

laboratorio dell'immaginario

issn 1826-6118

rivista elettronica

[http://cav.unibg.it/elephant\\_castle](http://cav.unibg.it/elephant_castle)

IL SEGRETO

a cura di Raul Calzoni, Michela Gardini, Viola Parente-Čapková

settembre 2019

CAV - Centro Arti Visive  
Università degli Studi di Bergamo

FRANCESCA BULIAN

## **Easter Egg: poetica di un patto tra autore e fruitore attento**

Nel 1979, la compagnia statunitense Atari Inc. rilasciò quello che è considerato il primo videogioco di azione-avventura della storia, intitolato, appunto, *Adventure*. Il prodotto, contenuto in una cartuccia per console Atari 2600, fu un successo tale da vendere oltre un milione di copie e buona parte della sua fortuna si dovette alle molteplici innovazioni nell'esperienza di gioco: per la prima volta veniva concessa al fruitore la possibilità di esplorare una varietà di ambienti, in grafica 8 bit, e "maneggiare" attraverso un *joystick* alcuni oggetti digitali, essenziali per il completamento del percorso (Robinet 1983-84: 693-694).

La politica aziendale di Atari in quegli anni era la pubblicazione dei suoi *videogame* sotto il proprio marchio, ma senza menzionare – né all'interno del *software*, né sul supporto o *packaging* – il nome dei realizzatori. La ragione pratica di questo indirizzo era il timore che i propri dipendenti potessero venire sottratti da altre compagnie, trasmettendo però l'erronea sensazione che simili prodotti fossero realizzati da "mestieranti" anonimi, quando in realtà erano frutto di singole personalità creative. Era il caso di *Adventure*, interamente ideato e costruito dal programmatore Warren Robinett. Egli si trovò nell'ironica posizione di essere il responsabile primo e ultimo della sua opera e, allo stesso tempo, impossibilitato a farla riconoscere come propria. Questa contraddizione in termini fu all'origine del primo contenuto occultato in un'opera d'ingegno a prendere il nome di *easter egg*.

Robinett, infatti, aggirò il divieto programmando il gioco in modo da nascondere, in una sezione dell'avventura, la sua firma. Se il piccolo

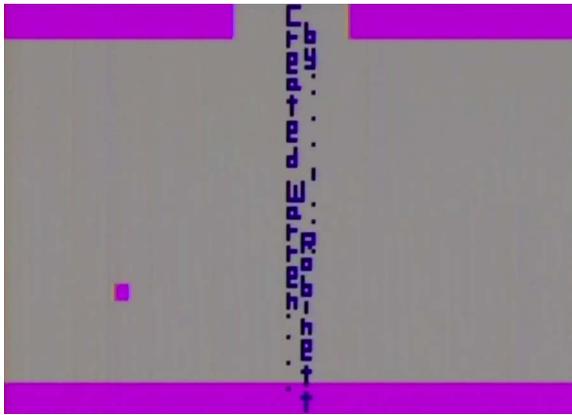


Fig. 1  
Warren Robinett  
(1979), *Adventure*,  
Atari Inc., parti-  
colare della firma  
nascosta.

*avatar*<sup>1</sup> del giocatore, rappresentato da un singolo *pixel*, avesse compiuto alcune specifiche azioni in una determinata camera del gioco, avrebbe scovato un “grey dot” (punto grigio) altrimenti invisibile. Trasportando il *grey dot* in una stanza segreta, l'utente vi avrebbe scovato la scritta verticale “Created by Warren Robinett” [Fig. 1]. Lo scrittore Tom Hirschfeld nel 1982 contò ventisette passaggi per conseguire l'obiettivo (Ervin 2017: 53-72).

“La consideravo la mia firma” dichiarò Robinett, “come quella nell'angolo in basso a destra dei dipinti”.<sup>2</sup> Poco dopo aver ultimato *Adventure*, Robinett decise di lasciare Atari.

Il gioco venne duplicato in 100.000 cartucce senza che l'azienda avesse contezza del gesto. Circa otto mesi dopo il rilascio, nell'agosto 1980, un quindicenne di Salt Lake City, Adam Clayton, scrisse all'indirizzo di Atari una lettera in cui, nel *post scriptum*, li informava di aver trovato nel videogioco *Adventure* un contenuto “strano” che non era segnalato nel manuale utente, e spiegava nel dettaglio come vi era giunto (Yarwood 2016).

1 In origine “avatare” è un termine appartenente alla religione induista che indica la discesa in terra della divinità, spesso attraverso una forma fisica – in maniera non dissimile da ciò che rappresenta Gesù nella religione cristiana, incarnazione di Dio in Terra. Mutuato da questo originario concetto, *avatar* nel mondo digitale è la figura che corrisponde, all'interno di una realtà virtuale, al singolo utente fisico, il suo tramite pratico e simbolico per navigare quello spazio. Può essere rappresentato da un'immagine, una forma, un personaggio costruito digitalmente.

2 Traduzione mia.

Quello che allora era il Direttore dello sviluppo *software* nella Divisione Consumatori Atari, Steve Wright, ebbe in seguito modo di raccontare che il consiglio amministrativo aveva reagito male e ipotizzato in un primo momento di ritirare il gioco dal mercato e correggerlo. Era stato presto chiaro però che l'idea di sostituire tutte le copie era economicamente impraticabile.

Wright non era dello stesso avviso dei suoi colleghi: i toni entusiastici di Clayton nella lettera gli avevano suggerito che quello che per loro era un sabotaggio, rappresentava in realtà per i giovani giocatori un'ulteriore sfida e persuase l'azienda non solo a lasciare *Adventure* intatto, ma a inserire anche in futuri giochi altri tesori nascosti che solo gli utenti più bravi sarebbero riusciti a trovare. Per la prima volta, paragonò quel tipo di contenuti a *easter egg*, le piccole uova di Pasqua dipinte che, nella cultura anglosassone, vengono nascoste durante la festività in modo che i bambini si divertano a intraprendere una piccola caccia al tesoro per trovarle (Anon. 1981: 14).

