

Susanna Bandi

Screenshot videoludico tra fotografia in-game e machinima. Da *West of Here* a *Grand Theft Hamlet*



Abstract

Il contributo vuole indagare il ruolo dello screenshot come gesto fondativo da cui si sviluppano due pratiche visive centrali nella cultura videoludica contemporanea: la fotografia in-game e il machinima. Attraverso un'analisi teorica basata su parole chiave ricorrenti – definizione, riconoscimento, rimediazione, autenticità, appropriazione e autorialità – il saggio mostra come queste forme estetiche emergano dall'interazione tra giocatore e ambiente digitale, trasformando lo spazio di gioco in un laboratorio creativo. La fotografia in-game sospende il flusso dell'azione per produrre immagini che oscillano tra simulazione e realtà, mentre il machinima ne estende la logica alla dimensione temporale, costruendo narrazioni ibride tra cinema, performance e videogioco. I casi di studio *West of Here* (2021) di Leonardo Magrelli e *Grand Theft Hamlet* (Grylls, Crane, 2023) evidenziano come *Grand Theft Auto* costituisca un terreno privilegiato per esplorare le potenzialità artistiche dei mondi virtuali, interrogando lo statuto dell'immagine digitale e il confine tra reale e simulato.

This contribution investigates the role of the screenshot as a foundational gesture from which two central visual practices in contemporary videogame culture emerge: in-game photography and machinima. Through a theoretical analysis structured around recurrent key terms - definition, recognition, remediation, authenticity, appropriation, and authorship - the article demonstrates how these aesthetic forms arise from the interaction between player and digital environment, transforming the game space into a creative laboratory. In-game photography suspends the flow of action to produce images that oscillate between simulation and reality; machinima extends this logic into the temporal dimension, constructing hybrid narratives that draw from cinema, performance, and videogames. The case studies *West of Here* (2021) by Leonardo Magrelli and *Grand Theft Hamlet* (Grylls, Crane, 2023) highlight how *Grand Theft Auto* constitutes a privileged ground for exploring the artistic potential of virtual worlds, interrogating both the status of the digital image and the shifting boundary between the real and the simulated.



Introduzione

Nel corso degli ultimi decenni, l'immagine videoludica si è imposta come uno dei territori più fertili per esplorare le relazioni tra arte, tecnologia e realtà. All'interno di questo ampio panorama, la fotografia in-game e il machinima rappresentano due

forme emblematiche di produzione visiva nate dall'esperienza del videogioco, capaci di ridefinire le categorie tradizionali di autorialità e di immagine. Derivata dallo screenshot, la fotografia in-game traduce in immagine fissa l'esperienza interattiva, trasformando un gesto tecnico in pratica artistica, mentre il machinima, sua estensione temporale e narrativa, utilizza il motore grafico del videogioco per realizzare film, collocandosi al crocevia tra cinema, videogioco e performance. Entrambi danno vita a una costellazione di immagini molto ampia: screenshot vernacolari, documentazione di *gameplay*, produzioni amatoriali, contenuti promozionali e sperimentazioni artistiche. Questo saggio si concentra principalmente su queste ultime, interrogando le forme estetiche che emergono quando la cattura e la registrazione dello schermo diventano gesti espressivi e non solo funzionali.

L'obiettivo non è solo descrivere fenomeni culturali, ma anche identificare alcune questioni teoriche centrali che permettono di comprendere come queste immagini si inseriscano nel più ampio ecosistema dei media digitali. Per questo, l'analisi è guidata da alcune parole chiave – definizione, riconoscimento, rimediazione, autenticità, appropriazione, autorialità – che fungono da lenti concettuali attraverso cui interrogare sia le pratiche sia i relativi casi di studio.

Articolato in due sezioni parallele, una dedicata alla fotografia videoludica e una al machinima, il saggio prende in considerazione due opere ambientate in *Grand Theft Auto V* – la raccolta fotografica *West of Here* (2021) di Leonardo Magrelli e il film *Grand Theft Hamlet* (2023) di Pinny Grylls e Sam Crane – mostrando come la realtà simulata del videogioco possa farsi luogo di sperimentazione artistica e riflessione sullo statuto dell'immagine contemporanea.

Fotografia in-game: catturare uno screenshot, manipolarlo e confonderlo con la realtà

La fotografia videoludica viene generalmente fatta risalire alla storia dello screenshot e, di conseguenza, alla nascita degli schermi (Berardi, 2021). Alcuni autori ne collocano le origini nelle prime sperimentazioni di cattura fotografica di immagini a raggi X e di tubi catodici, altri le rintracciano invece nella tradizione della fotografia senza macchina fotografica (Gerling 2018). Con la diffusione dei personal computer e l'introduzione di comandi dedicati (come "Stamp"), la possibilità di catturare immagini degli schermi diventa una pratica comune, e progressivamente i videogiochi la perfezionano tramite *photo mode*, e, successivamente, direttamente dalle console – dai primi tentativi su PlayStation 3 fino alla piena integrazione su PlayStation 4 e Xbox One (Zurovac 2023, p. 71).

Nell'ambito degli studi sulla fotografia videoludica – e, come vedremo, anche sul machinima –, si può riscontrare la presenza costante di alcuni temi ricorrenti,

quasi fossero passaggi obbligati per chi si confronta con questo tipo di screenshot. L'esame dei principali contributi critici, di cui saranno riportate alcune citazioni significative, suggerisce che la presentazione di tali pratiche possa essere efficacemente organizzata attraverso un sistema di parole chiave: macro-concetti che condensano le questioni teoriche più ricorrenti nel dibattito.

Tra queste, una delle prime e più frequenti riguarda l'esigenza definitoria: molti autori avvertono la necessità di chiarire preliminarmente l'oggetto di studio, quasi fosse imprescindibile una presa di posizione metodologica. Non si tratta di una semplice questione terminologica, ma del tentativo di delimitare un campo eterogeneo, come mostrano le due definizioni che seguono:

La foto ludica non è semplicemente un esercizio estetico bensì un terreno di sperimentazione in cui il confine tra lo spettatore e il creatore si dissolve, permettendo al giocatore di diventare artista, testimone e archivista di universi digitali in continua trasformazione (Bittanti, De Mutiis 2025, pp. 9-10).

Differenti soggetti (artisti, teorici, critici nonché giocatori e sviluppatori) usano il termine "fotografia videoludica" per riferirsi a una moltitudine di pratiche e tecnologie che coinvolgono la fotografia e i videogiochi. Queste pratiche e tecnologie non condividono un set di caratteristiche definite, ma presentano delle affinità familiari in senso wittgensteniano (Möring, De Mutiis 2019, pp. 70-71, mia traduzione).

