

Twitch.tv – Live streaming tra videogame ed esperienze cinematografiche in una prospettiva media archeologica

Twitch.tv – Live Streaming Between Videogames and Cinematographic Experiences in an Archaeological Media Perspective

Luca Cialfi

Dipartimento di Scienze Umane
Università dell'Aquila
lucacialfi3@gmail.com

| abstract

Come hanno dimostrato differenti studi (tra cui Taylor, 2018; Gandolfi, 2020), Twitch.tv è una piattaforma di streaming fortemente connotata intermedialmente la quale, recentemente, ha contribuito sempre più a rinegoziare i luoghi e le pratiche di fruizione di un'eterogena pletora di contenuti. Partendo da tale considerazione, nel presente articolo si tenteranno principalmente di analizzare i *Let's Play* in diretta, tipologia di giochi video predominante sulla piattaforma, in un'ottica di rimediazione (Bolter & Grusin, 1999) e rilocalizzazione (Casetti, 2015) di esperienze cinematografiche. A tal fine, l'analisi che segue si concentrerà sul rintracciare alcune convergenze tra le due pratiche mediali e gli spazi a essi connessi, approfondendo soprattutto la ricorsività di una figura cardine del cinema delle attrazioni, l'imbonitore. La volontà, dunque, è quella di evidenziare, ponendosi all'interno di una ricerca media-archeologica, la capacità dell'era digitale di riproporre strutture mediali del passato (come quelle del cinema delle origini) sotto la *facies* mutata e intermediale di contenuti apparentemente così differenti come quelli dei giochi video su Internet.

As several studies have shown (including Taylor, 2018; Gandolfi, 2020), Twitch.tv is a streaming platform with a strong intermedial connotation, which, recently, has increasingly contributed to renegotiating the places and practices of consumption of a heterogeneous plethora of content. Starting from this consideration, in this article we will mainly attempt to analyse live *Let's Play* sessions, a predominant type of game videos on the platform, through the lenses of remediation (Bolter & Grusin, 1999) and relocation (Casetti, 2015) of cinematic experiences. To this end, the following analysis will focus on tracing some convergences between the two media practices and the spaces connected to them, especially delving into the recurrence of a key figure of the cinema of attractions, the barker. The purpose, therefore, is to highlight, within media-archaeological research, the ability of the digital age to reintroduce media structures of the past (such as those of the early cinema) under the changed and intermedial *facies* of an apparently different phenomena such as the Internet game videos.

DOI 10.36158/97888929596064

Introduzione

Twitch.tv è una piattaforma mediale che, dalla fondazione da parte di Justin Kan ed Emmet Shear nel 2011, e dalla successiva acquisizione multimilionaria di Amazon, ha incrementato vertiginosamente la propria utenza fino a diventare uno dei protagonisti del *mediascape* contemporaneo. Nonostante un lieve e con-

genito decremento seguito all'*exploit* durante la pandemia da Covid-19, infatti, la piattaforma si è assestata su più di due milioni di spettatori in media al mese durante il primo semestre del 2024¹.

Tale successo è dovuto soprattutto dalle molteplici e inedite possibilità offerte dal servizio, il quale, attorno a un performer (il *twitcher*) che si esibisce davanti un nutrito uditorio digitale, edifica un'impalcatura da social network, con tanto di funzioni di chat (Gandolfi, 2020), che consente un'efficiente e bidirezionale interazione in tempo reale. Per facilitare tanto complesse quanto intuitive possibilità di interconnessione in diretta tra *streamer* e spettatori, la piattaforma ha implementato l'uso di bot automatizzati (ad esempio per la gestione delle chat o per la raccolta di dati analitici) e anche tutta una serie di strumenti che permettano di ricevere e tener traccia di abbonamenti o donazioni le quali, fornendo dei premi (*emoticons*, GIF e accesso alle registrazioni degli spettacoli), contribuiscono a rinsaldare il rapporto tra le due parti (Sjöblom, Törhönen & Hamari, 2018). Questa sensazione di *liveness*, che si esplicita nella modalità di distribuzione precipua di Twitch, ovvero il *live streaming*, ha incentivato la diffusione di un nuovo modo di fruire i videogiochi non più legato all'interazione diretta tra *player* e contenuto.

Nate su YouTube, poi diversificatesi e accresciute di importanza su Twitch, tali inedite pratiche comprendono una gamma ampia di testi audiovisivi generati per mezzo dei videogiochi dalla creatività *grassroot* di *fan*, i quali producono una ri-significazione dei contenuti di partenza (Jenkins, 2006; Negri, 2015). Non più esperiti attivamente e spesso ibridati con altre forme mediali, i videogiochi divengono generatori di pratiche rizomatiche e artefatti secondari unicamente da guardare, i giochi video (Bittanti & Gandolfi, 2020). La suddetta tipologia è ormai tanto diffusa e stratificata da articolarsi in una moltitudine di differenti generi di cui i principali sono i *machinima* e gli *slow machinima*, i *playthrough* (suddivisi a loro volta tra i *walkthrough* e le *speedrun*) e i *Let's Play*. Se le prime due tipologie (il cui termine è la risultante dell'unione di *machine* e *cinema*) tanto nella variante *slow* dai tempi dilatati e distensivi, quanto in quella più tradizionalmente affetta dalla frenesia videoludica si configurano come cortometraggi dalla propensione cinematografica realizzati all'interno di un videogioco, utilizzando tecniche di gioco non convenzionali con la finalità di produrre brevi racconti (Fassone, 2017), il *playthrough*, invece, identifica l'atto di giocare un'opera interattiva integralmente, dall'inizio alla fine, registrando la performance ludica e caricandola su una delle varie piattaforme Internet. Nella declinazione del *walkthrough*, il contenuto è esperito nella maniera più lineare e chiara possibile, così da rappresentare un'utile guida, corredata da procedure dettagliate per chiunque volesse consultarla come ausilio per completare il titolo; al contrario, la *speedrun* pone l'accento sulla componente spettacolare e sull'abilità del performer il cui unico obiettivo è quello di terminare la *main quest* di un videogame nel minor tempo possibile, generando così competizioni dalle dinamiche olimpioniche.