Da allora, l'espressione *easter egg* ha iniziato a indicare – anche sotto forma di prestito nella lingua italiana – ogni genere di contenuto che i creatori di un prodotto multimediale celano con intenzione al suo interno, al fine di renderlo potenzialmente rintracciabile da quei fruitori caratterizzati da un maggior grado di abnegazione.

Nel 2004, un collezionista di nome Sean Riddle scoprì che Robinett aveva avuto inconsapevolmente due predecessori: analizzando alcune cartucce per la console Channel F della Fairchild, azienda concorrente di Atari, aveva trovato all'interno di una demo mai pubblicata del 1976 e del titolo messo invece in commercio nel 1978 *Video Whizball*, due contenuti raggiungibili solo attraverso l'esecuzione di complesse operazioni. In entrambi i casi, di nuovo, il tortuoso percorso conduceva al nome del realizzatore, rispettivamente Michael K Glass e Bradley Reid-Selth (Wolf 2012: 69-76). È interessante notare come i tre programmatori siano arrivati allo stesso gesto in maniera autonoma e per le stesse cause – anche la Fairchild rifiutava di accreditare il nome dei propri creativi. Per tutti e tre nascondere un contenuto coincide con l'esigenza di lasciare il loro segno nell'opera. Quello che rese unico il caso di Robinett fu la risposta: non la nuda esistenza del segreto, ma il fatto di venire scoperto conferì allo

stesso uno status ontologico, ed è infatti a quel punto che ricevette un nome per designarlo.

Per quanto il primo *easter egg* possa sembrare una sorta di *divertissement*, il programmatore dimostra con esso una spiccata consapevolezza del proprio valore e bypassa quello che è a tutti gli effetti il “mecenatismo” dell’opera per raggiungere direttamente il pubblico. Un dato tipo di pubblico dimostra altresì, a differenza dell’azienda, di comprendere quel linguaggio, rendendo di fatto compiuto il cerchio comunicativo.

L’autore del testo *Bit by Bit: How Video Games Transformed Our World* Andrew Ervin riferisce come Robinett, riguardo i suoi studi alla Rice University di Houston, raccontasse: “Ho seguito sei semestri di corsi d’arte con professori d’arte. Una cosa che ho imparato è che alcuni di questi tizi possono essere molto, molto arroganti e snob riguardo a cosa sia arte e cosa no”.<sup>3</sup> Alla luce di tali affermazioni, si può dunque ragionevolmente legare l’azione di Robinett non solo a un moto di rivalsa nei confronti dei propri superiori, ma anche a un’autocoscienza decisa e precoce rispetto alla propria posizione di creativo e, dunque, di artista. Quando l’identità dell’artefice fattuale viene repressa e negata, egli fa ricorso al nascondimento dando così involontariamente vita a un concetto nuovo, l’*easter egg*, qualcosa che esiste in un’opera con il preciso obiettivo che venga cercato. Diventa un atto di fiducia verso il pubblico, chiamato a usare le proprie abilità per vedere ciò che non è immediatamente intellegibile. La fonte di ispirazione di Robinett, per sua ammissione, fu la leggenda metropolitana relativa al *White Album* dei Beatles secondo cui era stato nascosto un messaggio audio codificabile solo riproducendo il disco al contrario (McNeil 2019: 83). La fortuna degli *easter egg* nella cultura di massa deriva anche da questa fascinazione verso l’idea che possano esistere contenuti sepolti al di sotto del letterale, visibili unicamente a chi è disposto a prestare un’attenzione laterale ai dettagli. Dopo il primo *exploit* di *Adventure*, gli *easter egg* ottengono dagli anni Ottanta fino all’epoca attuale una larga fortuna popolare, soprattutto nell’ambito videoludico da cui sono emersi, ma non solo. Il *trait d’union* resta il meccanismo della caccia al tesoro: per

.....  
3 Traduzione mia.

Fig. 2  
Rockstar North (2008),  
*Grand Theft Auto IV*, Rockstar  
Games, dettaglio della targa  
che conduce all’*easter egg*.



essere scovati, gli *easter egg* richiedono azioni particolari e una sorta di sospensione momentanea della fruizione lineare del prodotto.

La natura del contenuto nascosto, invece, è variabile e si possono individuare determinate tipologie. La prima è quella di cui si è avuto già modo di dissertare, ovvero la firma del realizzatore. Dopo Robinett, altri – in parte, omaggiando il capostipite – trovano differenti *escamotage* per un inserimento di loro stessi all’interno del *software*. Nel videogioco soprattutto *Half-Life* del 1998, facendo imboccare al proprio *avatar* in soggettiva un particolare ascensore e compilando manualmente un codice (Neal 2014), si viene trasportati all’interno di una stanza in penombra tappezzata dalla fotografia del programmatore Gabe Newell. Sovente viene nascosta nei videogiochi dotati di ambienti percorribili una *Developers Room*, letteralmente la “stanza degli sviluppatori”, che contiene fotografie e altre caratteristiche riconoscibili degli stessi – esiste per esempio in *Saints Row IV* del 2013 o *Shadow Warrior 2* del 2016. Simili esempi potrebbero continuare a lungo.

La seconda macro-tipologia è l’introduzione di un oggetto bizzarro, che risulta spiazzante a primo impatto. Per i suoi vari livelli di lettura, è interessante portare a esempio un titolo del 2008 appartenente a una delle saghe videoludiche più fortunate: *Grand Theft Auto IV*. Il gioco, d’azione e avventura *open world*, è in gran parte ambientato in una rivisitazione di New York City (Dormans 2006). Se durante l’esplorazione del gioco ci si avvicina all’equivalente della Statua della Libertà, al livello del piedistallo è presente una porta, sottolineata da una targa che reca una divertente scritta: “No Hidden Content this way”, “nessun contenuto nascosto da questa parte” [Fig. 2]. Entran-

do e affrontando una lunga scala a pioli, l'*avatar* scova l'*easter egg*: il cuore della statua, pulsante e sospeso nel vuoto tramite catene (Tara Arts Game 2012), quasi una citazione al "cuore nascosto" nel racconto di Edgar Allan Poe.<sup>4</sup> Se si ragiona in maniera parallela alla negazione presente nel "*ceci n'est pas une pipe*" magrittiano, come in quel caso "la pipa non era una pipa" in quanto rappresentazione figurativa di una pipa, questo "non è un contenuto nascosto" perché la presenza stessa della targa lo esibisce. La saga di GTA non è nuova a queste tautologie: in un capitolo precedente, *Vice City* (2002), dentro una stanza segreta a cui si giunge solo lanciando l'*avatar* da un tetto verso una finestra chiusa, si trova il bizzarro *easter egg* che è, in questo caso, letterale: un piedistallo che reca un grosso uovo di cioccolato con sopra la scritta *Happy Easter*.