Le due posizioni convergono sulla necessità di interrogare l'ontologia della fotografia videoludica senza ridurla a un'estensione della fotografia tradizionale. Da un lato emerge la centralità del giocatore come soggetto attivo; dall'altro, l'impossibilità di una definizione rigida fondata su "affinità familiari". Questo passaggio preliminare risponde alla natura complessa e sfaccettata dell'oggetto di studio, che comprende differenti tipologie di immagini variabili per stile, processo produttivo e funzione. Tale eterogeneità si riflette nella pluralità di denominazioni impiegate: *fotografia in-game*, *fotoludica*, *photo mode*, *fotografia videoludica*, *in-game photography*, *game photography* (Bittanti, De Mutiis 2025, p. 9). Come evidenzia Marco De Mutiis, «l'in-game photography è un termine ombrello che racchiude varie pratiche e tecnologie dedicate alla raccolta, produzione e condivisione di immagini tratte da videogiochi» (De Mutiis 2025, p. 176).

Da qui emerge un secondo nodo concettuale ricorrente, il tema del riconoscimento. In un territorio così frammentato, il dibattito si articola principalmente tra due posizioni: da un lato, chi considera queste pratiche come forme artistiche di

piena rilevanza accademica, seppur ancora marginalizzate (Jenkins 2000; Sigl 2012; Gerling 2018; Möring, De Mutiis 2019; Yavuz 2024; Zhang, Jiang & Gao 2025); dall'altro, una diffusa resistenza culturale – presente tanto nell'opinione pubblica quanto in parte del discorso fotografico tradizionale – che tende a relegarle a semplice *divertissement* ludico, negandone il valore estetico (Lowood 2006; Gerling 2018; Möring, De Mutiis 2019). A ben pensare, la storia della fotografia presenta un percorso analogo, anch'essa per lungo tempo ha dovuto rivendicare la propria legittimità artistica.

Passaggi fondamentali nel processo di riconoscimento della fotografia di gioco sono rappresentati dalle esposizioni museali e galleristiche, per citarne solo alcune: *13 Most Beautiful Avatars* alla Postmasters Gallery di New York (2007), *Italians Do It Better!* alla Biennale di Venezia del 2011, a cura di Matteo Bittanti e Domenico Quaranta, e *Photomode: Out There in Games* al Glass Studio di New York (2022). Non solo, testimonianza della crescente istituzionalizzazione di questa pratica sono i workshop e i corsi promossi da accademie e musei, volti a introdurre i neofiti alla teoria e alla pratica della fotografia videoludica.

La prima cosa che dovrai fare è attivare la modalità foto. Non tutti i giochi ne hanno una, ma in quelli che ce l'hanno, la modalità foto è solitamente accessibile tramite il menu di pausa o un comodo pulsante di scelta rapida che ti aiuta a catturare il momento perfetto. Una volta aperta la modalità foto sostanzialmente congela l'azione di gioco, ma ti consente di muovere liberamente una telecamera virtuale per esplorare e comporre uno scatto unico (Bromley 2024, mia traduzione).

Il tono didattico del passaggio, tratto da un articolo "Come padroneggiare l'arte della fotografia in-game", mostra come questa pratica venga presentata come competenza tecnica da acquisire. La modalità foto non è solo uno strumento funzionale, ma uno spazio di controllo estetico: sospendendo l'azione e liberando la camera, trasforma il giocatore in operatore dell'immagine.

Le difficoltà di riconoscimento della fotografia videoludica non dipendono solo dalla varietà delle sue declinazioni – dal vernacolare all'artistico –, ma anche dalla sua natura intrinsecamente interdisciplinare, che coinvolge tanto gli studi fotografici quanto quelli sui videogiochi. A partire dal lavoro di Cindy Poremba (Poremba 2007), è oggi ampiamente riconosciuto che, per la loro natura digitale, la manipolabilità, l'autoreferenzialità e le implicazioni legate all'autorialità e al rapporto con il reale, queste immagini appartengono al territorio della new media art (Tribe, Jana 2006; Paul 2015) e della postfotografia (Fontcuberta 2018; Grespi, Villa 2024). Grazie allo

sviluppo di «hardware di elaborazione grafica più potenti, la somiglianza dell'immagine con la vita reale diventa inquietante e la distinzione tra renderizzato e irreale scompare» (Durusoy 2018, p. 5, mia traduzione). Lo statuto complesso di tali contenuti apre così la strada a due ulteriori questioni centrali nella riflessione sulla fotografia videoludica: la rimediazione e l'autenticità.

Il concetto elaborato da Bolter e Grusin nel 1999 (Bolter, Grusin 1999) è stato più volte richiamato dagli studiosi di fotografia videoludica, poiché essa costituisce una forma intrinsecamente intermediale, nata dalla convergenza di linguaggi differenti (Zhang, Jiang & Gao 2025): il videogioco, entro cui le immagini sono prodotte, e la fotografia, a cui esse si riferiscono. Il dibattito si è quindi concentrato sulla definizione del rapporto tra i due media, interrogandosi su quale rimediasse l'altro, per poi giungere alla conclusione che entrambi si influenzano reciprocamente in un processo di “doppia rimediazione” (Zhang, Jiang & Gao 2025). Eppure, le fotografie di gioco tendono a destabilizzare tale schema, generando forme ibride che mettono simultaneamente in evidenza gli elementi ereditati dai media precedenti e le innovazioni proprie del linguaggio videoludico. Per questo, alcuni studiosi ritengono riduttivo applicare il concetto di rimediazione in modo esclusivo, poiché ciò rischierebbe di oscurare «le innovazioni significative, le novità emergenti e le sfumature tra obsolescenza e arcaicità» (Giddings 2025, p. 60, mia traduzione), suggerendo invece una necessaria rivalutazione della pratica fotografica stessa.

Tra gli elementi che più hanno favorito il confronto tra fotografia tradizionale e cattura dello schermo videoludica, il tema dell'autenticità e del rapporto con il reale occupa una posizione centrale. Nell'ambito dell'*in-game photography*, esso si articola su tre livelli: il legame con la fotografia “reale”, cioè quella prodotta con macchina fotografica; il rapporto con il reale, poiché i videogiochi generano mondi simulati; e infine la dimensione esperienziale, ovvero la percezione di realtà che accompagna la pratica stessa. L'intreccio tra questi piani alimenta un dibattito interdisciplinare che investe questioni più ampie, dalla post-verità al rapporto tra virtuale e reale, di cui delineeremo alcune linee teoriche e le implicazioni nel caso di studio.

