

VIDEO GAMES

PAB

Politecnico
delle Arti
di Bergamo

Accademia
di Belle Arti
G. Carrara

Videogames è un progetto didattico realizzato dagli studenti del corso di Fotografia al primo anno del Corso di Nuove tecnologie per l'arte dell'Accademia di Belle Arti G. Carrara di Bergamo

a cura di:

Luca Andreoni

Con un testo di:

Simone Santilli

progetti di:

Milad Asll Afas, Matteo Belotti, Giuseppe Beltrami, Tommaso Bertocchi, Laura Bolognini, Emanuele Bonasio, Martina Bruno, Mattia Buizza, Mattia Caiazza, Lucrezia Cinquemani, Chiara Cocco, Mauro Fapanni, Sofia Fedoni, Francesca Gandossi, Nicolas Pesenti Rossi, Pietro Pigazzini, Federico Policicchio, Miriam Rossi, Gabriele Rossoni, Francesco Salemme, Letizia Sana, Sara Scaramuzza, Lorenzo Scarlata, Sara Tantimonaco, Clemente Leone Junior Terribile, Mateo Vrioni

impaginazione:

Matteo Belotti

stampa:

Pixartprinting, Quarto d'Altino (VE)

© 2024 Accademia di Belle Arti G. Carrara /
Politecnico delle Arti di Bergamo per questa edizione
© 2024 gli autori per i testi e le immagini

VIDEO GAMES

VIDEOGAMES

Luca Andreoni

Per il terzo anno consecutivo il corso di Fotografia si è impegnato a fare ricerca ai bordi più estremi del fotografico contemporaneo. Dopo i Meme (A.A. 2021-22) e le A.I. (A.A. 2022-23) è stato il turno quest'anno dell'utilizzo della fotografia nei videogiochi, agendo, come dimostra questa pubblicazione, sia sulla produzione di immagini fotografiche all'interno dei videogiochi, sia attivando riflessioni metafotografiche sul significato dell'utilizzo di tali apparati programmabili per produrre immagini.

In una fase storica nella quale la produzione delle immagini è sempre più esplosiva per quantità, le ormai molteplici possibilità di produzione automatizzata di immagini dall'aspetto fotografico pongono questioni decisive anche dal punto di vista artistico – che nel campo della fotografia è sempre stato legato ad attività individuali, alla produzione autonoma di immagini tenute saldamente per le redini dai cosiddetti autori. Oggi questo non è più necessariamente vero, e la produzione di immagini frutto di algoritmi anche del tutto autonomi dalla volontà autoriale è sempre più diffusa e accettata, in un processo che inquieta molti ed esalta altri.

Sono proprio le più giovani generazioni il soggetto primario di tali riflessioni, sia perché il loro presente vi è immerso, sia perché i loro futuri avranno necessariamente a che fare sempre più con tali questioni e con tali processi. A dimostrarne l'interesse, la classe si è spesa con grande generosità e curiosità su questo tema, abbracciandolo fin da subito con entusiasmo, e arrivando al punto di seguire con attenzione il primo convegno italiano sulla fotografia e i videogiochi.

Last but not least, ringraziamo qui Simone Santilli, grande esperto del tema, che ha fornito in più occasioni preziosissime indicazioni sia sullo stato corrente delle ricerche sul tema, sia sulle prospettive future di questa particolarissima area della ricerca artistica. Una presenza che si è dimostrata cruciale per far capire ai giovanissimi studenti l'importanza di uno spostamento di coordinate da quelle puramente ludiche (che in sostanza tutta la classe già praticava) a quelle più concettuali e infine di ricerca artistica di questa proposta.

Quando tutto è permesso.

Simone Santilli

Qualche mese fa, durante una cena, un caro amico lamentava che non esiste una serie televisiva sulla fotografia. Non parlava di un documentario a puntate, ma proprio di una fiction dedicata alla storia del medium che, prima di essere una storiografia, è una raccolta di aneddoti, rivalità e sotterfugi alcuni dei quali al limite dell'incredibile. Sempre a suo parere ciò valeva in particolare per una ipotetica prima stagione riguardante i pionieri del mezzo che si sarebbe articolata ad esempio tra gli esperimenti di Thomas Wedgwood e dei fratelli Niepce, le avventure nella giungla amazzonica di Hercule Florence, la "disputa" tra Louis Daguerre e Hyppolite Bayard, tutto condito con eretismo¹, guerre, duelli, incidenti catastrofici, viaggi, amori e misteri irrisolti.

Ora, il bello di queste idee è che appaiono folgoranti nell'istante in cui sono espresse e continuano a migliorare grazie alla nostra immaginazione. Tuttavia esse sono condannate a vivere per sempre nella nostra testa. Il pubblico per un simile prodotto infatti sarebbe talmente ristretto che nessuna casa di produzione lo prenderebbe in considerazione, senza considerare le difficoltà di scrittura dell'intera serie. Ciò nonostante, nella mia testa sono già arrivato alla quarta stagione e non vedo l'ora di dedicarmi alla quinta, quella in cui arrivano Robert Frank, William Klein e gli scrittori *beat*.

E tuttavia più procedo più mi trovo di fronte a una domanda pressante. Non è che questo racconto sarebbe ancora più avvincente sotto forma di un videogioco? Provate a immaginarvelo. Si potrebbero avere finali aperti e rigiocabili, così come alcune questioni della fotografia sono insolubili e continuano a mutare a ogni loro *reboot*. Spesso sono proprio i temi che credevamo obsoleti a riemergere con prepotenza sotto una nuova luce, costringendo gli addetti ai lavori a rimboccarsi le maniche. Allo stesso tempo il videogioco ha il potere di calarci dentro altri spazi e altri tempi, con la sua peculiare immersività. Potremmo allora tornare alle origini, in quei primi, turbolenti anni della prima stagione dell'ipotetica serie tv, e premiare Bayard invece di Daguerre, nascondere lettere e documenti, o ancora accompagnare Timothy O'Sullivan o Matthew Brady nella

1. L'eretismo era una patologia comune nel XIX secolo tra i cappellai causata dalla prolungata inalazione dei vapori di mercurio necessari alla filtratura, gli stessi impiegati nella produzione del daguerrotipo. Probabilmente il personaggio del Cappellaio Matto di Alice nel Paese delle Meraviglie di Lewis Carroll nasce proprio dall'osservazione del fenomeno da parte dell'autore.

Videogiocare la fotografia.

wilderness americana, un po' come Arthur Morgan, il protagonista di *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) deve fare in una *side quest* del celebre videogame ambientato nel Far West. Ancora, potremmo tornare nella Parigi del tempo per cercare di far guarire il letterato Honoré de Balzac dal suo noto timore verso la fotografia, capace a suo avviso di catturare a ogni scatto un po' dello spirito del suo soggetto fino a smaterializzarlo. Credo che lo scrittore, se ne avesse avuto la possibilità, sarebbe stato un accanito giocatore di *Fatal Frame* (Tecmo, 2001), un videogame *survival horror* che deve il suo titolo a una rivisitazione dark non solo delle sue paure, ma anche del celebre saggio di Roland Barthes *La Camera Chiara*, dell'altrettanto nota analogia di Susan Sontag tra fotocamera e arma da fuoco, e dell'istante decisivo (qui "fatale") di Henry Cartier-Bresson. In *Fatal Frame* infatti i giocatori controllano Mafuyu Hinasaki, un'adolescente giapponese che eredita una *camera obscura* dalla madre, con la quale combattere i fantasmi. I giocatori possono infatti infliggere danni agli spettri scattando loro delle fotografie. Durante il combattimento, se colgono l'istante decisivo, la fotocamera moltiplica il danno producendo un risultato, per l'appunto, fatale. L'ectoplasma sconfitto diventa così un'immagine ed entra nella collezione dei giocatori, in una sorta di *remake* di *Ghostbusters*.

Da questi esempi è evidente che il videogioco che vorrei esiste già. Non è uno, ma tanti, prodotti in momenti e in luoghi diversi, secondo logiche a volte legate all'industria del *gaming*, altre alle intenzioni di artisti e designer. In tutti i casi essi producono uno smottamento di quel fragile edificio teorico che è la fotografia, sin dalle origini medium in transizione, oggetto di dibattito, campo di incessante sperimentazione. Mettere le cose sotto questa luce sarebbe tuttavia una ingiusta forzatura. Il videogioco non esisterebbe senza la fotografia e non solo perché essa fornisce delle meccaniche di gioco e un serbatoio di idee. Quando negli anni Cinquanta del secolo scorso nasce la computer grafica, il fotografico viene mobilitato in massa, prima di tutto come tecnologia informa-

tica, cioè dedita alla registrazione e all'archiviazione di dati: essa, con il cinema, è l'unico strumento di documentazione dei processi dei software in assenza di supporti di registrazione, che compariranno solo un decennio più tardi. Inoltre la fotografia era un punto d'arrivo: è il suo a venire perseguito per più di mezzo secolo dalle immagini generate dal computer, in una sorta di riproposizione specifica del celebre test di Turing: qui la macchina non deve spacciarsi per umana producendo un testo, ma deve simulare una fotocamera sottoponendo all'osservatore un'immagine indistinguibile da una fotografia. La computer grafica ha superato la prova già diversi anni fa e, nel frattempo, il medium fotografico ha subito un'ennesima metamorfosi, entrando nelle istituzioni artistiche e tornando a essere centrale con la rivoluzione digitale, quando contro ogni aspettativa è tornato a svolgere il ruolo di strumento euristico e veicolo di informazione, elevandosi a elemento imprescindibile della quotidianità. In altre parole la fotografia è il nostro regime visivo: abbiamo scelto di vedere il mondo attraverso la sua lente. *Pic or it didn't happen* non significa solo un'esigenza di prove, ma che la realtà conta sempre più come *photo opportunity*. Allo stesso tempo, il videogioco ha iniziato a plasmare proprio questa realtà che sempre più vive sotto forma di immagini: tra noi e i nostri avatar resta una sottile membrana, così impalpabile che i giochi ormai sono penetrati ovunque e i nostri corpi di carne sono sempre più ibridati con interventi digitali, basti pensare ai filtri di Instagram. Parlare di fotografia e videogioco allora significa mettersi a cavallo tra due grandi forze che stanno ridisegnando il presente, sapendo che in questo campo ci si muove in tutte le direzioni: si esporta da una all'altro e viceversa, si rimettono in scena opere oltre lo schermo, si ripensano concetti, si attuano strategie che sconvolgono la vita di tutti i giorni rimettendo in gioco le coordinate del nostro stare al mondo. Forse, come mai prima d'ora, vale la massima dello scrittore Vladimir Bartol, poi ripresa nella saga di *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007): "Nothing is true. Everything is permitted"².

². Bartol V., *Alamut*, Scala House Press, 2004

WORKS



Chiara Cocco, Francesco Salemme

Red River Redemption

Il Romanticismo europeo

Il Romanticismo è un movimento culturale, filosofico ed artistico che nasce in Germania e in Gran Bretagna a cavallo tra la fine del 1700 e l'inizio del 1800. È un vasto e complesso movimento che influenza la filosofia, la letteratura, le arti e il costume europei, nonché il mondo dell'arte al di fuori dell'Europa. Il termine "romantico" deriva dall'inglese "romantic", che a metà del XVII secolo descrive l'atteggiamento irrazionale nei confronti della realtà. Il Romanticismo si sviluppa come reazione alle idee razionaliste dell'Illuminismo e al rigore formale del Neoclassicismo, mettendo in evidenza l'importanza delle emozioni, dell'individualità e dell'immaginazione come fonti primarie di ispirazione artistica.

Gli artisti romantici

Gli artisti romantici cercano di esplorare le profondità dell'animo umano, spesso attraverso temi come l'amore, la passione, la natura selvaggia e il soprannaturale. La natura è un elemento centrale nell'arte romantica, vista come un'entità viva e potente, capace di suscitare meraviglia, terrore e contemplazione.

I paesaggi dipinti dai romantici spesso trasmettono un senso di sublime, catturando la maestosità della natura e la piccolezza dell'uomo di fronte ad essa.

Letteratura e musica romantica

Il Romanticismo influenza non solo le arti visive, ma anche la letteratura, la musica e la filosofia. Grandi poeti come per esempio William Wordsworth, Samuel Taylor Coleridge e Lord Byron incarnano lo spirito romantico attraverso le loro opere, esplorando temi di libertà, individualità e trascendenza.

La musica romantica, con compositori come Ludwig van Beethoven e Franz Schubert, trasporta le emozioni umane in suoni e armonie che toccano le corde più profonde dell'animo.

L'Hudson River School

L'Hudson River School è un movimento artistico americano che nasce nel XIX secolo, incarnato da un gruppo di pittori paesaggisti la cui visione estetica è influenzata dal romanticismo, produce capolavori che esplorano la bellezza, la grandiosità e la complessità del mondo naturale e interiore. In particolare, la

Hudson River School riflette tre temi dell'America nel 19° secolo: scoperta, esplorazione e insediamento. I dipinti della Hudson River School descrivono anche il paesaggio americano come un ambiente pastorale, dove gli esseri umani e la natura convivono pacificamente. Gli artisti della Hudson River School credono che la natura nella forma del paesaggio americano sia un riflesso di Dio, sebbene variassero nella profondità della loro convinzione religiosa.

La storia

Il termine Hudson River School è stato coniato dal critico d'arte del New York Tribune Clarence Cook o dal pittore paesaggista Homer Dodge Marting, inizialmente usato in modo sprezzante, poiché lo stile era passato in disgrazia dopo che la Barbizon School all'aperto era diventata di moda tra i mecenati e i collezionisti americani. Un elemento importante della Hudson River School era il nazionalismo, la natura e la proprietà. Gli aderenti al movimento tendevano anche a essere sospettosi nei confronti dello sviluppo economico e tecnologico dell'epoca. La Hudson River School è stata influenzata da maestri europei come Claude

Lorrain, John Constable e JMW Turner, e ha prodotto capolavori come "The Oxbow" di Thomas Cole, "Kindred Spirits" di Asher Brown Durand e "The Hunter in the Wood" di Thomas Doughty.

I paesaggi

Nei paesaggi dell'Hudson River School c'è una contrapposizione bilanciata nella rappresentazione delle aree rurali e coltivate, la valle del fiume, con quelle più selvagge in lontananza. Quest'ultime sono l'emblema dell'impotenza dell'uomo nei confronti del creato. All'inizio, i dipinti raffigurano tipicamente la valle del fiume Hudson e l'area circostante, tra cui Catskill, Adirondack e White Mountains.

Gli artisti, condividendo una profonda connessione con la natura, ritengono di dover trasmettere un messaggio morale attraverso le opere, capace di esaltare il senso d'identità nazionale in un'epoca di rapido sviluppo e soggetta a cambiamenti.

La tecnica

Le tecniche di pittura usate dalla Hudson River School conferiscono alle opere un fascino mistico. I pittori di questa corrente artistica padroneggiano l'uso della luce, del colore, così come delle sfumature, creando paesaggi che appaiono risplendenti di vita. Si fa uso sia di pennellate precise, proprio

per cogliere i particolari, sia sfumate e rapide. Gli artisti dell'Hudson River School lasciano la loro eredità nella cultura americana, influenzando anche generazioni di pittori successive. Attraverso le opere dei suoi maestri, il movimento riesce a trasmettere un profondo legame con la natura e imprime un'impronta anche nella coscienza degli ambientalisti.

Red Dead Redemption 2

Red Dead Redemption 2 è un videogioco d'azione e avventura del 2018 sviluppato e pubblicato da Rockstar Games per Xbox One, PlayStation 4 e PC. Il gioco è un'epica storia di vita nel cuore spietato dell'America, ambientata alla fine del 1800. Il gioco presenta sia una campagna single-player che un'opzione multigiocatore online chiamata Red Dead Online. Il videogame ha anche vinto oltre 175 premi come Gioco dell'Anno e ha ricevuto il punteggio più alto in oltre 250 recensioni. La storia del gioco segue Arthur Morgan e la banda Van der Linde mentre fuggono dalla legge e cercano di sopravvivere nel cuore di un'America dura e spietata. Mentre i conflitti interni minacciano di dividere la banda, Arthur deve scegliere tra i suoi ideali e la sua lealtà alla banda che lo ha cresciuto. Il gioco offre un mondo aperto vasto pieno di varie attività, tra cui caccia,

pesca e cavalcate a cavallo, nonché una varietà di opzioni di personalizzazione del personaggio e armi. La grafica e l'attenzione ai dettagli del gioco sono stati elogiati per il realismo e l'immersione, con gli sviluppatori del gioco che hanno preso ispirazione da luoghi reali e eventi storici per creare un mondo credibile e immersivo. Anche la colonna sonora e il doppiaggio del gioco hanno ricevuto elogi, con la colonna sonora e gli effetti sonori del gioco che aggiungono alla atmosfera e immersione del gioco.

Il gioco e l'Hudson River School

In Red Dead Redemption 2, gli sviluppatori hanno preso ispirazione dallo stile e dalle tecniche della Hudson River School, creando un mondo che è sia visivamente stupefacente che storicamente accurato.

