



MUSEO
NAZIONALE
DEL CINEMA
TORINO



UNIVERSITÀ
DI TORINO

IL MUSEO NAZIONALE DEL CINEMA APRE UN'AREA PERMANENTE DEDICATA AL VIDEOGIOCO

VIDEO GAME ZONE è tra le prime sezioni museali permanenti dedicate al mondo videoludico. S'inaugura con la Masterclass di David Cage, uno dei più importanti autori di videogiochi e fondatore di Quantic Dream. Il Museo Nazionale del Cinema inizia una campagna di acquisizioni legata al gaming per ampliare le proprie collezioni.

2 luglio 2024

Il Museo Nazionale del Cinema di Torino inaugura **VIDEO GAME ZONE**, una delle prime aree permanenti in Italia e al mondo, interamente dedicata ai videogiochi all'interno di un'istituzione museale.

Allestita in una *chappelle* dell'Aula del Tempio, cuore della Mole Antonelliana, **VIDEO GAME ZONE** è curata da **Domenico De Gaetano**, direttore del Museo Nazionale del Cinema, e **Fabio Viola** e in collaborazione con l'**Università di Torino**.

*“Dopo le salette dedicate al VR, il Museo Nazionale del Cinema si apre a nuovi linguaggi che possano dialogare in maniera trasversale e indirizzarsi a un pubblico sempre più ampio – sottolinea **Enzo Ghigo**, presidente del Museo Nazionale del Cinema di Torino. Stiamo attraversando un momento di grandi e rapide trasformazioni, sta anche a noi, come museo, saperle intercettare per tempo e metterle a disposizione dei nostri tantissimi visitatori”.*

*“Il cinema e il videogioco hanno caratteristiche, strutture, personalità e metodi di fruizione totalmente diversi, ma le intersezioni e le influenze reciproche sono innumerevoli e sempre più evidenti – dichiara **Domenico De Gaetano**, direttore del Museo Nazionale del Cinema e co-curatore dell'allestimento. Abbiamo creato uno spazio unico nel suo genere, perfettamente inserito nel percorso museale, che racconta il legame sempre più forte tra videogioco e cinema. Inizia così un percorso di acquisizione di opere, di studio e ricerca, il tutto volto alla realizzazione di una mostra che vedrà la luce nei prossimi anni”.*

*“Se il cinema con la sua immagine in movimento ha plasmato l'immaginario collettivo attraverso la narrazione visiva, i videogiochi hanno esteso questo immaginario, offrendo non solo storie da guardare, ma anche da vivere e influenzare direttamente grazie alla loro natura di immagine interattiva – sottolinea **Fabio Viola**, co-curatore dell'allestimento. L'introduzione dei videogiochi al Museo Nazionale del Cinema non solo è un passaggio formale nel riconoscimento come forma d'arte a pieno titolo ma vuole sottolinearne e stimolare il dialogo tra forme d'arte diverse ma assolutamente complementari, mostrando le intersezioni, le influenze reciproche e le potenzialità espressive uniche di questi due medium che hanno segnato il XX e XXI secolo”.*

*“Da anni l'Università di Torino ha avviato ricerca e didattica sui temi legati alla gaming culture – sottolinea **Giulia Carluccio**, prorettrice dell'Università di Torino. Il nuovo progetto che vede il nostro*

Ateneo partner del Museo Nazionale del Cinema conferma la vivacità della ricerca universitaria sempre più attenta ai bisogni e alle trasformazioni della società contemporanea”.

“L'apertura al videogioco di un'istituzione autorevole e prestigiosa come il Museo Nazionale del Cinema è un segnale positivo di grande importanza - commenta **Riccardo Fassone**, Professore associato di Storia e teoria delle forme ludiche presso l'Università di Torino e game designer. *Un mezzo di comunicazione popolare e autoriale, a cavallo tra arte e industria, tra narrazione e design, trova un luogo privilegiato di esposizione e analisi in un contesto che si è sempre dimostrato ricettivo ai cambiamenti e alle innovazioni”.*

IL PERCORSO ESPOSITIVO

Il percorso espositivo permette al visitatore di immergersi nel mondo dei videogiochi grazie a una proiezione centrale che propone un montato di film e serie tv che hanno citato, omaggiato o si sono ispirate al videogioco e alla *gaming culture*, dalle grandi produzioni hollywoodiane passando per il cinema indie fino alle più recenti serie TV. Tra questi ricordiamo **Tron** (1982) di Steven Lisberger, **War Games - Giochi di Guerra** (1983) di John Badham, **Kung-Fu Master** (1988) di Agnès Varda, **Super Mario Bros.** (1993) di Annabel Jankel e Rocky Morton, **EXistenZ** (1999) di David Cronenberg, **Lara Kroft: Tomb Raider** (2001) di Simon West, **Pixels** (2015) di Chris Columbus, **Stranger Things** (episodio 1, stagione 2) (2017) dei Fratelli Duffer, **Ready Player One** (2018) di Steven Spielberg e **The Last of Us** (stagione 1, episodio 1) (2023) di Craig Mazin e Neil Druckmann.

Quattro postazioni audiovisive mostrano le intro e i trailer dei videogiochi, *dev. diaries* e altri materiali che ne raccontano il processo di realizzazione, integrati da immagini di repertorio relative al *making of* e al *game play* che danno uno spaccato dell'evoluzione dell'estetica del videogioco e delle tecniche di produzione, dal *rotoscope* all'introduzione della *motion capture* e dei segmenti di *live action*.

