

## EDITORIALE

### Il cinema e lo spirito del tempo: mito, *platformization* e videogioco

di Gloria Puppi, Luigi Somma

Il cinema è, oggi, a un bivio: può dissolversi nella nostalgia di un passato glorioso o ridefinirsi come arte del futuro, capace di dialogare con le trasformazioni tecnologiche, culturali e sociali in atto. Mai come in questo momento storico è fondamentale interrogarci sul suo destino, analizzando le opportunità e i rischi di un medium che da oltre un secolo riflette e reinventa lo *spirito del tempo* (Morin, 2016), nell'unità dialettica, o unità nella distinzione, tra reale e immaginario.

Qualsiasi tentativo di individuare, persino in un'ottica predittiva, le possibili traiettorie "future" del cinema deve anzitutto intercettare il rapporto di co-contaminazione tra cinema e immaginario e le profonde trasformazioni verificatesi in seguito all'avvento dell'era digitale e delle "piattaforme mondo" (Balestrieri, 2021). L'immaginario è, infatti, presente lì dove le forme di comunicazione esibiscono tratti e modalità che riconducono a una fondazione simbolica indubitabile; le forme di comunicazione più strettamente legate all'immaginario sono, principalmente, definite dai meccanismi e dalle forme narrative, ovvero da strutture e da elementi che si collegano a fondamenti culturali e a repertori simbolici e antropologici (Frezza, 2021). Il cinema, a tal proposito, costituisce un medium atto a ri-utilizzare e riprodurre elementi immaginativi strutturandoli entro strutture narrative. Ciò trova una sua forma specifica di radicamento nella funzione e nel ruolo rivestito dal mito nel prodotto filmico; giacché la funzione di quel particolare racconto che sono i miti è di esprimere le "ideologie" e i valori di una società, nonché di riprodurle, mediante le sue forme espressive, le regole e le pratiche tradizionali. Ogni epoca e cultura genera e riproduce specifici linguaggi e precipue forme di trasmissione dei propri miti, attingendo a risorse tecniche e culturali, legate al grado di sviluppo tecnologico della stessa e al genere di pubblico cui essa intende raggiungere. È, pertanto, nell'intreccio tra narrazione, racconto e immaginario che si esplica e definisce il rapporto tra Cinema e Società.

«La relazione tra immaginario, postmodernità e postumano stabilisce il nesso tra fantastico e reale, fra mondi possibili e normale-ordinarietà del presente» (Frezza, 2013). La modernità trova espressione nel Cinema mediante le possibilità e i nodi problematici che la tecnologia

immette nel corpo sociale, regolando rinnovati modelli di relazioni. Il tema dell'immaginario, a partire dal genere filmico della fantascienza, dapprima negli anni Cinquanta poi tra gli anni Settanta e Ottanta del Novecento, ha delineato gli orizzonti socio-comportamentali e ambientali della civiltà dei decenni successivi con spirito di previsione e prefigurazione: «Quando lo spazio e il tempo e l'operare dell'uomo trovano nella tecnologia un compagno inseparabile che spinge tutto *oltre l'ordinario*, l'immaginario trova porte aperte; i gate posti a definire frontiere, i cancelli messi a siglare divieti di attraversamento, invero non sono né chiusi né invalicabili» (Frezza, 2013).

L'ascesa delle piattaforme digitali, il progresso dell'intelligenza artificiale e le nuove modalità di fruizione pongono domande urgenti: il cinema saprà adattarsi senza perdere la propria identità? Questo numero nasce per esplorare questa tensione, raccogliendo contributi che ci aiutino a comprendere come il cinema, lungi dall'essere morto, stia preparando il terreno per una nuova rinascita. Un tema che merita di essere affrontato oggi, con lo sguardo aperto e critico che solo un approccio multidisciplinare può offrire.