I paesaggi del gioco sono un insieme di montagne maestose, fitte foreste, pianure polverose e città brulicanti. Gli sviluppatori del gioco hanno usato una tavolozza di colori caldi e ricchi per creare un senso di calore e nostalgia, mentre l'uso della luce e dell'ombra aggiunge profondità e texture agli ambienti del gioco. Che tu sia un fan della Hudson River School o semplicemente un amante dei paesaggi mozzafiato, Red Dead Redemption 2 è un gioco che sicuramente lascerà il segno.



























L'obiettivo del progetto è quello di rappresentare i dipinti tipici dell'Hudson River School su Red Dead Redemption 2, un capolavoro videoludico ambientato nel selvaggio West, che si distingue per la sua straordinaria grafica che trae ispirazione dall'estetica romantica dell'Hudson River School, un movimento artistico del XIX secolo che celebrava la grandiosità della natura americana. Attraverso l'analisi di come Red Dead Redemption 2 abbracci i principi artistici e filosofici dell'Hudson River School, possiamo apprezzare come il Romanticismo americano e la pittura paesaggistica abbiano plasmato in modo significativo l'esperienza visiva di questo videogioco epico.

**DO
YOUR
OWN
HOMEWORK**

Laura Bolognini, Francesca Gandossi



Pinta (malattia)

Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.

La **pinta** è una **malattia** tropicale simile per manifestazioni alla **sifilide**, colpisce la **cute**.

Indice [mostra]

Epidemiologia [modifica |

modifica wikitesto]

Diffusa nel continente del Sud America, dove è considerato un grave problema, si ritrova anche in **Messico**, si manifesta principalmente in **adolescenti** di entrambi i sessi.

Eziologia [modifica |

modifica wikitesto]

Il batterio responsabile è del genere **spirochete**, il ***Treponema carateum***.

Terapia [modifica |

modifica wikitesto]

Si somministra la **penicillina**.^[1]

Note [modifica |

1. ↑ Farnsworth N, Rosen T., *Endemic treponematosi: review*



Dettaglio fotografico di laboratorio ↗

Pinta	
Specialità	infettivologia
Eziologia	Treponema carateum
Classificazione e risorse esterne (EN)	
MeSH	D010874 ↗
eMedicine	225576 ↗
Modifica dati su Wikidata · Manuale	



Dettaglio fotografico infezione cutanea ↗



Lima Challenger 1994

Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.

Il **Lima Challenger 1994** è stato un torneo di **tennis** facente parte della categoria **ATP Challenger Series** nell'ambito dell'**ATP Challenger Series 1994**. Il torneo si è giocato a **Lima** in **Perù** dal 10 al 16 ottobre 1994 su campi in terra rossa.

Indice [mostra]

Lima Challenger 1994	
Sport	 Tennis
Data	10 ottobre - 16 ottobre
Edizione	1ª
Campioni	
Singolare	 Christian Ruud
Doppio	 Gastón Etlis / Juan-Ignacio Garat
1995 →	

Vincitori [modifica |

modifica wikitesto]

Singolare [modifica | modifica wikitesto]

*Lo stesso argomento in dettaglio: **Lima Challenger 1994 - Singolare**.*

Christian Ruud ha battuto in finale **Hernán Gury** 3–6, 7–5, 6–3.

Doppio [modifica |

modifica wikitesto]

*Lo stesso argomento in dettaglio: **Lima Challenger 1994 - Doppio**.*

Gastón Etlis / **Juan-Ignacio Garat** hanno battuto in finale **João Cunha e Silva** / **Nuno Marques** 6–4, 6–7, 7–6.





Prân Nath

Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.

Paṇḍit Prân Nath (devanagari: पंढित प्राणनाथ) (Lahore, 3 novembre 1918^[1] – Berkeley, 13 giugno 1996^[1]) è stato un musicista, cantante e maestro di **Kirana** pakistano.

Indice [mostra]

Biografia [modifica |

modifica wikitesto]

Prân Nath nacque in una famiglia agiata di Lahore, nell'India britannica. All'età di 13 anni lasciò casa, per entrare come allievo del leggendario cantante **Abdul Wahid Khan**, maestro di **Kirana gharana** che viveva una vita ascetica e ritirata. Abdul Wahid Khan era, fra l'altro, cugino del famoso **Abdul Karim Khan**.

Seguendo un insegnamento tradizionale, Pran Nath servì il maestro per sette anni prima di venire accettato come studente e di ricevere la sua prima lezione di canto. In quei sette anni, si esercitava di notte, dato che durante il giorno doveva accudire il maestro^[2]. Rimase quindi assieme a Khan per quasi due decenni. Sia il maestro che il discepolo erano attratti dal misticismo: Abdul Wahid Khan, come **mussulmano**, seguace del **Sufi**, mentre Nath, in quanto **Induista**, seguiva una setta **Śivaita**. Nath, una volta lasciato il maestro, si ritirò per cinque in una grotta presso il tempio di **Shiva** di Tapkeswhar. Spinto dal maestro a divulgare lo stile Kirana ed evitare che scomparisse, pandit Prân Nath lasciò la vita ascetica e si sposò, per poi viaggiare ad insegnare il Kirana. Nel 1937, entrò a **All India Radio** e contribuì a rendere il suo stile musicale molto popolare in quegli anni^[1].



Prân Nath





Monte Belvedere (Appennino tosc-emiliano)

Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.

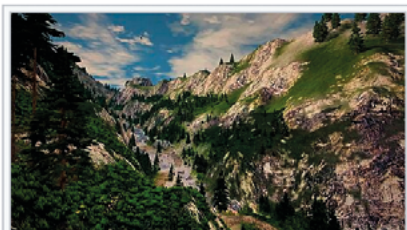
Coordinate: 44°12′21.45″N 10°53′56.23″E﻿ / ﻿44.20575°N 10.90143°E﻿ / 44.20575; 10.90143



Questa voce o sezione sull'argomento montagne d'Italia non cita le fonti necessarie o quelle presenti sono insufficienti.

Puoi [migliorare questa voce](#) aggiungendo citazioni da [fonti attendibili](#) secondo le [linee guida sull'uso delle fonti](#). Segui i suggerimenti del [progetto di riferimento](#).

Il **monte Belvedere** è un rilievo dell'alto [Appennino bolognese](#) e [modenese](#), situato circa sullo stesso parallelo di [monte Vigese](#); è un importante spartiacque tra le valli dei fiumi [Reno](#) (a destra) e del [Panaro](#) (a sinistra).



Fotografia panoramica



Il suo massiccio è molto esteso, tanto da costituire quasi un unicum col non lontano [monte della Torraccia](#); esso è compreso fra i comuni [bolognesi](#) di [Lizzano in Belvedere](#) e [Gaggio Montano](#) (il cui capoluogo è situato sui suoi pendii) e il comune [modenese](#) di [Montese](#). Le vette principali sono (da sud a nord):

- Monte Belvedere (1140 m);
- Monte Gorgolesco (1124 m).

Poco a nord di monte Belvedere, lungo i pendii del complesso, è ubicata *Ronchidoso*, una suggestiva frazione del comune di Gaggio Montano nota per la sua cappella, che è un famoso santuario dell'Appennino.

Da monte Belvedere nascono numerosi piccoli ruscelli, importanti affluenti di sinistra

Monte Belvedere

Stato	 Italia
Regione	 Emilia-Romagna



r/BeamNG · 14 days ago
sunheehehehe



Would you help us for a school project?

Question

Hello! We're two students from an Italian art academy, **working on a photography project focused on images within video games**. Our aim is to substitute visuals in some Wikipedia pages that currently lack any, using images from video games, *potentially tricking the algorithm into recognizing them as real pictures*.

We're reaching out because we lack the funds to purchase the games ourselves and we're hoping to engage with the gaming communities for assistance. We'll ofc credit contributors in a book showcased at the end of the school year. *(The book won't be sold, so there's no financial gain involved but your name or your @ will be credited and we will send you a PDF file of the book!)*

We're specifically seeking a picture of a realistic mountain that is not too impressive but just looks "normal". We found an example that we really liked in a mod for BeamNG called "American Roads" (<https://www.beamng.com/resources/american-road.3100/>)





ItzBildPlayz2020 · 14d ago

Try installing something called "ReShade" using directx 12/13 and unadding the rest, install it with all addons and test the menu by tapping home to open it, it's a shader menu that adds variability and liveliness to the game.



↑ 14 ↓ Reply Share ...



Boh7racing · 14d ago

Absolutely recommend Forza or Gran Turismo for something like this, both have just jaw dropping environments at times



↑ 9 ↓ Reply Share ...



SW20vp · 14d ago

[ibishu](#) [Cherrie](#)

can confirm! gt7 is one of the best games to shoot on. (imo)

↑ 1 ↓ Reply Share ...



juko43 · 13d ago

[ibishu](#)

You could maybe also try Red Dead Redemption 2? Afaik someone used pictures from it to trick a news station into thinking they were real images, so they featured them during the weather segment as the background lol

↑ 2 ↓ Reply Share ...



ollicatmax · 14d ago

may i suggest pirating the games?



↑ -5 ↓ Reply Share ...



Jealous_Check_6789 · 14d ago

The game cost ~20€. Just buy it. It is worth the price and more.

↑ 1 ↓ Reply Share ...



Tiberio Giulio Alessandro

Da Wikipedia, l'enciclopedia libera.

Tiberio Giulio Alessandro (in latino: *Tiberius Iulius Alexander*, ... – ...; fl. 42-70) è stato un politico e generale romano, appartenente all'ordine equestre dell'Impero romano.

Nato in una ricca famiglia ebrea di Alessandria d'Egitto, abbandonò o trascurò la religione dei suoi avi per intraprendere una carriera nell'amministrazione imperiale romana: sotto l'imperatore Claudio raggiunse la carica di procuratore di Giudea (46-48) e, successivamente, quella di Prefetto d'Egitto (66-69).^[1] Mentre ricopriva quest'ultima carica, sopprime violentemente una sommossa degli ebrei di Alessandria. Nel 70, in occasione dell'assedio di Gerusalemme, ricopriva il ruolo di comandante in seconda di Tito.

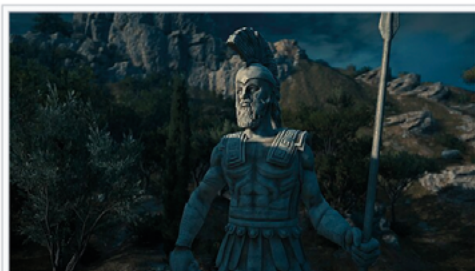


Immagine scattata alla statua di Tiberio Giulio Alessandro

Tiberio Giulio Alessandro

Prefetto d'Egitto

Nome originale	<i>Tiberius Iulius Alexander</i>
Regno	66 – post 70
Titoli	epistrategus Procuratore della Giudea
Nascita	14 ?
Morte	Fine I secolo
Padre	Tiberio Giulio Alessandro Maggiore
Prefetto	66

Indice [nascondi]

- Biografia
 - Origini
 - Inizi della carriera
 - Prefetto d'Egitto
 - Assedio di Gerusalemme
 - Carriera successiva
- Note
- Bibliografia
- Collegamenti esterni

 r/AssassinsCreedOdyssey · 14 days ago

...

Would you help us in an art school project?

Hello! We're two students from an Italian art academy, working on a photography project focused on images within video games. Our aim is to substitute visuals in some Wikipedia pages that currently lack any, using images from video games, potentially tricking the wikipedia team for some days and confirm the photorealism that this medium has. We're reaching out because we lack the funds to purchase the games ourselves and we're hoping to engage with the gaming communities for assistance. We'll ofc credit contributors in a book showcased at the end of the school year. (The book won't be sold, so there's no financial gain involved but yo...

Question

 10 

 15

 Share

Lifetime Performance



Hourly views for the first 48 hours





ArielOlson · 13d ago

"messaging up" with Wikipedia pages is not a positive idea for art project, you can accomplish that in many other ways.

Unrelated to Odyssey: a long time ago, Red Dead Redemption 2 players sent screenshots to the news as real ones and it was used in the whether forecast



Reply



Share



PlatolsAFish · 13d ago

Find a different art project that doesn't involve Wikipedia vandalism



Reply



Share



sackofgarbage 13h

Do your own homework



Reply



2



Icy_Loss6778 · 14d ago

A bit too late to the party, but I hope you get what you are looking for. With that being the statue of Zeus, I think that it is on the starter island, could be wrong. I can try to get a picture of it if you can't get what you are looking for



Reply



Share



Icy_Loss6778 · 14d ago

Yes, let me see what I can do. What is the deadline? Also, would you like me to do any after effects on the picture or just get you a raw pic?



Reply



Share



Icy_Loss6778 · 14d ago

Also, are you looking for the soldier looking statue or the one of Zeus?



Reply



Share



special thanks to:

Akathos24's Youtube channel
the creative team of "the last of us"

u/Writing_Dude09

Silvia Dinale

@Ari Toschi

@johnnymiopadre

u/doggggggggggu

u/ Peixito

u/ Lugetik

u/Finn_Supra

u/bitMOREbob

u/ mromen10

u/juko43

u/Ultralight_Gaming

u/ Pizza1725

u/ sbstndalton

u/mello1182

u/chicken_permissionrd

u/lcy_Loss6778

u/ Superfoxy_ITA

u/Raxal6226

u/amilcar-alho

u/ TheItsHaveArrived

u/ Furiounx

u/ ItzBildPlayz2020

u/ 6oh7racing

u/ trackmaniac_forever

u/ pug_userita

u/puppiesareSUPERCUTE

u/ Kilgarragh

"Do your own homework" è sia una ricerca fotografica che indaga i videogiochi che un intervento attivo sul sito "Wikipedia".

Il materiale fotografico è stato associato a degli articoli trovati randomicamente sul sito, tutti accomunati dal fatto che non erano accompagnati da fotografie didascaliche. Quest'ultimo è stato sia reperito su internet che commissionato a diversi portali social come per esempio Reddit.

What if killing yourself is the
only way to move forward?

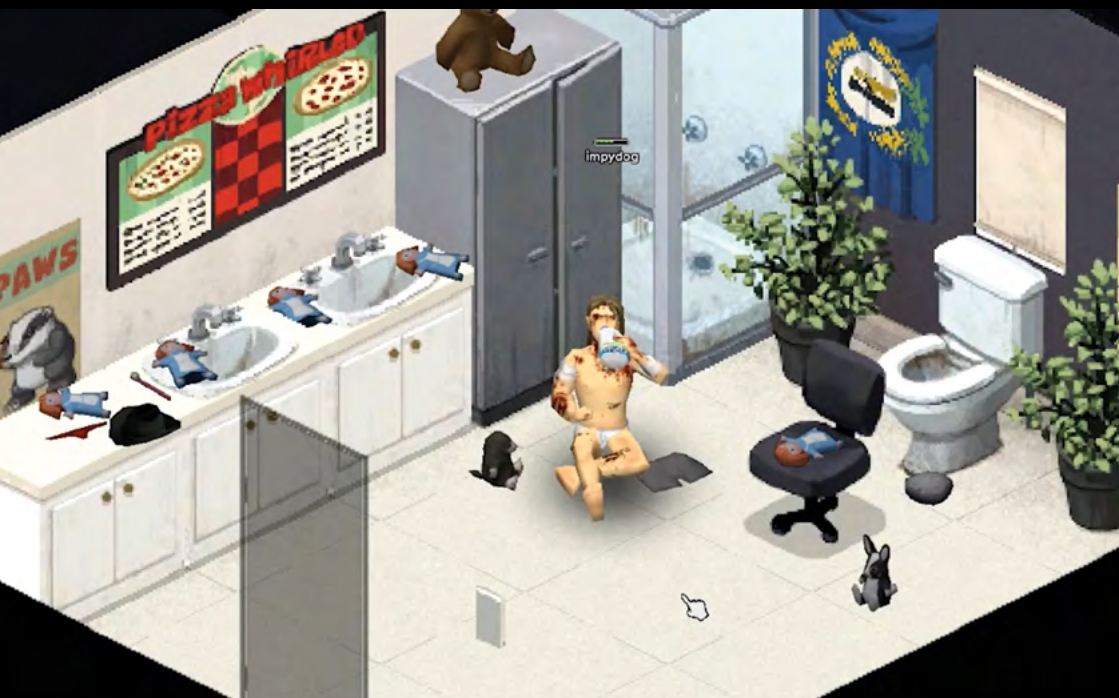
AN EASY
GUIDE TO
KILL
YOURSELF
WITH A
REASON

(obv in videogames, lol)

PROJECT ZOMBOID

“Project Zomboid” is a survival horror game set in a post-apocalyptic world infested with zombies, where the player must survive as long as possible before inevitably dying.

In the game, if you want to avoid being infected by zombies and becoming one of them, you can choose to commit suicide by ingesting bleach, so you die but at least you don't become a zombie. LOL!





T H E R E I S N O E S C A P E



HADES

The player takes on the role of Zagreus as he tries to escape from hell to find his mother. During the adventure the protagonist meets several characters from Greek mythology who help him in his quest through gifts.

