

Book Review by
IVAN GIRINA
ivan.girina@kcl.ac.uk

Elisa Mandelli e Valentina Re (a cura di), *Fate il Vostro Gioco*, Terra Ferma, 2011

“Fate il vostro gioco”: un’esortazione – ma, soprattutto, una possibilità – che ci pare possa descrivere molto bene lo scenario mediale in cui questo volume cerca di collocare il rapporto tra cinema e videogame.

Realizzato in occasione della giornata di studi *I Play Videogame* organizzata dall’Università Ca’ Foscari di Venezia nel novembre del 2010, questo libro si propone di investigare le relazioni tra cinema e videogiochi all’interno del panorama mediatico contemporaneo. La raccolta di saggi, curata da Valentina Re ed Elisa Mandelli, amplia tuttavia ulteriormente il nucleo della ricerca, a partire dalla *convergence culture* di Henry Jenkins¹, per sviluppare percorsi alternativi attraverso le nuove forme (*documentary games*) e le nuove pratiche (*mash-up*, *machinima*, *hacking*) del videogioco. Così il lavoro supera gli intenti prefissi ed esplora le diverse declinazioni del medium videoludico – attraverso il cinema, oltre il cinema – all’interno di un più ampio panorama mediale contemporaneo. I modelli della rete e del *web 2.0* sono adottati come paradigma di costruzione, decostruzione e, soprattutto, rielaborazione (una “manipolazione”, come suggerito in indice) dei contenuti mediali. La raccolta, divisa in tre sezioni intitolate ibridazioni, interferenze e manipolazioni, accoglie dieci saggi all’interno dei quali vengono analizzate l’intermedialità e l’intertestualità, ma anche temi quali la gamification e l’innesto di meccaniche videoludiche che contribuiscono all’evoluzione dei media preesistenti. Il web 2.0 diviene metafora di uno slittamento delle dinamiche di produzione culturale da un modello di tipo top-down ad uno bottom-up, determinato da un processo di riappropriazione del medium avvenuto con lo sviluppo di nuove pratiche partecipative. Queste ultime, nella lettura proposta dagli autori, assumono dunque un carattere a tratti sovversivo, che ribalta il modello industriale classico e lo innova investendo l’utente – non più consumer ma pro-sumer – di un rinnovato ruolo creativo.

Il saggio di Ruggero Eugeni *Prima persona – Le trasformazioni dell’inquadratura soggettiva tra cinema, media e videogioco* apre la raccolta. Al suo interno, l’autore ripercorre il processo di contaminazione linguistica tra cinema e videogiochi delineando i confini estetici e funzionali del first person shot e del point of view shot. L’ibridazione tra i linguaggi dei nuovi media è oggetto di studio anche per

1. (2007). *Cultura convergente*. Milano: Apogeo.

Federico Zecca. In *Videogame goes to the movie* – La traduzione cinematografica del videogioco Zecca sviluppa, a partire dalla semiologia classica, una teoria della traduzione intermediale basata su un modello target oriented e su constraints sistemici. All'interno del suo esteso contributo, l'autore elabora una tassonomia della traduzione intersemiotica incentrata su tre funzioni (ripetizione, trasformazione, manipolazione) giungendo infine ad analizzare nello specifico due tipologie di relazioni intertestuali: la citazione e l'allusione. *Mirabilia/Digitabilia – Spazi della visione, meraviglie interattive* è il titolo del saggio di Federico Giordano e Marco Benoît Carbone, i quali inseriscono il dibattito videoludico in un contesto più ampio rispetto agli studi sincronici sulle contaminazioni intermediali. Essi propongono una prospettiva diacronica all'interno della quale il videogioco è letto come “mirabilia”, erede della funzione spettacolare svolta storicamente dalla pittura, e come parte fondamentale della dimensione del “digitabilia”, che sintetizza l'esplosione dell'estetica e dell'iconografia del digitale all'interno della società contemporanea.

Patrick Coppock, Valentina Re e Elisa Mendelli, nei loro interventi tracciano un excursus sulle incursioni videoludiche oltre la soglia del “cerchio magico” di Huizinga². In *Transmedialità e convergenze tra forme di narrazione, nella letteratura, nel cinema e nei giochi digitali* viene definito il rapporto tra *storytelling* e *storymaking*, fino a rielaborare la definizione jenkinsiana di *transmedia storytelling* su nuove forme ludiche per il web. La stratificazione della diegesi nella teoria narratologica genettiana è alla base della riflessione sulla figura della metalessi sviluppata all'interno del contributo Cinema, videogame e livelli di realtà: giocare sul limite, che procede con un interessante digressione sulla presenza di molteplici livelli narrativi in film quali *eXistenZ*³ e *Tron*⁴. Non di fiction ma di documentario – si perdoni la distinzione, in questo caso, al limite del semplicistico dettata dallo spazio tiranno – e di playful re-enactment si occupa l'ultimo articolo di questa sezione intitolato *La realtà in gioco: il documentario tra cinema, videogame e nuovi media*, costruito attraverso un'accurata analisi dei *documentary game* e *web-documentary*.

Dal gioco all'uso: machinima e dintorni, Machine Animation – Videogiochi e machinima nell'arte contemporanea, L'hacking tra gioco, suggestione cinematografica e Do It Yourself e Uh oh... There's a film, book, game on my Pad compongono l'ultima sezione della raccolta, intitolata *Manipolazioni*. Al suo interno viene effettuata una ricognizione sulle nuove pratiche e sui sistemi di fruizione associati al videogioco: il *machinima*, il videogioco che imita il cinema appropriandosi del suo linguaggio e coinvolgendo l'utente finale in una sfida imitativa che pone al centro l'esibizione della performance creativa dell'utente stesso; il videogioco come momento riflessione e sperimentazione ripercorsa attraverso le opere di artisti quali Miltos Manetas e Eddo Stern; infine il videogioco come luogo di trasformazioni sociali in pratiche quali l'*hacking*, nuova incarnazione del *Do It Yourself*. Il concetto di “rimediazione” proposto da Bolter e Grusin⁵ viene così rielaborato e aggiornato. Passando attraverso il *mash-up* e le *desing-driven innova-*

2. (2002). *Homo Ludens*. Torino: Einaudi.

3. Cronenberg, D. (1999). Canada, UK: Canadian Television Fund, Harold Greenberg Fund, The Movie Network, Natural Nylon, Serendipity Films, Telefilm Canada, Alliance Atlantis, Union Générale Cinématographique.

4. Lisberger, S. (1982). USA: Walt Disney Productions, Lisberger/Kushner.

5. (2000). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.

tion come frontiere dell'ibridazione tra linguaggi e piattaforme medialità di ultima generazione, il volume ripercorre le numerose tappe del dibattito – ancora in corso – sui rapporti tra nuovi e vecchi media, approfondendo l'indagine sui processi di contaminazione tra nuove forme tecnologiche e codici espressivi preesistenti, i quali vengono adattati e rinnovati per poter essere trasportati su nuove piattaforme e veicolare i contenuti – come sempre avviene – in modo riconoscibile ma, allo stesso tempo, innovativo.