Lontano dalle pratiche di messa in scena dei *machinima* o da quelle documentaristiche – caratterizzate o meno dall'esibizione di competenze agonistiche – dei *playthrough*, vi sono i *Let's Play* i quali, essendo contenuti che prevedono l'interazione con un'opera videoludica da parte di un performer, visibile e udibile, in diretta o meno, che non deve dimostrare tanto un talento ludico, quanto una maestria retorica capace di plasmare specifiche interpretazioni (Glas, 2013; Nguyen, 2020), occupano la maggior parte dei palinsesti sui canali Twitch.

1. SullyGnome – Twitch stats and analysis, *Monthly Twitch statistics over the long term*. <https://sullygnome.com/longtermstats> (ultimo accesso in data 04/09/2024).

La duttilità della piattaforma, però, ha permesso di ospitare (soprattutto a partire dal periodo della pandemia) un'ampia varietà di prodotti intermedialmente ibridati a media differenti da quello videoludico. Essendo la *live streaming* definibile più come una modalità di distribuzione piuttosto che la caratteristica distintiva del mezzo (Sjöblom & Hamari, 2017), infatti, Twitch sempre più frequentemente trasmette serie tv o film con il commento *live* di un *twitcher*, contenuti concernenti la cucina o lo sport, interviste culturali, fino ad arrivare alle recenti aggiunte delle *live soft porn*. Nonostante la grande predominanza di giochi video, dunque, tale piattaforma *streaming* sembra conformarsi come un *media publisher* in cui la promiscuità degli spazi digitali e delle modalità di trasmissione creano un magmatico spazio mediale.

In ambito accademico, sebbene questo multiforme apparato abbia condotto la maggior parte degli studi a indagare le motivazioni che sospingono gli utenti e gli *streamer* nelle proprie scelte sulla piattaforma, sono emersi anche diversi contributi che analizzano la capacità di Twitch di far coesistere e convergere diverse forme mediali (Speed, Burnett & Robinson II, 2023). Inserendosi nel campo dei *game studies*, infatti, una mappatura di alcune di queste instabili commistioni, spesso inevitabilmente caratterizzate da una natura effimera poiché instaurate nella contemporaneità più stringente, è stata proposta seguendo anche diverse prospettive intermediali: se, difatti, mediante i *performance studies* si sono analizzate le doti del *twitcher* assimilandole ora a quelle dell'arte teatrale (Fernandez-Vara, 2009; Gandolfi, 2020; Nguyen, 2020), ora a quelle intrattenenti della televisione (Taylor, 2018), raramente, però, sono state avanzate proposte sui legami che intercorrono tra gli spettacoli su Twitch e quelli cinematografici. Seppur sia stata, invece, ampiamente dimostrata e dibattuta la ricorrente ibridazione mediale tra il linguaggio cinematografico e quello videoludico (Fassone, 2017; Bilchi, 2019), tra i pochi René Glas (2013), attraverso la nozione di gioco vicario, evidenzia argutamente alcune interconnessioni tra i *Let's Play* e il cinema delle attrazioni (Gaudreault, 2011). Così, seguendo un ragionamento sillogistico, se Twitch è una piattaforma *streaming* fortemente connotata intermedialmente e incentrata sui giochi video, e se sono comprovate le mutue commistioni che congiungono il cinema e i videogame, allora nel seguente lavoro sarà possibile individuare delle interessanti interrelazioni tra le modalità di fruizione che attingono alla storia delle esperienze cinematografiche e quelle digitali e interattive su Twitch.

A tal fine, riprendendo alcune intuizioni di Glas, ma ampliandole e applicandole ai *Let's Play* trasmessi *live* su Twitch, si imposterà un'indagine di stampo media archeologico (Foucault, 1969; Parikka, 2012) in cui le ibridazioni intermediali tra i *game video* sulla piattaforma digitale e gli spettacoli cinematografici saranno evidenziati richiamando anche la teoria intermediale della rimediazione formulata da Jay David Bolter e Richard Grusin (1999) e quella della rilocalizzazione enunciata da Francesco Casetti (2015). Così, delineando inizialmente le apparentemente antitetiche modalità di fruizione cinematografica e videoludica in una ricognizione storica, cercando poi di sottolineare alcune ricorsive convergenze mediali nella contemporaneità, si proporrà una connessione tra gli spazi, le modalità e la performatività del cinema delle attrazioni e quelli presenti su Twitch. Lo studio che segue, dunque, non solo permetterà di analizzare da prospettive inedite fenomeni e pratiche sempre più ricorrenti sul web, ma il loro ulteriore confronto media archeologico con esperienze del cinema delle origini contribuirà anche a riconoscere la fondamentale rilevanza che alcune pratiche ricoprono negli spettacoli popolari, suggerendo, dunque, la possibilità futura di tracciare ulteriori costanti trans-storiche in tale ottica.