L'allestimento è completato da teche espositive contenenti *concept art* e appunti, *sketches* e documenti di design, nonché *assets* di riproduzione e *props* provenienti dai vari universi narrativi videoludici.

I materiali in mostra comprendono numerosi oggetti tra cui alcuni layout disegnati a mano di **Broken Sword** (1996), la pagina del copione per la voce fuori campo di **Gone Home** (2013), diversi oggetti di scena usati per i segmenti di *live action* di **Alan Wake II** (2023), la telecamera Vicon T160 e quattro maschere utilizzate per riprese *motion capture* e numerose pagine di sceneggiatura di **Detroit: Become Human** (2018), la figura da collezione a grandezza naturale di “BBPOD” in **Death Stranding Director's Cut** (2021).

LA COLLEZIONE DEI VIDEOGIOCHI

Oltre alla realizzazione di un'area dedicata, il Museo Nazionale del Cinema ha intrapreso una **campagna di acquisizione legata al mondo del gaming**, che non si limita alla versione giocabile ma include rari e inediti materiali di produzione e game design, quali *concept art*, manuali tecnici, appunti, *storyboards*, disegni preparatori, sceneggiature e oggetti utilizzati internamente nelle fasi creative prima del rilascio. Questi materiali di alto valore museale, che vengono spesso persi o cancellati, sono testimonianze fondamentali e sottolineano come il processo che porta alla realizzazione di un videogioco sia, in molti casi, simile alla realizzazione di un film.

La saletta **Video Game Zone** prevede una rotazione dei materiali esposti, che va di pari passo con il processo di acquisizione, permettendo ai visitatori di scoprire ogni volta oggetti e documentazione riconducibili a differenti fasi creative e a titoli diversi.

Le prima *tranche* di acquisizioni include 13 titoli: **Alan Wake 2** (Remedy Entertainment, 2023), **Another World** (Éric Chahi, 1991), **Assassin's Creed® Mirage** (Ubisoft, 2023), **Braid** (Number None, 2008), **Broken Sword** (Revolution Software, 1996), **Death Stranding Director's Cut** (Kojima Productions, 2021), **Detroit: Become Human** (Quantic Dream, 2018), **Final Fantasy VII** (Square Enix, 1997), **Gone**

Home (Fullbright, 2013), **Heavy Rain** (Quantic Dream, 2010), **Life Is Strange** (Square Enix, 2015), **Prince of Persia** (Jordan Mechner, 1989), **Red Dead Redemption** (Rockstar Games, 2010).

Il piano delle acquisizioni verrà progressivamente implementato con nuove opere, tra cui **Her Story** (Sam Barlow, 2015), **Telling Lies** (Annapurna Interactive, 2019) e **Immortality** (Half Mermaid, 2022).

Sul sito del Museo Nazionale del Cinema nell'area 'Collezioni' è stata predisposta una nuova sezione dedicata alla collezione dove sarà possibile consultare le acquisizioni del Museo e le schede tecniche di ogni videogioco <https://www.museocinema.it/it/collezioni/videogiochi>.

InTO CINEMA

Una selezione di contenuti è disponibile e fruibile anche a distanza su **InTO Cinema**, la piattaforma streaming del **Museo Nazionale del Cinema** sulla quale, dato il ricco materiale digitale ricevuto per ogni acquisizione, è stata creata una nuova area dedicata. Accedendo alla sezione, si potrà osservare la linea del tempo dei titoli acquisiti e cliccando sul nome del videogioco sarà possibile accedere a contenuti di approfondimento. La piattaforma ospiterà, infatti, interviste inedite ai creators, gallerie di immagini con concept art e sketches, sceneggiature sfogliabili.

InTO Cinema, ideata e realizzata per espandere l'offerta culturale e cinematografica del museo e attrarre e coinvolgere le scuole e nuovi pubblici, è uno strumento che ha reso possibile l'ampliamento dei materiali accessibili al pubblico oltre allo spazio espositivo.

LA MASTERCLASS DI DAVID CAGE

A inaugurare la nuova area sarà una **Masterclass** con **David Cage**, fondatore di Quantic Dream. Artista visionario con una carriera che abbraccia tre decenni, l'autore francese ha costantemente dimostrato la sua capacità di innovare, firmando capolavori come *Fahrenheit* (2005), *Heavy Rain* (2010), *Beyond: Two Souls* (2012) e *Detroit: Become Human* (2018). Cage parteciperà a un confronto con il direttore Domenico De Gaetano e Fabio Viola, offrendo la propria visione creativa ed esplorando le convergenze tra cinema e videogiochi.

Alla fine della Masterclass, David Cage riceverà il **premio Stella della Mole** per il fondamentale contributo e per il suo approccio pionieristico allo sviluppo narrativo nell'intersezione tra cinema e videogiochi con la seguente motivazione: *Da oltre 25 anni David Cage ha aperto una nuova strada al modo in cui si concepiscono e fruiscono i videogiochi. Andando oltre i modelli tradizionali basati su sfide complesse, azioni frenetiche e game over, le produzioni della società francese Quantic Dream si distinguono per la straordinaria capacità di combinare narrazione emotiva, tecniche cinematografiche avanzate e innovazioni tecnologiche.*

C'è un prima ed un dopo David Cage nella considerazione del videogioco come linguaggio ed espressione culturale. La sua visione creativa, espressa attraverso titoli iconici come 'Heavy Rain', 'Beyond: Two Souls' e 'Detroit: Become Human', ha dimostrato come i videogiochi possano esplorare tematiche profonde, stimolare riflessioni etiche e sociali, e coinvolgere emotivamente il pubblico. Grazie a lei, milioni di giocatori hanno potuto vivere esperienze narrative uniche, caratterizzate da scelte morali complesse e storie ricche di pathos e introspezione.