In *Cenni sulla riscrittura del mito del Kali Yuga nel cinema (da Lynch a Tarkovskij)*, Adriano Ercolani ricostruisce l'intimo legame che pone in relazione cinema e mito. La natura "ontologicamente" mitopoietica del cinema è, infatti, riconoscibile nella capacità di tale medium di occultare, e nel medesimo tempo, rappresentare la dimensione immateriale del reale. Laddove, tale dimensione ritrova la sua propria scaturigine in uno sguardo "incoscio-archetipico-agnostico" quale cifra distintiva di un certo cinema d'autore. L'articolazione interna di questo approccio al mito è, dall'autore, delineata mediante riferimenti alla prospettiva teorica junghiana, in particolar modo al contributo di Chris Vogler, con il suo celebre "Il viaggio dell'eroe". La radice junghiana dell'interpretazione mitologica ha, in tal senso, riconfigurato l'immaginario collettivo cinematografico dominante, riproducendo forme di conoscenza esoterica. Questo contributo ha, infine, lo scopo di dimostrare come tale rivisitazione archetipica della mitologia cinematografica riveli una matrice marcatamente negativa e nichilista. Nel paradigma espressivo del cinema "classico" è già presente la possibilità di riconoscere che «da una certa inquadratura, si sta "vedendo" sullo schermo il sogno di un personaggio» (Frezza, 2013). La dissolvenza incrociata possiede, per l'appunto, tale funzione, ossia di «introdurre nella apparente identità dell'immagine una sua dimensione parallela, situata in un altrove contraddittoriamente dimorante sullo schermo» (ibidem).

Il contributo di Emanuela Ferreri attraverso l'analisi di una "riscrittura" della tragedia sofoclea *Edipo Re* in *Cleft lip* (2018) compie una ricostruzione socio-antropologica che evidenzia la natura polimorfa del mito nelle narrazioni frammentarie che caratterizzano l'individuo postmoderno. Il saggio si focalizza su come il mito, trasposto dalla tragedia greca al cinema, sia tuttora vettore di tematiche universali, che attraverso le specificità del luogo in cui esso viene calato ne assume uno specifico "costume" che manifesta «tutti i colori, le economie e le religioni del mondo» (Ferreri, 2024). L'universalità di tali tematiche attualizza la pregnante riflessione sulla natura umana che contraddistingue il teatro classico attraverso il *medium* cinematografico, collegando in una stretta maglia *topoi* sofoclei, riflessioni sul passato e pressanti interrogativi sul futuro.

Diversamente, il contributo di Luca Bertoloni esplora l'universo di *Star Wars* in termini ecosistemici, evidenziando la fitta rete di rimediazioni che caratterizza il brand. L'autore esamina la vocazione intermediale che contraddistingue l'immaginario originato dal film di George Lucas del 1977, che in un processo di capillare espansione di sviluppi narrativi, rinegozia in termini retrospettivi il nucleo narrativo originario tra stilemi del fantasy, ipertecnologia e archetipi mitologici. Ciò comporta un moltiplicarsi delle narrazioni attraverso nuovi film e ulteriori produzioni medialità (videogiochi, fumetti, libri, serie tv). *Star Wars* nel saggio proposto diviene esercizio di futuro, non solo per le peculiarità che lo riconducono al genere fantascientifico, ma per la capacità di anticipare in maniera pionieristica tecnologie, tra cui la *computer graphic* che ha prodotto effetti espressivi basati su una commistione di caratteristiche tecniche tra i linguaggi videoludico e cinematografico. Anche in virtù delle modalità con cui si esplica la possibilità del brand di rinegoziare diegeticamente il modello passato-futuro-presente (Poli, 2017) per trasportarlo, infine, in una crisi umana e socio-politica, in termini mitologici, senza tempo.

