli eventi storici<sup>145</sup>. Ciò testimonia come l'opera, pur nascendo da linguaggi "pop" come il videogioco, sia stata da subito riconosciuta nel circuito dell'arte media e della videoarte. Negli anni successivi, con l'evoluzione in forma di installazione interattiva, *Vietnam Romance* ha continuato a circolare in sedi prestigiose: nel 2014 una prima demo giocabile è stata presentata al *Beall Center for Art and Technology* (UC Irvine, California) come parte della personale *Eddo Stern: New Works*<sup>146</sup>, sostenuta anche dalla Andy Warhol Foundation. L'anno seguente, come è stato già detto prima, l'opera ha debuttato a New York con una mostra personale da Postmasters Gallery (NY), nota galleria all'avanguardia per la new media art, dove l'installazione multischermo è rimasta in esposizione per oltre un mese. In parallelo, *Vietnam Romance* è stata inclusa anche in manifestazioni legate al mondo del videogioco indipendente, a riprova del suo carattere ibrido: ad esempio alcuni estratti sono stati proiettati in pubblico durante il festival notturno *Northern Spark 2015* a Minneapolis<sup>147</sup>, e tre livelli sono stati presentati come installazione giocabile al *IndieCade East 2015* presso il Museum of the Moving Image di New York<sup>148</sup>. Questa duplice vita – nei musei/gallerie d'arte e nei festival di gaming – sottolinea il posizionamento unico di *Vietnam Romance*. Nel 2016 l'opera è approdata anche in ambito istituzionale europeo con la mostra *Small Wars* al Dundee Contemporary Arts (Scozia), dove Stern ha allestito un'installazione monumentale includendo un nuovo prologo del gioco e oggetti scultorei ispirati all'opera<sup>149</sup>. La critica d'arte ha parimenti mostrato interesse: *Vietnam Romance* è stato recensito sul *New York Times* come "arte da guardare o da giocare" nell'articolo "Art You Can Watch or Play" di Martha Schwendener<sup>150</sup>, e la sua originalità è stata discussa in cataloghi e saggi dedicati alla game art<sup>151</sup>. In sintesi, *Vietnam Romance* si colloca in una posizione significativa sia all'interno del sistema istituzionale dell'arte contemporanea sia nel contesto della cultura videoludica indipendente, configurandosi come un caso esemplare di convergenza e intersezione tra i due ambiti.

Per concludere, *Vietnam Romance* rappresenta un caso esemplare di new media art come pratica videoludica critica. Stern utilizza il medium videoludico come uno specchio deformante attraverso cui la società può osservare sé stessa. *Vietnam Romance* fonde infatti il linguaggio del videogioco con il discorso dell'arte contemporanea e con riferimenti espliciti

---

<sup>145</sup> Regine, «Playback\_Simulated Realities», *We Make Money Not Art*, 26 agosto 2006, consultato: 25 dicembre 2025, [https://we-make-money-not-art.com/the\\_edith\\_russ/](https://we-make-money-not-art.com/the_edith_russ/).

<sup>146</sup> «Eddo Stern: New Works | Beall Center for Art + Technology».

<sup>147</sup> Hyperallergic, «Gaming the Pop Culture Fantasy of the Vietnam War».

<sup>148</sup> Hyperallergic, «Gaming the Pop Culture Fantasy of the Vietnam War».

<sup>149</sup> DCA Dundee Contemporary Arts, *Eddo Stern: Small Wars*. Dundee, UK: Dundee Contemporary Arts, 2016.

<sup>150</sup> M. Schwendener, «Review: Eddo Stern's 'Vietnam Romance' Is Art You Can Watch or Play», *The New York Times*, 16 giugno 2015, consultato 25 dicembre 2025, <https://www.nytimes.com/2015/06/19/arts/design/review-eddo-sterns-vietnam-romance-is-art-you-can-watch-or-play.html>.

<sup>151</sup> «Works of Game Designer Eddo Stern Celebrated in New Book», UCLA, consultato 25 dicembre 2025, <https://newsroom.ucla.edu/dept/faculty/works-of-game-designer-eddo-stern-celebrated-in-new-book>.

alla cultura popolare. Ne risulta un'opera dalla straordinaria complessità multimediale: un vero mosaico in cui ogni tassello contribuisce a un'esperienza unitaria, pur mantenendo autonomia formale. In *Vietnam Romance* la game art raggiunge dimostra come il videogioco possa fungere da potente strumento di indagine estetica e politica. L'opera non fornisce risposte univoche né facili condanne; piuttosto, crea uno spazio ludico-parodico in cui lo spettatore è chiamato a giocare con i segni della guerra, sviluppando uno sguardo critico.

### 2.3.2. JODI – “Untitled Game”

JODI è lo pseudonimo del duo artistico formatosi nel 1994 dai media artist Joan Heemskerk e Dirk Paesmans, noti pionieri della net.art e della new media art degli anni Novanta. La loro ricerca si caratterizza per un approccio radicale ai linguaggi digitali: fin dagli esordi con il celebre sito web [www.jodi.org](http://www.jodi.org) in 1995, essi hanno esplorato l'estetica del *glitch* e la de-costruzione dell'interfaccia, presentando deliberatamente al pubblico errori, codici illeggibili, grafica corrotta e comportamenti imprevedibili come critica alle convenzioni della comunicazione online <sup>152</sup>. JODI ha esteso questa strategia di sovversione anche al mondo del videogioco: sin dalla fine degli anni Novanta il duo è celebre per aver hackerato o modificato creativamente videogiochi mainstream, come *Wolfenstein 3D*, *Quake*, *Jet Set Willy*, *Max Payne*, trasformandoli in opere d'arte concettuale <sup>153</sup>. In un'epoca in cui i videogiochi iniziavano ad essere riconosciuti come fenomeno culturale, JODI si è posta all'avanguardia di quella corrente definita game art, appropriandosi dei codici videoludici per svelarne le strutture nascoste e i presupposti ideologici. La loro pratica artistica, radicata nell'hacking e nell'estetica vernacolare digitale, si colloca dunque in un punto di intersezione fra la cultura videoludica underground e le istanze concettuali dell'arte contemporanea, mettendo in discussione la natura del medium videogioco attraverso interventi di sottrazione, distorsione e straniamento.

**Presentazione dell'opera.** *Untitled Game* (1996–2001) è uno dei progetti più emblematici di JODI nel campo della game art, consistente in una serie di modifiche apportate al videogioco *Quake*. L'opera si compone di 14 varianti del gioco distribuite inizialmente tramite il sito web [untitled-game.org](http://untitled-game.org) <sup>154</sup> e in seguito anche su CD-ROM <sup>155</sup>. JODI ha realizzato questi mod alterando sia gli asset grafici sia parte del codice sorgente di *Quake*, intervenendo dunque in profondità sul software originale <sup>156</sup>. Il risultato è una radicale trasformazione estetica: *Untitled Game* riduce la complessa grafica 3D del videogame a un ambiente visivo minimale ed essenziale, in netto contrasto con la ricchezza immersiva dell'audio originale che

---

<sup>152</sup> D. Quaranta, *Beyond New Media art*, Brescia: LINK Editions, 2013.

<sup>153</sup> «JODI Pioneering Net Artists», *DAM MUSEUM*, 4 marzo 2021, [https://dam.org/museum/artists\\_ui/artists/jodi/](https://dam.org/museum/artists_ui/artists/jodi/).

<sup>154</sup> «Untitled game/download», consultato 27 dicembre 2025, <https://untitled-game.org/download.html>.

<sup>155</sup> L. Adang, “Untitled Project: A Cross-Disciplinary Investigation of JODI’s Untitled Game”, Rhizome, Rhizome Conservation Fellow Report, Summer 2013.

<sup>156</sup> L. Adang, “Untitled Project: A Cross-Disciplinary Investigation of JODI’s Untitled Game”.

JODI volutamente mantiene intatto<sup>157</sup>. L'intervento è di natura sottrattiva e anti-mimetica: texture, modelli e dettagli vengono eliminati o semplificati fino all'estremo, facendo emergere l'ossatura geometrica e algoritmica del mondo di gioco.

Ad esempio, nel mod intitolato *Arena*, JODI ha cancellato ogni elemento visivo, dallo scenario ai personaggi, lasciando il giocatore immerso in uno spazio completamente bianco, in cui anche i mostri e gli oggetti diventano invisibili. In un altro mod della serie, *CTRL-Space* (fig. 23), lo sfondo viene alterato in un vortice dinamico di bianco e nero: è l'effetto prodotto dal motore grafico di Quake che tenta incessantemente di renderizzare l'interno di un cubo rivestito di texture a scacchiera<sup>158</sup>. Ogni variante di *Untitled Game* enfatizza dunque un diverso tipo di glitch o astrazione: superfici piatte e monocromatiche, labirinti di linee vettoriali, frammenti grafici privi di riferimento riconoscibile, movimenti erratici della telecamera, ecc. Nonostante tali drastici stravolgimenti, *Untitled Game* mantiene la struttura interattiva di base di Quake: il fruitore può ancora muovere il personaggio tramite i controlli standard: tasti direzionali per camminare, tasto invio per "sparare"<sup>159</sup>, esplorando però un mondo spogliato di narrazione. L'opera è fruibile sia come esperienza installativa, attraverso proiezioni o monitor che mostrano in tempo reale le azioni compiute dal software modificato, sia in forma attiva, eseguendo i *mod* su un computer e permettendo al pubblico di "giocare" alle versioni alterate. In entrambi i casi, JODI forza lo spettatore-giocatore ad affrontare un videogioco letteralmente *svuotato*: un ambiente interattivo ridotto a forme primarie e comportamenti anomali, dove le aspettative ludiche tradizionali vengono disattese in favore di un'esperienza estraniante e concettuale.

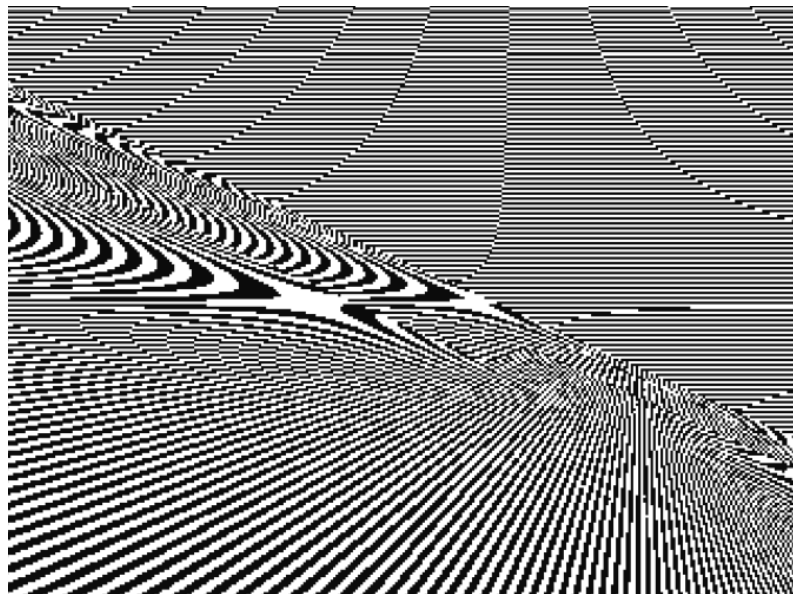


Figura 23 – *Untitled Game: CTRL-Space*, Jodi

<sup>157</sup> L. Adang, "Untitled Project: A Cross-Disciplinary Investigation of JODI's Untitled Game".

<sup>158</sup> L. Adang, "Untitled Project: A Cross-Disciplinary Investigation of JODI's Untitled Game".

<sup>159</sup> L. Adang, "Untitled Project: A Cross-Disciplinary Investigation of JODI's Untitled Game".

L'esperienza di *Untitled Game* risulta destabilizzante, soprattutto per chi ha familiarità con i codici del genere first-person shooter. Privo di nemici visibili, di missioni da compiere e spesso persino di riferimenti spaziali coerenti, il giocatore si trova immerso in uno spazio audiovisivo astratto, dove i suoni realistici di *Quake*, come spari, ringhi, passi, rumori ambientali, risuonano ancora, ma le corrispondenti cause visive sono state eliminate o ridotte a entità geometriche elementari<sup>160</sup>. Questa dissociazione produce un effetto straniante: come osserva la critica Anne-Marie Schleiner, gli elementi sonori originali rimasti invariati nei mod di JODI innescano nella mente del fruitore esperto il ricordo dei livelli e dei mostri del gioco *Quake*, come se un'ombra dell'esperienza originale continuasse a riverberare dietro l'alterazione visiva<sup>161</sup>. In altri termini, *Untitled Game* sollecita il giocatore a “riempire i vuoti” con la propria memoria e immaginazione, mettendo in evidenza il ruolo attivo dell'utente nella costruzione del significato del gioco.

Dal punto di vista operativo, i mod di JODI funzionano sfruttando il motore grafico originale di *Quake* ma caricando risorse e parametri fortemente alterati: ad esempio, imponendo valori fuori scala ai colori, alle coordinate spaziali o alle routine di rendering, gli artisti causano intenzionalmente errori e comportamenti imprevisti nel software<sup>162</sup>. Tali interventi, sebbene tecnicamente semplici (JODI dichiarò di aver lavorato con un approccio empirico di trial and error, senza una conoscenza approfondita della programmazione<sup>163</sup>), producono un'ampia gamma di scenari visuali e dinamiche di gioco non intenzionali: ambienti completamente vuoti o eccessivamente saturi di elementi, movimenti accelerati o rallentati, compenetrazioni di oggetti, bug visivi elevati a cifra stilistica. La fruizione di *Untitled Game* richiede dunque un atteggiamento esplorativo e contemplativo diverso da quello del videogioco commerciale: l'assenza di obiettivi da raggiungere e di una sfida convenzionale sposta l'attenzione dall'azione competitiva al gesto esperienziale e riflessivo. Il giocatore è invitato ad aggirarsi senza scopo in uno spazio digitale divenuto alieno, osservandone i meccanismi “nudi”, come i limiti invisibili delle mappe, le routine comportamentali dei nemici ridotti a entità fantasma, i confini del mondo simulato oltre i quali si apre il vuoto computazionale.

**Lettura critica.** Sul piano teorico, *Untitled Game* rappresenta una decostruzione ludica che smaschera convenzioni e ideologie sottese al videogioco di massa. La strategia di JODI è quella di sottrarre gli elementi figurativi e narrativi di *Quake*, l'opera espone l'architettura tecnica del gioco e i dispositivi percettivi che normalmente restano invisibili. Come osserva Valentina Tani, *Untitled Game* si sottrae deliberatamente ai meccanismi immersivi e alle logiche interattive tipiche del videogioco commerciale<sup>164</sup>. Le quattordici modifiche realizzate da JODI non presentano regole comprensibili né obiettivi riconoscibili, e trasformano

---

<sup>160</sup> L. Adang, “Untitled Project: A Cross-Disciplinary Investigation of JODI’s *Untitled Game*”.

<sup>161</sup> «<nettime> 2 Reviews: *Untitled Game* and *Ego Image Shooter*», consultato 29 dicembre 2025, <https://www.opensorcery.net/2reviews.html>.

<sup>162</sup> L. Adang, “Untitled Project: A Cross-Disciplinary Investigation of JODI’s *Untitled Game*”.

<sup>163</sup> L. Adang, “Untitled Project: A Cross-Disciplinary Investigation of JODI’s *Untitled Game*”.

<sup>164</sup> V. Tanni, *Random*, Brescia, Italy: Link Editions, 2011.

l'ambiente digitale in uno spazio instabile e disorientante, capace di ipnotizzare lo spettatore proprio grazie alla rottura delle convenzioni ludiche. Ogni programma sembra sviluppare una propria dinamica autonoma, generando esperienze percettive che sfuggono al controllo del giocatore e rivelano l'autonomia espressiva del codice come materia artistica<sup>165</sup>. Il risultato è un'esperienza visiva prossima all'astrattismo geometrico e al minimalismo concettuale, applicata però a un contesto interattivo.

JODI “svuota” il videogioco della sua funzione di intrattenimento e dei suoi riferimenti al mondo reale, evidenziando così la struttura formale del medium. Questo gesto artistico ha anche una valenza politica e semiotica: *Untitled Game* sembra suggerire che dietro il patinato realismo e la coinvolgente azione dei videogiochi commerciali si celano regole rigide, limitazioni strutturali e *loop* comportamentali prestabiliti. In tal senso, l'opera anticipa una critica alla spinta verso il fotorealismo nei videogame, opponendo ad essa un'estetica alternativa fatta di astrazione e di trasparenza del codice. Come notato dal critico Domenico Quaranta, la diade “fotorealismo vs. astrazione” costituisce una chiave di lettura illuminante per le pratiche di *game art*: i videogiochi si sono evoluti verso grafica sempre più realistica, eppure artisti come JODI esplorano la direzione opposta, recuperando la dimensione visiva grezza dei primordi digitali e trasformando i limiti tecnici, come la scarsa risoluzione o i bug in elementi estetici consapevoli<sup>166</sup>. L'opera può quindi essere interpretata come una forma di critica immanente al medium videoludico, condotta attraverso il medium stesso. Invece di un saggio scritto, JODI realizza un saggio giocabile che materializza concetti chiave: una riflessione sulla natura instabile dell'immagine digitale, sulla fragilità delle convenzioni percettive e sull'apertura del software a usi non previsti, sovversivi o poetici. Inoltre, *Untitled Game* invita a riflettere sul ruolo del giocatore: privato degli obiettivi estrinseci, quest'ultimo diventa co-autore di una nuova esperienza, libera dall'utile e dal produttivo, aperta alla contemplazione e alla scoperta delle regole del gioco in quanto costruzione artificiale.

**Dimensione istituzionale.** Sebbene originariamente diffusa in circuiti underground di rete e presentata in festival di media art, *Untitled Game* è oggi riconosciuta come un'opera seminale nell'ambito della *game art* e della *net.art*, tanto da essere stata acquisita e documentata da varie istituzioni dell'arte contemporanea. Organizzazioni e centri media internazionali come Electronic Arts Intermix (EAI) di New York, il V2\_ Institute for the Unstable Media di Rotterdam, il festival Transmediale di Berlino, la piattaforma Rhizome (affiliata al New Museum di New York), il portale Media Art Net e il centro ZKM | Center for Art and Media di Karlsruhe hanno tutti riconosciuto JODI come figure artistiche di primo piano<sup>167</sup>, includendo *Untitled Game* o suoi estratti nelle proprie collezioni digitali e archivi online. Rhizome conserva il codice e i file originali nell'ArtBase e nel 2013 ha condotto uno studio di conservazione sull'opera, affrontando anche i problemi di obsolescenza tecnologica

---

<sup>165</sup> V. Tanni, *Random*.

<sup>166</sup> M. Bittanti e D. Quaranta, *GameScenes: Art in the Age of Videogames*, Milano: Johan & Levi, 2006.

<sup>167</sup> L. Adang, “Untitled Project: A Cross-Disciplinary Investigation of JODI's Untitled Game”.

attraverso l'emulazione di vecchi sistemi operativi per poterla eseguire sui computer contemporanei <sup>168</sup>. È significativo notare che, nonostante la natura elusiva e “anti-spettacolare” dell'opera, essa viene ormai studiata e presentata non solo in ambito digitale, ma anche in contesti accademici e museali tradizionali, a riprova di come la ricerca di JODI abbia anticipato dibattiti cruciali sull'estetica e la conservazione dell'arte digitale. In sintesi, *Untitled Game* è divenuta essa stessa un “classico” della new media art – un paradossale contrappunto ai classici videogame da cui trae origine – entrando a far parte dell'eredità storica delle pratiche artistiche sui nuovi media.

Attraverso un gesto di hacking creativo, JODI svincola *Quake* dalla sua funzione d'intrattenimento per trasformarlo in un dispositivo di riflessione meta-ludica: il gioco diventa oggetto e medium della critica, in una mossa tipicamente postmoderna di appropriazione e risemantizzazione. JODI, con *Untitled Game*, anticipa molte questioni oggi dibattute: il rapporto tra grafica e simulazione, il ruolo dell'utente nella co-creazione dell'opera digitale, la critica all'immersività acritica promessa dalla realtà virtuale commerciale. La sua estetica dell'errore e dell'assenza ha aperto la strada a successive generazioni di artisti che hanno visto nel videogioco un terreno di sperimentazione estetica e concettuale. Inoltre, *Untitled Game* evidenzia in filigrana la condizione post-mediale dell'arte contemporanea: un'opera che non appartiene né pienamente al gioco né pienamente all'arte tradizionale, ma esiste in uno spazio ibrido e di frontiera, dove i confini tra creatività popolare, cultura digitale e discorso critico si dissolvono. In definitiva, la portata innovativa di *Untitled Game* risiede nell'aver creato un interstizio ludico-artistico nuovo: un luogo in cui giocare significa pensare criticamente il medium, e in cui l'arte si fa tramite per comprendere il videogioco come forma culturale del nostro tempo.

### 2.3.3. Cory Arcangel, “Super Mario Clouds”

Cory Arcangel è un artista newyorkese emerso nei primi anni 2000 come figura di spicco della new media art e della software art. La sua pratica si caratterizza per l'uso sperimentale delle tecnologie digitali e della cultura di Internet, che Arcangel intreccia con la tradizione dell'arte concettuale e pop. Formatosi in musica, egli considera computer e console degli “strumenti” artistici al pari di pennelli o strumenti musicali <sup>169</sup>. In particolare, è noto per aver hackerato e modificato videogiochi e altri software obsoleti al fine di creare installazioni e performance critiche. Arcangel adotta consapevolmente la strategia dell'appropriazione di materiali esistenti, ad esempio videogame popolari, clip di YouTube, elementi di software commerciali, riusandoli creativamente per interrogare il rapporto tra tecnologia digitale e cultura pop <sup>170</sup>.

---

<sup>168</sup> «Untitled-Project\_-A-Cross-Disciplinary-Investigation-of-JODI's-Untitled-Game», s.d.

<sup>169</sup> «Cory Arcangel | Whitney Museum of American Art», consultato 15 gennaio 2026, <https://whitney.org/artists/8339>.

<sup>170</sup> «Cory Arcangel | Whitney Museum of American Art».

Membro in gioventù del collettivo *BEIGE*<sup>171</sup>, Arcangel incarna un approccio DIY erede dell'etica hacker: recupera tecnologie obsolete e ne sovverte usi e funzioni originarie<sup>172</sup>. Questa “devota obsolescenza” tecnica<sup>173</sup>, unita a una vena ironica, serve ad Arcangel per rinarrare la storia delle tecnologie affiancandola alla storia dell'arte contemporanea. Le sue opere infatti spesso accostano riferimenti alla cultura digitale “bassa” a concetti propri dell'arte “alta”, come ready-made duchampiano, astrazione o estetiche postmoderne, inserendo la cultura software all'interno del discorso artistico istituzionale. Arcangel è oggi annoverato tra i principali artisti post-concettuali digitali, con un ruolo pionieristico nel portare la cultura native digital e del videogame nel circuito dell'arte contemporanea<sup>174</sup>.

**Presentazione dell'opera.** *Super Mario Clouds* (fig. 24) è forse l'opera più celebre di Cory Arcangel nonché un caso esemplare di come un videogioco commerciale possa essere trasformato in installazione d'arte. L'opera consiste in una cartuccia del gioco *Super Mario Bros* per Nintendo Entertainment System modificata manualmente dall'artista per cancellare quasi tutti gli elementi grafici e sonori, lasciando visibili sullo schermo solamente lo sfondo celeste e le nuvole bianche pixelate che scorrono lentamente<sup>175</sup>. Tecnicamente, l'artista ha realizzato questa operazione scrivendo un proprio programma in linguaggio assembly che sovrascrive i dati grafici della cartuccia di *Super Mario Bros* (fig. 25)<sup>176</sup>, che viene esibita come parte integrante del lavoro, insieme alla console Nintendo Entertainment System necessaria per eseguirla. Arcangel, intervenendo sul codice di gioco memorizzato nel chip ROM della cartuccia, ha rimosso Mario, i nemici, le piattaforme, il punteggio, il terreno e ogni altra componente di gameplay, preservando unicamente il cielo animato. Il risultato è una sorta di paesaggio digitale minimalista: lo spettatore vede un cielo azzurro bidimensionale attraversato continuamente da nuvolette stilizzate, esattamente quelle del videogioco originale ma ora orfane di qualsiasi funzione ludica.

Concettualmente, Arcangel definì inizialmente l'opera un progetto per Internet: nel 2002 egli pubblicò sul suo sito personale il codice sorgente modificato, affiancandolo a una gif animata dimostrativa e a istruzioni dettagliate su “come hackerare” la propria cartuccia Nintendo [82]. Questa scelta di condivisione open-source era motivata dall'interesse di Arcangel più per il processo e la diffusione virale dell'idea che per l'oggetto in sé<sup>177</sup>. Solo

---

<sup>171</sup> *BEIGE* è un gruppo di programmatori/artisti dediti al retrocomputing.

<sup>172</sup> «Cory Arcangel | Frieze», consultato 15 gennaio 2026, <https://www.frieze.com/article/cory-arcangel-0>.

<sup>173</sup> «Cory Arcangel | Frieze».

<sup>174</sup> «*Super Mario Clouds*», *Wikipedia*, 10 ottobre 2025, consultato 15 gennaio 2026, [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Super\\_Mario\\_Clouds&oldid=1316110878](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Super_Mario_Clouds&oldid=1316110878).

<sup>175</sup> Quaranta, *Beyond New Media Art*.

<sup>176</sup> C. Arcangel, «The Making of Super Mario Clouds», Beige Records, 2002.

<sup>177</sup> «Defining an Ethical Framework for Preserving Cory Arcangel's Super Mario Clouds – Electronic Media Review», consultato 15 gennaio 2026, <https://resources.culturalheritage.org/emg-review/volume-4-2015-2016/magnin/>.

successivamente *Super Mario Clouds* assunse anche una forma installativa per gallerie e musei, diventando un'opera in edizione limitata da esporre in contesti istituzionali <sup>178</sup>.