Every defeat is a substantial step towards escape from Hades.

Dying in Hades becomes the only way to deal with subsequent runs with superior skills. In addition, improvements are not available until after a series of defeats.

THE WALKING DEAD

“The Walking Dead” is a graphic adventure game played from a third-person perspective with a variety of cinematic camera angles, in which the protagonists, Lee Everett and Clementine, struggle for survival in a world ravaged by the zombie apocalypse.

In the game, after realizing she is pregnant, Jane decides to hang herself in an office. Other characters later arrive on the scene to check on her and discover she has turned into a zombie. They can choose to either put Jane out of her misery or leave her reanimated corpse behind



GTA V

The renowned GTA saga doesn't need introductions; in the fifth installment set in the bustling city of Los Santos, players immerse themselves in a world teeming with missions, accidents, and criminal activities.

In this particular title, players have the option to "commit suicide by shooting oneself," often used to respawn in a different location, thereby evading other players and granting them the "kill." However, this action comes at a modest cost of \$500 for medical expenses, allowing players to return from the afterlife.

Jonatanbest11

INTERACTION MENU

15 / 16

Impromptu Race

Highlight Player

Voice Chat

Crew

Spawn Location

Apt: 8th Fl Perro 18

Player Targeting Priority

Everyone

Kill Yourself

\$500

Enable Passive Mode



Are you sure you want to do this?

Seniki Qnyk killed an Associate
by Calzy.

CEO MR MEAT247 killed rival
President **|||||||033.**

Squaliboom70 killed an
Associate **BestBent11**.

\$138579

-\$500

2397 12

707



RUSSIAN ROULETTE

The game involves participating in a game of Russian roulette with a mysterious entity known as The Dealer (an artificial intelligence), using a 12-gauge shotgun instead of a revolver. Additionally, there are various power-ups to make the experience more engaging and complex.

Within the game, the act of suicide is thus linked to advancing the “story,” and having multiple lives makes the act less significant (as long as you don’t fuck up more than three times).



DARK SOULS 3

Dark Souls unveils a dark fantasy universe replete with vast, labyrinthine realms awaiting exploration, encounters with formidable adversaries, and a storyline shrouded in mystery, left largely to the player's interpretation and discovery.

In conversing with Yoel, players have the opportunity to "Attain true power," a process that bestows additional levels seemingly without cost. However, this boon comes at a profound existential price, potentially leading to a state of hollowing.

Thus, the cautionary refrain echoes: "Don't you dare go hollow," underscoring the profound consequences of succumbing to this fate.



Somehow, I've failed to die as was ordained.

ELDER RING

Elden Ring presents itself as an epic dark fantasy action RPG set in a world where the narrative revolves around the reconstitution of the Elden Ring or, more precisely, the Ancestral Ring.

Once intact, this object maintained order in the world, but its destruction unleashed chaos, leading to conflicts among deities and demi-deities craving power.

Among these mechanics, there is the possibility, through specific weapons, to perform seppuku. This act not only adds an aura of ritual and drama to the game but also provides a tactical element, as it allows players to bloodstain their blade to increase its power and inflict more devastating damage to enemies.



SANGUINAMENTO





An Easy Guide to Kill Yourself with a Reason

Il nostro lavoro analizza il tema del suicidio all'interno dei videogiochi.

Nel corso della ricerca abbiamo riscontrato che esistono numerosi titoli all'interno dei quali i personaggi hanno la possibilità di togliersi la vita.

La differenza sostanziale che li caratterizza è lo scopo, poiché in alcuni questo gesto può essere compiuto per lo sviluppo della trama o per sfuggire ai nemici, mentre in altri senza una motivazione logica.

Per il nostro progetto abbiamo deciso di prendere in esame la prima categoria citata sopra.

E se togliersi la vita fosse quindi l'unica alternativa?

L'EVOLUZIONE DEL CORPO NEI VIDEOGIOCHI

ABSTRACT

Questo studio esplora l'evoluzione della rappresentazione del corpo umano nei videogiochi, analizzando come sia cambiata nel corso del tempo e quali impatti abbia avuto sull'esperienza di gioco e sulla percezione degli utenti. Questa indagine mira a fornire una panoramica il più completa possibile sull'importanza della diversità corporea nella rappresentazione videoludica, con un'attenzione particolare all'inclusività di etnie e forme fisiche, nonché gli impatti psicologici della personalizzazione del corpo nei videogiochi. I risultati evidenziano come queste influenzino l'immersione dell'utente nel gioco e la sua identificazione con il personaggio avviando una discussione su come possa essere affrontata in modo responsabile e inclusivo dall'industria videoludica.

Parole chiave: video games, evoluzione del corpo, soddisfazione corporea, diversità, impatto psicologico.

INTRODUZIONE

Dal momento in cui i primi pixel sono apparsi sullo schermo dei nostri monitor, i videogiochi hanno svolto un ruolo significativo nella rappresentazione del corpo umano. Da avatar stilizzati a personaggi realistici, l'evoluzione della tecnologia e il progresso della grafica dei videogiochi sono stati un perfezionamento continuo, che ha consentito una crescita nella rappresentazione visiva dei corpi nei videogiochi. Tuttavia, l'evoluzione va oltre l'estetica dei personaggi: influenza profondamente anche l'esperienza di gioco e la percezione degli utenti. A convalida di quanto sopra citato, Christopher P. Barlett e Richard J. Harris nel 2008 hanno pubblicato la ricerca *"The impact of Body Emphasizing Video Games on Body Image Concerns in Men and Women"* ^[1], di cui si riporta un estratto delle conclusioni: *"The scope of the current research was to investigate the short-term, immediate, impact that body-emphasizing video games had on male and female*

players.” [...] “Men and women are both negatively impacted from the mass media. The present study found that male and female participants, after playing a body-emphasizing video game, increased their negative body-image. Video game consumers should be careful in how they perceive video games that emphasize the body.”^[1] I

risultati dei due studi, che coinvolgono maschi e femmine in età universitaria provenienti dal Midwest degli Stati Uniti, dimostrano che i partecipanti sono stati soggetti a una significativa diminuzione della consapevolezza del proprio corpo, concludendo quindi che i videogiochi hanno un impatto negativo sull'immagine corporea dei giocatori.

Nel 2016, partendo dallo studio di P. Barlett e Richard J. Harris, Nicholas L. Matthews, Nicole Martins e Teresa Lynch hanno elaborato la ricerca “*Real ideal: Investigating how ideal and hyper-ideal video game bodies affect men and women*”^[2] Anche di questo caso si riporta un estratto delle conclusioni: “*For men, both the ideal and hyper-ideal conditions produced significantly different outcomes for the physical attractiveness subscale of the BES. All other means were statistically identical. For women, the games in the ideal condition*

produced significantly different bust discrepancy scores and all other means were statistically identical. [...] The conclusions for men regarding the physical attractiveness subscale and the findings for women in the ideal condition regarding bust discrepancy should be interpreted with care.”

^[2] I risultati di questa ricerca sulle rappresentazioni ideali e iper-ideali hanno prodotto esiti significativamente diversi per gli uomini su alcune misure di attrattività fisica e per le donne su alcune misure di discrepanza del busto. Tuttavia, questo suggerisce che le rappresentazioni possono avere effetti variabili su entrambi i sessi. Ulteriori ricerche potrebbero essere necessarie per comprendere al meglio tali effetti.

Queste osservazioni evidenziano l'importanza che i videogiochi rivestono nel plasmare la percezione del corpo umano, specialmente considerando gli avanzamenti tecnologici che caratterizzano il panorama attuale. Il nostro studio mira a scoprire se, con le attuali condizioni tecnologiche, gli utenti si sentono maggiormente rappresentati fisicamente dai personaggi presenti nell'ambito videoludico rispetto al passato, oppure se persiste una discrepanza fra l'immagine virtuale e la realtà fisica degli utenti.

Il corpo maschile - Street Fighter

In molti videogiochi, la rappresentazione di corpi maschili spesso è associata a ideali iper-maschili, mostrando personaggi con figure estremamente muscolose e fisicamente imponenti. Questa tendenza è diventata sempre più diffusa insieme ai progressi nella grafica dei videogiochi. Questi fisici esagerati sono particolarmente comuni nei videogiochi d'azione come *First Person Shooter* (soprattutto in prima persona), nei giochi di combattimento e in alcuni giochi di avventura e sono spesso visti come forme d'ispirazione idealizzate del corpo maschile. Come esempio, Ryu, il personaggio principale del gioco "Street Fighter" (vedi figura 5), si è evoluto notevolmente nel corso degli anni. Confrontando le versioni precedenti con l'ultima versione, notiamo che il suo corpo è diventato più alto e più muscoloso, con l'aggiunta di dettagli che esaltano questo effetto. A convalida di quanto sopra citato il caso studio di P. Barlett e Richard J. Harris, Nicholas L. Matthews, Nicole Martins e Teresa Lynch "*Real ideal: Investigating how ideal and hyper-ideal video game bodies affect men and women*"^[2] Il caso studio affronta in questo modo la questione: "*The fighter was a very large adult man with very large muscles. Street Fighter is a fighting game featuring extremely muscular fighters who battle using a combination of martial arts and special powers.*"^[2]

Il corpo femminile - Lara Croft

Nei videogiochi queste rappresentazioni esagerate non si limitano alla figura maschile; infatti anche l'immagine del corpo femminile viene spesso idealizzata e altamente sessualizzata, creando spesso personaggi femminili con vita sottile e seni larghi. Un caso eclatante è Lara Croft della serie "Tomb Raider" (vedi figura 1). Sin dalle sue prime comparse, Lara è stata ideata con caratteristiche da subito criticate.

A tal proposito uno studio della Dottoressa Dalila Forni (ricercatrice dell'Università degli Studi di Firenze) evidenzia quanto segue: "*Lara presenta infatti elementi negativi e positivi dal punto di vista di genere. Da un lato, Lara ha caratteristiche tipicamente maschili – il coraggio, la forza fisica, un corpo atletico, lo spirito d'avventura e un'acuta intelligenza nel risolvere enigmi – oltre a muoversi in luoghi tradizionalmente maschili: non più spazi chiusi, interni, ma paesaggi urbani, scavi, antiche rovine, deserti, paesaggi naturali.*"^[3]

Tuttavia, nelle versioni recenti, il suo personaggio è stato ridisegnato per avere un aspetto più realistico e atletico, riflettendo uno spostamento verso una rappresentazione più fondata e riconoscibile. "*L'archeologa occupa uno spazio tradizionalmente negato alle donne, rifiutando*

i valori patriarcali e gli standard culturali femminili, che contraddice, distrugge, ricrea. Lara esce dalla casa, diventa donna 'attiva', e lo fa non come personaggio secondario – non è una principessa in pericolo da salvare – ma come eroina di una saga tuttora tra le più celebri e apprezzate nel panorama videoludico.” [...] “Lara vuole attirare il pubblico femminile, ammiccando però anche al maschile. Apparire prima che essere, il corpo prima dell'identità: Lara diviene celebre anche – e forse soprattutto – per le sue forme prosperose, che la rendono un'icona sessuale interattiva.”^[3]

Da una parte dunque l'eroina emerge come una figura controcorrente e ribelle che sfida gli stereotipi di genere e per la prima volta occupa uno spazio che per tradizione è riservato agli uomini; dall'altra parte viene rimarcata la tendenza a focalizzarsi sulla sua fisicità tramutandosi così in un'icona sessuale con il fine di attrarre un più vasto pubblico. Invece di essere ricordata per le sue gesta lo sarà per la sua immagine fisica. *“La creazione di Lara è stata quindi un contentino per l'occhio maschile – target canonico dei videogame – o un tentativo controverso di includere anche le videogioatrici, rappresentando un primo prototipo di personaggio femminile giocabile?”^[3]*

Nello studio menzionato più sopra, si evidenzia l'importanza della responsabilità dei game development nei confronti delle implicazioni psicologiche delle loro scelte di design. È opinione di chi scrive che sarebbe opportuna una rappresentazione più realistica dei corpi, al fine di smorzare alcuni impatti negativi sui giocatori, rendendo i personaggi più accessibili a un pubblico più vasto.

Il corpo tra videogiochi, arte e fotografia

Nell'arte antica come l'arte mesopotamica, egizia, greca e romana, il corpo umano era spesso raffigurato in forme idealizzate ed eroiche al fine di riflettere ideali culturali e credenze religiose. Durante il Medioevo, la rappresentazione del corpo umano divenne più spirituale e simbolica; mentre nel Rinascimento, maestri come Leonardo, Michelangelo e Raffaello ne rivoluzionarono l'interpretazione; studiano l'anatomia e le proporzioni, rendendolo realistico e anatomicamente accurato (art and the human body).

Nel diciannovesimo secolo si sono verificati cambiamenti significativi nel mondo dell'arte che hanno rivoluzionato le convenzioni tradizionali della rappresentazione del corpo.

Alla figura realistica gli espressionisti astratti prediligono la nar-

razione della propria esperienza, il che spesso si traduce in opere che si discostano dalle forme umane tradizionali, caratterizzate da forme e colori straordinari. Nell'opera "Les Demoiselles d'Avignon" di Pablo Picasso, le figure femminili sono raffigurate con forme geometrizzate e colori insoliti, i loro volti appaiono distorti e simili a maschere, riflettendo il fascino di Picasso per l'arte primitiva e africana, in particolare proprio per le maschere. Nei primi videogiochi i personaggi erano spesso rappresentati con forme semplici e geometriche, riflettendo un'estetica simile a quella presente nel dipinto.

Con la nascita della fotografia le raffigurazioni del corpo sono divenute più realistiche e accurate. Uno dei fotografi più noti per l'uso del corpo nelle sue opere è stato l'americano Man Ray, che nelle sue numerose opere utilizza il corpo femminile come forma d'arte.

Successivamente la performer francese Orlan ha utilizzato il suo corpo come mezzo di espressione. Definisce il suo lavoro "Arte carnale" (Carnal Art), un autoritratto in senso classico, ma realizzato per mezzo della tecnologia. L'artista si è sottoposta ad interventi di chirurgia estetica per trasformare il suo viso e il suo corpo, documentando il processo attraverso la fotografia.

Orlan, nella sua Carnal Art, sfida i canoni tradizionali di bellezza e identità, invitando gli spettatori a riconsiderare il rapporto tra tecnologia, corpo e società. La sua volontà di sottoporsi a trasformazioni fisiche per la sua arte sottolinea i modi profondi in cui gli artisti possono usare i loro corpi come tela e per l'espressione di sé stessi.

Orlan ancora oggi, a distanza di anni, non smette mai di sorprendere, affermando fermamente la libertà dell'artista e del suo corpo. In questo contesto, possiamo trovare un parallelismo tra l'artista e il personaggio di Lara Croft nei videogiochi (vedi figura 1). Con la sua pratica Orlan sfida i canoni tradizionali di bellezza e identità tramite le trasformazioni fisiche documentate con la fotografia, invitando gli spettatori a esaminare le interazioni tra tecnologia, arte e contesto sociale. Allo stesso modo Lara Croft, celebre personaggio dei videogiochi, nel corso degli anni evolve passando da una rappresentazione stereotipata e idealizzata nei primi giochi fino a incarnare una figura più realistica e complessa. Come Orlan, che utilizza il suo corpo come tela per esplorare i concetti di bellezza e identità, Lara è diventata un'icona che sfida gli stereotipi di genere ed evolve per rispecchiare i cambiamenti culturali.

METODI

Come evidenziato in precedenza i videogiochi, rivestono un ruolo cruciale nel plasmare la percezione del corpo umano, specialmente in relazione agli avanzamenti tecnologici.

La ricerca condotta si propone di analizzare e comprendere se gli utenti percepiscono una maggiore rappresentazione fisica di sé stessi attraverso i personaggi che utilizzano per giocare, in confronto a quanto accadeva in passato, agli albori della tecnologia. In particolare si è voluto indagare e scoprire se esiste ancora un divario significativo tra la rappresentazione virtuale dei personaggi e l'aspetto fisico reale degli utenti.

L'indagine quindi si è concentrata sul valutare l'evoluzione delle tecniche di rappresentazione dei videogiochi e sul loro impatto nell'inclusività e nella percezione e identificazione da parte dei fruitori. A partire da questi presupposti si è analizzata l'evoluzione del corpo dei personaggi principali nei molteplici lanci dalla fine degli anni ottanta del XX secolo a oggi, soffermandosi sui più significativi.

I dati sono stati raccolti effettuando sia un sondaggio sulle piattaforme web utilizzate dai giocatori Twitch, Amino, Reddit, sia utilizzando l'intervista diretta.

Al campione intervistato, di ambo i sessi e di età compresa tra 0 e i 99 anni, è stato chiesto di rispondere alle seguenti domande:

- Ti senti pienamente rappresentato/a nell'aspetto fisico dai personaggi dei videogiochi che utilizzi?
- Cosa cambieresti nei personaggi che utilizzi per renderli più somiglianti a te stesso/a?

I dati raccolti sono stati esaminati ed elaborati in grafici.