Esperienze rilocate tra cinema e videogioco: una ricognizione storica

Storicamente i luoghi e le pratiche sociali dell'arte filmica e di quella videoludica sembrano istituzionalizzarsi in due modalità di ricezione opposte e mai convergenti: da un lato, il cinema come tempio sacro della contemplazione collettiva di un'opera posta a una distanza estetica in un ambiente sensorialmente privo di stimoli esterni; dall'altro, il videogioco come esperienza interattiva che spinge il fruitore all'immersione multisensoriale, esperibile principalmente nella propria dimensione privata domestica e, perciò, fonte nella maggior parte dei casi di un piacere solipsistico.

La ricorsività mediale propria dell'indagine archeologica (Parikka, 2012) rivela, altresì, più di una similitudine tra i due mezzi sia nelle fasi iniziali della reciproca propagazione, sia in quelle prossime alla contemporaneità.

Fruizioni nomadiche tra cinema e videogioco

In corrispondenza della prima *golden age* videoludica negli anni Ottanta (Accordi Rickards, 2021) – caratterizzata da un'estesa diffusione dei *coin-ops* su scala mondiale – la vicinanza tra pratiche di fruizione del cinematografo e dei videogiochi è significativamente connessa ai medesimi luoghi se si considera che, fino anche alla capillare disseminazione delle *home video game console* avvenuta nei primi anni del nuovo millennio, era possibile trovare aree riservate alle *arcade machines* in spettacoli itineranti quali i circhi o i luna park (Bilchi, 2019). Dunque, in tale periodo, le sale giochi straripanti di cabinati costituivano un'esperienza di gioco molto differente da quella sviluppatasi negli ultimi decenni con le piattaforme casalinghe. In uno spazio angusto, tra file di *coin-ops*, si alternavano folle chiassose di bambini e ragazzi pronti a cimentarsi in nuove sfide davanti un pubblico di sostenitori o sfidanti. Così, la dimensione collettiva e spettatoriale dell'esperienza era decisiva e la fruizione del prodotto poteva oscillare tra il consumo diretto dell'opera, o una sua visione mediata attraverso un altro giocatore (Sjöblom & Hamari, 2017; Taylor, 2018). La dimensione plasmata dalle *arcade machines* contribuiva a instaurare quello che Huzinga (1938) definisce come cerchio magico, ovvero quello spazio, fisico, sociale, temporale, consacrato al gioco, in cui dunque le regole della vita cedono il passo a quelle dell'attività ludica tanto per coloro che ne prendono parte attivamente, tanto per coloro che rimangono spettatori (Fassone, 2024). Quest'ultima modalità, unita a uno spazio pubblico comune e più rumorosamente carnevalesco, ricordava i luoghi delle proiezioni del cinema delle attrazioni.

La modalità di rappresentazione filmica distintiva di tale categoria, che sarà dominante dalla nascita del medium fino (almeno) al 1908, vede ancora il dispositivo come un intrattenimento spettacolare che, esibito ad esempio anche nei *music hall* e negli spettacoli *vaudeville*, mira all'*astonishment*, alla meraviglia del movimento, rievocando nel flusso dell'immagine tutte le suggestioni cinetiche e proiettive dei dispositivi ottici del passato (Gaudreault, 2011). Dunque, molto distante dall'ideale di visione cinematografica come si è diffusamente affermata in seguito, anche il cinema delle origini, vagando come nuovo spettacolo ottico, o successivamente all'interno dei primi Nickelodeon, era un luogo inevitabilmente rumoroso. Qui, la silenziosità dei film muti lasciava spazio al fragore prodotto non solo dalla frenesia che circondava queste strutture ancora prevalentemente nomadi, ma anche da imbonitori che cercavano di catalizzare l'attenzione dei nuovi spettatori, dalla musica dal vivo che accompagnava la proiezione e dagli immancabili commenti di un pubblico il cui stupore davanti al movimento delle immagini

era irrefrenabile (Gaudreault, 2009). Csicché, antecedente al cinema della contemplazione (Musser, 2006), la fruizione del cinema delle origini, come evidenzia Tom Gunning (1994), contrasta con le teorie sulla ricezione artistica teorizzate da Michael Fried, il quale riconosceva nella pittura dell'Ottocento la capacità di generare mondi ermetici e autonomi in cui i fruitori sono assorbiti contemplativamente. Al contrario, continua Gunning, il primo cinema si protende verso lo spettatore riconoscendone esplicitamente la presenza e ricercandone lo stupore.

Pertanto, non essendo (ancora) quello della riflessione contemplativa lo stato psicofisico con cui approcciarsi all'opera cinematografica, né similmente lo era la completa immersione nella narrazione interattiva dei videogame, in entrambe le esperienze caratterizzanti le prime fasi della loro storia mediale vi era esibita una spiccata spettacolarizzazione performativa, multisensoriale e multimediale. Infatti, perfettamente conforme all'attrattività precedentemente accennata, vi era anche nel medium videoludico una predilezione per lo sfoggio della nuova esperienza promuovendo gli avveniristici dispositivi capaci di stimolare l'eccitazione del giocatore mediante l'interazione con mondi virtuali altamente dettagliati (Bilchi, 2019), piuttosto che cercando di coinvolgerlo in una narrazione la quale, seppure ancora embrionalmente elaborata, era già raccontata in cabinati quali *Ghost 'n Goblins* (Capcom, 1985) o *R-Type* (Irem, 1987).