Potrebbero apparire passatempi fini a loro stessi, ma questi "oggetti strani" spesso hanno un'intima funzione di commento. Se l'inserimento dell'autore nella sua opera è un modo per rendere noto il legame tra i due, questi tesori nascosti appaiono in molti casi come un atto comunicativo, una sorta di chiosa, sempre dell'autore, al suo lavoro. Nei due rapidi esempi citati, l'ironia usata mette anche a nudo la struttura stessa di un videogioco con le sue regole.

La terza, nutrita, categoria di *easter egg* non è che un sottoinsieme diretto della precedente: i rimandi e le citazioni. Si potrebbero fare lunghi elenchi, anche solo limitandosi all'ambito-madre dei videogiocchi, di omaggi ad altre opere, a volte appartenenti a media diversi: a campione si citino l'apparizione di quello che è chiaramente il Jack Torrance di *Shining*, ibernato, all'interno di un labirinto nello sparattutto *Blood* (1997); il casco del Darth Vader della saga cinematografica *Star Wars* nascosto tra i manufatti archeologici presenti in una tomba nel gioco di ruolo *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011); lo scheletro di Indiana Jones riconoscibile a un certo punto all'interno del videogioco dedicato a un'altra immaginaria archeologa, Lara Croft (in *Tomb Rider: The Last Revelation*, 1999) e a sua volta una Lara

4 Ci si riferisce a *Il cuore rivelatore*, racconto molto popolare nella cultura anglosassone, dove un assassino che ha nascosto un cadavere sotto le assi del pavimento è talmente consumato dal senso di colpa da udire il suono del cuore che batte ancora, allucinazione che alla fine porterà l'uomo a confessare il suo segreto.

imprigionata "ospite" in *Shadow Warrior*, altro sparattutto del 1997. Molti degli "oggetti strani" inseriti in vari prodotti mediali posseggono come presupposto uno specifico bagaglio di conoscenze nel fruitore, senza il quale il contenuto non è né raggiungibile né comprensibile. Perché l'inserimento segreto della firma di Robinett in *Adventure salisse alla ribalta*, si è detto che l'azione non era sufficiente: era necessario invece il ragazzino che ha saputo comprenderne i linguaggi e corrispondervi.

Le "uova sorpresa", nella nostra società, rappresentano proprio tale principio: una linea comunicativa diretta tra l'autore e il fruitore, basata su un codice comprensibile a entrambi, ma non a tutti. Come molti linguaggi in codice, infatti, esso è nato con la finalità di bypassare lo sguardo disattento dell'autorità: l'autore riafferma la propria centralità e allo stesso tempo premia il pubblico capace di prestare attenzione al funzionamento interno della sua opera, pubblico che a sua volta fungerà da intermediario perché quel contenuto diventi visibile a tutti. Il discorso trova il suo posto nella teoria delle "culture partecipative" che caratterizza la nostra epoca, formulata dal critico contemporaneo Henry Jenkins:

[...] è una cultura con barriere relativamente basse per l'espressione artistica e l'impegno civico, che dà un forte sostegno alle attività di produzione e condivisione delle creazioni e prevede qualche forma di *mentorship* informale, secondo la quale i partecipanti più esperti condividono conoscenza con i principianti. All'interno di una cultura partecipativa, i soggetti sono convinti dell'importanza del loro contributo (2010: 57) [...].

In quello che fin qui abbiamo indicato come un "dialogo", vi è un reciproco riconoscimento di valore tra artista e *fan*. Accettare il patto con l'autore conduce a un premio per la fedeltà e l'impegno, del tutto paragonabile al leggendario tesoro dei pirati che è possibile raggiungere, ma solo se si è in possesso della mappa. Nel videogioco d'avventura del 2005 *God of War*, un'azione irrilevante ai fini della trama – distruggere due statue presenti in una sala del trono – fa comparire sullo schermo dei numeri, in apparenza casuali. Gli utenti statunitensi che hanno provato a utilizzare quella sequenza come se

fosse un numero di telefono, hanno effettivamente avuto accesso a un messaggio registrato, in cui si ascolta la scherzosa conversazione tra il *game director*<sup>5</sup> del gioco e il protagonista Kratos. La voce di quest'ultimo esordisce complimentandosi con il giocatore: "Ce l'hai fatta! In qualche modo sei riuscito ad arrivare fin qui da me. Ti porgo le mie congratulazioni e il mio rispetto"<sup>6</sup> (locodesert 2016). Nel cupo videogioco d'azione militare *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, la gratificazione dell'utente è ancora più diretta: se avrà avuto l'accortezza di inserire, nelle impostazioni, la propria data di nascita e se attiverà il gioco il giorno del proprio compleanno, il suo personaggio all'interno della storia verrà richiamato urgentemente alla base e riceverà una festa a sorpresa (Videogiochi.com 2015).

La cinematografia e la serialità televisiva, le forme artistiche più concettualmente prossime al videogioco, hanno assorbito molto presto la meccanica dell'*easter egg*, nel pieno spirito della poetica postmoderna. In molti casi per "gettare ponti": citazioni ad altri film o media, oppure la creazione di un *fil rouge* all'interno della produzione di uno stesso autore o *brand* cinematografico. Un esempio di questo tipo sono i film dei Pixar Animation Studios statunitensi: il più noto *easter egg* degli studi, che funge anche un po' da loro firma, è la comparsa in tutti i film d'animazione prodotti, spesso per pochi fotogrammi, di un particolare furgone con il logo *Pizza Planet* (Frater 2014: 305) – la pizzeria presente come location nel loro primo lungometraggio, *Toy Story* (1995). Anche nel caso dei film, rilevare questi *easter egg* comporta quasi sempre una forma di partecipazione attiva dello spettatore, che a volte deve rallentare, fermare o riavviare la sequenza per individuarli.