Per il primo livello, nell'ottica della rimediazione, lo screenshot può essere assimilato a un fotogramma più che a una fotografia in senso stretto; tuttavia, la fotografia in-game, pur derivandone, ambisce a emanciparsene, liberandosi dei paratesti e degli elementi d'interfaccia. Sebbene non implichi la cattura della luce, la macchina fotografica virtuale fissa un istante all'interno di un flusso visivo continuo, analogamente al processo tradizionale (Gerling 2018, p.158; Yavuz 2024, p. 103; Giddings 2025, p. 51), simulando le dinamiche della fotografia analogica, consentendo di regolare parametri come ISO, messa a fuoco o profondità di campo, fino a riprodurre il suono di una reflex (Poremba 2007; Durusoy 2018; Möring, De

Mutiis 2019). Tale manipolazione diretta di tempo e spazio – la sospensione del gioco o la deviazione dal *gameplay* a favore dell'immagine (Poremba 2007; Gerling 2018; Urban 2022) – segna tuttavia uno scarto rispetto al reale, introducendo il dominio dell'ipermediazione.

Il secondo livello, che verrà approfondito con il lavoro di Magrelli, riguarda il confronto tra il mondo ricostruito – frutto di immagini digitali – e il mondo esterno, in un continuo interrogarsi sul rapporto tra finzione e realtà. Il terzo livello, di natura performativa, evidenzia come l'esperienza di gioco e di cattura possa generare effetti reali sul giocatore, le cui emozioni e percezioni non differiscono sostanzialmente da quelle della vita reale (Werning 2024). Numerose testimonianze mostrano come la fotografia in-game favorisca la creazione di legami sociali, la conservazione di momenti estetici e la possibilità di evasione da realtà complesse, come durante la pandemia di Covid-19 (Moore 2014; Zhang, Jiang & Gao 2025).

Per concludere, due concetti risultano fondamentali nella riflessione sull'*in-game photography*: l'appropriazione e l'autorialità. Il meccanismo appropriativo costituisce il fondamento della produzione fotografica videoludica. Il giocatore si inserisce nel mondo di gioco catturando istanti, appropriandosi delle sue dinamiche e trasformandole in altro, sospendendo la narrazione e infrangendo le regole del tempo e dello spazio ludico¹. La fotografia in-game è l'esito di una potente *agency*, un atto di prelievo che rimuove l'immagine dal suo contesto originario per rielaborarla secondo la soggettività dell'autore. Katie Salen parla di "gioco trasformativo" (Salen 2002), individuando il momento in cui il giocatore si impossessa del sistema ludico e lo converte in pratica creativa, sia attraverso la post-produzione sia tramite la regolazione dei parametri nella modalità foto o la semplice cattura di uno screenshot.

Ecco le regole. Niente selfie. Niente foto all'inguine. Niente animali morti. Niente sparatricie o uccisioni. L'ideale sarebbe che le persone catturassero uno screenshot, lo caricassero su Photoshop o sul vostro editor preferito, facessero del loro meglio per renderlo interessante, bello, facilmente confondibile con la realtà e poi lo caricassero qui (*Landscape photographers of GTA* 2015).

Così recita la didascalia di un gruppo Facebook che invita gli utenti a condividere le proprie fotografie, catturando uno screenshot, manipolandolo e confondendolo con la realtà. In questo gesto creativo, l'utente esercita una propria *agency* e, con essa, una dimensione autoriale, anche se questo concetto nella fotografia videoludica è estremamente problematico, poiché le immagini nascono

¹ Esistono però numerosi giochi che integrano nel *gameplay* la pratica fotografica, o come topic principale o come missione. In questo caso i parametri per l'azione fotografica si modificano e non prevedono necessariamente la sospensione temporale e spaziale.

all'interno di mondi progettati dagli sviluppatori. Pur potendo riconoscere un'intenzionalità autoriale nell'artista o nel giocatore, la questione dei diritti resta ambigua, poiché il materiale appartiene formalmente alle case di sviluppo. In alcuni casi, la qualità dei lavori diffusi online ha portato a collaborazioni ufficiali, con fotografi incaricati di produrre immagini promozionali o dotati di accessi privilegiati (come Peter Levalhati, successivamente assunto da Electronic Arts, Duncan Harris per i lavori per Tomb Raider, Hitman, Crysis, Minecraft, EVE Online e altri, o Leo Sang, coinvolto in campagne per Activision e Nvidia). In questa direzione, l'industria videoludica beneficia della diffusione delle immagini e della loro legittimazione in contesti museali e galleristici.

***West of Here*: appropriazione e ridefinizione dell'autorialità**

Grand Theft Auto costituisce un terreno particolarmente fertile per la cattura dello schermo – e, come vedremo, anche per la registrazione – tanto che, nel corso delle varie edizioni, ha ispirato numerose opere fotografiche in-game. Fin dalle prime versioni i giocatori hanno sperimentato la funzione screenshot, ma è con *GTA: San Andreas* (2004) che compare una vera e propria fotocamera, utile anche al completamento di missioni. Nelle versioni successive, soprattutto con *GTA V* (2013), la funzione è stata perfezionata grazie all'app *Snapmatic*, che replica le caratteristiche di una fotocamera digitale, permettendo regolazioni di base e persino selfie.

Tra le molte produzioni artistiche nate in questo contesto, *West of Here* di Leonardo Magrelli rappresenta un caso esemplare. Artista internazionale, Magrelli realizza una raccolta di vedute paesaggistiche ambientate a Los Santos, la città virtuale di *GTA V*. Il progetto, nato nel 2019 dal recupero di immagini pubblicate online da diversi *gamer*, viene rielaborato e trasformato in opera d'arte attraverso un raffinato intervento di manipolazione: tagli, conversione in bianco e nero, aggiunta di grana, fino a ottenere un risultato visivo che richiama la fotografia analogica. Pubblicato nel volume *West of Here* (Yoffy Press, 2021) ed esposto in gallerie e musei², il progetto instaura un dialogo con la tradizione fotografica californiana di Ed Ruscha, Robert Adams, Lewis Baltz e altri (Magrelli 2025, p. 240), evocando il paesaggio urbano di Los Angeles cui Los Santos si ispira:

[...] Un giorno, mentre gli stavo riguardando, ho provato quasi per caso a portarne uno in bianco e nero. Ed ecco la rivelazione! Ciò che prima era solo una

² Il progetto è stato esposto, tra gli altri, presso la Galleria Divario, Spazio Bianco, DumBO a Bologna nell'ambito del *PhMuseum Days 2023*, alla mostra del Talent Prize 2022 presso il Museo delle Mura e presentato nel programma FUTURES 2021 al CAMERA - Centro Italiano per la Fotografia, contribuendo alla sua legittimazione nel circuito della fotografia contemporanea.

vaga intuizione è divenuta una sorta di disvelamento: privati dei loro colori così esageratamente saturi, e tagliati in maniera giusta, gli screenshot perdevano la loro evidenza virtuale e digitale, per diventare quasi indistinguibili da una fotografia in bianco e nero (Magrelli 2025, p. 240).