Come rileva Daniela Pomarico nel suo contributo *La nostalgia, ultima utopia della nostra epoca*, le produzioni mediatiche contemporanee hanno fortemente demarcato gli elementi di connessione tra nostalgia e utopia, prefigurando, in tal modo, immaginari distopici e futuri possibili. La postmodernità ha, infatti, segnato una vera e propria crisi della temporalità, riconoscibile nella confusione delle dimensioni di passato, presente e futuro. Zygmunt Bauman, come evidenziato dall'autrice, con il concetto di "retrotopia" ha contrassegnato un'"utopia attiva", espressione di un avvitemento della dimensione temporale nel suo passato; in altri termini, concepito nei termini di un altrove

immaginario, una fase di interregno in cui il passato non è ancora divenuto passato e il futuro è ancora incerto. Pomarico sottolinea, mediante un variegato apparato teorico teso a ricostruire l'evoluzione storico-sociale del legame concettuale esistente tra utopia e nostalgia, come un tale nesso venga a costituirsi nella proiezione verso un altrove sia temporale che spaziale, laddove nel futuro diviene possibile scorgere le speranze inavase del passato. La componente contro-fattuale della nostalgia, attraverso la produzione mediatica risponde, secondo Pomarico, ad una duplice funzione, riconducibile in una prima istanza, «alla sua funzione utopica capace di trasformare il passato in uno strumento politico di giustizia sociale»; in una seconda istanza, quale dispositivo contro-narrativo, in grado di rievocare scenari alternativi della storia passata, ma anche di riattivare, in termini blochiani, un “principio speranza” rivolto al presente (Bloch, 1954).

In un presente dominato dalla diffusione di video nei social network – con inquadrature semi fisse, verticali, dove l'azione accade attorno al soggetto – appare impossibile non riconoscerne echi del cinema delle origini, che siano dei francesi Lumière o del pioniere italiano Italo Pacchioni. Questa tensione nell'alterazione di distanza e spazialità emerge con forza già nel cinema delle origini, come ne *L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat* dei fratelli Lumière. Con una macchina da presa angolata per accentuare la profondità di campo, quella breve sequenza di appena cinquanta secondi confondeva già i confini tra schermo e realtà, al punto da generare la leggenda della fuga in massa degli spettatori durante la sua prima proiezione. È in questa capacità di destabilizzare e riscrivere le coordinate visive che il cinema delle origini trova una sorprendente continuità con il presente digitale.

Ivan Pintor Iranzo, in *Avatars of the Digital: The Visual Motifs of a Present Cinema for the Future. Digital Cinema as a Library of Scholia*, descrive il cinema digitale come un mezzo capace di riportare archeologicamente il passato nell'oggi, trasformando la macchina da presa in uno strumento per registrare il movimento del tempo. L'autore traccia un parallelo tra le origini del cinema e il digitale, dove teoria, emozione e memoria si intrecciano per creare nuovi paradigmi visivi. Questo cinema del futuro non solo amplia la nostra comprensione dell'esperienza umana, ma si offre come un'arte fluida, capace di includere e reinterpretare, aprendo orizzonti nuovi e condivisi.

È, inoltre, interessante analizzare come nuove forme di rimediazione (Bolter, Grusin, 2000) del prodotto filmico abbiano indotto un totale ripensamento delle logiche di consumo, fruizione e

produzione dei prodotti audiovisivi, generando, in tal senso, anche trasformazioni epocali nell'immaginario del presente.

Con l'avvento delle piattaforme, guardare una serie o un film non è più un'esperienza rituale sociale, ma un'attività isolata e intima, in cui lo spettatore è libero di scegliere tra il lasciarsi assorbire dal medium o accentuare la sua ipermediazione. Questa trasformazione raggiunge la sua espressione più estrema nell'osservazione di fenomeni come i film su TikTok, che vengono decostruiti e adattati alle logiche della società contemporanea. Questa scomposizione dà vita a un contenuto ridotto all'essenziale, lo *sludge content*, che riflette la frammentazione della comunicazione visiva e culturale. In questo modo, la Generazione Z non solo consuma, ma ridefinisce il significato stesso di narrazione audiovisiva, rendendola un mosaico di significati fluidi e in costante evoluzione.