Il Museo Nazionale del Cinema di Torino, riconoscendo il valore del suo contributo artistico e la sua dedizione alla sperimentazione e all'innovazione, è onorato di assegnarle il premio Stella della Mole.

Con questo riconoscimento, celebriamo il suo impegno nel trasformare il panorama videoludico e nel promuovere la cultura del videogioco contribuendo ad un avvicinamento tra i due media che siamo qui, oggi, a celebrare.

*"Nella mia carriera ho sempre sostenuto l'idea che i videogiochi siano una forma di espressione creativa, proprio come il cinema o la letteratura – sottolinea **David Cage**. Da oltre 60 anni il Museo Nazionale del Cinema di Torino esplora l'impatto del cinema sulla società e l'apertura di uno spazio permanente dedicato ai videogiochi è una pietra miliare per i media interattivi. Come creatore, sono onorato che siano esposti i nostri giochi *Heavy Rain* e *Detroit: Become Human* e sono entusiasta di*

celebrare l'apertura della mostra con una Masterclass. Sarà l'occasione per discutere di come i videogiochi e il cinema si influenzano a vicenda per spingere i confini della narrazione”.

Inoltre, come in precedenti masterclass, da mercoledì 3 luglio 2024 l'incontro con David Cage sarà fruibile in streaming on-demand sulla piattaforma InTO CINEMA <http://www.intocinemamuseum.com>

DAVID CAGE (1969)

Da oltre 25 anni David Cage crea videogiochi all'avanguardia nella narrazione interattiva. I suoi giochi permettono ai giocatori di compiere scelte che influenzano la storia, dando vita a esperienze ricche di emozioni che li incoraggiano a mettere in discussione i propri sentimenti e valori morali. Fondatore e mente creativa dello studio Quantic Dream, ha scritto e diretto titoli acclamati come *Omikron: The Nomad Soul*, *Fahrenheit: Indigo Prophecy*, *Heavy Rain*, *Beyond: Two Souls* e *Detroit: Become Human*, vendendo oltre 20 milioni di giochi in tutto il mondo e vincendo oltre cinquanta premi internazionali, tra cui tre BAFTA.

MUSEO NAZIONALE DEL CINEMA (Torino)

Unico in Italia e tra i più importanti al mondo, il Museo Nazionale del Cinema è ospitato all'interno della Mole Antonelliana di Torino, simbolo della città. È uno dei musei più visitati d'Italia, grazie al suo ricchissimo patrimonio (oltre 2.300.000 pezzi) e al suo emozionante e sbalorditivo allestimento articolato su più livelli espositivi e sviluppato a spirale verso l'alto, seguendo il crescendo antonelliano e sovrapponendo livelli diversi di lettura.

Il Museo Nazionale del Cinema, grazie alla molteplicità delle attività scientifiche e divulgative attuate, è un polo di iniziative culturali tra i più importanti a livello nazionale e internazionale. Realizza mostra esclusive, fa ricerche d'avanguardia sulla conservazione dei materiali e sulla storia del cinema, propone un vasto programma di restauri, oltre a mettere in campo iniziative editoriali, rassegne cinematografiche, incontri con autori e protagonisti del cinema e programmi didattici.

Al Museo Nazionale del Cinema afferiscono tre importanti festival cinematografici di rilevanza internazionale: Torino Film Festival, Festival CinemAmbiente e Lovers Film Festival, oltre al TorinoFilmLab, il laboratorio che sostiene talenti di tutto il mondo attraverso programmi di formazione e sviluppo, a supporto della produzione e della distribuzione.

Tutto il materiale stampa è scaricabile dal link
https://drive.google.com/drive/folders/15vxFOzSTHG-mRXSS27BhsKcrPzpP9K_T?usp=drive_link

INFO STAMPA

Museo Nazionale del Cinema: Veronica Geraci | +39 335 1341195 | geraci@museocinema.it

Laboratorio Comunicazione: Marco Giannatiempo – Martina Kammerhofer – Massimo Nicora | +39 340 4081942 | info@labcompr.com

Perché introdurre i videogiochi in un museo del cinema?

Domenico De Gaetano

Il Museo Nazionale del Cinema è il luogo deputato a preservare il cinema, a tramandarlo ai posteri, ed è anche un laboratorio, un luogo di studio alla costante ricerca delle connessioni tra le sue due anime, quella documentativa e quella contemporanea. Da un lato è un museo “storico”, quasi “archeologico”, un luogo che parla attraverso oggetti e strumenti del passato, dai pionieristici esperimenti del Settecento per dare un movimento alle immagini alle prime forme di spettacolo d’inizio Ottocento, dalle lanterne magiche ai fenachistoscopi, fino ai costumi di scena, agli oggetti del set e alle sceneggiature originali. Dall’altro è un museo d’arte contemporanea perché il cinema è un’arte in continua evoluzione, e dunque aperto all’attualità, alla continua trasformazione e sperimentazione artistica e tecnologica, che cerca di intercettare senza preconcetti cosa accade nel presente per musealizzarlo, cioè raccontarlo collegandolo al passato, proiettarlo nel futuro e renderlo disponibile ai visitatori.