Con questa operazione Magrelli evidenzia il crescente fotorealismo dei videogiochi, al punto da rendere labile la distinzione tra immagine reale e simulata. In *West of Here* l'obiettivo è quello di costruire una raccolta di fotografie che emulano la realtà, collocandosi nella tradizione dei grandi fotografi paesaggisti, la cui capacità di confondere lo sguardo dello spettatore induce a interrogarsi sull'essenza dell'immagine stessa. Anche il volume, nella veste grafica, richiama deliberatamente i photo book degli anni Sessanta e Settanta (Magrelli 2025, p. 245).

Gli aspetti più rilevanti dell'opera sono il tema dell'appropriazione e quello dell'autorialità. Più che di semplice appropriazione, si può parlare, seguendo Joan Fontcuberta, di una forma di "adozione": l'assunzione dell'immagine come propria attraverso un atto di selezione, inquadratura e contestualizzazione (Fontcuberta, 2018). *West of Here* non crea ex novo il paesaggio che fotografa, ma lo adotta da un ambiente simulato, reinscrivendolo all'interno di una tradizione visiva e attribuendogli una nuova cornice autoriale. L'opera nasce infatti da un doppio processo appropriativo: da un lato, i *gamer* che realizzano e diffondono gli scatti in rete, reinterprestando il videogioco; dall'altro, l'artista che seleziona e manipola quelle immagini, imprimendovi la propria visione creativa. L'operazione chiama in causa anche il problema dell'integrità dell'opera sorgente: se l'appropriazione può configurarsi come forma di "spettatorialità possessiva" (Mulvey 2006), nel contesto videoludico essa si intreccia tuttavia con dinamiche di agency partecipativa, secondo la logica di negoziazione tra controllo e creatività individuata da Jenkins (Jenkins 2006). Quando il progetto è stato diffuso online e sui social media, è stato oggetto di contestazioni da parte della comunità di *gamer*, che ha percepito questa operazione come una sottrazione indebita. La questione dell'autorialità e dei diritti si è così configurata come un caso esemplare: a seguito di consulenza legale, Magrelli ha constatato che l'unica entità legittimata a rivendicare la proprietà delle immagini è, di fatto, Rockstar Games.

Machinima: registrare una partita, negoziare il reale e costruire un film

Come per la fotografia in-game, anche l'analisi del machinima può essere condotta attraverso alcune parole chiave che ne sintetizzano l'essenza. Le stesse categorie utilizzate in precedenza guidano qui l'indagine, poiché entrambe le pratiche condividono un'origine comune e affrontano questioni analoghe di legittimazione,

criticità e valore estetico. Il machinima rappresenta infatti una naturale evoluzione della fotografia videoludica: laddove quest'ultima cattura l'immagine fissa, il primo ne estende il potenziale alla dimensione del movimento e della narrazione.

Le sue origini risalgono agli anni Novanta, quando alcuni *gamer* iniziarono a registrare le proprie partite grazie a hardware e software dedicati, scoprendo «di potersi trasformare in attori, registi e persino telecamere per realizzare questi film animati a basso costo» (Lowood 2006, p. 26, mia traduzione). Prima di divenire un vero e proprio linguaggio narrativo, la registrazione videoludica serviva soprattutto a documentare le performance dei giocatori, in particolare le *speedrun*, ossia tentativi di completare nel minor tempo possibile un intero gioco, un livello, una missione o una specifica sessione di gioco. Lowood e Menotti (Lowood 2006; Menotti 2014) individuano in *Doom* (1993) e *Quake* (1996) i titoli cardine di questa genealogia: il primo ha definito il genere del *first-person shooter*, introducendo una registrazione interna al gioco; il secondo ne ampliò le possibilità, permettendo riprese in terza persona, con una visione più prossima a quella cinematografica. Accanto allo *speedrunning*, il *Let's Play* (LP) si configura come una tappa essenziale nello sviluppo del machinima, in quanto pratica di esplorazione e commento del mondo di gioco. In essa, la dimensione performativa del giocare si trasforma essa stessa nell'evento spettacolare, ridefinendo i confini tra partecipazione e fruizione (Menotti 2014).

Come nel caso della fotografia videoludica, anche qui il dibattito teorico è costantemente accompagnato da un'esigenza definitoria. In *Machinima* (Bittanti 2017), volume curato da Matteo Bittanti, la necessità di delimitare l'oggetto di studio è ricorrente: ogni autore apre il proprio contributo chiarendo la natura del fenomeno, spesso a partire dalle definizioni pionieristiche di Paul Marino (Marino 2004) e Hugh Hancock insieme con il suo collettivo *Strange Company* (nell'ambito del sito *machinima.com*), che per primi ne hanno individuato il potenziale estetico e produttivo:

Il machinima è una forma espressiva relativamente recente. Audiovisivo digitale creato grazie all'appropriazione e alla manipolazione di un videogioco, rigetta la caratteristica essenziale del testo originale: l'interattività (Bittanti 2017, p. 7).

Il machinima è una produzione mediale ibrida e derivata, che affonda le sue radici nel videogioco. Secondo la definizione proposta dalla Academy of Machinima Arts and Science (AMAS), è un'animazione in tempo reale ottenuta per mezzo dei motori tridimensionali dei videogiochi o di applicazioni ad hoc (Picard 2017, p. 15).

Il machinima è quello spazio in cui l'animazione tridimensionale prodotta nel corso di una sessione ludica è registrata in tempo reale sotto forma di filmato e successivamente usata per produrre narrazioni audiovisive tradizionali (Berkeley 2017, p. 23).