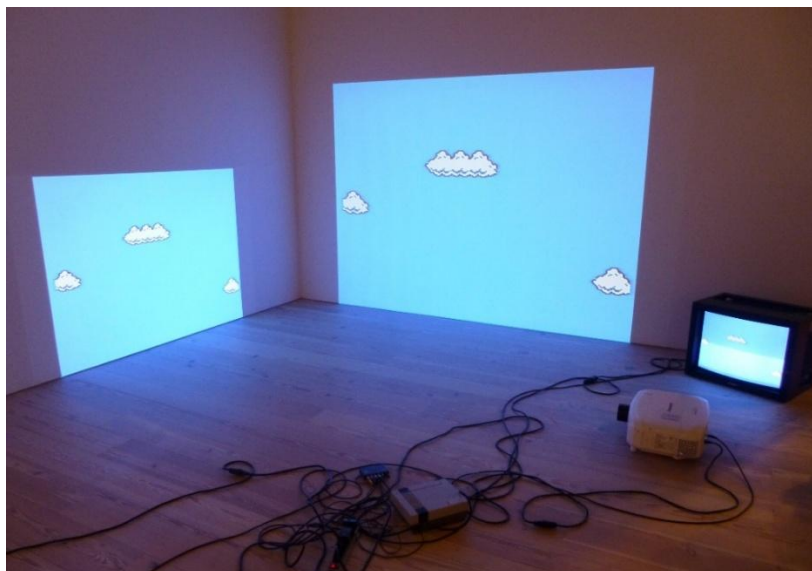


Figura 24 – *Super Mario Clouds*, Cory Arcangel, 2002, worleygig.com

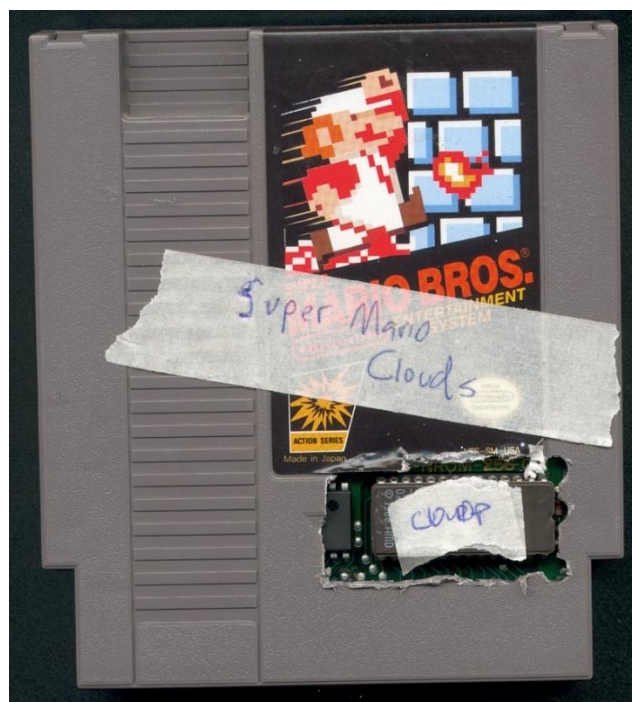


Figura 25 – La cartuccia modificata di *Super Mario Clouds*, Cory Arcangel, 2002, coryarcangel.com

---

<sup>178</sup> «Defining an Ethical Framework for Preserving Cory Arcangel's *Super Mario Clouds* – Electronic Media Review».

Nel contesto museale *Super Mario Clouds* si presenta come una video-installazione a canali multipli. Arcangel ha infatti concepito per la versione “gallery” un allestimento con più proiezioni e schermi sincronizzati: tipicamente due o tre videoproiezioni affiancate e almeno un monitor CRT, tutti alimentati dalla medesima console NES modificata<sup>179</sup>. Questa configurazione immersiva avvolge lo spettatore in un ambiente contemplativo: ovunque volga lo sguardo, egli vede lo stesso cielo di pixel azzurri e nuvole bianche in moto perpetuo. Non vi è alcuna interattività – il controller del gioco non è disponibile al pubblico – e il “gameplay” consiste unicamente nell’osservare passivamente il lento scorrere delle nuvole. L’effetto è deliberatamente sottotono: l’opera trasmette una sorta di quiete zen, in netto contrasto con il ritmo frenetico e obiettivi tipici dei videogame<sup>180</sup>.

**Lettura critica.** *Super Mario Clouds* ha suscitato ampio dibattito critico per la semplicità disarmante della sua operazione e per la ricchezza di implicazioni teoriche che racchiude. A un primo livello, l’opera può essere letta come un gesto di ready-made digitale e di minimalismo iconico: Arcangel elimina tutto il gioco da *Super Mario Bros* per elevare uno sfondo marginale al rango di soggetto principale. Questo atto di sottrazione richiama l’estetica concettuale della riduzione all’essenza visiva: analogamente a un pittore minimalista che toglie dettagli fino a lasciare solo il colore e la forma di base, l’artista toglie interattività e personaggi per lasciare solo un paesaggio elettronico rarefatto.

Il critico Raphael Gygax ha parlato, a proposito di Arcangel, di “minimalizzazione” di Mario, evidenziando come l’artista operi una sorta di ready-made al contrario: invece di introdurre un oggetto comune nel contesto artistico, ne rimuove il contenuto fino a isolarne un elemento visivo puro<sup>181</sup>. Dietro l’apparente semplicità formale si celano tuttavia numerosi strati di significato. Sul piano nostalgico-culturale, *Super Mario Clouds* evoca immediatamente un senso di malinconia generazionale: per chi è cresciuto negli anni ’80 giocando a Mario, quelle nuvolette statiche su schermo rappresentano un frammento dell’infanzia e dell’era dei primi videogame domestici. L’assenza di Mario e degli altri elementi familiari produce uno shock del vuoto che amplifica il ricordo del gioco originale, un po’ come un vecchio sfondo musicale che, suonato da solo, riporta alla mente un’esperienza passata. Arcangel però non si limita a sfruttare la leva emotiva del vintage: egli la sottopone a una rigorosa operazione concettuale. Come nota Federica Schneck, il “*frammento digitale minimalista*” liberato dalla funzione originaria del software per diventare “*pura estetica*”, ci suggerisce di soffermarci sulla bellezza creata da una tecnologia ormai superata, ma percepita

---

<sup>179</sup> «Defining an Ethical Framework for Preserving Cory Arcangel’s *Super Mario Clouds* – Electronic Media Review».

<sup>180</sup> «Defining an Ethical Framework for Preserving Cory Arcangel’s *Super Mario Clouds* – Electronic Media Review».

<sup>181</sup> «Hacking Nostalgia: *Super Mario Clouds* | Gnovis Journal | Georgetown University», consultato 15 gennaio 2026, <https://gnovisjournal.georgetown.edu/journal/hacking-nostalgia-super-mario-clouds/>.

come più vicina e carica di memoria emotiva<sup>182</sup>. L'opera, in altre parole, trasforma un residuo del passato tecnologico in oggetto poetico Arcangel utilizza deliberatamente una tecnologia sorpassata e la valorizza come medium artistico, lanciando una sfida implicita all'ossessione contemporanea per l'ultimo grido tecnologico.

**Dimensione istituzionale.** L'opera di Arcangel ha avuto un impatto notevole sulle istituzioni artistiche, contribuendo all'integrazione della new media art nei musei e nelle collezioni pubbliche. *Super Mario Clouds*, in virtù del suo successo di critica e pubblico, è diventata una delle prime opere basate su videogame ad entrare nelle collezioni di importanti musei d'arte contemporanea. Per la prima volta Arcangel l'ha presentata in Team Gallery (NY) nel 2003 sotto forma di installazione video a più canali, con vecchi monitor CRT che mostravano lo scorrere delle nuvole e con la console NES modificata esposta in vista come parte integrante del lavoro. La consacrazione istituzionale è arrivata con la partecipazione alla *Whitney Biennial* del 2004, dove *Super Mario Clouds* è stata accolta come una ventata di novità, segnalando simbolicamente l'ingresso della generazione di artisti digital native nel mondo dell'arte contemporanea. In seguito alla Biennale, il Whitney Museum of American Art di New York ne ha acquisito un'edizione nel 2005 ed è stata riallestita nel 2019 all'interno della mostra *Programmed: Rules, Codes, and Choreographies in Art, 1965–2018*, dove è stata presentata utilizzando la cartuccia originale modificata del Nintendo Entertainment System<sup>183</sup>.

Nel corso degli anni, *Super Mario Clouds* ha consolidato la propria presenza all'interno del circuito espositivo internazionale. Dopo le prime presentazioni negli Stati Uniti, l'opera ha trovato spazio anche in contesti europei di rilievo, come il Migros Museum di Zurigo in 2015, dove è stata riallestita in una versione adattata allo spazio della galleria attraverso l'uso di monitor singoli o proiezioni. Nel 2020, durante la mostra *In the Clouds* presso lo Stavanger Art Museum in Norvegia, l'opera è stata inizialmente pensata per la fruizione in presenza e successivamente riconfigurato per la visione online a seguito dell'emergenza pandemica da COVID-19. Nel 2024 l'opera è tornata in ambito istituzionale americano con l'inclusione nella mostra *The Living End: Painting and Other Technologies, 1970–2020* al Museum of Contemporary Art di Chicago, dove è rimasta in esposizione fino al marzo 2025<sup>184</sup>.

Questa diffusione museale ha richiesto l'elaborazione di strategie conservative specifiche: trattandosi di un'opera basata su hardware e supporti soggetti a obsolescenza, i conservatori si sono interrogati su come preservare sia la cartuccia fisica originale sia la possibilità di eseguire il codice in futuro<sup>185</sup>. Sono stati creati dei backup digitali del codice modificato e, in alcuni casi, sono state prodotte cartucce "clonate" per uso espositivo,

---

<sup>182</sup> «Quegli artisti che lavorano con tecnologie obsolete, da vecchi videogiochi al tubo catodico», consultato 15 gennaio 2026, <https://www.finestresullarte.info/opere-e-artisti/quegli-artisti-che-lavorano-con-tecnologie-obsolete>.

<sup>183</sup> system, «Super Mario Clouds», Grokipedia, consultato 15 gennaio 2026, [https://grokipedia.com/page/Super\\_Mario\\_Clouds](https://grokipedia.com/page/Super_Mario_Clouds).

<sup>184</sup> system, «Super Mario Clouds».

<sup>185</sup> «Defining an Ethical Framework for Preserving Cory Arcangel's Super Mario Clouds – Electronic Media Review».

mantenendo l'originale in condizioni conservative. Il concetto di edizione per quest'opera è anch'esso peculiare: Arcangel ne ha fissato un numero limitato, ma il contenuto in sé è pubblico e scaricabile, problematizzando la tradizionale economia dell'arte. Dal punto di vista istituzionale, Super Mario Clouds ha aperto la strada all'ingresso di altri videogiochi modificati e opere di software art nelle collezioni, contribuendo a legittimare il videogioco come materia di arte contemporanea. La sua opera ha stimolato un dialogo tra curatori, teorici dei videogame e pubblico dell'arte, ed è stata oggetto di analisi in conferenze e pubblicazioni dedicate all'arte digitale, oltre a essere impiegata in ambito accademico come caso di studio per approfondire i concetti di remix culturale e pratiche di appropriazione.

Con Super Mario Clouds, Cory Arcangel ha mostrato come un intervento minimo ma concettualmente mirato su un videogioco iconico potesse generare un discorso profondamente articolato sulla nostalgia, sull'estetica tecnologica e sulla natura stessa del fare arte nell'era dei nuovi media. L'opera, accolta inizialmente con sorpresa e a tratti con scetticismo, si è rivelata col tempo di importanza storica, contribuendo a definire un nuovo genere di pratica artistica. Oggi Super Mario Clouds è considerata una pietra miliare della game art e una dimostrazione esemplare di come la semplicità di un'idea possa aprire complesse questioni filosofiche ed estetiche.

### 2.3.4. Harun Farocki — Parallel I–IV

Harun Farocki è stato un artista, regista e teorico tedesco di origini cecoslovacche, universalmente riconosciuto come uno degli autori più innovativi e influenti nel campo del cinema d'avanguardia e dell'arte mediale dagli anni Sessanta in poi. La sua produzione, che spazia da film documentari e saggi cinematografici a installazioni video multischermo, è caratterizzata da un'approfondita indagine sul potere delle immagini nella società contemporanea e sui processi tecnologici che ne sottendono la produzione, la circolazione e l'utilizzo<sup>186</sup>. Nel corso di oltre quarant'anni Farocki ha realizzato più di cento film, video-saggi e installazioni, affrontando temi sociali e politici attraverso l'esame dei *“meccanismi e immaginari della società contemporanea”* e delle loro forme retoriche e ideologiche<sup>187</sup>. Egli unisce l'attività di regista e artista a quella di saggista e critico: Thomas Elsaesser lo definì un autore *“doppiamente moderno”*, capace di *“commentare il mondo fatto dalle immagini, e farlo con le immagini”*<sup>188</sup>. Fin dagli esordi influenzati dal clima del '68, il suo lavoro ha adottato uno stile di documentario-saggio sperimentale, integrando materiali presi da propaganda politica, dai mass media e dai sistemi di videosorveglianza<sup>189</sup>. Questa impostazione colloca Farocki nel contesto dell'arte concettuale europea e dei media studies: le sue installazioni –

---

<sup>186</sup> «Harun Farocki. Parallel I-IV | Fondazione Sandretto Re Rebaudengo», consultato 22 gennaio 2026, <https://fsrr.org/en/mostre-category/24430/>.

<sup>187</sup> «Harun Farocki. Parallel I-IV | Fondazione Sandretto Re Rebaudengo».

<sup>188</sup> T. Elsaesser, «Making the World Superfluous» in *Cybernetic Serendipity: The Computer and the Arts*, J. Reichardt, Ed. London, U.K.: Studio International, 1968.

<sup>189</sup> «Harun Farocki: Images of War (at a Distance) | MoMA», The Museum of Modern Art, consultato 22 gennaio 2026, <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1179>.

spesso presentate in musei e rassegne internazionali – sono al contempo opere artistiche e analisi teoriche sul linguaggio degli audiovisivi<sup>190</sup>. A testimonianza della sua eredità concettuale, dopo la sua scomparsa è stato creato a Berlino il *Harun Farocki Institut* (HaFI), fondato nel 2015 come piattaforma no-profit per studiare e diffondere la sua opera e promuovere nuovi progetti sulla cultura visiva contemporanea<sup>191</sup>.

**Presentazione dell’opera.** *Parallel I–IV* (fig. 26) è un ciclo di quattro video-installazioni realizzate da Harun Farocki tra il 2012 e il 2014, che costituisce l’ultima opera dell’artista, completata poco prima della sua scomparsa. Ogni capitolo della serie è un video autonomo di durata variabile tra 7 e 16 minuti e, al contempo, una parte di un discorso unitario sul modo in cui i computer e i videogiochi creano immagini e simulano mondi. L’opera si presenta generalmente come un’installazione multicanale immersiva: i quattro video vengono proiettati su schermi distinti ma posizionati nello stesso spazio espositivo, in modo da avvolgere lo spettatore in un ambiente audiovisivo articolato<sup>192</sup>. La configurazione prevede due proiezioni affiancate per *Parallel I*, proiezioni singole per *Parallel II* e *Parallel IV*, e di nuovo due schermi per *Parallel III*, secondo quanto riportato dalle schede tecniche museali<sup>193</sup>. Questa struttura espositiva riflette l’idea dei “mondi paralleli” evocata dal titolo: lo spettatore è fisicamente circondato da più schermi, quasi a immergersi in differenti piani visivi paralleli. Dal punto di vista dei contenuti, Farocki organizza *Parallel I–IV* come un percorso attraverso la storia e le caratteristiche della grafica computerizzata, con un focus particolare sull’animazione digitale nei videogiochi.



Figura 26 – *Parallel I–IV*, Harun Farocki, 2012 – 2014, harunfarocki.de

<sup>190</sup> T. Elsaesser, *Harun Farocki: Working on the Sight-Lines*. Amsterdam, Netherlands: Amsterdam University Press, 2004.

<sup>191</sup> Kunsthøgskolen i Oslo | Oslo National Academy of the Arts, «Tom Holert - Oslo National Academy of the Arts», 26 settembre 2017, consultato: 22 gennaio 2026, <https://khio.no/en/events/413>.

<sup>192</sup> «Harun Farocki. Parallel I-IV | Fondazione Sandretto Re Rebaudengo».

<sup>193</sup> «Harun Farocki. Parallel I-IV | Fondazione Sandretto Re Rebaudengo».

*Parallel I* (fig. 27) è una videoinstallazione che costituisce il primo capitolo del ciclo Parallel I–IV, un progetto incentrato sull’analisi dell’evoluzione dell’animazione digitale e del suo rapporto con la realtà. Parallel I utilizza un doppio schermo sincrono per giustapporre fenomeni naturali filmati dal vero con la loro resa digitale nei giochi: da un lato vediamo, ad esempio, l’erba mossa dal vento reale, dall’altro la sua traduzione in grafica computerizzata, dove il movimento è simulato da algoritmi matematici <sup>194</sup>. La riflessione teorica costruita da Farocki sottolinea come le immagini digitali differiscano ontologicamente da quelle fotografiche o cinematografiche: invece di registrare tracce indiziarie del mondo reale, esse costruiscono ex novo mondi virtuali autonomi, governati da regole proprie e privi di un diretto ancoraggio al reale. Emblematicamente, la voce narrante osserva che nel cinema esistono sia il vento naturale sia quello prodotto dalle macchine di scena, mentre nei mondi sintetici “*le immagini del computer dispongono di un terzo tipo di vento*”, generato interamente dal codice. Attraverso questo montaggio parallelo di realtà e simulazione, supportato da un commento critico fuori campo, Parallel I analizza con rigore i principi costruttivi delle immagini digitali, documentando la crescente sofisticazione del loro realismo nel corso di tre decenni di innovazione tecnologica <sup>195</sup>

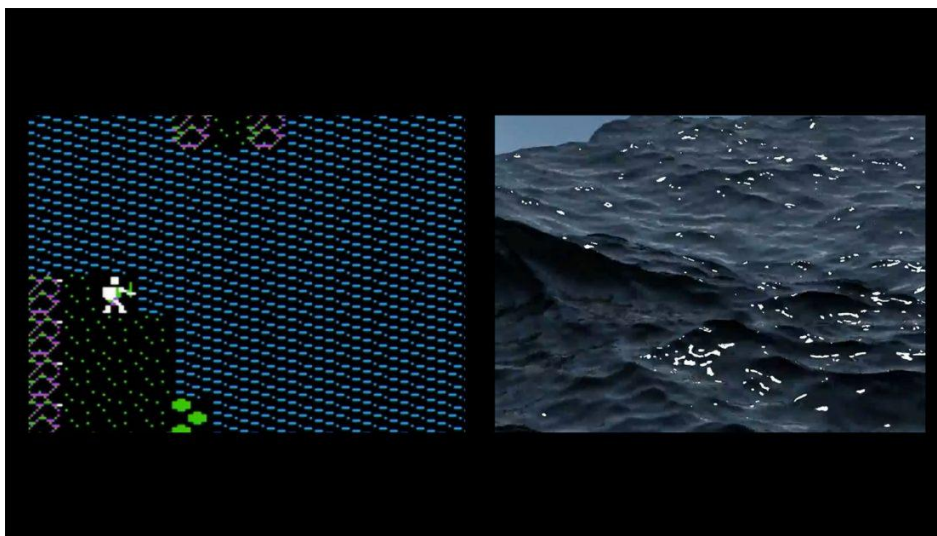


Figura 27 – *Parallel I*, Harun Farocki, 2012, mamac-nice.org

*Parallel II* (fig. 28) prosegue il discorso concentrandosi sul divario tra mondo reale e mondo virtuale nei videogame <sup>196</sup>. Vengono mostrati i limiti dei mondi virtuali: ad esempio, l’incapacità dei personaggi di oltrepassare i confini della mappa, o l’assenza di un orizzonte infinito. Farocki evidenzia come la realtà nel videogioco sia una costruzione deliberata e chiusa, e come il “mondo reale” appaia progressivamente evanescente e irrilevante man mano che ci si immerge nella finzione interattiva. Vengono presentati esempi di glitch o situazioni

<sup>194</sup> «Harun Farocki. Parallel I-IV», *Fondazione Sandretto Re Rebaudengo*, s.d., consultato 22 gennaio 2026, <https://fsrr.org/mostre-category/harun-farocki-parallel-i-iv-2/>.

<sup>195</sup> «Parallel I | Video Data Bank», consultato 23 gennaio 2026, <https://www.vdb.org/titles/parallel-i>.

<sup>196</sup> «Harun Farocki. Parallel I-IV».

al confine del mondo virtuale, ad esempio un personaggio che si avvicina all'orizzonte del mare e scopre che l'acqua è una superficie statica: tali momenti rivelano la "cornice" artificiale del gioco.



Figura 28 – *Parallel II*, Harun Farocki, 2014, greenenaftaligallery.com

*Parallel III* cambia scenario e porta lo spettatore nella zona di guerra virtuale<sup>197</sup>: Farocki utilizza frammenti di videogiochi bellici per mostrare i personaggi non giocanti (*NPC*), guidate dalle intelligenze artificiali, intrappolate in loop di comportamento ripetitivi. Soldati digitali che combattono, muoiono e risorgono all'infinito, seguendo routine predefinite e inconsapevoli di essere parte di una simulazione. Questa parte dell'opera mette in luce l'assenza di libero arbitrio e di memoria in questi personaggi: essi sono automi, condannati a reiterare gesti di violenza senza scopo né conseguenze reali<sup>198</sup>. Si tratta di una riflessione sul carattere paradossale degli spazi simulati: apparentemente aperti e interattivi, in realtà ristretti da regole fisse e privi di storia (ogni partita azzera gli eventi, nulla viene veramente ricordato nel mondo simulato).

*Parallel IV* (fig. 29), capitolo conclusivo, si focalizza su un protagonista solitario in un ambiente virtuale<sup>199</sup>. Viene presentata la figura di un eroe di videogiochi che cerca inutilmente un dialogo con altri personaggi in un mondo programmato per ignorarlo: gli *NPC* seguono i loro script senza reagire alle sue azioni se non nei modi previsti. Il protagonista prova a spingersi oltre i confini del livello di gioco, ma i limiti invisibili glielo impediscono. Questa parte evidenzia come nei videogame la libertà sia solo apparente: anche l'eroe, pur essendo controllato dal giocatore, è in balia di regole astratte che predefiniscono tutto, fino a isolarlo in una sorta di solipsismo interattivo<sup>200</sup>. La conclusione di *Parallel IV* mostra il personaggio

<sup>197</sup> «Harun Farocki. Parallel I-IV».

<sup>198</sup> «Harun Farocki, Parallele I-IV | MAMAC de Nice», <https://www.Mamac-Nice.Org/>, 28 ottobre 2017, consultato 23 gennaio 2026, <https://www.mamac-nice.org/en/exposition/harun-farocki-parallele-i-iv-en/>.

<sup>199</sup> «Harun Farocki. Parallel I-IV».

<sup>200</sup> «Harun Farocki. Parallel I-IV».

che cammina verso l'orizzonte del mare e, raggiuntolo, scopre che il mondo finisce lì – una metafora potente del limite ontologico dei mondi digitali.



Figura 299 – *Parallel I-IV*, Harun Farocki, 2014, fxreflects.blogspot.com

L'esperienza di *Parallel I-IV* in uno spazio espositivo è immersiva e richiede concentrazione attiva da parte del pubblico. A differenza di un videogioco o di un film lineare, ci troviamo di fronte a quattro canali video che possono essere fruiti in parallelo o in sequenza, a seconda dell'allestimento. In genere, l'ideale è percorrere fisicamente lo spazio passando da uno schermo all'altro e soffermandosi su ciascun capitolo, poiché ogni video affronta un tema diverso pur essendo connesso agli altri. La fruizione combinata, udire magari l'audio di un capitolo mentre se ne sta guardando un altro, fa parte dell'effetto installativo voluto da Farocki, che spesso nelle sue installazioni frammentava il racconto su più schermi per sollecitare uno sguardo non lineare. La presenza di voice-over (lo stesso Farocki in versione tedesca, nell'edizione originale, o una voce narrante in traduzioni) indirizza l'attenzione su determinati dettagli: ad esempio, mentre lo schermo mostra un paesaggio digitale, la voce può annotare “gli alberi in questo mondo non proiettano ombra” oppure “qui il sole tramonta ma non provoca cambiamenti di luce, poiché non esiste un vero sole” – osservazioni che il pubblico viene invitato a verificare guardando le immagini<sup>201</sup>. In parallelo, appaiono talvolta scritte o sottotitoli che riportano concetti chiave o dialoghi estratti dai giochi. Il pubblico ideale si muove nello spazio, confronta le diverse scene, eventualmente torna indietro su un capitolo per rivederne una parte, costruendo attivamente la propria comprensione del discorso. Dal punto di vista formale, la qualità video varia a seconda delle sorgenti: Farocki attinge sia a giochi antichi, dalla grafica rozza e pixellata, sia a titoli contemporanei con grafica HD. Questa eterogeneità visiva è deliberata e fa parte del contenuto stesso, ad esempio, vedere un paesaggio di un gioco del 1980 accanto a uno del 2010 evidenzia immediatamente il salto di complessità, e costituisce un elemento di curiosità e stupore per lo spettatore. Una caratteristica interessante della fruizione è che Farocki include non solo scene di gioco, ma anche immagini

<sup>201</sup> Pale Tune, *Harun Farocki - Parallel I-IV (2014)*, 2025, 43:13, consultato 24 gennaio 2026, <https://www.youtube.com/watch?v=k3tpEFuTvzc>.

di software di sviluppo e programmazione: ad esempio, si vedono schermate di editor 3D in cui i mondi vengono costruiti, o spezzoni di video che mostrano programmatori al lavoro<sup>202</sup>. Ciò arricchisce l'esperienza, poiché porta lo sguardo dietro le quinte della creazione dei mondi virtuali.