Oppure, sfruttando la natura *software* nei dispositivi per la riproduzione *home video* digitale, sono stati nascosti contenuti speciali all'interno dei menù di navigazione di supporti DVD e *Blu-ray*, rag-

.....  
5 Anche se *director* quando si tratta di cinematografia si traduce come "regista", il *game director* ha tradizionalmente un ruolo più osmotico: è, in generale, colui che traccia una direzione creativa per il videogioco coordinando il team degli sviluppatori, ma ne è quasi sempre anche il produttore e sovente prende parte alla programmazione fattuale.

6 Traduzione mia.

giungibili, di nuovo, solo compiendo attraverso il telecomando una serie specifica di azioni.

Queste pratiche sono state assorbite così a fondo nella cultura di massa, da diventare esse stesse soggetto di narrativa: uno degli episodi della serie tv *sci-fi* britannica *Doctor Who*, *Colpo d'occhio* (3x10, 2007), vede il protagonista registrare un messaggio risolutivo per la trama sotto forma di *easter egg* nascosto all'interno di alcuni DVD. Ma ad avere il concetto di *easter egg* come motore principale della narrazione è stata un'opera letteraria, il romanzo – anche in questo caso di fantascienza – *Ready Player One* di Ernest Cline, uscito negli USA nel 2011, successivamente adattato per il cinema da Steven Spielberg nel 2018. Il libro è ambientato in un universo distopico, dove la Terra ha raggiunto un livello di decadenza non arginabile e la maggior parte degli individui vive la quasi totalità della sua esistenza all'interno di un emozionante mondo virtuale, percepito attraverso interfaccia visive e tattili: OASIS. Quando il creatore di questo universo muore, lascia un *avatar* di sé portatore delle sue volontà, tra cui l'indire una gara per designare il successore. Le tre prove, di stampo prettamente videoludico, saranno risolvibili proprio grazie al pensiero laterale che è necessario per individuare un *easter egg*: i partecipanti sono chiamati *Egg Hunters* (cacciatori di uova) e solo il più preparato e acuto potrà aggiudicarsi il premio. Nell'ultima prova, vi è un riferirsi diretto ad *Adventure* e all'*easter egg* di Warren Robinett: Cline, attraverso il personaggio del demiurgo di OASIS, afferma che per ogni ragazzino che vi era riuscito, trovare quel nome nascosto aveva rappresentato una soddisfazione superiore al portare a termine il gioco.

Il libro è a sua volta ricco di *easter egg* sotto forma di citazioni alla cultura degli anni Ottanta: l'autore instaura col lettore affine alle sue esperienze un cameratismo basato su riferimenti comuni, ed è curioso che tra questi vi siano anche i film di Spielberg. Così, se lo scrittore assume il doppio ruolo di autore e fruitore, il regista dell'adattamento cinematografico non è da meno, essendo la sua produzione creativa parte della cultura di massa a cui la storia guarda. Egli ha modo di implementare gli omaggi a un immaginario che ha contribuito a costruire, integrando la CGI contemporanea a ef-

fetti speciali *retrò* e inserendo così nel gioco dell'*easter egg* non solo contenuti narrativi e visivi, ma anche le tecnologie: nate per essere funzionali ma come sempre, con uno sguardo retroattivo, portatrici di estetica e dello spirito del proprio tempo.

Pur nel suo differenziarsi ontologicamente per la relazione dialettica col pubblico contemporaneo che ne fa da *conditio sine qua non*, l'*easter egg* non è privo di radici culturali ma possiede anzi affinità con un concetto di "contenuto nascosto" all'interno della produzione artistica ampio e articolato, con manifestazioni anche remote, che è possibile con uguale comodità dividere nelle tre tipologie esaminate in precedenza: firma dell'autore, oggetto misterioso, citazione.

Innanzitutto, il gioco *Adventure* appare una riproposizione digitale dell'"oggetto parlante" che dichiara al fruitore la propria paternità, non così concettualmente dissimile da alcuni reperti archeologici noti per rappresentare tra le prime opere firmate di particolari civiltà – la famosa *Cista Ficoroni* (340 a.C., Museo di Villa Giulia, Roma), ad esempio, che attraverso un'iscrizione formulata in prima persona comunica ancora oggi al suo osservatore come: "Novio Plauzio mi fece a Roma" (Morel 1993: 258).

Nel Medioevo, la comparsa graduale di firme degli artisti sulle opere architettoniche e scultoree fu segno concreto di un cambiamento più radicale filosofico e ideologico afferente alla società europea dell'epoca: prima dell'anno 1000, era designato come *fabricator* ed *aedificator* di una cattedrale non l'architetto, ma il committente. Le maestranze restavano tendenzialmente anonime mentre ad apporre la sua "firma" era la persona che aveva finanziato l'opera. Già in epoca altomedievale si possono rintracciare episodi in cui scultori e maestri aggirano questa consuetudine, come per esempio si ravvisa nel tempio longobardo di Cividale vicino Udine, risalente all'VIII secolo (Percivaldi 2016). Un artista, Paganus – forse coordinatore dei lavori, forse autore degli stucchi – nascose il suo nome nell'intradosso di una finestra del presbiterio, in un punto accessibile da vicino solo tramite i ponteggi. La differenza culturale più significativa rispetto alla dinamica intercorsa nella contemporaneità tra Atari – committente che firma l'opera – e Robinett – autore che nasconde la propria firma in modo che possa essere individuata con una certa

difficoltà – è che Paganus celò quel dettaglio non perché fosse visibile agli uomini, ma alla divinità. Nel Novecento, "il segreto" non è più invece rivolto alla gloria spirituale, ma temporale.

Quella stessa gloria temporale che, nel passaggio dall'Alto al Basso Medioevo, gli artisti cominciano a ricercare, uscendo dall'ombra. Ne è testimonianza l'aumento di opere firmate successive all'anno 1000, cambiamento che segna anche una transizione sociale dell'arte come espressione del potere verticale all'arte come "cosa pubblica". Ritorna, calcando proprio i modelli dell'antichità, l'oggetto parlante, come nell'abbazia benedettina di Saint-Benoit-sur-Loire in Francia eretta nella metà dell'XI secolo: non solo vengono riadottati i modelli corinzi, per secoli abbandonati, ma si prende in prestito dalla classicità proprio la "dichiarazione di paternità" in prima persona del manufatto, con un *Unbertus me fecit* apposto su uno dei capitelli della serie (Mineo 2017: 60). A questo punto, l'occhio al quale la firma è rivolto non è più soltanto quello ultraterreno, ma anche quello dei posteri.