Il termine funziona come un “ombrello concettuale” che raccoglie pratiche eterogenee, realizzate da *gamer* o artisti, con finalità diverse e spesso divergenti. Tale pluralità genera la necessità di riconoscimento e legittimazione disciplinare: il machinima si colloca in un territorio liminale, tra media studies, cinema e performance, e fatica a trovare una collocazione istituzionale, rimanendo in gran parte confinato a circuiti online e a festival specializzati. Pur non nascendo con finalità artistiche, nel tempo si sono consolidate due tendenze principali: da un lato, quella che tenta di emulare le logiche produttive del sistema hollywoodiano in vista di un riconoscimento industriale (Berkeley 2017, p. 29); dall'altro, quella che rivendica la propria differenza, orientandosi verso una libertà sperimentale affine al cinema d'avanguardia.

Dal punto di vista intermediale, il machinima amplifica il meccanismo di cattura dello schermo, estendendolo alla dimensione temporale: non un singolo fotogramma, ma una sequenza. Si avvicina così al cinema di fiction, al documentario, al film d'animazione, al cinema espanso e condivide tratti anche con il *desktop film*³ (Robertson 2005; De Rosa 2024). Come osserva Menotti, il machinima rimedia il cinema delle origini, privilegiando lo spettacolo visivo rispetto alla narrazione, e al tempo stesso se ne distanzia, elaborando un linguaggio autonomo che integra logiche ludiche (Menotti 2014, p. 82).

Non sorprende, dunque, che i temi dell'autenticità e del rapporto con il reale costituiscano questioni centrali anche in questa pratica. La sua natura ibrida, segnata da un triplice livello di mediazione, obbliga a interrogarsi su quanto vi sia di reale nei mondi rappresentati e su quale valore attribuire all'esperienza del creatore. Rispetto al cinema tradizionale, il machinima ne riprende e rielabora i codici, aprendo nuovi spazi di sperimentazione estetica – come vedremo nel caso di *Grand Theft Hamlet*.

Per quanto riguarda, invece, il rapporto con il mondo reale e il grado di veridicità dei contenuti, esso presenta, come il cinema, una duplice vocazione: da un lato la *fiction*, con opere incentrate su un racconto, spesso organizzate in saghe o serie episodiche che emulano le dinamiche hollywoodiane; dall'altro, una produzione di carattere documentario, che nasce prima di quella narrativa, sviluppata a partire

³ Il desktop film è una forma cinematografica che costruisce l'intera narrazione attraverso l'interfaccia di un dispositivo digitale, esibendo finestre, notifiche e software come spazio diegetico. Come il machinima risiede nell'utilizzo di un ambiente mediale preconfigurato come scena filmica.

dallo *speedrunning* e dal *Let's Play*. Quest'ultima, pur non sempre orientata alla narrazione, trova un successivo riconoscimento artistico e si configura come un'esplorazione visiva, simile a quella del *flâneur* che attraversa lo spazio virtuale.

Parlare di "documentario" in un mondo interamente simulato resta tuttavia problematico: ciò che accomuna queste opere al documentario è soprattutto l'attitudine osservativa e la rinuncia alla manipolazione diretta del contenuto. A differenza della fotografia in-game, che può sospendere il flusso del gioco per ottenere uno scatto, la ripresa nel machinima accoglie l'imprevisto e mantiene la continuità temporale dell'azione, pur consentendo interventi successivi di *modding*⁴, montaggio e correzione cromatica come, del resto, anche nel cinema tradizionale. Inoltre, la registrazione schermo non si limita a "documentare" un evento virtuale, come sottolinea Julia Eckel, ma ne rende visibile la processualità: fissando una specifica prospettiva sul flusso dell'azione, trasformando l'interazione tra giocatore e sistema in oggetto documentario (Eckel 2023, p. 365). Mentre per quanto concerne la realtà dell'esperienza, l'esempio di *Grand Theft Hamlet* può essere emblematico per approcciare l'argomento.

A contrastare l'interpretazione del machinima come forma di animazione cinematografica interviene il suo carattere appropriativo. Come la fotografia in-game, anche il machinima si fonda sull'uso di contenuti preesistenti: non produce ex novo elementi grafici, ma si sviluppa attraverso la riappropriazione e la reinterpretazione di spazi e materiali creati da altri. Il valore di queste opere non risiede dunque nella costruzione della grafica, come avviene per l'animazione, bensì nella capacità di trasformare un ambiente videoludico preconfigurato in un nuovo medium espressivo (Lowood 2006), secondo la logica del "gioco trasformativo" di Salen. In questa direzione un ruolo significativo è svolto anche dalle *mod*: in molti casi gli stessi sviluppatori, come id Software, incoraggiano tali pratiche fornendo accesso ai codici sorgente e legittimando così una partecipazione creativa estesa (Lowood 2006, p. 29). Come per la fotografia in-game, anche nel machinima si pone la complessa questione dei diritti d'autore: i veri proprietari dei contenuti restano gli sviluppatori, mentre gli artisti operano in un territorio di libertà negoziata. Ne deriva una doppia posizione: da un lato, chi riconosce in queste opere una forma di promozione spontanea per i videogiochi; dall'altro, chi ne ostacola la diffusione, non cogliendone il potenziale estetico e critico.

⁴ Si tratta di una modifica non ufficiale creata dagli utenti che altera o amplia contenuti, regole o aspetti tecnici di un videogioco.

Grand Theft Hamlet: performance, documentario e autenticità

Diretto da Pinny Grylls e Sam Crane, il film è un lungometraggio documentario animato, ambientato in *Grand Theft Auto V Online*. Durante la pandemia di Covid-19, impossibilitati a lavorare in teatro, come recita un cartello all'inizio del film, gli attori Sam Crane e Mark Oosterveen iniziarono a esplorare il mondo virtuale di Los Santos, città ispirata a Los Angeles. Scoprendo casualmente un'arena – la Vinewood Bowl – decisero di trasferire nel videogioco il progetto teatrale dell'*Amleto* di Shakespeare, preparato prima del lockdown, e di riprenderlo grazie all'app *Snapmatic* di GTA. L'universo violento e ironico del gioco diviene così palcoscenico di una riflessione metateatrale sulla rappresentazione e sul potere catartico della performance, il tutto in un ambiente tutelato, dove è impossibile prendere il Covid.

