

Giacomo Sambusida

*Il linguaggio delle avventure grafiche dalle origini al 1990*

Università degli Studi di Firenze, Scuola di Studi umanistici e della formazione, corso di laurea magistrale in Scienze dello spettacolo, relatrice Paola Valentini, a.a. 2015-2016

Abstract

Oggetto della tesi sono le avventure grafiche, che, almeno per tutti gli anni Ottanta del XX secolo, hanno rappresentato uno dei principali generi di videogiochi. L'analisi delle opere, condotta con una particolare attenzione agli aspetti formali del discorso visivo, si è avvalsa anche delle conoscenze ricavate da fonti e pubblicazioni coeve nonché dai più recenti studi di settore e da quanto messo a disposizione dagli studi sul linguaggio cinematografico.

Nel capitolo I della parte prima sono illustrati, ripercorrendo una cronologia in- valsa, i programmi anteriori al 1980 che si possono considerare gli 'antenati' delle avventure grafiche, nei quali sono riconoscibili quei tratti fondamentali che, dall'uno nell'altro, transitano infine nel modello dell'avventura grafica, dopo essere già stati riassunti in quello della cosiddetta avventura testuale. Il capitolo II è dedicato al riesame della questione della prima avventura grafica condotto tramite l'analisi di due giochi pubblicati nel 1980, l'*Adventure* di Warren Robinett e *Mystery House*, prime reinterpretazioni in chiave grafica del modello dell'avventura testuale. Il capitolo III tratta gli aspetti generali delle avventure grafiche che definisco del primo tipo e cioè quelle basate sul modello stabilito con *Mystery House*.

La parte seconda è tutta destinata all'illustrazione delle caratteristiche delle avventure grafiche del secondo tipo, che hanno in *King's Quest* (1984) il nuovo paradigma, fondato principalmente sulla presenza di un protagonista raffigurato che può muoversi attraverso lo spazio diegetico (al contrario di quanto accade con il modello precedente, che tranne eccezioni non prevede la raffigurazione dell'*avatar*). Vi sono pertanto trattate le componenti grafiche, verbali, musicali il cui progressivo sviluppo permette quello delle sequenze animate funzionali alla dimensione narrativa di questi giochi.