RISULTATI E DISCUSSIONI

Analizzando i risultati si nota quanto segue:

Nella figura A1 vengono messi a confronto il grado di soddisfazione degli utenti maschi e femmine. Si può notare una discrepanza tra il genere maschile e femminile, infatti le donne presentano un grado di identificazione minore (20%) rispetto agli uomini (42%).

Dalla figura A2 emerge che la fascia di età più soddisfatta è quella dagli 0-15 (14.7%), mentre il livello maggiore di insoddisfazione si registra tra i 15-20 (38.2%).

La figura A3 presenta i cambiamenti desiderati dagli utenti nei personaggi dei videogiochi. In particolare, nella fascia di età 15-20 c'è una richiesta evidente per una maggiore sensibilità. Tra gli utenti di 15-20 anni e quelli > 40, emerge il desiderio di ridurre le esagerazioni nella forma del corpo. Inoltre, emerge la volontà di avere meno perfezione nella rappresentazione. Nella fascia 20-30 anni emerge un forte desiderio per una maggiore diversità, inclusa una rappresentazione più ampia delle diverse etnie.

È interessante osservare come la percezione del corpo dei personaggi possa differire a seconda

del genere e dell'età. Questi ultimi risultati sottolineano l'importanza di promuovere una rappresentazione inclusiva, ridurre gli stereotipi e creare un ambiente più accogliente per tutti, contribuendo così a un'esperienza di gioco più ricca e immersiva, assicurando a ogni giocatore di essere sé stesso. Così come l'industria videoludica evolve, lo stesso dovrebbe fare il suo approccio alla rappresentazione. Emerge quindi, la necessità per i game development di mostrare maggiore consapevolezza e sensibilità nell'affrontare tematiche complesse come l'immagine corporea e la conseguente rappresentazione dei generi.

BIBLIOGRAFIA

1. Christopher P. Barlett e Richard J. Harris (2008) *"The impact of Body Emphasizing Video Games on Body Image Concerns in Men and Women"*
2. Nicholas L. Matthews, Nicole Martins e Teresa Lynch (2016) *"Real ideal: Investigating how ideal and hyper-ideal video game bodies affect men and women"*
3. Dalila Forni (2023) *"Un gioco da ragazze? Nuove eroine videoludiche tra realtà e idealizzazione"*
4. Marisa Satsia (2014) - *"Inner Space: The evolution of the representation of the human body in art and science"*.

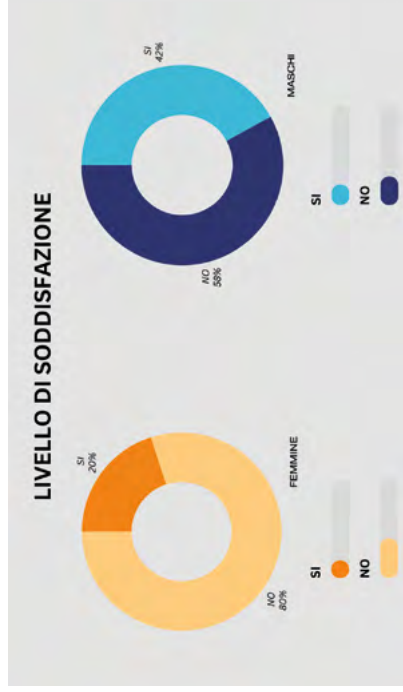


Figura A1 - Livello di soddisfazione

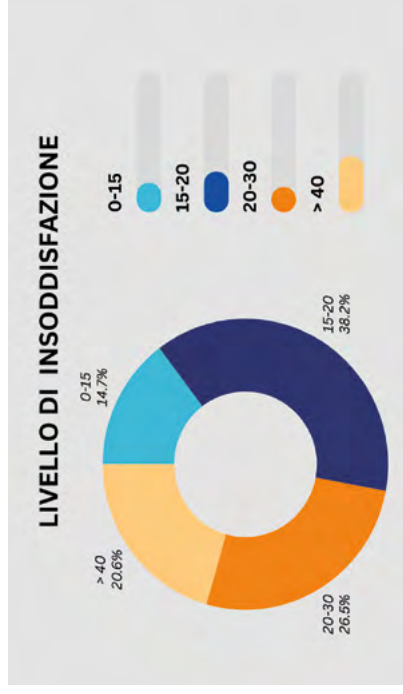


Figura A2 - Livello di insoddisfazione

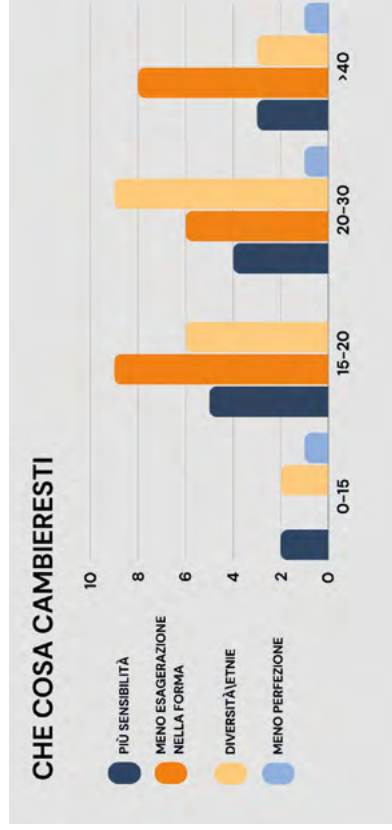


Figura A3 - Che cosa cambieresti



Figura 1. Lara Croft - Tomb Raider: dal 1996 ai primi anni 2000, Lara era nota per i suoi lineamenti femminili esagerati e il design minimalista pixelato a causa delle limitazioni grafiche dell'epoca. Verso la metà degli anni 2000, con i progressi della tecnologia e della grafica, Lara ricevette delle proporzioni e un aspetto più simile al reale.



Figura 2. Chun-Li -Street Fighter: Chun-Li ha debuttato come la prima combattente donna della serie. Nota per il suo iconico qipao blu e le gambe forti e muscolose, si è sempre distinta come una forte concorrente nei giochi di combattimento. Nello Street Fighter del 2008 il suo design si è arricchito di dettagli grazie al miglioramento della grafica, offrendo così animazioni più espressive e un ritorno a una corporatura leggermente più muscolosa. Questo ha accentuato una miscela di forza e agilità.



Figura 3. Mai Shiranui - Fatal Fury The King of Fighters: grazie al suo aspetto e al suo look distintivo, Mai è diventata una dei personaggi femminili più iconici e riconoscibili del genere dei giochi di combattimento. Caratterizzata da capelli lunghi neri raccolti e una lunga frangia che le incornicia il viso, indossando un “uwagi” rosso senza maniche. Come accade spesso con i personaggi femminili di combattimento, il suo aspetto ha subito varie esagerazioni nel corso delle diverse versioni del gioco.



Figura 4. Princess zelda-The Legend of Zelda: con ogni versione del gioco il personaggio “Principessa Zelda” subisce notevoli trasformazioni, la vediamo evolvere da una forma pixelata a un personaggio che ricorda quasi lo stile Disney. Questi cambiamenti riflettono l'evoluzione dello stile grafico del gioco.



Figura 5. Ryu-Street Fighter: Ryu inizialmente era un personaggio relativamente semplice e pixelato che indossava un karate gi bianco. Il suo design era semplice, incentrato sul suo ruolo di Marzialista. Nel corso delle numerose iterazioni del gioco, il suo aspetto è stato progressivamente affinato, è diventato più dettagliato, con lineamenti più definiti e un fisico più robusto. Continua a mantenere proporzioni stilizzate anziché realistiche.

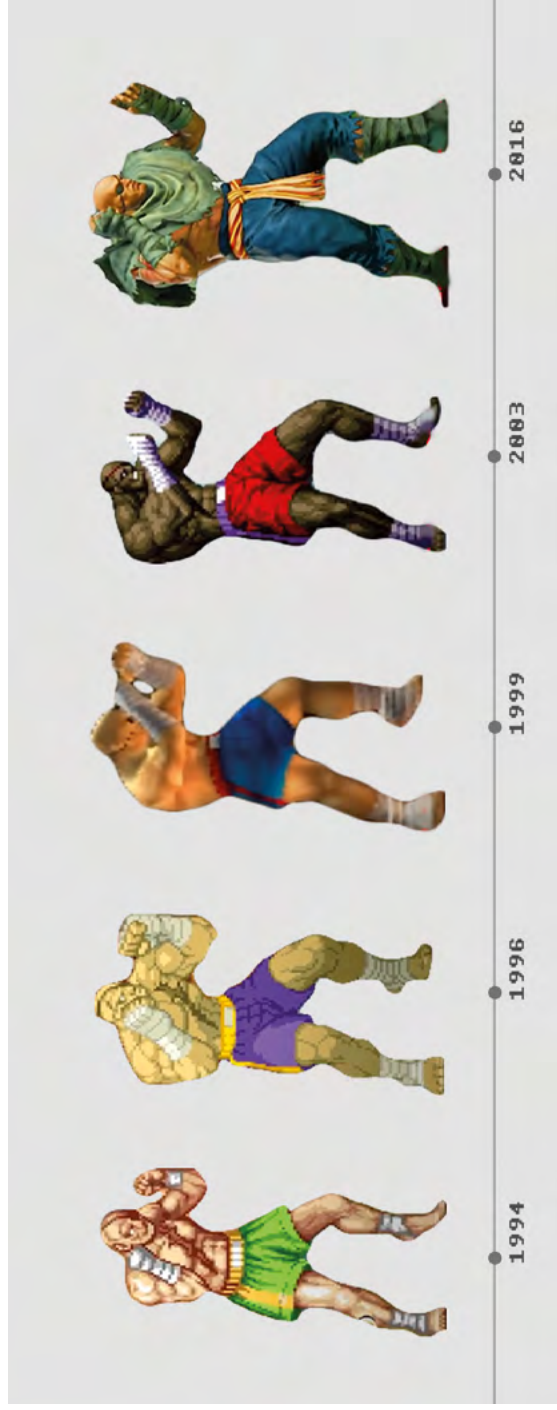


Figura 6. Sagat-Street Fighter: Sagat si distingue per la sua imponente statura e per l'inconfondibile cicatrice sul petto, (segno della sua sconfitta inflitta da Ryu Shoryuken) presente in tutte le versioni del gioco, simboleggia il suo passato tormentato. Nel corso degli anni il design di sagat si è evoluto infatti, le modifiche apportate al corpo e al colore della pelle non solo riflettono il suo superamento dell'ossessione per la vendetta, ma anche l'evoluzione stilistica del gioco.



Figura 7. Kratos-God of War: Kratos è uno dei personaggi che ha attraversato trasformazioni significative nel corso delle diverse edizioni di gioco. Originariamente era raffigurato come un guerriero muscoloso dalla pelle pallida, quasi grigia, colorata dalle ceneri della sua famiglia defunta. Nel 2018 si presenta con un aspetto più maturo, caratterizzato da una barba grigia e un'espressione più serena. Nelle versioni recenti del videogioco, Kratos presenta le cicatrici che testimoniano le battaglie sostenute, mostra segni di invecchiamento ed si comporta in maniera pacata. I cambiamenti non solo riflettono il passare del tempo, ma anche la sua evoluzione in ruolo di padre, suggerendo una vita più tranquilla.



Figura 8. The Prince of Persia: il protagonista noto semplicemente come “il Principe” e privo di un nome specifico nelle prime edizioni del videogioco veniva rappresentato con una corporatura snella. Nel 2004 con l'uscita di *Warrior Within* diventa muscoloso riflettendo le sfide e le battaglie affrontate nel corso delle sue avventure. Nel 2005 con *The Two Thrones* e nelle edizioni successive il personaggio riceve un aspetto simile a quello di un guerriero.



Figura 9. Cloud Strife -Final Fantasy: il protagonista ha subito una trasformazione significativa dall'originale alla versione remake del 2020. Il passaggio da una grafica a blocchi a blocchi a rappresentazioni realistiche non solo riflette i progressi tecnologici nel campo dei videogiochi, ma anche la sua evoluzione personale da giovane inesperto a guerriero forgiato dalle battaglie.



Figura 10. Chris Redfield - Resident Evil : uno dei principali protagonisti del gioco e uno dei membri fondatori del gruppo paramilitare delle Nazioni Unite Bioterrorism Security Assessment Alliance (BSAA). Nel gioco, Chris ha lavorato come operatore di un'unità operativa speciale e anche come pilota di caccia, questa varietà di competenze potrebbe giustificare i cambiamenti avuti durante le numerose versioni del gioco.



Figura 11. Solid Snake-Metal Gear: Solid snake o “David” è un ex spia e un soldato delle operazioni speciali. Il suo personaggio ci mostra un ottimo esempio dell’evoluzione del corpo nel design dei videogiochi; da una figura pixelata a una più realistica. Tuttavia l’aspetto più interessante è vederlo invecchiare (specialmente in MGS4) a causa del danneggiamento artificiale della genetica come risultato di clonazione.

L'EVOLUZIONE DEL CORPO NEI VIDEOGIOCHI

“L’evoluzione del corpo nei videogiochi” è una ricerca che indaga l’evoluzione della rappresentazione del corpo umano nei videogiochi, valutando come è cambiata nel tempo e come influenzi l’esperienza di gioco e la percezione degli utenti. Si analizza l’importanza della diversità corporea, concentrandosi su inclusività etnica e fisica e sugli impatti psicologici della personalizzazione del corpo. Attraverso sondaggi e interviste, lo studio raccoglie dati sulle percezioni dei giocatori riguardo ai personaggi dei videogiochi, evidenziando la necessità di rappresentazioni più realistiche e inclusive per migliorare l’immersione e l’identificazione dei giocatori.

ビデオゲーム PROVOKE 発売

2024年8月12日

Arkade

The videogame magazine

世界はまさにEROSの絵野である—
—われわれが求めているの

鉄

拳

1

Martina Bruno, Miriam Rossi

**THE IMAGE
IN ITSELF IS
NOT AN IDEA.
IT CANNOT ATTAIN
THE TOTALITY
OF A CONCEPT,
NOR CAN IT BE A
COMMUTATIVE SIGN
LIKE A WORD.
ITS IRREVERSIBLE
MATERIALITY —**

暴動



写真

三留理男 報告

三里塚

JAPAN 1960

現如今，請言失去了它的物實指發，達的來說我是真實性，尚無法落到實處，我們適然葉影水所能夠敗的，就是用自己的睛去搶獎縣有語訂已經無法戀簽的現實片衛，以及必須對語音、對思想積醒總提出著下資料，除此之外別無其他。爾PROVOKE，之所以我們總受多少的慚比為其開上「為了思想的聽理式貸籽」這樣的開標題，就是限為這樣的意裝

彩像其本身說非思想。既不具有類似觀念一樣的整體性，也不像語訂鄰樣是一種可更換式的搭號。然尚，道倒不可逆的物資性該原相換拍縣下來的現實一點請育面治，是在在於肉部世界之中，閃此，曇爾會賴發語育及概念的世界。那佩時核，語當統會超感已疑成為某種期定的縣念的自序，皮為了一種新的請音，換訂之，愛身為累種新的思想。

資本主義、





倍じます!
新日本

漂
亮
的

もしわれわれにできることがあるとすれば、それは自己の生存の軌跡を記録することではない。われわれがここに記録して行くであろう数々の断片は、われわれが意図的に、あるいは偶然に遭遇するであろうさまざまな現実と、どのような関係を結んできたのかという、その関係の表出なのである。

それは被抑圧者としての魂からの増しみのメッセージである。これをわれわれは<実存追求のための記録>と呼びたい。それは限りなく続く自己矛盾を追求することであつて、けつして明確なる思想の開示ではない。



東京



目出ずる国

かくて赤馬は何を見たのか、まず最初に見たのは、赤馬の封印を解き放ちに来た5人の依頼人たちであった。この封印にはじめて手を触れた5人のころ見てはいない。

雑誌編集長との間に血みどろに繰り展げられた所謂「風景牧場の決闘」で永く人々の胸にきさみつけられるであろう。

あなたは1960年代の東京の街で戦争に立ち向かう。時間と戦い、倒れた敵からポイントを奪って勝利し、お金を稼ごう。



唔臨平日

営業ボーナスを2倍に。
成功したければ、勤勉で法律に
厳しすぎないこと。



思想のための挑発的資料
プロヴォーク



かわいい!

さくら



彩像其本身說非思想。既不具有類似觀念一樣的整體性，也不像語訂鄙樣是一種可更換式

20年
ホア一
名古屋地区

り よう た

35年
高利貸し
富士地区

的搭號。然尚，道倒不可逆的物資性
該原相煥拍懸下來的現實一
一點請育面治，是在 在於肉部世



アキ&京

17歳と19歳
麻薬ディーラー
京都地区



昨年から今年にかけて、某映画雑誌の編集長と血みどろの論争を繰り広げた、いわゆる「風景農場決戦ヒアリング」で、彼の名は長く人々の心に刻まれることになるだろう。

さて、赤羽は何を見たのか？ 彼が最初に見たのは、赤羽の封印を解ぎに来た5人の依頼人だった。初めて封印に触れた5人の依頼人は、それ以降殺し合う運命にあった。赤間はこの時点では殺戮マシンを見ていない。



最後に死ぬのは誰か?