Dal punto di vista tipologico, *Grand Theft Hamlet* può essere considerato un'evoluzione del *Let's Play*, al quale si avvicina per struttura e tono: i due attori esplorano liberamente l'universo di gioco fino a imbattersi casualmente nell'arena, che dà avvio al progetto teatrale. Con l'LP condivide l'ironia e la dimensione ludica, ma anche l'imprevedibilità delle sessioni di gioco, scandite da continui fallimenti e morti dei protagonisti. Il suo valore testimoniale non risiede in una presunta "cattura perfetta" (Eckel 2023, p. 364) dei dati di gioco, ma nella scelta e nella fissazione di un punto di vista che rende percepibile l'elaborazione stessa dell'evento digitale. *Grand Theft Hamlet* è una grande collezione di tentativi e di sessioni di gioco che definiscono le diverse sequenze, capaci di configurarsi come un vero e proprio documentario intrecciando interviste, spot promozionali, prove teatrali e uno spettacolo.

Il film ha ottenuto un ampio riconoscimento internazionale, contribuendo a ridefinire i confini del machinima. Vincitore della sezione documentari al South by Southwest (SXSW) – festival non specificamente dedicato al machinima – è stato selezionato in numerose rassegne cinematografiche internazionali, gareggiando nella sezione documentari. La sua distribuzione su Mubi, piattaforma specializzata in cinema indipendente e d'autore, gli ha garantito un posizionamento inedito, al di fuori dei circuiti tradizionali del videogioco e delle logiche commerciali. Inoltre, *Grand Theft Hamlet* è stato proiettato in diverse sale cinematografiche nel mondo, anche se non attraverso una distribuzione continuativa, ma come evento speciale a data unica⁵. Tale percorso sancisce il riconoscimento dell'opera come autentico prodotto

⁵ Tra queste, si segnalano la proiezione speciale al Cinema Teatro Galliera di Bologna (febbraio 2025), l'anteprima milanese durante il MUBI Fest presso il Bocconi Sport Center (dicembre 2024) e la proiezione evento al Cinema Ariston di Trieste (novembre 2024). Mentre nel panorama internazionale è stato distribuito nelle sale nel Regno Unito dal 6 dicembre 2024 e negli Stati Uniti dal 17 gennaio 2025.

cinematografico, capace di dialogare con il linguaggio del documentario contemporaneo.

Il film si colloca in dialogo con almeno tre diversi ambiti: il cinema documentario, il teatro – inteso tanto in senso tradizionale quanto performativo – e il videogioco, che ne costituisce il contesto mediale. Concentrandosi sul primo aspetto, innanzitutto il film eredita dal documentario l'apertura all'imprevisto, il reale fa la sua parte anche nel virtuale: l'azione scenica è costantemente ostacolata da eventi imprevedibili – in particolare dalle morti improvvise dei protagonisti – che interrompono lo sviluppo narrativo e rivelano la dimensione “reale” dell'esperienza ludica. Persino il casting si trasforma in un processo problematico, poiché in un gioco fondato sulla competizione e la violenza, il reclutamento di attori disposti a collaborare diventa un'impresa paradossale. La seconda istanza riguarda la relazione con il linguaggio cinematografico. Pur impiegando elementi tradizionali come raccordi, soggettive o primi piani, il film è fortemente influenzato dal linguaggio videoludico: i movimenti di macchina irregolari, gli scatti improvvisi e le inquadrature non allineate producono una grammatica visiva ibrida, dove l'errore diventa cifra stilistica. Tale estetica “imperfetta”, generata dai comandi del mouse o del joystick, restituisce una forma di pedinamento quasi zavattiniano, in cui la camera virtuale segue i movimenti dei personaggi all'interno di un flusso frammentario e disomogeneo. La temporalità stessa risulta ellittica: il film alterna brevi estratti di sessioni di gioco di durata ignota, riconoscibili soltanto dal mutare delle condizioni atmosferiche o luministiche. Alcune scene, come quella in cui Mark recita l'*Amleto* invitando l'interlocutore a guardarlo, ma il suo avatar rimane voltato di spalle – poiché l'utente, dietro lo schermo, lo osserva già dalla propria prospettiva –, mettono in evidenza la tensione tra intenzione teatrale e vincoli tecnici del linguaggio videoludico. Il risultato è un linguaggio espressivo inedito, ibrido e sperimentale, frutto dell'interazione fra codici cinematografici e dinamiche proprie del videogioco, capace di generare un effetto di forte impatto visivo e concettuale.

Tutti questi elementi conducono a riflettere sulla posizione del film rispetto al tema dell'autenticità. Il reale, pur traslato nel virtuale, irrompe costantemente nell'azione: gli attori sono ostacolati da eventi imprevedibili – morti improvvise, interferenze di altri giocatori, sabotaggi – che rendono la messa in scena fragile e aleatoria. Emblematica, in tal senso, è la sequenza dello spot per le audizioni, interrotta da un'aggressione improvvisa, durante la quale Sam esclama: «non potete fermare l'arte, stronzi», riaffermando la resistenza dell'intento artistico di fronte al caos del gioco. Parallelamente, il film mette in luce una tensione tra realtà e simulazione: i protagonisti si rifugiano nel mondo virtuale durante la pandemia, attribuendogli una funzione sostitutiva dell'esperienza reale. Più volte osservano

come le dinamiche di *GTA* riflettano la quotidianità – dalle perdite alle slot machine, che ricordano quelle della vita reale, ai suoni ambientali che riproducono pioggia e cinguettii –, rivelando un’illusione di realtà sempre più verosimile. Pinny definisce l’esperienza di gioco “una vacanza”, momento di sospensione e introspezione in un periodo segnato da isolamento e solitudine. Il film accentua così la permeabilità tra reale e virtuale, talvolta sovrapponendoli: emblematico è il dialogo in cui Pinny rimprovera Sam per la sua assenza nella vita quotidiana, paradossalmente percepito dallo spettatore come la parte più “artificiale” dell’opera, quasi una rimessa in scena di conversazioni esterne al gioco. Altri momenti di frizione – come quando Sam annuncia di doversi allontanare per motivi fisiologici, o la comparsa di una madre che si presenta ai casting con l’avatar del figlio – rafforzano l’ambiguità fra performance e quotidiano. L’effetto complessivo è un cortocircuito percettivo, in cui la realtà si rifrange nel virtuale, e viceversa, restituendo una riflessione acuta sull’autenticità dell’esperienza mediale contemporanea.

Ancora, a differenza della photo mode, *Grand Theft Hamlet* mantiene forte la componente paratestuale che ci racconta una narrazione parallela a quella che stiamo guardando, un’altra storia insomma. Quella di un gioco, dove ogni minuto arriva l’avviso di qualche giocatore che muore e di missioni da portare a termine. I registi decidono volontariamente di non eliminare questo racconto, ma di lasciarlo scorrere in quanto parte reale dell’esperienza. Certo, spiccano alcune inquadrature, molto simili a fotografie paesaggistiche che contemplan la bellezza di *GTA*, come quella di apertura, dove i paratesti scompaiono e i paesaggi si confondono con il reale.