**Lettura critica.** Farocki assume un approccio epistemologico: attraverso i quattro capitoli della serie, l'artista indaga la grafica digitale come tecnologia di rappresentazione, al fine di mettere in discussione il modo in cui le immagini simulano, interpretano o sostituiscono il reale<sup>203</sup>. L'obiettivo non è celebrare i progressi della grafica computerizzata, bensì comprendere come la rappresentazione digitale del mondo differisca radicalmente dalla rappresentazione fotografica o filmica tradizionale. In *Parallel I-IV* Farocki sviluppa tale concetto mostrando concretamente alcune peculiarità e paradossi dei mondi virtuali. Ad esempio: i primi videogiochi, con la loro grafica fatta di poche linee, erano estremamente astratti e non pretendevano di imitare il reale; col tempo, la tensione verso l'imitazione ha prodotto mondi sempre più complessi e "naturalistici", eppure persiste un gap ontologico: anche i mondi 3D ultra-dettagliati sono governati da semplificazioni: le foglie degli alberi che non reagiscono individualmente al vento, l'acqua che non ha vera profondità, il fuoco che non brucia davvero<sup>204</sup>.

L'artista porta l'attenzione su dettagli spesso ignorati: *Parallel I* fa notare l'assenza di linee diagonali nei primi giochi e la successiva introduzione di prospettive isometriche; *Parallel II* evidenzia l'artificio delle skybox nei giochi, cioè come il cielo e l'orizzonte siano un fondale dipinto e finito, non uno spazio infinito come nel reale; *Parallel III e IV* mettono a nudo la mancanza di memoria e di coscienza dei personaggi digitali, condannati a ripetere azioni senza scopo in eterno<sup>205</sup>. Tutto questo conduce a una lettura critica in chiave quasi filosofica: i videogiochi vengono esaminati come laboratori dove creare mondi "altri", mondi paralleli appunto, che seguono leggi proprie. Farocki problematizza due visioni opposte ma complementari del videogioco: da un lato, l'idea diffusa che esso costituisca una forma di escapismo totale, un ambiente virtuale chiuso e isolato dal mondo reale; dall'altro, il timore speculare che, in quanto parte integrante della cultura visiva contemporanea, il videogioco eserciti un'influenza diretta sui comportamenti e sulle dinamiche sociali<sup>206</sup>. La sua analisi mostra invece una terza via: i videogame sono strumenti visivi attraverso cui la nostra cultura cerca di "programmare" il mondo, di simularlo per capirlo o controllarlo<sup>207</sup>. Essi né sono innocui mondi chiusi, né semplici estensioni della realtà: sono spazi di sperimentazione dove

---

<sup>202</sup> Pale Tune, *Harun Farocki - Parallel I-IV (2014)*.

<sup>203</sup> Redazione Digicult, «What Ought to Be Done? Il lavoro e la vita di Harun Farocki • Digicult | Digital Art, Design and Culture», *Digicult | Digital Art, Design and Culture*, 14 dicembre 2018, consultato 24 gennaio 2026, <https://digicult.it/art/what-ought-to-be-done-work-and-life-of-harun-farocki/>.

<sup>204</sup> Pale Tune, *Harun Farocki - Parallel I-IV (2014)*.

<sup>205</sup> Pale Tune, *Harun Farocki - Parallel I-IV (2014)*.

<sup>206</sup> «Parallel I-IV | Buffalo AKG Art Museum», consultato 24 gennaio 2026, <https://buffaloakg.org/artworks/201531-4-parallel-i-iv>.

<sup>207</sup> Redazione Digicult, «What Ought to Be Done? Il lavoro e la vita di Harun Farocki • Digicult | Digital Art, Design and Culture».

le immagini diventano operative, manipolabili, strumentali. Nei *Parallel* la distruzione non è forse fisica come nelle immagini di guerra, ma è una distruzione di referenti e di significati: la natura nei videogiochi perde la sua essenza fisica, i personaggi perdono la loro umanità, la realtà stessa perde la sua alterità perché viene rimpiazzata da un mondo costruito a tavolino. E tuttavia Farocki non assume uno sguardo apocalittico; al contrario, con lucidità da scienziato sociale, osserva questo mutamento epocale nell'immagine.

*Parallel I-IV* è anche un commento sul cinema e sul rapporto tra cinema e simulazione. In più punti l'opera sottolinea come il cinema abbia fornito un modello all'animazione digitale: i videogiochi mutuano dal cinema tecniche di inquadratura, montaggio, persino tropi narrativi; ma al contempo come i videogiochi stiano inaugurando un nuovo paradigma visivo che sorpassa il cinema<sup>208</sup>. Farocki suggerisce che siamo di fronte a un cambio di egemonia: l'immagine sintetica sta diventando il modello generale, relegando l'immagine fotografica a un ruolo secondario<sup>209</sup>.

**Dimensione istituzionale.** *Parallel I-IV* ha goduto di ampia circolazione nel circuito artistico internazionale. Prima ancora del completamento di *Parallel*, il *MoMA* di New York ha dedicato a Farocki una mostra monografica seminale: *Harun Farocki: Images of War (at a Distance)*, dal 29 giugno 2011 al 2 gennaio 2012<sup>210</sup>. Per la prima volta dopo il completamento l'opera è stata presentata nella mostra *Harun Farocki: Parallel I-IV*, poco organizzata da *Greene Naftali* (NY)<sup>211</sup>. Questa esposizione, purtroppo postuma (Farocki era scomparso nel luglio 2014), ha segnato la prima mondiale dell'installazione, descritta dalla galleria come l'ultimo lavoro di Farocki e allestita con i quattro video proiettati in simultanea<sup>212</sup>.

Dopo la premiere del primo capitolo nel 2012, l'opera completa è stata presentata in importanti contesti espositivi: ad esempio alla *Fondazione Sandretto Re Rebaudengo* di Torino nel 2016, che ne ha acquisito un'edizione per la propria collezione, e presso istituzioni museali come l'*Albright-Knox Art Gallery* (oggi *Buffalo AKG Art Museum*), che l'ha acquisita nel 2015 e l'ha esposta nella mostra *Screen Play: Life in an Animated World*<sup>213</sup>. Proprio la presenza in quest'ultima esposizione americana indica la rilevanza attribuita a *Parallel I-IV*: all'interno della mostra Farocki fungeva da *trait d'union* storico-critico, affiancando lavori di altri artisti contemporanei e *game designer*<sup>214</sup>. Anche il circuito accademico e festivaliero ha abbracciato *Parallel I-IV*: è stata proiettata in retrospettive su Farocki, ad esempio al *Center*

---

<sup>208</sup> «Gli universi paralleli di Harun Farocki. A Torino | *Artribune*», consultato 30 gennaio 2026, <https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2016/12/mostra-harun-farocki-fondazione-sandretto-re-rebaudengo-torino/>.

<sup>209</sup> «Harun Farocki. *Parallel I-IV*».

<sup>210</sup> «Harun Farocki: *Images of War (at a Distance)* | *MoMA*», *The Museum of Modern Art*, consultato 30 gennaio 2026, <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1179>.

<sup>211</sup> «Harun Farocki: *Parallel I-IV* | *Greene Naftali*», *Harun Farocki: Parallel I-IV | Greene Naftali*, consultato 30 gennaio 2026, <https://greenenaftaligallery.com/exhibitions/harun-farocki2>.

<sup>212</sup> *Harun Farocki Parallel -IV Greene Naft.*, «Harun Farocki».

<sup>213</sup> «*Parallel I-IV* | *Buffalo AKG Art Museum*».

<sup>214</sup> «*Parallel I-IV* | *Buffalo AKG Art Museum*».

*for Art and Media – ZKM*, e in rassegne sul cinema sperimentale. La *Harun Farocki Institut* ha dedicato workshop e pubblicazioni all'analisi di *Parallel I–IV*, a riprova della stratificazione teorica dell'opera.

Dal punto di vista conservativo, *Parallel I–IV* si configura come un'installazione video, il che ha reso relativamente semplice la sua acquisizione da parte delle istituzioni museali, in quanto composta da file video digitali accompagnati, se necessario, da comuni dispositivi di proiezione. L'opera esiste in un numero limitato di edizioni; la Fondazione Sandretto e il Buffalo AKG figurano tra i possessori, garantendo che sarà visibile anche in futuro in contesti museali.

È significativo osservare che un artista come Farocki – formatosi in ambito cinematografico e legato alla critica ideologica dei media – abbia trovato nelle istituzioni d'arte il luogo ideale per presentare un lavoro sui videogiochi: questo segna una convergenza in cui le istituzioni accolgono una riflessione critica sui media emergenti non come curiosità, ma come contributo essenziale alla comprensione del contemporaneo. *Parallel I–IV* ha così consolidato la presenza del tema videoludico all'interno del discorso museale, legittimandolo attraverso l'autorevolezza di Farocki.

In parallelo, l'opera ha forse influenzato una generazione più giovane di artisti interessati ai videogiochi: vedendo il trattamento rigoroso e poetico che Farocki ne ha fatto, altri creativi multimediali sono stati incoraggiati a confrontarsi con i videogame in chiave critica o documentaria. Da un punto di vista di pubblico, l'esposizione di *Parallel I–IV* in musei d'arte ha rappresentato anche un momento di incontro tra fruitori diversi: l'appassionato di videogiochi vi trova un'analisi inedita del suo medium, il frequentatore di musei vi scopre un territorio magari poco conosciuto, indagato però con la profondità che si riserva ai fenomeni culturali significativi.

*Parallel I–IV* di Harun Farocki costituisce una tappa fondamentale nella teorizzazione artistica del videogioco e, più in generale, nell'indagine sullo statuto delle immagini digitali nel XXI secolo. L'opera offre allo spettatore gli strumenti per prendere coscienza che l'odierna cultura visuale è sempre più plasmata da immagini sintetiche, le quali modellano la nostra percezione tanto quanto, se non più, di quelle fotografico-cinematografiche. In questo senso *Parallel I–IV* va oltre la semplice analisi dei videogiochi: diventa una riflessione sull'evoluzione dell'immagine tecnica. *Parallel I–IV* invita dunque a interrogarsi: quando giochiamo a un videogioco, siamo davvero in un mondo a sé stante oppure stiamo sperimentando una versione modellata e semplificata del nostro? E fino a che punto questi modelli influenzano la nostra aspettativa di realtà?

Dal punto di vista del dialogo tra arte e videogiochi, *Parallel I–IV* segna un momento di maturità: un affermato autore concettuale utilizza il medium videoludico non per provocazione o per gioco, ma per condurre una ricerca sullo statuto ontologico dell'immagine. Ciò legittima

il videogioco come oggetto degno di teoria e di arte, chiudendo idealmente un cerchio iniziato dalle sperimentazioni appropriazioniste e portandolo a un livello di riflessione metavisuale.

In conclusione, *Parallel I-IV* sintetizza e sublima le interrelazioni tra new media art e videogiochi: unisce la metodologia critica dell'arte contemporanea (il film-saggio, l'installazione multimediale, il montaggio concettuale) con il contenuto e il contesto del videogioco (la storia della computer grafica, la logica dei mondi virtuali), generando un'opera che è insieme analisi e creazione artistica. Farocki ci consegna la consapevolezza che i due mondi – reale e virtuale – non sono poi così paralleli da non toccarsi mai: si sfiorano di continuo nelle nostre vite, e l'arte ha il compito di mostrarci dove e come avviene questo incontro.

### **3. I videogiochi nella pratica artistica contemporanea**

#### **3.1. Videogiochi come opere artistiche**

La questione se i videogiochi possano essere considerati opere d'arte a pieno titolo è oggetto di un dibattito ampio e sfaccettato. Si tratta di un dibattito caratterizzato da posizioni diverse e spesso conflittuali, al punto che alcuni studiosi suggeriscono di mappare il problema attraverso prospettive multiple, anziché cercare una definizione univoca<sup>215</sup>. Da una parte, i sostenitori dell'arte videoludica sottolineano come il medium videogioco abbia ormai maturato complessità espressive e potenza estetica paragonabili ad altre forme d'arte consolidate. Dall'altra, permangono posizioni scettiche che negano ai videogiochi lo status artistico, spesso appellandosi a differenze strutturali, come l'interattività, o alla loro origine industriale/commerciale. Questa pluralità di prospettive conferma che non esiste una singola risposta semplice alla domanda “i videogiochi sono arte?”, ma piuttosto dipende dai criteri e dalle condizioni con cui si affronta il problema.

Una parte del dibattito riguarda infatti i criteri per definire cosa sia un'opera d'arte: i videogiochi sfidano le definizioni tradizionali di arte e costringono a riflettere su come tali definizioni possano essere applicate a un medium interattivo e ludico. Diversi filosofi e teorici dell'estetica hanno affrontato la questione del riconoscimento artistico del videogioco adottando approcci concettuali flessibili. Tra questi, Grant Tavinor ha applicato al medium videoludico la *cluster theory*, elaborata da Berys Gaut, secondo cui non esiste una singola proprietà essenziale che definisca l'arte, bensì un insieme di tratti caratteristici, nessuno dei quali è necessario individualmente, ma la presenza di un numero sufficiente di essi fa sì che un oggetto venga tipicamente riconosciuto come opera d'arte<sup>216</sup>. Secondo questa prospettiva, alcuni videogiochi soddisfano un numero significativo delle condizioni tipicamente associate alle pratiche artistiche, quali il possesso di qualità estetiche positive, la espressività emotiva, la capacità di stimolare intelletto e immaginazione, la complessità formale e coerenza interna,

---

<sup>215</sup> J. Bourgonjon, G. Vandermeersche, K. Rutten, e N. Quinten, «Perspectives on Video Games as Art», *CLCWeb Comp. Lit. Cult.*, vol. 19, fasc. 4, dic. 2017, doi: 10.7771/1481-4374.3024.

<sup>216</sup> G. Tavinor, *The Art of Videogames*, Malden, MA, USA: Wiley-Blackwell, 2009.

la veicolazione di significati simbolici o tematici complessi, l'originalità o novità creativa, l'impronta personale di un autore, l'essere frutto di abilità tecnica elevata, l'appartenenza a una tradizione artistica riconosciuta e l'intenzionalità artistica<sup>217</sup>.

In modo simile, Aaron Smuts osserva che l'inclusione dei videogame in istituzioni artistiche e l'esistenza di un corpus crescente di opere videoludiche riconosciute come significative indicano un'evoluzione parallela a quella di forme artistiche più tradizionali<sup>218</sup>. Smuts sottolinea inoltre che alcuni game designer hanno affrontato "*problemi artistici che film e letteratura non erano riusciti a risolvere*", segno che il medium videoludico sta contribuendo al discorso artistico ampliandone i confini<sup>219</sup>. Analogamente Henry Jenkins ha definito i videogiochi "*a new lively art*", una nuova forma di arte viva, tanto appropriata all'era digitale quanto il cinema lo fu per l'era meccanica<sup>220</sup>. Da questo punto di vista, il videogioco rappresenta l'estensione contemporanea di pratiche artistiche in cui convergono narrazione, immagini in movimento e interattività.

Un elemento di tensione frequente nel dibattito riguarda proprio l'interattività. La partecipazione attiva del giocatore è vista da alcuni come un ostacolo alla contemplazione estetica "distaccata" tipica delle arti tradizionali. In questa visione, resa celebre anche dalle critiche del cineasta Roger Ebert, l'imprevedibilità dell'azione del giocatore impedirebbe all'autore di controllare pienamente l'esperienza estetica, compromettendo la possibilità di considerare il videogioco un'opera d'arte autonoma<sup>221</sup>. In altre parole, una certa dose di passività del fruitore e di sottomissione alla visione dell'artista sarebbe essenziale nell'arte, mentre il videogioco, enfatizzando il controllo e il coinvolgimento attivo, rischierebbe di vanificare proprio quella distanza contemplativa e quell'unicità di visione autoriale che contraddistinguono le opere d'arte tradizionali<sup>222</sup>. Tali argomentazioni, pur stimolanti, non chiudono il dibattito: altri studiosi ribattono che l'interattività rappresenta semplicemente una forma diversa di partecipazione estetica, capace anzi di generare nuove modalità di esperienza artistica<sup>223</sup>. Bosman e van Wieringen osservano "*tutti i testi culturali – dai romanzi ai dipinti, dal cinema ai videogiochi – implicano una certa forma di interattività controllata.*"<sup>224</sup>. In tale prospettiva, l'interazione del giocatore con un videogioco non appare ontologicamente dissimile, dal punto di vista comunicativo, rispetto a quella di un lettore che interpreta attivamente un testo letterario, o di un visitatore che esplora un'opera installativa. Il fatto che

---

<sup>217</sup> G. Tavinor, *The Art of Videogames*, Malden, MA, USA: Wiley-Blackwell, 2009.

<sup>218</sup> A. Smuts, «Are Video Games Art?», *Contemporary Aesthetics*, vol. 3, no. 1, art. 6, 2005.

<sup>219</sup> A. Smuts, «Are Video Games Art?».

<sup>220</sup> «Henry Jenkins - Games, the New Lively Art», consultato 7 febbraio 2026, <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/GamesNewLively.html>.

<sup>221</sup> «Video games can never be art | Roger Ebert | Roger Ebert», consultato 8 febbraio 2026, <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>.

<sup>222</sup> «Video games can never be art | Roger Ebert | Roger Ebert».

<sup>223</sup> «The Art of Video Games Review, Washington, DC - washingtonpost.com», consultato 8 febbraio 2026, <https://web.archive.org/web/20120318163658/http://www.washingtonpost.com/gog/exhibits/the-art-of-video-games,1215143/critic-review.html>.

<sup>224</sup> F. G. Bosman e A. L. H. M. van Wieringen, Eds., *Video Games as Art*, Berlin, Germany: De Gruyter, 2022.

il videogioco sia strutturato attorno a regole, obiettivi e meccaniche ludiche non ne preclude il valore estetico, ma definisce semplicemente una modalità specifica di esperienza artistica<sup>225</sup>.

Nel discutere di videogiochi e arte è fondamentale distinguere il valore culturale di un'opera dal suo valore propriamente artistico. I videogiochi, come prodotti culturali, hanno senza dubbio acquisito un ruolo centrale nell'immaginario contemporaneo: influenzano linguaggi, estetiche popolari, comunità di fan, e sono oggetto di studi sociali e culturali approfonditi. Anche in ambito accademico, game studies e discipline affini ne analizzano l'impatto su narrazioni, comportamenti e valori sociali. Tuttavia, il loro valore artistico, inteso come l'insieme di qualità estetiche, espressive e concettuali che li farebbero rientrare nel novero delle Belle Arti, richiede un'analisi distinta. Molti commentatori rilevano che la stragrande maggioranza dei videogame commerciali rientra nella cultura popolare più che nell'arte in senso stretto. Ad esempio, Ernest W. Adams afferma che la gran parte dei videogiochi, analogamente ai film di puro intrattenimento, non è arte ma "*cultura di massa*", notando anche che "*l'arte viene esposta nelle gallerie ed acquisita dai musei, non venduta nei negozi di giocattoli*"<sup>226</sup>. Questa posizione tranchant è però bilanciata da visioni più sfumate all'interno dello stesso ambito dei game studies. Grethe Mitchell e Andy Clarke, pur rifiutando l'idea che un videogioco commerciale non possa essere arte, riconoscono che "*pochissimi titoli possono essere considerati opere d'arte nel loro complesso*"<sup>227</sup>. Nella maggior parte dei casi, spiegano, nei videogiochi si trovano elementi estetici interessanti e talvolta veri e propri artisti impegnati in specifici aspetti del design e della produzione, ma è raro che un singolo gioco riesca a eccellere sotto ogni profilo espressivo e al contempo risulti sufficientemente commerciale da essere pubblicato su larga scala<sup>228</sup>.

Un videogioco può essere estremamente popolare, influente e ricco di significati sul piano socio-culturale, senza per questo soddisfare i criteri di eccellenza artistica comunemente intesi. Ad esempio, saghe videoludiche come *Grand Theft Auto*<sup>229</sup> o *Call of Duty*<sup>230</sup> sono fenomeni culturali di massa e hanno generato dibattiti etici, sociologici, politici; ma dal punto di vista artistico vengono raramente annoverate tra le opere che abbiano innovato il linguaggio estetico o raggiunto particolari vette espressive del medium – al contrario di titoli più di nicchia ma acclamati per la loro poetica, come *Journey* o *Shadow of the Colossus*, spesso citati come esempi di "videogiochi-arte".

---

<sup>225</sup> F. G. Bosman e A. L. H. M. van Wieringen, Eds., *Video Games as Art*.

<sup>226</sup> Ernest W. Adams, «Will Computer Games Ever Be a Legitimate Art Form?», *Journal of Media Practice* 7, fasc. 1 (2006): 67–77, <https://doi.org/10.1386/jmpr.7.1.67/1>.

<sup>227</sup> A. Clarke e G. Mitchell, A c. di, *Videogames and art*, Second edition. Bristol: Intellect, 2013.

<sup>228</sup> F. G. Bosman e A. L. H. M. van Wieringen, Eds., *Video Games as Art*.

<sup>229</sup> *Grand Theft Auto* è una serie di videogiochi d'azione a mondo aperto, avviata nel 1997 da DMA Design (poi Rockstar North) e pubblicata da Rockstar Games, caratterizzata da ambientazioni urbane esplorabili liberamente e da una narrazione centrata su attività criminali.

<sup>230</sup> *Call of Duty* è una serie di videogiochi soprattutto in prima persona, avviata nel 2003 da Infinity Ward e pubblicata da Activision, incentrata prevalentemente su conflitti bellici storici e contemporanei, con modalità di gioco sia narrative sia multigiocatore competitive.

Questa distinzione è ben presente anche nella critica. Commentando la mostra *The Art of Video Games* allo Smithsonian American Art Museum, alcuni osservatori hanno sottolineato che l'esposizione tendeva a celebrare la storia e la cultura del videogioco più che a operare un vaglio critico dei suoi meriti artistici<sup>231</sup>. Il percorso espositivo privilegiava gli aspetti tecnologici e nostalgici, mostrando l'evoluzione grafica e tecnica dai primi pixel agli ambienti 3D realistici, ma “falliva nell'affrontare ciò che distingue i giochi meramente divertenti da quelli grandi”<sup>232</sup>. In altre parole, veniva riconosciuto ai videogiochi un enorme impatto culturale e una crescente sofisticazione estetica, senza però tracciare quei “confini importanti tra intrattenimento e arte” su cui interrogarsi criticamente<sup>233</sup>. Questa osservazione mette in luce un punto chiave: nel medium videoludico coesistono produzioni di puro consumo con altre dal respiro autenticamente artistico. La critica accademica invita dunque a individuare all'interno dell'universo videoludico quei titoli o quelle tendenze che aspirano a uno statuto artistico, distinguendole dalla massa produttiva dominata da logiche commerciali. E qui entrano in gioco sia i criteri teorici discussi sopra (intenzionalità autoriale, qualità estetiche, originalità, ecc.), sia il giudizio storico-critico che col tempo può elevare certe opere a classici artistici del medium.

Un esempio concreto può aiutare a chiarire la distinzione. Il gioco *The Last of Us*<sup>234</sup> è unanimemente considerato di grande valore culturale – per la maturità della trama, la qualità cinematografica delle scene, l'impatto sul pubblico – e ha ricevuto ampia attenzione accademica in termini di rappresentazioni sociali, dimensione narrativa, ecc. Dal punto di vista artistico, alcuni critici lo esaltano per la regia e la capacità emotiva paragonabile a cinema e letteratura, altri invece notano come resti ancorato a meccaniche ludiche convenzionali e a un'estetica mainstream che forse gli precludono quell'audacia sperimentale che spesso associamo alle opere d'arte innovative. Al contrario, un gioco indipendente come *Journey*, pur meno noto al grande pubblico, è frequentemente portato ad esempio di videogioco con alto valore artistico: stilisticamente originale, contemplativo, capace di suscitare emozioni sottili attraverso musica, visual design e interazione minimale. *Journey* ha un valore culturale relativamente limitato, ma un valore artistico elevato secondo molti critici, tanto da essere stato esposto in musei e citato in contesti di arte contemporanea. Questo confronto evidenzia come valore culturale e valore artistico possano divergere: l'analisi critica deve evitare da un lato un'apologia indiscriminata del videogioco, che ne celebri la dimensione culturale senza operare distinzioni qualitative, e dall'altro il pregiudizio contrario che esclude a priori la possibilità di riconoscere valore artistico al medium nel suo complesso.

Alcuni studi evidenziano inoltre una differenza strutturale rilevante: mentre l'opera d'arte tradizionale tende a configurarsi come oggetto unico o riprodotto in serie limitata, il

---

<sup>231</sup> «The Art of Video Games Review, Washington, DC - washingtonpost.com».

<sup>232</sup> «The Art of Video Games Review, Washington, DC - washingtonpost.com».

<sup>233</sup> «The Art of Video Games Review, Washington, DC - washingtonpost.com».

<sup>234</sup> *The Last of Us* è un videogioco action-adventure del 2013, sviluppato da Naughty Dog e pubblicato da Sony Computer Entertainment, ambientato in un contesto post-apocalittico e caratterizzato da una forte integrazione tra narrazione cinematografica, esplorazione e dinamiche di sopravvivenza.

videogioco si diffonde attraverso migliaia o milioni di copie identiche, distribuite su scala industriale<sup>235</sup>. La tensione tra unicità artistica e riproducibilità industriale, già nota per altre forme d'arte nell'era della produzione di massa, si ripropone dunque nel caso del videogioco. Ciononostante, molti studiosi contestano che la natura commerciale del medium precluda la possibilità di fare arte. Frank Bosman e Archibald van Wieringen osservano come contrapporre arte e commercio sia un falso dilemma: la storia dell'arte è piena di opere nate su commissione o inserite in logiche di mercato, dalle committenze rinascimentali alle odierne produzioni di design, senza che ciò infici il loro valore artistico<sup>236</sup>. Allo stesso modo, l'industria videoludica può produrre opere con elevate aspirazioni artistiche accanto a titoli pensati soltanto per il consumo di massa, e pretendere una netta separazione significherebbe non riconoscere la commistione tra arte e industria che da sempre esiste anche in altri ambiti, come il cinema d'autore prodotto da grandi studi o il fumetto d'arte nell'editoria commerciale<sup>237</sup>.

