

## Attraverso lo spazio-tempo: la narrazione ambientale in *Immortality*

Matteo Genovesi, Università di Padova

**Through space and time: environmental storytelling in *Immortality*.** *Over the last twenty years, both in the interdisciplinary field of game studies as well as in the video game industry more broadly, much attention has been paid to the construction of virtual spaces, not only to set the limits and possibilities of game dynamics but also to contextualise the narrative. Therefore, various researchers and developers have focused on environmental storytelling: a design process with which conspicuous fragments of a narrative are present in virtual environments in the form of objects, characters, or entire areas that should stimulate the user to find them by moving the digital prosthesis. This article focuses on Immortality (Half Mermaid 2022), a videogame that recontextualise environmental storytelling since it does not link space exploration to kinetic movement. However, it bases this design principle on a space-time manipulation process that hybridises the work of an archivist with that of a movie editor inside a hypertext structure formed by hundreds of clips discoverable in a different order.*

**Keywords:** virtual spaces, environmental storytelling, digital game, clip.

### *Introduzione*

Nel corso della sua storia, il medium videoludico ha registrato una progressiva valorizzazione della spazialità virtuale, non solo in funzione delle dinamiche ludiche, ma anche per la contestualizzazione della narrazione. Sulla base di una riflessione iniziale di Carson (2000), il quale paragona la creazione degli spazi videoludici a quelli dei parchi divertimenti, Jenkins (2004) argomenta che i game designers devono calarsi nel ruolo di architetti della narrazione. In tal modo, infatti, la costruzione degli ambienti virtuali può diventare funzionale al racconto grazie a porzioni narrative inglobate negli spazi esplorabili dall'utente. Questi spazi devono includere, a partire dalla loro morfologia, rilevanti tasselli narrativi stimolando costantemente il giocatore ad esplorare per conoscere la totalità del racconto. Questo processo, che prima Carson e poi Jenkins definiscono "environmental storytelling", prevede quindi di veicolare parti rilevanti di una narrazione mediante l'esplorazione ambientale di un avatar/personaggio<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> È lecito sottolineare che ci sono sostanziali differenze tra un avatar e un personaggio. Questa distinzione ontologica è stata ampiamente indagata nei game studies; per una panoramica delle principali teorie in merito, mi permetto di rimandare al mio *Chiaroscuri morali. Mondo immaginario e mondi interiori nella saga di The Last of Us* (Ledizioni, Milano 2022, pp. 56-61).

controllato dal giocatore. Nitsche (2008) sostiene infatti che la spazialità virtuale può contenere, sotto molteplici forme, elementi narrativi evocativi: trattasi di personaggi, oggetti di varia natura o anche intere zone all'interno di luoghi inglobanti che il giocatore può scovare ottenendo rilevanti informazioni sull'orizzonte virtuale in cui si muove. È importante sottolineare che questo processo funziona quando gli elementi narrativi evocativi costruiscono, nel loro insieme, l'ossatura del racconto che l'utente sta fruendo: tale racconto, infatti, dev'essere estrapolato e organizzato mentalmente dal giocatore durante la ricerca dei vari indizi ritrovati negli ambienti. Nessun elemento narrativo evocativo deve rappresentare, da solo, il tassello più rilevante del racconto.

A partire dalle ricerche di Carson, Jenkins e Nitsche, la potenzialità narrativa della spazialità videoludica è stata indagata in altri numerosi contributi che si sono focalizzati sull'environmental storytelling tenendo in considerazione i dinamici movimenti dell'avatar/personaggio controllato dal giocatore. Come illustra Domsch (2013), la spazialità virtuale può infatti essere suddivisa in spazi materiali, ossia quelli visibili ma non percorribili, e spazi navigabili, ossia quelli visibili e percorribili a livello cinetico. D'Armenio (2014) ripensa all'aspetto formale e pragmatico più caratterizzante del medium videoludico, ossia l'interattività, mettendola proprio in stretta relazione alla componente motoria con cui ogni protesi digitale controllata dall'utente può esplorare e/o manipolare spazi funzionali alla narrazione. Scrive D'Armenio:

attraverso un'attenta costruzione spaziale è da un lato possibile raccontare una storia, e dall'altro, attraverso percorsi obbligati o concatenamenti particolari di ambienti, è possibile generare sequenze ritmiche grazie alla successione di determinate impressioni estetiche [...] si tratta qui di considerare il lavoro di costruzione dello spazio da parte degli autori dei testi videoludici, che devono dosare la libertà motoria da offrire al giocatore tramite strategie costrittive e concatenazioni ritmiche (2014, 92).