Il meccanismo appropriativo tipico del machinima emerge progressivamente nella prima parte del film. Ricostruendo le sessioni di gioco iniziali tra i due attori, vediamo i protagonisti muoversi liberamente per le strade di Los Santos, rubando auto, aggredendo PNG, giocando al casinò. In quanto *open world*, *GTA* non impone una trama predefinita, permettendo ai registi di sovrascrivere al sistema ludico una narrazione autonoma. È però l’ambiente stesso a opporre resistenza: la città digitale sembra sabotare costantemente l’azione, trasformando ogni interazione in conflitto. I tentativi di coinvolgere altri giocatori sfociano spesso in sparatorie o vengono interrotti dall’intervento della polizia, mentre le missioni automatiche e gli avvisi di morte che costellano lo schermo ricordano la persistenza della logica videoludica. Gli autori si trovano così a negoziare la propria progettualità artistica all’interno di un mondo concepito per la competizione, dove la socialità e la rappresentazione appaiono come eccezioni.

Resta una domanda centrale: come è stato possibile realizzare *Grand Theft Hamlet* senza che Rockstar Games ne rivendicasse la proprietà intellettuale? L’opera

rappresenta, da questo punto di vista, un caso eccezionale. In diverse interviste, i registi hanno dichiarato di aver informato gli sviluppatori sin dalle prime fasi, ottenendo da loro un tacito consenso e la piena libertà creativa (Trouvé 2025). È plausibile che Rockstar abbia riconosciuto nel progetto un'opportunità di visibilità positiva per il proprio marchio, capace di estendere il videogioco ai circuiti del cinema d'autore. La distribuzione internazionale su Mubi e le proiezioni in sala costituiscono indizi di un accordo, formale o informale, volto a legittimare l'utilizzo del materiale videoludico e a prevenire possibili controversie legali. Pur non essendo note le condizioni contrattuali, il caso dimostra come, almeno in questo contesto, la questione dei diritti – da sempre problematica per le produzioni machinima e le pratiche di *in-game photography* – sia stata risolta in modo pragmatico, consentendo al film di circolare liberamente nei canali ufficiali della distribuzione cinematografica.

Note conclusive

Lo screenshot rappresenta il punto di partenza da cui si sviluppano, per estensione e complessità, la fotografia in-game e il machinima: un'azione di cattura che, da mera funzione tecnica, si trasforma progressivamente in pratica estetica e riflessiva. Entrambe le forme esplorano la possibilità di fermare il flusso dell'immagine digitale per trasformarlo in linguaggio, spostando il focus dall'atto meccanico all'elaborazione consapevole di uno sguardo. In questo senso, il gesto del "premere un tasto" diventa un'operazione culturale, capace di rivelare e interpretare il potenziale espressivo dei mondi videoludici. Fotografia in-game e machinima nascono all'interno di un sistema apparentemente chiuso, il videogioco, ma ne forzano i limiti, trasformando lo spazio ludico in un laboratorio di sperimentazione estetica e concettuale. La complessità della loro definizione, la faticosa ricerca di riconoscimento istituzionale e la loro natura intrinsecamente intermediale – sospesa tra fotografia, cinema e videogioco – mostrano come queste pratiche sfidino le categorie tradizionali dei media e aprano nuovi spazi di legittimazione teorica. In entrambe, si manifesta una tensione costante tra appropriazione e autorialità, tra vincolo tecnologico e libertà creativa, tra reale e simulato.

Il caso di *Grand Theft Auto* si rivela esemplare in questo senso: un laboratorio estetico in cui la potenza visiva del fotorealismo e la libertà dell'*open world* offrono terreno fertile per la sperimentazione artistica. Progetti come *West of Here* e *Grand Theft Hamlet* dimostrano che la cattura e la registrazione dello schermo possono assumere un valore estetico pieno, capace di interrogare la natura stessa dell'immagine digitale e di ridefinire il rapporto tra autore, medium e realtà rappresentata. Le due opere, nate all'interno di uno stesso universo virtuale, mostrano come sia possibile generare linguaggi artistici diversi ma complementari,

accomunati dal desiderio di esplorare il potenziale dell'immagine digitale. Partendo dallo screenshot queste opere lo trascendono, trasformandolo in un dispositivo poetico e critico. Attraverso *West of Here* e *Grand Theft Hamlet*, l'immagine non si limita più a documentare il videogioco, ma diventa un luogo di negoziazione estetica e concettuale, in cui l'atto di catturare si fa gesto artistico e riflessione sulla visione contemporanea.

L'autrice

Susanna Bandi è assegnista di ricerca e cultrice della materia in cinema, fotografia, radio, televisione e media digitali, presso l'Università di Pavia, dove lavora al progetto PRIN *La Mediazione Tecnologica dell'Umano*. Ha conseguito il dottorato presso il medesimo ateneo, con un progetto sulla relazione tra media visuali e autismo. I suoi interessi vertono sulle connessioni tra immagini e cura, con particolare attenzione all'autismo, e sulle modalità con cui il sé viene rappresentato nel cinema, nella fotografia e nei nuovi media.

susanna.bandi@unipv.it
<https://orcid.org/0009-0002-8025-2285>

Riferimenti bibliografici

- Berardi, M 2021, 'In-game photography. Anthropological notes and visual perspectives from the imagination of the open worlds', *Visual Ethnography*, vol. 10, n.2, Available from: <https://vejjournal.org/index.php/vejjournal/article/view/281> [11 November 2025].
- Berkeley, L 2017, 'Il machinima nel nuovo mediascape', in *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, ed. M Bittanti, Mimesis, Milano-Udine, pp. 23–45.
- Bittanti, M & De Mutiis, M (eds) 2025, *Fotoludica. Fotografia e videogiochi tra arte e documentazione*, Mimesis, Milano-Udine.
- Bittanti, M & Gandolfi, E (eds) 2018, *Giochi video. Performance, spettacolo, streaming*, Mimesis, Milano-Udine.
- Bittanti, M (ed.) 2017, *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, Mimesis, Milano-Udine.
- Bolter, JD & Grusin, R 1999, *Remediation: Understanding new media*, MIT Press, Cambridge, MA.
- Bromley, M 2024, 'How to master the art of in-game photography', *Epic Games Store*, 2 January, <https://store.epicgames.com/en-US/news/how-to-master-the-art-of-in-game-photography#:~:text=Focus%20and%20depth%20of%20field%20go%20hand-in-hand%2C,will%20be%20soft%20and%20blurry>. [11 November 2025].
- De Mutiis, M 2025, 'Il giocatore come fotografo e lavoratore', in *Fotoludica. Fotografia e videogiochi tra arte e documentazione*, eds M Bittanti & M De Mutiis, Mimesis, Milano-Udine, pp. 175–197.
- De Rosa, M 2024, *Camille Henrot, Grosse Fatigue. Notes on Desktop Cinema*, Mimesis, Milano-Udine.