大股ひらきに堪えてさまよえ! —
特集エロス
プロヴオーク第2号 世界はまさに
EROSの荒野である→われわれが求
めているの
は文明の抑圧のさなかに追いつめ
られた肉と魂の論理である

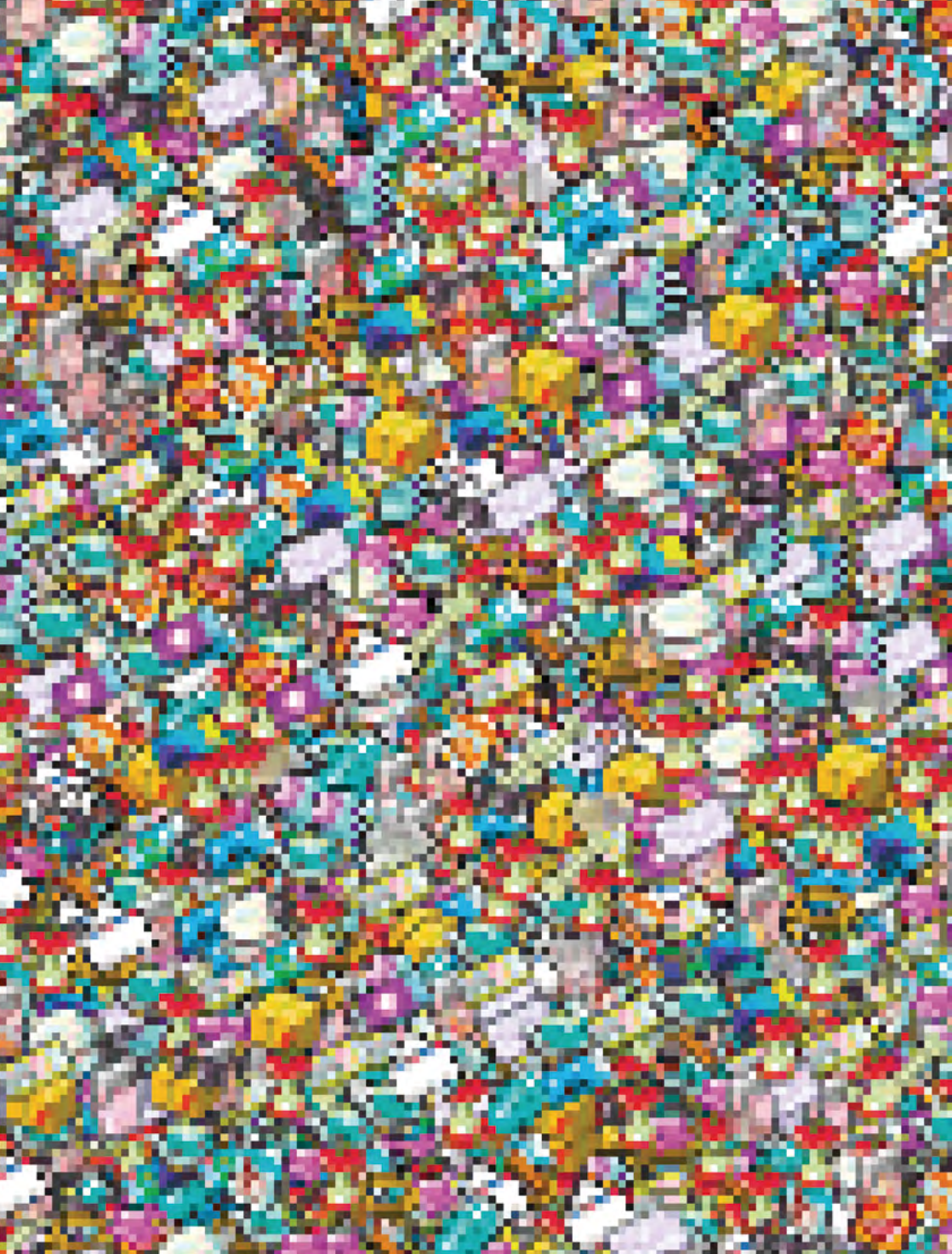
それは限りなく 続く自己矛盾を追
求することであつて、けつ
して明確なる思想の開示ではな
い。



“PROVOKE”

Il progetto stabilisce una relazione estetica tra i videogiochi per ps2 e le fotografie pubblicate su Provoke, una rivista di fotografia giapponese sperimentale fondata nel 1968.

Modificando alcune fotografie con un'intelligenza artificiale, abbiamo stabilito un immaginario videoludico da presentare in una rivista per videogiochi.



Tommaso Bertocchi, Gabriele Rossoni

E SE I VIDEOGIOCHI
POKEMON
RISPECCHIASSERO
LA REALTÀ ?



















E se i videogiochi Pokemon rispecchiassero la realtà?
Youtube video, [assolutamente.org](https://www.youtube.com/watch?v=assolutamente.org)

Il progetto si basa sull'utilizzo di una costante randomica che, generando un susseguirsi di oggetti, va ad arricchire l'immagine iniziale, il tutto tratto dai videogiochi Pokémon. Queste composizioni che si vanno a creare, hanno lo scopo di mostrare un paesaggio di gioco che riflette problemi reali come spreco, inquinamento e contaminazione ambientale. Nella simulazione, personaggi del gioco lasciano rifiuti come PokéBall inutilizzate, rotte e Pokédex non funzionanti, creando un mondo sempre più inquinato e realistico, simile a quello di una città moderna. L'obiettivo è evidenziare come i videogiochi, che mirano a rispecchiare la realtà, spesso ignorino temi sociali cruciali come l'inquinamento e tutto ciò che ne consegue, fattori che i giocatori stessi raramente considerano mentre giocano a Pokémon.



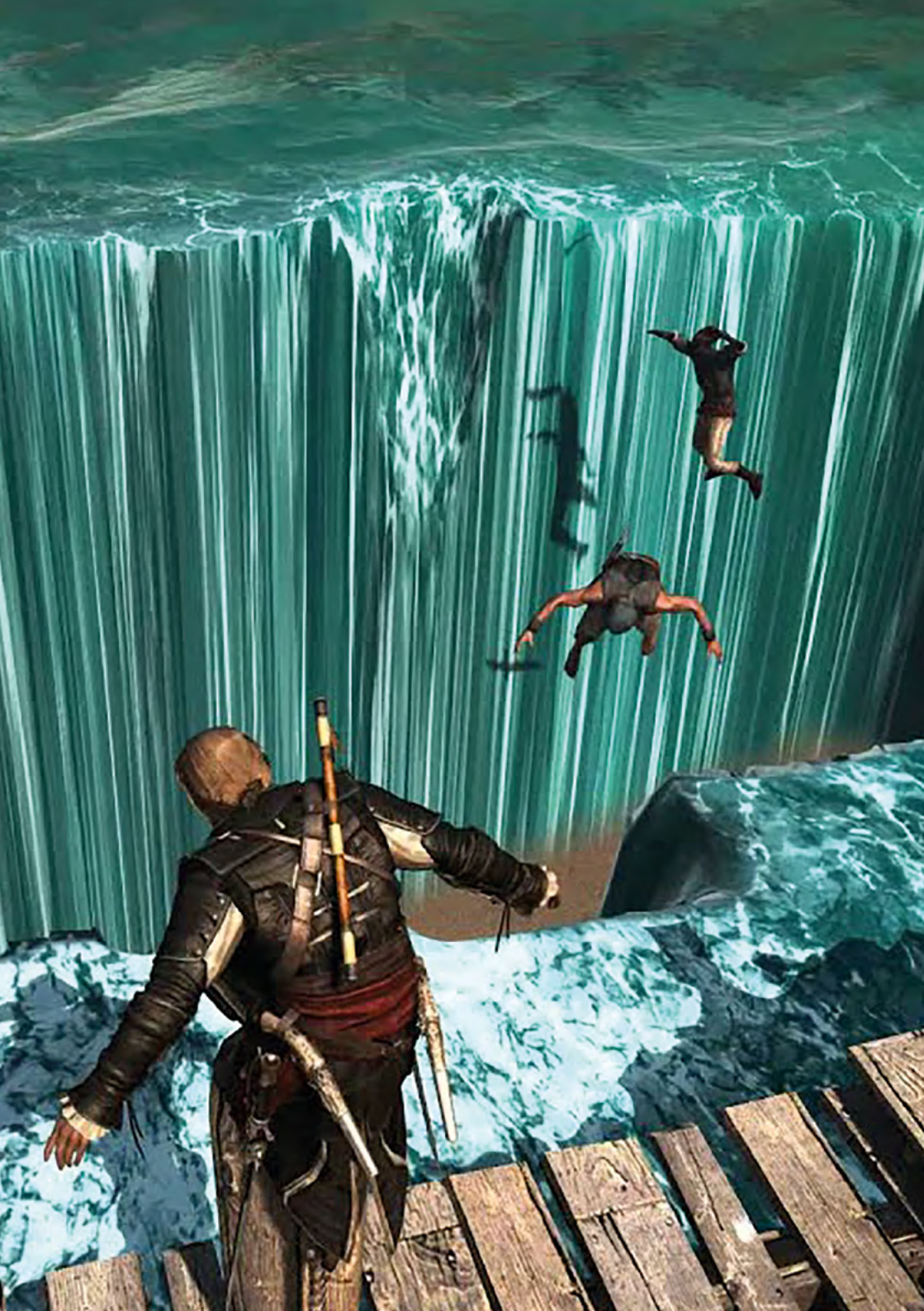
r/assassinscreed • 11 yr. ago
FlyByNightt

What is the worse glitch you have encountered in the Assassin's Creed series?



-C-7007 • 6mo ago

Oh boy I'm glad you asked.





r/creepygaming • 3 yr. ago
MissingNumber000

Assassin's Creed Unity horrifying face glitch



r/assassinscreed • 4 yr. ago
YourBritishGuy

bug making me not play assassin creed 1 on pc



r/assassinscreed • 10 mo. ago
HylianXbox

Complain all you want about AC games being buggy,
but sometimes bugs makes scenes funnier 🤡🤡🤡🤡🤡



r/assassinscreed • 4 yr. ago
oldwomanjenkins

🚫 SPOILER

What's the weirdest/funniest bug you've had in Valhalla so far?



r/assassinscreed • 1 yr. ago
Dannu123

AC Syndicate PS5 light flickering bug is finally getting a patch!







r/gaming • 9 mo. ago
Artix31

Why do gamers expect games to be totally bug free on release?



Bowler377 • 9mo ago

Because we expect to be able to enjoy the games we play, without major hiccups.

A game that doesn't work properly causes major headaches.



Shantaak • 9mo ago

They don't. They expect no major game breaking bugs or design flaws

There will always be bugs. Some even most people will never find



NoMoreGoldPlz • 9mo ago

I don't.

And I don't mind bugs or glitches. They usually lead to cool speedruns too.

A Link to the Past JAP 1.0 is a great example. But the regular 2.0 version is fun too.



_Sate • 9mo ago

Theres a difference between playable with a minor issue and cyberpunk



r/assassinscreed • 6 yr. ago
NardStark2

A chariot glitch turned me into the God Apollo :D



CAMERA



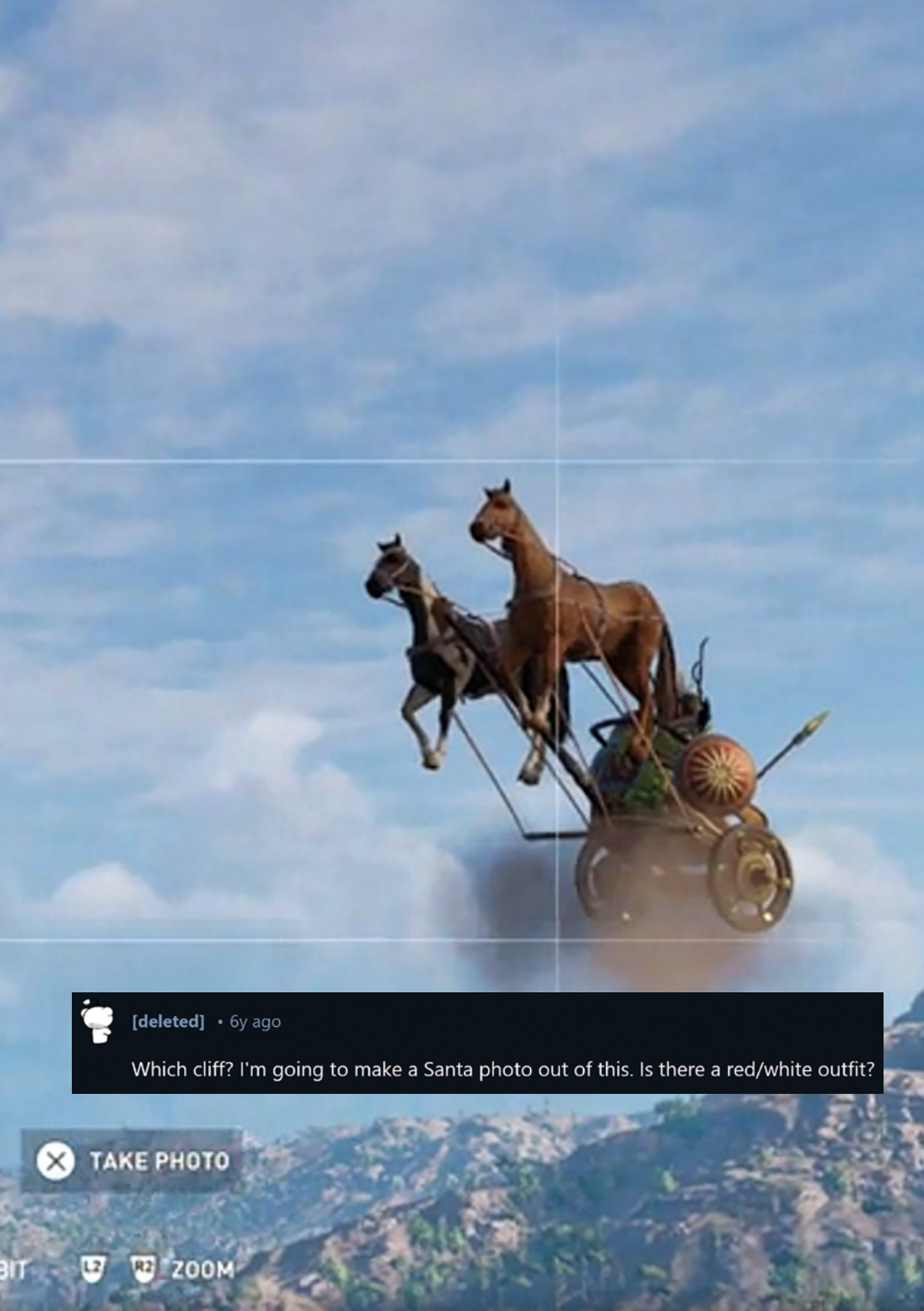
ROTATE CAMERA



OFFSET CAMERA



HOLD TO ORIENT



[deleted] • 6y ago

Which cliff? I'm going to make a Santa photo out of this. Is there a red/white outfit?



TAKE PHOTO

BIT



ZOOM



r/AssassinsCreedOdyssey • 4 yr. ago
daviz94 [Kassandra](#)

During the fight with Medusa I bugged info stone, even during the cinematics



JesterEcho • 4y ago

[Chikaros](#)

Whaaaa? That is kind of cool



daviz94 OP • 4y ago

[Kassandra](#)

Actually the texture are pretty bad when you take a close look,
i restarted the game a few minutes later.



r/assassinscreed • 5 mo. ago
MrxxSWarMXxx

Disappointed with Assassin's Creed Mirage on PS5 – Bugs Need Urgent Attention



LetsMarket • 5mo ago

Beat the game and can't remember a single bug.



Dry_Salamander937 • 4mo ago

Agreed. I've also faced so many graphic bugs.





EAGLE VISION
GENTLE PUSH
FAST WALK



r/assassinscreed · 4 yr. ago

Ghost_LeaderBG



// Moderator

Assassin's Creed Valhalla Tech Support Megathread



Cromwell · 3y ago

Think it's new this last patch. Never happened prior to this patch, now it's at least once per cutscene. They are ADDING BUGS ---P55



Josh Yeet · 3y ago

So I have just completed a river raid thing and now I can't talk to anyone or see my quests if anyone knows why this has happend please lmk



Unique-Hold-2006 · 3y ago

This happened to me ..i saved the game then reloaded all was ok enjoy.

// Megathread

Note: Since the previous megathread has gotten a bit too big, I am creating another megathread.

