



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
FIRENZE

**DOTTORATO DI RICERCA IN  
Storia delle arti e dello spettacolo**

CICLO XXXII

COORDINATORE Prof. Andrea de Marchi

**VIDEOGAME ARTE VISIVA.  
STRUMENTI PER L'ANALISI STORICO-ARTISTICA DEL VIDEOGAME**

Settore Scientifico Disciplinare L-ART/06

**Dottorando**  
Dott. Roberto Cappai

**Tutore**  
Prof. Alessandra Lischi

---

**Coordinatore**  
Prof. Andrea de Marchi

---

Anni 2016/2019



# INDICE

<b>Ringraziamenti</b> .....	4
<b>Introduzione</b> .....	5

## PARTE PRIMA

### SUL VIDEOGAME COME ARTE (AUDIO)VISIVA

<b>1 Storicizzare il videogame nell'ambito della Storia delle arti</b> .....	13
<b>2 Il videogame come arte del video</b> .....	20
2.1 Sulla doppia natura del videogame .....	20
2.1.1 Il videogame come strumento di esplorazione audiovisiva .....	21
2.1.2 "Video" e "Gioco" .....	25
2.2 Videogame come forma del video .....	31
2.2.1 <i>Videocordyceps</i> : il video come parassita .....	32
2.2.2. Nel regno del video: videogame e TV .....	35
2.3 Appunti per una collocazione del videogame nella <i>cultura video</i> : la percezione del videogame come video nelle riviste videoludiche ante 1985 .....	43
<b>3 Videoarte per tutti: il videogame e l'uso creativo (e democratico) del video</b> .....	47
<b>4 L'invenzione del <i>gameplay</i> e la normalizzazione del videogiocare</b> .....	54
4.1 Il <i>gameplay</i> come cesura .....	54
4.2 <i>Videoplay</i> : la fruizione videoludica come esperienza audiovisiva .....	61

## PARTE SECONDA

### PRIMA DEL GAMEPLAY: L'ERA DELLA SPERIMENTAZIONE

<b>5 <i>Screengames</i> interattivi prima del video: <i>Ping Pong</i> e <i>Winky Dink and You</i></b> .....	72
<b>6 Il dominio dell'immagine</b> .....	78
6.1 "The Art Side Of Video Games". Oltre la coordinazione oculo-motoria: Astrazione, manipolazione, visualizzazione .....	78
6.2 Electronic Visualization Laboratory .....	89
6.3 Lasergames .....	95
6.4 L'eredità audiovisiva dei <i>tube-shooter</i> spaziali .....	103
6.5 <i>Videosynth</i> .....	109

## PARTE TERZA

### DOPO IL *GAMEPLAY*

<b>7 L'era della variazione (1985-2000)</b> .....	122
7.1 La canonizzazione del videogame .....	122
7.2 Ri-vestimenti videoludici .....	123
7.2.1 Dall'infinitamente grande all'infinitamente piccolo: il ritorno del reale .....	129
7.2.2 Il caso <i>Space Invaders</i> .....	133
7.3 Esperimenti videoludici in seno all'industria .....	136
7.3.1 <i>Screengame</i> dopo il video: i <i>VCR game</i> .....	136
7.3.2 Sacche di resistenza audiovisiva nell'Era della Variazione .....	137
7.3.3 Il CD-ROM e l'esplorazione ludica dello spazio digitale .....	139
7.3.4 La ricerca sinestetica di Tetsuya Mizuguchi .....	151
7.3.5 Videogame e TV nell'Era dalla Variazione: il caso <i>TANDEM</i> .....	153
<b>8 L'era della sovversione</b> .....	156
8.1 La sovversione come programma: i manifesti .....	156
8.1.1 Game design sovversivo .....	157
8.1.2 Il giocatore è morto! Lunga vita al giocatore! .....	170
8.1.3 Sul <i>glitch</i> , o l'elogio dell'errore .....	175
8.1.4 Critica sovversiva: il New Game Journalism .....	185
8.2 Monumenti contro la loro volontà: il videogame esposto .....	188

## PARTE QUARTA

### *UN ESEMPIO DI VIDEOPLAY MADE IN TUSCANY (E UNO SOLO DI PASSAGGIO)*

<b>9 Opere</b> .....	194
9.1 LKA: <i>The Town of Light</i> .....	194
9.2 Santa Ragione: <i>Wheels of Aurelia</i> .....	199

## APPENDICE /1

<b>Immagini</b> .....	202
-----------------------	-----

## APPENDICE /2

### Manifesti

Miltos Manetas, <i>Art After Videogames</i> , 1997-2016 .....	262
Greg Costikyan et. Al., <i>The Scratchware Manifesto</i> (estratti), 2000 .....	264
Paolo Pedercini / La Molleindustria, <i>Molleindustria Manifesto</i> , 2003 .....	267
Tale of Tales, <i>Realtime Art Manifesto</i> , 2006 .....	271
Rosa Menkman, <i>Glitch Studies Manifesto</i> (estratti), 2009-2010 .....	280
Pietro Righi Riva (Santa Ragione), <i>Rejecta</i> , 2016 .....	283
<b>Bibliografia</b> .....	285

## Ringraziamenti

Sono tante le persone che, in un modo o nell'altro, mi hanno dato una mano e supportato nel corso degli ultimi tre anni.

Per avermi accordato ancora una volta la sua fiducia e per avermi incitato a sperimentare con le parole e con le idee, ringrazio la Professoressa Sandra Lischi.

Ringrazio Riccardo Fassone, Federico Giordano, Andrea Dresseno, Janne Paavilainen, Nathan Hook Steve Fulton e Marco "Alfieri" Guzzo per i preziosi consigli e per la loro disponibilità. Per lo stesso motivo, ma anche per le piacevoli chiacchierate non accademiche ringrazio Elena Marcheschi e Teresa Soldani.

Per aver reso più facile la mia ricerca ringrazio il personale della biblioteca dello ZKM di Karlsruhe e quello della biblioteca di Storia delle Arti dell'Università di Pisa. A Francesca, Luciano e Silvana va anche il mio più sincero affetto.

Ringrazio gli studiosi del Game Research Lab di Tampere per avermi accolto calorosamente e per avermi dedicato parte del loro tempo. In particolare, ringrazio Olli Sotamaa per essere andato ben oltre i suoi compiti, portandomi in curva e concedendomi di tifare con lui.

Ringrazio Sveto e Josip del museo Peek & Poke di Rijeka e tutto il personale del Bard, per avermi fatto sentire a casa e per avermi insegnato l'arte del Duro Lavoro.

Ringrazio Becci per aver sopportato con pazienza i miei disordini.

Ringrazio Livia, perché sale sulla moto anche quando piove.

*Dedico questa tesi a Thiago Clayton.*

# INTRODUZIONE

## ***In generale e in astratto, il videogame non è niente***

Se come generica forma di intrattenimento il videogame gioca ormai un ruolo di primo piano in un ecosistema mediale in continua espansione, in quanto oggetto di studio esso è ancora relativamente giovane. Risale infatti a non molto più di vent'anni fa la prima diatriba intorno al videogioco, che ha visto opporsi studiosi di narratologia e ludologia. Tra i primi, Janet Murray considera le tecnologie digitali, videogame compresi, come luogo di elaborazione di nuove forme di narrazione e storytelling<sup>1</sup>: «To me», scrive Murray nel 1997, «the computer looks more each day like the movie camera on the 1980s: a truly revolutionary invention humankind is just on the verge to putting to use as a spellbinding storyteller»<sup>2</sup>. Il celebre *Cybertext. perspective on ergodic literature* (1997) di Espen Aarseth segna un punto di rottura con la tradizione narratologica con l'introduzione dei concetti di “cybertesto” e “letteratura ergodica”. L'autore concepisce il fruitore come figura attiva nel processo di costruzione di senso di testi non lineari, che mette in atto una vera e propria performance “extranoematica”<sup>3</sup>. *Cybertext* è in poco tempo diventato una colonna portante dell'approccio ludologico sviluppato all'inizio degli anni Duemila da autori come Gonzalo Frasca e Jesper Juul, i quali vedono il videogame come simulazione piuttosto che come rappresentazione, considerandolo sostanzialmente “gioco”<sup>4</sup>.

Sia Aaserth che Frasca mettono dunque in guardia dall'imperialismo teorico e dalla colonizzazione dei *game studies* da parte di teorie mutate da campi di studio diversi<sup>5</sup> e in effetti, come nota Karen Collins, spesso queste si rivelano inappropriate quando vengono applicate ai videogame. È la stessa Collins, però, ad affermare che persino una forma non lineare come il videogioco può sotto alcuni aspetti essere accostata alle forme medialità che l'hanno preceduta<sup>6</sup>. La studiosa, per esempio, nel suo *Game Sound* (2008) mette in evidenza similitudini e differenze tra gioco e film dal punto di vista degli aspetti sonori, ripercorrendo inoltre la storia della produzione sonora nei videogame a partire dalle tecnologie ad essa associate.

---

<sup>1</sup> APHRA KERR, *The Business and Culture of Digital Games. Game Work/ Game Play*, Sage Publications Ltd., London 2006, p. 24.

<sup>2</sup> JANET H. MURRAY, *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press, New York 2016 (I ed. 1997), p. 9.

<sup>3</sup> ESPEN J. AARSETH, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press, Baltimora 1997.

<sup>4</sup> Si veda, a tal proposito: GONZALO FRASCA, *Simulation versus narrative. Introduction to Ludology*, in Bernard Perron, Mark J. P. Wolf (a cura di), *The Videogame Theory Reader*, Londra, Routledge, 2003. Si veda anche: JESPER JUUL, *A Clash Between Game and Narrative*, tesi, Università di Copenhagen, 1999. <https://www.jesperjuul.net/thesis/>.

<sup>5</sup> A. KERR, *The Business and Culture of Digital Games*, p. 33.

<sup>6</sup> KAREN COLLINS, *Game Sound*, The MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2008, p. 5.

Dando un rapido sguardo alle pubblicazioni più recenti ci si rende presto conto di come proprio grazie all'apertura nei confronti delle discipline più disparate, i cosiddetti *game studies* siano ormai diventati un fertile terreno di scambio teorico. D'altro canto, il videogioco è talmente complesso che ancora oggi risulta impossibile dargli una collocazione stabile – dove inizia il videogame? Dove finisce?<sup>7</sup> – così come non è possibile tracciarne una storia lineare che conduca in una precisa direzione – quale Storia? Riflettendo su questi punti la presente ricerca è volta a costruire alcuni strumenti, certamente (e auspicabilmente) perfezionabili ma utili a sondare una delle tante possibili risposte, collocando il videogame nell'ambito delle arti visive con un approccio che può definirsi “videologico”. Dopo aver analizzato nel primo capitolo le difficoltà che tale operazione comporta (*Storicizzare il videogame nell'ambito della Storia delle Arti*), e a partire dalle intuizioni di Matteo Bittanti e Brian Schrank, considerata la sua doppia natura di “video” e “gioco” nel secondo capitolo il videogioco verrà studiato non già come medium specifico, ma come una delle possibili forme del *video* (*Il videogame come arte del video*).

Le ragioni di una presa di posizione tanto radicale sono legate a un episodio che ha segnato le prime fasi della ricerca, che inizialmente prevedeva un punto di vista “intermedio” volto a conciliare le teorie legate allo studio delle arti audiovisive con quelle derivate da un approccio più propriamente ludologico. Quando ho esposto il mio progetto agli studiosi del Game Research Lab di Tampere, che per due mesi mi ha ospitato in qualità di *visiting research student*, è infatti emersa chiaramente l'inefficacia di un tale approccio, soprattutto dal punto di vista del “gioco” e del “giocare”, due punti chiave nella ricerca del laboratorio finlandese<sup>8</sup>.

Da qui la necessità di opporre (o meglio, aggiungere) al concetto di *gameplay*, tradizionalmente legato proprio a questi punti, un concetto che riflettesse l'idea di interazione con le immagini in movimento; uno dichiaratamente non improntato all'approccio ludologico, che tuttavia mantenesse salda la natura ludica di tale interazione (*L'invenzione dei gameplay e la normalizzazione del videogiocare*). La nozione di *videoplay*, sviluppata nella prima parte della presente ricerca a partire dall'idea di visualità espansa e dalla qualità ludica che da sempre caratterizza il rapporto del fruitore con le immagini in movimento (e che emerge soprattutto nella produzione videoartistica ed elettronica sperimentale), è dunque il primo strumento elaborato per un'analisi del videogame come arte visiva. È opportuno precisare sin da ora che tale termine verrà proposto come strumento teorico con il quale analizzare potenzialmente qualsiasi esperienza di

---

<sup>7</sup> Si veda, a tal proposito: RICCARDO FASSONE, *Every Game is an Island*, Bloomsbury, Londra 2017. Si veda anche: ANTONIO CATOLFI, FEDERICO GIORDANO (a cura di), *L'immagine videoludica: cinema e media digitali verso la gamification*, Ipermedium libri, S. Maria Capua Vetere 2015.

<sup>8</sup> Alcuni dei progetti sviluppati dal Game Research Lab sono: *Ludification and culture in society*, *Gaming behaviour*, *Research of spaces for playful innovation*, *Creation of game cultures: the case of Finland*.  
<https://gameresearchlab.uta.fi/research-projects/>



video-gioco<sup>9</sup>, una sorta di *switch* che consente di spostare l'attenzione dall'esperienza videoludica come esperienza "di gioco" (il "gioco giocato") all'esperienza videoludica come esperienza "visiva" (il "video giocato"). Si noti, inoltre, che la nozione di *videoplay* qui proposta potrebbe in alcuni casi risultare ambigua o poco precisa. È un rischio che ho scelto di correre consapevolmente e il risultato è, a questo punto della ricerca, certamente più simile a uno strumento "da sgrossatura" che a uno "di precisione". L'introduzione di tale concetto, tuttavia, mi ha permesso di includere nel regno del videogame opere che non sono comunemente considerate tali. Ritengo che segnare netti confini tra ciò che è ciò che non è videogame sia sempre un'operazione azzardata, per quanto talvolta necessaria. Tuttavia, forte dell'ambiguità dell'idea stessa di "video", ho potuto rendere tali confini permeabili, includendo nella storia del videogame, tra gli altri, artisti come Valie Export e Nam June Paik.

