

CINEMA

Il cinema queer di Desirée Alagna, tra videogioco e memoria



Nel cinema queer di Desirée Alagna, i corpi virtuali dei videogiochi incontrano la memoria collettiva.

[Facebook](#) [Twitter](#)

▶ Ascolta: 0:00 - 7:56 🔊

Matteo Lupetti

13 agosto 2026 ore 13:00

Tempo di lettura

4 min di lettura

N si sveglia dentro il videogioco *The Sims 4* di Electronic Arts, in un mondo alieno. Nella sua testa sente la voce extraterrestre di **Vega**, che la accompagna in un viaggio attraverso storia e ricordi, filmati di repertorio e sequenze videoludiche. Sono i suoi ultimi momenti prima di morire, uccisa in un intervento di **Trattamento Sanitario Obbligatorio (TSO)**. *N's Last Game (2026)* di Desirée Alagna è un cortometraggio su *queerness* e psichiatria, memoria e corpi virtuali. Un'opera ibrida e scomoda, che reti di distribuzione e festival faticano a capire. Prima di essere premiata al **44° Bellaria Film Festival** e al **16° Sicilia Queer filmfest**, ha ricevuto per mesi solo rifiuti.



Desirée Alagna

Isole di Desirée Alagna

Alagna nasce nel 1993 e trascorre i suoi primi 19 anni a Marinella di Selinunte, nel comune siciliano di Castelvetro, in provincia di Trapani. A Milano frequenta senza diplomarsi il corso di pittura all'Accademia di Belle Arti di Brera e studia recitazione con l'idea di perseguire una carriera attoriale. Tornata in Sicilia, nel 2019 si iscrive al corso di documentario della sede palermitana del Centro Sperimentale di Cinematografia.

Isole (2022) è il suo saggio di diploma, un collage audiovisivo sull'isola Ferdinandea, emersa nel giugno 1831 nel canale di Sicilia a causa dell'attività vulcanica sottomarina e scomparsa dopo appena sei mesi. L'isola Ferdinandea diventa allegoria di qualcosa che poteva essere e che per un breve momento è stato, un futuro intravisto e tradito.



Desirée Alagna, *Isole* (2022, produzione CSC Centro Sperimentale di Cinematografia – Sede Sicilia)

Archivio e machine cinema

Già in *Isole* vediamo alcuni dei principali elementi della poetica di Alagna. C'è l'uso di materiali d'**archivio**, in questo caso uno studio del fondale svolto dall'Istituto Nazionale di Geofisica e Vulcanologia e le riprese dell'emersione dell'isola vulcanica di Surtsey negli anni 60. E c'è il ***machinima*** (o *machine cinema*), cioè il cinema girato all'interno di videogiochi o grazie a quei set di strumenti originariamente pensati per la creazione di videogiochi, i *game engine*. Per la sequenza finale lo sviluppatore **Marco Ginex** ha sfruttato il *game engine* Unity e ha realizzato uno spazio basato sull'isola Ferdinanda, rendendola visitabile nel videogioco in Realtà Virtuale *VR Chat*.

“Una cosa che accomuna tutti i miei lavori è l'esplorazione di un desiderio tale che deve essere collocato da qualche parte, deve incarnarsi” ci racconta Alagna durante una videochiamata. Attraverso i corpi, seppur virtuali, dei suoi cortometraggi la regista tenta di raccontare un'esperienza corporea sennò irriducibile al linguaggio. E in questi spazi trovano posto desideri strabordanti e utopici, che non possono essere soddisfatti nel mondo fisico e nelle sue società. Riemergono isole che si erano inabissate.



Desirée Alagna, *Guided Meditation* (2025, produzione Il Varco)

Guided Meditation di Desirée Alagna

Dopo *Deep Dive* (2020), che non ha avuto una distribuzione, Alagna gira *Guided Meditation* (2025) in una versione pesantemente modificata di *The Sims 4* e all'interno della residenza artistica **Nouvelle Bug**. La telecamera virtuale sprofonda in corpi altrettanto virtuali che intanto si compenetrano a vicenda, sembra contemporaneamente volerli divorare e compiacersi del loro essere cavi, leggeri, apparentemente così poco *materiali* rispetto ai corpi del mondo fisico con tutti i loro acciacchi.

Eppure, frammenti di riprese video si infiltrano a volte nella sequenza, suggerendo l'inevitabile coesistenza di mondo fisico e virtuale.

“Mentre facevo la residenza sono tornati tutti i miei problemi cronici di salute” ricorda Alagna. *“Mi sono ritrovata a invidiare molto il mio sim”*, il personaggio in *The Sims 4*.

N's Last Game di Desirée Alagna

In *N's Last Game* il videogioo è archivio personale che si somma alla memoria collettiva, cioè ai materiali dell'**AAMOD - Archivio Audiovisivo del Movimento Operaio e Democratico**. *“Non sono mai stata una grandissima gamer”*, ci dice Alagna. *“Il videogioo è qualcosa che risale alla mia infanzia, e avevo alcune opere di riferimento”*, come

Pac-Man World 2 (Namco, 2002) che appare appunto in *N's Last Game*, realizzato durante una delle residenze artistiche “UnArchive. Suoni e visioni” dell’AAMOD con la collaborazione di **Lorenzo Valdesalici** a suono e musiche. *“Nel 2020, con tutte varie pestilenze e tragedie, ho ripreso però The Sims 4 e ci ho giocato veramente tanto”*.

N's Last Game nasce dalla biografia di Alagna. *“C’è stato un momento in cui io ho cercato l’aiuto della psichiatria ed è andato tutto storto”* spiega la regista, e queste esperienze personali si mescolano con la storia di un parente morto appunto durante un TSO. *“La risposta che la psichiatria dà alla sofferenza è circoscriverla alla persona singola e al suo corpo”* afferma Alagna. *“Anche se individua una causa sociale, resta una questione di cui devi prenderti cura tu personalmente. Viene tolta una parte molto importante di contesto e di responsabilità collettiva”* (per approfondire: *La terapia non ci salverà. Nuove pratiche di vicinanza oltre la vita psicologizzata* di Giulia Bergamaschi, TLON, 2026).

 Desirée Alagna, *N's Last Game* (2026, produzione AAMOD - Archivio Audiovisivo del Movimento Operaio e Democratico, distribuzione Cattive Distribuzioni)