Nella storia umana, in qualunque forma si presenti, la comparsa della firma su un'opera d'ingegno sottende a una presa di autocoscienza, ovvero la convinzione che essa possieda una sua identità propria, che è dipendente da, e indissolubilmente legata a, quella del suo creatore. La firma sancisce l'unicità della mano dell'autore, l'impossibilità di riproporre quell'atto creativo da parte di un'altra persona, il sottile confine che trasforma un artigiano a cui viene commissionato un manufatto di consumo in un artista auto-consapevole.

Gli *easter egg* in cui l'artista lascia un segno di sé si inseriscono in una più vasta casistica di *self-insertion* di un autore all'interno della sua opera. Dal Rinascimento in poi, sono numerosi i casi più o meno accertati di autoritratti non dichiarati di artisti all'interno della loro produzione, riconoscibili anche per alcune caratteristiche particolari: si ritiene essere un autoritratto di Sandro Botticelli l'immagine del giovane sull'estremità destra della sua *Adorazione dei Magi* (1475 circa, oggi agli Uffizi) proprio in virtù della posizione e del particolare atteggiamento in cui è ritratto (Malaguzzi 2003: 38), ovvero rivolgersi in direzione dello spettatore.

Se nel Basso Medioevo l'artista ha preso coscienza di sé, trovando

orgoglio nell'esibizione pubblica della propria identità, è con l'avvento dell'Umanesimo che egli si pone anche al centro del discorso artistico, intraprendendo una vera e propria battaglia ideologica per essere riconosciuto come intellettuale (Da Vinci 1651: 3-31). Costretti, in quel periodo, a essere iscritti alle corporazioni che li parificavano a speciali o artigiani, gli artisti scontavano ancora la *damnatio* platonica che li designava come autori di pallide copie della natura. Appare allora come una rivendicazione potente quella di Raffaello, che nella sua *Scuola di Atene* (1509-11, Stanza della Segnatura, Musei Vaticani) rappresenta alcuni filosofi greci con le fattezze di artisti a lui contemporanei, inserendo nel frattempo anche se stesso. Testimonianze, studi e consuetudine considerano di Michelangelo Buonarroti le fattezze di Eraclito (Vannelli 2018: 15), di Bramante quelle di Euclide (lo afferma per primo proprio il Vasari) e, con meno certezza – ma somiglianza riscontrabile, confrontandole con quelle dell'autoritratto – di Leonardo quelle di Platone. Anche in questo caso, Raffaello impiega la grammatica del porre il proprio autoritratto all'estremità destra dell'affresco e individuabile facilmente di nuovo per la direzione dello sguardo, l'unico rivolto oltre quella che, in gergo teatrale, definiamo oggi la “quarta parete”. Come nel caso di Botticelli, l'autore conferisce a se stesso la funzione di intermediario tra la sua opera e lo spettatore.

Caravaggio, successivamente, si discosta in parte da questa visione dell'artista che si auto-celebra e conferisce all'inserimento non dichiarato dei propri tratti somatici nel dipinto una caratteristica più introspettiva. Sceglie infatti spesso di regalare le proprie fattezze a personaggi dell'iconografia dipinta, quasi sempre peccatori o antagonisti. Uno dei suoi ultimi capolavori, *David con la testa di Golia* (1609, Roma, collezione Borghese) [Fig. 3], è ritenuto già dai suoi contemporanei celare nelle fattezze della testa decapitata di Golia il volto dell'artista (Bellori 1672: 223), poiché il dipinto sarebbe stato inviato al cardinale Borghese, nipote del Papa, affinché intercedesse per concedere all'artista la Grazia, in quanto condannato a morte per omicidio. Concetto rafforzato anche dall'acronimo che si può notare sulla lama della spada di Davide: H-AS OS, che starebbe per il motto agostiniano *Humilitas Occidit Superbiam*, l'umiltà uccide la

Fig. 3  
Michelangelo Merisi da Caravaggio (1609-1610), *David con la testa di Golia*, olio su tela, Galleria Borghese, Roma.



superbia. A livello concettuale, si può ritenere che il dipinto riveli una sorta di doppio autoritratto (Ragozzino 1997: 60-61): se David rappresenta l'umiltà che uccide la superbia, è probabile che a sua volta ritragga un Caravaggio più giovane, che sopprime simbolicamente la sua parte anziana, peccatrice e orgogliosa. Si tratta di uno snodo interessante, perché confermerebbe – tenendo presente che la Superbia era ritenuta il peccato tipico in cui l'artista indulgeva: anche Dante nell'XI Canto del Purgatorio parla dell'esilio come punizione mandata per emendare questa colpa – proprio il principio affermato sin qui, ovvero che l'inserimento della propria firma o del proprio volto nell'opera possa essere interpretato come atto di “*hybris*”, di scavalco dell'autorità. Metaforicamente, quando l'artista inserisce traccia di sé nell'opera rifiuta di recidere il legame con essa una volta ultimata. Caravaggio, nel dipingersi come Golia e come David al contempo, inserisce un sotto-testo autocritico dove la Superbia viene esposta platealmente al pubblico ludibrio e, proprio attraverso la doppia negazione, riaffermata: l'arte sostituisce alla condanna reale una morte catartica.

Un caso di autoritratto di artista nascosto nell'opera che rappresenta un'eccezionalità, anche per attinenza al percorso qui presentato,



Fig. 4  
Jan Van Eyck (1434), *Ritratto dei Coniugi Arnolfini*, olio su tavola, National Gallery, Londra, particolare del dipinto in cui è visibile lo specchio e ciò che riflette.