La componente ritmica nell'esplorazione spaziale ha una rilevante importanza perché può concretizzarsi in due alternabili situazioni: 1 - fasi in cui è necessario muoversi con la massima velocità possibile verso punti prestabiliti che logicamente impediscono all'utente di soffermarsi ad esplorare. 2 - fasi senza

pressione temporale in cui l'utente può esplorare spazi funzionali all'environmental storytelling.

Ogni giocatore può muoversi negli ambienti impiegando tempi differenti, ragion per cui le ricerche sulla spazialità nei game studies si intersecano spesso con le ricerche sulla temporalità. A partire dalla tassonomia di Juul (2004), che distingue “play time” (i tempi scanditi dalle attività dinamiche dell'utente durante la fruizione) ed “event time” (i tempi scanditi dagli eventi narrativi), Meneghelli (2013) parla di vari gradi temporali nei videogiochi: il tempo duro, percepito dal giocatore quando gli eventi narrativi lo costringono a muovere il suo avatar/personaggio velocemente; il tempo molle, presente quando l'utente non è pressato dalla temporalità, che rimane sospesa durante l'esplorazione ambientale; il tempo elastico, presente quando la temporalità virtuale progredisce a prescindere dalle azioni del giocatore. Sono principalmente i tempi molli ed elastici quelli più compatibili con l'environmental storytelling, poiché l'utente in tali casi può esplorare gli ambienti senza pressione temporale dedicandosi con i suoi ritmi alla ricerca di elementi narrativi evocativi.

Hanson (2018) sottolinea tutte le questioni teoriche esposte fino ad adesso: la componente motoria di un avatar/personaggio influenza la temporalità esplorativa, condizionando altresì il ritmo con cui l'utente può scovare elementi narrativi evocativi integrati negli ambienti.

Il saggio qui presente esaminerà la struttura testuale di un caso di studio videoludico, ossia *Immortality* (Half Mermaid, 2022): ideato da Sam Barlow, questo titolo riconcettualizza la funzione semantica dell'environmental storytelling poiché non prevede l'esplorazione motoria negli spazi navigabili per trovare elementi narrativi evocativi, bensì li integra all'interno di spazi materiali manipolabili temporalmente.

### *Uno spazio immortale*

“Marissa Marcel è più di un enigma”.

La giovane Marissa recita tra gli anni Sessanta e Settanta in due film mai rilasciati, *Ambrosio* e *Minsky*; l'attrice fa perdere ogni sua traccia per quasi un

trentennio, poi ricompare misteriosamente senza alcun segno di invecchiamento a girare un terzo film, *Two of Everything*, anch'esso mai uscito sul grande schermo. Marissa scompare di nuovo, mentre nel 2020 vengono ritrovati molti frammenti di queste pellicole e registrazioni dietro le quinte.

Su queste immaginarie fondamenta narrative visibili dal menu principale prende avvio *Immortality*, un videogioco realizzato esclusivamente con filmati in full motion video che si articola su una struttura ipertestuale: l'utente non controlla alcun personaggio negli ambienti e deve comprendere il mistero della sparizione di Marissa Marcel (interpretata da Manon Gage) osservando, organizzando e manipolando temporalmente centinaia di interconnesse pellicole<sup>2</sup>, emulando così il lavoro di un montatore, di un archivista e di un restauratore. Per comprendere in quali modi *Immortality* ibrida queste pratiche, è necessario considerare la composizione della sua struttura ipertestuale. All'inizio del videogioco, l'utente si trova di fronte ad una griglia video contenente tutte le centinaia di pellicole che ruotano attorno alla vita professionale e personale di Marissa Marcel. Appena il giocatore tenta di visionare un qualsiasi filmato, però, incorre in un enigmatico errore che provoca lo smarrimento di tutte le pellicole, tranne una in cui l'attrice viene intervistata in uno studio televisivo. L'utente ha la possibilità di manipolare temporalmente la registrazione, riavvolgendola o mandandola avanti a velocità variabile, fino alla possibilità di mettere in pausa su ogni fotogramma. In tal modo, il giocatore può osservare meglio ogni elemento ambientale, così come ogni personaggio; inoltre, muovendo il cursore su ogni possibile fotogramma, l'utente può notare l'icona di un occhio quando passa su determinati oggetti/persone, e se a quel punto preme il tasto di selezione può (ri)scovare una nuova pellicola che al suo interno contiene tali personaggi e/o elementi simili, fino a creare un insieme di frammenti narrativi interconnessi da componenti spaziali.