Nel 2020 è stato fatto il primo significativo passo verso la trasformazione del Museo Nazionale del Cinema in un hub, un incubatore di esperienze e contenuti innovativi, attraverso il lancio di un innovativo spettacolo di videomapping sui quattro lati della cupola della Mole Antonelliana, che proiettava una serie di materiali selezionati dalle collezioni: fotografie delle grandi star, sequenze di film famosi, manifesti, icone della storia del cinema.

Nel maggio 2021, nel percorso di visita permanente, sono state aperte le prime sale dedicate alla realtà virtuale con una programmazione continuativa di esperienze VR360 immersive e interattive in collaborazione con Rai Cinema. Nel 2023, al termine di un percorso che poneva una serie di riflessioni sul futuro del cinema, i visitatori sono stati invitati a scrivere una sceneggiatura cinematografica utilizzando l’AI: la musealizzazione dei linguaggi e dei media contemporanei a vocazione audiovisiva passa anche attraverso la fruizione delle innovazioni tecnologiche che il mondo artistico contemporaneo sta affrontando.

E adesso, nel 2024, è il momento della sala dedicata al rapporto tra videogioco e cinema. La storia del cinema e dei videogiochi è stratificata e ricca di reciproche influenze, nonostante sembrano due mondi distanti. Da *War Games* a *EXistenZ* di David Cronenberg, dai videogiochi che si ispirano a film ai film tratti da videogiochi, le due forme di intrattenimento hanno mutuato nel corso del tempo, l’una dall’altra, personaggi, ambientazioni, atmosfere, grandi storie.

La storia delle convergenze, delle intersezioni e degli attriti fra questi due media è decisamente articolata e ricca di momenti chiave, capaci di influenzare le traiettorie di cinema e videogiochi. Infatti, entrambi esistono nello stesso complesso contesto intermediale e condividono un linguaggio comune: la natura sintattica audiovisiva. D’altra parte, anche il videogioco si può collocare in quella tradizione di media spettacolari/illusionistici in cui è pienamente iscritto il cinema delle origini e prima ancora i lavori pionieristici sull’immagine in movimento; il teatro delle ombre, la lanterna magica nonché i diversi dispositivi di amplificazione della visione, che cercavano di avvolgere di immagini lo spettatore e ne suggerivano l’interazione, esprimono un’idea videoludica *ante litteram*. E poi, ancora, i paradigmi di produzione: l’evoluzione dei trailer di lancio dei videogiochi e l’introduzione di segmenti di *live action* sono costruiti per favorire un’esperienza autenticamente cinematografica, tecniche come il *rotoscope* prima e la *motion capture* e fotogrammetria poi sono utilizzate in ambedue le filiere produttive.

Video Game Zone offre diverse chiavi di lettura al visitatore, spunti interpretativi o anche semplici suggestioni bidirezionali su questo rapporto. La selezione parte dal *cinematic platform*, genere di videogioco in cui inizia ad essere esplicitata quella tensione al realismo e quel principio di gravidanza narrativa vicine alla settima arte, e giunge alle più recenti sovrapposizioni nei modi di produzione, nell’estetica e nello *storytelling* dei franchise contemporanei.

L'inaugurazione della Video Game Zone, alla presenza di David Cage, è la prima tappa di un percorso iniziato oltre un anno fa, quando il Museo Nazionale del Cinema ha creato l'Ufficio Sviluppo e Innovazione e, grazie a Fabio Viola e Stefano Tropicano, insieme ad una serie di collaborazioni tra cui l'Università degli Studi di Torino, ha realizzato una mappatura dei designer e degli studi di produzione per iniziare una campagna di acquisizione di materiali che sono entrati a far parte delle collezioni del Museo. Solo alcuni di questi sono esposti. Il percorso prevede altre masterclass, la collaborazione di Lucca Comics & Games e la mostra "Cinema e videogiochi" nel 2025.

Da immagine in movimento a immagine interattiva

Fabio Viola

Questa domanda apre una riflessione profonda sul rapporto tra due delle forme d'arte più influenti e pervasive del XX e XXI secolo. Se il cinema con la sua immagine in movimento ha plasmato l'immaginario collettivo attraverso la narrazione visiva, i videogiochi hanno esteso questo immaginario, offrendo non solo storie da guardare, ma anche da vivere e influenzare direttamente grazie alla loro natura di immagine interattiva. L'introduzione dei videogiochi al Museo Nazionale del Cinema non solo è un passaggio formale nel riconoscimento del videogioco come forma d'arte a pieno titolo ma vuole sottolinearne, attraverso l'acquisizione di opere nel corso del tempo, le intersezioni, le influenze reciproche e le potenzialità espressive uniche di questi due medium.