In questa parte verrà inoltre suggerito, con una brevissima riflessione basata sul rapido confronto delle pubblicità di videogame e delle tecnologie ad esso connesse con quelle dei dispositivi *video* (televisioni, videoregistratori, videocamere, etc.), che prima della normalizzazione del "videogiocare" il videogioco veniva generalmente collocato nell'ambito della *cultura video*. Per quanto sia necessaria un'analisi più approfondita in questa direzione, servano tali appunti come ulteriore prova del fatto che il posizionamento del videogame nell'ambito delle forme audiovisive non è valido solo dal punto di vista teorico, ma anche da quello culturale, almeno prima della repentina convergenza mediale che ha caratterizzato gli ultimi decenni del Novecento (*Appunti per una collocazione del videogame nell'ambito della cultura video*). Inoltre, è bene sottolineare che la lettura delle opere come *video* è fortemente condizionata da quella che Carlo Ludovico Ragghianti, riferendosi al cinematografo, definisce la "questione della personalità":

La poesia è sempre quella poesia, la poesia di qualcuno, e di quella soltanto si può parlare, e così soltanto si può comprendere e valutare. Parimenti anche nel cinematografo, o si parla di mera tecnica [...] o, parlando d'arte, bisogna continuamente e necessariamente riferirsi a una espressione in cui si sia risolta e identificata appunto quella tecnica, che ormai non ci interessa più come tale, mentre invece cerchiamo di comprendere il processo ideale, l'attività sentimentale e umana che di sé l'ha informata. E così non possiamo fare a meno di considerare, come sempre che si parli d'arte, una personalità<sup>10</sup>.

---

<sup>9</sup> Si noti che una lettura in termini di *videoplay* non è sempre quella più efficace dal momento che, come si vedrà, spesso gli autori si concentrano su aspetti decisamente più legati al "gioco".

<sup>10</sup> CARLO LUDOVICO RAGGHIANI, *Cinematografo rigoroso*, in *Cinema arte figurativa*, Einaudi, Torino 1957 (I. ed. 1950. Originariamente in *Il Convegno*, anno I, nn.4-5, fasc. speciale, giugno 1933), p. 48.

Questo concetto sembra essere valido anche per quanto riguarda la produzione videoludica. Per esempio, considerare un videogame come *Moondust* (1983) un tentativo di sperimentazione audiovisiva può non essere affatto un azzardo se si considera l'intera produzione artistica e quella letteraria di Jaron Lanier: da entrambe, infatti, emerge piuttosto chiaramente il suo interesse per la sinestesia e per l'audiovisualità espansa. E d'altro canto, è applicabile anche al videogame la riflessione di Ragghianti sul cinematografo come arte nuova, «ma come nuova è sostanzialmente ogni espressione artistica, nuova nel senso di originale e di veramente poetica. [...] In generale e in astratto, [il cinematografo] non è né nuovo né vecchio; non è niente»<sup>11</sup>. Per questo, consiglia lo studioso, «è da parlare non di arte nuova, ma di artisti nuovi»<sup>12</sup>.

### **Come una vibrazione**

Tutto ciò che è audiovisione è caratterizzato da una lieve e quasi impercettibile “vibrazione”, che più o meno intenzionalmente nel corso del Novecento gli artisti hanno a più riprese cercato di rendere esplicita. Alessandro Baricco la percepisce nell'oscillazione dell'immagine che contraddistingue la proiezione di una pellicola, e che definisce “respiro dello schermo”<sup>13</sup>. Marco Maria Gazzano sembra riconoscerla nel video, nella radiazione di fondo dell'universo, che «contribuisce a creare l'effetto “neve”, “sabbia”, il “rumore bianco” sui nostri televisori non sintonizzati o sui nostri apparecchi radio»<sup>14</sup>. Non si pensi, però, che tale vibrazione, connessa all'idea di *visualità* espansa e quella di una visione non ottico-centrica, appartenga soltanto a tutto ciò che è analogico: essa emerge infatti anche nel video digitale, nelle narrazioni frammentarie, nelle costruzioni procedurali e in quelle (iper)testuali, manifestandosi apertamente nel *glitch*<sup>15</sup>. Dal punto di vista della presente ricerca si tratta di un punto nodale, che serve a mettere in relazione il videogame con tutte le altre forme di produzione audiovisiva. Per questo motivo, la storia del videogioco sviluppata nella seconda e nella terza parte di questo elaborato – che idealmente rappresenta il secondo strumento per un'analisi del videogame come arte visiva – si basa, più o meno metaforicamente, sulla ricerca di tale vibrazione nella produzione videoludica dalle origini a oggi.

---

<sup>11</sup> *Ivi*, p. 47.

<sup>12</sup> *Ibid.*

<sup>13</sup> ALESSANDRO BARICCO, *The Game*, Einaudi, Torino 2018, pp. 160-161.

<sup>14</sup> MARCO MARIA GAZZANO, *La materia del video*, in M. M. GAZZANO, *Kinema. Il cinema sulle tracce del cinema. Dal film alle arti elettroniche, andata e ritorno*, Edizioni Éxòrma, Roma 2012, p. 142.

<sup>15</sup> «In elettronica, termine onomatopeico che indica genericamente i disturbi di breve durata che si manifestano in un impulso trasmesso, deformandone la forma d'onda». “Glitch” (voce), in *Treccani.it*.

<http://www.treccani.it/enciclopedia/glitch/>.

I risultati di questa ricerca hanno portato all'individuazione di una periodizzazione che, sulla scia di Matteo Bittanti<sup>16</sup>, si è scelto di suddividere in "ere" per marcare la distanza tecnologica ma soprattutto concettuale che le separa. La prima, che va dall'inizio degli anni Settanta all'inizio degli anni Ottanta, è quella che in questa sede è stata definita "Era della Sperimentazione". Nell'arco temporale preso in considerazione, artisti e programmatori si sono concentrati sulle potenzialità di una forma ambigua, allo stesso tempo antichissima dal punto di vista antropologico e nuovissima da quello tecnologico, confrontandosi con i suoi limiti in modo non dissimile da quanto avveniva nel panorama (video)artistico coevo o di poco precedente. In questo senso, l'articolo di Mary Claire Blakeman pubblicato nel 1984 e intitolato *The art side of video games* si è rivelato particolarmente utile, poiché rappresenta un pionieristico tentativo di spostamento dell'attenzione dal *gameplay* al *videoplay* nell'ambito della critica videoludica.

Il completamento del processo di normalizzazione del videogiochi che, come si può evincere dagli studi del sociologo inglese Graeme Kirkpatrick, raggiunge il suo culmine nell'elaborazione del concetto di *gameplay* da parte della critica videoludica<sup>17</sup>, segna la fine dell'Era della Sperimentazione. Da questo momento, infatti, il videogame sembra finalmente aver trovato l'agognata – almeno dal punto di vista commerciale – autonomia, che tuttavia ha come conseguenza la proposta, almeno sino alla metà degli anni Novanta, di opere perlopiù derivative che presentano però spunti interessanti anche dal punto di vista della presente ricerca, per l'importanza comunque assunta dalla visualità nella creazione di significato (*La canonizzazione del videogame e la normalizzazione del videogiochi* e *Ri-vestimenti videoludici*). In questo periodo, che viene in questa sede definito "Era della Variazione", lo spazio per la proposta sperimentale appare drasticamente ridotto, nonostante alcuni significativi casi che verranno analizzati nel paragrafo intitolato *Esperimenti videoludici in seno all'industria*.

Verso la fine degli anni Novanta il manifestarsi dei primi sintomi di intolleranza di alcuni artisti, alla ricerca di nuovo spazio creativo nei confronti delle pratiche industriali di produzione videoludica, segna l'inizio dell'"Era della Sovversione". Si tratta di un ritorno programmatico alla sperimentazione il cui segno più evidente è la stesura di veri e propri manifesti non solo da parte degli artisti, ma anche da parte di giornalisti consapevoli della necessità di elaborare un nuovo linguaggio critico. I casi presi in considerazione sembrano confermare quanto emerso nei capitoli precedenti: il ritorno all'audiovisualità appare come una delle possibili strategie per sovvertire l'esperienza videoludica canonica. Tale strategia può riguardare anche opere progettate per offrire al fruitore un'esperienza di (video)gioco tradizionale, intervenendo direttamente su queste ultime,

---

<sup>16</sup> MATTEO BITTANTI, *Innovazione tecnologica. L'era dei videogiochi simbolici (1958-1984)*, Jackson, Milano 1999.

<sup>17</sup> Si veda: GRAEME KIRKPATRICK, *Computer Games and the Social Imaginary*, Polity Press, Cambridge 2013. Dello stesso autore si veda anche: *The Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981-1995*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2015.

come fa Jodi (*Glitch, o l'elogio dell'errore*), o esponendole in contesti diversi da quelli per i quali sono state concepite, come quello museale (*Monumenti contro la loro volontà*).

La periodizzazione proposta è evidentemente di comodo, concettuale piuttosto che strettamente cronologica. Inoltre, tenendo conto di quanto detto sinora, è doveroso sottolineare due punti fondamentali: il primo, piuttosto ovvio, è che lo spostamento di attenzione sull'audiovisualità non è l'unica via per la sperimentazione. Le ricerche di autori come Chris Crawford o Tracy Fullerton sono infatti basate sul *game design*, e raccolgono l'eredità delle teorie di Bernie deKoven e del New Games Movement, fondato negli anni Settanta da Stewart Brand in collaborazione con designer, teorici, scrittori e artisti attivi nell'ambito della controcultura Californiana degli anni Sessanta<sup>18</sup>. Seguire questa linea significa scrivere *un'altra Storia*. Il secondo punto è invece direttamente connesso alla questione del videogame "esposto", ma riguarda più in generale quanto appena affermato. Situare il videogame nell'ambito delle arti elettroniche così come avviene nella mostra del 2017 intitolata *New Gameplay*, frutto della collaborazione tra il Centro per l'Arte e la Tecnologia dei Media (ZKM, Karlsruhe) e il sudcoreano Nam June Paik Art Center, o considerarlo immagine in movimento come fa il Museum of Moving Image di New York, sono solo due possibili letture. Il museo croato Peek&Poke di Rijeka, per esempio, propone un percorso espositivo che pone il videogame in continuità con le tecnologie informatiche. Si tratta in questo caso di una scelta ben precisa da parte dei curatori che, come ho potuto personalmente constatare nei quattro mesi passati al museo in qualità di *visiting student*, hanno a disposizione un archivio ricco ed eterogeneo. Al contrario, il Finnish Museum of Games di Tampere colloca il videogioco nell'ambito della storia del gioco in una dimensione locale, proponendo soprattutto videogame creati in Finlandia.

Nella quarta e ultima parte della presente ricerca vengono infine citate due opere che ben si prestano a una lettura basata sul *videoplay*, entrambe aventi a che fare con la Toscana. La prima, dello studio fiorentino Lka e intitolata *The Town of Light* (2016), ripercorre le vicende di una paziente dell'ex-manicomio di Volterra attraverso una narrazione frammentaria caratterizzata a tratti da audiovisioni oniriche e lacunose. La seconda, intitolata *Wheels of Aurelia* (Santa Ragione, 2016), coniuga meccaniche di gioco tradizionali con i *tòpoi* del racconto di viaggio per immagini, rivelandosi compendio interattivo della cultura pop italiana degli anni Settanta.

Fatta eccezione per queste ultime due opere, che sono state giocate dall'inizio alla fine anche grazie a una longevità contenuta, alcune di quelle citate sono state giocate solo in parte,

---

<sup>18</sup> Il New Games Movement era impegnato nella creazione di giochi volti ad alterare radicalmente le modalità di interazione tra persone, senza limitazioni di età, genere, o etnia. Si veda: MARY FLANAGAN, *Critical play. Radical game design*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2009, pp. 183-190.

anche con l'ausilio di emulatori, o non giocate. In quest'ultimo caso, l'analisi si è basata sui *walkthrough* archiviati in rete.

Dalla presente ricerca è emerso che le sperimentazioni in ambito videoludico possono, in alcuni casi, collocarsi nell'ambito delle sperimentazioni audiovisive *tout-court*, e che il “ritorno all'audiovisualità” è una delle possibili strategie utilizzate da alcuni artisti per sovvertire il *gameplay* convenzionale.

**PARTE PRIMA**

**SUL VIDEOGAME**  
**COME ARTE (AUDIO)VISIVA**

# CAPITOLO I

## STORICIZZARE IL VIDEOGAME NELL'AMBITO DELLA STORIA DELLE ARTI

Nel saggio intitolato *Video Games Caught Up in History*, Carl Therrien chiama “illusione teleologica” la concezione storica che ha caratterizzato gran parte degli studi sul cinema almeno sino alla conferenza della International Federation of Film Archives (FIAF) tenutasi a Brighton nel 1978. L'autore cita lo storico del cinema Tom Gunning, il quale afferma che tali studi sono stati spesso condotti sotto l'egemonia dei film narrativi: «Smith, Méliès and Porter», scrive Gunning, «have been studied primarily from the viewpoint of their contribution to film as a storytelling medium, particularly the evolution of narrative editing»<sup>19</sup>. Secondo Therrien, il fatto sottolineare retrospettivamente solo gli aspetti del cinema delle origini che storicamente sono stati privilegiati dall'“istituzione cinema” (per esempio, la narrazione), è chiaramente una distorsione *teleologica*, nella quale ciascun periodo sembra fare da anticamera a quello successivo<sup>20</sup>. Gli studiosi post-Brighton, riconoscendo i limiti di un approccio fondamentalmente *teleologico*, mettono in evidenza l'eterogeneità delle numerose e diversissime pratiche che caratterizzavano il cinema delle origini, ponendolo in continuità con le pratiche precedenti attraverso l'elaborazione del complesso concetto di “attrazione”. Tale concetto, per Therrien,

encompasses larger cultural manifestations and thus favors an historical account based on cultural paradigms that can overlap at any given time rather than discrete successive periods; attraction and narration both coexist during the early days, and the resurgence of attraction in later stages of the medium's development (musical numbers, special effects) is a frequent observation<sup>21</sup>.