Fruizioni convergenti tra cinema e videogiochi

Se dalle condizioni nomadiche pocanzi accennate le prime rilocalizzazioni filmiche e videoludiche hanno poi ufficializzato rispettivamente la fruizione nelle sale cinematografiche e quella sugli schermi domestici mediante delle *console*, la disseminazione delle opere prodotte dai due media nell'infosfera contemporanea, invece, ha riattivato forme performative, partecipative e attrattive tanto nei luoghi tradizionali quanto in quelli digitali. Il flusso dei suddetti contenuti in differenti spazi e la loro fruizione da parte di un pubblico migrante e sempre più attivamente partecipativo sono emblematicamente rappresentativi del permeante fenomeno della convergenza. In particolar modo, facendo riferimento alla distinzione dei processi operata da Jenkins (2006) e ripresa, tra gli altri, da Negri (2015), i reciproci scambi di pratiche e luoghi sociali sono il frutto di una convergenza di matrice tecnologica, sociale e culturale.

Così, le sale cinematografiche sempre più spesso alla ricerca di un ecosistema maggiormente ampio di prodotti da offrire per contornare la proiezione filmica, hanno progressivamente cominciato ad attrarre anche gli utenti dei videogame. A tal fine, una tendenza significativa è quella rappresentata dalla volontà di portare a dimensione cinematografica l'esperienza di gioco, seguendo dunque la logica rilocativa del *setting* che Casetti (2015) definisce come spettacolarizzazione esperienziale audiovisiva di contenuti non filmici. Mettendo a disposizione il proprio schermo, i cinema organizzano sempre più frequentemente tornei a iscrizione per videogiochi competitivi oppure vere e proprie sessioni di *Let's Play* dal vivo realizzando il sogno di ogni *gamer*: vivere i videogiochi attraverso immagini dalla maestosità cinematografica.

In quest'ultima ottica e assecondando quella massiccia spinta *grassroot* che caratterizza la medialità contemporanea si inserisce, ad esempio, l'iniziativa dei *content creator* Michele Poggi e Francesco Cilurzo (noti sul web rispettivamente come Sabaku no Maiku e Cydonia) di realizzare alla fine del 2023 il primo evento della loro serie di *Let's Play* intitolata "Bloodborne [Veteran co-op run]" presso il Notorious Cinema di Sesto San Giovanni. Valorizzando le proprie doti performative e sfruttando la grandiosità propria

del rituale della proiezione cinematografica, i due *twitcher* hanno realizzato uno spettacolo liminale ai confini tra cinema e videogiochi, donando al capolavoro FromSoftware (2015) anche una nuova potenza visiva. Recuperando la concezione di *assemblage* come complesso eterogeneo di elementi che possono essere integrati, permutati e rifunzionalizzati (Casetti, 2015), tali inedite pratiche mediali, sebbene rappresentino ancora esempi sporadici, potrebbero presto incarnare nuovi, ma consolidati, modi di rimediare la fruizione videoludica all'interno dell'esperienza cinematografica.

Antecedente a ciò, però, *creator* digitali come Cydonia o Sabaku no Maiku hanno promosso forme di spettatorialità al crocevia tra i due media soprattutto sulla piattaforma di Twitch. Come si è detto in precedenza, tale servizio di *streaming* in diretta, privando il fruitore dell'interazione dell'opera videoludica in favore di sessioni di gioco compartecipate e mediate dai *twitcher*, elimina l'ergodicità propria del medium (Wilson, 2020) per attribuirgli una fruibilità unicamente audiovisiva, più affine a quella cinematografica. Seguendo questa prospettiva, inoltre, conseguentemente all'acquisizione della piattaforma da parte di Amazon, è stata resa possibile anche la visione collettiva di film con il commento in diretta del performer.

Twitch, dunque, sembra definitivamente conformarsi come un caso esemplare di rilocalizzazione convergente nella quale può essere rimediata digitalmente una sala cinematografica – che, come si vedrà dettagliatamente in seguito, ripropone modelli propri del cinema delle attrazioni – e in cui si possono guardare non solo i prodotti videoludici, ma anche opere filmiche tramite la modalità “watch party”. Collegando gli account Twitch degli spettatori e del moderatore ad Amazon Prime Video, infatti, è possibile assistere a uno spettacolo in cui i film e le serie tv disponibili nel catalogo Amazon sono corredate dai commenti e dalle reazioni in diretta dello *streamer*, mentre la *community* ne discute sulla chat. Seguendo la logica casettiana (2015) del *delivery* – che, nel tentativo del cinema di abitare nuovi spazi rimodulando il proprio *assemblage*, prevede la conservazione inalterata solamente dell'oggetto della fruizione, il film – la suddetta pratica, seppur sfruttata soprattutto come paratesto promozionale per il lancio di nuovi contenuti prodotti o distribuiti dall'azienda di Jeff Bezos, restituisce al medium cinematografico un'ancestrale componente performativa.

Così, negli ultimi anni, con Twitch il *video game* è divenuto *game video* e la performance videoludica (e non solo) è tornata a essere uno spettacolo da consumare, anche su schermi di dimensioni variabili, fissi o mobili, e addirittura dal vivo (Bittanti & Gandolfi, 2020). Dal vivo esattamente come il già citato spettacolo realizzato dai *creator* Sabaku no Maiku e Cydonia i quali, invece, hanno rilocalizzato cinematicamente il videogioco *Bloodborne* di Hidetaka Miyazaki, realizzando una sessione di gioco performativamente mediata alla quale si assiste in maniera simile a quanto accadeva nelle sale giochi degli anni Ottanta o nelle proiezioni del cinema delle attrazioni.