53





r/gaming • 1 yr. ago
Triplou

Name a game that is almost bug/glitch free



dx2words • 1y ago

I cant

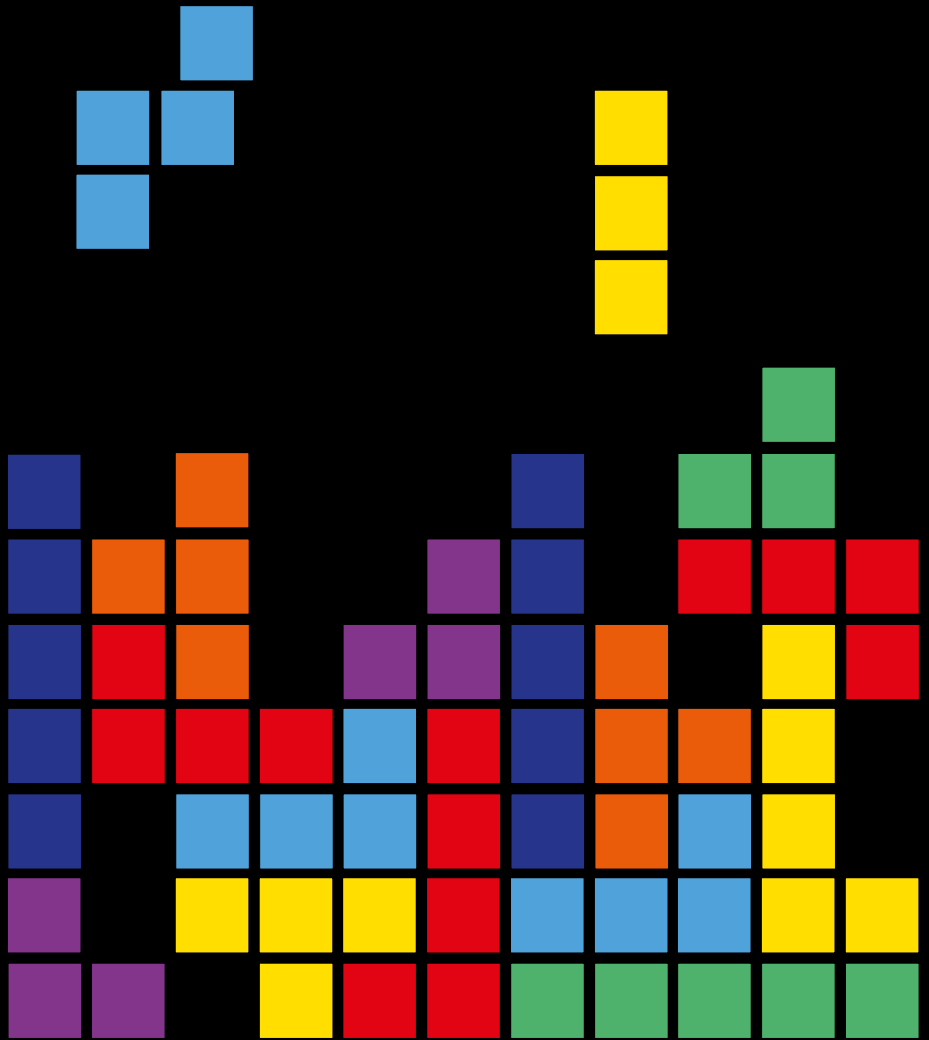
In che modo i bug influiscono sulla ricezione di un videogioco? Quali sono le reazioni dei giocatori ad essi? Questo progetto spera di aprire uno spiraglio su queste domande, invogliando ad approfondirle.

Utilizzando immagini reperite da Reddit, vogliamo dimostrare quanto sia bizzarro, divertente e talvolta inquietante l'universo dei bug, concentrandoci su quelli presenti nella famosa serie Assassin's Creed. I suoi fan hanno condiviso numerosi esempi di questi errori di programmazione, trasformandoli in curiosità degne di nota. Oltre a questo, abbiamo inserito vari commenti in cui i giocatori hanno offerto la loro opinione su questo problema.

Il nostro obiettivo è documentare questi fenomeni e celebrare il senso dell'umorismo della community di Assassin's Creed. Vi invitiamo a scoprire questo aspetto inaspettato della serie, offrendo uno sguardo su come i bug possano paradossalmente arricchire l'esperienza di gioco.

ARCADE MIRAGE

Letizia Sana, Sara Tantimonaco

































In un mondo dove la realtà e la virtualità si intrecciano sempre più, il progetto fotografico “Arcade mirage” esplora questa fusione attraverso l’obiettivo di una macchina fotografica. Questa serie di immagini mette a confronto due ambienti di gioco - uno fisico e uno virtuale - sfidando lo spettatore a discernere quale sia reale e quale no.

Le sale giochi - nel nostro caso il NEMIEX, Cologno Monzese (MI) - , con le loro luci accattivanti e i suoni coinvolgenti, sono state a lungo un luogo di ritrovo per gli appassionati di videogiochi. Allo stesso modo, i mondi di gioco virtuale offrono un’esperienza immersiva che può sembrare quasi tangibile. Cattura l’essenza di entrambi questi mondi, utilizzando tecniche fotografiche precise per rendere le immagini della realtà e della realtà virtuale quasi indistinguibili l’una dall’altra.

Ogni coppia di immagini è stata attentamente composta per allineare elementi visivi chiave, come la prospettiva, l’illuminazione e la composizione, creando un gioco visivo che invita alla riflessione. Il progetto non solo celebra la bellezza e la complessità dei videogiochi e delle loro ambientazioni, ma solleva anche domande sulla percezione della realtà nell’era digitale.

“Arcade mirage” è un invito a guardare oltre il visibile, a interrogarsi su ciò che definiamo reale e a riconoscere l’arte che si nasconde sia nei corridoi di una sala giochi che nei paesaggi digitali dei videogiochi di realtà virtuale.



Pietro Pigazzini, Sara Scaramuzza



MYSTICUM

I



MAGVS
BLACK MAGE

0



INSANVS
RICHARD TRAGER

III



IMPERATRIX

LILITH

II



SACERDOS

NAYRU

IV



IMPERATOR

THE EMPEROR



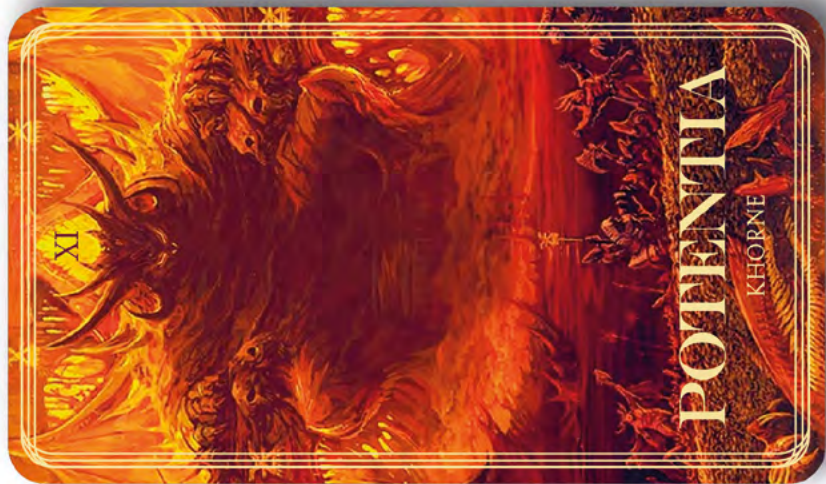


IX



HEREMITA

HIROKI





XV



DIABOLYS

SLAANESH

XIV



TEMPERANTIA

SEKIRO







XXI

MVNDVS

JORMUNGANDR



MYSTICUM

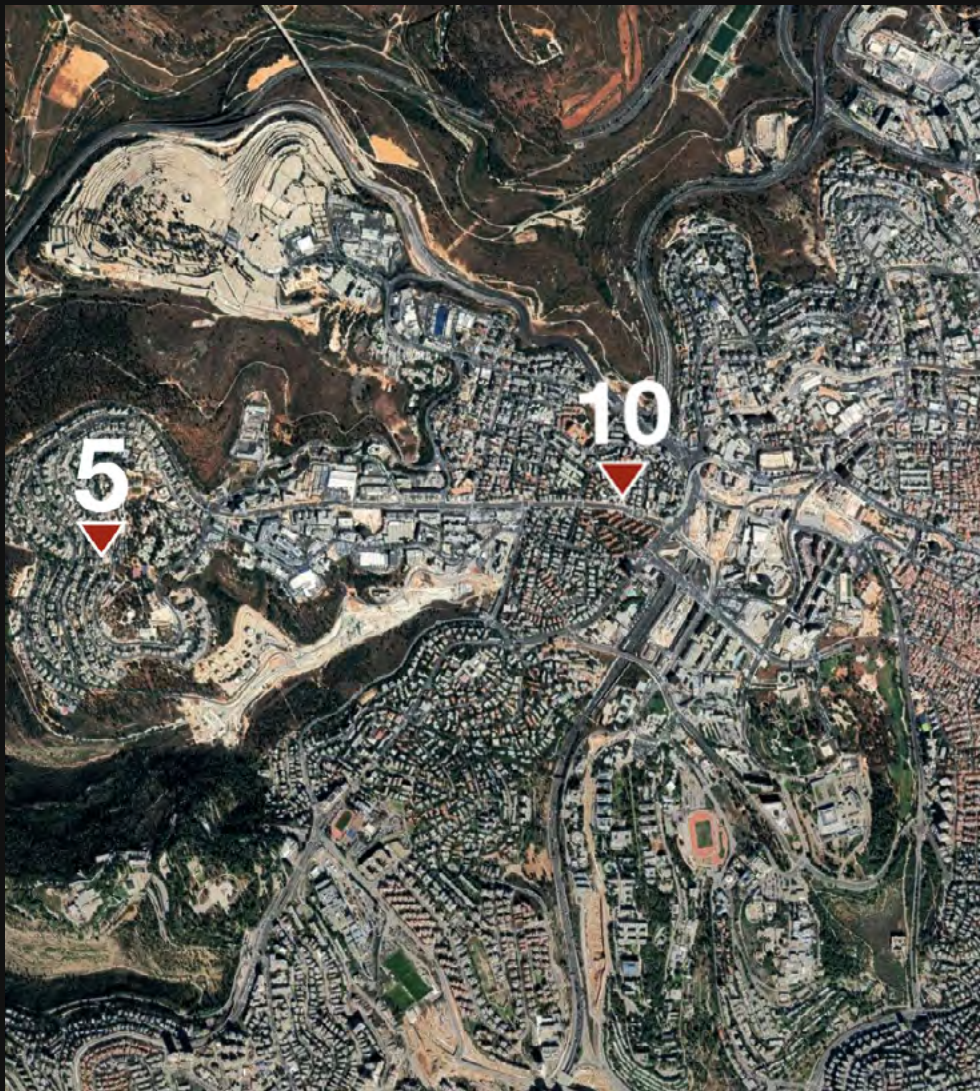
Questo progetto rappresenta l'unione tra una tradizione antica come i tarocchi e il medium contemporaneo dei videogiochi.

Nel mazzo da 78 carte gli arcani maggiori sono 22 e ognuno di loro è un vero e proprio archetipo, simbolo di un concetto ben preciso: questi simboli possono essere ritrovati dappertutto, anche all'interno dei videogiochi, un mondo apparentemente lontano dalla cartomanzia.

Questa associazione di significati evidenzia il carattere e il ruolo dei soggetti scelti, così che possano veicolare il messaggio originale delle carte tradizionali.

Tentate la fortuna...

1. Attentato al King David Hotel
2. Attentato all'Università Ebraica di Gerusalemme
3. Attentato del caffè Hillel
4. Attentato del caffè Moment
5. Attentato della sinagoga di Gerusalemme del 2014
6. Attentato della strada di Jaffa



- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.

Attentato di strada re Giorgio
Bomba a piazza Zion
Massacro di Beit Yisrael
Massacro di Mercaz HaRav
Accoltellamenti della Porta dei Leoni





Attentato al King David Hotel 22 luglio 1946, Gerusalemme, 91





Attentato del caffè Hillel 9 settembre 2003, Gerusalemme, 7



Attentato del caffè Moment 9 marzo 2002, Gerusalemme, 11



Attentato della sinagoga di Gerusalemme 18 novembre 2014, Gerusalemme, 8



Attentato della strada di Jaffa 27 gennaio 2002, Gerusalemme, 1



Attentato di strada re Giorgio 21 marzo 2002, Gerusalemme, 3



Bomba a piazza Zion 4 luglio 1975, Gerusalemme, 15



Masacro di Beit Yisrael 2 marzo 2002, Gerusalemme, 11



Massacro di Mercatz HaRav 6 marzo 2008, Gerusalemme, 9



Accoltellamenti alla porta dei leoni Il 3 ottobre 2015, Gerusalemme, 3

Assassin's League

Ciò che ci ha spinto a produrre questo progetto è la voglia di mostrare in maniera apolitica quello che avviene da decenni in Palestina, in particolare nella città di Gerusalemme, attraverso le grafiche semi-realistiche del primo Assassin's Creed (ambientato per l'appunto in quelle zone).

Gli attentati da noi fotografati nel progetto non prediligono uno schieramento all'altro ma rappresentano un semplice reportage della crudeltà e della freddezza di questi eventi.

MEMORIAL

Mattia Buizza, Nicolas Pesenti Rossi



ARKUDON

of Sarno

Berry

With Slowly
Welling Tris

Yasmin
of the Sun

Wass
Simpson

Arkoon

Toe
Simpson





Guild Wars 2

Rall Oldroar, 2012





Dragon Ball xenoverse 2

Akira Toriyama, 2024



Olimdar Walse

<Shyuk-Flockhand's Pet>

Princess of the Storm

Thibbles Jenkins
<Hidden Cowboy>

Deion

Caena

Perfect Sake of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Princess of the Storm

Dantersh the Faceless One
<Floor Gang>

of the Light of Dawn (?)

of the Light of Dawn (?)

of the Light of Dawn (?)

of the Light of Dawn (?)

Dr. Alex Ironbane

MURDERER
<Shattered Sun (?)>

<The Living Heart Ebeys>

Ahony the boytoy
<Partially Skilled>

Askedeth the Faceless One

<Sedition>

Antuudo the Seeker

Ricon the Dreamer (Ninetta, Lady of War ?)