Questa premessa sulla storia del cinema serve all'autore per introdurre un altro problema: quello della storicizzazione del videogame. In questo caso, la chiave della distorsione teleologica è, secondo Therrien, la tecnologia, che porta gli autori a sviluppare il loro discorso dando

---

<sup>19</sup> Cit. Tom Gunning, come riportato in CARL THERRIEN, *Video Games Caught Up in History: Accessibility, Teleological Distortion, and Other Methodological Issues*, in MARK J. P. WOLF (a cura di) *Before the Crash. Early Video Game History*, Wayne State University Press, Detroit 2012, p. 17.

<sup>20</sup> *Ivi*, 18.

<sup>21</sup> *Ivi*, pp. 18-19.

particolare attenzione all'hardware e ai giochi che convenzionalmente rappresentano l'inizio o l'apice di una nuova tecnologia, e a una continua ricerca della paternità del videogame.

L'autore cita come esempio *The Ultimate History of Videogames*<sup>22</sup>, storia del videogame scritta da Steven L. Kent pubblicata nel 2001 che situa il momento di maggior splendore del videogioco proprio prima del 1983. Altro chiaro esempio di una storicizzazione del videogioco basata sull'industria videoludica è *The Golden Age of Video Games*<sup>23</sup>, scritto da Roberto Dillon e pubblicato nel 2011, nel quale al crollo del 1983 viene dedicato un intero capitolo. In questa prospettiva, nota Therrien, molti dei videogame delle origini vengono descritti come primitivi, o comunque caratterizzati da elementi molto semplici. Questo però può essere vero solo da un punto di vista che si basa sulla produzione videoludica odierna, e che non tiene conto del fatto che, nel momento della loro diffusione, anche i videogame delle origini venivano apprezzati come oggetti altamente tecnologici. In breve, «with its biological infancy metaphors and presentation of great fathers, and historical periods chronologically organized and conceptualized in terms of progress, it is clear that video game history integrates the aspects of teleological discourse to a great extent»<sup>24</sup>.

Prendendo come riferimenti Steven Kline, Nick Dyer-Witheford e Greig De Peuter, i quali sostengono che una corretta analisi storica deve tener conto di tre “circuiti” (tecnologia, industria e cultura), Therrien propone quindi di riconfigurare la storia del videogame seguendo sì il filo dell'evoluzione tecnologica e industriale, dando però una maggiore attenzione all'evoluzione del contesto culturale nel quale i videogame vengono creati e fruiti, cercando di comprendere la qualità dell'esperienza videoludica che, come si vedrà, assumerà nella presente ricerca un ruolo fondamentale<sup>25</sup>. Quest'ultimo punto emerge in particolare nell'opera di un altro studioso citato da Therrien, Hans Robert Jauss, il quale suggerisce una riforma della storia dell'Arte basata sullo studio della ricezione delle opere da parte del fruitore in un dato momento storico<sup>26</sup>.

In questa prospettiva, studiare la storia del videogame significa dunque tener conto del contesto nel quale una certa opera (o un certo gruppo di opere) veniva fruita, di come veniva recepita dalla stampa specializzata o da una certa comunità, di eventuali “rituali” dei giocatori, e via dicendo. Ciò è possibile, almeno in linea teorica, perché, come nota l'autore, se gli studiosi di

---

<sup>22</sup> STEVEN L. KENT, *The Ultimate History of video Games. From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, Three River Press, New York 2001.

<sup>23</sup> ROBERTO DILLON, *The Golden Age of Video Games. The Birth of a Multibillion Dollar Industry*, CRC Press, Boca Raton 2011.

<sup>24</sup> C. THERRIEN, *Video Games Caught Up in History*, in M.J. P. WOLF (a cura di) *Before the Crash*, p. 21.

<sup>25</sup> *Ibid.*

<sup>26</sup> Per ulteriori informazioni si veda: HANS ROBERT JAUSS, *Toward an Aesthetic of Reception*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1982.



cinema non possono contare su un solo spettatore del cinema delle origini ancora in vita, gli studiosi di videogame possono al contrario ancora contare su informazioni di prima mano<sup>27</sup>.

Il primo passo nella direzione di uno studio che non sia viziato dalla teleologia potrebbe essere quello di guardare il videogioco, specie quello delle origini, come quello che è: un magma indefinito di pratiche e sperimentazioni che, seguendo Therrien, non sono altro che la continuazione di pratiche culturali in uso ben prima della sua invenzione. Come si vedrà, il concetto di *videoplay* verrà utilizzato come linea guida, e servirà a collocare il videogame accanto alle pratiche artistiche coeve che hanno a che fare con l'immagine in movimento.

Nel saggio *Slots of Fun, Slots of Trouble* (2005), Erkki Huhtamo esplora il background culturale che è stato terreno fertile per la nascita del videogame arcade notando, come Therrien, che

the hi(story) [of videogames] is usually told in a remarkably uniform fashion, built around the same landmarks, breakthroughs and founding fathers (not a word about mothers!). The history of coin-operated arcade videogames is routinely said to begin with the appearance of Nolan Bushnell's *Computer Space* (1971) and *Pong* (1972), that of home games with the introduction of *Magnavox Odyssey* (1972), the first videogame console for domestic use, conceived by Ralph Baer, with Bushnell another founding father<sup>28</sup>.

Huhtamo cita le più note storie del videogame affermando che, in generale, queste si presentano, almeno sino al momento in cui scrive (ma il discorso vale in realtà anche per molte delle storie successive, come la già citata *The Golden Age of Video Games*), come un ammasso di dati organizzato. In particolare, l'autore fa riferimento ancora una volta al volume di Kent, affermando che nonostante quest'ultimo includa delle informazioni riguardanti la preistoria del videogame, queste siano state trattate in modo acritico, più per "dovere" che per la necessità di stabilire un legame con il passato. Huhtamo chiama questo approccio alla storia del videogame «chronicle era»<sup>29</sup>, e le opere che la caratterizzano sono accomunate proprio dal fatto di non avere una visione critica. L'autore individua il motivo di questa mancanza nel fatto che gli autori delle prime storie del videogame erano tutti grossomodo poco più che trentenni e dunque, essendo cresciuti con i videogame, si sono sentiti a ragione piuttosto a loro agio nel loro campo di ricerca. Tuttavia, proprio questa familiarità con il videogame potrebbe essere alla base dell'incapacità di sviluppare una distanza critica e mettersi in relazione con contesti culturali più ampi. È proprio questo vuoto

---

<sup>27</sup> C. THERRIEN, *Video games caught up in history*, in M. J. P. WOLF (a cura di) *Before the crash*.

<sup>28</sup> HERKKI HUHTAMO, *Slots of fun, slots of trouble. An archaeology of arcade gaming*, s.p., archiviato all'indirizzo: <http://classes.dma.ucla.edu/Fall08/10/HuhtamoGame%20Culture.pdf> (originariamente in JOOST RAESSENS, JEFFREY GOLDSTEIN (a cura di) *Handbook of computer games studies*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2005).

<sup>29</sup> Ivi, s.p..

che l'autore è intenzionato a riempire, rivolgendo particolare attenzione al videogame nello spazio pubblico e, più in generale, al «background of electronic games as a manifestation of the human-machine relationship», facendo risalire le radici del videogame alle rivoluzioni industriali del XIX e XX secolo, durante le quali «connecting human and machines was a central cultural, economic and social issue»<sup>30</sup>.

Ancora nel 2009, nel volume degli *IEEE Annals of the History of Computing* dedicato alla storia del videogame, Jeffrey Yost nota come «little critical historical analysis has been written on computer games to date. Much of existing literature is blindly celebratory, or merely descriptive rather than scholarly and analytical Only a small number of scholars have undertaken rigorous analysis of computer games. This follows a more general historiographical trend to focus far»<sup>31</sup>. Tra questi, Yost cita Henry Lowood, che infatti contribuisce al volume con un saggio intitolato *Videogame in Computer Space: the Complex History of Pong*, nel quale la storia del gioco viene ricostruita mettendo in evidenza punti di contatto e di rottura tra le forze in gioco nella produzione videoludica delle origini, con particolare attenzione ai contesti (università/ computer, e arcade/ video/ Tv)<sup>32</sup>.

Come Huhtamo e Yost, nel 2016 Lowood, in collaborazione con Raiford Guins, registra una persistente penuria di lavori critici sulla storia del videogame. I saggi raccolti in *Debugging Game History*<sup>33</sup>, volume sulla storia del videogame curato proprio dai due studiosi, sono stati selezionati a partire dalle teorie di Hayden White, il quale afferma che per poter essere definito “storico” non basta che un oggetto sia esistito nel passato, ma deve essere soggetto di una scrittura storica che non si risolve mai nell’ordinare semplicemente le informazioni cronologicamente<sup>34</sup>. Come riportano Lowood e Guins, in *The Content of the Form* lo storico scrive che «the events must be not only registered within the chronological framework of their original occurrence but narrated as well, that it to say, revealed as possessing a structure, an order of meaning, that they

---

<sup>30</sup> Ivi, s.p..

<sup>31</sup> JEFFREY R. YOST, *From the editor's desk*, in *IEEE Annals of the History of Computing*, vol. 31, n. 3, giugno-settembre, 2009, p. 2.

<sup>32</sup> HENRY LOWOOD, *Video games in computer space: the complex history of Pong*, in *IEEE Annals of the history of computing*, vol. 31, n. 3, giugno-settembre, 2009.

<sup>33</sup> HENRY LOWOOD, RAIFORD GUINS (a cura di), *Debugging Game History. A Critical Lexicon*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts), 2016.

<sup>34</sup> Scrive White: «The events, persons, structures and processes of the past can be taken as objects of study by any and all of the disciplines of the human and social sciences, and indeed, even by many of the physical sciences. To be sure, it is only insofar as they *are* past or are effectively so treated that makes them historical. They become historical only in the extent to which they are represented as subjects of a specifically historical kind of writing. Barzun is right in saying that history “can only be read,” but can only be read if it is first written. [...] Information about the past is not a specifically kind of information and that any knowledge based on this kind of information is not in itself specifically historical kind of knowledge. Such information might better be called archival, inasmuch as it can serve as the object of any discipline simply by being taken as a subject of that discipline’s distinctive discursive practice». HAYDEN WHITE, *Figural Realism: Studies in the Mimesis Effect*, The Johns Hopkins University Press, Baltimora 1999, p. 2.

do not possess as mere sequence»<sup>35</sup>. Ne consegue che il discorso storico non produce nuove informazioni sul passato, ma utilizza le vecchie e le nuove informazioni per organizzare un discorso che sarà una delle possibili interpretazioni del passato<sup>36</sup>. Il discorso di White, dunque, verte su *come* scrivono gli storici, concentrandosi più sulla narrazione degli eventi che sugli eventi stessi, e i curatori di *Debugging Game History* applicano questa riflessione alla storia dei videogame. Per questo motivo, agli autori che hanno presentato il loro lavoro nel volume è stato chiesto di sviluppare degli argomenti, delle trame o delle storie, con l'obiettivo di modellare il modo in cui si pensa alla storia dei giochi partendo da alcuni termini chiave.

Pur sottolineandone l'importanza, Lowood e Guins affermano che la storia dei giochi non emerge dall' "era delle cronache", poiché queste, presentando un'evoluzione lineare e aneddotta, tralasciano la contestualizzazione, la metodologia e la storiografia, dando un peso maggiore al "quando" e "cosa" piuttosto che al "perché" e "come"<sup>37</sup>. Secondo gli autori,

critical historical work has lagged behind other important areas of research as game studies has emerged in the past decades or two. One result of this general neglect is that few of the fundamental terms of game design and development, technology, and play have been studied in relation to their historical, etymological, or conceptual underpinnings<sup>38</sup>.

Ancora nel 2017, nell'articolo intitolato *How to Present the History of Digital Games*<sup>39</sup>, Jakko Suominen suddivide la storiografia relativa al videogame in quattro generi: entusiastico, emancipatorio, genealogico e patologico. Il genere entusiastico consiste tipicamente in libri illustrati scritti da amatori in grado di padroneggiare uno stile di scrittura giornalistico, che tendono a mettere in evidenza alcuni momenti significativi nella storia del videogame (la pubblicazione di giochi particolarmente influenti, l'introduzione di nuove tecnologie, etc.) ponendoli spesso in ordine cronologico<sup>40</sup>. Le storie "emancipatorie", al contrario, si pongono in contraddizione con le storie dominanti, proponendo nuove prospettive, spesso legate ai contesti culturali piuttosto che alle opere in sé<sup>41</sup>. Le storie "genealogiche" sembrano condividere con quelle "emancipatorie" l'approccio scientifico che invece manca nelle storie "entusiastiche", spesso mutuando dalle scienze naturali l'idea di evoluzione per descrivere i cambiamenti subiti dal videogame nel

---

<sup>35</sup> Cit. H. White, in H. LOWOOD, R. GUINS, *Introduction: Why We Are Debugging*, in H. LOWOOD, R. GUINS (a cura di), *Debugging Game History*, p. xv. Si veda anche: H. WHITE, *The Content of the Form. Narrative Discourse and Historical Representation*, The Johns Hopkins University Press, Baltimora 1990 (I ed. 1987).

<sup>36</sup> Si veda H. WHITE, *Figural Realism*.

<sup>37</sup> H. LOWOOD, R. GUINS, *Introduction*, in H. LOWOOD, R. GUINS (a cura di), *Debugging Game History*.

<sup>38</sup> *Ivi*, p. xv.

<sup>39</sup> JAKKO SUOMINEN, "How to Present the History of Digital Games: Enthusiast, Emancipatory, Genealogical, and Pathological Approaches", in *Games and Culture*, vol. 12, n. 6, 2017, pp. 544-562.