Dal tutorial è possibile leggere che “questo restauro interattivo emula le macchine da moviola che venivano utilizzate in origine per visionare questi filmati”. Come infatti sostiene Murch: “la Moviola «sminuzza» il film riducendolo in pezzettini, e poi il montatore lo riassume come si fa con la creta

---

<sup>2</sup> Dalla durata variabile che oscilla tra i pochi secondi fino ai pochi minuti.

[...] All'inizio del processo di fronte a noi non c'è niente, poi c'è qualcosa, e infine c'è l'opera completa, fatta di mattoncini di creta, pallottoline di informazione" (2007, 54-55).

Il restauro interattivo su cui si basa *Immortality* prevede di far ritornare la griglia video al suo stato originario ricercando ed archiviando ogni filmato mediante la potenziale interattività applicabile su ogni fotogramma. L'interattività in tal caso non è tanto declinata nell'accezione esplicita caratterizzante il medium videoludico, che prevede un vicendevole processo continuativo di input-output concretizzabile in uno spazio navigabile e/o materiale in tempo reale e/o a turni, bensì nella declinazione che Salen e Zimmerman definiscono funzionale, ossia "l'interazione strutturale con la componente materiale di un sistema (reale o virtuale che sia)" (2003, 72)<sup>3</sup>. Frasca scrive inoltre che:

Simulare equivale a riprodurre un sistema (originario) per mezzo di un sistema secondario che conserva alcuni comportamenti del primo. Il termine chiave è "comportamento". La simulazione non conserva solo le caratteristiche – generalmente audiovisive – dell'oggetto di origine, ma ripropone anche un modello del suo comportamento. Il modello reagisce ad alcuni stimoli (input di dati, pressione dei tasti, movimenti dell'interfaccia) sulla base di precise condizioni. (2003, 223)

Sebbene i concetti di interattività e simulazione rappresentino punti focali nei game studies registrando costanti nuove ricerche, le parole di Salen, Zimmerman e Frasca rimangono non solo attuali, ma anche utili per inquadrare la struttura semantica di *Immortality*. Questo videogioco basa le sue meccaniche su un sistema capace di simulare virtualmente il modello comportamentale elettromeccanico delle macchine da moviola, relegando le potenziali dinamiche non solo alla selezione di elementi e/o personaggi in ogni fotogramma, ma anche alla manipolazione temporale delle pellicole.

Come accennato in precedenza, l'utente può infatti riavvolgere o accelerare a velocità variabile ogni metaforica bobina: tali dinamiche, come argomenterò nel prossimo paragrafo, avranno importanza sempre più emblematica durante il processo di scoperta. Per adesso, è necessario sottolineare che il riavvolgimento e

---

<sup>3</sup> Traduzione mia.

l'accelerazione possono essere utili per giungere a determinati punti dei filmati in cui mettere in pausa per osservare i fotogrammi: se la selezione del volto di un personaggio conduce ad una nuova pellicola in cui compare tale personaggio, la selezione (ad esempio) di una croce può condurre ad una nuova pellicola che contiene la medesima croce oppure ad un elemento ambientale con una forma simile. Per tal motivo, il tutorial iniziale sottolinea che *Immortality* si basa su un'innovativa funzione di indicizzazione: ogni filmato ritrovato viene aggiunto in automatico alla griglia video, che l'utente ha la libertà di organizzare con gli strumenti forniti dal sistema virtuale, seguendo una linea dettata da assonanze tra oggetti e/o dalla cronologia degli eventi.