Piccola archeologia della performatività tra cinematografo e giochi video

L'avvento prima delle piattaforme YouTube e Twitch, poi l'introduzione di semplici e accessibili funzionalità di *live streaming* e di *social media* su console quali Xbox One (Microsoft 2013) e Playstation 4 (Sony 2013) hanno indissolubilmente consacrato il fenomeno dei *game video* in diretta. Quest'ultima tendenza, estendendo significativamente la porzione dell'utenza che al gioco preferisce il video (Meikle, 2020), non rappresenta più una mera pratica subculturale o dei semplici parate-

sti videoludici, bensì è divenuto il luogo dove nascono reinterpretazioni e pratiche inedite ludiche (Gandolfi, 2020, Nguyen, 2020), tra i più rilevanti esponenti di forze *bottom-up* della convergenza *grassroot* contemporanea.

A generare nuovi sensi è il *content creator*, al contempo *consumer* e *producer*, il quale diventa protagonista esibendosi in modo spettacolare, enfatizzando alcune caratteristiche della propria personalità e sfoggiando frequentemente capacità comiche e intrattenenti richiamanti quasi il teatro di varietà. La componente performativa del *creator*, dunque, diviene definitivamente il fulcro del successo di tali prodotti (Taylor, 2018) in cui il *twitcher*, giocando e reagendo emotivamente e fisicamente al contenuto del videogame, attiva ed espande i significati dell'opera inducendo, poi, gli spettatori a fare a loro volta lo stesso attraverso i commenti, il *riffing* (Nguyen, 2020), sulla chat online. Recuperando gli studi sui fenomeni emotivi che relazionano performer e fruitori in un regime spettatoriale di co-presenza evidenziati da Erika Fischer-Lichte (2004) in ambito teatrale, anche nei giochi video si può rilevare una fondamentale influenza generata dalla ricezione e reazione reciproca tra il *creator* e la *community* di partecipanti all'interno di uno spazio virtuale assimilabile al cerchio magico precedentemente citato. Declinando digitalmente le medesime caratteristiche atte a favorirla (scambio di ruoli, la formazione di una comunità e il rapporto di distanza e vicinanza tra le due parti), tale mutuo influsso rende maggiormente vitale il consumo mediale (Nguyen, 2018).

Il loop di *feedback* autopoietico (Fischer-Lichte, 2004), instauratosi così attraverso il *riffing*, diviene spesso ancor più esplicito, diretto e fondamentale in quella che è una spettatorialità tanto attiva e partecipativa da farsi essa stessa, in alcuni casi, protagonista del contenuto. In taluni *Let's Play* in diretta, infatti, il performer può chiedere alla *community* di decidere, attraverso sondaggio o selezionando le risposte più creative, le future azioni da compiere nel testo interattivo; oppure, altre volte, spettatori maggiormente esperti in specifici giochi possono suggerire percorsi alternativi, o la precedenza delle attività da svolgere, ai *creator* ancora vergini di quella determinata esperienza videoludica. Proliferano in tal modo un'eterogena moltitudine di sottogeneri di *Let's Play* in diretta che prevedono un maggiore o minore coinvolgimento degli spettatori (Taylor 2018) i quali, costituendosi fin da principio come comunità giocanti, sono sempre parte integrante dell'attività ludica (Fassone, 2024). La percezione di *liveness* (Fischer-Lichte, 2004), il senso di presenza all'interno di una collettività seppur digitale, *conditio sine qua non* perché si instauri il loop di *feedback* autopoietico con una figura connotata performativamente, non solo distingue i giochi video in diretta, ma anche i *watch party* su Twitch i quali, applicando le medesime caratteristiche alla visione di un film, sembrano rilocare e rimediare ancor più puntualmente l'esperienza del cinema delle attrazioni, in particolar modo una delle sue figure cardine: l'imbonitore. I differenti performer, difatti, tanto nelle due tipologie di spettacoli su Twitch, quanto in quelli del cinematografo, contribuiscono a presentificare la fruizione di un'opera registrata che acquista l'imprevedibilità della diretta attraverso l'interazione continua e multiforme con i fruitori.

Imbonitori e twitcher: pratiche performative a confronto

Come già evidenziato precedentemente, in opposizione al silenzio contemplativo con cui ci si appropria oggi alla dimensione estetica del film nelle sale, agli albori dell'invenzione del dispositivo cinematografico le proiezioni erano il fulcro attorno al quale ruotava una variegata pletora di esibizioni esuberanti e rumorose. Fruizione mediata dalla musica dal vivo e da un lettore che intratteneva presentando, commentando e

leggendo le didascalie dei film muti, anche lo spettacolo del cinema delle attrazioni era significativamente pervaso da una performatività dal vivo che attualizzava le immagini in movimento enfatizzando il senso di presenza (Gaudreault, 2009). Così, in un primo momento, se agli inizi del Novecento ci si fosse avvicinati ai differenti luoghi ospitanti le proiezioni cinematografiche, l'attenzione sarebbe stata catturata da una figura che, memore delle tecniche di promozione circensi, avrebbe chiamato a gran voce il pubblico per assistere all'esperienza frutto dei più avveniristici ritrovati tecnologici. L'imbonitore, figura metaforicamente liminale che invitava e accompagnava lo spettatore verso l'epoca moderna, predisponeva le aspettative dei fruitori promettendo sorprese in spettacoli inauditi e possibilmente anche impressionanti. Lo *shock* era, dunque, anticipato affinché il conseguente stupore e l'*astonishment* proprio del cinema delle attrazioni fosse ancor maggiormente amplificato.

Entrati nel luogo della proiezione, poi, ci si sarebbe accorti presto della natura multisensoriale e multimediale di uno spettacolo già audiovisivo che, come esplica Gaudreault (2009), spesso dal 1895 fino al 1927 comprendeva un'orchestra, effetti sonori e, in alcuni casi, anche degli interpreti che recitassero i dialoghi presenti nella pellicola. Nella sala potevano essere disposti una quantità variabile di strumenti musicali che, essendo suonati in diretta durante la proiezione filmica, e non essendo quindi registrati precedentemente, costituivano una performance di volta in volta variabile e potenzialmente dedicata a un solo specifico spettacolo.