è quello del fiammingo Jan van Eyck nel ritratto dei *Coniugi Arnolfini* (1434, National Gallery di Londra) [Fig. 4], dove inserisce se stesso nel dipinto nel modo più diegetico possibile. Alle spalle dei due individui ritratti, infatti, viene rappresentato strategicamente un piccolo specchio tondo. In esso è possibile riconoscere le stesse suppellettili, i coniugi rappresentati di spalle e, in profondità di campo, il retroscena in cui è presente l'artista stesso: il dettaglio sottolinea come il punto di vista coincida col suo sguardo. Quest'opera reca in sé un "trucco" che permette di rappresentare su un piano bidimensionale una scena a trecentosessanta gradi.

Questo giocoso sfondamento della quarta parete ritorna puntualmente come *easter egg* nei mondi virtuali frutto, non a caso, della spinta tecnologica che nel Novecento consente la rappresentazione iconografica via *software* di uno spazio tridimensionale. *Super Mario 64* della Nintendo, il primo videogioco *platform*<sup>7</sup> ad avere ambienti in grafica computerizzata esplorabili in 3D, è anche il pri-

7 Un videogioco è definito di genere *platform* quando l'*avatar* del giocatore affronta una serie di livelli, sovente costituiti da piattaforme su più piani. Ogni livello ha un inizio, uno svolgimento e un termine d'arrivo, e il completamento di un livello con la sua specifica missione permette al successivo di venire sbloccato così da poter essere consequenzialmente affrontato dal giocatore (Mosna 2018: 74-75).

Fig. 5  
Nintendo EAD (1996), *Super Mario 64*, Nintendo Co. Ltd., particolare della stanza con lo specchio (Dowd et al. 2016) (in alto).



Fig. 6  
Esempio di *Vexierbild*: Wenceslaus Hollar (XVII sec.), *Landschafts-Kopf*, acquaforte, Thomas Fisher Rare Book Library, Toronto (in basso).



mo a impiegare lo stesso *escamotage* concettuale descritto per Van Eyck in un particolare punto dell'avventura dove l'*avatar*, visibile in semi-soggettiva, accede a una stanza dotata di uno specchio: il giocatore si accorge della presenza, alle spalle di Mario, di un piccolo personaggio su una nuvola il quale sorregge una videocamera, come se si trattasse della sorgente del punto di vista sulla scena (Dowd et al. 2016) [Fig. 5].

L'ultimo, ironico, caso descritto rientra però già a pieno titolo nella seconda categoria, ovvero il contenuto nascosto come oggetto strano che, con la sua rivelazione, pone in luce la struttura – quando non il significato – dell'opera. Antenati vicini concettualmente agli *easter egg* sono stati i *Vexierbild*<sup>8</sup> ("figura ambigua") di moda in Germania fin dal Cinquecento [Fig. 6], i quali sfruttano i meccanismi

8 Lo studioso W.J.T. Mitchell traduce questa parola tedesca con *multistable image*, immagine multistabile, per riferirsi soprattutto a quelle dotate di caratteristiche tanto ambigue da poter essere interpretate in più modi.



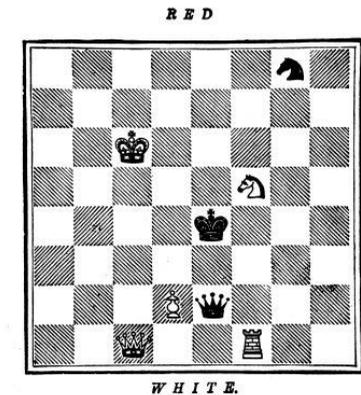
Fig. 7

Hans Holbein il Giovane (1533), *Gli ambasciatori*, National Gallery, Londra.

della percezione ottica, come l'istinto biologico innato nell'essere umano di riconoscere in *pattern* casuali delle forme (la cosiddetta illusione pareidolitica), in particolar modo volti umani. Essi vengono celati in immagini di differente natura, col preciso scopo che non siano immediatamente ravvisabili e si renda necessaria una concentrazione particolare per scorgarli. Ai *Vexierbild* appartengono, per esempio, le immagini ambivalenti, quelle che ritraggono due figure che però non è possibile all'occhio umano abbracciare nello stesso momento (Mitchell 1994: 53).

Uno dei più famosi esempi di *Vexierbild* in arte, il quale richiede all'osservatore un atto di codifica paragonabile pienamente a quello di un moderno *easter egg*, è contenuto nel dipinto *Gli ambasciatori* di Hans Holbein il Giovane (1533, oggi alla National Gallery di Londra) [Fig. 7]. Ai piedi delle due figure umane rappresentate appare la forma anamorficamente allungata di un teschio: per essere fruita correttamente, allo spettatore è imposto di adottare una posizione fortemente scorciata da destra. Il dettaglio cambia l'intero significato del dipinto: da sempre, il teschio è nell'iconografia occiden-

Fig. 8  
Lewis Carroll (1871), *Attraverso lo specchio e quel che Alice vi trovò*, illustrazione della scacchiera posta a prefazione del romanzo.



*White Pawn (Alice) to play, and win in eleven moves.*

PAGE	
1. Alice meets R. Q. ....	140
2. Alice through Q.'s 3rd (by railway) ... to Q.'s 4th (Tweedledum and Tweedledee) .....	147
3. Alice meets W. Q. (with shawl) .....	149
4. Alice to Q.'s 5th (shop, river, shop) ..	168
5. Alice to Q.'s 6th (Humpty Dumpty) ..	173
6. Alice to Q.'s 7th (forest) .....	179
7. W. Kt. takes R. Kt. ....	200
8. Alice to Q.'s 8th (coronation) .....	202
9. Alice becomes Queen .....	213
10. Alice castles (feast) .....	220
11. Alice takes R.Q. & wins .....	223
1. R. Q. to K. R.'s 4th .....	230
2. W. Q. to Q. B.'s 4th (after shawl) ...	
3. W. Q. to Q. B.'s 5th (becomes sheep)	
4. W. Q. to K. B.'s 8th (leaves egg on shelf) .....	
5. W. Q. to Q. B.'s 8th (flying from R. Kt.) .....	
6. R. Kt. to K.'s 2nd (ch.) .....	
7. W. Kt. to K. B.'s 5th .....	
8. R. Q. to K.'s sq. (examination) .....	
9. Queens castle .....	
10. W. Q. to Q. R.'s 6th (soup) .....	

tale simbolo di *vanitas*, il *memento* per eccellenza di quanto siano inutili i beni mondani, inclusa la pittura stessa, di fronte al nulla che la morte rappresenta. Il teschio è anche un riferimento all'artista, poiché Holbein in tedesco antico significa "osso cavo" (Calabrese 1984: 25). Come nel caso di Caravaggio, l'impressione è che egli ci stia parlando anche della propria *vanitas*. Non lo fa apertamente: il nascondimento ha un valore espressivo e crea una similitudine. Come il teschio non è ravvisabile se non attraverso una prospettiva laterale, così l'esistenza umana scorre spesso inconsapevole della sua fragilità, distratta da ciò che è effimero.