<sup>40</sup> *Ivi*, pp. 550-551.

<sup>41</sup> *Ivi*, pp. 551-553.

tempo<sup>42</sup>. Infine, le storie patologiche, che Suominen situa nell'ambito delle pratiche della *game archaeology*, si focalizza sulle preistorie e protostorie del gioco mettendo in evidenza rotture, materiali, anomalie e sperimentazioni<sup>43</sup>.

Tra i tentativi di storicizzazione del videogame che vanno oltre il “vizio” teleologico è utile citare quello dello studioso italiano Matteo Bittanti, che nel 1999 ha coniato l'espressione “innovazione tecnoludica” per indicare la peculiare evoluzione del videogame, maggiormente condizionata dalla tecnologia rispetto agli altri media. Impegnandosi in un superamento dei determinismi, nella convenzione che sia quello tecnologico sia quello sociale trascurino il fatto che una tecnologia non è mai soltanto condizionante, né soltanto condizionata, Bittanti fa appello a Flichy e Peppino Ortoleva per superare la visione lineare dell'evoluzione tecnica e cogliere le sfumature più delicate del rapporto tra tecnologia, cultura e società<sup>44</sup>. Flichy, infatti, utilizza una metodologia interdisciplinare che Bittanti non esita a definire olistica, e che include economia, antropologia, storia ed economia considerandoli elementi complementari:

nel modello Flichy, una particolare tecnologia – tanto nella progettazione quanto nei suoi usi – si colloca al centro dell'analisi. In altri termini, occorre studiare l'attività di ricerca all'interno dei laboratori nella quotidianità nonché le pratiche del fruitore a domicilio e sul lavoro. [...] Si rende dunque indispensabile studiare non tanto e non solo il mero fatto tecnico, quanto piuttosto l'azione tecnologica nel suo insieme<sup>45</sup>.

Bittanti guarda all'innovazione tecnologica dei videogiochi da due punti di vista complementari: da una parte «tentando di individuare il retroterra sociale, culturale e tecnico che precede l'avvento dei videogiochi come possibile spiegazione e articolazione preventiva dei bisogni cui il videogioco stesso punta a rispondere» e, seguendo Flichy, soffermandosi sulla funzione dell'immaginario tecnologico dell'epoca come fattore condizionante lo sviluppo dell'innovazione (“i videogiochi nella storia”)<sup>46</sup>, dall'altra esaminando gli effetti dell'innovazione sui videogiochi (“la storia dei videogiochi”). Tenendo conto di entrambi, l'autore definisce tre periodi: quello del videogioco “simbolico” (1971-1984), nella quale «i limiti tecnologici dell'hardware prevalgono sull'elaborazione soggettiva dei neo-artisti», quella del videogame “classico” (1984-1993), caratterizzato dal superamento dei fattori critici della fase precedente e da un apparente equilibrio tra potenzialità della macchina ed elaborazione soggettiva,

---

<sup>42</sup> *Ivi*, pp. 553-555.

<sup>43</sup> *Ivi*, pp. 555-557.

<sup>44</sup> MATTEO BITTANTI, *Innovazione tecnoludica. L'era dei videogiochi simbolici (1958-1984)*, Jackson, Milano 1999, p. 10.

<sup>45</sup> *Ivi*, p. 11.

<sup>46</sup> *Ivi*, p. 39.

e infine quella dei videogiochi “romantici”, segnata da una parte dal repentino avanzamento della tecnologia, dall’altra da un nostalgico ritorno al passato<sup>47</sup>. Almeno superficialmente queste tre fasi sembrano caratterizzare non solo il videogame, ma in generale tutta la storia della tecnologia video, e la stessa dipendenza dalla tecnologia non sembra d’altro canto appartenere solo al videogame. Come nota Chris Meigh-Andrews, infatti, «the development of video as a medium of communication has been, and remains, heavily dependent on technology, and the activity of artists’ video is inevitably as dependent on the same technological advances»<sup>48</sup>.

Dopo questa breve panoramica sulle problematiche legate alla storicizzazione del videogame, ci si interrogherà sulla possibilità di collocarlo nell’ambito della Storia delle arti evitando il rischio di una narrazione teleologica. Come si vedrà, tale risultato può essere raggiunto in almeno due modi: *interpretando* il videogame come arte del gioco, inserendolo in un discorso sulla qualità ludica dell’arte e in continuità con le pratiche artistiche e i movimenti che hanno dato al gioco un ruolo importante nella loro ricerca (come il Futursimo, Fluxus, o Bruno Munari), o come arte del video – e dunque, implicitamente, come immagine in movimento –, guardando alla creazione e alla fruizione videoludica come esperienze intrinsecamente ludica legata alla visualità espansa.

---

<sup>47</sup> *Ibid.*

<sup>48</sup> CHRIS MEIGH-ANDREWS, *A History of Video Art*, Bloomsbury, New York 2014 (I ed. 2006), p. 6.

# CAPITOLO II

## IL VIDEOGAME COME ARTE DEL VIDEO

*L'elettronica è un fluido che produce magie: penso  
ai videogame e all'incredibile sequenza di  
cromatismi che sono racchiusi in una cartuccia o  
una cassetina... incredibile davvero.*

ALBERTO FORTIS<sup>49</sup>

### 2.1 SULLA DOPPIA NATURA DEL VIDEOGAME

Il primo ostacolo che si incontra nel momento in cui si affronta il videogame dal punto di vista teorico, al di là della prospettiva assunta, è quello della sua definizione, complicata dalla sua eterogenea natura. Uno dei motivi di tale difficoltà è il fatto che videogioco viene spesso considerato *a priori* un medium a sé stante; persino Wolf, che all'argomento ha dedicato un intero volume<sup>50</sup>, parte da questo presupposto come dato di fatto.

Secondo Janet H. Murray, un medium è «a way of creating meaning by using culturally established conventions to focus our shared attention»<sup>51</sup>. In altri termini, ogni medium è il frutto di una combinazione tra materiali e pratiche culturali usati intenzionalmente dagli esseri umani per comunicare un certo significato<sup>52</sup>, ed è caratterizzato da tre livelli: iscrizione (*inscription*), trasmissione (*transmission*) e rappresentazione (*representation*). Per riconoscere un nuovo medium come tale è necessario, secondo la studiosa, che i primi due livelli assumano un formato “standardizzato”, che permette il successivo sviluppo di generi<sup>53</sup>. Murray, secondo la quale il videogame può essere considerato a tutti gli effetti un medium a sé stante, suggerisce però la possibilità che possa essere visto anche come parte di un sistema più ampio, visto che molti degli

---

<sup>49</sup> “Alberto, cuore cosmico”, in *Electronic Games*, nn. 7-8, luglio-agosto 1984, p. 28.

<sup>50</sup> M. J. P. WOLF (a cura di), *The Medium of the Video Game*, University of Texas Press, Austin 2001.

<sup>51</sup> JANET H. MURRAY, “What is a Medium? Shared Focused Attention” in *inventingthemedium.com*, 10 gennaio 2012, <https://inventingthemedium.com/2012/01/10/what-is-a-medium-shared-focused-attention/>.

<sup>52</sup> A tal proposito, Murray afferma: «It is important to remember that a medium is both material and cultural: a stone and chisel only become a medium for writing when a society develops practices of marking the stone and interpreting the chisel marks». J. H. MURRAY, *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design As a Cultural Practice*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2012, p. 30.

<sup>53</sup> J. H. MURRAY, “Are Games a Medium?” in *inventingthemedium.com*, 24 ottobre 2011, s.p..

<https://inventingthemedium.com/2011/10/24/are-games-a-medium/>. Si veda anche: J. H. MURRAY, *Inventing the Medium*.

aspetti ritenuti propri del videogame possono essere applicati anche in altri ambiti (e viceversa)<sup>54</sup>. Questo sistema, che la studiosa chiama *digital medium*, trova nel “bit” e nel “codice” il proprio comune denominatore<sup>55</sup>.

La storia del videogioco, tuttavia, soprattutto se affrontata da un punto di vista artistico, non può riferirsi alla sola produzione digitale, nemmeno se considerata nella sua totalità. Il videogame si inserisce infatti in un percorso già tracciato nei decenni e nei secoli precedenti alla sua diffusione, certamente evolvendosi come *forma*, ma con modalità e strategie che, come vedremo, riguardano tutto l’universo mediale e che già si mescolavano e confondevano ben prima dell’avvento del “bit”. Tenendo bene a mente questo punto, può essere utile guardare ai primi anni del videogame con un occhio “archeologico” non per definirne le specificità che, è bene ripeterlo, si perdono nell’universo elettronico (prima) e binario (poi), ma per comprenderne la natura e le potenzialità, e come queste siano state storicamente saggiate dagli artisti al di là dell’intrattenimento *mainstream* e nell’ambito di un *intermedia network* in continua dilatazione.

### 2.1.1 Il videogame come strumento di esplorazione audiovisiva

Quasi a voler saggiare l’entità di questa espansione, Wolf accosta i primi videogame ad alcune delle maggiori tendenze e pratiche artistiche degli anni Sessanta: il minimalismo, la musica elettronica e l’“happening”<sup>56</sup>. Nel primo caso il riferimento sarebbe perlopiù formale anche se, come nota lo stesso Wolf, la semplicità dei primi videogiochi dipendeva più dai limiti imposti dalla tecnologia che non da scelte squisitamente artistiche<sup>57</sup>. Il confronto stilistico, in questo caso, non sembra dunque essere abbastanza solido, anche considerata la peculiarità delle premesse teoriche che stanno alla base del Minimalismo<sup>58</sup>, e che non sembrano rientrare nelle intenzioni dei pionieri del videogame. Per quanto riguarda il rapporto tra videogame, ricerca musicale negli anni Sessanta e “happening” sembra tuttavia esserci un nesso ben più robusto.

Il frutto delle sperimentazioni musicali degli anni Cinquanta<sup>59</sup> diventò, negli anni, parte integrante delle ricerche sul videogame, e a tal proposito Wolf nota che

---

<sup>54</sup> J. H. MURRAY, “Are Games a Medium?”, s.p.

<sup>55</sup> J. H. MURRAY, *Inventing the Medium*, p. 2.

<sup>56</sup> M. J. P. WOLF, *The Video Game As a Medium* in M. J. P. WOLF (a cura di), *The Medium of the Video Game*, pp. 30-31.

<sup>57</sup> *Ivi*, p. 30.

<sup>58</sup> A tal proposito si veda, tra gli altri: MARIA GRAZIA MESSINA (a cura di), *Minimalismo e oltre: sintomi (e verifiche) della postmodernità* (numero monografico della rivista *Ricerche di Storia dell’Arte*, n.98, 2009). Si veda anche il capitolo dedicato al minimalismo in HAL FOSTER, *Il ritorno del reale. L’avanguardia alla fine del Novecento*, Postmedia, Milano 2006 (ed. orig. *The Return of the Real. The Avant-Garde at the end of the century*, 1996).

<sup>59</sup> Sulla musica elettronica e sulle sperimentazioni musicali si veda: THOM HOLMES, *Electronic and Experimental Music. Technology, Music, and Culture*, Routledge, New York 2008 (I. ed. 1985).

electronic music developed during the 1960's and came to be known for its new computer-generated sounds and sometimes repetitious compositions. Electronic sound could be generated and repeated by a computer, and soon synthesized beeps and boops became the computer-generated soundtracks for video games<sup>60</sup>.

La sperimentazione musicale e quella video sono dunque andate, almeno in una prima fase, di pari passo. In entrambi i casi a segnare un punto di svolta è stata l'invenzione, nel 1971, del microprocessore, grazie al quale nel giro di pochi anni fu possibile creare audiovisioni complesse come quelle di *Moondust* (1983), opera del pioniere della realtà virtuale, saggista e compositore Jason Lanier, nato a New York nel 1960 ma cresciuto in New Mexico. In *Moondust* il giocatore controlla un astronauta e le sue astronavi, che muovendosi entro i limiti dello schermo e attraverso un "campo energetico" situato nella parte centrale dell'area di gioco, generano forme astratte psichedeliche<sup>61</sup> e complesse melodie sintetiche [figg. 1,2]. L'astronauta può inoltre rilasciare un numero limitato di "semi" che, entrando in contatto con le astronavi e con il campo energetico, generano pattern luminosi diversi. L'artista chiama il giocatore a sperimentare la fisica di gioco da lui stabilita (che cambia a seconda delle tre modalità di gioco), invitandolo a godersi l'audiovisione generata: «learning Moondust is like learning to swim or ride a bicycle», recitava il booklet, «let your unconscious be the guide»<sup>62</sup>. Secondo quanto riportato da Mary Claire Blakeman in *Video Games*, il nome dell'astronauta, sebbene non specificato nel manuale di gioco, sarebbe Jose Scriabin, in onore di Alexander Scriabin. Il riferimento al compositore russo non è casuale, ed è confermato dallo stesso Lanier, che ne apprezza la capacità di creare "musica per tutti e cinque i sensi"<sup>63</sup>.

Da ragazzo, Lanier amava sperimentare con l'elettronica. Nel suo libro *Down of the Everything*<sup>64</sup>, l'artista racconta di essere rimasto ammaliato dai pattern diafani e turbolenti creati dalle curve di Lissajous<sup>65</sup>, e del suo tentativo di riprodurle utilizzando un Theremin e un televisore: «I made a crude Lissajous viewer out of an old television set I found in a trash bin, and hooked it

---

<sup>60</sup> *Ivi*, p. 31.

<sup>61</sup> Il riferimento alla psichedelia è dello stesso Lanier. Si veda: TIM ADAMS, "Jaron Lanier: 'The solution is to double down on being human'", in *The Guardian*, 12 novembre 2017. <https://www.theguardian.com/technology/2017/nov/12/jaron-lanier-book-dawn-new-everything-interview-virtual-reality>.

<sup>62</sup> *Moondust* (Creative Software), manuale, 1983. [https://archive.org/details/Moon\\_Dust\\_1983\\_Creative\\_Software](https://archive.org/details/Moon_Dust_1983_Creative_Software).