Come illustra l'ideatore Sam Barlow in un'intervista incentrata sulla genesi dei suoi titoli, il suo mantra è infatti sempre stato quello di donare ai giocatori più libertà possibile nel processo ludico e narrativo (Bona 2022). Tale principio trova anche in *Immortality* una piena concretizzazione dal momento che, a partire dal filmato iniziale comune per tutti, le possibilità con cui gli utenti possono esplorare la narrazione mediante la selezione di oggetti/personaggi differenti su ogni filmato sono praticamente infinite. "I think the throughline in my work is finding ways to allow people to explore a story in the way you might explore a space in a conventional video game", sostiene testualmente Barlow durante un'altra intervista (King 2022).

L'esplorazione in *Immortality* rappresenta un aspetto fondamentale per il suo organigramma ludico e narrativo che si interconnette ad una nuova contestualizzazione semantica dell'environmental storytelling. Come già esposto nell'introduzione, infatti, questo processo di costruzione spaziale prevede l'inclusione di vari elementi narrativi evocativi che l'utente dev'essere stimolato a ricercare muovendo la sua protesi negli ambienti virtuali, i quali assumono quindi la forma di spazi navigabili. *Immortality* è invece basato interamente su spazi materiali: l'utente, non controllando direttamente alcun avatar/personaggio, non può muoversi direttamente negli ambienti, ciò nonostante, il giocatore può osservare tutti gli spazi materiali muovendo ogni pellicola in avanti, all'indietro oppure interrompendola. Ognuna di queste azioni avviene lungo un perenne tempo molle, poiché l'utente non ha mai un minutaggio limite entro cui scovare

tutti i frammenti. Qualsiasi oggetto ambientale e/o personaggio selezionabile con il cursore, dopo aver messo in pausa un filmato, rappresenta un potenziale elemento narrativo evocativo poiché non esiste alcun frammento che racchiude, da solo, la risposta al mistero della sparizione di Marissa Marcel. Questa “risoluzione” (virgolette non casuali, come illustrerò nel prossimo paragrafo) può emergere in infiniti modi differenti a seconda dei vari oggetti/personaggi su cui ogni volta l’utente decide di premere il tasto di selezione. Per tal motivo, un’ipotetica clip B, che può all’apparenza sembrare poco significativa ad un giocatore, può invece rappresentare la metaforica chiave di volta per un altro utente che magari conosce altri dettagli narrativamente contestuali da una clip A e da una clip C.

Barlow, in linea con le sue direttive concettuali, basa *Immortality* su un continuativo “telescoping”<sup>4</sup>. Ho avuto modo di approfondire questo concetto all’interno di un altro articolo applicandolo al primo titolo ideato da Barlow, ossia *Her Story* (2015), per poi riassumere in conclusione alcune caratteristiche attinenti ai videogiochi basati sul telescoping: l’assenza del game over; una narrazione incorporata<sup>5</sup> da ricostruire in seguito alla memorizzazione e al pensiero; illimitati archi temporali entro cui svolgere la fruizione; frammenti continuativi in funzione di una lettura narrativa onnicomprensiva (Genovesi 2019). Il telescoping, che Barlow enfatizza anche nel suo secondo titolo, ossia *Telling Lies* (Furious Bee 2019), trova altresì in *Immortality* una totalizzante applicazione. L’utente non può fallire ed incorrere nel game over, non ha limiti temporali per ricercare i vari filmati e dev’essere non solo in grado di cogliere l’importanza di ciò che vede in una clip, ma essere altresì pronto a tornare sulla medesima clip successivamente, quando conoscerà maggiori informazioni contestuali tramite altri filmati. Questo processo di comprensione progressiva del racconto si correla a quello che Murch considera il processo conoscitivo di un montatore: “quando guardiamo il materiale la seconda volta, sia noi che il film abbiamo subito un’evoluzione. Vedremo delle cose diverse dalla prima volta, perché nel frattempo abbiamo

---

<sup>4</sup> Parola mutuata dall’ambito psico-cognitivo, che nel mondo videoludico riguarda la capacità di gestire risorse nell’immediato mantenendo al contempo una visione a lungo termine (Johnson 2006).