L'apertura di questo avamposto permanente rappresenta un invito a riflettere sullo straordinario viaggio che i videogiochi hanno compiuto nei loro primi cinquant'anni di vita passando da esperimenti tecnologici e commerciali a vere e proprie forme di mitologia contemporanea. Nuovi modelli narrativi e linguistici che invitano tutti noi a riflettere sul futuro della partecipazione audio-visiva in cui è in atto l'ingresso degli spettAttori e degli spettAUtori che si aggiungono al tradizionale spettatore. Un pubblico chiamato a prendere costantemente decisioni ed immergersi nel racconto al punto di parlare in prima persona, in fondo i protagonisti siamo tutti noi ed i finali potrebbero dipendere dalle azioni compiute o da quanto creato durante l'esperienza.

Video Game Zone è uno dei primi allestimenti permanenti al mondo in cui il video gioco, ed i suoi creatori, vengono raccontati attraverso sceneggiature, documenti di design, bozzetti grafici e materiale inedito che ne testimonia il processo creativo e realizzativo. Un invito a riflettere sulla complessità di questo linguaggio e sulle nuove sfide museologiche che i musei dovranno affrontare per la preservazione delle opere digitali e la restituzione al pubblico di esperienze interattive complesse in uno spazio espositivo.

SCHEDE VIDEOGIOCHI

PRINCE OF PERSIA (1989)

Una vera e propria icona pop in grado di travalicare i confini del videogioco per diventare film, libro e fonte di ispirazione per numerosi linguaggi. La sua ambientazione esotica, ispirata alle *Le mille e una notte*, e il suo ricco universo narrativo hanno contribuito a diffondere interesse e apprezzamento per le culture non occidentali, promuovendo un dialogo interculturale attraverso il medium del videogioco. Jordan Mechner, creatore della serie, ha saputo rivoluzionare l'esperienza di gioco introducendo meccaniche come il controllo del tempo che hanno profondamente influenzato future produzioni. L'opera segna, inoltre, un salto enorme verso l'arricchimento dell'esperienza visiva in stile cinematografico grazie all'introduzione della tecnica del *rotoscope*, capace di restituire grande fluidità e naturalezza nel movimento dei personaggi a schermo.

ANOTHER WORLD (1991)

Another World, noto anche come *Out of This World* in Nord America, è un titolo che ha segnato la storia dei videogiochi grazie alla sua innovativa fusione di grafica, gameplay e narrazione. Creato da Éric Chahi nel 1991, questo gioco di avventura cinematografica trasporta i giocatori in un universo alieno, dove il giovane scienziato Lester Knight Chaykin si ritrova catapultato, a seguito di un esperimento andato storto.

Caratterizzato da un'estetica unica, con grafiche vettoriali e animazioni fluide realizzate attraverso la tecnica del *rotoscope*, *Another World* si distingue per il suo stile minimalista e per l'assenza di dialoghi testuali o verbali, affidando la narrazione interamente all'azione e all'interazione con l'ambiente. Questa scelta stilistica ha contribuito a creare un'esperienza immersiva e universale, capace di coinvolgere giocatori di ogni lingua e cultura.

Il gameplay, che combina elementi di esplorazione, puzzle e azione, richiede ai giocatori di adattarsi rapidamente a un mondo ostile e sconosciuto, sottolineando temi di sopravvivenza, ingegnosità e amicizia. La relazione che si sviluppa tra Lester e il suo compagno alieno Buddy è un fulcro emotivo del gioco, esplorando la comunicazione e il legame oltre le barriere linguistiche.

L'inclusione di *Another World* nella collezione permanente celebra il suo ruolo pionieristico nel dimostrare come i videogiochi possano essere una forma d'arte, in grado di raccontare storie profonde e coinvolgenti senza fare affidamento su dialoghi o espedienti narrativi convenzionali. Questo gioco ha lasciato un'impronta indelebile nel settore, influenzando generazioni di sviluppatori e dimostrando il potere dei videogiochi di trasportare i giocatori in mondi e avventure al di là della loro immaginazione.

BROKEN SWORD (1996)

Broken Sword rappresenta un'opera significativa nella interconnessione tra narrativa cinematografica ed interattività ludica. Sul modello televisivo, l'avventura grafica firmata da Charles Cecil si avvale di dialoghi accurati e trame complesse a cui si aggiunge un design visivo ricco di ambientazioni iper-dettagliate e personaggi espressivi. Se oggi storie come *Il Codice da Vinci* sono diventate patrimonio collettivo, molto lo si deve a *Broken Sword* che è stato uno dei primi, se non il primo, a mescolare la realtà storica -fatta di ambientazioni, personaggi e manufatti- con il realistico e un tocco di magia, mistero e finzione.

Pur arrivando dopo la prima stagione di avventure grafiche della fine degli anni'80, ha saputo distinguersi per i miglioramenti nell'interfaccia utente e nel sistema di interazione, consentendo un'immersione più profonda nella storia ed un maggiore coinvolgimento del giocatore.

FINAL FANTASY VII (1997)

Una delle serie più longeve, influenti e amate. Fin dal suo esordio nel 1987, *Final Fantasy* ha ridefinito il genere dei giochi di ruolo (RPG), spingendo i confini della narrazione, dell'innovazione tecnologica e del design artistico nel medium videoludico. Ha saputo toccare le corde emotive di milioni di giocatori affrontando temi complessi come la vita e la morte, il bene ed il male, l'amore ed il sacrificio.