<sup>63</sup> MARY CLAIRE BLAKEMAN, "The art side of video games. The wave of the future in video games", vol. 2, n. 4, gennaio 1984, p. 30. Traduzione mia.

<sup>64</sup> JARON LANIER, *Dawn of the New Everything: Encounters with Reality and Virtual Reality*, Henry Holt and Company, New York 2017.

<sup>65</sup> Per maggiori informazioni sulle figure di Lissajous si veda: "Lissajous, curva di" (voce), in *Enciclopedia della Matematica*, 2013. [http://www.treccani.it/enciclopedia/curva-di-lissajous\\_%28Enciclopedia-della-Matematica%29/](http://www.treccani.it/enciclopedia/curva-di-lissajous_%28Enciclopedia-della-Matematica%29/).



up to a Theremin. Normally, a Theremin makes spooky warbling sounds, but I got one to make spooky warbling images»<sup>66</sup>.

Il rapporto tra immagini in movimento e suono, così come l'interazione, gioca dunque un ruolo fondamentale nella ricerca artistica di Lanier. Nelle sue prime opere emerge chiaramente la volontà di espandere l'audiovisualità, nel tentativo di rendere inscindibile il rapporto tra visione e musica. Nel corso degli anni Ottanta, l'artista si è interessato quasi esclusivamente alle potenzialità della realtà virtuale nell'ambito della comunicazione, dapprima in Atari e a partire dal 1984 presso azienda da lui fondata, la VPL Research. Tuttavia, nella seconda metà degli anni Novanta, Lanier rivolge ancora una volta la sua ricerca alle immagini in movimento. In questo periodo, l'artista gira su commissione dell'emittente ARTE il film sperimentale *Muzork* (1994), per il quale si ispira al cinema di Maya Deren<sup>67</sup>, e crea alcune videoinstallazioni tra le quali vi sono *Video Feedback Waterbed* e *Time-Accelerated Painting*.

*Video Feedback Waterbed* [figg. 3, 4] fu presentata per la prima volta presso la Exit Gallery di New York, in occasione della mostra intitolata *The Shape of Sound* nel 1996<sup>68</sup>. Scopo della mostra era quello di esplorare le relazioni “ambientali” tra la musica e gli altri media, con performance e installazioni volte a dare alla musica una forma, spazializzandola e rendendola in qualche modo tangibile. In una nota relativa all'evento, i curatori affermano:

This presentation was a study of the environmental relationship of art, music, performance and design. How do organized sounds, i.e. music, belong in the same structure as organized forms, which is art? What is it that we imagine when we listen to music, what is the visuality of organized sound? How does music effects our moods? What materials do artists and musicians manipulate to express this environment? How does design (lighting, spatial, acoustic) effect the ways we enjoy music? Some of the influences on this new aesthetic are the Happenings of the 1960s, the early minimalist works of Reich, Riley, Glass and Young, and Brian Eno's ambient music and social structures of diverse global cultures<sup>69</sup>.

L'opera di Jaron Lanier rispondeva appieno alle domande poste dai curatori. L'artista ha costruito infatti un ambiente di luce altamente immersivo concepito per la fruizione musicale, ottenuto proiettando le immagini di un loop video su uno specchio posto in orizzontale e posizionato sul soffitto. Tra il proiettore e lo specchio, un materasso ad acqua trasparente “filtrava” le immagini

---

<sup>66</sup> J. LANIER, *Dawn of the New Everything*, p. 19.

<sup>67</sup> J. LANIER, “About Muzork”, in *jaronlanier.com*, s.d.. <http://www.jaronlanier.com/muzork.html>.

<sup>68</sup> *The shape of sound*, mostra a cura di Jeanette Ingberman, Papo Colo, Ben Neil tenutasi presso la Exit Gallery, New York, 21 settembre -23 novembre 1996. <http://users.rcn.com/exitart/exhibit/96-97/sound.html>.

<sup>69</sup> Ivi, s.p..

proiettate. Il fruitore, muovendosi, modificava la luce riflessa nello specchio, “fluttuando” con essa e manipolandola con il proprio corpo<sup>70</sup>.

La seconda opera citata, *Time-Accelerated Painting*, fu esposta per la prima volta al Museet for Samtidskunst (Museo di Arte Contemporanea) di Roskilde (Danimarca) nel 1997, e riproposta a New York in occasione della mostra *Art in the Anchorage 14: Plug In!* organizzata dal collettivo Creative Time quello stesso anno<sup>71</sup>. Anche in questo caso i visitatori interagivano con immagini astratte (proiettate su una tela) modificandole grazie a un’interfaccia creata appositamente dall’artista e in grado di leggere i movimenti della mano del visitatore<sup>72</sup>.

L’interesse di Lanier per la musica va dunque di pari passo con quello per la visualità, e a fare da comune denominatore è l’idea di interfaccia. Secondo l’artista, che oltre a lavorare come musicista è anche un collezionista di strumenti musicali rari e antichi, proprio gli strumenti musicali rappresenterebbero l’interfaccia “perfetta” perché immediata, che dà la possibilità di esplorare una vasta gamma di possibilità connettendo la mente al corpo, e permettendo a chi la utilizza di esprimersi in modo autentico, puro<sup>73</sup>.

Sempre a Roskilde, Lanier presentò anche *Air Piano* [fig. 5], un’installazione composta da un pianoforte collegato a un’interfaccia in grado di leggere i movimenti del fruitore e trasformarli in musica. A proposito dell’opera, l’artista scrive: «the Air Piano focuses attention on interaction and expectation. The abstraction embedded in the computer program which mediates between the hand and the piano expresses ideas about harmony, cadence and humor»<sup>74</sup>. L’operazione compiuta da Lanier, che qui complica l’ideale immediatezza dal rapporto tra mano e strumento attraverso un vero e proprio *hacking*, al netto della diversità di intenti ricorda molto da vicino quella compiuta da Paik con i suoi *Prepared Pianos* (1963). Anche in questo caso, infatti, l’interfaccia-pianoforte è resa più complessa, e grazie all’aggiunta di oggetti, luci e suoni, capace di chiamare in causa la vista del fruitore e, potenzialmente, persino il tatto [fig. 6]. Per Paik, i *Prepared Pianos* segnavano non solo il rifiuto della musica borghese sulle orme di John Cage, ma anche, e soprattutto, il contestuale passaggio all’arte visiva e, in particolare, all’immagine elettronica<sup>75</sup>, che di fatto è musica, come l’artista coreano spiega in un volantino scritto in occasione della mostra *Exposition of Music - Electronic Television*, tenutasi presso la Galerie Parnass di Wuppertal nel 1963:

---

<sup>70</sup> J. LANIER, “The Video Feedback Waterbed”, in *jaronlanier.com*, s.d..

<http://www.jaronlanier.com/waterbed.html>.

<sup>71</sup> J. LANIER, “Visual Art”, in *jaronlanier.com*, s.d.. <http://www.jaronlanier.com/art.html>.

<sup>72</sup> J. LANIER, “Time-Accelerated Painting”, in *jaronlanier.com*, s.d.. <http://www.jaronlanier.com/brooklyn.html>.

<sup>73</sup> OLIVER BURKEMAN, “The Virtual Visionary”, in *The Guardian*, 29 dicembre 2001.

<https://www.theguardian.com/technology/2001/dec/29/games.academicexperts>.

<sup>74</sup> J. LANIER, “Selection from the Roskilde Show”, in *jaronlanier.com*, s.d..

<http://www.jaronlanier.com/roskilde.html>.

<sup>75</sup> HANNA B. HOLLING, *Paik’s Virtual Archive: Time, Change and Materiality in Media Art*, University of California Press, Oakland 2017, p. 44.

One can say that electronic television is not the mere application and expansion of electronic music in the field of optics but represents a contrast to electronic music (at least in its starting phase), which shows a pre-defined, determined tendency both in its serial compositional method and in its ontological form (tape recordings destined for repetition). (...) I have not only expanded from 20 kHz to 4 MHz the material being treated, but have more pronouncedly used the physical property of the electron (indeterminacy, the dual character of corpuscles (particles) and waves (status))<sup>76</sup>.

Anche se il nome di Paik non emerge mai dalle interviste e dai saggi di Lanier, che anzi lascia quasi intendere di non conoscere a fondo il panorama artistico a cavallo tra gli anni Sessanta e gli anni Settanta (per quanto sia davvero difficile crederlo), le ricerche dell'artista coreano, e in particolare quelle sull'immagine in movimento, seppur indirettamente rappresentano un punto di partenza per la sua ricerca che, si è visto, passa anche dalla creazione di videogame, considerato una delle possibili strade per l'esplorazione audiovisiva. Per tenere traccia della sua evoluzione in questa direzione, il videogioco verrà dunque analizzato utilizzando perlopiù strumenti mutuati dalla storia dello studio dell'immagine in movimento.

## **“Video” e “gioco”**

Tra i primi a suggerire la possibilità di considerare il videogame “video”, oltre che “gioco”, è stato Matteo Bittanti nel 1999. In *Innovazione tecnoludica*, lo studioso paragona il rapporto tra hardware e software a quello che sussiste tra forma e materia nella filosofia di Aristotele: «Il videogioco è l'equivalente del sinolo aristotelico», afferma Bittanti «ossia la concreta unione della forma e della materia»<sup>77</sup>. Questi due aspetti sono strutturalmente indissolubili, al punto che «la variazione dell'uno comporta una perturbazione per l'altro (e viceversa)»<sup>78</sup>. Il termine “innovazione tecnoludica” serve dunque a Bittanti per esprimere questo concetto, pur riconoscendo una sorta di primato al contenuto (risultato) rispetto al contenente (presupposto)<sup>79</sup>. A tal proposito, lo studioso afferma che «la materia-hardware è di per sé inerte, non è determinata e perché lo sia abbisogna di una forma-videogioco»<sup>80</sup>. Il videogioco «in quanto tale», però,

---

<sup>76</sup> “Nam June Paik, «Exposition of Music - Electronic Television»”, scheda dell'opera.  
<http://www.medienkunstnetz.de/works/exposition-of-music/images/1/?desc=full>.

<sup>77</sup> M. BITTANTI, *Innovazione tecnoludica*, p. 41.

<sup>78</sup> *Ibid.*

<sup>79</sup> *Ibid.*

<sup>80</sup> *Ibid.*

possiederebbe una doppia natura: «da una parte è “gioco”, dunque attività, prassi», dall’altra è «“video”, pertanto rimanda a un vedere, a un’estetica»<sup>81</sup>.

In questa sede si intende porre l’accento sul secondo aspetto, pur condividendo con Bittanti l’idea che il videogame possa essere considerato come qualcosa di equivalente al *sinolo* aristotelico. Tuttavia, quando Bittanti afferma che all’artista spetta il compito di trarre il massimo dalle possibilità offerte dalla tecnologia (contenente) «per creare qualcosa di ludicamente unico»<sup>82</sup>, sembra far pendere l’ago della bilancia verso un’idea di videogame che è più gioco che video. Ad alimentare questo dubbio, è anche il fatto che la capacità di rimandare ad un vedere propria del videogame si riduce alla semplice citazione. «Che cos’hanno in comune», si domanda Bittanti «un video del gruppo francese *Air*, un *banner* interattivo della Hewlett-Packard e una pubblicità televisiva di Sony PlayStation? **Pong**»<sup>83</sup>.

È evidente che, almeno nel volume citato, l’autore è interessato ad altri aspetti del videogame, a quelli “tecnoludici”, e per questo non approfondisce il tema del videogame come video. Ma l’assist offerto è comunque interessante, e dal momento che scopo della presente ricerca è quello di saggiare le conseguenze di un tale punto di vista, si proverà in questa sede a riformulare la premessa secondo la quale l’artista ha il compito di creare qualcosa di ludicamente unico, sostenendo invece che nel ventaglio di possibilità offerte dal videogame l’artista può scegliere di declinarlo come forma di “video”, assumendosi il compito di creare qualcosa di *visivamente* unico.

Due anni dopo il libro di Bittanti, nel tentativo di definire cosa sia il videogame, Wolf si basa su una premessa simile a quella dello studioso italiano, sviluppando il suo ragionamento a partire dai termini “video” e “gioco”<sup>84</sup>. A differenza di Bittanti, però, Wolf tenta un affondo anche sull’aspetto “video” dei videogame, che risolve tuttavia in una pedissequa ricerca di una definizione che tiene conto perlopiù degli aspetti tecnologici, nonostante il tentativo di renderla quanto più elastica possibile. Scrive Wolf:

By the strictest definition, “video” refers to the use of an analog intensity/brightness signal displayed on a cathode-ray tube (CRT), the kind of picture tube used in a television set or computer monitor, to produce raster-based imagery. A slightly looser and more common definition of “video games”, closer to the popular usage of the term, would also include games that do not have raster graphics, like vector graphic games, and games that do not use a CRT, such as Nintendo Game Boy games, which use liquid-crystal display<sup>85</sup>.

---

<sup>81</sup> *Ivi*, p. 3.

<sup>82</sup> *Ivi*, p. 41.

<sup>83</sup> Il grassetto è nel testo. *Ivi*, p. 3.

<sup>84</sup> M. J. P. WOLF, *The Video Game As a Medium*, in M. J. P. Wolf (a cura di), *The Medium of the Video Game*, p. 14.

<sup>85</sup> *Ivi*, p. 16.

Questa definizione, che già include molte declinazioni del videogame, comprese quelli che alcuni puristi chiamano “computer game” (che, secondo Wolf, possono essere considerati un sottoinsieme dei videogame), viene resa ulteriormente permeabile dall’autore, al punto tale che possono essere considerati videogame tutti i giochi nei quali l’azione si svolge sullo schermo<sup>86</sup>.