Un fattore determinante nel processo di legittimazione del videogioco come arte è il ruolo svolto dalle istituzioni culturali, come musei, festival, fondazioni artistiche, che negli ultimi anni hanno iniziato a includere il medium videoludico nelle proprie programmazioni e collezioni. In analogia con quanto avvenne per la fotografia nel secolo scorso, che è passata dallo status di curiosità tecnica a quello di arte esposta nei musei<sup>238</sup>, anche il videogioco sta compiendo il suo ingresso nel mondo dell'arte attraverso iniziative istituzionali. Già all'inizio degli anni 2000 si sono visti i primi symposium e piccole mostre dedicate ai rapporti tra arte e videogame, ad esempio *ArtCade*, simposio ospitato nel 2001 dal San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA) dedicato proprio a esplorare tale relazione<sup>239</sup>. Si è quindi passati a esposizioni più ampie: nel 2002 il Whitney Museum di New York organizzò *BitStreams*, una mostra sull'arte digitale che includeva opere ispirate ai videogiochi e lavori di artisti che ne utilizzavano l'estetica<sup>240</sup>. Tuttavia, l'evento che più di tutti ha portato il tema all'attenzione generale è stata la decisione del MoMA (Museum of Modern Art di New York) di acquisire nel 2012 una selezione di videogiochi per la propria collezione permanente di design. La curatrice Paola Antonelli ha incluso titoli iconici come *Pac-Man*<sup>241</sup> e *Tetris*<sup>242</sup> accanto a giochi

---

<sup>235</sup> A. Clarke e G. Mitchell, *Videogames and Art*.

<sup>236</sup> F. G. Bosman e A. L. H. M. van Wieringen, Eds., *Video Games as Art*.

<sup>237</sup> F. G. Bosman e A. L. H. M. van Wieringen, Eds., *Video Games as Art*.

<sup>238</sup> J. Bourgonjon, G. Vandermeersche, K. Rutten, e N. Quinten, «Perspectives on Video Games as Art».

<sup>239</sup> J. Bourgonjon, G. Vandermeersche, K. Rutten, e N. Quinten, «Perspectives on Video Games as Art».

<sup>240</sup> J. Bourgonjon, G. Vandermeersche, K. Rutten, e N. Quinten, «Perspectives on Video Games as Art».

<sup>241</sup> *Pac-Man* è un videogioco arcade del 1980, sviluppato da Namco e ideato da Toru Iwatani, appartenente al genere maze game, in cui il giocatore controlla un personaggio circolare all'interno di un labirinto con l'obiettivo di consumare tutti i punti evitando il contatto con i fantasmi antagonisti.

<sup>242</sup> *Tetris* è un videogioco rompicapo ideato nel 1984 da Aleksej Pažitnov, basato sulla disposizione strategica di figure geometriche composte da quattro quadrati (tetramini) che cadono dall'alto dello schermo, con l'obiettivo di completare linee orizzontali senza lasciare spazi vuoti.

indipendenti contemporanei come *Canabalt*<sup>243</sup> e *Minecraft*<sup>244</sup>, sostenendo la rilevanza culturale e progettuale di questi software<sup>245</sup>. La scelta del MoMA è stata celebrata da molti come “*la consacrazione*” del videogioco nel pantheon delle arti, anche se va notato che Antonelli ha esplicitamente trattato i videogame prima di tutto come opere di design<sup>246</sup>, focalizzandosi dunque sugli aspetti di progettazione più che su una valutazione estetica in senso artistico tradizionale. Nello stesso periodo un altro evento di grande risonanza è stata la mostra *The Art of Video Games* del 2012 presso lo Smithsonian American Art Museum di Washington D.C. – la prima grande esposizione in un museo pubblico americano dedicata interamente al medium videoludico. La mostra presentava una selezione di giochi storici, dagli albori negli anni '70 fino ai titoli contemporanei, come esempi dell'evoluzione artistica e tecnica del videogioco. Questa iniziativa, pur importante, ha suscitato dibattiti e qualche critica: la scelta dei giochi in esposizione era stata affidata in parte a una votazione popolare online, metodologia vista da alcuni critici come una “*mossa pubblicitaria*” più che una curatela scientifica rigorosa<sup>247</sup>. Inoltre, venne evidenziato che l'allestimento si limitava a mostrare brevi spezzoni giocabili o video di gameplay, senza un approfondimento sul perché quei giochi fossero da considerarsi arte. Nonostante tali riserve, operazioni come quella dello Smithsonian hanno avuto il merito di portare il discorso sul videogioco nelle sedi istituzionali dell'arte, alimentando la legittimazione del medium. Oggi numerose istituzioni culturali continuano su questa strada: diversi musei di arte contemporanea hanno acquisito videogame o installazioni videoludiche nelle loro collezioni come, ad esempio il V&A di Londra con la mostra *Videogames: Design/Play/Disrupt* del 2018, e festival di arte digitale come *Ars Electronica* includono regolarmente opere ispirate ai videogiochi o progetti interattivi ludici. Questi sviluppi indicano che il riconoscimento istituzionale del videogioco come forma d'arte è in crescita, sebbene non privo di resistenze e incomprensioni. In definitiva, l'intervento delle istituzioni sta contribuendo a creare attorno al videogioco un discorso di legittimazione artistica simile a quello avvenuto storicamente per altri nuovi media.

### 3.2. Estetiche artistiche nei videogiochi

Questo capitolo si propone di esaminare i principali aspetti estetici del videogioco, al fine di evidenziarne le peculiarità in quanto medium artistico contemporaneo e forma espressiva autonoma. In particolare, l'analisi si concentra sulla specificità dell'esperienza estetica videoludica, fondata sull'interazione e sulla partecipazione attiva del giocatore, che

---

<sup>243</sup> *Canabalt* è un videogioco indipendente del 2009, sviluppato da Adam Saltsman, appartenente al genere endless runner, in cui il giocatore controlla un personaggio in fuga automatica attraverso scenari urbani generati proceduralmente, con l'obiettivo di sopravvivere il più a lungo possibile evitando ostacoli e precipizi.

<sup>244</sup> *Minecraft* è un videogioco sandbox pubblicato nel 2011 da Mojang, ideato da Markus Persson, basato sull'esplorazione e la manipolazione di un mondo tridimensionale generato proceduralmente, composto da blocchi, all'interno del quale il giocatore può costruire strutture, raccogliere risorse e interagire con l'ambiente secondo modalità sia creative sia di sopravvivenza.

<sup>245</sup> J. Bourgonjon, G. Vandermeersche, K. Rutten, e N. Quinten, «Perspectives on Video Games as Art».

<sup>246</sup> J. Bourgonjon, G. Vandermeersche, K. Rutten, e N. Quinten, «Perspectives on Video Games as Art».

<sup>247</sup> J. Bourgonjon, G. Vandermeersche, K. Rutten, e N. Quinten, «Perspectives on Video Games as Art».

contribuisce in modo determinante all'attualizzazione dell'opera. A partire da tale prospettiva, verranno approfondite alcune dimensioni fondamentali, tra cui l'estetica del processo e dell'esperienza immersiva, la funzione simbolica dello spazio virtuale e la capacità del videogioco di generare risposte emotive complesse, riconducibili anche alla categoria del sublime e della contemplazione. Infine, il capitolo intende collocare il videogioco all'interno del più ampio contesto delle pratiche artistiche contemporanee, evidenziandone le relazioni con la new media art e contribuendo alla riflessione sul suo statuto estetico e culturale.

### 3.2.1. Estetica del processo e dell'interazione.

Una caratteristica fondamentale che distingue l'estetica videoludica è il fatto che l'opera si manifesta attraverso un processo interattivo in cui il giocatore ha un ruolo attivo e co-creativo. Mentre nelle arti tradizionali l'oggetto artistico è dato e il fruitore lo contempla passivamente o quasi, nel videogioco l'opera si realizza pienamente solo tramite l'atto del giocare. L'interazione non è un elemento aggiuntivo, ma costitutivo dell'esperienza estetica: l'agency del giocatore e le meccaniche di gioco formano il linguaggio estetico proprio del medium. Alcuni teorici hanno descritto il videogioco come una forma di “*arte performativa interattiva*”, paragonando l'atto di giocare a una performance artistica<sup>248</sup>. In effetti, si può stabilire un'analogia con l'esecuzione musicale o teatrale: la opera esiste come partitura o copione, ma prende vita solo quando un interprete la esegue, seguendo le indicazioni ma anche mettendoci del suo, in un evento irripetibile. Durante questa esecuzione, il giocatore prende decisioni, esplora, sperimenta: tali azioni non solo producono esiti funzionali, come vincere sfide, progredire nella storia, ma possiedono anche una qualità estetica intrinseca. L'estetica del processo significa apprezzare come accadono le cose nel gioco – i movimenti, le dinamiche sistemiche, il flusso di azioni e reazioni – al di là del risultato finale. Ad esempio, in un videogame d'azione ben progettato si può provare piacere estetico nel pattern ritmico con cui si concatenano le mosse di un combattimento, nella coreografia interattiva che si crea tra avatar e ambiente. In un puzzle game si può apprezzare la eleganza logica di una soluzione trovata dal giocatore. Elementi come ritmo, equilibrio, continuità, tensione, sorpresa o flow non sono meri aspetti tecnici, ma vere e proprie categorie estetiche dell'esperienza ludica, che trovano corrispondenze nel linguaggio dell'arte e della performance<sup>249</sup>.

L'estetica del processo videoludico ha anche implicazioni sul piano concettuale: molti artisti contemporanei hanno usato il gioco come metafora e strumento per opere d'arte concettuale, evidenziando come le regole e l'interazione possano veicolare significati. Un esempio emblematico è rappresentato dal progetto *Molleindustria*<sup>250</sup>, sviluppato da Paolo Pedercini, che realizza videogiochi a forte contenuto politico e sociale. Tali opere adottano e

---

<sup>248</sup> M. Spokes, *Gaming and the virtual sublime: rhetoric, awe, fear, and death in contemporary video games*, First edition. Bingley, UK: Emerald Publishing Limited, 2020.

<sup>249</sup> M. Spokes, *Gaming and the Virtual Sublime*.

<sup>250</sup> *Molleindustria* è un collettivo indipendente di produzione videoludica fondato nel 2003 da Paolo Pedercini, noto per la realizzazione di videogiochi brevi e accessibili online che adottano una prospettiva critica e satirica su temi politici, economici e sociali contemporanei.

deformano meccaniche ludiche proprie dei giochi commerciali, trasformando l'esperienza di gioco in una riflessione critica sulle ideologie, il lavoro, il potere e la tecnologia. In questi casi, non è solo il contenuto visivo o narrativo a trasmettere significato, ma l'intero assetto sistemico: regole, punteggi, limiti e possibilità d'azione diventano strumenti espressivi.

In sintesi, l'estetica del videogioco risiede in larga parte nel fare esperienziale: nell'atto del gioco si sprigionano forme e sensazioni che definiscono la specifica bellezza del medium. Si tratta di un'estetica che si sviluppa nel tempo dell'azione, e che non si esaurisce nell'aspetto visivo o narrativo dell'opera.

### 3.2.2. Estetica dell'esperienza e dell'immersione

Strettamente connessa al punto precedente è la dimensione dell'esperienza immersiva offerta dal videogioco. Molti autori sostengono che l'esperienza videoludica rappresenti una nuova forma di estetica esperienziale, in cui il coinvolgimento del fruitore è totale: sensoriale, cognitivo ed emotivo insieme. Il termine *immersione* descrive comunemente la sensazione di "entrare" nel mondo virtuale del gioco, perdendo la consapevolezza della mediazione e sentendosi presenti nella realtà simulata. Dal punto di vista artistico, l'immersione videoludica è stata paragonata a quella offerta da certe installazioni d'arte immersiva, ma con la differenza cruciale che nel videogioco l'utente non è solo dentro un ambiente, bensì agisce attivamente in esso e ne osserva le conseguenze. Un videogioco può immergere l'utente in scenari di scala e complessità tali da suscitare un senso di sgomento e ammirazione simile al sublime romantico: ad esempio, titoli *open world*<sup>251</sup> come *The Witcher 3* (fig. 30) o *Red Dead Redemption 2* (fig. 31) presentano paesaggi virtuali vastissimi, curati nei dettagli naturalistici, che al giocatore offrono scorci spettacolari paragonabili alla visione di una natura selvaggia e sublime<sup>252</sup>. La differenza è che in un videogioco il fruitore non si limita a contemplare la scena, ma può esplorarla a suo piacimento, divenendo quasi parte integrante di quel paesaggio.

---

<sup>251</sup> I *giochi open world* sono videogiochi caratterizzati da ambienti estesi e liberamente esplorabili, nei quali il giocatore può muoversi con relativa autonomia, scegliendo l'ordine e le modalità di svolgimento delle attività proposte. La progressione non è rigidamente lineare e integra missioni principali, incarichi secondari ed elementi emergenti, favorendo un'esperienza di gioco basata sull'esplorazione, sull'interazione sistemica e sulla gestione dello spazio virtuale.

<sup>252</sup> M. Spokes, *Gaming and the Virtual Sublime*.



Figura 30 – *The Witcher 3*, CD Projekt RED, 2015, thewitcher.com



Figura 31 – *Red Dead Redemption 2*, Rockstar Studios, 2018, store.steampowered.com

L'estetica dell'immersione non si esaurisce però nella riproduzione del grande spettacolo visivo. Ci sono forme di immersione più sottili e concettuali: l'immedesimazione psicologica, ad esempio, nel vivere la storia di un personaggio interattivo; o l'immersione procedurale nel comprendere dall'interno un sistema complesso di regole e dinamiche: alcuni giochi di simulazione calano il giocatore nei panni di intere società o ecosistemi, come in *SimCity*<sup>253</sup> o *Civilization*<sup>254</sup>, generando un tipo di coinvolgimento quasi didascalico o meditativo sul funzionamento di quei mondi.

Un altro aspetto rilevante è l'esperienza multisensoriale e cinestetica: giocare coinvolge spesso abilità motorie come coordinazione mano-occhio, ritmo, velocità di reazione che danno luogo a sensazioni fisiche intrecciate all'esperienza estetica. Nei videogiochi appartenenti al genere horror, come *Amnesia: The Dark Descent* (fig. 32), l'esperienza estetica si costruisce

---

<sup>253</sup> *SimCity* è un videogioco di simulazione gestionale ideato da Will Wright e pubblicato da Maxis a partire dal 1989, incentrato sulla pianificazione e amministrazione di una città virtuale attraverso la gestione di infrastrutture, servizi, economia e sviluppo urbano.

<sup>254</sup> *Civilization* è una serie di videogiochi strategici a turni ideata da Sid Meier e pubblicata da MicroProse a partire dal 1991, incentrata sullo sviluppo di una civiltà dalla preistoria all'età contemporanea attraverso la gestione di risorse, ricerca tecnologica, diplomazia e conflitto militare.

attraverso la sollecitazione intenzionale di stati emotivi intensi quali paura, ansia e vulnerabilità. Il design sonoro, la limitazione della visibilità e la minaccia costante producono una risposta corporea e percettiva che non è semplicemente funzionale alla progressione ludica, ma parte integrante dell'effetto estetico<sup>255</sup>. In modo analogo, nei *rhythm game* quali *Rez*<sup>256</sup> la sincronia tra input del giocatore, ritmo musicale e trasformazione visiva può generare uno stato di coinvolgimento profondo, caratterizzato da continuità percettiva e immersione sensoriale. La dimensione estetica del videogioco emerge dunque come fenomeno dinamico e situazionale, radicato nel processo esperienziale che il giocatore attraversa all'interno del sistema interattivo.

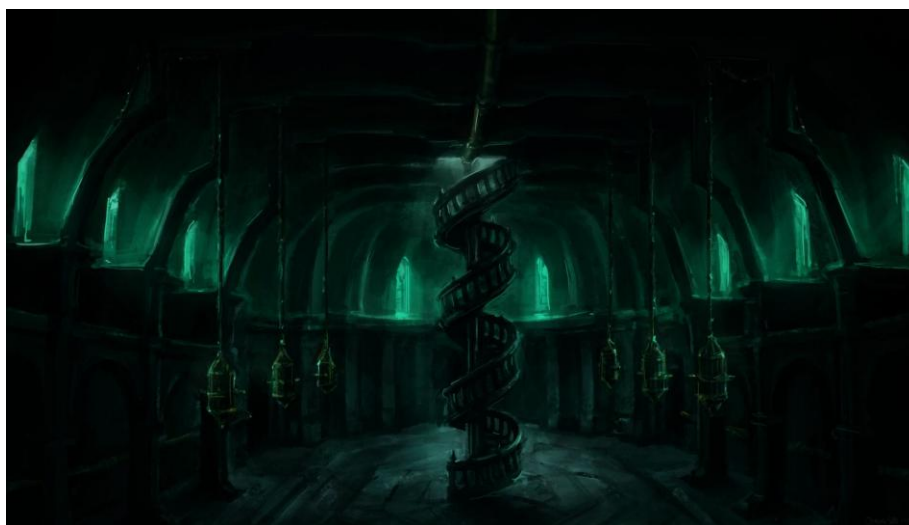


Figura 32 – *Amnesia: The Dark Descent*, Frictional Games, 2010, medium.com

### 3.2.3. Spazio virtuale come costruzione simbolica

Nel videogioco lo spazio non costituisce un mero sfondo visivo, bensì un dispositivo strutturale del linguaggio espressivo. Lo spazio virtuale si configura come una costruzione simbolica, in cui ciascun elemento dell'ambiente – dall'illuminazione alla cromia, dall'organizzazione geografica dei luoghi alla selezione e disposizione dei dettagli – assume una funzione semantica, contribuendo alla produzione di significato e alla configurazione dell'esperienza estetica e narrativa. Un esempio emblematico è rappresentato da *Silent Hill 2* (fig. 33), in cui l'ambiente urbano avvolto nella nebbia e nel degrado non svolge soltanto una funzione atmosferica all'interno del genere horror, ma assume una chiara valenza simbolica, riflettendo la condizione psichica disturbata del protagonista. Tale costruzione scenica è il risultato di una precisa intenzionalità autoriale, come dimostrano le dichiarate influenze pittoriche evocate dai designer del gioco. In particolare, le creature mostruose che popolano lo

<sup>255</sup> Jan-Noel Thon, «Playing with Fear: The Aesthetics of Horror in Recent Indie Games», *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 10, fasc. 1 (2020): 197–231, <https://doi.org/10.7557/23.6179>.

<sup>256</sup> *Rez* è un videogioco del 2001, diretto da Tetsuya Mizuguchi e pubblicato da Sega, appartenente al genere rail shooter, caratterizzato da un'integrazione sinestetica tra azione, musica elettronica e grafica astratta, in cui le azioni del giocatore influenzano direttamente la composizione audiovisiva dell'esperienza.

spazio ludico sono ispirate all'opera di Francis Bacon, sia nella deformazione delle forme sia nell'uso di gamme cromatiche dominate da tonalità rosso-cupo, che evocano visivamente la lacerazione della carne e suggeriscono una sofferenza interiorizzata attraverso il linguaggio visivo<sup>257</sup>.



Figura 33 – *Silent Hill 2*, Konami Digital Entertainment, 2025, thegamer.com

In giochi di ruolo come *Dark Souls* (fig. 34), la disposizione labirintica e opprimente dei livelli e l'architettura gotica dei castelli comunicano al giocatore sensazioni di solitudine, decadenza e sfida esistenziale amplificando il senso esistenziale della vicenda – una ricerca di redenzione in un mondo in decomposizione<sup>258</sup>.



Figura 34 – *Dark Soul*, FromSoftware, 2011, igromania.ru

L'estetica dello spazio videoludico si articola su più livelli distinti ma interconnessi. Da un lato vi è uno spazio funzionale, determinato dal level design, che struttura le possibilità d'azione del giocatore attraverso elementi come piattaforme, percorsi, ostacoli o coperture, influenzando direttamente le dinamiche di gioco. Dall'altro lato esiste uno spazio rappresentativo, legato all'ambientazione visiva e sonora, che costruisce l'atmosfera del mondo virtuale e contribuisce alla dimensione simbolica e affettiva dell'esperienza. Nei titoli

---

<sup>257</sup> H. McGrath and M. Ma, "The Influence of Art Concepts on Visual Communication in Games," in Proceedings of the International Conference on Cyberworlds, 2010, pp. 135–142.

<sup>258</sup> «Dark Souls», *Wikipedia*, 18 novembre 2025, [https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Dark\\_Souls&oldid=148057440](https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Dark_Souls&oldid=148057440).

migliori, questi due aspetti coincidono e si rafforzano a vicenda, creando un ambiente integrato dove ogni interazione ludica è anche un atto di interpretazione estetica.

Molti videogiochi recenti puntano esplicitamente su ambienti dettagliati e pregni di storia, invitando a un' esplorazione lenta e attenta, quasi museale, dove ogni stanza o panorama racconta qualcosa e suscita contemplazione. Dal punto di vista estetico, possiamo dire che il videogioco ha introdotto una nuova modalità di espressione spaziale: lo spazio come medium narrativo e sensoriale plasmabile in tempo reale dall'utente. Lo spazio videoludico è un vero e proprio strumento espressivo: manipolandolo, il game designer o l'artista comunica idee, suggestioni e stati d'animo in modo unico.

### 3.2.4. Emozione, sublime e contemplazione nel gioco

Una discussione sulle estetiche videoludiche sarebbe incompleta senza considerare la gamma di esperienze emotive ed estetiche soggettive che i videogiochi possono suscitare. Nel contesto videoludico, il termine *sublime* designa una particolare qualità estetica legata a esperienze di vastità, disorientamento, intensità emotiva o meraviglia sensoriale, spesso innescate da ambienti virtuali monumentali, situazioni estreme o scenari immersivi. Si tratta di un'emozione complessa, che combina attrazione e soggezione, e che trova espressione in giochi capaci di evocare una percezione dell'oltre, del limite o dell'incontrollabile. Sebbene spesso associato a momenti drammatici – come la paura nell'horror o la tensione in contesti di sopravvivenza – il sublime videoludico può manifestarsi anche in forme più sottili: attraverso silenzi prolungati, paesaggi desolati, o stati di immersione che inducono alla contemplazione<sup>259</sup>. Spokes dedica ampio spazio all'analisi della meraviglia (awe) e della paura nei videogiochi, riconducendole alla tradizione del sublime romantico: ad esempio, egli discute come un mondo aperto realistico possa suscitare meraviglia simile a quella per i panorami naturali, o come i giochi horror coltivino un senso del terribile affine a quello delle storie gotiche<sup>260</sup>. Ciò che rende peculiare il sublime videoludico è che il giocatore partecipa attivamente alla situazione che genera l'awe o il terror: l'effetto non è soltanto osservato, ma vissuto in prima persona, con un grado di immedesimazione potenzialmente maggiore<sup>261</sup>.

Un numero crescente di titoli adotta un tono meditativo, invitando il giocatore non tanto a vincere quanto a sentire e riflettere. I giochi, come *GRIS* (fig. 35), costruiscono volutamente un universo visivo-onirico dove i colori e le architetture cambiano in sintonia con le emozioni della protagonista: il giocatore attraversa scenari che rappresentano simbolicamente stati d'animo quali il dolore, la rabbia, l'accettazione, e l'atto stesso di giocare diventa un percorso di contemplazione emotiva<sup>262</sup>. Queste esperienze sono spesso descritte in termini quasi

---

<sup>259</sup> M. Spokes, *Gaming and the Virtual Sublime*.

<sup>260</sup> M. Spokes, *Gaming and the Virtual Sublime*.

<sup>261</sup> M. Spokes, *Gaming and the Virtual Sublime*.

<sup>262</sup> «Gris | OldGamesItalia», OldGamesItalia - The Italian OldGamers Community since 2002, consultato 10 febbraio 2026, <http://oldgamesitalia.net/recensioni/gris>.

spirituali o estetici, come opere che commuovono profondamente, trasmettono un senso di pace interiore o inducono a riflettere sulla vita.

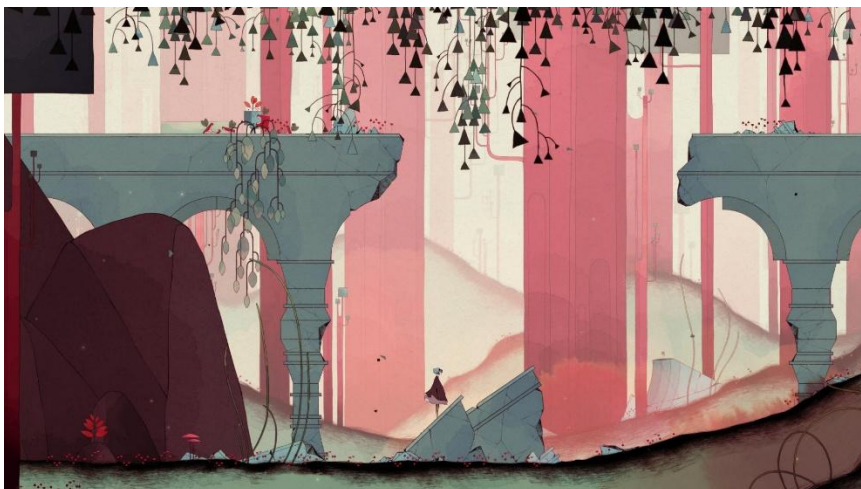


Figura 35 – *Gris*, Devolver Digital, 2019, softbigkey.com

Alcuni videogiochi propongono un'esperienza di contemplazione silenziosa, quasi astratta: in titoli come *Proteus* (fig. 36), manca del tutto la sfida e il giocatore è libero di vagare nell'ambiente, ascoltando musica o suoni ambientali e magari scoprendo frammenti narrativi; l'esperienza risultante è affine a passeggiare in un museo a cielo aperto o in un giardino zen, dove l'emozione estetica scaturisce dall'atmosfera complessiva e dall'auto-riflessione. Queste esperienze videoludiche contemplative hanno fatto discutere – qualcuno le definisce dispregiativamente “non-giochi” – ma dal punto di vista estetico segnano un territorio interessante di convergenza con l'arte contemporanea: il videogioco diventa installazione interattiva per il singolo fruitore, che crea il proprio significato semplicemente essendo presente nel mondo simulato<sup>263</sup>.