Un genere molto popolare in Giappone che, soprattutto grazie al settimo capitolo, ha creato profonde radici identitarie anche in occidente elevando personaggi digitali come Cloud, Squall, Tidus a livello di icone culturali. Un *franchising* diventato palestra per alcuni dei creativi più iconici dell'industria, dai disegnatori Yoshitaka Amano e Tetsuya Nomura al designer Hironobu Sakaguchi al musicista Nobuo Uematsu.

BRAID (2008)

Jonathan Blow ha plasmato il linguaggio dei videogiochi nello stesso modo in cui i grandi registi usano il linguaggio cinematografico per trasmettere stati d'animo o tensione. Attraverso evidenti riferimenti ad opere iconiche precedenti, da *Super Mario Bros* a *Donkey Kong*, il gioco riesce a far leva su aspettative consolidate nei giocatori riuscendo a destrutturare la grammatica tipica di un gioco d'avventura. *Braid* raggiunge un elevato livello di sofisticazione grazie al mondo in cui componente narrativa e meccanismi di gioco si bilanciano all'interno di estetiche che han portato gran parte della critica a definirlo un gioco artistico. Il *twist* arriva dalla manipolazione del tempo da parte del protagonista Tim che riporta alla mente le riflessioni sulla memoria e sul rimpianto al centro de *La Coscienza di Zeno* di Italo Svevo ma anche pellicole come *Memento* e *Tenet* di Christopher Nolan basate sulla ricostruzione di una storia come puzzle.

HEAVY RAIN (2010)

Heavy Rain ha ridefinito il modo in cui storie complesse possono essere raccontate attraverso il linguaggio interattivo e la narrazione ramificata. Ad ogni scelta significativa segue una conseguenza che ne determina il corso degli eventi fino a diversi epiloghi possibili.

Un thriller psicologico dai toni noir in cui la direzione artistica carica di tensione, i temi maturi, i chiaroscuri della città piovosa, l'utilizzo di camera dinamica, tagli e transizioni, la profonda caratterizzazione dei personaggi, sia narrativa che visiva con *motion capture*, concorrono a creare un nuovo standard per il coinvolgimento emotivo e il realismo in un videogioco.

La fusione di elementi ludici con tecniche narrative e cinematografiche mostra come i videogiochi possano non solo raccontare storie in modi unici, ma anche esplorare temi profondi ampliando le possibilità del medium.

RED DEAD REDEMPTION (2010)

Un capolavoro narrativo ambientato nel tramonto del Far West americano in grado di ridefinire il genere *open-world*. Attraverso la storia di John Marston, un ex fuorilegge costretto a cacciare i membri della sua vecchia banda per salvare la sua famiglia, RDR esplora temi di redenzione, lealtà e le sfide legate al progresso. La sua fedele ricostruzione storica, i suoi paesaggi sconfinati e i temi trattati, hanno contribuito a farne uno dei titoli iconici del XXI secolo. È nell'ambiguità morale dei personaggi e nella volontà di demistificare alcuni miti dell'American West che emerge un chiaro riferimento alla corrente western revisionista, sviluppatasi a partire dai primi anni Sessanta negli spaghetti western di Leone e Corbucci e in quelli moderni di Peckinpah e Hellman.

L'impatto di RDR nel mondo dei videogiochi è stato profondo. Ha spinto i confini grafici e tecnologici, con paesaggi vasti e dinamici che i giocatori possono esplorare liberamente, popolati da personaggi non giocanti che seguono le proprie routine quotidiane, contribuendo a creare una esperienza viva e realistica. L'alternanza di missioni principali e secondarie all'interno di un mondo aperto che reagisce alle azioni del giocatore, crea un senso di libertà senza precedenti. Una esplorazione condivisibile attraverso la modalità multiplayer, la prima per il genere dell'epoca, in grado di aggiungere un ulteriore livello di profondità esperienziale.

GONE HOME (2013)

Si immerge profondamente nelle dinamiche emotive della vita familiare, transcendendo i confini tradizionali del genere videoludico per offrire un'esperienza personale e commovente. Attraverso la raccolta di indizi e la ricostruzione di eventi in una casa apparentemente abbandonata, i giocatori vengono delicatamente guidati in un viaggio intimo attraverso i temi dell'identità, dell'amore e del senso di appartenenza.

Un approccio narrativo, incentrato sull'ambiente e sugli oggetti, come veicoli di racconto in grado di rompere le convenzioni ludiche tipiche dell'epoca e di gettare le basi per un genere emergente di videogiochi in cui la storia ha la primogenitura rispetto all'azione. La quinta essenza del "simulatore di camminata", talvolta criticato da una parte del pubblico e della critica, in cui nemici ed azione frenetica cedono il passo ad uno storytelling ambientale coerente nella sua assenza di colpi di scena. Un progetto ludo-narrativo in grado di diventare oggetto d'arte ed in quanto tale fortemente divisivo.

LIFE IS STRANGE (2015)

Max Caulfield e Chloe Prince sono due antieroiine catapultate in un mondo, quello di Arcadia Bay, in cui la domanda principale sembra essere legate a come compiere le scelte giuste pur avendo a disposizione infiniti riavvolgimenti del nastro temporale. Un teen drama che si dipana all'interno di uno sceneggiato thriller strizzando l'occhio agli universi di *Twin Peaks* e *Donnie Darko*, ma anche a linguaggi come la fotografia e la musica indie che giocano un ruolo centrale tanto nell'esperienza di gioco quanto nella creazione di ambientazioni ed emozioni che sono diventate iconiche, e replicate, in milioni di case sparse nel mondo.