Un altro criterio proposto da Wolf rivolgendo l’attenzione ai cosiddetti *hand-held* è quello della “griglia di pixel”. La domanda che l’autore si pone è sempre di carattere tecnologico, e riguarda la quantità di definizione di cui necessita un gioco per poter essere considerato videogioco:

As we move beyond games using CRTs and screen resolution decreases, the question arises as to how much resolution is needed to call it a “video” game. [...] The concept of a grid of pixels used for imaging then, can be one criterion dividing the video game display from those used in other forms of electronic games. Pixels, as abstract picture elements (usually squares, rectangles, or dots), are all identical in shape and size and can be used in any part of image. [...] The screen which is a grid of pixels is a useful way to draw the line between the video game and many hand-held electronic games<sup>87</sup>.

Come nota lo stesso Wolf, però, alcuni giochi portatili non basati su schermi a pixel, e in particolare quelli che utilizzano la tecnologia LED o schermi a cristalli liquidi come la versione LCD di *Donkey Kong Jr.* (1982), vengono convenzionalmente considerati videogame per il fatto che l’azione di gioco si svolge comunque sullo schermo, anche se la tecnologia utilizzata per generare le immagini è differente e si tratta, molto spesso, di versioni fortemente semplificate di giochi arcade<sup>88</sup>.

A escludere i giochi a LED dal regno del “video”, oltre che il dato tecnologico, è anche quello culturale. Nel gennaio del 1978, per esempio, sulla rivista *Popular Electronics* Kris Jensen li definisce chiaramente «nonvideo electronic games»<sup>89</sup>. L’autore si sofferma in particolare su alcuni giochi basati sulla tecnologia LED ma dotati di display prodotti dalla statunitense Mattel, affermando che «The display is what makes the Mattel games unique. It is a cross between a hand-held calculator number display and a true video display, minus the video»<sup>90</sup>. Ulteriore conferma di questa affermazione è il fatto che nelle riviste specializzate gli *handheld* a LED apparivano raramente, e solo in una prima fase che si può considerare di “transizione” dal gioco da tavolo elettromeccanico al videogioco vero e proprio.

---

<sup>86</sup> *Ivi*, p. 18.

<sup>87</sup> *Ivi*, p. 19.

<sup>88</sup> Per giochi “arcade” si intendono qui quelli tradizionalmente giocati in sala giochi. *Ibid.*

<sup>89</sup> KRIS JENSEN, “New 1978 electronic games”, in *Popular Electronics*, gennaio 1978, p. 33.

<sup>90</sup> *Ivi*, p. 4.

Il discorso sui giochi con schermi a LCD, che nonostante le potenzialità limitate garantivano una certa libertà di rappresentazione, risulta più complesso sia dal punto di vista tecnologico, sia da quello culturale. Gli elementi controllati dal giocatore, infatti, si presentano spesso con la forma di personaggi posti in diverse posizioni e non sovrapposti, in modo tale da dare un'idea di movimento quando vengono accesi o spenti<sup>91</sup>. Se negli Stati Uniti e in Giappone questa declinazione videoludica viene vista come un giocattolo tecnologico imparentato alla lontana con i “veri” videogame, in Italia uno dei primi articoli sull'argomento, apparso nel primo numero della rivista *Videogiochi* nel 1983, mette in evidenza che la tecnologia a cristalli liquidi che gli *hand-held* condividevano con le calcolatrici tascabili anticipava quella dei «televisori ultrapiatti del futuro»<sup>92</sup>, alimentando dunque la percezione che ci si trovasse davanti a veri e propri videogiochi, per quanto drasticamente “ridotti”. Ulteriore conferma è che ancora all'inizio degli anni Novanta, forse per assicurarsi un posto nel mercato dei videogame, la Tiger Electronics pubblicizzava in Italia i suoi *hand-held* (non molto dissimili da quelli di dieci anni prima) definendoli «videogame tascabili», ed evidenziando la possibilità di portare in tasca «un'intera sala giochi»<sup>93</sup>.

In termini mcluhaniani, si può forse parlare degli *hand-held* LCD come una declinazione “fredda” di videogame, e in questa prospettiva risulta particolarmente interessante il pensiero di Gunpei Yokoi (1941-1997), voce autorevole in questo campo che per lungo tempo ha sperimentato con la tecnologia LCD mentre era a capo di un dipartimento della Nintendo dedicato alla ricerca e allo sviluppo di nuovi prodotti. Secondo una citazione attribuita a Yokoi e riportata da David Sheff in *Game Over* (1999), la vera sfida del designer giapponese era trarre il massimo da tecnologie mature e quindi poco dispendiose<sup>94</sup>. All'inizio degli anni Ottanta, la sua attenzione si rivolse perciò alla tecnologia che stava alla base delle calcolatrici elettroniche, allora disponibili sia in Giappone sia negli Stati Uniti a prezzi contenuti, che Yokoi utilizzò per creare la serie *Game & Watch*, il primo dei quali, intitolato *Ball*, vide la luce nel 1980, e dei quali fa parte anche il già citato *Donkey Kong Jr.*. Sebbene il suo approccio fosse perlopiù orientato agli aspetti del game design più legati al “gioco” vero e proprio<sup>95</sup>, nella ricerca di Yokoi la semplificazione ludica andava di pari passo con la semplificazione visiva. A tal proposito, intervistato dal game designer Yukihiro Morikawa, l'autore ha affermato:

---

<sup>91</sup> M. J. P. WOLF, *The Video Game As a Medium* in M. J. P. WOLF (a cura di), *The Medium of the Video Game*, p. 19.

<sup>92</sup> “In palmo di mano”, in *Videogiochi*, gennaio 1983, p. 47.

<sup>93</sup> *GIG Tiger LCD – Pubblicità italiana* (1992, video. <https://www.youtube.com/watch?v=uj8RR6R0Iw>).

<sup>94</sup> DAVID SHEFF, *Game Over. How Nintendo conquered the world*, GamePress, Wilton 1999, p. 28.

<sup>95</sup> Interrogato sui videogame più recenti al momento dell'intervista, Yokoi afferma: «There's a huge variety of console games out now, but to me, the majority of them aren't actually games. [...] The essence of games is competition, and I think that's remnant of our past as animals, and the competition of the survival of the fittest». *Gunpei Yokoi x Yukihiro Morikawa. Console gaming then and now – 1997 developer interview*, s.d.. <http://shmuplations.com/yokoi/>.

If things are too realistic, there's no room for your imagination. [...] Even if a video game doesn't have the power to display very complex graphics, I believe your imagination has the power to transform that perhaps-unrecognizable sprite called "rocket" into an amazing, powerful, "real" rocket<sup>96</sup>.

Questa affermazione di Yokoi ci porta al già citato saggio di Wolf intitolato *Abstraction in Video Game*, nel quale lo studioso tenta un ulteriore affondo agli aspetti del videogame legati alla visualità, sviluppando il suo ragionamento a partire dal concetto di astrazione. Secondo Wolf, il ritorno all'astrazione, che nei primi decenni del videogame era l'unica via percorribile a causa delle limitate capacità tecnologiche, rappresenterebbe oggi l'unica strategia in grado di esplorarne le potenzialità<sup>97</sup>. L'argomentazione dello studioso si sviluppa a partire da un brano tratto dal saggio del critico d'arte Harold Rosenberg intitolato *The American Action Painters* (1952). Secondo Rosenberg, proprio a partire dall'*action painting* elementi quali il tempo e la performance vennero inclusi nell'arte astratta<sup>98</sup>. Molti degli artisti che sperimentavano in questa direzione gravitavano intorno a gruppi come Fluxus o il giapponese Gutai. Wolf cita, tra gli altri, Allan Kaprow, Jordan Belson, John Cage, Nam June Paik e Myron Krueger. Gli ultimi tre, in particolare, secondo l'autore hanno il merito di aver reso lo spettatore parte integrante delle loro opere, rendendole in qualche modo interattive. Per Wolf il videogioco trae vantaggio da questo incontro tra arte e tecnologia; ciò che lo rendeva interessante, infatti, era proprio la possibilità di manipolare in tempo reale le immagini sullo schermo, «like certain video installation pieces»<sup>99</sup>. Tuttavia, ciò che differenziava il videogame dall'arte coeva, oltre che la sua diffusione in luoghi diversi dal museo, era il suo status di "gioco"<sup>100</sup>. Per la presente ricerca questa affermazione sembrerebbe rappresentare un vicolo cieco, ma proprio su questo punto Wolf sviluppa un'osservazione che ai fini della presente ricerca risulta particolarmente stimolante:

Video game, as an audio-visual medium, stood apart from other games, for its gameplay lacked the solidity of game pieces or the physicality of pinball action and the Newtonian collisions of pool balls. The video game took place within an image, whose interactivity required a new way of reading and understanding abstract imagery<sup>101</sup>.

---

<sup>96</sup> *Ivi*, s.p..

<sup>97</sup> M. J. P. WOLF, *Abstraction in the Video Game*, in BERNARD PERRON, M. J. P. WOLF (a cura di), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, New York 2003.

<sup>98</sup> Scrive Harold Rosenberg: «At a certain moment the canvas began to appear to one American painter after another as an arena in which to act, rather than a space in which to reproduce, redesign, analyze, or "express" an object, actual or imagined. What was to go on the canvas was not a picture, but an event». Come riportato in M. J. P. WOLF, *Abstraction in the Video Game*, in B. PERRON, M. J. P. WOLF (a cura di), *The Video Game Theory Reader*, p. 64.

<sup>99</sup> *Ivi*, p. 49.

<sup>100</sup> *Ibid.*

<sup>101</sup> *Ibid.*

Il saggio di Wolf, a questo punto, si concentra ancora una volta su aspetti tecnologici e tecnici, nel tentativo di tracciare una sorta di storia dell'astrazione videoludica che, con la pressione di un'industria alla continua ricerca di una rappresentazione realistica e sempre più cinematografica, è andata via via diminuendo. È lo stesso studioso, però, a notare che il solo dato tecnologico non basta a spiegare un rigetto così radicale dell'astrazione. Sulle orme di Wilhelm Worringer, Wolf prova a dare una spiegazione al fenomeno citando *Abstraction and Empathy* (1908), e affermando che la rappresentazione realistica serve a soddisfare un bisogno di empatia, laddove l'astrazione si può apprezzare soltanto dopo aver acquisito gli strumenti necessari per comprenderla, ovvero un certo gusto<sup>102</sup>. Il pensiero di Wolf, per quanto rappresenti uno spunto imprescindibile per la riflessione sul videogame come video, si limita tuttavia a considerare gli aspetti formali del videogame. Il solo discorso estetico, però, per quanto fondamentale, da solo non basta a mettere in luce la complessa questione del videogame come "video". Il solo dato tecnologico, d'altra parte, per quanto ci si sforzi di renderlo elastico rimane comunque discriminatorio, ed esclude dal panorama videoludico alcune opere che, pur non configurandosi come la forma-videogame così come siamo tradizionalmente portati a concepirla, rappresentano comunque delle combinazioni inedite di gioco e video che una ricerca sul videogioco come arte visiva non può ignorare.

Ancora nel 2011 è Francesco Alinovi che, definendo l'oggetto di indagine per il suo studio, ripropone la suddivisione di "video" e "gioco" a partire dal termine "videogame". Anche in questo caso, tuttavia, la concezione di "video" è strettamente tecnologica:

Scomponendo la parola [videogame, ndr], [...] riusciamo a individuare le due anime che caratterizzano il mezzo, ovvero quella tecnologica (la parte hardware), rappresentata dal prefisso "video-" e quella legata alla componente emotiva e di intrattenimento (relativa all'esecuzione del software), ovvero il suffisso "-gioco". Da una parte la macchina e dall'altra l'uomo<sup>103</sup>.

Per considerare il videogame dal punto di vista della visualità, occorre anzitutto rispettare l'ambiguità e la liquidità del video, che emerge non tanto dal punto di vista tecnologico e commerciale, quanto piuttosto da quello artistico, come dimostrano le intuizioni e le teorie degli studiosi citati più avanti in questo capitolo e i lavori degli artisti che hanno scelto il video come medium di riferimento. L'idea di un video "espanso" contribuisce a far emergere la natura complessa, eterogenea, ibrida del videogioco, che sempre più appare come medium senza medium.

---

<sup>102</sup> *Ivi*, p. 60.

<sup>103</sup> FRANCESCO ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, Springer, Milano 2011, p. 11.



E ci permette, inoltre, di considerare videogame anche molte di quelle produzioni spurie, come gli *hand-held* o i *video-board-game*, che normalmente vengono ignorate nonostante rappresentino un passaggio fondamentale nel rapporto con l'audiovisione, svolgendo una funzione indispensabile nella comprensione del ruolo giocato dal videogame nello sviluppo di questo rapporto.

In questa sede, il videogame verrà dunque considerato come una delle molteplici (pressoché infinite) declinazioni del linguaggio audiovisivo, ulteriore forma di produzione o riproduzione di immagini in movimento che passa dal video e che, in senso più ampio, *espanso*, è cinema, al pari della videoarte, della videopoesia, del videoteatro, del videoclip, della videomusica, e di tutte quelle configurazioni artistiche che rientrano nell'ambito delle arti elettroniche<sup>104</sup>.

## 2.2 VIDEOGAME COME FORMA DEL VIDEO

*The electronic image is a marvelous tool for dreaming. I thought I was opening up a path that all of television could take, and I am the lone hero of a lost battle.*

JEAN-CHRISTOPHE AVERTY<sup>105</sup>

*C'è nell'immagine video, nel suo principio, nel suo stesso essere, una vertigine. Nelle migliaia di punti che ne intessono la trama, come non vedere anche il brulichio di idee che attira chi cerca di riconoscersi all'interno di quest'immagine e tende a prendere delle scorciatoie per potersi congiungere, almeno, con qualcuno di questi punti. A causa di ciò che invita a concepire, come a causa di ciò che rende possibile raffigurare, l'immagine video è una delle manifestazioni più vive di ciò che il pensiero è, con i suoi salti e il suo disordine. Attraverso il pensiero come immagine ci offre un'immagine instabile, vibrante, del pensiero stesso.*

RAYMOND BELLOUR<sup>106</sup>

---

<sup>104</sup> SILVIA BORDINI, *Arte elettronica*, Giunti, Milano 2004, p. 6.