Fulcro dell'esibizione del cinema delle attrazioni, però, è il lettore, vero conduttore dell'esperienza, a volte corrispondente con lo stesso imbonitore. Tale figura inizialmente avrebbe accolto nella sala il pubblico incrementando l'attesa posta poco prima dall'imbonitore per poi, sul finire dello spettacolo, portare all'acme lo stupore per l'esperienza alla quale si era assistito. Il lettore, personalità che dunque accoglieva e congedava il pubblico, costruiva lungo tutta la durata della proiezione un'atmosfera che accrescesse emozioni spettatoriali condivise come la curiosità, la fascinazione per le immagini in movimento e l'ansietà per la situazione rappresentata (Lacasse, 2006). Leggendo le didascalie del film, inoltre, non solo forniva delle interpretazioni attoriali che potevano lievemente discostarsi dal contenuto narrato dal regista, ma assicurava anche una perfetta intellegibilità a un uditorio spesso analfabeta o con un'inevitabilmente carente conoscenza delle potenzialità del dispositivo di ripresa. Il ruolo di mediatore proprio del lettore riscuoteva, dunque, successo proporzionalmente alle capacità performative dell'individuo le cui doti dovevano essere quelle di uno *showman*.

Tale funzione, però, non è nata in seno al cinema delle origini, bensì l'imbonitore o il lettore erano già parte delle esibizioni realizzate con la lanterna magica fin dalla sua invenzione nel XVII secolo. Mediante l'uso di tale dispositivo ottico (madre dei primi proiettori) andava in scena la fantasmagoria, spettacolo totale in voga nell'Ottocento, in cui lo spettatore attraversava luoghi spettrali e fortemente immersivi in cui il paranormale prendeva il sopravvento soprattutto mediante la materializzazione di fantasmi tra gli attoniti astanti (Grespi & Violi, 2019). Essendo uno spettacolo insinuatosi al crocevia tra scienza e superstizione, tecnologia ed esoterismo, la fantasmagoria necessitava di una persona che, conoscendo i "trucchi" dei nuovi dispositivi ottici, da un lato li facesse funzionare occultandoli (Gunning, 2004), dall'altro convincesse gli spettatori della reale presenza di figure fantasmatiche e spiritiche. A tal fine i promotori degli spettacoli di fantasmagoria non solo riconoscevano questa tensione tra la scienza illuminata e la superstizione antica, ma la usavano per attrarre il pubblico (Gunning, 2019). Infatti, lo stupore, a volte portato fino al terrore, causato dalle apparizioni nella sala della fantasmagoria era stato

gradualmente preparato proprio dalla personalità del lettore/imbonitore, spesso anche lanterna. Quest'ultimo, invero, aveva prima attirato l'attenzione dei fruitori con promesse di incredibili dispositivi tecnologici e di apparizioni esoteriche, poi li aveva condotti attraverso delle stanze (come il celebre *Salon de Physique* di Robertson) che facessero lentamente abbandonare loro il lume della ragione e abbracciare l'occulto, e infine aveva eseguito e mediato il vero e proprio spettacolo attraverso la lanterna magica. Proprio come nel cinematografo, quindi, tale figura – questa volta cerniera tra i media meccanici e quelli sviluppatasi precedentemente – doveva condurre la rappresentazione dirigendo e amplificando le emozioni scaturite dalle proiezioni.

Le somiglianze che emergono, dunque, ponendo a paragone le modalità di fruizione del cinema delle attrazioni (in parte anche quelle pre-cinematografiche della fantasmagoria) e dei giochi video in diretta su Twitch sono molteplici. Non solo entrambe antepongono a un'opera (da un lato quella filmica, dall'altro quella videoludica) un mediatore il cui compito è quello di intrattenere performativamente accrescendo le emozioni provate dagli spettatori, ma anche le modalità con cui tanto i lettori e gli imbonitori quanto i *twitcher* svolgono tale attività sembrano affini. Percorrendo analogamente a quanto fatto per uno spettacolo del cinematografo l'itinerario, questa volta digitale, che conduce uno spettatore all'interno di una *live* di *Let's Play* su Twitch, si inizierà dall'analisi delle pratiche di attrazione con cui invitano a prendere parte all'evento.

Tra i molteplici indirizzamenti multidirezionali che connettono Twitch ad altre piattaforme mediali, i palinsesti che quotidianamente i *content creator* diffondono sulle proprie pagine nei diversi *social network* espongono i contenuti che saranno disponibili con un gergo colloquiale, conciso e accattivante che sottolinea l'imperdibilità dello spettacolo. Nella sezione *community* di YouTube, il *twitcher* Cydonia, ad esempio, invita così a partecipare a una delle proprie dirette: «Buondi, ragazzi! Oggi doppio appuntamento: alle 17:00 rankatone intenso su Tekken8 con ErnieBowl; alle 21:30 Minecraft, con TNT e piccone nel Nether; non rimarrà neanche un solo frammento di Netherite... e scopriremo a cosa serve»². Tornando indietro nel tempo di più di un secolo sarà possibile ritrovare il medesimo brio nell'esortare gli spettatori a prendere parte allo spettacolo del cinematografo nelle sollecitazioni dirette e stringate di imbonitori come quella riportata da Lacasse (2006, p. 181): «Come here! Come here! Ladies and gentlemen, come to see the most surprising and exciting fairground attraction, the cinematograph!».