DETROIT: BECOME HUMAN (2018)

Ambientato in un futuro prossimo in cui gli androidi hanno acquisito un livello avanzato di coscienza, il gioco esplora temi complessi come l'intelligenza artificiale, i diritti civili, l'etica della tecnologia e l'identità umana. E lo fa grazie ad una sceneggiatura di 4000 pagine in grado di generare centinaia di trame. Racconti che si dipanano ed intersecano generando un numero quasi illimitato di finali.

L'approccio narrativo di *Detroit: Become Human* si avvicina al cinema, permettendo ai giocatori di influenzare significativamente lo sviluppo della trama e il destino dei personaggi attraverso le loro scelte. Ogni decisione presa aumenta la tensione narrativa e può portare a differenti esiti e percorsi, creando una miriade di possibili esperienze di gioco che risuonano con la pluralità delle esperienze umane.

Il livello di partecipazione emotiva del giocatore è, inoltre, rinforzato da tecniche avanzate di *motion capture* e *rendering* in tempo reale per conferire corporeità e spessore ai personaggi del gioco.

DEATH STRANDING DIRECTOR'S CUT (2021)

Death Stranding, creato dal visionario Hideo Kojima, rappresenta un'audace esplorazione dei temi dell'isolamento, della connettività e dell'impatto dell'umanità sull'ambiente.

Ambientato in un futuro post-apocalittico, dove misteriose esplosioni hanno scatenato creature ultraterrene e il mondo è a pezzi, l'esperienza sfida i giocatori a riconnettere una società frammentata attraverso la consegna di pacchi essenziali tra città isolate.

Quest'opera si distingue per il suo gameplay innovativo, che combina esplorazione, strategia e un sistema di "strand" (legame) multiplayer che permette ai giocatori di lasciare oggetti, strutture e messaggi che possono aiutare altri nel loro viaggio, enfatizzando l'importanza della collaborazione e dell'impatto collettivo delle azioni individuali. La narrazione, profondamente simbolica e carica di metafore, si intreccia con questi elementi di gameplay per riflettere su temi attuali come la solitudine, l'importanza delle connessioni umane e le conseguenze ambientali delle azioni dell'umanità.

Death Stranding è anche un trionfo visivo e tecnologico, con paesaggi vasti e dettagliati, che offrono un senso di maestosa desolazione, e un cast stellare in cui si annoverano Norman Reedus, Léa Seydoux e Mads Mikkelsen.

ASSASSIN'S CREED MIRAGE (2023)

La saga di *Assassin's Creed* rappresenta un'innovativa fusione di avventura, storia e tecnologia contribuendo a ridefinire il panorama videoludico contemporaneo.

Attraversando epoche e civiltà, dal rinascimento italiano all'antico Egitto fino alla più recente esperienza a Bagdad di *Assassin's Creed Mirage*, questa serie ha offerto ai giocatori un'immersione

senza precedenti in momenti chiave della storia umana. Ogni capitolo è un ponte tra passato e presente, un'opera d'arte che combina accurata ricerca storica con narrazione avvincente non lineare. Nel corso degli anni la serie ha spinto al massimo le piattaforme e tecnologie esistenti dando al giocatore la possibilità di esplorare liberamente (secondo la meccanica *open world*) mondi complessi e storicamente dettagliati. Alla libera di movimento si è abbinata la sperimentazione di meccaniche di gioco come il parkour in ambienti urbani e la gestione dei combattimenti dinamici che evolvono insieme alla storia.

Il franchise *Assassin's Creed* non è solo un gioco, ma un'esperienza educativa che sfida i confini tra apprendimento e intrattenimento.

ALAN WAKE 2 (2023)

Tredici anni separano l'originale *Alan Wake* dal suo sequel, mantenendo intatta quella ricerca di transmedialità che rende una pietra miliare questa opera interattiva.

Che si segua la storia dello scrittore Wake, afflitto da un momentaneo di blocco creativo, nel primo capitolo o le indagini di Saga Anderson nel secondo, si resta costantemente nel limbo su quale sia il rapporto tra realtà e finzione. Un crocevia tra differenti linguaggi artistici che prendono le mosse dai libri di Stephen King e dalle puntate di *Twin Peaks*, da cui riprende anche la struttura episodica, per evolvere la storia nella intersezione tra differenti media, arti ed espressioni umane.

Un gioco che rompe gli stereotipi del passato divenendo simbolo della nuova generazione dell'horror psicologico. Una esperienza che ossessiona e affascina portando il giocatore a vivere, secondo un proprio ordine e schema, una storia avvincente e celebrata.

About Fullbright Company

Fullbright is an independent video game studio based in Portland, Oregon. Founded in 2012 by developers who had worked together on the BioShock series, Fullbright's first two titles are Gone Home and Tacoma, first-person exploration games that have helped redefine what game narrative is capable of. Fullbright has a new, unannounced title in development, aiming to continue the studio's legacy of impactful, story-driven experiences.