<sup>105</sup> Cit. Jean-Christophe Averty, come riportato in ANDREAS TRESKE, *Video Theory. Online Video Aesthetics or the Afterlife of Video*, Transcript, Bielefeld 2015, p. 25.

<sup>106</sup> RAYMOND BELLOUR, *Fra le immagini. Fotografia, cinema video*, Mondadori, Milano 2007 (ed. orig. *L'Entre-Images. Photo, cinéma, vidéo*, 1990), p. 289.

Constatata la doppia natura del videogame, per una più ampia comprensione dell'evoluzione del suo "gene visivo" risulta cruciale interrogarsi sul concetto di "video". Il termine, come dimostrano le citazioni in esergo, è fortemente problematico, e decenni di studi non sono bastati a metterlo a fuoco. Pensare di trovare una soluzione in questa sede sarebbe presuntuoso, a dir poco. Il presente paragrafo intende dunque ripercorrere le più importanti teorie riguardanti il video per spogliarlo di ogni definizione, facendone emergere il carattere liquido, amorfo e confuso, e individuando il videogame come causa ed effetto di tale congerie. Questa operazione risulterà fondamentale per portare l'analisi del videogame come arte visiva oltre il solo dato tecnologico (senza naturalmente ignorarlo), condividendo con Philippe Dubois la convinzione che il video (e di conseguenza tutte le sue declinazioni, videogame compreso) non sia un oggetto ma uno stato di perenne sperimentazione (*état experimental*) che più che dare risposte pone domande e solleva dubbi<sup>107</sup>.

### 2.2.1 Videocordyceps: il video come parassita

*The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) è un videogame nel quale padre e figlia affrontano un mondo post-apocalittico devastato da un fungo in grado di infettare gli esseri umani rendendoli simili a zombie. Si tratta, invero, di una trama tutt'altro che originale, che tuttavia è stata ispirata da una fonte inusuale: un brano di un documentario della serie *Planet Earth* (2006)<sup>108</sup> dedicato al fungo "killer" della foresta boliviana, chiamato *Cordyceps*. Particolarità del *Cordyceps* è quella di infettare le proprie vittime (generalmente formiche, ma non solo) costringendole a spostarsi in un luogo adatto al suo sviluppo. Fatto ciò, l'ospite muore e il fungo cresce, spargendo le sue spore<sup>109</sup>.

Sin dalla sua nascita, il video è stato associato alle istituzioni con le quali condivideva la propria tecnologia<sup>110</sup>. In una riflessione che riguarda proprio la natura inafferrabile del medium, Sandra Lischi scrive:

Di cosa parliamo quando parliamo di video? Il termine è vago, ambiguo, carico di molti significati diversi: il video è il monitor, o meglio lo schermo del televisore, ma il *videotape* è

---

<sup>107</sup> HELEN WESTGEEST, *Video Art theory. A Comparative Approach*, John Wiley & Sons, New York 2016, p. 2.

<sup>108</sup> *The Inspirations for The Last Of Us*, video pubblicato il 5 aprile 2012.

<https://www.youtube.com/watch?v=xZkCBHmeeMg>.

Si veda anche: *Attack of the Killer Fungus* (video), in *bbc.com*, 7 settembre 2014.

<http://www.bbc.com/earth/story/20140907-attack-of-the-killer-fungus>.

<sup>109</sup> MATT KAPLAN, "Le formiche trasformate di zombie dal fungo killer", in *National Geographic Italia*, s.d..

[http://www.nationalgeographic.it/natura/2011/03/04/foto/formiche\\_zombi\\_con\\_il\\_fungo\\_killer-198426/1/](http://www.nationalgeographic.it/natura/2011/03/04/foto/formiche_zombi_con_il_fungo_killer-198426/1/).

<sup>110</sup> CATHERINE ELWES, *Video Art. A guided tour*, I.B. Tauris, London 2005, p. 3.

anche il supporto (il nastro magnetico) su cui si fissa l'immagine elettronica – e con il termine “video” si designa ormai un qualunque supporto in cassetta. [...] Talvolta con “video” si indica anche una delle modalità di distribuzione attuale del film: *home-video*; e il video diventa un aggettivo che qualifica la tecnica i medium usati: videomusica è la musica in immagini che passa dal piccolo schermo, videocamera è la macchina da presa che usa i procedimenti elettronici invece di quelli cinematografici, videoarte è arte fatta utilizzando i linguaggi (o le modalità espressive) consentiti dalle tecnologie elettroniche<sup>111</sup>.

Con uno sforzo di fantasia, si può pensare al video come a un membro tecnologico della specie di funghi citata poco sopra: il *Videocordyceps*. Per produrre e ri-produrre immagini in movimento, infatti, ha bisogno di “infettare” altri media, tecnologie e pratiche (video-registrazione, video-sorveglianza, video-gioco), rendendo il suo ospite, di fatto, diverso da com'era in principio. A differenza della sua versione biologica, però, il *Videocordyceps* non uccide le sue vittime: al contrario, dà vita a nuove e durature forme, allargando a dismisura la famiglia audiovisiva. “Video” dunque, è ben più di un semplice termine-ombrello in grado di rendere accattivante qualsiasi prodotto audiovisivo<sup>112</sup>: è un tecnofungo parassita in grado di riconfigurare l'ecosistema mediale.

Nel saggio intitolato *Video: Incorporeal Incorporated* (2015), Stephen Parridge afferma che, nonostante i tentativi degli artisti di individuarne le peculiarità, il video non ha mai raggiunto la piena autonomia rispetto agli altri media, conservando tuttavia una certa libertà<sup>113</sup>. L'autore cita infatti Sean Cubitt, secondo il quale il video sarebbe da considerare come una collezione di media diversi (l'autore parla infatti di “video media”<sup>114</sup>) o, meglio, come il cuore pulsante di una rete di media inizialmente separati ma sempre più interconnessi<sup>115</sup>. In breve, citando Cubitt, «there is no essential form of video, nothing to which one can point as the primal source or goal of video activity»<sup>116</sup>.

Già nel 1988 Roy Armes, in apertura al suo *On Video*, evidenziava la necessità di analizzare il video in relazione agli altri media audiovisivi, rilevando la sua resistenza alle ricerche volte a definirne le specificità:

---

<sup>111</sup> SANDRA LISCHI, *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Marsilio, Venezia 2001.

<sup>112</sup> A tal proposito si veda: MARCO MARIA GAZZANO, “Videoarte”: etimologia e genesi di un concetto controverso, in M. M. GAZZANO, *Kinema. Il cinema sulle tracce del cinema. Dal film alle arti elettroniche, andata e ritorno*, Edizioni Éxòrma, Roma 2012.

<sup>113</sup> STEPHEN PARRIDGE, *Video: Incorporeal Incorporated* in JACKIE HATFIELD (a cura di), *Experimental Film and Video. An Anthology*, Indiana University Press, John Libbey Publishing, Bloomington 2015, pp. 181-183.

<sup>114</sup> Scrive Cubitt: «By using a plural form, I want to indicate that video works across a plurality of relationships, plundering other media for sources or channels, rarely pursuing an imagined goal of pure video, video in and of itself. Such a beast, I believe, could not exist». SEAN CUBITT, *Videography. Video Media As Art and Culture*, St. Martin's Press, New York 1993, p. xvi.

<sup>115</sup> *Ivi*, p. xv.

<sup>116</sup> *Ibid.*

The understanding of video demands that it be seen within the whole spectrum of nineteenth- and twentieth century audio, visual, and audio-visual media, including radio and photography, the gramophone, and the tape recorder. Video's very versatility and flexibility as a medium repulse any simple attempt to grasp its 'essence' or 'specificity', and continual technological development makes it increasingly difficult to pin down a fixed identity: video in 1980s is a very different proposition from video in the 1960s, when the first portable black-and-white reel-to-reel systems were introduced<sup>117</sup>.

E ancora in anni recentissimi, Valentina Valentini considera il video come «l'interrogazione, la messa in crisi, lo spazio di sperimentazione, privo di regole e di condizionamenti da parte di un apparato assente (grandezza e miseria nel contempo)», e come una «zona franca rispetto al cinema e alla televisione»<sup>118</sup>, ribadendo quindi la necessità di uno sguardo che si allarghi su tutto il panorama mediale, soprattutto in seguito all'avvento del digitale:

Nella fase dominata dalle tecnologie digitali e dalle reti informatiche, il video ha assolto alla sua originale funzione, destrutturante, autoriflessiva, parodica, dionisiaca le cui implicazioni vanno analizzate in rapporto alla famiglia audiovisuale (cinema e televisione) e all'arte visiva. Ricostruire storie e relazioni è utile per verificare l'incidenza del video nelle pratiche artistiche del nuovo secolo, in modo di essere in grado di capire come la sperimentazione e l'estetica videografica sia stata integrata e assimilata da altri media e come li abbia trasformati<sup>119</sup>.

È evidente che questa peculiarità, ovvero l'impossibilità del video di esistere come medium autonomo, pur essendo stata registrata ed esplorata da numerosi studiosi, ancora oggi continua a rappresentare un problema irrisolto che si riflette sullo studio del videogame inteso come forma del video.

Nell'ecosistema mediale audiovisivo, considerare il videogame come una forma del video (quindi un video *medium* tra i video *media*) comporta due notevoli vantaggi: da un lato si scongiura il rischio di cadere nel determinismo tecnologico e nell'autoreferenzialità, rendendo vana la ricerca di una specificità che il video stesso rifugge; dall'altro si mantiene salda quella rete di rapporti e di interconnessioni entro la quale il videogame è nato e si è sviluppato. È per questo motivo che nell'editoriale che apre il primo numero di *Computer Games*, in quella che si rivela essere una

---

<sup>117</sup> ROY ARMES, *On video*, Routledge, New York 1988, p. 1.

<sup>118</sup> VALENTINA VALENTINI, *Il post-video*, in COSETTA G. SABA, V. VALENTINI (a cura di), *Medium senza medium*, Bulzoni, Roma 2015, p. 21.

<sup>119</sup> *Ibid.*

vera e propria dichiarazione di intenti, Aldo Grasso afferma che uno degli obiettivi della rivista è quello di

COLLEGARE [...] i videogiochi con l'universo più complesso delle comunicazioni di massa. È certo questo il compito più ambizioso ma anche il più urgente e il più scoperto: tentare qualche significativo aggancio con il cinema, la televisione, l'informatica è la via migliore non solo per rispondere con rapidità e destrezza agli stimoli proposti da qualche game, ma anche per entrare nel cuore di una tecnologia che sta cambiando la faccia della terra<sup>120</sup>.

E ciò non deve stupire, dato che nella visione di Grasso «i videogames [...] sono più figli del cinema e della Tv che non del flipper», nonostante, nota l'autore, molti ne reclamino la discendenza diretta<sup>121</sup>.

### 2.2.2 Nel regno del video: videogame e TV

Nel volumetto intitolato *Video Fever*, Charles Beamer si avventura in uno studio dal taglio antropologico nel tentativo di catalogare i differenti tipi di videogiocatori. L'autore azzarda una suddivisione non troppo ortodossa (almeno dal punto di vista scientifico) in categorie, che nonostante una certa ironia sembra anticipare i percorsi che, negli anni successivi, saranno segnati dalle principali culture legate al videogame. La prima categoria è quella dei video-atleti (*game athlete*) che, a differenza degli atleti, basano le loro performance sul pensiero piuttosto che sull'azione<sup>122</sup>. La seconda categoria è quella dei giocatori interessati al videogame dal punto di vista dell'informatica (*computer nuts*), i quali giocano ai videogame solo perché questi rappresentano una competizione high-tech contro un microprocessore<sup>123</sup>. Tra le altre categorie, quella più interessante dal punto di vista della presente ricerca è senza dubbio quella dei *vidkid*, una generazione di giovani giocatori cresciuti in un mondo dominato dalla televisione. Per i *vidkid*, infatti, «drama, history and current events come from the television; values and beliefs, emotional and intellectual development are reinforced or influenced by television»<sup>124</sup>.

---

<sup>120</sup> Maiuscolo nel testo. ALDO GRASSO, "Ecco il nostro programma" in *Computer Games*, n. 1, aprile 1984, p. 3.

<sup>121</sup> A. GRASSO, "Quando i videogames vanno al cinema" in *Computer Games*, n. 1, aprile 1984, p. 20.

<sup>122</sup> CHARLES BEAMER, *Video Fever*, Thomas Nelson Publishers, Nashville 1982, p. 13.

<sup>123</sup> *Ibid.*

<sup>124</sup> *Ivi*, p. 14.

Secondo Beamer, l'improvvisa esplosione del videogame era dovuta proprio al fatto che, in un certo senso, i *vidkid* erano lì ad aspettarlo<sup>125</sup>. Detto altrimenti, il "terreno culturale" nel quale il videogioco affondava le proprie radici era lo stesso della televisione. Non è un caso, quindi, che come riporta Eugene F. Provenzo nel suo *Video Kids* (1991), i videogame Nintendo fossero idealmente destinati ai giovani di età compresa tra gli otto e i quindici anni (i *vidkid* o *video kids*), e che una delle strategie commerciali dell'azienda giapponese fosse proprio quella di inserire i videogiochi in un ecosistema mediale già ampiamente consolidato, attingendo a piene mani dalla cultura popolare<sup>126</sup>.