<sup>5</sup> Nel medium videoludico, la narrazione incorporata riguarda quella esplicitamente scritta ed implementata dagli sviluppatori, mentre la narrazione emergente è quella relativa alla potenziale interpretazione di ogni utente. Per maggiori informazioni, consultare Salen e Zimmerman (2003). Riferimento completo in bibliografia.

assemblato scene nuove” (2007, 58). Le parole di Murch sottoscrivono che nel montaggio bisogna essere pronti a tornare sul materiale già visionato poiché è sempre possibile scovare nuovi elementi utili. Con lo stesso assetto mentale, un giocatore di *Immortality* dev’essere pronto a tornare sui filmati già scovati per costruire una lettura più onnicomprensiva possibile che prima o poi esige riflessioni su complesse questioni inerenti alla natura umana, sottolineate in particolare dalla dinamica della manipolazione temporale. Modificare la velocità di riproduzione scorrendo all’indietro o in avanti è, infatti, un’attività che assume sempre più importanza, fino a diventare una dinamica imprescindibile per ottenere un quadro più esaustivo possibile del mistero attorno all’attrice.

### *Un tempo immortale*

Per fornire una potenziale risposta all’enigma che avvolge Marissa Marcel è necessario guardare oltre alla materialità degli spazi. Ciò sembrerebbe andare in contrasto con quanto già affermato in precedenza, poiché l’utente non ha la possibilità di navigare direttamente negli spazi, bensì può osservarli alla ricerca di elementi narrativi evocativi utili a scoprire nuovi filmati.

Ciò nonostante, capita spesso di sentire un soffuso rumore in alcuni filmati, un suono in alcun modo accostabile a quello delle macchine da moviola. *Immortality* non avverte l’utente di queste evenienze, che nel corso della progressione aumentano di frequente, suggerendo implicitamente la necessità di fare qualcosa per scoprire l’origine dei suoni. Rallentando la velocità del filmato durante questi rumori è infatti possibile notare una sovrapposizione visiva, in cui altri personaggi sembrano essere presenti negli ambienti visibili inizialmente. A quel punto, se il giocatore riavvolge lentamente, la sovrapposizione assume sempre più nitidezza fino a quando i personaggi presenti all’inizio del filmato nello spazio materiale vengono sostituiti da nuovi personaggi, ossia i misteriosi l’Uno e l’Altro. Trattasi di un uomo e una donna biondi, con quest’ultima che veste spesso con gli stessi abiti di Marissa Marcel. L’Uno e l’Altro compaiono talvolta da soli, talvolta insieme, e comunicano spesso al giocatore guardandolo in macchina, esprimendosi in modo molto criptico. Inoltre, ogni qual volta l’Uno e l’Altro subentrano negli spazi materiali iniziali, l’orizzonte temporale si ribalta:

L'utente può sempre maneggiare la temporalità della pellicola, che però andrà in avanti se il giocatore tenterà di riavvolgere e viceversa. Durante l'orizzonte temporale ribaltato, l'utente ha ancora la possibilità di selezionare elementi narrativi evocativi, che in questi casi corrispondono anche ai volti dell'Uno e dell'Altro: premendo il pulsante di selezione su di loro, il giocatore viene condotto in altri filmati dove ricompare inizialmente Marissa Marcel, fino a quando un ulteriore fruscio sub-comunica la necessità di riavvolgere lentamente la bobina per scovare ancora i due misteriosi personaggi. I filmati che nascondono l'Uno e l'Altro vengono salvati nella griglia video nel loro aspetto iniziale, senza alcun riferimento apparente ai due personaggi. L'unico che può intervenire per mettere ordine è sempre l'utente, che ha la possibilità di contrassegnare nella griglia quei filmati in cui percepisce il fruscio sonoro.

Man a mano che l'Uno e l'Altro vengono scovati, *Immortality* sottolinea due caratteristiche peculiari: 1 - in certi filmati i due misteriosi personaggi non solo prendono il posto di quelli visibili all'inizio negli spazi materiali, ma si muovono su sfondi del tutto neri, manifestando la loro surreale natura. 2 - alcuni filmati scoperti nelle fasi iniziali, che ad una prima osservazione non sembravano avere nulla di strano, in realtà possono manifestare anch'essi il fruscio sonoro se osservati nuovamente dopo aver riempito gran parte della griglia video.