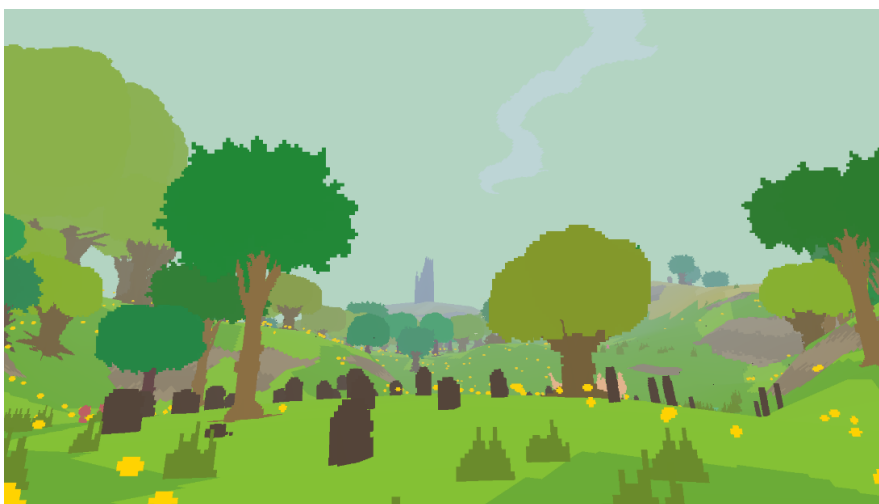


Figura 36 – *Proteus*, Ed Key, David Kanaga, 2013, wikipedia.org

<sup>263</sup> «Is Proteus a game -- and if not, who cares?», Game Developer, consultato 10 febbraio 2026, <https://www.gamedeveloper.com/business/is-i-proteus-i-a-game---and-if-not-who-cares->.

Un'altro esempio emblematico è *The Graveyard* (fig. 37), una breve esperienza interattiva in cui il giocatore assume il controllo di una figura anziana che percorre lentamente un viale all'interno di un cimitero per poi sedersi su una panchina. L'assenza di obiettivi, sfide o interazioni complesse evidenzia la volontà autoriale di sospendere ogni dinamica ludica tradizionale a favore di una fruizione contemplativa. Il gioco culmina nell'ascolto di una composizione musicale malinconica, che accompagna visivamente la figura immobile, suggerendo temi come la mortalità, la memoria e la quiete. Al di là della sua essenzialità meccanica, *The Graveyard* si configura come una vera e propria opera d'arte digitale, concepita per attivare una risposta emotiva profonda e riflessiva<sup>264</sup>.



Figura 37 – *The Graveyard*, Tale of Tales, 2008, tale-of-tales.com

È significativo osservare come molte delle esplorazioni estetiche presenti nei videogiochi trovino corrispondenza anche nella new media art. Numerose opere digitali si fondano sull'immersione sensoriale, sull'interazione connotata simbolicamente e sull'attivazione di emozioni intense, siano esse contemplative o perturbanti, mediate dall'apparato tecnologico. Allo stesso modo, diversi artisti operanti nel campo della media art impiegano strumenti tipici dell'industria videoludica, come motori grafici in tempo reale quali *Unity*<sup>265</sup> o *Unreal Engine*<sup>266</sup>, per sviluppare installazioni interattive o ambienti virtuali esposti in contesti museali. Parallelamente, numerosi game designer traggono ispirazione consapevole dall'arte contemporanea, non solo in termini visivi, ma anche nella costruzione di esperienze estetiche che superano la dimensione ludica tradizionale. Ad esempio, *Bound* (Fig. 38), videogioco indipendente che propone un'estetica visiva chiaramente influenzata dal cubismo

<sup>264</sup> Крис Колеп, «The Graveyard's Ten-Minute Tale Of Death», Tags, *Wired*, 21 marzo 2008, <https://www.wired.com/2008/03/the-graveyards/>.

<sup>265</sup> *Unity* è un motore grafico multiplatforma per lo sviluppo di videogiochi e applicazioni interattive, lanciato nel 2005 da Unity Technologies. Consente la progettazione di ambienti tridimensionali e bidimensionali, l'implementazione di logiche di gioco tramite scripting e la distribuzione su una vasta gamma di piattaforme, dai dispositivi mobili alle console e ai sistemi per realtà virtuale.

<sup>266</sup> *Unreal Engine* è un motore grafico sviluppato da Epic Games a partire dal 1998, utilizzato per la creazione di videogiochi e applicazioni interattive. Offre strumenti avanzati per la modellazione tridimensionale, la simulazione fisica, il rendering in tempo reale e lo scripting, supportando una vasta gamma di piattaforme, dalla realtà virtuale alle console e ai dispositivi mobili.

e dall'astrattismo geometrico. Le animazioni del personaggio, ispirate alla danza contemporanea, trasformano il movimento nello spazio in una vera e propria coreografia digitale, avvicinando l'esperienza di gioco a quella di un balletto astratto interattivo <sup>267</sup>. Analogamente, titoli come Journey sono stati frequentemente accostati all'opera pittorica di Mark Rothko, in particolare per l'impiego trascendente del colore e dello spazio vuoto <sup>268</sup>.



Figura 38 – *Bound*, Plastic, 2016, youtube.com

Non sorprende, dunque, che alcuni studiosi abbiano proposto di interpretare il videogioco come una naturale estensione delle pratiche artistiche digitali, sottolineandone la continuità con le poetiche e i linguaggi sviluppati nell'ambito della new media art. Come osserva Ri Pierce-Grove, adottare la prospettiva dei game studies per analizzare l'arte consente di cogliere con maggiore chiarezza l'estensione delle tecnologie videoludiche all'interno delle pratiche artistiche contemporanee, in particolare nel contesto installativo e museale<sup>269</sup>. Un esempio emblematico è rappresentato dall'impiego crescente di elementi ludici in mostre ed esposizioni, fenomeno spesso descritto nei termini di "*gamification museale*", attraverso cui si cerca di incrementare il coinvolgimento del pubblico e di stimolarne una partecipazione attiva alla fruizione culturale<sup>270</sup>.

D'altro canto, permangono anche differenze strutturali: la new media art spesso pone frequentemente al centro del proprio linguaggio una riflessione esplicita sulla tecnologia, mentre i videogiochi mainstream tendono a occultare la propria infrastruttura tecnica dietro un'estetica dell'immersività, mirata a sostenere l'illusione di un mondo coerente e coinvolgente. Inoltre, l'arte contemporanea, soprattutto nei suoi esiti più sperimentali, può legittimamente adottare forme di incomunicabilità e ambiguità, senza preoccuparsi della

---

<sup>267</sup> «Bound Review», *GameSpot*, s.d., consultato 11 febbraio 2026, <https://www.gamespot.com/reviews/bound-review/1900-6416495/>.

<sup>268</sup> «The 50 Games of the Decade», KRITIQAL, 7 settembre 2020, consultato 17 febbraio 2026, <https://kritiqal.com/articles/50-games-of-the-decade>.

<sup>269</sup> Ri Pierce-Grove, «Pressing Play: Digital Game Techniques and Interactive Art», *Games and Culture* 9, fasc. 6 (2014): 468–79, <https://doi.org/10.1177/1555412014549806>.

<sup>270</sup> J. Bourgonjon, G. Vandermeersche, K. Rutten, e N. Quinten, «Perspectives on Video Games as Art».

fruibilità di massa. Al contrario, il videogioco – anche nelle sue declinazioni più autoriali – resta vincolato a una certa giocabilità e accessibilità, poiché, operando all'interno di un sistema di produzione e distribuzione di tipo industriale o semi-industriale, necessita comunque di mantenere un livello minimo di coinvolgimento per poter essere fruito e riconosciuto come tale. Come osservano Clarke e Mitchell, riuscire a coniugare ambizioni artistiche con il successo commerciale rappresenta, nel contesto videoludico, un compito particolarmente arduo<sup>271</sup>. I titoli più sperimentali, proprio in virtù della loro distanza dalle convenzioni del mercato, tendono spesso a rimanere confinati a una fruizione di nicchia, suscitando l'interesse di una cerchia ristretta di appassionati o studiosi, ma senza ottenere una diffusione ampia o un riconoscimento istituzionale paragonabile a quello delle produzioni mainstream. Questa tensione strutturale tra innovazione estetica e sostenibilità economica costituisce una delle sfide centrali per la legittimazione culturale del videogioco come forma d'arte. Tuttavia, l'espansione della distribuzione indipendente e la diffusione di piattaforme digitali come *Steam*<sup>272</sup> o *itch.io*<sup>273</sup> hanno progressivamente ampliato le possibilità di circolazione e visibilità per i videogiochi a vocazione artistica. Questi spazi alternativi al mercato mainstream consentono la sperimentazione formale e concettuale, offrendo agli art games un ecosistema più favorevole, analogo a quello che, nel mondo dell'arte contemporanea, è rappresentato dal circuito dei festival, delle gallerie indipendenti e delle istituzioni dedicate alla ricerca artistica non convenzionale.

In conclusione, le estetiche artistiche sviluppate nel medium videoludico delineano un ambito complesso e multidimensionale, in cui si intrecciano dinamiche performative, immersione percettiva, costruzione simbolica dello spazio e del tempo, oltre a una vasta gamma di esperienze emotive, dalla tensione alla contemplazione. Ciascuno di questi aspetti mostra come il videogioco sia non solo un medium narrativo o tecnologico, ma anche un medium estetico sui generis, capace di coinvolgere sensi e intelletto in modi inediti. Pur condividendo strumenti e linguaggi con la più ampia famiglia delle arti digitali, il videogioco ha elaborato un proprio vocabolario estetico. Comprendere appieno le interrelazioni tra new media art e videogiochi significa dunque riconoscere sia le convergenze sia le differenze di approccio e finalità, apprezzando il videogioco come pratica artistica contemporanea con dignità autonoma e al contempo come parte di un continuum evolutivo nel panorama dell'arte del XXI secolo.

---

<sup>271</sup> A. Clarke e G. Mitchell, *Videogames and Art*.

<sup>272</sup> *Steam* è una piattaforma digitale di distribuzione, gestione e fruizione di videogiochi sviluppata da Valve Corporation e lanciata nel 2003, che consente l'acquisto, il download e l'aggiornamento di titoli in formato digitale, integrando al contempo funzionalità sociali, servizi di multiplayer online e strumenti per la pubblicazione indipendente.

<sup>273</sup> *itch.io* è una piattaforma digitale di distribuzione e hosting fondata nel 2013 da Leaf Corcoran, dedicata principalmente alla pubblicazione e diffusione di videogiochi indipendenti, prototipi sperimentali e progetti interattivi, caratterizzata da un modello aperto che consente agli autori di gestire autonomamente prezzi, modalità di distribuzione e condizioni di accesso ai contenuti.

### 3.3. Casi studio di videogiochi con forte identità artistica

#### 3.3.1. Shadow of the Colossus

La storia di creazione di *Shadow of the Colossus* (fig. 39) si colloca nel contesto dello sviluppo giapponese per console nei primi anni Duemila e nella genealogia di opere prodotte da *Sony Computer Entertainment Japan Studio*<sup>274</sup> attraverso il gruppo noto come *Team Ico*<sup>275</sup>.

L'asse tematico centrale dell'opera è costituito da una riflessione tragica sul sacrificio e sulla distruttività inscritta nell'amore. Il protagonista, *Wander*, oltrepassa il confine della "terra proibita" per eseguire un rito magico atto a resuscitare una ragazza di nome *Mono*<sup>276</sup>. La condizione imposta dall'entità *Dormin*<sup>277</sup> è l'eliminazione di sedici colossi, figure monumentali che non si presentano come aggressori originari, ma come presenze silenziose e in larga misura neutrali. Ogni scontro richiede ingegno e fatica, e ogni vittoria è oscurata dal senso di colpa che colpisce il giocatore per la caduta di questi esseri innocenti. Come spiega Ueda, il tema profondo che permea l'esperienza di gioco è proprio «la crudeltà»<sup>278</sup>: l'eroe compie un gesto violento per amore, sacrificando infine sé stesso alla fine del gioco.

Dal punto di vista strutturale, la progressione narrativa segue uno sviluppo lineare: dall'ingresso nel territorio interdette alle diverse aree dominate dai colossi, fino al rituale conclusivo nel Santuario. L'epilogo, privo di esplicitazioni verbali, mostra le conseguenze del sacrificio e la trasformazione di *Wander*, chiudendo il ciclo narrativo in una forma visivamente e simbolicamente coerente. L'assenza di una spiegazione didascalica finale non attenua l'impatto, ma ne intensifica la portata, lasciando al giocatore la ricomposizione del senso e consolidando l'impressione emotiva come esito dell'intero percorso interattivo<sup>279</sup>.

---

<sup>274</sup> *Sony Computer Entertainment Japan Studio* è stato uno studio di sviluppo interno a Sony, con sede a Tokyo, attivo dal 1993 al 2021. Ha svolto un ruolo centrale nella produzione di titoli first-party per le console PlayStation, distinguendosi per opere di forte identità autoriale e sperimentazione formale, tra cui *Ico*, *Shadow of the Colossus* e *The Last Guardian*, spesso associate al team guidato da Fumito Ueda. Nel 2021 lo studio è stato riorganizzato e in gran parte integrato in Team Asobi.

<sup>275</sup> *Team Ico* è il nome con cui viene comunemente identificato il gruppo di sviluppo interno a Sony Computer Entertainment Japan Studio guidato da Fumito Ueda, attivo nei primi anni Duemila.

<sup>276</sup> *Mono* è la giovane donna al centro della vicenda narrativa di *Shadow of the Colossus* (2005). Secondo quanto riferito all'inizio dell'opera, è stata sacrificata nel proprio villaggio in quanto ritenuta portatrice di un destino maledetto. Il protagonista, *Wander*, ne trasporta il corpo senza vita fino al Santuario delle Terre Proibite, dove invoca l'entità *Dormin* affinché la riporti in vita.

<sup>277</sup> *Dormin* è un'entità immateriale presente in *Shadow of the Colossus* (2005), rappresentata come una voce disincarnata che guida il protagonista nell'abbattimento dei Colossi promettendo la resurrezione di una giovane donna. La figura si configura come presenza ambigua e liminale, dotata di una natura composita e di un ruolo determinante nell'economia simbolica e narrativa dell'opera.

<sup>278</sup> shmuplations, «Fumito Ueda – 2005 Developer Interview - shmuplations.com». Consultato: 28 febbraio 2026. [Online]. Disponibile su: <https://shmuplations.com/ueda/>

<sup>279</sup> «Il simbolismo di Shadow of the Colossus», Multiplayer.it, consultato 28 febbraio 2026, <https://multiplayer.it/articoli/194461-shadow-of-the-colossus-il-simbolismo-di-shadow-of-the-colossus.html>.



Figura 39 – *Shadow of the Colossus*, Sony Computer Entertainment Japan, 2005, wizarddojo.com

**Analisi estetica.** L'estetica di *Shadow of the Colossus* si articola attorno a una tensione strutturale tra monumentalità e rarefazione spaziale. I paesaggi si presentano come deserti estesi, vallate grigio-ocra e rovine sacrali immerse in una luce crepuscolare che attenua i contrasti e sospende l'azione in un'atmosfera di latenza. La palette cromatica, ridotta a tonalità terrose e a cieli desaturati, costruisce uno sfondo visivo coerente, orientato verso una tonalità malinconica che può essere ricondotta a una genealogia romantica della rappresentazione del paesaggio.

Il rapporto di scala tra la figura di Wander e i colossi attiva un dispositivo percettivo analogo a quello rintracciabile in autori quali Caspar David Friedrich e J. M. W. Turner, nei quali la presenza umana, ridotta e marginale, funge da indice della sproporzione rispetto alla vastità naturale<sup>280</sup>. L'effetto prodotto sullo spettatore-giocatore si configura come esperienza ambivalente di attrazione e timore, in linea con le formulazioni del sublime elaborate da Edmund Burke e Immanuel Kant, dove il confronto con una grandezza eccedente rende percepibile la vulnerabilità del soggetto<sup>281</sup>.

In questo quadro, *Shadow of the Colossus* non si limita a evocare il sublime attraverso la rappresentazione, ma lo struttura come esperienza interattiva. La percezione della sproporzione e della potenza non è solo contemplata, bensì attraversata mediante l'azione ludica: l'ascesa sui corpi dei colossi, la gestione dell'equilibrio, la resistenza alla caduta traducono in gesto performativo la tensione tra fragilità e immensità. Il sublime viene così

---

<sup>280</sup> S. Caselli, «Vertigini videoludiche. Intersezioni tra esperienza interattiva ed esperienza del sublime nel videogioco», Bologna, Università di Bologna, 2018.

<sup>281</sup> M. Spokes, *Gaming and the Virtual Sublime*.

riformulato come evento esperienziale mediato dall'interazione, in cui dimensione visiva e agency del giocatore concorrono alla costruzione dell'effetto estetico.

Il design visivo privilegia una marcata sottrazione formale e l'assenza di un'interfaccia invasiva: non compaiono *HUD*<sup>282</sup> persistenti, barre di salute sovrapposte allo schermo o dispositivi narrativi extradiegetici. Tale scelta riduce la mediazione grafica e concentra l'attenzione sullo spazio diegetico, rafforzando la continuità percettiva tra soggetto e ambiente. La telecamera adotta frequentemente campi lunghi e totali che isolano le figure nel paesaggio, producendo un effetto di distanziamento analogo a quello del cinema epico e accentuando la sproporzione tra il protagonista e il colosso<sup>283</sup>.

La morte di ciascun colosso è costruita attraverso un piano sequenza rallentato: la caduta del corpo monumentale, la variazione musicale verso un tema corale lamentoso, l'indugio della camera sulla massa inerte configurano una sospensione temporale che interrompe la dinamica agonistica dello scontro. La messa in scena non organizza l'evento come apice celebrativo, ma come momento elegiaco. Come osserva Fortugno, il gioco sottrae al giocatore la possibilità di percepirsi come eroe, insistendo su una lunga inquadratura della creatura esanime nel momento della morte<sup>284</sup>.

In prospettiva comparativa, *Shadow of the Colossus* presenta affinità con installazioni interattive e pratiche di new media art che privilegiano una fruizione contemplativa e situata. Come osserva Daniel Lehner, il gioco può essere interpretato come opera multimediale aperta, strutturalmente disponibile all'interpretazione del fruitore e assimilabile, per integrazione di linguaggi e coerenza estetica, a una forma di *Gesamtkunstwerk*<sup>285</sup>. Tale configurazione non implica una semplice somma di componenti espressive, ma una loro articolazione sistemica entro un dispositivo unitario.

Rispetto al cinema tradizionale, tuttavia, il videogioco introduce la variabile determinante dell'azione del giocatore. L'estetica immersiva non è affidata esclusivamente all'inquadratura o alla composizione visiva, ma viene costruita proceduralmente attraverso l'interazione. La percezione dello spazio, la gestione della fatica nell'arrampicata, la durata dello scontro e il ritmo dell'esplorazione dipendono dall'operare del soggetto all'interno del sistema. Ne deriva un'estetica dell'esperienza in cui meraviglia, solitudine e senso di gravosità emergono dall'intreccio tra forma audiovisiva e dinamica ludica.

---

<sup>282</sup> *HUD* (acronimo di *Head-Up Display*) indica l'insieme degli elementi grafici sovrapposti all'immagine di gioco che forniscono al giocatore informazioni funzionali in tempo reale, quali indicatori di salute, munizioni, mappa, punteggio o obiettivi, senza interrompere l'azione principale sullo schermo.

<sup>283</sup> D. Davidson, *Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning*, Pittsburgh, PA: ETC Press, 2009. (ETC Press, 2009).

<sup>284</sup> D. Davidson, *Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning*.

<sup>285</sup> A. Lehner, «Videogames as Cultural Ecology: Flower and Shadow of the Colossus», *Game Studies*, vol. 12, no. 2, 2012.

Composizione dell'inquadratura, cromatismo desaturato, orchestrazione musicale non svolgono quindi una funzione ornamentale, ma concorrono alla costruzione di un assetto affettivo coerente. L'esperienza emozionale prodotta eccede la logica dell'intrattenimento e iscrive l'opera in un dialogo effettivo con pratiche artistiche contemporanee fondate su immersione, partecipazione e intensificazione percettiva.

### **Analisi dell'interazione e agency.**

L'interazione in *Shadow of the Colossus* è costruita secondo un principio di essenzialità funzionale che concentra il significato espressivo nelle modalità di integrazione tra gesto e struttura narrativa. Il controllo di Wander in terza persona consente l'esplorazione libera di uno spazio aperto, privo di sovraccarichi sistemici, fino all'incontro con ciascun colosso. Le meccaniche fondamentali — corsa, salto, arrampicata, uso della spada e dell'arco — risultano elementari sul piano procedurale; la loro rilevanza estetica emerge dal modo in cui vengono articolate all'interno di ogni confronto<sup>286</sup>.

Ogni battaglia si configura come un rompicapo motorio complesso: il giocatore è chiamato a investigare il corpo del colosso, individuarne i punti vulnerabili e scalarne la superficie per raggiungere le aree segnate. L'interazione non si limita all'attacco diretto, ma implica un'esplorazione tattile e spaziale di una massa che si presenta insieme come organismo vivente e come struttura architettonica<sup>287</sup>. Il corpo del colosso diviene così ambiente praticabile, superficie da attraversare e sistema da decifrare.

L'agency del giocatore si configura in termini strutturalmente ambivalenti. L'orizzonte iniziale dell'azione riproduce uno schema narrativo consueto — l'eliminazione del nemico quale mezzo per conseguire una finalità salvifica — ma il dispositivo ludico ne altera progressivamente le coordinate etiche. I colossi, infatti, non si presentano come antagonisti aggressivi: il loro comportamento è neutro o reattivo, e l'ostilità emerge solo in risposta all'attacco<sup>288</sup>. Ne deriva una torsione della dinamica di potere, in cui la figura eroica assume il ruolo dell'intruso. Wander si configura progressivamente come figura rovesciata dell'eroe tradizionale: nell'atto di uccidere queste «*innocenti bestie*» in nome di una promessa di salvezza, assume i tratti del mostro che pretende di combattere<sup>289</sup>. L'orizzonte etico dell'azione viene così destabilizzato dall'interno, producendo una frattura tra finalità dichiarata e percezione dell'atto compiuto. Questa dissonanza è ulteriormente intensificata dalla gestione delle ricompense ludiche, che risultano neutralizzate sul piano affettivo. Il colpo di grazia è accompagnato da un getto di sangue nero e da un lamento corale che sospende l'evento in una tonalità elegiaca. Gli effetti visivi e sonori rifiutano la retorica della celebrazione eroica e trasformano l'esito dello scontro in un momento di gravità e perdita. L'apparato audiovisivo interviene quindi come dispositivo critico, sottraendo al giocatore una

---

<sup>286</sup> A. Lehner, «Videogames as Cultural Ecology: Flower and Shadow of the Colossus».

<sup>287</sup> A. Lehner, «Videogames as Cultural Ecology: Flower and Shadow of the Colossus».

<sup>288</sup> A. Lehner, «Videogames as Cultural Ecology: Flower and Shadow of the Colossus».

<sup>289</sup> D. Davidson, *Well Played 1.0*.

gratificazione coerente con la logica del successo e inscrivendo l'azione in un registro tragico<sup>290</sup>.

Il controllo come gesto espressivo raggiunge la sua formulazione più esplicita nella sequenza finale. Dopo l'eliminazione di tutti i colossi, Wander viene posseduto da un'antica entità e trasformato egli stesso in una creatura mostruosa. In tale fase, la permanenza del controllo tecnico — il giocatore può ancora impartire comandi — non coincide più con un'effettiva capacità di incidere sull'esito degli eventi. Il movimento del protagonista è progressivamente attratto verso la caduta e la dissoluzione, secondo una traiettoria che non può essere arrestata<sup>291</sup>. Questa configurazione introduce una frattura tra input e agency: l'interazione rimane operativa sul piano meccanico, ma viene svuotata di efficacia trasformativa. La progettazione rende percepibile una condizione di “*futility*”, nella quale l'illusione di dominio tipica del medium videoludico è deliberatamente sospesa<sup>292</sup>.

La frustrazione del controllo assume così una funzione tematica. L'impossibilità di invertire il destino del personaggio enfatizza l'idea della resa di fronte a forze superiori, inscrivendo l'esperienza in un registro di inevitabilità e perdita. L'interazione, lungi dall'essere celebrata come strumento di emancipazione, viene impiegata per rendere esperibile la limitazione stessa dell'agency, producendo un effetto affine a quello di alcune strategie del genere horror, dove la paralisi e l'impotenza costituiscono elementi centrali dell'esperienza affettiva<sup>293</sup>.

Il ritmo di *Shadow of the Colossus* è costruito su un'alternanza strutturale tra estese fasi di esplorazione silenziosa e momenti di combattimento ad alta intensità. Le lunghe traversate a cavallo in spazi rarefatti, la ricerca del colosso e il ritorno ciclico al tempio instaurano una temporalità dilatata che predispone a uno stato di concentrazione meditativa. L'esperienza non è guidata da una progressione incalzante, ma da una ripetizione rituale della sequenza viaggio–individuazione–scontro–ritorno, che assume un carattere quasi cerimoniale<sup>294</sup>. Questa reiterazione produce una forma di affaticamento estetico, inteso come accumulo di gravità emotiva più che come stanchezza ludica. La morte dell'avatar rimane possibile, ma è scarsamente punitivo, poiché il sistema consente di riprendere lo scontro dal medesimo punto. L'ostacolo non è dunque di natura meccanica. Ciò che viene messo in gioco è un'altra forma di fallimento, di ordine interiore: il senso di colpa e di perdita che accompagna ogni uccisione<sup>295</sup>.

---

<sup>290</sup> Davidson, *Well Played 1.0*.

<sup>291</sup> S. Caselli, «Vertigini videoludiche. Intersezioni tra esperienza interattiva ed esperienza del sublime nel videogioco»

<sup>292</sup> S. Caselli, «Vertigini videoludiche. Intersezioni tra esperienza interattiva ed esperienza del sublime nel videogioco»

<sup>293</sup> S. Caselli, «Vertigini videoludiche. Intersezioni tra esperienza interattiva ed esperienza del sublime nel videogioco»

<sup>294</sup> D. Davidson, *Well Played 1.0*.

<sup>295</sup> D. Davidson, *Well Played 1.0*.