Una visione molto simile a quella lanciata da David Cronenberg in una recente intervista (De Luca, 2021), che apre una riflessione profonda sul futuro del medium cinematografico. Il regista decreta la fine del cinema, lasciando però aperta una porta sulla sua ricostruzione e ridefinizione da una fruizione collettiva e pubblica a una dimensione privata e personalizzata, sostenuta da schermi domestici sempre più sofisticati. Egli celebra la rivoluzione digitale come un'evoluzione naturale e inevitabile, lontana dai vincoli nostalgici della pellicola e dalle difficoltà logistiche legate alla visione in sala. Tuttavia, lascia aperta una porta per i festival cinematografici, descritti come gli ultimi bastioni del grande schermo.

Questa visione critica, che mette in discussione il ruolo tradizionale delle sale cinematografiche, si inserisce in un contesto in cui gli esercenti italiani e internazionali si trovano sempre più in crisi. Le grandi sale, spesso vuote e poco frequentate, appaiono oggi come *simulacri* baudrillardiani, luoghi in cui l'immaginario del passato e le possibilità del futuro si intrecciano in una tensione irrisolta (Baudrillard, 1981). È in questo scenario che emerge il ruolo centrale della distribuzione, come baluardo della filiera cinematografica e terreno di negoziazione continua tra pratiche consolidate e nuove modalità di fruizione.

In questo contesto, Mario Tirino, nel saggio *Between Formal and Informal: Digital Film Distribution as a Complex Media Ecosystem*, analizza la distribuzione come un ecosistema complesso, capace di integrare e far dialogare pratiche formali e informali. Tirino sottolinea come l'esperienza cinematografica nell'era digitale non si limiti al momento del consumo, ma si espanda in un insieme di attività che comprendono progettazione, promozione, produzione, distribuzione

e interpretazione. Questo concetto di “post-spettatorialità” (Tirino, 2020) ridefinisce il cinema non solo come prodotto, ma come processo sociale e culturale. Partecipare a pratiche di distribuzione informale, secondo Tirino, non è solo una questione economica, ma un’esperienza che rafforza le relazioni intra- e inter-comunitarie e incentiva la circolazione culturale. In questo scenario, produzione, distribuzione e consumo si intrecciano e ridefiniscono costantemente, trasformando il cinema in un laboratorio aperto in cui negoziare e costruire nuovi orizzonti culturali e mediali. Questa trasformazione invita a ripensare non solo il modo in cui il cinema viene fruito, ma anche come esso si inserisca nella rete più ampia delle esperienze sociali e culturali contemporanee. È un richiamo a riconoscere il cinema non come un’arte morente, ma come un organismo in evoluzione, capace di adattarsi e prosperare nel suo rapporto dinamico con la tecnologia e la società.

Non c’è più spazio neanche per la nostalgia delle sale piene di gente (e di fumo di sigarette) e del cinema disneyano di un tempo, nato quasi cento anni fa e oggi completamente trasfigurato dal processo di *platformization*. Come spiega Simona Castellano nel suo contributo *Il modo migliore per realizzare il futuro è crearlo... e portarlo in piattaforma: il caso Disney tra platformization e nuove logiche distributive*, la Walt Disney Company ha affrontato trasformazioni straordinarie che l’hanno resa un pilastro globale dell’intrattenimento, in grado di adattarsi alle dinamiche sempre più competitive dell’era digitale. La recente storia della Disney è segnata da acquisizioni strategiche che hanno ampliato il suo immaginario e il suo bacino d’utenza: l’acquisizione della Pixar nel 2006, della Marvel nel 2009, della Lucasfilm nel 2012 e della 20th Century Fox e il lancio di Disney+ nel 2019 hanno poi consolidato il dominio della compagnia nel mercato SVOD, rendendo il brand una realtà crossmediale e transgenerazionale. Il modello Disney si è evoluto adattandosi al linguaggio delle piattaforme digitali. L’analisi dell’interfaccia della piattaforma, evidenziata da Castellano, rivela come Disney abbia abbracciato le logiche della digitalizzazione, proponendo un catalogo che si adatta alle esigenze dei pubblici più diversificati che spaziano tra generazioni e fandom differenti. Nonostante la centralità della distribuzione digitale, la Disney continua a investire nella sala cinematografica e nell’home video, soprattutto come strumenti di collezionismo e fidelizzazione. Tuttavia, è evidente come la *platformization* abbia condizionato non solo le modalità distributive, ma anche quelle produttive. Simona Castellano invita a considerare Disney+ come un paradigma di come l’intrattenimento contemporaneo stia evolvendo.