About HIDEO KOJIMA / KOJIMA PRODUCTIONS

Hideo Kojima is a world-renowned game creator and auteur known for pushing the boundaries of the video game medium. Widely considered the father of the stealth genre, he is also credited with innovating both story-telling and cinematic presentation in video games at large. On December 16th, 2015, Hideo Kojima established his own studio called KOJIMA PRODUCTIONS, under the banner of "From Sapiens to Ludens". On November 8th, 2019, the studio released its first title, DEATH STRANDING, starring Norman Reedus, Mads Mikkelsen, and Léa Seydoux, for PlayStation® 4. Since its release, DEATH STRANDING has launched on PC and received numerous game awards and achieved worldwide acclaim. In 2020, Hideo Kojima received the BAFTA Fellowship, the highest accolade bestowed by BAFTA upon an individual in recognition of exceptional contribution to film, games or television. On December 7th, 2023, in partnership with XBOX GAME STUDIOS, the studio officially announced OD, an experience that will explore the concept of testing your fear threshold – while blurring the boundaries of gaming and film.

About Quantic Dream

Quantic Dream is a video game studio founded in 1997 by David Cage, based in Paris, France, and Montreal, Canada. The unique experiences offered by Heavy Rain™, Beyond: Two Souls™ and Detroit: Become Human™, have reached millions of players around the world and won more than 250 international awards. They have largely contributed to the recognition of interactive storytelling in video games. Since 2019, Quantic Dream has also been a Publisher, supporting video game creation and independent creators offering singular and original visions, to which the studio brings its expertise, its means of production, the necessary financing and access to international markets and their audiences. In 2022, Quantic Dream embarked on a new stage of growth by joining NetEase Games, the games division of NetEase, to accelerate its vision of creating landmark titles that redefine the interactive entertainment experience for players worldwide.

About Remedy Entertainment

Remedy Entertainment Plc is a pioneering, globally renowned video game company founded in 1995 and headquartered in Finland with an office in Stockholm, Sweden. Known for its story-driven and visually stunning action games, Remedy has created multiple successful, critically acclaimed franchises such as Control, Alan Wake and Max Payne. Remedy also develops its own Northlight® game engine and tools technology that powers many of its games. The company employs over 380 game industry professionals from 34 different countries. Remedy's shares are listed on Nasdaq Helsinki's main list.

About Revolution Software

Founded in 1990, Revolution Software Limited is a world-leading developer/publisher of narrative-driven adventure games such as cult classic cyber-punk adventure Beneath a Steel Sky and the multi-million-selling Broken Sword series. More recently, the company has helped pioneer digital self-

publishing through Broken Sword 5 and Beyond a Steel Sky. They continue to evolve and redefine the adventure genre for a broad and diverse audience.

About Ubisoft

Founded in 1986, Ubisoft is a true pioneer of the video game industry. Over the past three decades, Ubisoft has grown into a leading developer and publisher that is shaping the fastest growing segment of entertainment. From blockbuster brands to new IPs, Ubisoft has a 35-year track record of creating the most varied line-up in the industry. Ubisoft's expansion to a worldwide network of studios and offices spanning 30 countries began in Romania, Canada, and China throughout the 1990s. Back then, establishing an international presence was key to keeping up with the gaming industry's explosive growth.

Today, it is a pivotal time for Ubisoft and the industry: the increasing popularity of games, emerging technologies, and the events of the last few years have all led to a shift in the way people play games. Ubisoft is in a unique position to make the most of these evolutions, with a worldwide network of talented studios that bring their unique perspectives, one the most varied portfolio of games, expanded entertainment experiences, a will to improve video games' positive impact on the society, and an ability to take advantage of new technologies early on.



**UNIVERSITÀ
DI TORINO**

Da anni l'Università di Torino è impegnata nella ricerca intorno ai temi del videogioco e dei suoi rapporti con gli altri mezzi di comunicazione e con la cultura in senso lato. Dal punto di vista della didattica, l'Università di Torino offre insegnamenti come Storia e teoria delle forme ludiche o Playful Design for Cultural Heritage, che danno a studentesse e studenti la possibilità di confrontarsi con la riflessione umanistica sul gioco digitale e analogico, e di mettersi alla prova in progetti di *game design*. Nell'ambito della ricerca, l'Università di Torino ha promosso e promuove convegni internazionali sul videogioco (ad esempio DiGRA - Digital Games Research Association nel 2018) e partecipa a progetti di ricerca europei come GAME-ER, dedicato ai cluster industriali di produzione del videogioco, finanziato attraverso un bando Horizon Europe.

In questo contesto, l'Università di Torino è entusiasta di collaborare con il Museo Nazionale del Cinema per istituire una sezione dedicata ai videogiochi e al loro sempre più cruciale rapporto con l'immagine in movimento. La **VIDEO GAME ZONE** è un esempio di inclusione del videogioco all'interno di un progetto di politica culturale di più ampio respiro, al quale l'Università collaborerà mettendo a disposizione le proprie risorse in termini di saperi e metodologie di analisi e ricerca. Come in altri casi - ad esempio l'Archivio Videoludico della Cineteca di Bologna, da poco ricollocato - la collaborazione tra istituzioni culturali e Università può generare risultati in grado di attrarre un pubblico diversificato, anche in termini di esperienza rispetto al videogioco, e, al contempo, di contribuire alla ricerca scientifica intorno a questo medium.

L'istituzione della **VIDEO GAME ZONE** del Museo Nazionale del Cinema con la collaborazione dell'Università di Torino, è dunque occasione di crescita reciproca per le due istituzioni e ulteriore dimostrazione di una sinergia ormai consolidata, in grado di generare risultati di significativo valore culturale e scientifico.