- Durusoy, M 2018, 'In-game photography: creating new realities through video game photography', *Membrana – Journal of Photography Theory and Visual Culture*, vol. 3, no. 1. Available from: <https://doi.org/10.47659/m4.042.art>. [11 November 2025].
- Eckel, J 2022, 'Screencasting: Documenting Processuality', in *Screen Images. In-Game Photography, Screenshot, Screencast*, eds W Gerling, S Möring & M De Mutiis, Kulturverlag Kadmos, Berlin, pp. 341–370.
- Fontcuberta, J 2018, *La furia delle immagini. Note sulla postfotografia*, Einaudi, Torino.
- Gerling, W 2018, 'Photography in the digital: screenshot and in-game photography', *Photographies*, vol. 11, no. 2–3, pp. 149–167. Available from: <https://doi.org/10.1080/17540763.2018.1445013>. [13 November 2025].
- Giddings, S 2025, 'Disegnare senza luce. La fotografia simulata nei videogiochi', in *Fotoludica. Fotografia e videogiochi tra arte e documentazione*, eds M Bittanti & M De Mutiis, Mimesis, Milano-Udine, pp. 47–76.
- Grespi, B, Villa, F (eds) 2024, *Il postfotografico. Dal selfie alla fotogrammetria digitale*, Einaudi, Torino.
- Jenkins, H 2000, 'Art Form for the Digital Age', *Technology Review*, September–October.
- Jenkins, H 2006, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York.
- Landscape photographers of GTA 2015*, *In-Game Photography*, 25 February, <https://ingamephotography.wordpress.com/2015/02/25/landscape-photographers-of-gta/>. [11 November 2025].
- Lowood, H 2006, 'High-performance play: the making of machinima', *Journal of Media Practice*, vol. 7, no. 1, pp. 25–42. Available from: <https://doi.org/10.1386/jmpr.7.1.25/1>. [11 November 2025].
- Magrelli, L 2025, 'Ah shit, here we go again', in *Fotoludica. Fotografia e videogiochi tra arte e documentazione*, eds M Bittanti & M De Mutiis, Mimesis, Milano-Udine, pp. 237–248.
- Marino, P 2004, *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*, Paraglyph Press, Scottsdale.
- Menotti, G 2014, 'Videorec as gameplay: recording playthroughs and video game engagement', *G|A|M|E – The Italian Journal of Game Studies*, issue 3. Available from: http://www.gamejournal.it/3_menotti/. [11 November 2025].
- Moore, C 2014, 'Screenshots as virtual photography: cybernetics, remediation, and affect', in *Advancing Digital Humanities: Research, Methods, Theories*, eds P L Arthur & K Bode, Palgrave Macmillan, London, pp. 141–160.
- Möring, S, De Mutiis, M 2019, 'Camera ludica: reflections on photography in video games', in *Intermedia games—games inter media: video games and intermediality*, eds M Fuchs & J Thoss, Bloomsbury Academic, New York, pp. 69–94. Available from: <https://doi.org/10.5040/9781501330520.ch-003>. [11 November 2025].
- Möring, S, De Mutiis, M 2019, 'Camera Ludica: Reflections on Photography in Video Games', in *Intermedia Games—Games Inter Media: Video Games and Intermediality*, eds M Fuchs & J Thoss, Bloomsbury Academic, New York, pp. 69–94.
- Paul, C 2015, *Digital art: world of art series*, 3rd edn, Thames & Hudson, London.
- Picard, M 2017, 'Machinima: il videogioco come forma d'arte?', in *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, ed. M Bittanti, Mimesis, Milano-Udine, pp. 15–22.

Poremba, C 2007, 'Point and shoot: Remediating photography in gamespace', *Games and Culture*, vol. 2, no. 1, pp. 49–58. Available from: <https://doi.org/10.1177/1555412006295397>. [13 November 2025].

Robertson, G 2005, *Desktop Cinema: Feature Filmmaking on a Home Computer*, Cengage Learning PTR, Boston.

Salen, K 2002, *Curator's statement. Quake! Doom! Sims! Transforming play: Family albums and monster movies*, Walker Art Center, 19 October.

Sigl, R 2012, 'In-Game-Fotografie: Die Kunst des Screenshots', *Die Zeit*, 2 August. Available from: <http://www.zeit.de/digital/games/2012-08/in-game-fotografie>. [13 November 2025].

Tribe, M & Jana, R 2006, *New Media Art*, ed. U Grosenick, Taschen America LLC, Köln.

Trouvé, P 2025, 'De «Second Life» à «Grand Theft Auto» : quand les jeux vidéo servent de lieu de tournage à des documentaires', *Le Monde — Pixels*, 1 March, https://www.lemonde.fr/pixels/article/2025/03/01/de-second-life-a-grand-theft-auto-quand-les-jeux-video-servent-de-lieu-de-tournage-a-des-documentaires_6571526_4408996.html. [11 November 2025].

Urban, A 2022, 'Mementos from digital worlds: video game photography as documentation', *Journal of Documentation*, vol. 79, no. 2, pp. 398–414. Available from: <https://doi.org/10.1108/jd-01-2022-0028>. [13 November 2025].

Werning & G Farca, Amsterdam University Press, Amsterdam, pp. 578–597.

Werning, S 2024, 'Remediating green practices: landscape photography and nature documentary filmmaking in video games', in *Ecogames: Playful Perspectives on the Climate Crisis*, eds L op de Beke, J Raessens, S

Yavuz, O 2024, 'Temporality and Spatiality in In-game Photography', *AM Journal of Art and Media Studies*, no. 33, pp. 97–115.

Zhang, Z, Jiang, Q C & Gao, S 2025, 'Taking pictures in response to uncertainty: coping through double remediation of in-game photography', *Journal of Documentation*, vol. 81, no. 5-6, pp. 1383-1400. Available from: <https://doi.org/10.1108/JD-04-2025-0108>. [11 November 2025].

Zurovac, E 2023, *Screenshot society. Come le fotografie dello schermo raccontano il nostro stare online*, Franco Angeli, Milano.