Accedendo a Twitch, in seguito, si verrà accolti dal performer il quale, selezionando la riproduzione di un brano musicale o di una *playlist* di volta in volta differente per il sottofondo (che quindi, come accennato per la musica dal vivo del cinematografo, attualizza la performance stessa), inizierà a creare l'atmosfera che ritiene più idonea per la fruizione del videogioco e, indirettamente, anche per la sua esibizione davanti agli spettatori virtuali. Come il lettore, il *twitcher* inizierà introducendo la sessione di gioco e, in tal modo, predisporrà la *community* presente alle emozioni che proveranno in un costante crescendo nel corso di tutta la *live*. Ciò richiama la nozione di *affective labor* (Woodcock & Mark, 2019) secondo la quale il performer avrebbe la capacità di generare risposte emotive nell'*audience* attraverso le quali rafforzare il legame empatico. Così, durante il *Let's Play* in diretta, spesso nei videogiochi privi di doppiaggio la cui narrazione si svolge prevalentemente mediante testi scritti, il *creator* si cimenterà anche nella lettura dei dialoghi interpretando la possibile voce dei vari personaggi del gioco, modulando il

2. Sezione *community* sulla pagina YouTube di Cydonia del giorno 09/02/2024, <https://www.youtube.com/@Cydoniayt/community> (ultimo accesso in data 04/09/2024).

tono della voce in maniera drammatica oppure, più frequentemente, parlando in falsetto per generare ilarità. Fondamentale per il successo del *twitcher*, però, non sono unicamente le più varie qualità da intrattenitore, bensì anche la capacità in un primo momento di costruirsi attorno a sé una *community*, fedele e assidua, che apprezzi i propri contenuti (Taylor, 2018), in un secondo momento riconoscere questa massa di individui virtuali assecondandone o influenzandone i gusti al fine di aumentare il proprio bacino d'utenza senza smembrarne la coesione. Per far ciò sarà necessaria un'accurata opera di *self-presentation* (Speed, Burnett & Robinson II, 2023) attraverso la quale creare un'immagine altamente riconoscibile che possa poi inserirsi all'interno di una costellazione di micro-celebrità (Gräve, 2017).

Seguendo le medesime capacità performative, anche il lettore e imbonitore, riconoscendo gli spettatori all'ingresso, poteva manipolarli compiacendo i loro gusti per effetti maggiormente sorprendenti o sviluppando sentimenti di ansietà e paura più o meno accentuati (Lacasse, 2006). In ambedue i casi, centrale è la produzione di quella comunità che si è accennato essere rilevante anche nel loop di *feedback* autopoietico che si instaura in contesti performativi come quelli disaminati. In tal modo, poi, maggiore sarà la bravura del performer – sia nel cinematografo, sia nei giochi video – tanto più sarà estroso nella formulazione di riletture dell'opera o nell'esaltazione di suoi nuovi significati. Infine, raggiunto il climax emotivo, entrambi gli intrattenitori congedano il proprio pubblico invitandoli nei futuri spettacoli.

Al contrario della porosità dello spettacolo del cinema dell'attrazione, antepoendo una figura mediatrice all'esperienza ludica, il videogame può acquistare un'inedita distanza estetica in linea con quella del cinema, rimodulando la specificità mediale dell'interazione e dell'immersione verso modalità di fruizione partecipative. La dimensione collettiva dell'esperienza, fondamentale fin dalla prima proiezione del cinematografo ma, al contrario, presente solo sporadicamente nelle sale giochi, viene dunque rimediata in ambito videoludico attraverso la presenza virtuale di un pubblico nei *Let's Play* su Twitch. Parallelamente, però, anche il cinema odierno che, abbandonando per lo più la visione nelle sale, predilige sempre più spesso un consumo solipsistico disseminato sulle piattaforme *streaming*, riscopre l'importanza di una presenza sociale. Rilocandosi attraverso il *watch party* su Twitch, infatti, il cinema non solo è in grado di recuperare il piacere della visione collettiva riattivandola digitalmente, ma rimedia archeologicamente anche la figura dell'imbonitore sotto la cui paternità è nato.

Conclusioni

L'analisi proposta ha proceduto alla disamina della piattaforma digitale di Twitch.tv quale magmatico campo in cui si intersecano, scontrano e ibridano forme e fruizioni medialità eterogenee evidenziando, così, la sua natura intermediale e convergente. In particolar modo, anche applicando un'indagine media archeologica, si sono tracciate numerose direttive che mettono in relazione le esperienze spettatoriali del cinema delle attrazioni con quelle dei giochi video in *live streaming*, sottolineando come entrambe abbiano sempre cercato di coinvolgere attivamente il pubblico attraverso performance dal vivo e ambienti sociali condivisi.

A tal fine, inizialmente si è proposta una mappatura della fruizione videoludica e cinematografica nei rispettivi contesti storico-evolutivi: la rilevazione di antiche modalità spettatoriali affini come quelle itineranti del cinematografo e delle *coin-ops* hanno poi

ceduto il passo a più recenti rilocalizzazioni, convergenti ma anche divergenti, dei due media, in particolar modo su Twitch.

Il successivo approfondimento della fondamentale rilevanza della performatività di figure mediatrici tanto nel cinema delle origini quanto nei *Let's Play* su Twitch (da un lato l'imbonitore, dall'altro il *content creator*) ha testimoniato una rinnovata importanza per esperienze popolari condivise e partecipative.