Il telescoping assume quindi una funzione molto rilevante in *Immortality* e si correla alla manipolazione spazio-temporale delle pellicole: l'utente viene indotto a capire che prima o poi deve tornare a visionare ogni frammento audiovisivo già scoperto, poiché ogni clip può includere rinnovati elementi narrativi evocativi in seguito al fruscio che suggerisce la presenza dell'Uno e dell'Altro. Questo principio implicito si applica a partire dal già menzionato primo filmato comune per tutti gli utenti, ossia quello in cui Marissa Marcel viene intervistata in uno studio televisivo: se visionato nuovamente, dopo la scoperta di gran parte della griglia video, infatti, anche questo filmato evidenzia il fruscio sonoro che conduce l'utente a riavvolgere per scoprire la presenza dell'Uno e dell'Altro al posto dell'attrice nello studio. Le due misteriose figure vengono quindi intervistate con apparente serenità dal presentatore, esplicitando la loro

natura sovranaturale ma lasciando ancora molti punti interrogativi sul loro trascendente essere e sul loro rapporto con Marissa Marcel.

Come infatti prevede la semantica videoludica dell'environmental storytelling, nessun elemento narrativo evocativo deve includere da solo ed interamente la metaforica chiave di volta di un racconto, bensì costituire un tassello che l'utente deve organizzare mentalmente correlandolo ad altri tasselli. *Immortality* mantiene questo principio semantico, ma lo applica alla sua struttura ipertestuale in maniera differente: in tal caso l'environmental storytelling non si concretizza mediante un'esplicita interattività che, tra le potenziali dinamiche, include il movimento cinetico in spazi navigabili, bensì si realizza mediante un'interattività funzionale che si articola nella manipolazione temporale di spazi materiali inclusi all'interno di simulati filmati d'archivio su pellicola.

Interagendo funzionalmente con le pellicole virtuali, l'utente può quindi esplorare gli spazi materiali pur non potendo muoversi direttamente all'interno degli stessi. Non a caso, nel momento in cui tali spazi evidenziano l'Uno e l'Altro a causa della manipolazione temporale, manifestano altresì una rappresentazione che va al di là della materialità, sia in ottica etimologica sia narrativa. Infatti, se nella concezione di Domsch uno spazio è materiale quando può essere visto ma non percorso, in *Immortality* l'utente può comunque esplorare tutti gli ambienti alla ricerca di elementi narrativi evocativi pur senza una protesi cinetica, poiché la possibilità di selezionare oggetti/personaggi, unita alla manipolazione temporale, consente di osservare in profondità spazi che solo all'apparenza sembrano materiali. Inoltre, l'immaterialità sempre più evidente degli spazi indirettamente esplorabili sottoscrive il motivo per cui, da un punto di vista narrativo, "Marissa Marcel è più di un enigma". Tale frase si correla infatti all'identità dell'Uno e dell'Altro, un mistero che affonda le radici su una questione che anima lo scibile umano dall'alba dei tempi: cosa può accadere dopo la morte?

La narrazione incorporata di *Immortality* assume quindi sempre più esplicitamente dei toni surreali che lasciano volutamente spazio a narrazioni emergenti dall'immaginazione di ogni singolo giocatore: come infatti sostiene l'ideatore Barlow in una lunga videointervista, questo titolo nasce con l'obiettivo di stimolare costanti e rinnovate interpretazioni da parte dell'utenza, poiché il

concetto stesso di immortalità non ha ovviamente riscontri sul piano scientifico e razionale (Cressup 2022).

### *Conclusioni*

Come afferma Bittanti, il medium videoludico è polimorfo (2008). Questa caratteristica conduce i videogiochi a costanti evoluzioni espressive che il campo interdisciplinare dei game studies si è giustamente sempre premurato di comprendere con la creazione di adeguati strumenti analitici, talvolta nati specificatamente nel settore videoludico, talvolta mutuati da altri campi disciplinari, ma pur sempre accomunati dalla necessità di costituire assiomi semantici aperti a rinnovabili contestualizzazioni.