**Narrazione implicita e temi.** La narrazione di *Shadow of the Colossus* si configura come prevalentemente implicita e ambientale. Il testo verbale e i dialoghi sono ridotti a un nucleo minimo: poche enunciazioni della voce di Dormin, rare indicazioni iconografiche e nessuna esposizione sistematica dell'assetto diegetico. Elementi quali la "terra proibita", il Santuario e la missione del protagonista non vengono spiegati attraverso un discorso esplicativo, ma sono affidati alla costruzione spaziale e simbolica dell'ambiente. La vicenda — la resurrezione di Mono attraverso il sacrificio dei colossi — è veicolata principalmente da segni visivi. Le statue monumentali collocate nel santuario, che riproducono le sembianze dei colossi, suggeriscono la loro funzione culturale e ne inscrivono l'eliminazione in un contesto sacrale. La distruzione progressiva di tali simulacri, in concomitanza con la sconfitta di ciascuna creatura, stabilisce un nesso tra azione ludica e trasformazione simbolica dello spazio.

In assenza di una narrazione verbale esplicita, il mondo di gioco assume la funzione di agente narrante. Le rovine, i mosaici, l'architettura arcaica e la partitura musicale corale concorrono a costruire un orizzonte tragico in cui amore, trasgressione e punizione si articolano senza mediazioni didascaliche. La storia emerge così come effetto di un processo interpretativo attivato dal giocatore, che è chiamato a inferire il senso degli eventi attraverso l'esplorazione e l'osservazione, piuttosto che attraverso un racconto dichiarato.

Questa configurazione si avvicina al paradigma dello storytelling ambientale, ampiamente discusso anche nell'ambito della media art contemporanea, dove la costruzione narrativa è affidata alla disposizione spaziale, agli oggetti e ai segni disseminati nell'ambiente. In *Shadow of the Colossus*, la progressione diegetica si sviluppa mediante l'accumulo di indizi visivi e trasformazioni simboliche dello spazio<sup>296</sup>.

Sul piano simbolico, la vicenda richiama una costellazione mitica fondata sui temi del sacrificio e della hybris. La resurrezione di Mono comporta un prezzo irreversibile, configurando la salvezza come evento tragico. Il desiderio di oltrepassare il limite tra vita e morte conduce Wander alla rovina, inscrivendo la sua traiettoria in una logica di punizione che riecheggia narrazioni classiche in cui la sfida agli dei si traduce nella morte o metamorfosi<sup>297</sup>. La sequenza finale — la trasformazione in colosso e il successivo rinascimento — può essere letta come figura di espiazione e rifondazione, in cui la redenzione non annulla la colpa, ma la riconfigura in un nuovo ciclo esistenziale.

Inoltre, la narrazione ecologica e morale del gioco emerge dal contrasto tra Wander e i colossi. Lehner evidenzia come i colossi non siano meri "nemici convenzionali" ma si configurano come simboli del non-umano, in una zona di continuità tra animale, architettura e paesaggio<sup>298</sup>. Il giocatore si trova dunque immerso in una vicenda che solleva questioni etiche ambigue: fino a che punto vale salvare una persona a prezzo di uccidere altre forme di vita? L'assenza di spiegazioni didascaliche e di un sistema morale esplicito trasforma il gioco in

---

<sup>296</sup> A. Lehner, «Videogames as Cultural Ecology: Flower and Shadow of the Colossus».

<sup>297</sup> A. Lehner, «Videogames as Cultural Ecology: Flower and Shadow of the Colossus».

<sup>298</sup> A. Lehner, «Videogames as Cultural Ecology: Flower and Shadow of the Colossus».

un'opera aperta, nella quale i vuoti narrativi richiedono un'attività interpretativa da parte del giocatore. Le metafore sviluppate – l'innocenza perduta, la natura violata, la fine inevitabile – rimandano esplicitamente a riflessioni sul rapporto uomo-natura e sul prezzo delle proprie azioni. In sintesi, la narrazione implicita di *Shadow of the Colossus* si dispiega attraverso l'esperienza stessa del gioco, e trasforma il percorso ludico in un dialogo tra giocatore e opera.

**Ricezione critica e istituzionale.** *Shadow of the Colossus* si colloca storicamente in una posizione intermedia tra la produzione action a larga diffusione e una marcata istanza autoriale orientata verso una concezione del videogioco come forma di arte interattiva. Il titolo nasce all'interno del circuito mainstream, ma viene progressivamente assunto nel dibattito accademico come esempio paradigmatico di “art game”, in virtù della sua configurazione formale e della sua ambizione estetica<sup>299</sup>. L'opera ha ricevuto un riconoscimento significativo anche in ambito istituzionale. La sua inclusione come titolo rappresentativo nella mostra *The Art of Video Games* presso lo Smithsonian American Art Museum nel 2012 costituisce un passaggio rilevante nel processo di legittimazione culturale del medium<sup>300</sup>. Tale selezione indica che una produzione commerciale può essere assunta entro il patrimonio artistico videoludico, evidenziando la possibilità di una continuità tra industria e istituzioni museali nel riconoscimento del valore estetico del videogioco.

Nel dibattito teorico sul videogioco come forma d'arte, l'opera di Fumito Ueda è frequentemente richiamata per la capacità di mettere in crisi convenzioni consolidate del medium e di articolare un'esperienza estetica caratterizzata da densità formale e ambivalenza etica. Critici come Fortugno ne sottolineano la complessità morale: l'atto stesso di vincere i boss (i “colossi”) traduce l'eroe in un aggressore, facendo sorgere nel giocatore sensi di colpa e dubbi etici<sup>301</sup>. Allo stesso tempo, la struttura narrativa minimale riavvicina *Shadow of the Colossus* a pratiche di videoarte o installazione artistica, dove l'ambiente e gli oggetti raccontano la storia in modo implicito.

Sul piano della ricezione, il titolo ha ottenuto un ampio consenso critico e numerosi riconoscimenti, tra cui premi come “*Gioco dell'anno*” in diverse sedi specialistiche. La sua rilevanza è stata consolidata anche nel dibattito accademico: studiosi di media studies e game studies vi fanno riferimento per discutere categorie quali esperienza estetica, sublime e immersione, riconoscendone la capacità di articolare tali concetti in forma interattiva<sup>302</sup>.

**Conclusioni.** *Shadow of the Colossus* produce un'esperienza estetica interpretabile in termini artistici perché organizza in modo coerente forma audiovisiva, temporalità e partecipazione del fruitore, facendo emergere un effetto complessivo che eccede la

---

<sup>299</sup> «*Shadow of the Colossus*», *Wikipedia*, 10 febbraio 2026, consultato 28 febbraio 2026, [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Shadow\\_of\\_the\\_Colossus&oldid=1337619938](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Shadow_of_the_Colossus&oldid=1337619938).

<sup>300</sup> «The Art of Video Games | Smithsonian American Art Museum», consultato 28 febbraio 2026, <https://americanart.si.edu/exhibitions/games>.

<sup>301</sup> D. Davidson, *Well Played 1.0*.

<sup>302</sup> Spokes, *Gaming and the Virtual Sublime*.

funzionalità ludica. Da un lato, l'opera lavora sui parametri formali del medium, come composizione dell'immagine, direzione della luce, palette desaturata, orchestrazione sonora, gestione delle durate e delle sospensioni, per costruire un registro affettivo riconoscibile come sublime e tragico. La sproporzione tra corpo umano e gigantismo dei colossi, insieme alla messa in scena elegiaca della loro caduta, non produce soltanto meraviglia, ma attiva una costellazione emotiva più complessa che richiama modalità di fruizione tipiche dell'esperienza estetica in ambito artistico.

Dall'altro lato, l'interattività del gioco intensifica l'effetto estetico, poiché il fruitore non si colloca in una posizione puramente contemplativa, ma interviene attivamente nella configurazione dell'esperienza. L'atto percettivo è inseparabile dall'atto operativo: le scelte di movimento, il tempo impiegato nell'esplorazione, la gestione del confronto con il colosso incidono sulla forma concreta che l'evento assume. In tal modo, la fruizione si traduce in partecipazione alla costruzione del senso, e l'esperienza estetica emerge dall'intreccio tra progettazione autoriale e azione del giocatore.

Va tuttavia riconosciuto un limite strutturale di questa interpretazione. *Shadow of the Colossus* rimane un prodotto sviluppato all'interno di un'industria commerciale, sostenuto da logiche produttive e distributive. L'esperienza estetica, sebbene intensa, è soggetta alla struttura ludica che può diluirne l'ambiguità in una mera meccanica di gioco. L'emersione del valore estetico presuppone una partecipazione interpretativa attenta; in assenza di tale disposizione, gli elementi formali — monumentalità, musica orchestrale, rarefazione narrativa — possono essere recepiti come qualità atmosferiche prive di risonanza etica. L'opera, in altri termini, non impone una lettura critica, ma la rende possibile entro un sistema che resta, tecnicamente, un gioco regolato.

Ciò nonostante, la riflessione specialistica e le dichiarazioni autoriali convergono nel riconoscere in *Shadow of the Colossus* un caso paradigmatico di esperienza estetica autonoma nel medium videoludico. L'intreccio tra immersività percettiva, progettazione dell'interazione e ambivalenza simbolica dimostra come il videogioco possa articolare una forma di senso che non dipende dall'imitazione di altri linguaggi artistici, ma dall'elaborazione consapevole delle proprie specificità mediali.

### 3.3.2. Flower

*Flower* (fig. 40) si colloca nel contesto della diffusione dei titoli a distribuzione digitale e della produzione cosiddetta “indie” o “arthouse” affermatasi alla fine degli anni Duemila; tuttavia, la sua specificità non è riconducibile unicamente a una determinazione di mercato. Il progetto è concepito come un'esperienza incentrata sull'atmosfera, sulla dimensione sensoriale e sulla progressiva trasformazione del paesaggio, dichiarando esplicitamente un orientamento di matrice “poetica” — definito dagli stessi autori come “*poetry in motion*” — e

articolandosi attorno a una tensione compositiva tra la frenesia dell'ambiente urbano e una condizione di serenità naturale <sup>303</sup>.



Figura 40 – *Flower*, thatgamecompany, 2009, store.steampowered.com

La struttura narrativa di *Flower* si articola attraverso sei sequenze oniriche collegate tra loro da una progressione coerente. Ogni livello corrisponde al “sogno” di un fiore collocato sul davanzale di un appartamento urbano; selezionandolo, il giocatore accede a uno spazio paesaggistico che rappresenta la dimensione immaginativa del fiore stesso. Pur in assenza di dialoghi o testi esplicativi, i diversi sogni compongono una traiettoria narrativa unitaria.

L'itinerario si sviluppa progressivamente verso una città visibile in lontananza. Nei primi livelli l'azione è orientata alla rigenerazione di ambienti naturali: campi aridi e spazi spenti vengono restituiti alla vitalità cromatica e luminosa. Con l'avanzare dell'esperienza, il paesaggio assume tonalità più notturne e introduce elementi industriali, fino all'ingresso in un contesto urbano segnato da strutture metalliche, architetture degradate ed elementi elettrici. Nei livelli conclusivi l'intervento del giocatore produce una trasformazione graduale della città, che da spazio inerte e minaccioso si converte in ambiente luminoso e vitale. Parallelamente, anche la città visibile dalla finestra dell'appartamento nel menu di selezione muta progressivamente, diventando sempre più colorata e rigenerata <sup>304</sup>.

Ogni livello è costellato da gruppi di fiori: attraversandoli, il petalo ne provoca la fioritura e si aggregano progressivamente ulteriori petali, che formano una scia dinamica. L'interazione con specifici insiemi floreali attiva modificazioni dello spazio di gioco, come l'apertura di nuove zone, la rigenerazione dell'erba secca in campi verdi o l'attivazione di turbine e dispositivi luminosi. Ogni fiore attraversato produce un suono che si integra nella

<sup>303</sup> TGC, «*Flower*», *Thatgamecompany*, 10 luglio 2017, consultato 25 febbraio 2026, <https://thatgamecompany.com/flower/>.

<sup>304</sup> «*Flower* (video game)», *Wikipedia*, 14 gennaio 2026, consultato 25 febbraio 2026, [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Flower\\_\(video\\_game\)&oldid=1332922972](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Flower_(video_game)&oldid=1332922972).

colonna sonora; la musica si modifica dinamicamente in relazione alle azioni compiute e alla quantità di petali raccolti<sup>305</sup>.

Il sistema ludico esclude elementi tipici del modello competitivo: non sono presenti nemici, punteggi, limiti di tempo o condizioni di fallimento. La progressione è lineare e non consente di saltare i livelli. La durata complessiva di una partita si attesta intorno a un'ora, configurando un'esperienza compatta, orientata alla continuità percettiva e alla trasformazione progressiva dello spazio<sup>306</sup>.

**Analisi estetica.** L'estetica di *Flower* si struttura in modo programmaticamente non-verbale e non discorsivo: la costruzione del senso non avviene attraverso una concatenazione di eventi narrativi, ma mediante una progressione percettiva articolata in sei "sogni", ciascuno associato a un fiore collocato su un davanzale urbano. La dinamica che conduce dalla desaturazione cromatica iniziale alla progressiva intensificazione del colore non costituisce un effetto ornamentale, bensì un principio compositivo che integra gesto, spazio e temporalità in un'unica logica operativa.

La relazione tra colore, luce e scala assume una funzione strutturante in quanto istituisce uno specifico regime di attenzione che orienta la percezione e modula l'esperienza del fruitore. Sul piano storico-artistico, tale configurazione può essere ricondotta a una duplice genealogia: da un lato, alla tradizione del paesaggio concepito come esperienza estetica situata, e non come semplice dispositivo rappresentativo; dall'altro, alla linea teorica e pratica dell'immersione quale strategia di intensificazione del coinvolgimento sensoriale e di ridefinizione del rapporto tra soggetto e ambiente. In questa prospettiva, colore e luce operano come vettori percettivi che organizzano lo spazio esperienziale<sup>307</sup>.

Sul primo versante, l'opera mobilita un'iconografia del naturale che adotta una semplificazione stilizzata funzionale alla leggibilità delle trasformazioni ambientali. La progressione dall'aridità cromatica alla saturazione del colore organizza l'intero arco percettivo: campi inizialmente gialli o grigi assumono tonalità verdi intense; nel terzo sogno la luce del tramonto riconfigura il paesaggio in gamme arancio, rosa e oro; nel quarto, notturno, lampioni e tralicci elettrici generano pattern luminosi nell'erba; nel quinto, caratterizzato dal temporale, la visibilità è intermittente e i detriti infrastrutturali introducono una logica di ostacolo; nel sesto, ambientato in contesto urbano, edifici e grattacieli privi di dettaglio cromatico vengono progressivamente ricolorati, consentendo la trasformazione della città in un paesaggio ibrido. Tale articolazione costruisce una tensione tra naturalità e artificialità che

---

<sup>305</sup> «Flower Review for PS3 from 1UP.com», consultato 25 febbraio 2026, <https://web.archive.org/web/20110622071824/http://www.1up.com/reviews/flower>.

<sup>306</sup> *Wikipedia*, «*Flower* (video game)».

<sup>307</sup> Corné Du Plessis, «The Becoming-Flower of Video Games: A Deleuzoguattarian Analysis of Thatgamecompany's *Flower* (2009)», *Image & Text*, fasc. 32 (2018), <https://doi.org/10.17159/2617-3255/2018/n32a16>.

funziona come sintassi simbolica e, insieme, come esperienza di riorganizzazione sensoriale<sup>308</sup>.

In tale prospettiva, la dimensione artistica dell'opera non risiede nell'imitazione di un movimento pittorico determinato, ma nella strutturazione di un sistema formale integrato capace di generare valori percettivi e configurazioni sensoriali comparabili a quelle elaborate in numerose pratiche di arte digitale e installativa.

**Analisi dell'interazione e agency.** L'interazione in *Flower* è concepita come gesto espressivo più che come ricerca di efficienza o superamento della sfida. Il ricorso al *motion control* non costituisce soltanto una scelta tecnologica, ma introduce una precisa retorica dell'incarnazione: la traiettoria del petalo non coincide con la locomozione di un avatar antropomorfo, bensì con la modulazione di un flusso che pone il giocatore in relazione con forze atmosferiche e gradienti spaziali. In una prospettiva ecocritica, tale configurazione è stata interpretata come dispositivo di straniamento. La sottrazione dei controlli standardizzati basati su stick e pulsanti produce una frattura rispetto all'abitudine ergonomica consolidata, simulando la difficoltà di orientarsi entro un sistema non umano. Il processo di apprendimento richiesto non è dunque neutro: destabilizza convenzioni di controllo date per naturali e rende percepibile il loro carattere culturalmente costruito<sup>309</sup>.

La nozione di *agency* che ne deriva assume una configurazione specifica: non si esprime come facoltà di determinare esiti narrativi alternativi o di risolvere strutture enigmatiche complesse, ma come capacità di modulare il ritmo e la qualità del movimento e di attivare trasformazioni ambientali attraverso la prossimità e il contatto. Du Plessis evidenzia come il "toccare" un fiore produca simultaneamente indicatori di avanzamento, quali l'apertura di nuove traiettorie, e manifestazioni estetiche, tra cui la fioritura visibile, l'intensificazione cromatica, l'emissione sonora armonizzata e l'ampliamento della scia di petali<sup>310</sup>. L'azione del giocatore viene così immediatamente tradotta in effetti percettivi integrati. In termini di estetica dell'interattività, l'opera rende l'interazione percepibile come processo di trasformazione audiovisiva, e non come semplice comando funzionale interno al sistema.

Il modello proposto da Pereira e Roque consente di formalizzare tale configurazione: l'opera concentra l'esperienza sulle dimensioni di "*Embodiment*", intesa come coinvolgimento corporeo, modulazione del controllo e ritmo del movimento, e di "*Sensoriality*", riferita alla contemplazione e alla risposta agli stimoli audiovisivi, mentre riduce al minimo la componente di "*Challenge*" associata a penalità, rischio e punizione<sup>311</sup>. Questa attenuazione della sfida non costituisce una carenza strutturale, ma un principio compositivo coerente con l'orizzonte

---

<sup>308</sup> Du Plessis, «The Becoming-Flower of Video Games».

<sup>309</sup> A. Lehner, «Videogames as Cultural Ecology: Flower and Shadow of the Colossus».

<sup>310</sup> Du Plessis, «The Becoming-Flower of Video Games».

<sup>311</sup> Luís Lucas Pereira e Licinio Roque, «Understanding the Videogame Medium through Perspectives of Participation», atto di convegno presented a Proceedings of DiGRA 2013 Conference, 1 gennaio 2014, <https://doi.org/10.26503/dl.v2013i1.650>.

poetico dichiarato. La sottrazione di pressione performativa libera, infatti, uno spazio per forme di attenzione non strumentale, orientate all'osservazione delle variazioni luminose, alla percezione dei pattern del vento e all'esplorazione priva di ansia di fallimento.

In questa prospettiva assume rilievo anche la questione dell'insuccesso. L'opera non elimina del tutto le forme di resistenza, in particolare nei livelli caratterizzati da tempeste o ambienti urbani, dove ostacoli e turbolenze limitano traiettorie e velocità, ma evita una logica di punizione permanente o di regressione punitiva. La frustrazione non diviene meccanismo strutturale, bensì elemento episodico inserito in una progressione continua. Ciò orienta l'esperienza verso stati prossimi al *flow* nella sua accezione psicologica classica, ossia una condizione di coinvolgimento autotelico in cui l'azione si sviluppa con continuità e la motivazione è intrinseca all'attività stessa<sup>312</sup>. Dal punto di vista degli studi sull'immersione, l'opera privilegia componenti sensoriali e immaginative rispetto a dinamiche fondate sulla difficoltà e sulla competizione. Questo intreccio teorico consente di evitare una lettura celebrativa semplificante: la qualità artistica non deriva dall'assenza di difficoltà, ma dalla costruzione intenzionale di una forma di partecipazione in cui l'attenzione estetica diviene possibile attraverso una calibrata modulazione di rischio, ritmo e feedback.

Infine, la configurazione dell'interazione permette di descrivere l'opera come un assemblaggio nel quale i diversi piani sensoriali si intersecano e si determinano reciprocamente. È stato sottolineato come la variazione del movimento incida direttamente sulla variazione musicale, ad esempio sul tempo e sul ritmo, configurando l'interazione come pratica di co-composizione percettiva<sup>313</sup>.

In termini di *media aesthetics*, tale struttura avvicina l'opera a numerose esperienze di new media art fondate su ambienti responsivi, nei quali l'utente partecipa alla produzione dell'evento estetico senza assumere necessariamente la posizione di autore in senso pieno. L'intervento del fruitore non introduce contenuti arbitrari, ma modula parametri già predisposti, contribuendo alla generazione situata dell'esperienza sensibile.

**Narrazione implicita e temi.** *Flower* presenta una struttura narrativa eminentemente implicita e ambientale: la progressione non si articola attraverso dialoghi o intreccio causale, ma mediante una successione di stati atmosferici e trasformazioni spaziali. Il dispositivo dei "sogni" associati ai fiori in vaso istituisce una cornice simbolica iniziale in cui la natura appare come presenza residuale e fragile, relegata ai margini dell'ambiente cittadino; l'accesso al paesaggio si configura pertanto come proiezione immaginativa e come temporanea sospensione della condizione urbana.

L'interpretazione ecocritica proposta da Alexander Lehner risulta particolarmente significativa in quanto traduce tale struttura in una retorica della dicotomia natura/cultura,

---

<sup>312</sup> M. Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York, NY, USA: Harper & Row, 1990.

<sup>313</sup> Du Plessis, «The Becoming-Flower of Video Games».

evidenziandone al contempo l'esito non riducibile a una semplice restaurazione pastorale. L'opera si apre infatti con una contrapposizione marcata tra ambiente naturale e spazio urbano, ma la progressione tende verso una configurazione di sintesi tra umano e non umano. Secondo questa lettura, l'epilogo non consiste in un ritorno a una natura incontaminata, bensì in una riconfigurazione visiva della città: traffico più quieto, superfici architettoniche non più uniformemente grigie, presenza di elementi vegetali che emergono dal cemento. Si delinea così un'immagine di coesistenza piuttosto che di ripristino edenico<sup>314</sup>.

In questa prospettiva, *Flower* può essere considerato un "testo ambientale" nel senso proposto da Alenda Y. Chang nell'ambito dell'ecocritica dei videogiochi: un medium capace di far esperire l'ambiente non come sfondo statico, ma come sistema relazionale con cui si instaurano pratiche di cura, riparazione o sfruttamento. In tale lettura, subordinare il progresso a pratiche di visita e ripristino, piuttosto che a dinamiche di exploit e conflitto, costituisce un'anomalia rispetto alle convenzioni dominanti dell'industria<sup>315</sup>.

In modo convergente, l'interpretazione ecocritica di Alexander Lehner sottolinea come le meccaniche di fioritura e di restituzione, ad esempio attraverso l'attivazione di elementi energetici e la rigenerazione cromatica dello spazio, configurino un rovesciamento del paradigma competitivo centrato su conquista, ottimizzazione e consumo di risorse. L'azione si orienta invece verso modalità cooperative con l'ambiente, in cui l'intervento del giocatore produce ripristino e trasformazione condivisa piuttosto che dominio e accumulazione<sup>316</sup>.

Tuttavia, proprio in questo punto si apre uno spazio critico che consente di evitare una lettura meramente celebrativa. La metafora ecologica proposta dall'opera si caratterizza per un'evidente tendenza all'universalizzazione e per una scarsa situazione contestuale: la città è priva di coordinate specifiche, i paesaggi sono stilizzati e non riconducibili a geografie determinate, e la dinamica di "riparazione" ambientale è inscritta in una logica di efficacia immediata, secondo una relazione diretta tra azione e rigenerazione (toccare → rifiorire; toccare → ricolorare)<sup>317</sup>.

Tale immediatezza rischia di tradurre la crisi ambientale in una forma di riconciliazione estetica, in cui la trasformazione assume un carattere lineare e privo di conflittualità. La potente immagine simbolica della città che si ri-colora può essere interpretata tanto come figurazione di convivenza tra umano e non umano, quanto come dispositivo consolatorio che attenua o neutralizza la dimensione politica dei conflitti ecologici<sup>318</sup>.

**Ricezione critica e istituzionale.** Sul piano istituzionale, *Flower* rappresenta un caso emblematico di legittimazione museale del videogioco, poiché la sua circolazione oltrepassa

---

<sup>314</sup> A. Lehner, «Videogames as Cultural Ecology: Flower and Shadow of the Colossus».

<sup>315</sup> W.-Y. Chang, «Video Games as Art: Aesthetic and Philosophical Considerations», *Qui Parle*, vol. 19, no. 2, pp. 109–135, 2011, doi: 10.1353/qui.2011.0009.

<sup>316</sup> A. Lehner, «Videogames as Cultural Ecology: Flower and Shadow of the Colossus».

<sup>317</sup> W.-Y. Chang, «Video Games as Art: Aesthetic and Philosophical Considerations».

<sup>318</sup> W.-Y. Chang, «Video Games as Art: Aesthetic and Philosophical Considerations».

l'ambito della critica specialistica e si iscrive nei dispositivi formali di riconoscimento propri del sistema dell'arte e del design contemporaneo. L'inclusione come opera effettivamente "giocabile", e non semplicemente documentata tramite screenshot o materiali espositivi, nella mostra *The Art of Video Games* del 2012 presso lo Smithsonian American Art Museum, dove figura tra i pochi titoli fruibili direttamente in galleria, ne ha sancito la presentazione come esperienza interattiva attivabile nello spazio museale<sup>319</sup>. Tale esposizione è stata seguita dall'ingresso nella collezione permanente dello stesso museo, con un inquadramento archivistico riconducibile alle categorie della media art e delle time-based media, ossia entro le stesse cornici conservative e catalografiche adottate per opere digitali e audiovisive<sup>320</sup>.

Parallelamente, l'acquisizione da parte del Museum of Modern Art, dove *Flower* è registrato come "video game software" nel Dipartimento di Architettura e Design, lo colloca entro una genealogia differente, centrata sulla progettualità dell'interazione e sulla cultura del design<sup>321</sup>. Questa duplice iscrizione istituzionale, come media art nel contesto del SAAM e come oggetto di interaction design nel contesto del MoMA, risulta teoricamente significativa: essa mostra che la legittimazione del videogioco come opera non avviene per semplice assimilazione alle belle arti, ma attraverso canali distinti che ne valorizzano, di volta in volta, la dimensione estetico-sensoriale e quella progettuale-interattiva, confermandone la natura ibrida e la pluralità di statuti culturali.