Questo modello non solo ridefinisce la produzione e la distribuzione, ma interroga le forme stesse dell'immaginario audiovisivo. Come sottolineato anche da Mario Tirino, la distribuzione oggi è un processo che facilita relazioni sociali e culturali complesse, oltre a ridefinire il rapporto tra produttore e spettatore. Disney rappresenta quindi un esempio emblematico di come l'industria culturale possa adattarsi alle sfide della digitalizzazione, senza perdere il potere evocativo del suo immaginario. La magia Disney, pur trasformata dalla tecnologia, continua a suscitare emozioni universali, dimostrando che l'arte di raccontare storie è una costante che si evolve ma non scompare. Il futuro, come suggerisce il titolo del contributo di Castellano, non si aspetta: si crea, piattaforma dopo piattaforma.

Nel paper *Nuove modalità di fruizione della Generazione Z: il cinema tra piattaforme e frammenti* di Martina Masullo, si analizza come la Generazione Z abbia ridefinito l'esperienza audiovisiva, spostandola verso pratiche personalizzate, frammentate e profondamente immersive, influenzate dalle dinamiche delle piattaforme digitali e dei social network.

Il bisogno umano di catarsi e di immaginare storie – anche attraverso metafore – per interpretare e comprendere il mondo che ci circonda trova nel cinema uno strumento potente e trasformativo. Come sottolinea Alessandra Corbetta nel suo saggio *Rivoluzione degli immaginari: il cinema come laboratorio analitico ed esperienziale per aziende, manager e dipendenti*, il linguaggio cinematografico è in grado di rendere visibili concetti di elevata complessità, aprendo nuovi orizzonti per l'analisi e la riflessione. Negli ultimi anni, le organizzazioni e le imprese sono diventate protagoniste dirette di rappresentazioni cinematografiche, riconoscendo che la vita sociale contemporanea si articola in gran parte all'interno di contesti organizzativi. In questa prospettiva, il cinema smette di essere un semplice strumento di intrattenimento per diventare un laboratorio visuale, capace di tradurre e amplificare le dinamiche aziendali, in grado di portare a una lettura più profonda delle problematiche organizzative, stimolando riflessioni innovative all'interno di funzioni aziendali chiave, quali la gestione del personale, l'organizzazione e la formazione. Corbetta evidenzia come il cinema possa supportare junior e senior manager, formatori e consulenti del lavoro, offrendo uno sguardo atipico sulle sfide aziendali. Un buon film, proprio come un grande romanzo, infatti racchiude un'infinita ricchezza di contenuti, che si sprigiona e amplifica attraverso l'interazione con spettatori consapevoli.

La suggestiva applicazione del cinema nel contesto aziendale non

è solo una novità metodologica, ma una vera e propria rivoluzione dell'immaginario organizzativo, che valorizza la dimensione narrativa per generare insight e nuove prospettive. E aziende, pubblico e filiera produttiva sembrano essere sempre più attratte e nello stesso tempo impaurite dall'intelligenza artificiale. Se il cinema, già in contesti organizzativi, diventa strumento per decifrare dinamiche complesse, l'IA generativa amplifica ulteriormente queste possibilità, ridefinendo la narrazione e il processo produttivo audiovisivo. Il contributo di Mario Guarino, *Intelligenza artificiale, public history e sceneggiatura cinematografica: proposta per uno storytelling della vita di Orlando Orlandi Posti*, esplora proprio questa sinergia. Utilizzando strumenti di IA per generare una bozza di sceneggiatura sulla vita di Orlandi Posti, Guarino mostra come l'intelligenza artificiale possa servire da supporto creativo, integrando documenti storici e narrazioni strutturate per valorizzare figure simboliche e momenti storici. Tuttavia, sottolinea anche i limiti e i rischi di questo approccio: l'output generato dall'IA richiede un intervento umano continuo per garantire coerenza, accuratezza storica e fedeltà alle fonti. Questa necessità di supervisione e verifica ribadisce il ruolo cruciale del *public historian* e la necessità di un approccio multidisciplinare che coinvolga esperti di produzione cinematografica, informatici e storici.