Il contenuto nascosto ha perciò spesso una stretta attinenza con l'illusione: soffermarsi su di esso la interrompe e la porta in luce, ricordando che ciò che si sta fruendo è un'architettura nelle mani dell'autore. Lo scrittore Lewis Carroll aveva usato una trovata simile nel romanzo *Alice oltre lo specchio* del 1871, dove la storia è preceduta da un'illustrazione che mostra una scacchiera già aperta in uno schema di gioco [Fig. 8]. Se il lettore presta attenzione, noterà che

la narrazione riflette le successive undici mosse che portano allo scacco matto il pedone bianco (Alice). Decodificare questo messaggio funziona secondo lo stesso principio del “*No Hidden Content this way*”: il contenuto nascosto, una volta reso palese, ha la precisa funzione di esporre ciò che sarebbe altrimenti discreto e invisibile, il funzionamento dell’opera.

Un discorso analogo vale per un dipinto che occulta la sua struttura in bella vista: *Las Meninas* di Velázquez (Museo del Prado, Madrid) [Fig. 9]. Il meccanismo è lo stesso dei *Coniugi Arnolfini*, che l’artista conosceva bene essendo a quell’epoca parte della collezione reale spagnola (Belsey 2004: 110). Stavolta però il punto di vista non è quello dell’artista, ma del soggetto in posa per essere ritratto – il re e la regina di Spagna –, la cui immagine viene riflessa anche qui da uno specchio, mentre l’intero dipinto in questo caso rappresenta il retroscena: l’artista vi compare nell’atto di ritrarre i suoi due modelli. Come Holbein, il pittore spagnolo richiede una specifica azione – là fisica, qua intellettuale – perché l’opera sia ricevibile, e per far questo è necessario affrontare un percorso mentale che espone non solo la struttura di questo dipinto, ma il linguaggio pittorico in generale. Chi conosce i *Coniugi Arnolfini* arriverà alla soluzione più facilmente, capendo che *Las Meninas* impiega quello stesso linguaggio per spingere il medesimo discorso ancora oltre.

Parlando del concetto di “intertestualità”, il semiologo Omar Calabrese scrive:

[...] sta solitamente a definire un insieme di competenze presunte nel lettore, e richiamate più o meno esplicitamente in un testo, concernenti alcune storie condensate già prodotte in una cultura da parte di qualche autore (o meglio: di qualche testo) precedente (1984: 5).

La tipologia “citazionista” che è stata prima individuata al punto tre è direttamente interconnessa proprio con le competenze che l’autore presume presenti nel suo destinatario. Velázquez prende spunto da Van Eyck conscio che il riferimento avrebbe potuto essere familiare all’interno della corte di Spagna, e proprio tale riferimento permette al fruitore di ricevere meglio l’opera derivata. Le competenze dei fruitori hanno spesso rappresentato una traccia per gli artisti,



Fig. 9  
Diego Velázquez (1656), *Las Meninas*, Museo del Prado, Madrid.

influenzando il risultato finale sia nel caso si fosse trattato di un pubblico colto, che illetterato. Il contenuto nascosto è, per sua natura, materia destinata a un fruitore selezionato, colui che possiede la chiave per raggiungerlo.

Per quanto si potrebbe, ragionevolmente, ritenere che nell’epoca in cui si muovono i *software media* il pubblico destinatario sia più esteso e trasversale se paragonato a quello dell’arte fino alla contemporaneità, anche l’*easter egg* possiede questo elitarismo di fondo: il principio che muove la sua esistenza è meritocratico. Scovare quel contenuto garantisce *ipso facto* un distintivo di valore. Attraverso tale strumento, gli autori – sempre più auto-referenzialmente – cercano un *feedback* da una categoria specifica di utenti, una sorta di oligarchia tra i fruitori, in una gerarchia mobile ma nondimeno definita (Maietti 2004: 121-124).

Quello che caratterizza l'*easter egg* in particolare, se messo in relazione a tipologie precedenti di contenuti celati, è l'inversione tra fine e mezzo: la finalità, come sottolineato dallo scrittore Cline, è l'atto della ricerca in sé e per sé, non l'oggetto della conquista – necessario solo nella misura in cui innesca l'azione. In tal senso, si può parlare dell'*easter egg* come di un "linguaggio tra le righe" postmoderno (Lyotard 1985: 23) certamente per il *remix* di un patrimonio culturale prossimo e remoto, "pop" ed erudito, ma soprattutto perché il "segreto" con l'*easter egg* ha smesso di essere l'obiettivo della caccia al tesoro, diventandone il pretesto. Lo scopo è diventato invece l'avvicinamento attivo del fruitore all'autore, la sfida stessa: ne è destinatario per la prima volta chiunque, attraverso l'evidenza di un rinvenimento simbolico, si dimostri capace di comprendere, assimilare e reimpiegare il linguaggio che l'artista ha scelto di adottare per costruire la sua opera.