Anche la ricezione premiale, pur collocandosi entro un circuito industriale-culturale distinto da quello museale, partecipa alla costruzione istituzionale del valore artistico dell'opera, in quanto attesta un riconoscimento della sua specificità estetica da parte di giurie composte da professionisti del settore. Nel 2010 *Flower* ottiene il BAFTA per "*Artistic Achievement*"; nella motivazione pubblica, la giuria lo qualifica come un "*trionfo*" che "*poteva esistere solo nel medium interattivo*"<sup>322</sup>, formulazione che enfatizza la non traducibilità dell'esperienza proposta in altri linguaggi mediali e, dunque, la centralità della dimensione interattiva come condizione di possibilità estetica.

Nel quadro dei *D.I.C.E. Awards* conferiti dall'Academy of Interactive Arts & Sciences, *Flower* ottiene il riconoscimento come "*Casual Game of the Year*" e riceve ulteriori *nomination*, tra cui quelle relative alla musica originale e al *sound design*. Tali riconoscimenti rafforzano l'immagine di un'opera fondata su un'elaborazione audiovisiva consapevole e su una ricerca formale che integra progettazione dell'interazione, composizione sonora e

---

<sup>319</sup> «The Art of Video Games | Smithsonian American Art Museum».

<sup>320</sup> «Flower | Smithsonian American Art Museum», consultato 25 febbraio 2026, <https://americanart.si.edu/artwork/flower-86512>.

<sup>321</sup> «Jenova (Xinghan) Chen. Flower. 2009 | MoMA», The Museum of Modern Art, consultato 25 febbraio 2026, <https://www.moma.org/collection/works/422879>.

<sup>322</sup> «Video Game Award Winners Announced», *Bafta*, s.d., consultato 25 febbraio 2026, <https://www.bafta.org/media-centre/press-releases/video-game-award-winners-announced/>.

costruzione atmosferica, contribuendo a consolidarne la posizione all'interno di un orizzonte di valutazione che, pur interno all'industria, adotta criteri di giudizio di natura estetica<sup>323</sup>.

**Conclusioni.** L'analisi di *Flower* consente di delineare le condizioni entro le quali un videogioco può essere interpretato come pratica artistica contemporanea. L'opera sviluppata da *thatgamecompany* si configura come un dispositivo estetico complesso, nel quale struttura formale, progettazione dell'interazione e articolazione simbolica convergono in un assetto coerente. Tale configurazione produce un'esperienza che eccede sia la logica dell'intrattenimento, sia una definizione strettamente ludica del medium, evidenziando una progettualità orientata alla costruzione di senso e alla modulazione percettiva del fruitore.

*Flower* evidenzia che l'intersezione tra new media art e videogioco non può essere ricondotta a una semplice analogia formale, ma si fonda su una convergenza strutturale tra dispositivi, logiche operative e modalità di fruizione. L'opera dimostra come il videogioco possa configurarsi come pratica estetica relazionale, in cui l'esperienza emerge dall'interazione situata tra soggetto e ambiente; ambientale, in quanto costruisce uno spazio percettivo che avvolge e orienta il fruitore; performativa, poiché l'atto del giocare diviene componente costitutiva della forma.

In questa prospettiva, il videogioco non viene assimilato dall'esterno al campo artistico, ma opera secondo modalità già proprie delle pratiche dell'arte interattiva contemporanea, condividendone la centralità dell'esperienza, la dimensione processuale e la co-costruzione di senso tra sistema e partecipante.

### 3.3.3. Journey

*Journey* (fig. 41) è un videogioco sviluppato da *thatgamecompany* e pubblicato da *Sony Computer Entertainment* nel 2012. Si tratta del terzo progetto dello studio, dopo *fLOW* e *Flower*, e si colloca in continuità con una linea progettuale che indaga il videogioco come esperienza estetica essenziale e non verbale. La direzione creativa, affidata a Jenova Chen, si è orientata verso la realizzazione di un'esperienza interattiva fondata sulla trasmissione di contenuti emotivi attraverso meccaniche non verbali. Il processo di sviluppo ha privilegiato un approccio minimalista, caratterizzato dall'assenza di linguaggio testuale e dalla centralità della componente audiovisiva e simbolica<sup>324</sup>.

---

<sup>323</sup> «D.I.C.E. Awards By Video Game Details», consultato 26 febbraio 2026, [https://www.interactive.org/games/video\\_game\\_details.asp?idAward=2010&idGame=1085](https://www.interactive.org/games/video_game_details.asp?idAward=2010&idGame=1085).

<sup>324</sup> «*Journey* (2012 video game)», *Wikipedia*, 16 febbraio 2026, consultato 17 febbraio 2026, [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Journey\\_\(2012\\_video\\_game\)&oldid=1338699901](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Journey_(2012_video_game)&oldid=1338699901).



Figura 41 – *Journey*, thatgamecompany, 2012, mondoshop.com

La narrazione si presenta come un viaggio simbolico privo di dialoghi o spiegazioni verbali. Il protagonista, un viaggiatore anonimo, attraversa un deserto con l'obiettivo di raggiungere una montagna lontana, caratterizzata da una fenditura luminosa. Durante il percorso, esplora le rovine di una civiltà scomparsa, la cui storia viene suggerita attraverso visioni e immagini presenti nell'ambiente. Questi elementi mostrano la nascita e la caduta della civiltà, creando un parallelismo con il viaggio del protagonista. Nella parte finale, dopo aver affrontato condizioni difficili e essere apparentemente fallito, il personaggio viene rigenerato da figure misteriose e riesce a raggiungere la cima della montagna, rappresentando simbolicamente un processo di trasformazione e rinascita<sup>325</sup>.

Il gameplay è basato sull'esplorazione in terza persona e sull'interazione con l'ambiente. Il personaggio può muoversi, saltare e utilizzare una sciarpa magica che permette di volare per brevi periodi. Questa abilità dipende da un'energia limitata, che può essere ricaricata entrando in contatto con particolari elementi presenti nei livelli. Il personaggio può inoltre emettere un suono, che serve per attivare oggetti e parti dell'ambiente, facilitando così la progressione<sup>326</sup>.

Una caratteristica importante del gioco è la presenza di una modalità multigiocatore anonima. Durante il viaggio, il giocatore può incontrare un altro giocatore e cooperare con lui, ma senza poter comunicare con parole o messaggi, usando solo suoni e movimenti<sup>327</sup>. Questo rafforza il senso di connessione e di esperienza condivisa. L'intero gioco ha una durata piuttosto breve, generalmente compresa tra le due e le tre ore.<sup>328</sup>

---

<sup>325</sup> Wikipedia, «*Journey* (2012 video game)».

<sup>326</sup> «Jenova Chen Explains Journey: Social Relevance and Artistic Inspirations», PlayStation.Blog, 11 gennaio 2011, consultato 12 febbraio 2026, <https://blog.playstation.com/2011/01/11/jenova-chen-explains-journey-social-relevance-and-artistic-inspirations/>.

<sup>327</sup> PlayStation.Blog, «Jenova Chen Explains Journey».

<sup>328</sup> Wikipedia, «*Journey* (2012 video game)».

L'idea progettuale consisteva nella realizzazione di un viaggio esperienziale anonimo, nel quale il giocatore assume il ruolo di un viandante incappucciato, inizialmente solo ma potenzialmente affiancato da altri giocatori reali incontrati online. La componente narrativa di *Journey* è essenziale: il protagonista prende avvio da un'ampia distesa desertica e si dirige verso una montagna sacra visibile all'orizzonte, avanzando progressivamente verso la scoperta del proprio scopo esistenziale. Nel corso del percorso attraversa dune e rovine appartenenti a una civiltà decaduta, mentre la cooperazione silenziosa con altri viaggiatori è favorita dalle stesse meccaniche di gioco. Giunto alla vetta e al tempio sommitale, l'esperienza culmina in uno scambio finale di energia che ne sancisce la conclusione simbolica. Tale progressione lineare, priva di dialoghi espliciti, affida alla costruzione visiva e alla dimensione sonora la trasmissione del senso di meraviglia e di connessione intersoggettiva.

**Analisi estetica.** L'estetica di *Journey* si articola attraverso un minimalismo visivo che elimina intenzionalmente ogni componente ridondante, favorendo una percezione continua e fluida dello spazio. Questa essenzialità formale consente una lettura immediata dell'ambiente, in cui ogni elemento visivo assume una funzione orientativa o simbolica, contribuendo a mantenere l'attenzione del giocatore centrata sull'esperienza immersiva e sul ritmo del percorso. L'organizzazione dello spazio si fonda su una composizione essenziale e stilizzata, dominata da paesaggi desertici aperti, in cui la luce svolge un ruolo guida sia percettivo che simbolico. La scelta di una palette cromatica sobria, costruita su gradazioni tonali progressive, e l'uso calibrato di variazioni di scala e profondità concorrono a definire un ambiente visivo coerente, in cui ogni elemento contribuisce a modulare l'esperienza.

Uno degli elementi fondanti dell'esperienza proposta da *Journey* è la messa in scena intenzionale di una condizione di piccolezza e vulnerabilità, che orienta l'atteggiamento percettivo del giocatore verso una dimensione di meraviglia e ascolto. Secondo quanto affermato dal creative director Jenova Chen, l'obiettivo non era articolare una progressione centrata sul rafforzamento del personaggio o sull'accumulo di abilità, ma mantenere costante la sensazione di fragilità, anche nei momenti in cui l'interazione con l'ambiente offre potenziamenti temporanei<sup>329</sup>. Questa impostazione progettuale può essere letta come una critica strutturale ai paradigmi dominanti del game design competitivo, tradizionalmente incentrati su logiche di potere, prestazione e controllo.

In questo contesto, risulta particolarmente utile la nozione di “sublime virtuale” così come elaborata da Yaeri Kim<sup>330</sup>. Kim dimostra come immersione, interattività e virtualità non rappresentino una negazione del sublime, ma possano costituire condizioni operative sul piano percettivo e tecnico<sup>331</sup>. In *Journey*, la monumentalità della montagna all'orizzonte e l'alternanza tra spazi vasti e aperti come deserti e cieli e ambienti compressi o labirintici come

---

<sup>329</sup> «A Personal Journey: Jenova Chen's Goals for Games», Game Developer, consultato 17 febbraio 2026, <https://www.gamedeveloper.com/design/a-personal-journey-jenova-chen-s-goals-for-games>.

<sup>330</sup> Yaeri Kim, «Beyond Their Actual Limits: Immersion, Interactivity, and the Virtual Sublime in Burke and Video Games», *Games and Culture* 18, fasc. 1 (2023): 124–41, <https://doi.org/10.1177/15554120221084454>.

<sup>331</sup> Y. Kim, «Beyond Their Actual Limits».

rovine e gallerie sotterranee struttura un'esperienza spaziale che richiama la sensazione del sublime. Si configura non come terrore reale, bensì come una tensione percettiva misurata, in cui la vastità e l'alterità del mondo superano la piena padronanza del soggetto, pur rimanendo accessibili e traducibili in esperienza attraverso l'atto ludico.

Dal punto di vista delle genealogie intermediali, è rilevante osservare come l'opera attivi riferimenti artistici riconoscibili senza ricadere in una logica di citazione decorativa o derivativa. Nell'intervista realizzata da PlayStation, Jenova Chen individua l'opera di Giorgio de Chirico come una delle fonti visive iniziali per la definizione dell'atmosfera e del linguaggio iconico di *Journey*<sup>332</sup>. Tale riferimento non ha lo scopo di fondare la legittimità artistica del gioco su un legame diretto con un autore canonico, ma permette di comprendere come l'opera configuri il proprio linguaggio figurativo all'interno di una rete di pratiche già consolidate nelle arti visive contemporanee.

**Analisi dell'interazione e agency.** L'aspetto più rilevante nell'argomentare *Journey* come opera artistica, in continuità critica con le pratiche della new media art, risiede nella configurazione dell'interazione. Non è sufficiente constatare la presenza dell'interattività come tratto generico del medium videoludico; è necessario interrogarsi sulla qualità dell'agency proposta e sulle modalità con cui l'azione del giocatore assume una valenza espressiva. In *Journey*, l'interazione è calibrata per favorire un coinvolgimento simbolico, dove ogni movimento, canto o esplorazione non produce semplicemente un effetto funzionale, ma si iscrive come gesto significativo all'interno della grammatica estetica dell'opera.

Come già definito nei capitoli precedenti, l'agency consiste nel piacere estetico derivante dal compiere azioni significative e nel riscontrarne effetti motivati in un mondo responsivo, costituisce un parametro efficace per analizzare *Journey*. L'opera non si misura in termini di ampiezza delle possibilità offerte al giocatore, ma nella capacità di conferire senso e risonanza simbolica a ogni gesto compiuto. In questa prospettiva, la riduzione dell'interfaccia a pochi azioni fondamentali riflette una precisa scelta progettuale orientata alla semplificazione e all'accessibilità, come dichiarato da Chen, anche in riferimento a un pubblico non specializzato<sup>333</sup>. L'eliminazione di testi, online-lobby o canali vocali non risponde semplicemente a un principio di ergonomia o a logiche user-friendly, ma agisce come dispositivo estetico che trasforma l'interazione in un linguaggio minimale, leggibile al di là di barriere linguistiche e culturali<sup>334</sup>.

La dimensione interattiva in *Journey* solleva anche questioni fondamentali sul rapporto tra cooperazione e autonomia. Jenova Chen sottolinea come la rimozione della online-lobby tradizionale sia motivata dall'intento di consentire connessioni tra giocatori in qualsiasi momento, senza vincoli predefiniti, ma mantenendo al contempo la piena possibilità di

---

<sup>332</sup> PlayStation.Blog, «Jenova Chen Explains Journey».

<sup>333</sup> PlayStation.Blog, «Jenova Chen Explains Journey».

<sup>334</sup> PlayStation.Blog, «Jenova Chen Explains Journey».

completare il gioco in solitaria<sup>335</sup>. In questo modo, la cooperazione viene concepita come potenziale relazionale emergente, mai imposta né strutturalmente necessaria. Questa architettura dell'incontro, basata su apparizioni casuali e su una comunicazione essenziale, è al centro dell'analisi di Imola Bülgözdi, che interpreta *Journey* come un "mondo senza parole"<sup>336</sup>. L'interazione tra i giocatori si riduce a un canto modulato e a una presenza condivisa nello spazio, elementi che generano forme di connessione empatica svincolate da obiettivi competitivi.

Per quanto riguarda la gestione del fallimento, *Journey* adotta una logica di penalizzazione attenuata, evitando interruzioni nette o punizioni rigide. L'esperienza ludica si struttura attorno a una temporalità fluida di attraversamento, in cui l'errore non comporta blocchi definitivi ma si manifesta piuttosto come rallentamento ritmico o perdita di risorse temporanee, come la riduzione della capacità di volo legata alla sciarpa. Questo modello di progressione supporta una modalità di fruizione contemplativa e continua, che privilegia la permanenza nello stato ludico anziché la sua segmentazione in cicli di successo e sconfitta.

Dal punto di vista estetico, tale approccio favorisce l'emergere di uno stato di flusso, inteso come immersione profonda e senza interruzioni nel ritmo dell'esperienza. Questo stato è strettamente legato alla poetica progettuale di Jenova Chen, e trova espressione in diversi momenti dell'opera. Imola Bülgözdi individua in *Journey* una sintesi tra design orientato al flow e sensibilità affettiva, sottolineando la coerenza tra struttura interattiva e esperienza estetica<sup>337</sup>.

**Narrazione implicita e temi.** La narrazione in *Journey* rappresenta un esempio emblematico di costruzione narrativa implicita e ambientale. L'opera rinuncia deliberatamente a qualsiasi forma di linguaggio verbale o testo esplicativo, affidando la generazione di significato a dinamiche visive, transizioni spaziali, ritmi e micro-azioni iterabili. Jenova Chen ha espresso chiaramente questa intenzione progettuale, sottolineando il desiderio che sia il giocatore a scoprire il senso del mondo in modo attivo e personale, rendendo la comprensione parte integrante del gioco stesso e non un contenuto esterno da assimilare passivamente.

Tale strategia si articola attorno a due principali strutture simboliche. La prima delle strutture simboliche più rilevanti attivate da *Journey* è quella del monomito o viaggio dell'eroe, inteso non come schema narrativo rigido applicato dall'esterno, ma come grammatica culturale implicita che l'opera richiama e problematizza. Come osserva Bülgözdi, l'avventura proposta dal gioco si avvicina alla struttura campbelliana, ma si declina attraverso una figura anonima e universale, assimilabile a un "Everyman", dando vita a un percorso esistenziale più che a

---

<sup>335</sup> PlayStation.Blog, «Jenova Chen Explains Journey».

<sup>336</sup> Imola Bülgözdi, «A Wordless World: The Circulation of Affects in Journey», *Acta Ludologica* 7, fasc. Special Issue (2024): 68–83, <https://doi.org/10.34135/actaludologica.2024-7-SI.68-83>.

<sup>337</sup> I. Bülgözdi, «A Wordless World».

un'epica eroica tradizionale<sup>338</sup>. In *Journey*, la progressione narrativa non si articola in termini di eventi concatenati, bensì come trasformazione di stati: solitudine che si apre all'incontro, fatica che si trasfigura in grazia, caduta che prelude alla riemersione.

La seconda struttura simbolica attivata da *Journey* è quella del pellegrinaggio, in cui movimento e intenzione si fondono in un'esperienza trasformativa. Tom van Nuenen interpreta il gioco come un “*pellegrinaggio emergente*”, sottolineando come le sue dinamiche procedurali e le reazioni affettive dei giocatori diano forma a un viaggio archetipico verso la montagna, in cui locomozione, percezione sensoriale e commozione emotiva costituiscono la materia stessa dell'opera<sup>339</sup>.

Dal punto di vista tematico, l'opera attiva un sistema di metafore pluristratificate. L'ecologia è evocata nella rappresentazione di un mondo privo di vita organica, dove agenti naturali come sabbia, vento e luce operano come forze animanti. Sul piano etico, si configura una riflessione sulla gratuità della cooperazione, resa possibile ma mai obbligatoria. Infine, il tema della mortalità e della trascendenza attraversa tutto il percorso, soprattutto nella sequenza conclusiva, in cui il collasso fisico del protagonista si trasforma in ascesa simbolica. Tuttavia, tutti questi elementi non si presentano come tesi enunciative, bensì come campo semantico aperto, costruito attraverso la retorica visiva e sonora dell'opera e il ritmo dell'interazione. L'esperienza non impone un'interpretazione univoca, ma stimola letture plurime, senza chiusura.

**Ricezione critica e istituzionale.** La ricezione critica e istituzionale di *Journey* rappresenta un elemento rilevante nell'argomentare la sua leggibilità come opera d'arte, come indicatore dei modi in cui l'opera viene interpretata, classificata e valorizzata all'interno dei sistemi dell'arte, del design e della cultura visiva contemporanea.

Nel contesto dei premi internazionali, *Journey* ha ottenuto una consacrazione istituzionale significativa, risultando vincitore di cinque *British Academy of Film and Television Arts Games Awards* nel 2013 a categorie che includono progettazione, audio e multiplayer<sup>340</sup>. In ambito musicale, la candidatura ai *Grammy Awards* per la colonna sonora composta da Austin Wintory nella categoria “*Best Score Soundtrack for Visual Media*” rappresenta un evento storico, in quanto primo caso di un videogioco incluso nella competizione, secondo quanto segnalato dalla stessa Recording Academy. Questo passaggio è rilevante non solo per la visibilità istituzionale ottenuta, ma anche perché testimonia come elementi tradizionalmente associati alle arti autonome – come la musica sinfonica – possano agire da vettori di riconoscimento culturale per un'opera videoludica.

---

<sup>338</sup> I. Bülgözdi, «A Wordless World».

<sup>339</sup> Tom Van Nuenen, «Procedural (E)Motion: *Journey* as Emerging Pilgrimage», *The Journal of Popular Culture* 49, fasc. 3 (2016): 466–91, <https://doi.org/10.1111/jpcu.12417>.

<sup>340</sup> I. Bülgözdi, «A Wordless World».

Ancora più significativa, in termini di legittimazione simbolica, è la presenza museale. Il Museum of Modern Art (MoMA) di New York ha inserito *Journey* nella propria collezione permanente<sup>341</sup>. Sebbene questo gesto sancisca l'ingresso dell'opera nel canone istituzionale dell'arte contemporanea, la scelta curatoriale di inquadrarla come design interattivo implica una lettura orientata verso criteri quali l'efficienza dell'interfaccia, l'ergonomia e l'innovazione formale, potenzialmente a discapito delle valenze poetiche, simboliche o critiche dell'opera. Una prospettiva simile è adottata anche dal Victoria and Albert Museum di Londra, che ha incluso *Journey* tra gli highlights della mostra *Videogames: Design/Play/Disrupt*. Qui l'opera viene letta con un'evidente enfasi sui processi progettuali, sui materiali e sulle modalità installative, in un regime curatoriale che favorisce l'accesso alla "fabbrica" del videogioco.

**Conclusioni.** L'analisi di *Journey* consente di evidenziare come il videogioco possa configurarsi come un dispositivo estetico complesso, in cui elementi visivi, sonori, interattivi e simbolici concorrono alla costruzione di un'esperienza significativa. La riduzione dell'interfaccia, l'assenza di linguaggio verbale e la centralità di un'interazione minimale ma espressiva contribuiscono a trasformare l'azione del giocatore in gesto dotato di risonanza simbolica, favorendo una modalità di fruizione contemplativa e interpretativa. In questo senso, l'opera si distanzia dai paradigmi dominanti del game design orientati alla competizione e al controllo, proponendo invece una poetica della vulnerabilità, della relazione e della trasformazione.

Dal punto di vista narrativo, la costruzione implicita del significato e il ricorso a strutture simboliche archetipiche, come il viaggio e il pellegrinaggio, consentono all'opera di attivare un campo semantico aperto, in cui l'esperienza individuale del giocatore diventa parte integrante del processo di significazione. Parallelamente, la ricezione critica e l'inclusione in contesti istituzionali museali e culturali testimoniano la rilevanza dell'opera nel dibattito sulla legittimazione del videogioco come forma artistica.

In conclusione, *Journey* rappresenta un esempio paradigmatico di come il videogioco possa operare come forma estetica contemporanea capace di produrre esperienza sensibile, coinvolgimento emotivo e riflessione simbolica attraverso l'interazione. La sua rilevanza non risiede esclusivamente nelle innovazioni formali o tecniche, ma nella capacità di ridefinire il rapporto tra giocatore, opera e significato, contribuendo in modo significativo al riconoscimento del videogioco come pratica culturale ed espressiva a pieno titolo.

---

<sup>341</sup> «Jenova (Xinghan) Chen. *Journey*. 2012 | MoMA», consultato 17 febbraio 2026, <https://www.moma.org/collection/works/199859>.

## Conclusioni

Il percorso di ricerca sviluppato in questa tesi ha inteso indagare in modo sistematico le interrelazioni tra new media art e videogiochi, assumendo come domanda centrale se e in quale misura il videogioco possa essere considerato non soltanto un oggetto culturale di consumo o un medium industriale, ma una pratica estetica pienamente inscrivibile nel campo dell'arte dei nuovi media contemporanea. L'analisi teorica e l'esame dei casi studio hanno consentito di articolare una risposta argomentata a tale quesito, mostrando come il rapporto tra questi due ambiti non sia marginale né episodico, bensì strutturale, storico e metodologicamente rilevante.

La domanda principale di ricerca — in che modo e secondo quali logiche new media art e videogiochi si interrelano — trova risposta nell'emergere di una convergenza che opera su più livelli: estetico, tecnico, istituzionale e teorico. Dal punto di vista estetico, il videogioco contemporaneo mostra di poter funzionare come dispositivo espressivo complesso, capace di articolare forme di agency non esclusivamente competitive, strutture narrative implicite, ambienti simbolici e sistemi di regole che producono senso attraverso l'esperienza. I casi studio analizzati hanno dimostrato come alcune opere videoludiche assumano una configurazione prossima alla pratica artistica, nella costruzione di un'esperienza percettiva e concettuale.

Parallelamente, le pratiche artistiche che intervengono sul videogioco attraverso il modding, l'hackivism o la riappropriazione critica dei motori di gioco hanno mostrato come il medium videoludico possa essere trattato come infrastruttura culturale da decostruire, interrogare e ridefinire. In tali contesti, il gioco non è soltanto oggetto di rappresentazione, ma diviene materiale operativo e spazio di sperimentazione. Un ulteriore elemento emerso riguarda la legittimazione istituzionale. La progressiva presenza del videogioco in contesti museali, espositivi e accademici indica che esso non è più percepito esclusivamente come prodotto dell'industria dell'intrattenimento, ma come forma culturale capace di articolare ricerca estetica e riflessione critica. Tale processo implica una ridefinizione dei confini, in cui il videogioco può assumere, a determinate condizioni, lo statuto di pratica estetica contemporanea.

Alla luce di quanto emerso, si può affermare che l'interrelazione tra new media art e videogiochi sia strutturale. Essa deriva dalla condivisione di un medesimo paradigma tecnologico e da una comune centralità dell'esperienza interattiva come forma di produzione di senso. Il videogioco, in questo contesto, si configura non solo come oggetto di analisi o fonte di estetiche, ma come ambiente operativo e concettuale entro cui l'arte contemporanea sperimenta nuove modalità di relazione tra spettatore, sistema e spazio digitale.

Nel complesso, il percorso svolto consente di riconoscere nel videogioco uno dei luoghi della sperimentazione estetica contemporanea nell'ambito dei media digitali. Le interrelazioni con la new media art rappresentano una dinamica strutturante che contribuisce a ridefinire tanto lo statuto dell'opera interattiva quanto il ruolo del soggetto che la attraversa. In tale prospettiva, videogiochi e new media art si configurano come pratiche convergenti all'interno di un medesimo orizzonte culturale, nel quale l'esperienza ludica diviene spazio di ricerca estetica, critica e teorica.