Federico Bo e Mateusz Miroslaw Lis, nel loro articolo *Creare, produrre e distribuire opere audiovisive nel 2034: uno scenario AI-based*, offrono invece uno sguardo proiettato verso il futuro, delineando come l'IA possa trasformare l'intero ciclo produttivo del cinema. La scrittura sarà assistita da modelli generativi testuali e visivi, la pre-produzione verrà ottimizzata da tecnologie immersive come AR e VR, mentre la post-produzione permetterà anche alle piccole produzioni di ottenere risultati tecnici e creativi fino ad ora inaccessibili. Questo scenario evidenzia la *democratizzazione del processo creativo*, rendendo la qualità tecnica e l'innovazione alla portata di filmmaker indipendenti e produzioni a basso budget. Entrambi i contributi, pur diversi nel focus, convergono su un punto centrale: l'IA non è soltanto uno strumento tecnico, ma un catalizzatore per ripensare i paradigmi narrativi e produttivi. Da un lato, è un amplificatore delle dinamiche esistenti, dall'altro un potenziale creatore di nuovi modelli. Tuttavia, le previsioni restano incerte, e i timori etici e pratici legati all'adozione dell'IA generativa potrebbero rallentarne l'integrazione. Come evidenziano Bo e Lis, il futuro dell'industria audiovisiva non riguarda solo i grandi player globali, ma include un panorama complesso che abbraccia produzioni europee, asiatiche e indipendenti.



Il cinema del futuro sarà un ecosistema fluido e multidisciplinare, in cui tecnologia e creatività si intrecciano per ridefinire narrazione, produzione e distribuzione. Sarà uno spazio di convergenza tra intelligenza artificiale, storytelling tradizionale e nuove forme di fruizione, capace di democratizzare l'accesso e ampliare gli orizzonti culturali. Non più confinato a una sala o a un dispositivo, il cinema si evolverà in un laboratorio collettivo, dove immaginario e innovazione costruiranno nuove esperienze visive e sociali. L'intelligenza artificiale, come «depositario probabilistico dello spirito del tempo moriniano»<sup>1</sup>, non segnerà la fine del cinema, ma lo trasformerà in qualcosa di nuovo. Proprio come ogni rivoluzione tecnologica ha ridefinito l'arte senza intaccarne l'essenza, l'AI si presenta come strumento per amplificare la capacità narrativa e visiva del cinema, offrendo un volto inedito a un medium che, lungi dal morire, continuerà a raccontare l'umanità in modi ancora inesplorati.

Nel contesto di una sempre più marcata intersezione tra le sfere del cinema e dei videogiochi, emerge con prepotenza la necessità di indagare e comprendere le dinamiche di questa sinergia in continua evoluzione. La convergenza tra questi due universi non solo rafforza l'immaginario collettivo, ma pone anche le basi per un nuovo paradigma narrativo ed esperienziale. L'intreccio tra cinema e videogiochi ha dato vita a una forma di narrazione interattiva che sfida i confini tradizionali del racconto e dell'esperienza utente. La natura immersiva dei videogiochi, combinata con la profondità narrativa e la complessità visiva del cinema, ha aperto la strada a esperienze multimediali senza precedenti, dove la partecipazione attiva dell'utente diventa parte integrante della storia stessa. Questa fusione ha portato alla nascita di prodotti ibridi che sfruttano le potenzialità di entrambi i media, ampliando così il campo dell'espressività artistica e della fruizione culturale. In questo contesto, sorge spontanea l'interrogazione su quale possa essere il futuro di questo rapporto sinergico.