## BIBLIOGRAFIA

- ANON. (1981), "Electronic Games Hotline", in *Electronic Games*, issue 1, p. 14.
- BELLORI G. P. (1672), *Le Vite* vol. I, in Id., a cura di G. Previtali e E. Borea, Einaudi, Torino 2009.
- BELSEY C. (2004), *Culture and the Real: Theorizing Cultural Criticism*, Routledge, Londra-New York.
- CALABRESE O. (1984), *L'intertestualità in pittura. Una lettura degli "Ambasciatori" di Holbein*, Università di Urbino, Urbino.
- CIERIVIA C. (2009), *Nei dettagli nascosto: per una storia del pensiero iconologico*, Carocci, Roma.
- CONSALVO M. (2003), "Zelda 64 and Video Games Fans: a Walk-through of Games, Intertextuality, and Narrative", in *Television & New Media*, 4:3, 321-334.
- DAVINCI L. (1651), *Trattato della pittura*, in Id., a cura di Tabarrini M., Newton & Compton, Roma 2006.
- DURET C., PONS C. M. (2016), *Contemporary Research on Intertextuality in Video Games*, IGI Global, Hershey.
- ERVIN A. (2017), *Bit by Bit: How Video Games Transformed Our World*, Basic Books, New York.
- FRATER J. (2014), *Listverse.com's Epic Book of Mind-Boggling Top 10 Lists: Unbelievable Facts and Astounding Trivia on Movies, Music, Crime, Celebrities, History, and More*, Ulysses Press, Berkeley.
- HANSEN D. (2016), *Game On! Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft and More*, Feiwel & Friends, Harrisonburg.
- HAWRELIAK J. (2019), *Multimodal Semiotics and Rhetoric in Video-games*, Routledge, New York.
- JENKINS H. (2010), *Culture partecipativa e competenze digitali – Media education per il XXI secolo*, Guerini Studio, Milano.
- LYOTARD J. F. (1985), *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Feltrinelli, Milano.
- MAIETTI M. (2004), *Semiotica dei videogiochi*, Edizioni Unicopli, Mi-

lano.

MALAGUZZI S. (2003), *Botticelli. L'artista e le opere*, Giunti, Firenze.

MCNEAL S. (2019), *Hey! Listen! – A Journey Through the Golden Era of Video Games*, Headline Publishing Group, Londra.

MINEO E. (2017), "La firma d'artista nella Francia romanica. Problemi, forme, funzioni", in *Venezia Arti* 26, pp. 49-63.

MITCHELL W.J.T (1994), *Picture Theory*, University of Chicago Press, Chicago.

MOREL J. P. (1993), "L'artigiano", in GIARDINA A. (a cura di), *L'uomo romano*, Editori Laterza, Roma-Bari, pp. 233-268.

MOSNA L. (2018), *Il videogioco. Storia, linguaggi, generi*, Dino Audino Editore, Roma.

PERCIVALDI E. (2016), "Incanto in Valnerina", in *Medioevo* 229, pp. 92-103, <https://elenapercivaldi.wordpress.com/2017/04/22/la-lapide-di-ursus-quel-ritratto-altomedievale-in-cerca-di-identita/>, ultimo accesso 30 aprile 2019.

RAGOZZINO M. (1997), *Caravaggio*, Giunti, Firenze.

ROBINETT W. (1983-84), "Adventure as a Video Game: Adventure for the Atari 2600", in SALEN K., ZIMMERMAN E. (a cura di) (2006), *The Game Design Reader: a Rules of Play Anthology*, MIT Press, Cambridge Mass., pp. 690-713.

THON J. N. (2009), "Computer Games, Fictional Worlds, and Transmedia Storytelling: a Narratological Perspective", in SAGENG J. R. (a cura di), *Proceedings of the Philosophy of Computer Games Conference 2009*, University of Oslo, pp. 1-6.

VANNELLI V. (2018), *Raffaello e l'anomalia Michelangelo nella Scuola di Atene*, Quaderni Lulu.com, Raleigh.

WOLF M. J. P. (a cura di) (2012), *Before the Crash: Early Video Game History*, Wayne State University Press, Detroit.

ZERI F. (2007), *Dietro l'immagine. Conversazioni sull'arte di leggere l'arte*, Longanesi, Milano.

## SITOGRAFIA

ANON. (2015), Videogiochi.com, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain ha un regalo di compleanno per i giocatori*, <https://www.videogiochi.com/news/2015/09/metal-gear-solid-v-the-phantom-pain-ha-un-regalo-di-compleanno-per-i-giocatori/>, ultimo accesso 8 maggio 2019.

DORMANS J. (2006), *The World is Yours: Intertextual Irony and Second Level Reading Strategies in Grand Theft Auto*, <http://game-research.com/index.php/articles/the-world-is-yours-intertextual-irony-and-second-level-reading-strategies-in-grand-theft-auto/>, ultimo accesso 27 agosto 2019.

DOWD A. A., GERARDI M., TETI J., VISHNEVETSKY I. (2016), *Super Mario 64 introduced the camera as a friend and foe in video games*, <https://games.avclub.com/super-mario-64-introduced-the-camera-as-a-friend-and-fo-1798250469>, ultimo accesso: 3 maggio 2019.

East Coast Destruction BMX Video Channel (2011), *Adventure (Atari 2600) Finding the Hidden Easter Egg* (video), <https://www.youtube.com/watch?v=YS-HYWRdb2g>, ultimo accesso 21 aprile 2019.

Eggabase, <https://eggabase.com/>, ultimo accesso 15 maggio 2019.

locodesert 2 (2016), *God of war Easter egg phone call number in description* (video), [https://www.youtube.com/watch?v=OVTFZ-VPY\\_iE](https://www.youtube.com/watch?v=OVTFZ-VPY_iE), ultimo accesso 7 maggio 2019.

Neal (2014), *Half-Life 1 - Hidden Gabe Easter Egg* (video), <https://www.youtube.com/watch?v=n36AUpyonpM>, ultimo accesso: 30 aprile 2019.

PETTY J. (2015), *Gaming's First Easter Egg - Adventure Let's Play With Creator Warren Robinett*, <https://www.ign.com/articles/2015/03/05/gamings-first-easter-egg-adventure-lets-play-with-creator-warren-robinett>, ultimo accesso: 18 maggio 2019.

Tara Arts Game (2012), *GTA IV - Heart of Statue of Happiness's* (video), <https://www.youtube.com/watch?v=YyFsl6ZlFm0>, ultimo accesso 4 maggio 2019.

YARWOOD J. (2016), *Easter Eggs: The Hidden Secrets of Videogames*,

<https://www.pastemagazine.com/articles/2016/03/easter-eggs-the-hidden-secrets-of-videogames.html>, ultimo accesso: 23 aprile 2019.