<Embrace the Loss>

Nelox the Admirer

<Humble Lament>

General Nazgrim



World of Warcraft

Reckful, 2020



ormpt...
Frostalf

Einherjar
Kobold Frau
Vakten

girl
kitten
healer

hadez
Molvik
Ferra
Schnttzi
murr

murr
Ferra
Ferra

erorius FistotheNorthStar
Battle Slayer
Hueter des Waldes I

Elsie Impounded

Norseman Isen Heia
Angelofendtimex
Lord

Ard Tiarna Professionalgam
Natebruner Prof

Kobold
ormur Herra

Vicomtesa Silvydebie
Rangermoose
Workin As Int3nd3d

nature sage
Norseman S
Winnu Lady



Sir-Nick Ismauler

Nurstanan Isen Herra

D... Storm... Law

Baron... Sa

Herrin Dare

Ard Tiarna Spoooooood

Dwarf Elon

Dwar

Dwar

Incon

Kobold Herra

Calced

AVA

Subscribe On YouTube

ional Gamer

Phluxy DWo Xytless Mergettaeric

<Upon A Pale Tree>

Walkyn Elding Vaktin

Dwarf Tru

lynx sage

Legende

<I Hue

ormur Vaktin

Inconnu Lady
Baron dru Dallrenia

Dark age of Camelot 2

Kapkkent, 2020

6 Wompers500
Seraph

6 Young_Tyler_...
Flawless

6 NOVIKKNIGHT...
Dredgen

6 BaselessAlarm

6 Spanky95946
MMXXII

6 Unsainted575

... Sublime

Commander Zavala
Titan Vanguard





Ronan

Bandit

6 Archivoshadow209

9 Shadow 7 Mom Kisser

6 Philltacular

6 Good Vibess

6 Prof. MenaceofSector 11858

7 Chronical F

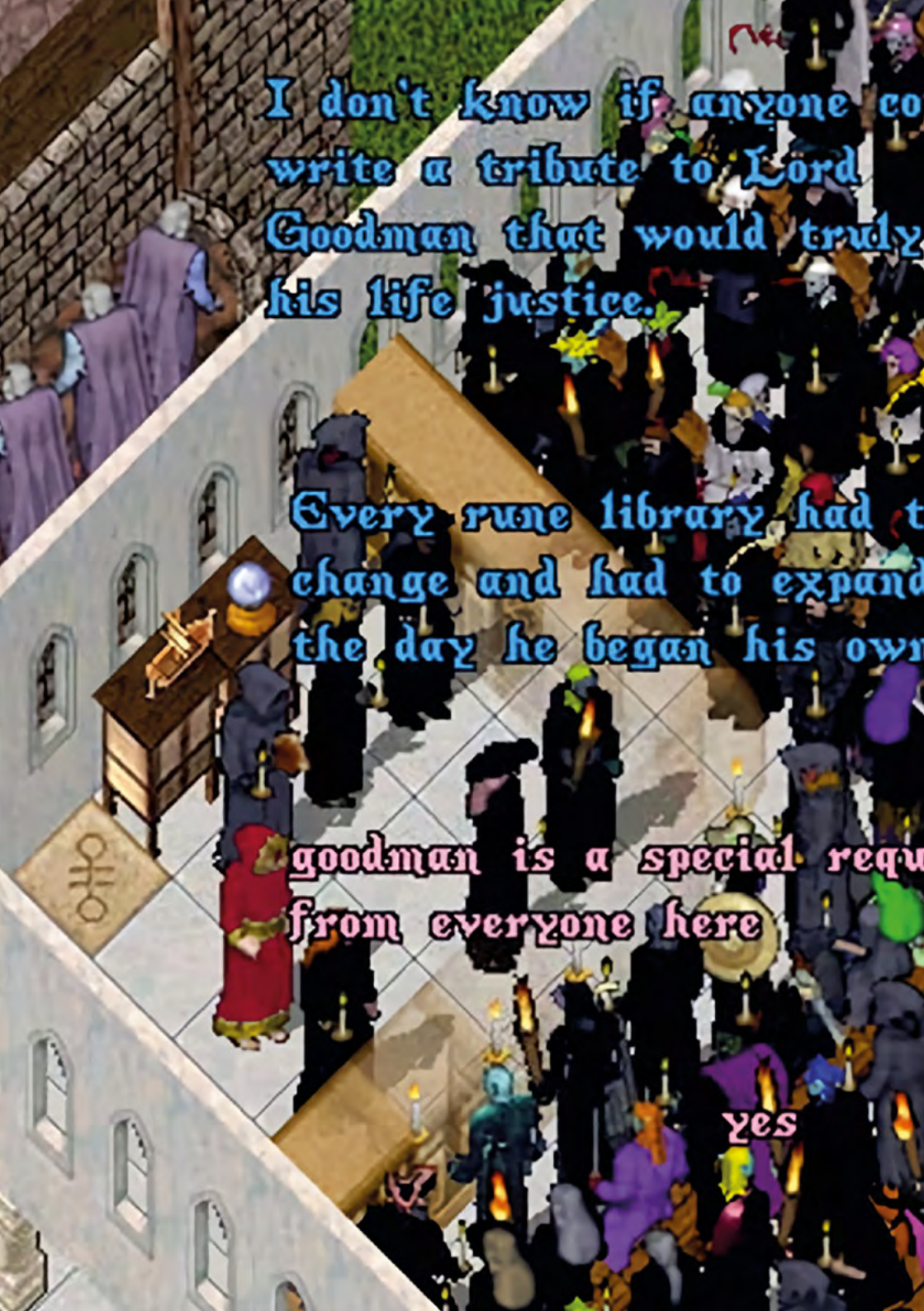
7 Conqueror Digit 7 Deprevin

6 CallMeBambi

E Approach

Destiny 2

Lance Reddick, 2023



I don't know if anyone could write a tribute to Lord Goodman that would truly honor his life and justice.

Every rune library had to change and had to expand the day he began his own.

Lord Goodman is a special request from everyone here.

yes



FOSSILIZE THE
HOUSE
FOSSILIZE THE
HOUSE
FOSSILIZE THE
HOUSE

hic

uld
do
o
l.
est
o

Ultima Online
René Koiter, 2018





Final Fantasy XIV

Ferne Le'roy, 2020



I memoriali nei videogiochi possono assumere forme diverse: una statua commemorativa, un muro con incisioni, una lapide solenne o anche un semplice elenco di nomi.

Nel nostro caso, i memoriali sono realizzati dai giocatori stessi, delle vere e proprie cerimonie in-game: attimi digitali realizzati dalle community dei giochi in onore di persone che non verranno dimenticate.

La non replicabilità di questi momenti è quasi sacra, attimi di silenzio in cui il gioco smette di essere giocato, eventi in grado di raccontare il contatto sociale che si crea tra l'unione del mondo digitale e quello reale lasciando con azioni semplici un'impronta duratura.

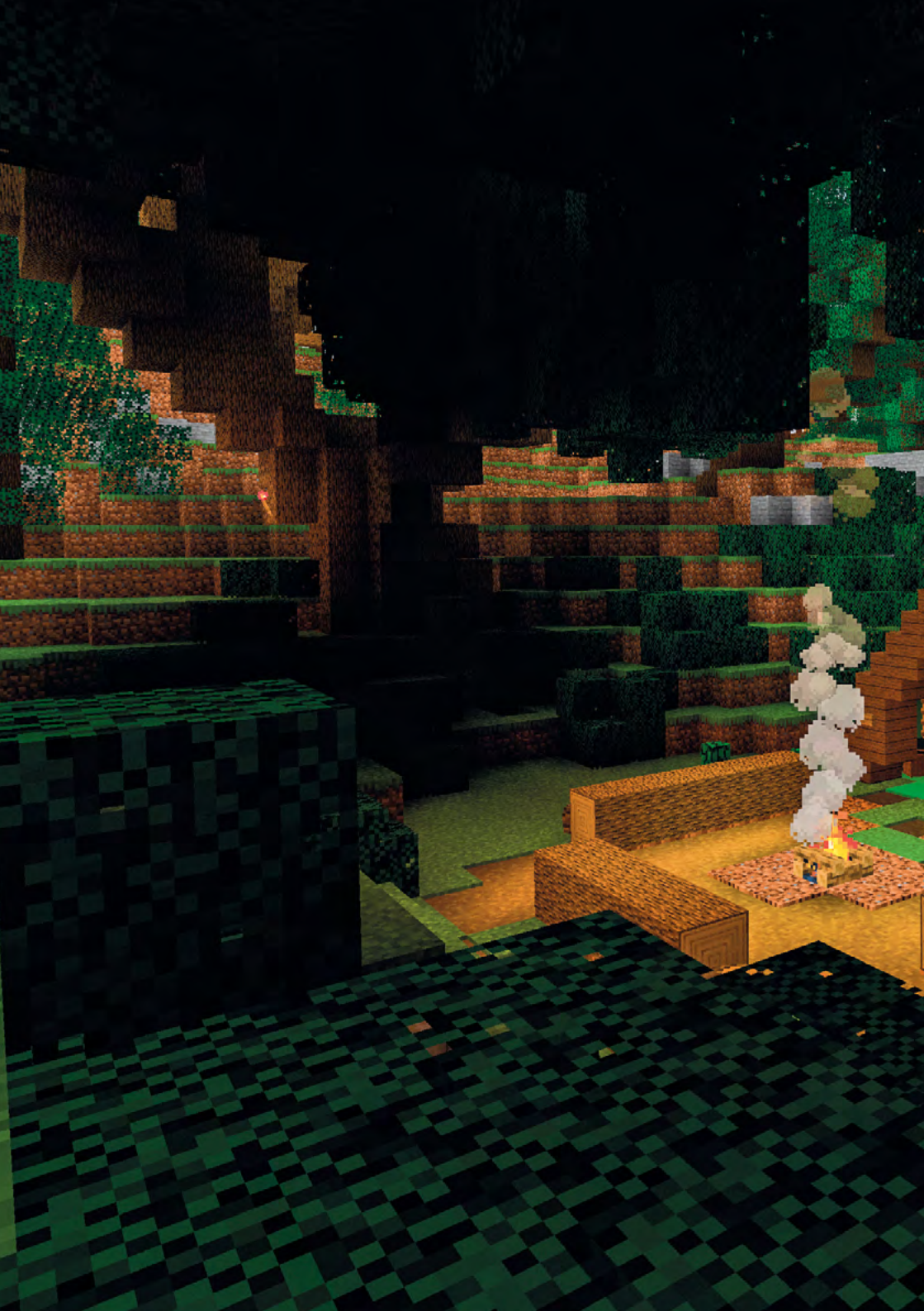


Federico Policchio, Mateo Vrioni











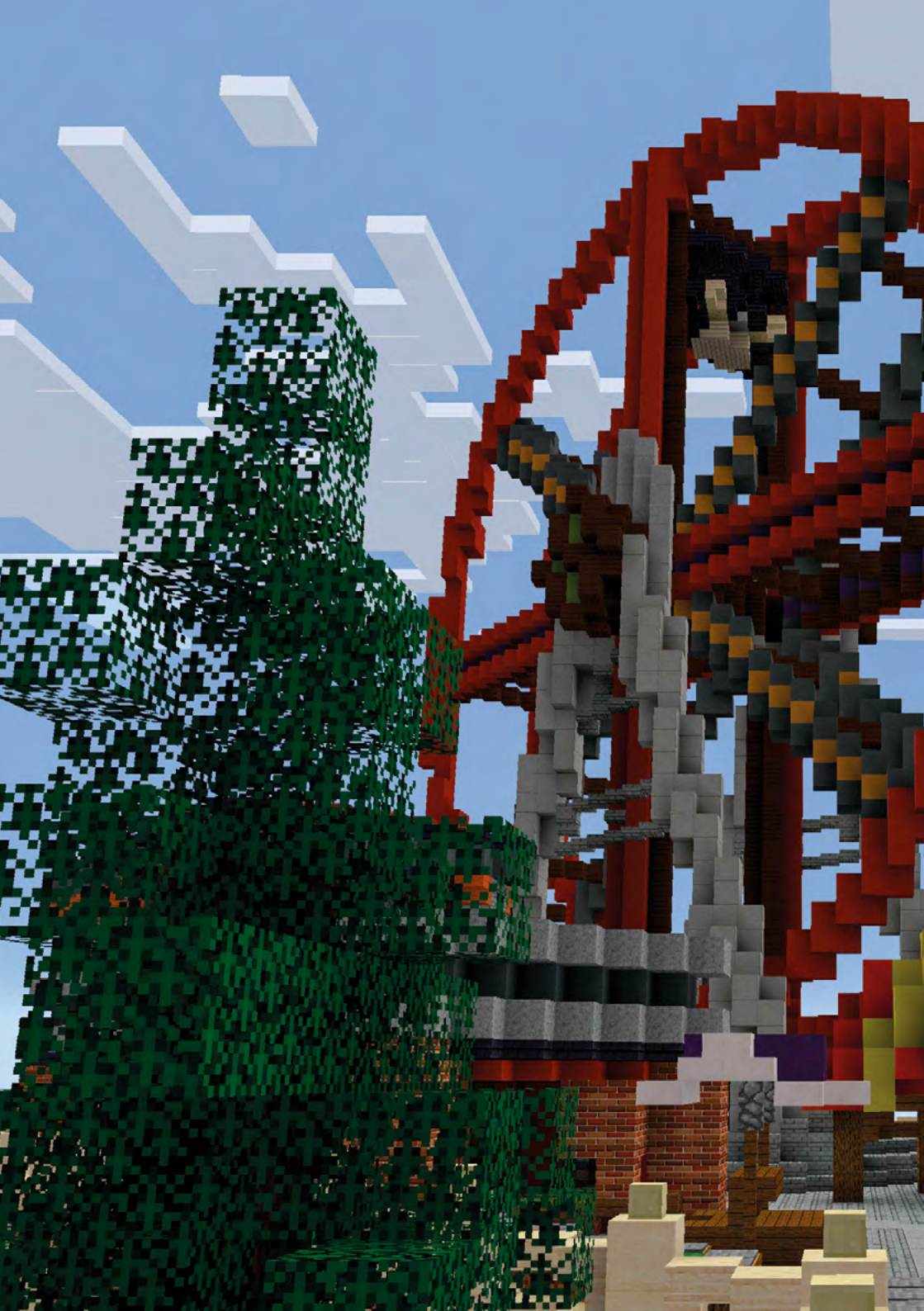




Marriage
/marry & user shield by typing
/marry [username]
Divorce then by typing
/divorce [username]

















@urbex_craft

Con il progetto UrbexCraft l'intenzione è quella di unire al mondo di minecraft quello dell'esplorazione e della fotografia urbana di posti abbandonati e fotografare tramite i criteri della fotografia d'architettura in un mondo tanto fittizio quanto reale allo stesso tempo.

Durante le ricerche ci siamo imbattuti in ForeverPlay.org, un server che traspone una piccola cittadina che per un motivo o per un altro è stato abbandonato.

il QRcode porta alla pagina instagram di UrbexCraft dove abbiamo pubblicato il resto delle esplorazioni

RESPAWN

Mauro Fapanni, Lorenzo Scarlata

CATERINA

Mentre racconta la sua storia, trema.

Non perché sia tesa, al contrario, è entusiasta di condividere un pezzo della sua vita.

Il tremore deriva dal suo percorso di disintossicazione.

Caterina è stata accolta da poco in una comunità di riabilitazione dopo aver preso la decisione di affrontare la sua dipendenza dall'alcol e di prendersi cura di sé stessa.

Accompagnato da un sorriso, Caterina mostra un braccialetto vinto a una piccola lotteria giocando il numero 52, anno di nascita del padre.

“È l'unica cosa che io abbia vinto nella vita.”

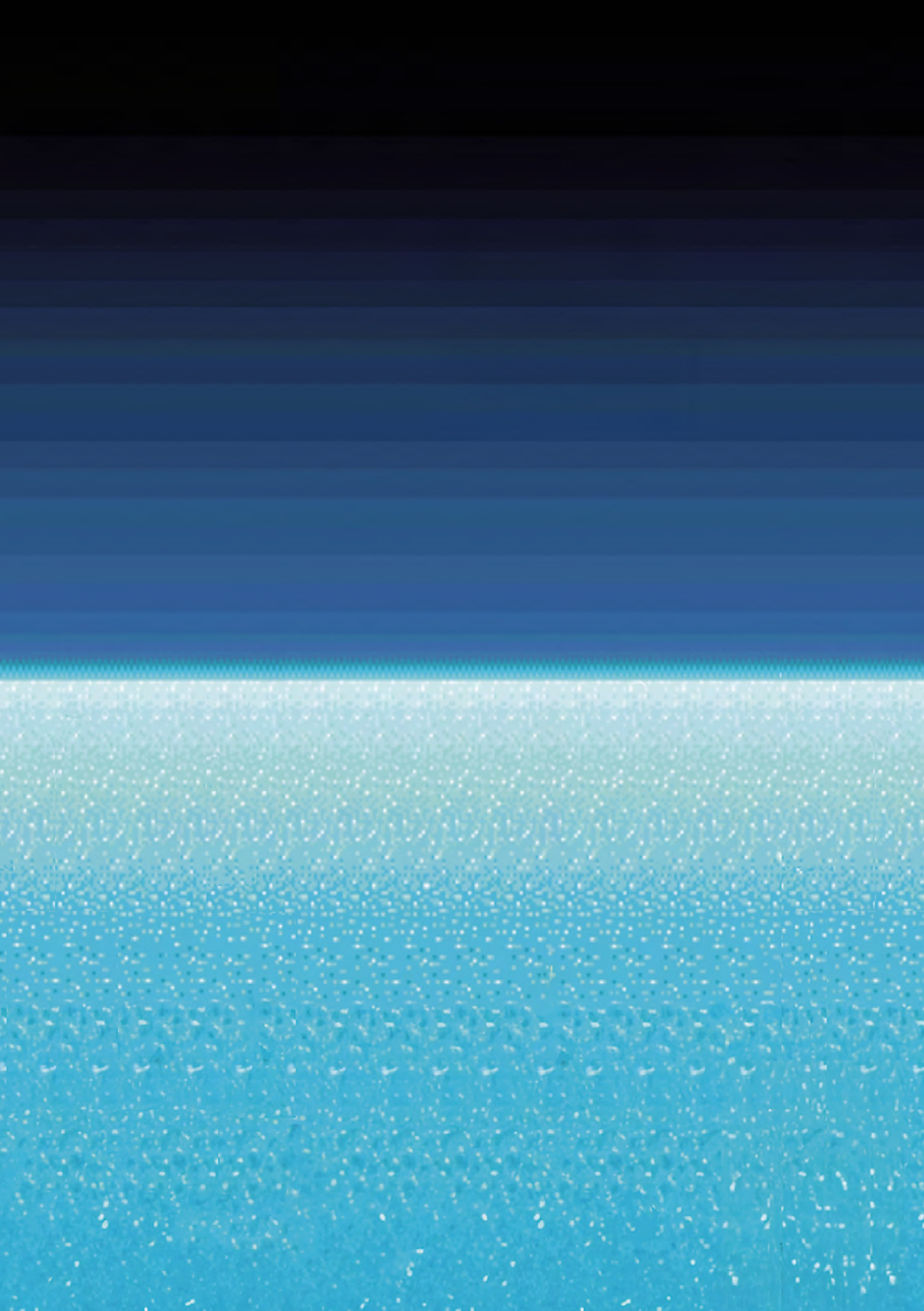
Per lei questo evento è stato quasi mistico, come se fosse stato un regalo dal padre.

Il braccialetto, adornato con un cuoricino e un piccolo mappamondo, è diventato un tesoro prezioso.

Nel suo futuro Caterina si vede come Operatrice Socio Sanitaria.

Si tratta di un desiderio nato dopo aver frequentato un corso di formazione e aver sperimentato come alcuni operatori trattavano i pazienti, incluso suo padre, in maniera poco rispettosa durante i momenti di bisogno.

Vuole impegnarsi in questo lavoro per assistere le persone con amore e compassione, donando loro la gentilezza e l'attenzione che avrebbe desiderato essere data a suo padre.