Il rapporto tra cinema e videogioco deve essere necessariamente scandagliato – secondo quanto scrive Francesco Toniolo nel suo saggio *Creatività e immersività, due concetti per ripensare il futuro rapporto tra cinema e videogiochi*, attraverso l'analisi particolareggiata di alcune macrocategorie: dall'adattamento alla crossmedialità fino a considera-

<sup>1</sup> Citazione del Prof. Massimo Cuono, durante il convegno “The Prompt: intelligenza artificiale e creatività” 29 novembre 2024, organizzato dall'Università di Torino, MagIA e Fantomatica.

re lo scambio reciproco di linguaggi tra i due medium. In particolare modo, la crossmedialità ha segnato la possibilità, nell'operazione di trasposizione cinematografica del videogioco, di aggiungere ulteriori elementi narrativi al suo universo finzionale composito. Ciò ha caratterizzato, altresì, il passaggio inverso dall'universo videoludico del videogioco al cinema, dove lo scambio reciproco di linguaggi e forme espressive, rimbalzando da un medium all'altro, ha caricato tali prodotti audiovisivi di ulteriori significati, fino a prefigurare forme inedite di convergenza futura tra Virtual reality e Metaverso. La domanda che Toniolo pone in rapporto alla configurazione futura di tale rapporto ruota, in definitiva, intorno agli elementi della creatività e dell'immersività. Se consideriamo la creatività come la capacità di prefigurare possibilità di conoscenza inedite, ciò significa ripensare il cinema e il videogioco, nelle loro ibridazioni reciproche, quali vettori generativi di nuove esperienze "immersive", oltre il solco dei limiti segnati dalle convenzioni narrative e tecniche. Considerando come nel momento in cui in cui i media appaiono sempre più fusi, sovrapposti e indistinguibili, potrebbe in realtà nascere l'occasione per scoprire l'effettiva specificità del cinema (Casetti, 2015).

Il contributo di Francesco D'Ambrosio *La narrazione videoludica dell'IA in Horizon Forbidden West* verte sull'analisi del ruolo svolto dall'IA nelle narrazioni dapprima letterarie e cinematografiche, in seguito videoludiche, concentrandosi in maniera peculiare sul caso del videogioco *Horizon: Forbidden West*, sviluppato nel 2022 dalla software house *Guerrilla Games*, e sulla sua particolare e ambivalente concezione di intelligenza artificiale. Il saggio proposto pone l'attenzione su due differenti tipologie di IA, una *strong IA* e una *weak IA*. La prima è legata a un immaginario apocalittico, in cui la tecnologia si pone in antagonismo rispetto all'uomo fino a tentare di causarne l'estinzione; la seconda, invece, si caratterizza nel suo rapporto di subordinazione all'uomo, amplificandone le capacità e rispondendo alle sue necessità. L'autore analizza nelle narrazioni apocalittiche modelli di riferimento riconducibili alle tematiche presenti nel titolo del presente contributo. L'eccezionalità del videogioco *Horizon: Forbidden West* risiede nel fatto di presentare entrambe le tipologie di IA all'interno di uno stesso contesto, in quanto Aloy, la protagonista, intraprende un viaggio alla scoperta delle sue radici e delle origini della civiltà attraverso la ricostruzione di *Gaia*, un'intelligenza artificiale creata allo scopo di impedire la fine della vita organica sulla terra, minacciata dal predominio della tecnica. In tal modo, *Horizon* viene a costituirsi quale dispositivo videoludico atto a configurare l'immaginario di futuri possibili.