## Bibliografia

- O. Grau, «New Media Art», in *Art History*, Oxford University Press, 2016. doi: 10.1093/obo/9780199920105-0082.
- L. Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, MA, USA: MIT Press, 2001.
- P. Ebringerová, «From object to process: New paradigms of interactive art in public space», *Archit. Pap. Fac. Archit. Des. STU*, vol. 30, fasc. 3, pp. 43–48, set. 2025, doi: 10.2478/alfa-2025-0017.
- D. Quaranta, *Beyond New Media art*, Brescia: LINK Editions, 2013.
- «Manifesto del Futurismo», *Wikipedia*, consultato 7 dicembre 2025, [https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Manifesto\\_del\\_Futurismo&oldid=148391897](https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Manifesto_del_Futurismo&oldid=148391897)
- C. Lodder, *Russian constructivism*, 4. print. New Haven: Yale Univ. Pr, 1990.
- O. Grau, *MediaArtHistories*, Cambridge, Mass: MIT Press, 2007.
- L. R. Lippard, *Six Years: The Dematerialization of the Art Object from 1966 to 1972*, First edition. Berkeley, CA, USA: University of California Press, 1973.
- R. Ascott, «The construction of change». In N. Wardrip-Fruin, N. Montfort (a cura di), *The New Media Reader*. Cambridge, MA: MIT Press, 2003, pp. 128–132.
- «New Media Art», NABA Media Design e Arti Multimediali, consultato 7 dicembre 2025, <https://nabamediadesign.wordpress.com/nuove-tecnologie-arte/new-media-art/>
- «Cyberated Art - EduEDA - The EDUcational Encyclopedia of Digital Arts», consultato 7 dicembre 2025, [https://www.edueda.net/index.php?title=Cyberated\\_Art](https://www.edueda.net/index.php?title=Cyberated_Art)
- M. Rush, *Video Art*, Second edition, London, UK: Thames & Hudson, 2007.
- «Reichardt\_Jasia\_ed\_Cybernetic\_Serendipidity\_The\_Computer\_and\_the\_Arts».
- J. W. Sr, United States. *Catalog*, (23 giugno 1961).
- J. W. Sr, United States. *Permutations*, (21 dicembre 1968).
- «Paik-Abe Video Synthesizer», consultato 7 dicembre 2025, <https://njpart.ggcf.kr/collections/249>
- «Glowflow», Myron Krueger, consultato 7 dicembre 2025, <http://aboutmyronkrueger.weebly.com/glowflow.html>
- «Videoplace», Myron Krueger, consultato 7 dicembre 2025, <http://aboutmyronkrueger.weebly.com/videoplace.html>

- M. Krueger, *Artificial Reality*, Reading, Massachusetts: Addison-wesley, 1983.
- R. Ascott, *Behaviourist Art and the Cybernetic Vision*. London, UK: Studio International, 1968.
- C. Paul, *Digital Art: World of Art Series*, London: Thames & Hudson, 2015.
- H. Cohen, "The Further Exploits of AARON, Painter," in *Proceedings of the National Conference on Artificial Intelligence (AAAI)*, Stanford, CA, USA, 1980.
- M. Tribe, R. Jana, e U. Grosenick, *New media art*. in Basic art series. Köln London: Taschen, 2007.
- V. Tanni, «La leggendaria origine del termine Net.Art exhibart.com», exhibart.com, consultato 7 dicembre 2025, <https://www.exibart.com/exiwebart/la-leggendaria-origine-del-termini-net-art/>
- «%Location | <http://www.jodi.org>», consultato 7 dicembre 2025, <https://web.archive.org/web/20230604042429/https://www.jodi.org/>
- R. Greene, *Internet Art*. London, UK: Thames & Hudson, 2004.
- M. A. Net, «Media Art Net | Cage, John: Variations VII», consultato 10 dicembre 2025, <http://www.medienkunstnetz.de/works/variations-vii/>
- «Ars Electronica: Art from the Future», consultato 10 dicembre 2025, <https://www.ibsafoundation.org/en/blog/ars-electronica>
- «Founding & History | ZKM», consultato 10 dicembre 2025, <https://zkm.de/en/founding-history>
- J. H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, NY, USA: The Free Press, 1997.
- J. Juul, *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*, Cambridge, Mass: MIT Press, 2005.
- E. A. Shanken, «Contemporary Art and New Media: Toward a Hybrid Discourse?, » *Art Journal*, vol. 61, no. 2, pp. 86–103, Summer 2002.
- A. R. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, MN, USA: University of Minnesota Press, 2006.
- «Editorial, Game Studies 0101», consultato 11 dicembre 2025, <https://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
- G. Frasca, "Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (Video)Games and Narrative," in *Proceedings of the Digital Games Research Conference (DiGRA)*, Tampere, Finland, 1999.
- H. Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York, NY, USA: New York University Press, 2006.

- K. Salen e E. Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge, MA, USA: MIT Press, 2004.
- J. Morris, *Manhattan '45*, Baltimore, MD, USA: Johns Hopkins University Press, 1998.
- O. Grau e G. Custance, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, First MIT Press paperback edition. Cambridge, MA, USA; London, UK: The MIT Press, 2004.
- M. Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York, NY, USA: Harper & Row, 1990.
- M. Slater e S. Wilbur, «A Framework for Immersive Virtual Environments (FIVE): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments», *Presence Teleoperators Virtual Environ.*, vol. 6, fasc. 6, pp. 603–616, dic. 1997, doi: 10.1162/pres.1997.6.6.603.
- «Pepsi Pavilion», Mysite, consultato 11 dicembre 2025, <https://www.experimentsinartandtechnology.org/pepsi-pavilion>
- M. Bittanti, *Videoarte ludica: Videogioco, cinema, machinima*. Milano, Italy: Unicopli, 2006.
- «The Origins and Evolution of Machinima | Machinima», consultato 11 dicembre 2025, <https://voices.uchicago.edu/machinima/sample-page/>
- H. Lowood, «High-performance play: The making of machinima», *J. Media Pract.*, vol. 7, fasc. 1, pp. 25–42, gen. 2006, doi: 10.1386/jmpr.7.1.25/1.
- «Diary of a Camper», *Wikipedia*. 17 gennaio 2025, consultato 11 dicembre 2025, [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Diary\\_of\\_a\\_Camper&oldid=1333318540](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Diary_of_a_Camper&oldid=1333318540)
- «Machinima, cos'è e come funziona», Fastweb Plus, consultato 11 dicembre 2025, <https://www.fastweb.it/fastweb-plus/digital-magazine/machinima-cos-e-e-come-funziona/>
- «RIP “Red vs. Blue.” Machinima Is Gone—but Its Legacy Is Everywhere | WIRED», consultato 11 dicembre 2025, <https://www.wired.com/story/rip-red-vs-blue-machinima-is-dead-long-live-machinima/>
- H. Lowood, “Found Technology: Players as Innovators in the Making of Machinima,” in *Digital Youth, Innovation, and the Unexpected*, T. McPherson, Ed. Cambridge, MA, USA: MIT Press, 2008, pp. 165–196.
- «She Puppet - Peggy Ahwesh - The Film-Makers' Cooperative», consultato 15 dicembre, <http://film-makerscoop.com/catalogue/peggy-ahwesh-she-puppet>
- M. Nitsche, *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge, MA, USA: The MIT Press, 2008.
- «2003 / L'loading – Videogiochi geneticamente modificati | Loading...» Consultato: 15 dicembre 2025, <https://www.valentinatanni.com/portfolio/2003-loading-videogiochi-geneticamente-modificati/>

- O. Sotamaa, «When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture», *Games Cult.*, vol. 5, fasc. 3, pp. 239–255, lug. 2010, doi: 10.1177/1555412009359765.
- W. Scacchi, «Computer game mods, modders, modding, and the mod scene», *First Monday*, vol. 15, fasc. 5, mag. 2010, doi: 10.5210/fm.v15i5.2965.
- A. Kammoun, R. Slama, H. Tabia, T. Ouni, e M. Abid, «Generative Adversarial Networks for face generation: A survey», *ACM Comput. Surv.*, p. 1122445.1122456, mar. 2022, doi: 10.1145/1122445.1122456.
- «Occupy videogames. Velvet-Strike e The Council on Gender Sensitivity | Inactual», consultato 15 dicembre 2025, <https://inactual.it/occupy-videogames-velvet-strike-e-the-council-on-gender-sensitivity/>
- G. Lovink, *Dark fiber: tracking critical internet culture*, First MIT paperback ed. in *Electronic culture: history, theory, practice*. Cambridge: MIT Press, 2003.
- «Rhizome > blog > Full Metal Spray», consultato 15 dicembre 2025, <https://rhizome.org/editorial/2017/jul/13/velvet-strike-text/>
- «SOD | JODI | Gallery Viewer», consultato 15 dicembre 2025, <https://galleryviewer.com/en/artwork/38204/sod>
- C. Lindley, F. Nack, E. André, A. Clarke, G. Mitchell, e C. Fencott, “The Emergence of the Labyrinth: The Intrinsic Computational Aesthetic Form,” in *Proceedings of the 2nd Conference on Computational Semiotics for Games and New Media (COSIGN)*, Augsburg, Germany, 2002, pp. 3–6.
- «Eddo Stern: Pioneering Game Art and Interactive Media», Killscreen, consultato 20 dicembre 2025, <https://killscreen.com/eddo-stern/>
- E. Stern, *How to Play*. Brescia, Italy: Link Editions, 2017.
- «Eddo Stern and the Art of Games | Artbound | Arts & Culture | PBS SoCal», consultato 20 dicembre 2025, <https://www.pbssocal.org/shows/artbound/eddo-stern-and-the-art-of-games>
- «Eddo Stern: New Works | Beall Center for Art + Technology», consultato 20 dicembre 2025, <https://beallcenter.uci.edu/exhibitions/eddo-stern-new-works>
- «Eddo Stern and the Art of Games», PBS SoCal, consultato 20 dicembre 2025, <https://www.pbssocal.org/shows/artbound/eddo-stern-and-the-art-of-games>
- «Event: Eddo Stern’s Vietnam Romance (June 6 - July 11, 2015, New York)», GameScenes, consultato 20 dicembre 2025, <https://www.gamescenes.org/event-eddo-sterns-vietnam-romance-june-6-july-11-2015-new-york/>
- «Gaming the Pop Culture Fantasy of the Vietnam War», Hyperallergic, consultato 20 dicembre 2025, <https://hyperallergic.com/gaming-the-pop-culture-fantasy-of-the-vietnam-war/>

- «Vietnam Romance — 21st Century Digital Art», consultato 20 dicembre 2025, <http://www.digiart21.org/art/vietnam-romance>
- «Game Art: Eddo Stern’s “Vietnam Romance” (2003) [EDDO WEEK #1]», GameScenes, consultato 20 dicembre 2025, <https://www.gamescenes.org/game-art-eddo-sterns-vietnam-romance-2003/>
- Regine, «Playback\_Simulated Realities», We Make Money Not Art, consultato 25 dicembre 2025, [https://we-make-money-not-art.com/the\\_edith\\_russ/](https://we-make-money-not-art.com/the_edith_russ/)
- DCA Dundee Contemporary Arts, *Eddo Stern: Small Wars*. Dundee, UK: Dundee Contemporary Arts, 2016.
- M. Schwendener, «Review: Eddo Stern’s ‘Vietnam Romance’ Is Art You Can Watch or Play», *The New York Times*, 16 giugno 2015, consultato 25 dicembre 2025 [Online]. Disponibile su: <https://www.nytimes.com/2015/06/19/arts/design/review-eddo-sterns-vietnam-romance-is-art-you-can-watch-or-play.html>
- «Works of game designer Eddo Stern celebrated in new book», UCLA, consultato 26 dicembre 2025, <https://newsroom.ucla.edu/dept/faculty/works-of-game-designer-eddo-stern-celebrated-in-new-book>
- «JODI pioneering net artists», DAM MUSEUM, consultato 27 dicembre 2025, [https://dam.org/museum/artists\\_ui/artists/jodi/](https://dam.org/museum/artists_ui/artists/jodi/)
- «Untitled game/download», consultato 27 dicembre 2025, <https://untitled-game.org/download.html>
- L. Adang, “Untitled Project: A Cross-Disciplinary Investigation of JODI’s Untitled Game”, Rhizome, Rhizome Conservation Fellow Report, Summer 2013.
- «<nettime> 2 Reviews: Untitled Game and Ego Image Shooter», consultato 29 dicembre 2025, <https://www.opensorcery.net/2reviews.html>
- V. Tanni, *Random*, Brescia, Italy: Link Editions, 2011.
- M. Bittanti e D. Quaranta, *GameScenes: Art in the Age of Videogames*, Milano: Johan & Levi, 2006.
- «Cory Arcangel | Whitney Museum of American Art», consultato 15 gennaio 2026, <https://whitney.org/artists/8339>
- «Cory Arcangel | Frieze», consultato 15 gennaio 2026, <https://www.frieze.com/article/cory-arcangel-0>
- «*Super Mario Clouds*», *Wikipedia*. 10 ottobre 2025, consultato 15 gennaio 2026, [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Super\\_Mario\\_Clouds&oldid=1316110878](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Super_Mario_Clouds&oldid=1316110878)
- C. Arcangel, «The Making of Super Mario Clouds», Beige Records, 2002.

«Defining an Ethical Framework for Preserving Cory Arcangel's Super Mario Clouds – Electronic Media Review», consultato 15 gennaio 2026, <https://resources.culturalheritage.org/emg-review/volume-4-2015-2016/magnin/>

«Hacking Nostalgia: Super Mario Clouds | Gnovis Journal | Georgetown University», consultato 15 gennaio 2026, <https://gnovisjournal.georgetown.edu/journal/hacking-nostalgia-super-mario-clouds/>

«Quegli artisti che lavorano con tecnologie obsolete, da vecchi videogiochi al tubo catodico», consultato 15 gennaio 2026, <https://www.finestresullarte.info/opere-e-artisti/quegli-artisti-che-lavorano-con-tecnologie-obsolete>

system, «Super Mario Clouds», Grokipedia, consultato 15 gennaio 2026, [https://grokipedia.com/page/Super\\_Mario\\_Clouds](https://grokipedia.com/page/Super_Mario_Clouds)

«Harun Farocki. Parallel I-IV | Fondazione Sandretto Re Rebaudengo», consultato 22 gennaio 2026, <https://fsrr.org/en/mostre-category/24430/>

T. Elsaesser, «Making the World Superfluous» in *Cybernetic Serendipity: The Computer and the Arts*, J. Reichardt, Ed. London, U.K.: Studio International, 1968.

«Harun Farocki: Images of War (at a Distance) | MoMA», The Museum of Modern Art, consultato 22 gennaio 2026, <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1179>

T. Elsaesser, *Harun Farocki: Working on the Sight-Lines*. Amsterdam, Netherlands: Amsterdam University Press, 2004.

K. i O. | O. N. A. of the Arts, «Tom Holert - Oslo National Academy of the Arts», consultato 22 gennaio 2026, <https://khio.no/en/events/413>

«Harun Farocki. Parallel I-IV», Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, consultato 22 gennaio 2026, <https://fsrr.org/mostre-category/harun-farocki-parallel-i-iv-2/>

«Parallel I | Video Data Bank», consultato 23 gennaio 2026, <https://www.vdb.org/titles/parallel-i>

«Harun Farocki, Parallele I-IV | MAMAC de Nice», <https://www.mamac-nice.org/>, consultato 23 gennaio 2026, <https://www.mamac-nice.org/en/exposition/harun-farocki-parallele-i-iv-en/>

Pale Tune, *Harun Farocki - Parallel I-IV (2014)*, (2025), consultato 24 gennaio 2026. [Online Video]. Disponibile su: <https://www.youtube.com/watch?v=k3tpEFuTvzc>

R. Dicult, «What Ought to Be Done? Il lavoro e la vita di Harun Farocki • Dicult | Digital Art, Design and Culture», Dicult | Digital Art, Design and Culture, consultato 24 gennaio 2026, <https://dicult.it/art/what-ought-to-be-done-work-and-life-of-harun-farocki/>

«Parallel I-IV | Buffalo AKG Art Museum», consultato 24 gennaio 2026, <https://buffaloakg.org/artworks/201531-4-parallel-i-iv>

- R. DigiCult, «What Ought to Be Done? Il lavoro e la vita di Harun Farocki • DigiCult | Digital Art, Design and Culture», DigiCult | Digital Art, Design and Culture, consultato 24 gennaio 2026, <https://digiCult.it/art/what-ought-to-be-done-work-and-life-of-harun-farocki/>
- «Gli universi paralleli di Harun Farocki. A Torino | Artribune», consultato 30 gennaio 2026, <https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2016/12/mostra-harun-farocki-fondazione-sandretto-re-rebaudengo-torino/>
- «Harun Farocki: Images of War (at a Distance) | MoMA», The Museum of Modern Art, consultato 30 gennaio 2026, <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1179>
- «Harun Farocki: Parallel I-IV | Greene Naftali», Harun Farocki: Parallel I-IV | Greene Naftali, consultato 30 gennaio 2026, <https://greenenaftaligallery.com/exhibitions/harun-farocki2>
- J. Bourgonjon, G. Vandermeersche, K. Rutten, e N. Quinten, «Perspectives on Video Games as Art», *CLCWeb Comp. Lit. Cult.*, vol. 19, fasc. 4, dic. 2017, doi: 10.7771/1481-4374.3024.
- G. Tavinor, *The Art of Videogames*, Malden, MA, USA: Wiley-Blackwell, 2009.
- A. Smuts, «Are Video Games Art?», *Contemporary Aesthetics*, vol. 3, no. 1, art. 6, 2005.
- «Henry Jenkins - Games, the New Lively Art», consultato 7 febbraio 2026, <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/GamesNewLively.html>
- «The Art of Video Games Review, Washington, DC - washingtonpost.com», consultato 8 febbraio 2026, <https://web.archive.org/web/20120318163658/http://www.washingtonpost.com/gog/exhibits/the-art-of-video-games,1215143/critic-review.html>
- F. G. Bosman e A. L. H. M. van Wieringen, Eds., *Video Games as Art*, Berlin, Germany: De Gruyter, 2022.
- E. W. Adams, «Will computer games ever be a legitimate art form?», *J. Media Pract.*, vol. 7, fasc. 1, pp. 67–77, gen. 2006, doi: 10.1386/jmpr.7.1.67/1.
- A. Clarke e G. Mitchell, A c. di, *Videogames and art*, Second edition. Bristol: Intellect, 2013.
- M. Spokes, *Gaming and the virtual sublime: rhetoric, awe, fear, and death in contemporary video games*, First edition. Bingley, UK: Emerald Publishing Limited, 2020.
- J.-N. Thon, «Playing with Fear: The Aesthetics of Horror in Recent Indie Games», *Eludamos J. Comput. Game Cult.*, vol. 10, fasc. 1, pp. 197–231, apr. 2020, doi: 10.7557/23.6179.
- H. McGrath and M. Ma, “The Influence of Art Concepts on Visual Communication in Games,” in *Proceedings of the International Conference on Cyberworlds*, 2010, pp. 135–142.
- «Dark Souls», *Wikipedia*. 18 novembre 2025, consultato 10 febbraio 2026, [https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Dark\\_Souls&oldid=148057440](https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Dark_Souls&oldid=148057440)

- «Gris | OldGamesItalia», OldGamesItalia - The Italian OldGamers Community since 2002, consultato 10 febbraio 2026, <http://oldgamesitalia.net/recensioni/gris>
- «Is Proteus a game -- and if not, who cares?», Game Developer, consultato 10 febbraio 2026, <https://www.gamedeveloper.com/business/is-i-proteus-i-a-game---and-if-not-who-cares->
- «The Graveyard's Ten-Minute Tale Of Death», *Wired*, 21 marzo 2008, consultato 10 febbraio 2026, <https://www.wired.com/2008/03/the-graveyards/>
- «Bound Review», GameSpot, consultato 11 febbraio 2026, <https://www.gamespot.com/reviews/bound-review/1900-6416495/>
- «The 50 Games of the Decade», KRITIQAL, consultato 17 febbraio 2026, <https://kritiqal.com/articles/50-games-of-the-decade>
- R. Pierce-Grove, «Pressing Play: Digital Game Techniques and Interactive Art», *Games Cult.*, vol. 9, fasc. 6, pp. 468–479, nov. 2014, doi: 10.1177/1555412014549806.
- shmuplations, «Fumito Ueda – 2005 Developer Interview - shmuplations.com», consultato 26 febbraio 2026. [Online]. Disponibile su: <https://shmuplations.com/ueda/>
- S. Caselli, «Vertigini videoludiche. Intersezioni tra esperienza interattiva ed esperienza del sublime nel videogioco», Bologna, Università di Bologna, 2018.
- D. Davidson, *Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning*, Pittsburgh, PA: ETC Press, 2009.
- A. Lehner, «Videogames as Cultural Ecology: Flower and Shadow of the Colossus», *Game Studies*, vol. 12, no. 2, 2012.
- TGC, «Flower», *Thatgamecompany*, 10 luglio 2017, consultato 25 febbraio 2026, <https://thatgamecompany.com/flower/>.
- «Flower (video game)», *Wikipedia*, 14 gennaio 2026, consultato 25 febbraio 2026, [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Flower\\_\(video\\_game\)&oldid=1332922972](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Flower_(video_game)&oldid=1332922972).
- «Flower Review for PS3 from 1UP.com», consultato 25 febbraio 2026, <https://web.archive.org/web/20110622071824/http://www.1up.com/reviews/flower>.
- Corné Du Plessis, «The Becoming-Flower of Video Games: A Deleuzoguattarian Analysis of Thatgamecompany's Flower (2009)», *Image & Text*, fasc. 32 (2018), <https://doi.org/10.17159/2617-3255/2018/n32a16>.
- Luís Lucas Pereira e Licínio Roque, «Understanding the Videogame Medium through Perspectives of Participation», atto di convegno presented a Proceedings of DiGRA 2013 Conference, 1 gennaio 2014, <https://doi.org/10.26503/dl.v2013i1.650>.

W.-Y. Chang, «Video Games as Art: Aesthetic and Philosophical Considerations», *Qui Parle*, vol. 19, no. 2, pp. 109–135, 2011, doi: 10.1353/qui.2011.0009.

«Flower | Smithsonian American Art Museum», consultato 25 febbraio 2026, <https://americanart.si.edu/artwork/flower-86512>.

«Jenova (Xinghan) Chen. Flower. 2009 | MoMA», The Museum of Modern Art, consultato 25 febbraio 2026, <https://www.moma.org/collection/works/422879>.

«Video Game Award Winners Announced», Bafta, s.d., consultato 25 febbraio 2026, <https://www.bafta.org/media-centre/press-releases/video-game-award-winners-announced/>.

«D.I.C.E. Awards By Video Game Details», consultato 26 febbraio 2026, [https://www.interactive.org/games/video\\_game\\_details.asp?idAward=2010&idGame=1085](https://www.interactive.org/games/video_game_details.asp?idAward=2010&idGame=1085).

«*Journey* (2012 video game)», *Wikipedia*. 12 febbraio 2026, consultato 17 febbraio 2026. [Online]. Disponibile su: [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Journey\\_\(2012\\_video\\_game\)&oldid=1338699901](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Journey_(2012_video_game)&oldid=1338699901)

«Jenova Chen Explains Journey: Social Relevance and Artistic Inspirations», PlayStation.Blog, consultato 12 febbraio 2026. [Online]. Disponibile su: <https://blog.playstation.com/2011/01/11/jenova-chen-explains-journey-social-relevance-and-artistic-inspirations/>

«A Personal Journey: Jenova Chen's Goals for Games», Game Developer, consultato 12 febbraio 2026. [Online]. Disponibile su: <https://www.gamedeveloper.com/design/a-personal-journey-jenova-chen-s-goals-for-games>

Y. Kim, «Beyond Their Actual Limits: Immersion, Interactivity, and the Virtual Sublime in Burke and Video Games», *Games Cult.*, vol. 18, fasc. 1, pp. 124–141, gen. 2023, doi: 10.1177/15554120221084454.

I. Bülgözdi, «A Wordless World: The Circulation of Affects in Journey», *Acta Ludologica*, vol. 7, fasc. Special Issue, pp. 68–83, 2024, doi: 10.34135/actaludologica.2024-7-SI.68-83.

T. Van Nuenen, «Procedural (E)motion: *Journey* as Emerging Pilgrimage», *J. Pop. Cult.*, vol. 49, fasc. 3, pp. 466–491, giu. 2016, doi: 10.1111/jpcu.12417.

«Jenova (Xinghan) Chen. Journey. 2012 | MoMA», consultato 17 febbraio 2026. [Online]. Disponibile su: <https://www.moma.org/collection/works/199859>

## Ringraziamenti

Desidero esprimere la mia gratitudine più autentica a tutte le persone che hanno reso possibile la realizzazione di questa tesi, accompagnandomi con competenza, attenzione e sostegno lungo un percorso che è stato insieme accademico e personale.

Il mio primo ringraziamento va al Professore Alessandro Ferraro, relatore di questo lavoro, per la sua preziosa guida, i suoi consigli illuminanti e il costante supporto durante tutto il percorso. La sua esperienza e disponibilità sono stati fondamentali per la realizzazione di questo lavoro.

Desidero inoltre ringraziare il Professore Saverio Iacono, correlatore di questa tesi, per il suo supporto, la sua disponibilità e i suoi preziosi suggerimenti, che hanno arricchito il mio lavoro e contribuito alla sua realizzazione.

Un ringraziamento particolare è rivolto alla Professoressa Ilaria Torre, per il sostegno nelle questioni accademiche. Affrontare un percorso universitario in un contesto culturale e linguistico diverso comporta inevitabili difficoltà; la sua disponibilità, la sua attenzione e la sua dedizione hanno reso questo cammino più accessibile.

Sono grata a tutti i Professori del corso di Digital Humanities per gli insegnamenti ricevuti, che hanno fornito strumenti teorici, metodologici e critici fondamentali per la mia formazione. Ogni corso ha contribuito a costruire una visione più consapevole e articolata dei temi affrontati in questa tesi, lasciando un'impronta significativa nel mio percorso di studi.

Infine, desidero esprimere la mia gratitudine più profonda alla mia famiglia e ai miei amici. Senza la loro presenza, la loro comprensione e il loro incoraggiamento quotidiano, questo risultato non avrebbe avuto lo stesso significato né sarebbe stato possibile raggiungerlo.