Rientrano in questo insieme anche le teorie e le prassi dell'environmental storytelling, ormai sotto indagine nei game studies da oltre un ventennio, che nonostante la presenza di quadri teorici di riferimento assodati, rimangono sempre flessibili per comprendere alcuni titoli sperimentali e/o anticonvenzionali. Sam Barlow sotto questo punto di vista non si è mai nascosto, sottolineando in ogni suo titolo la volontà di espandere la gamma testuale del mondo videoludico; il suo *Immortality* ne rappresenta un esempio lampante, proprio perché si costruisce attorno ad una narrazione ambientale non più legata all'esplorazione motoria negli spazi navigabili, bensì all'esplorazione audiovisiva attraverso gli spazi materiali. L'intero videogioco ruota attorno alla necessità di superare schemi razionali per abbracciarne altri trascendentali, così come di guardare oltre agli spazi materiali per scoprirne altri virtualmente immateriali che celano i motivi per cui Marissa Marcel scompare, ricompare dopo un trentennio senza segni di invecchiamento, per poi scomparire nuovamente. Motivi che possono essere compresi ed elaborati diversamente da ogni singolo utente, non solo per la costruzione personale del racconto, ma anche per le infinite potenziali riflessioni legate all'immortalità. Un tema, quindi, immateriale.

### **Riferimenti bibliografici**

Barlow, S., 2015, *Her Story*.

- Bittanti, M., 2008, “Introduzione”, in *Schermi interattivi: il cinema nei videogiochi*, a cura di Id., 7-14, Meltemi, Roma.
- Bona, C., 2022, “Immortality, genesi di un capolavoro: quando l'originalità diventa arte”, in «Everyeye.it», <https://www.everyeye.it/articoli/intervista-immortality-genesi-capolavoro-quando-originalita-arte-59267.html> , del 31 ottobre 2022, consultato il 25 marzo 2023.
- Carson, D., 2000, “Environmental storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry.”, in «Gamedeveloper.com», <https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-creating-immersive-3d-worlds-using-lessons-learned-from-the-theme-park-industry> , del 1 marzo 2000, consultato il 25 marzo 2023.
- Cressup, 2022, “Sam Barlow on Immortality, Her Story and the FMV genre!”, in «YouTube.com», <https://www.youtube.com/watch?v=H0MYJTi8274> , del 10 settembre 2022, consultato il 25 marzo 2023.
- D'Armenio, E., 2014, *Mondi Paralleli. Ripensare l'interattività nei videogiochi*, Unicopli, Milano.
- Domsch, S., 2013, *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*, De Gruyter, Berlino.
- Frasca, G., 2003, “Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology.”, in *The Video Game Theory Reader*, a cura di Bernard Perron e Mark J.P. Wolf, 221-235, Routledge, Abingdon UK/New York.
- Furious Bee, 2019, *Telling Lies*.
- Genovesi, M., 2019, “Videosguardi videoludici: la sua storia e le cinque notti”, in *H-Ermes. Journal of communication. No. 15 – Schermi*, 141-154.
- Genovesi, M., 2022, *Chiaroscuri Morali. Mondo immaginario e mondi interiori nella saga di The Last of Us*, Ledizioni, Milano.
- Half Mermaid, 2022, *Immortality*.
- Hanson, C., 2018, *Game Time: Understanding Temporality in Video Games*, Indiana University Press, Bloomington.
- Jenkins, H., 2004, “Game Design as Narrative Architecture.”, In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, a cura di Pat Harrigan e Noah Wardrip-Fruin, 118-130, The MIT Press, Cambridge MA.
- Johnson, S., 2006, *Tutto quello che fa male ti fa bene. Perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono intelligenti*, Mondadori, Milano.
- Juul, J., 2004, “Introduction to Game Time.”, In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, a cura di Noah Wardrip-Fruin e Pat Harrigan, 131-142, The MIT Press, Cambridge MA.
- King, D., 2022, “How ‘Immortality’ developer Sam Barlow designs stories to haunt players”, in «the Washington Post», <https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/09/16/immortality-sam-barlow-interview/> , del 16 settembre 2022, consultato il 25 marzo 2023.

- Meneghelli, A., 2013, *Time out. Come i videogiochi distorcono il tempo*,  
libreriauniversitaria.it
- Murch, W., 2007, *In un batter d'occhi. Una prospettiva sul montaggio  
cinematografico nell'era del digitale*, Lindau, Torino.
- Nitsche, M., 2008, *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*,  
The MIT Press, Cambridge MA.
- Salen, K., Zimmerman, E., 2003, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, The  
MIT Press, Cambridge MA.