Nel suo contributo *Rimediazione del mito: l'opera di Tolkien e il videogioco Elden Ring*, Giulia Pellegrino opera un'analisi specifica del videogioco *Elden Ring*, attingendo a un ampio repertorio bibliografico, in un'ottica comparativa dell'ibridazione tra narrazione letteraria nell'immaginario videoludico e mito. L'autrice spiega come la natura stessa del medium videoludico si avvalga delle categorie della narrazione letteraria, consentendo, in tal modo, al linguaggio specifico del videogioco di riprodurre una rimediazione del mito, nella sua dimensione a-storica, finanche attraverso la riproposizione di «costanti tematiche» (Orlando, 1992). Il moderno sviluppo dell'industria dei videogiochi ha, difatti, contribuito alla creazione di universi virtuali paralleli e autosufficienti, definibili nei termini di ecosistemi, in quanto dotati di una propria mitologia interna. Possiamo riconoscere nel videogioco e nei processi di ipermediazione (Bolter, Grusin, 2020) che lo caratterizzano, l'intera catena intermediale dei suoi inglobamenti e trasformazioni, nel passaggio da un medium all'altro. In sintesi, Pellegrino evidenzia come nel videogioco *Elden Ring*, così come anche nel Signore degli Anelli di Tolkien, si realizzi la permanenza dell'elemento mitologico, seppur calato in un contesto ludo-tecnologico. È utile sottolineare, come evidenziato dall'autrice, come le narrazioni frammentarie, riprodotte in *Elden Ring*, attivino forme di socializzazione e cooperazione, capaci di coniugare la categoria a-storica del mito, e il suo patrimonio di conoscenze condivise, con inedite forme di socialità proprie delle comunità multigiocatore online.

Infine, il contributo di Francesco Barbalace *Il futuro, l'apocalisse ambientale e le narrazioni cross-mediali. Il caso di Fallout* esplora attraverso l'analisi di immaginari sociali, futuri post apocalittici e traduzioni mediali, le possibili conseguenze di una deriva degli equilibri sociali dopo un disastro bellico nucleare. L'autore analizza l'universo simbolico e narrativo di *Fallout* tra videogioco e serie tv scandagliando speranze, utopie ed angosce sul futuro.

**Bibliografia**

- Balestrieri L., *Le piattaforme mondo. L'egemonia dei nuovi signori dei media*, Luiss University Press, Roma, 2021.
- Baudrillard J., *Simulacres et Simulation*, 1981; ed. it. *Simulacri e impostura*, PGreco, Sesto San Giovanni, 2008.
- Bloch E., *Il principio speranza*, 1954; ultima ed. it. Mimesis, Sesto San Giovanni, 2019.
- Bolter J.D., Grusin R., *Remediation, Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini, Milano, 2020.
- Casetti F., *La galassia Lumière: Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani, Milano, 2015.
- De Luca A., *Per Cronenberg «il cinema è morto, ma resta il film»*, “Avvenire”, 5 ottobre 2021: [avvenire.it/agora/pagine/cronenberg-il-cinema-morto-resta-il-film](http://avvenire.it/agora/pagine/cronenberg-il-cinema-morto-resta-il-film).
- Frezza G., *Dissolvenze. Mutazioni del cinema*, Tunuè, Latina, 2013.
- Frezza G., *Figure dell'immaginario. Mutazioni del cinema, dall'analogico al digitale*, Areablu, Cava de' Tirreni (Sa), 2015.
- Frezza G., *Radiografie del cinema. Tra tempo e società*, Meltemi, Milano, 2021.
- Morin E., *Le cinéma ou l'homme imaginaire. Essai d'anthropologie sociologique*, 1956; ed. it. *Il cinema o l'uomo immaginario: saggio di antropologia sociologica*, Raffaello Cortina, Milano, 2016.
- Morin E., *L'Esprit du temps*, 1962; ed. it. *Lo spirito del tempo*, Meltemi, Milano, 2016.
- Orlando F., *Costanti tematiche, varianti estetiche e precedenti storici* in M. PRAZ, *La carne, la morte e il diavolo nella letteratura romantica*, Bur, Milano 1992
- Poli R. (a cura di), *Strategie di futuro in classe: esperienze, metodi, esercizi*, Iprase, Trento, 2017.
- Tirino M., *Postspettatorialità. L'esperienza del cinema nell'era digitale*, Meltemi, Milano, 2020.