Tali processi di rimediazione e rilocalizzazione trans-storici non solo determinano una nuova trasformazione nella fruizione dei videogiochi maggiormente assimilabile a quella del cinema delle origini, ma arricchiscono anche il panorama dei contenuti digitali, sottolineando che le frontiere tra i media continuano a ridefinirsi attraverso pratiche ibride in cui il passato e il presente coesistono influenzandosi reciprocamente.

Bibliografia

Accordi Rickards, M. (2021). *Storia del videogioco. Dagli anni Cinquanta a oggi*. Carocci editore.

Bilchi, N. (2019). *Cinema e videogame. Narrazioni, estetiche, ibridazioni*. Edizioni Unicolpi.

Bittanti, M. & Gandolfi, E. (2020). The play must go on. In Bittanti, N. & Gandolfi, E. (Eds), *Giochi video. Performance, spettacolo, streaming*. Mimesis Edizioni.

Bolter, J.D. & Grusin, R. (1999). *Remediation. Understanding New Media*. The MIT Press (trad. it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*. Guerini Edizioni).

Casetti, F. (2015). *La Galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*. Bompiani.

Fassone, R. (2017). *Cinema e videogiochi*. Carocci editore.

Fassone, R. (2024). *Ballare di architettura*. Einaudi editore.

Fernandez-Vara, C. (2009). Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance. In *2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory* (September 2009).

Fischer-Lichte, E. (2004). *Ästhetik des Performativen*. Suhrkamp Verlag (trad. it. *Estetica del performativo: una teoria del teatro e dell'arte*. Carocci editore).

Foucault, M. (1969). *L'archéologie du savoir*. Éditions Gallimard (trad. it. *L'archeologia del sapere. Una metodologia per la storia della cultura*. BUR Rizzoli).

Gandolfi, E. (2020). Twitch.tv. Guardando alle spalle dei giganti. In Bittanti, M. & Gandolfi, E. (Eds), *Giochi video. Performance, spettacolo, streaming*. Mimesis Edizioni.

Gaudreault, A. (2009). *From Plato to Lumière: Narration and Monstration in Literature and Cinema*. University of Toronto Press.

Gaudreault, A. (2011). *Film and Attraction: From Kinematography to Cinema*, University of Illinois Press.

Glas, R. (2013). Vicarious play: Engaging the Viewer in Let's Play Videos. *Empedocles: European Journal for the Philosophy of Communication*, 5(1&2), pp. 81-86.

Gräve, J.-F. (2017). Exploring the Perception of Influencers Vs. Traditional Celebrities. In *#SMSociety17: Proceedings of the 8th International Conference on Social Media & Society* (Vol. 28, pp. 1-5).

Grespi, G. & Violi, A. (2019). Circondati dalle immagini. In Grespi, B. & Violi, A. (Eds), *Apparizioni. Scritti sulla fantasmagoria*. Aracne editrice.

Gunning, T. (1994). An Aesthetic of Astonishment. In Williams, L. (Ed.), *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*. Rutgers University Press.

Gunning, T. (2004). *Illusions past and future: The phantasmagoria and its specters*. <http://95.216.75.113/bitstream/handle/123456789/298/Gunning.pdf?sequence=1> (ultimo accesso in data 03/09/2024).

Gunning, T. (2019). Il succo del discorso. In Grespi, B. & Violi, A. (Eds), *Apparizioni. Scritti sulla fantasmagoria*. Aracne editrice.

Huzinga, J. (1938). *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur* (trad. it. *Homo Ludens*. Einaudi editore).

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture*. New York University Press (trad. it. *Cultura convergente*. Apogeo).

Lacasse, G. (2006). The Lecturer and the Attraction. In Strauven, W. (Ed.), *The Cinema of Attraction Reloaded*. Amsterdam University Press.

Meikle, K. (2020). Logiche ed estetiche del cinema a 8-bit. In Bittanti, M. & Gandolfi, E. (Eds), *Giochi video. Performance, spettacolo, streaming*. Mimesis Edizioni.

Musser, C. (2006). A Cinema of Contemplation, A Cinema of Discernment: Spectatorship, Intertextuality and Attractions in the 1890s. In Strauven, W. (Ed.), *The Cinema of Attraction Reloaded*. Amsterdam University Press.

Negri, E. (2015). *La rivoluzione transmediale. Dal testo audiovisivo alla progettazione crossmediale di mondi narrativi*. Edizioni Lindau.

Nguyen, J. (2020). Esibirsi come videogiocatori nei Let's Play. In Bittanti, M. & Gandolfi, E. (Eds), *Giochi video. Performance, spettacolo, streaming*. Mimesis Edizioni.

Parikka, J. (2012) *What is Media Archaeology?*. Polity Press (trad. it. *Archeologia dei media. Nuove prospettive per la storia e la teoria della comunicazione*. Carocci editore).

Speed, A. Burnett, A. & Robinson II, T. (2023). Beyond the Game: Understanding why people enjoy viewing Twitch. *Entertainment Computing*, 45.

Sjöblom, M. & Hamari, J. (2017). Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. *Computers in Human Behavior*, 75, 985-996.

Sjöblom, M. Törhönen, M. & Hamari, J. (2018). The ingredients of Twitch streaming: Affordances of game streams. *Computers in Human Behavior*, 92.

Taylor, T.L. (2018). *Watch Me Play. Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton University Press.

Wilson, J. (2020). Televisione partecipativa. I videogiochi delle origini, la videoarte, l'astrazione e il problema dell'attenzione. In Bittanti, M. & Gandolfi, E. (Eds), *Giochi video. Performance, spettacolo, streaming*. Mimesis Edizioni.

Woodcock, J. & J. Mark, R. (2019). The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.tv. *Television & New Media*, 20(8), 813-823.