Ama leggere e ama sottolineare con l'evidenziatore le parti dei libri che le piacciono di più; motivo per cui preferisce acquistare i libri.

Nella grande borsa color lilla, Caterina tiene il libro "Con la droga per casa" che raccoglie molte esperienze di chi usava sostanze. Le storie offrono una prospettiva completa, con testimonianze che mostrano sia conclusioni positive che negative.

Caterina trova in queste pagine la forza di affrontare le sue sfide.

La natura e le camminate in montagna le danno gioia e spesso trascorre del tempo in una piccola cascina tra le montagne dove vive dei momenti romantici con il suo fidanzato.

Ha una grande passione per la cucina e il suo piatto preferito da cucinare sono le lasagne.

Quando le trova in mensa è felice, ma fa sempre un confronto con quelle che cucina lei e senza presunzione, ma con uno sguardo di sicurezza e di spensieratezza, sa che le sue sono migliori.

È una grande appassionata di calcio e tifa per il Sassuolo, anche se ammette di simpatizzare per l'Atalanta in alcuni momenti. Mostra il sostegno alla sua squadra del cuore attraverso lo smalto per le unghie nero e verde.

Il suo sarà un percorso difficile, ma Caterina sa di trovare conforto e sostegno nelle sue passioni, nell'affetto di suo figlio, nell'amore del suo fidanzato e nei dolci ricordi del padre, rappresentati dal braccialetto. Questi sono i pilastri che la sosterranno.

Il figlio le ha promesso di visitarla ogni settimana durante il periodo di riabilitazione e per Caterina questo sostegno è fondamentale per il suo percorso.

IVO

Il tempo, ribadisce più volte, è un bene prezioso e unico della sua e nella nostra vita.

Il volto di Ivo si mostra sereno ed è accompagnato da un tono sicuro.

È certo di non ricadere nella precedente situazione.

Lo dice perché è felice di essere padrone del suo tempo e di poterlo gestire come desidera. Questa consapevolezza è fondamentale per lui, poiché ora utilizza il suo tempo secondo i suoi desideri senza avere la sensazione di sprecarlo.

Dopo la chiusura della sua attività e la fine del suo matrimonio, Ivo ha vissuto per 11 anni in strada.

Prova del rammarico, pensando a quel periodo come un tempo di opportunità perse.

Quell'accenno di tristezza che si era fatto strada sulla sua fronte sparisce quando ricorda le persone che ha incontrato lungo il suo cammino, persone che sono state un sostegno prezioso nella sua vita quotidiana.

Un semplice foglio a quadretti è esposto nella bacheca del Centro di primo ascolto di Caritas.

È una lettera di gratitudine scritta di pugno da Ivo nella quale ringrazia tutte le persone che lo hanno sostenuto e accolto.

Questo è il suo luogo di rinascita. Nonostante la vergogna di dover chiedere aiuto e mettere da parte il suo orgoglio, Ivo ha cercato qui il sostegno del quale aveva bisogno.

Quando si vive per strada a lungo, si interiorizza quella situazione come la normale condizione di vita.

Il focus quotidiano diventa la sopravvivenza immediata, senza pensare oltre.

Rendersi conto che c'è bisogno di cambiare è il primo passo; il secondo è voler essere aiutati e infine è farsi aiutare.

Attualmente lavora come guardiano presso un museo della città, ma guardando al suo futuro spera di trascorrere la stagione estiva lavorando presso villaggi turistici o hotel marittimi.

Per questo sta frequentando un corso di cameriere e questa prospettiva lo entusiasma molto, poiché ama l'idea di viaggiare e allo stesso tempo essere utile agli altri mettendosi in contatto con le persone.

Ivo ama passeggiare, specialmente a Bergamo Alta, luogo di nascita del padre e dove ritrova gran parte dei ricordi della sua infanzia. Spesso si trova ad ammirare gli antichi palazzi interrogandosi sul loro passato.

Nonostante il profondo affetto che prova per questo ambiente, Ivo sente il desiderio di evadere dal contesto della città e spera in futuro di trascorrere il suo tempo nella stagione invernale tra le montagne della Valle Imagna.

MAYARA

“Lavoravo sul marciapiede”. Descrive così la sua precedente vita.

Mayara racconta il periodo trascorso nella casa condivisa con altre donne che svolgevano la stessa attività. Il loro “protettore” le teneva sotto stretto controllo, trattenendo i loro guadagni per coprire un affitto esorbitante oltre ai costi di vita. Un giorno fu addirittura spinta giù da un balcone, riportando gravi lesioni al viso.

Quello fu un episodio che le fece maturare l’idea di quanto crudele e tossico fosse quell’ambiente.

Dopo diverse difficoltà, decise così di lasciarsi alle spalle quel mondo di violenza. Non voleva più svolgere quel tipo di lavoro e per questo ha cercato aiuto presso alcuni enti di assistenza.

È piena di entusiasmo per la nuova fase della sua vita, avendo finalmente trovato un luogo dove si sente accolta.

Spera di ottenere presto un documento d’identità che le permetta di trovare un lavoro regolare.

Stanca di dipendere dagli aiuti, vuole camminare con le proprie gambe. Ha grandi progetti: vuole imparare l’italiano e trovare un lavoro onesto; anche un lavoro di pulizie sarebbe perfetto per lei, purché le permetta di vivere con dignità e indipendenza.

Mayara ha un passato da ballerina. Si dedicò alla danza da quando aveva sei anni fino ai quindici. Ricorda quegli anni con emozione, raccontando di come si esercitava duramente anche prima degli allenamenti per risultare migliore degli altri. Racconta anche di come la notte dormiva in posizioni scomode, ma che le permettevano di acquisire più flessibilità.

La danza era un pezzo della sua vita.

Mentre lo racconta, si alza in piedi e mostra un passo di danza. I suoi occhi sono lucidi e confessa di avere la pelle d’oca nel ripercorrere quei passi.

Da tempo non eseguiva quel passo di danza, ed è stato come toccare il suo passato, un passato che sembrava quasi dimenticato, come se non avesse importanza per nessuno.

Ama la musica. Il ritmo la cattura e non può fare a meno di sentirsi attratta dal ballare.

La musica risveglia in lei qualcosa di profondo.

ANDREA

Ho conosciuto Andrea, un giovane di diciassette anni, un lunedì di maggio.

Fin dai primi minuti della nostro incontro noto in lui un forte senso di agitazione.

Durante i primi attimi dell'intervista cerco di metterlo a proprio agio approcciandomi senza mettergli nessun tipo di pressione. Gli chiedo di raccontarsi proprio come quando alle elementari la maestra ci chiedeva di realizzare un tema sulla nostra vita.

Dopo le prime difficoltà Andrea riesce ad aprirsi.

Inizia a parlare della propria famiglia, definendola una “famiglia meravigliosa” a cui nonostante tutto vuole bene ed è grato, ma che purtroppo è stata la causa della sua caduta.

Andrea continua, raccontando il lento sgretolarsi dell'ambiente familiare. Il discorso si sofferma sempre di più sui genitori e sulla sorella. I sentimenti a riguardo sono del tutto contrastanti, poiché nonostante il bene, si sente da essi “derubato della propria infanzia”.

Attraverso i problemi familiari si sente trascurato e il divorzio dei suoi genitori è stato il momento di rottura interiore più grande.

Andrea continua, raccontando che da quell'istante la sua esistenza è stata un continuo “trascinarsi”.

Lentamente e con fatica si sforza a percorrere nella sua mente le tappe della propria vita, arrivando a parlare del periodo lockdown causato dalla pandemia. Lo definisce un momento molto duro, poiché dovette fare i conti con alcuni aspetti e determinate emozioni che nella quotidianità tentava di soffocare.

Nel post-pandemia Andrea smette di andare a scuola. Si chiude sempre di più in se stesso, fino a non uscire più dalla propria stanza.

Durante il racconto di questa tappa, una parola che sottolinea più volte è “Solitudine”. La ripete più volte, così tante volte che ho avuto la sensazione che si volesse liberare per sempre di quella parola e dalle emozioni che ha provato tramite essa.

Successivamente gli chiedo che cosa l’avesse spinto a isolarsi dal mondo, la sua risposta è breve ma diretta: non trovava alcuna motivazione nell’uscire di casa, riteneva di avere un’Incompatibilità con l’esterno.

In seguito, continua a descrivere l’esterno come un posto orribile, superficiale ed egoista, non in grado di comprendere il dolore che stava provando.

La propria stanza divenne così un posto sicuro, lontano da tutto.

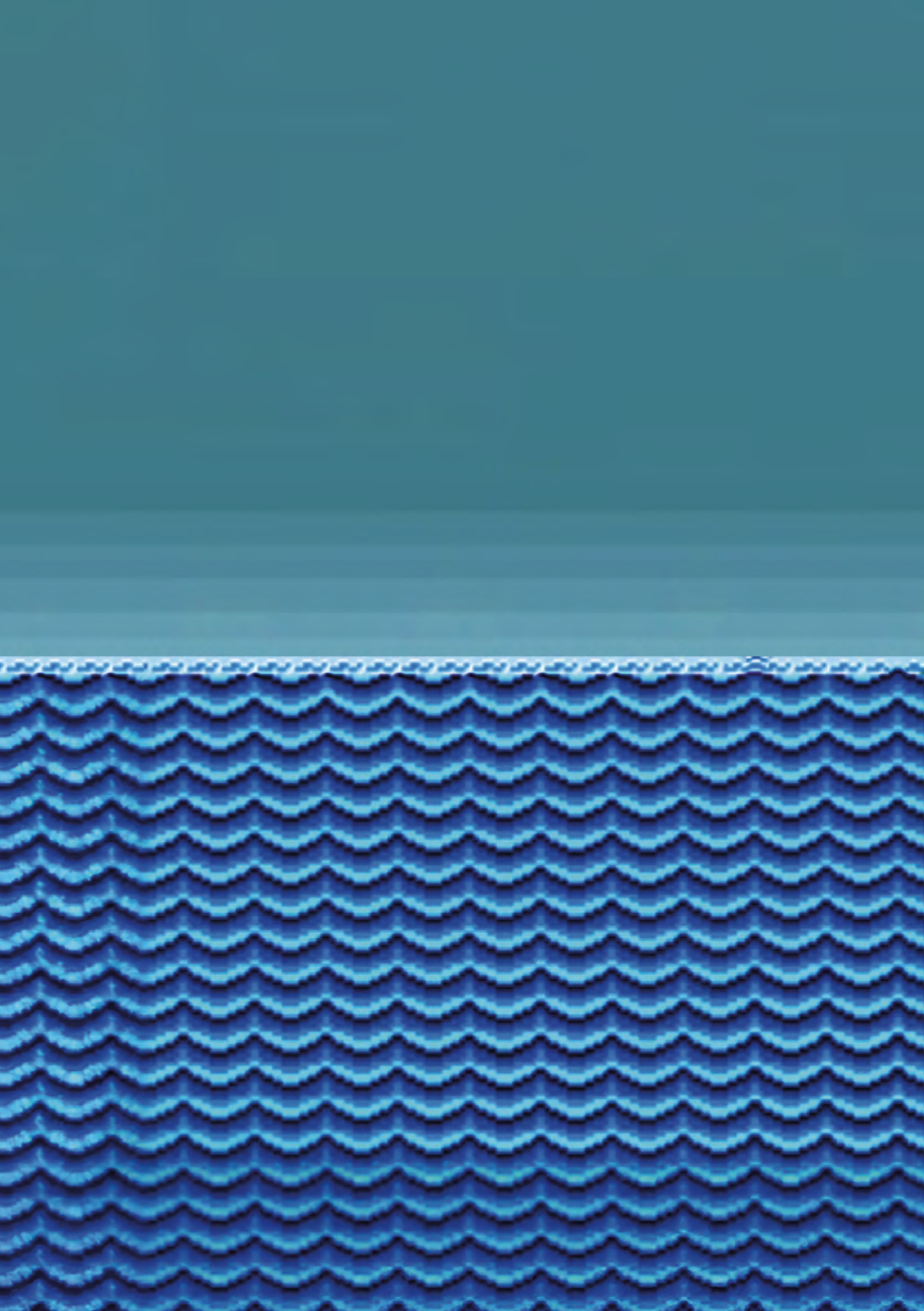
Da qui nacque una forte dipendenza dal mondo online, definendola una conseguenza del suo stato mentale. Attraverso i videogiochi trova un obiettivo in grado di riempire le proprie giornate. Una scappatoia semplice che lo aiutava a fuggire dal timore del passato e dall’incertezza del futuro.

Tutto ciò lo fece sentire al sicuro e meno solo. Per ben quattro anni la sua vita andò avanti così.

A distanza di tempo, Andrea ha trovato la forza di chiedere aiuto, anche grazie a un sostegno più vicino da parte dei genitori. Con il percorso che tuttora sta affrontando i progressi sono stati notevoli.

Ad oggi, Andrea dichiara di sentirsi sulla strada corretta e accompagnato dalle persone giuste. Inoltre le proprie passioni, tra cui la bicicletta lo aiutano molto. “L’hobby per i videogiochi”, come lo definisce ora, è rimasto, considerandolo un passatempo del tutto sano.

La consapevolezza più grande raggiunta da Andrea tramite il suo percorso è la necessità di riappropriarsi del proprio tempo.



VAL

Nella sua vita ha vissuto momenti terribili di dolore e violenza.

Dopo aver vissuto un passato segnato dalla prostituzione, che l'ha portata a trasferirsi frequentemente in Brasile e poi in Europa, Val ha trovato stabilità in Italia con un compagno, che però la maltrattava.

Al raggiungimento di un punto di rottura, ha cercato di evadere da questa situazione, fuggendo, ma, esasperata, è tornata a casa dell'ex compagno, incapace di vivere autonomamente.

Al suo ritorno in casa, mentre giaceva esausta sul divano, ricorda di aver iniziato a sentire del freddo salirle dai piedi.

Improvvisamente il suo corpo rimaneva lì su quel divano, mentre la sua anima iniziava a elevarsi oltre il mondo terreno. In questo stato, due figure pseudo angeliche le hanno posto le mani sulle spalle in modo confortevole.

Quelle creature le hanno chiesto cosa non andasse; in lacrime confessava loro disperatamente la sua provenienza da un mondo di violenza e sofferenza.

Mentre ne parla, Val porta la sua mano sinistra sulla spalla destra per un attimo, come a ricordare quella sensazione di conforto.

D'un tratto le due figure angeliche le afferrarono i polsi dandole una spinta verso il basso, come per respingerla nel suo corpo: un chiaro segno di come la sua vita su questo pianeta non era finita.

Rinvenendo da questo momento, Val ha avvertito un'ondata di freddo scorrerle dentro. Quell'ondata la riconduce al ritorno della sua anima dentro di lei.

Da quel momento ha avuto inizio un profondo cambiamento e, abbandonata definitivamente la casa del compagno, ha trascorso circa tre anni in una situazione di grave marginalità sociale, finché ha scoperto l'esistenza di realtà come Caritas e Esodo, due enti che potevano aiutarla.

Quando ha avuto accesso a beni basilari, come una doccia calda, un pasto e un letto, la speranza di cambiamento ha iniziato ad assumere un aspetto concreto.

Questo è stato un passo importante nella sua rinascita, che era cominciata in modo embrionale con l'esperienza mistica.

Entrare nell'ambiente di Caritas ha segnato per Val una vera rinascita.

Ha trovato fiducia nel suo futuro grazie al supporto e alla positività delle persone intorno a lei.

Oggi, nonostante viva ancora in una situazione precaria, Val guarda fiduciosa al futuro. Sente di essere su una strada di sobrietà.

Adora la cucina del suo Paese di origine, il Brasile, e trova gioia nel preparare piatti tipici della sua tradizione; ma la sua vera passione è la scrittura di poesie.

Si definisce un ruscello che continua a riversare parole su carta o sul suo telefono

Per assurdo, talvolta si sente sopraffatta dalla quantità di testi che produce.

Sul suo futuro sorride con un'aria fanciullesca e confida il suo desiderio di trovare ancora l'amore, anche se non corrisposto, poiché crede fortemente nel suo potere.

Per Val la rinascita è un frutto: è destinato a marcire, ma da questo processo di decomposizione i semi trovano i nutrienti per germogliare e dare vita a qualcosa di nuovo. Val coglie la bellezza e la saggezza insita in questo ciclo naturale, evidenziando come anche nel momento più buio e apparentemente conclusivo, ci sia speranza e possibilità di rinascita.

RESPAWN

Il progetto esplora il concetto di 'Respawn', parola tecnica traducibile in 'rinascita'. Si tratta di un noto fenomeno dei videogiochi che prevede la possibilità di rinascere senza giungere al game over. La ricerca tenta di mettere in dialogo il tema della rinascita digitale con quello della rinascita personale.

Il lavoro si sviluppa con la narrazione di testimonianze reali, realizzate tramite interviste dirette con i protagonisti delle storie presentate.

Le immagini utilizzate rappresentano frammenti di sfondo caratteristici del videogioco "Super Mario All Stars", evocando visivamente il concetto di apertura tramite gli elementi naturali.