Come nota Michael Z. Newman, i significati che il video assume nell'arco della sua evoluzione non dipendono soltanto dalla sua materialità (video come oggetto tecnologico e come pratica), ma anche dal contesto culturale, ovvero dalla "costellazione di idee" (sul valore, sull'autenticità, sulla legittimazione) di quella che l'autore, sulla scorta di William Boddy, chiama *popular imagination*<sup>127</sup>. Basandosi su questa considerazione, Newman individua le tre fasi che hanno caratterizzato la mutazione del video. La prima fase coincide con la diffusione della televisione, e in particolare con il suo ingresso nel mercato delle comunicazioni di massa negli anni Cinquanta. In quel decennio, il termine *video* veniva utilizzato come sinonimo di Tv, e in effetti, proprio in quegli anni il suo utilizzo sembra essere particolarmente diffuso, come dimostra il diagramma basato sulle fonti in lingua inglese<sup>128</sup> riportato da Newman nel suo *Video Revolutions* (2014). Basando la stessa ricerca su fonti in italiano, si evince che anche in Italia si ha un aumento dell'utilizzo del termine *video*, sebbene non di analoga entità e, soprattutto, soltanto a partire dal decennio successivo. Tale ritardo coincide con la più tarda diffusione della televisione in Italia rispetto agli Stati Uniti e, per questo, rappresenta un ulteriore indizio dell'utilizzo del termine *video* in relazione alla Tv. In questa fase, anche in ragione della sua "immediatezza" rispetto al cinema, che rappresentava il culmine di decenni di ricerche in ambito tecnologico, la televisione assumeva tra le altre una connotazione tecno-utopica che, come nota Newman, emerge in modo particolare nella serie fantascientifica *Captain Video and His Video Rangers*, andata in onda sull'emittente DuMont Network tra il 1949 e il 1955<sup>129</sup>.

---

<sup>125</sup> «The main reason for the apparently abrupt "eruption" of video games, for the seemingly sudden omnipresence is that so many vidkid consumers were waiting, hands ready, minds prepared, reflexes electronically attuned, and habits electronically oriented». *Ibid.*

<sup>126</sup> EUGENE F. PROVENZO, *Video Kids. Making Sense of Nintendo*, Harvard University Press, Cambridge (Massachusetts) 1991.

<sup>127</sup> MICHAEL Z. NEWMAN, *Video Revolutions. On the history of a medium*, Columbia University Press, New York 2014, p. 3.

<sup>128</sup> Il diagramma è stato elaborato utilizzando lo strumento Google Ngram, con una ricerca basata sul termine *video* (inglese, case-sensitive).

<sup>129</sup> M. Z. NEWMAN, *Video Revolutions*, pp. 10-12.

Nonostante a prima vista la serie non sembri essere molto diversa dalle produzioni *low-budget* coeve destinate a un pubblico di giovanissimi, osservata da una prospettiva più ampia essa rappresenterebbe, secondo David Weinstein, la fiducia riposta dagli ideali post Seconda Guerra Mondiale nel superamento della distruzione attraverso l'applicazione del sapere scientifico e tecnologico<sup>130</sup>. In altre parole, più che un normale programma televisivo, *Captain Video* può essere considerato un vero e proprio manifesto della DuMont. Come afferma Weinstein, infatti,

*Captain Video* represented an important vehicle through which DuMont promoted its corporate vision of a future that would take shape according to the abilities of people, and nations, to apply scientific knowledge. [...] The name “Captain Video,” like that of the DuMont corporation, stood for technological achievement in general and the power of television in particular. At a time when DuMont and other broadcasters were working to domesticate television and convince viewers to purchase receivers, *Captain Video* shows a future in which video is ubiquitous<sup>131</sup>.

La ricerca e la sperimentazione legate alla tecnologia televisiva, e dunque al *video*, erano due aspetti che caratterizzavano la DuMont sin dalla sua nascita nel 1931. Non bisogna dimenticare, infatti, che prima di diventare anche emittente televisiva nel 1946, l'azienda fondata dall'inventore Allen B. DuMont si occupava sin dal 1935 della fabbricazione di apparecchi televisivi (e prima ancora di quella di tubi catodici per oscilloscopi)<sup>132</sup>. È proprio in questo clima di sagace sperimentazione che, nel 1947, Thomas Goldsmith Jr. e Estle Ray Mann, inventori in forza presso i DuMont Laboratories, depositarono il progetto del *Cathode Ray Tube Amusement Device*, brevettato l'anno successivo. Il dispositivo viene descritto dai due come un gioco che prevede l'utilizzo del tubo catodico, sul quale vengono mostrati alcuni bersagli. Il giocatore, manipolando il raggio catodico che simulava il proiettile con l'ausilio di un rudimentale controller, non avrebbe dovuto far altro che colpirli<sup>133</sup>.

Sebbene non sia mai stato fisicamente prodotto, il *CRT Amusement Device* rappresenta idealmente se non il primo, certamente uno dei primi tentativi di rendere “di massa” la manipolazione dell'immagine video. E poiché tale manipolazione non solo era intrinsecamente ludica, ma i suoi limiti erano dettati dalle regole di un vero e proprio gioco (un tiro al bersaglio), il *CRT Amusement Device* rappresenta uno dei primi tentativi di espandere la televisione – in

---

<sup>130</sup> *Ivi*, p. 11.

<sup>131</sup> DAVID WEINSTEIN, “Captain Video: Television’s first fantastic voyage”, in *Journal of popular film and television*, vol. 30, n. 3, autunno 2002, p. 150.

<sup>132</sup> D. WEINSTEIN, *The Forgotten Network. DuMont and the Birth of American Television*, Temple University Press, Philadelphia 2004.

<sup>133</sup> THOMAS GOLDSMITH JR., ESTLE RAY MANN (DuMont Laboratories), *Cathode ray tube amusement device* (brevetto), 14 dicembre 1948. <https://patents.google.com/patent/US2455992A/en>.

quanto video – attraverso il gioco. Da questo momento, e per molto tempo, il videogioco ha tratto gran parte del suo essere video proprio dal suo rapporto con la televisione. Come nota Newman, infatti, «video games were called by many names in their earliest years, including TV games and tele-games, and their identity was very much entwined with their usage of the home television set»<sup>134</sup>. A tal proposito, però, è utile notare che diversamente da quella della televisione, la diffusione del videogioco cominciò solo a partire dagli anni Settanta, quando il *video*, rimanendo nel solco della periodizzazione di Newman, entrava nella sua seconda fase e cominciava ad essere visto come alternativa democratica e “attiva” rispetto alla passività della fruizione televisiva tradizionale<sup>135</sup>.

La questione dello spettatore/giocatore che può finalmente assumere il controllo dell’immagine televisiva, giocandoci, nel caso del videogame, o scegliendo cosa guardare (e come guardarlo) nel caso del videoregistratore e delle videocassette, era uno dei punti più caldi del discorso sul video<sup>136</sup>. In un articolo apparso sul *New York Times* nel 1978 che riguardava proprio il successo che i videogame stavano cominciando a conoscere, veniva riportata una citazione di Nolan Bushnell, il quale affermava: «I think it's the first time people have been able to talk back to their television set, and make it do what they want it to do. It gives you a sense of control, whereas before all you could do was sit and switch channels»<sup>137</sup>. Il videogame, dunque, occupava idealmente la stessa posizione del videotape, poiché entrambi contribuivano a dilatare e complicare il video, incarnando nuove possibilità di interazione con l’immagine in movimento. Come afferma Newman, infatti,

In addition to games, the two most notable developments in television technology of this era were videogame becoming available outside of industry, and cable television subscription services launching as an alternative and supplement to broadcasting. Video games were understood as a new television technology, like video and cable, which would change the terms by which Tv was experienced, and thereby also changed Tv’s social and cultural meaning<sup>138</sup>.

A confermare quanto detto sinora, citando alcuni articoli di quel periodo tratti da riviste pubblicate negli Stati Uniti, l’autore nota che negli anni Settanta, cioè quando ancora non

---

<sup>134</sup> M. Z. NEWMAN, *Video Revolutions*, p. 30.

<sup>135</sup> Naturalmente, il passaggio da una fase a quella successiva non avviene in modo meccanico. Al contrario, per molto tempo, anche durante gli anni Settanta e persino oltre, il termine *video* continuava ad essere associato anche alla televisione.

<sup>136</sup> M. Z. NEWMAN, *Atari Age. The Emergence of Video Games in America*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2017.

<sup>137</sup> Cit. Nolan Bushnell, in JUDY KLEMESRUD, “Bang! Boing! Ping! It’s King Pong” in *New York Times*, 24 aprile 1978, p. 20.

<sup>138</sup> M. Z. NEWMAN, *Atari Age*, p. 57.



esistevano riviste specializzate in videogame, quest'ultimo veniva discusso insieme a tutti quei dispositivi allora considerati video, come ad esempio i videoregistratori. Ciò avveniva, all'inizio degli anni Ottanta, anche in Italia. Per esempio, in *Video Magazine*, una rivista italiana dedicata prevalentemente alle novità home-video che rivolgeva tuttavia l'attenzione ai più svariati prodotti dell'elettronica, computer compresi, viene riservato ampio spazio anche al videogame, in linea con i magazine coevi. Ciò che colpisce, tuttavia, è il modo peculiare in cui il videogioco viene trattato. Nel primo numero della rivista, del settembre 1981, una serie di *screenshot* a colori tratti da diversi giochi, appare all'interno di un articolo dedicato a videoregistratori, videocamere e videoproiettori intitolato *Mercato video: che gran confusione*, accompagnati da una didascalia che recita: «Nell'armamentario del videofilo accanito non può mancare un buon set di videogiochi; ce ne sono di parecchie marche, Atari, Philips, Saba Grundig ecc. Assicurano serate di divertimento folle per bambini di ogni età»<sup>139</sup>. Nello stesso numero, tra due articoli dedicati a due diversi modelli di videoregistratore, ne compare uno di tre pagine interamente dedicato al VCS Atari, nel quale viene descritto brevemente il funzionamento e la procedura di installazione del dispositivo<sup>140</sup>. Già l'anno successivo, i videogiochi conquistano nella rivista una sezione dedicata alle recensioni, molto simile a quella delle prime riviste specializzate che cominciano a diffondersi proprio in quegli anni.

In questo senso, risulta di particolare interesse la rivista *Tv Video*, pubblicata in Italia fino alla metà degli anni Ottanta e dedicata alla tecnologia video e al cinema. Il nono numero, infatti, è dedicato al "software", ovvero «ai programmi», considerati «il termometro di un mercato come quello del video, così come lo è per altri mercati come l'hi-fi o il computer»<sup>141</sup>. In questo caso, dunque, il termine software assume un significato trasversale. Di particolare interesse è inoltre il fatto che questo venga visto come qualcosa in grado di invertire la fruizione passiva del video, come si evince dall'editoriale:

I programmi su videocassette arrivano, in modo massiccio, finalmente. Grazie ad alcuni dinamici pionieri, grazie a chi crede nel video, e non solo quello scontato della TV di stato o privata, ma a quello assai meno passivo della videoregistrazione e delle videocassette destinato a rivoluzionare il mondo del cinema amatoriale<sup>142</sup>.

L'idea del superamento della fruizione passiva del video, e dunque di una programmazione televisiva considerata banale, viene ribadita anche nelle pagine successive, nelle quali Pier

---

<sup>139</sup> "Mercato video: che gran confusione" in *Video Magazine*, anno I, n. 1, settembre 1981, p. 38.

<sup>140</sup> "Videogiochiamo con Atari" in *Video Magazine*, anno I, n. 1, settembre 1981, p. 79.

<sup>141</sup> "Editoriale" in *TV Video*, anno II, n. 9, settembre 1982, p. 7.

<sup>142</sup> *Ibid.*

Francesco Corso e Vincenzo Lucrezi si occupano del videogame da diversi punti di vista, offrendo al lettore una stimolante panoramica. L'articolo inizia con una breve descrizione dei sistemi più noti, corredata da un box di approfondimento nel quale l'autore (che si firma C.B.), descrive il videogioco come «un gioco visivo» che

sfrutta il televisore di casa come schermo, dove appaiono campi da tennis, campi di battaglia, disegni, rompicapo matematici ed ogni sorta di cosa con relativi punteggi, partite giocate e numeri vari. Per avere un numero maggiore di giochi a disposizione il videogioco si compone di due parti: una fissa di base, che è il videogioco vero e proprio con inseriti 3-4 giochi, ed un'altra, più piccola, che è la cassetta che si inserisce nell'apposito vano della "macchina" per ottenere giochi diversi. Quindi abbiamo un sistema ricco di software (cassette)<sup>143</sup>.

Segue una descrizione sommaria e divulgativa delle componenti hardware e, a chiusura, viene ribadito il rapporto "attivo" con la TV, laddove l'autore afferma che tutte le parti citate sono «il necessario per passare del tempo davanti al televisore, non come spettatore, ma come giocatore in combattimento con un avversario o con il microcomputer stesso»<sup>144</sup>.

Nell'editoriale che apre il ventitreesimo numero della rivista, nel gennaio del 1983, emerge tutta la frustrazione per una televisione ormai percepita come vecchia e noiosa, laddove l'editorialista (che si firma D.C.), descrive con dure parole il palinsesto televisivo:

arriveranno i satelliti e ce n'era davvero bisogno, nell'Italia televisiva che consuma, che ingozza 30 anni di programmi in soli 3 anni [...]. Nell'Italia dello schermo ipnotizzante che in una serata sola, quella del 16 ottobre, alle 20,30, chiama la popolazione ad una presa di posizione pazzesca (pronunciare alla Villaggio), ossia scegliere tra: il polpettone Storico "Cleopatra", il serial storico "The Grey and the Blue" (and the Pubblicità), il lassativo "Fantastico IV" ("Il Terribile"). Ci sarebbe anche Butterfly/Puccini/Karajan su Radio Uno, volendo scivolare sul culturale ed il parziale (manca l'immagine). Viene voglia di andare al cinema<sup>145</sup>.

A questo punto, il discorso sul video sembra proprio non poter prescindere dal videogame. Nel numero venticinque della rivista, sempre tra le pagine ormai dedicate esclusivamente al videogioco, in un box di approfondimento dedicato ai "videogames casalinghi" messi in relazione con i cabinati, viene posta infatti particolare attenzione alla questione del video:

---

<sup>143</sup> C. B., "Cosa c'è dentro un videogioco" in *TV Video*, anno II, n. 9, settembre 1982, p. 47.

<sup>144</sup> *Ibid.*

<sup>145</sup> "Una vecchiaia super" in *TV Video*, anno III, n. 23, novembre 1983, p. 4.

Nati come “cugini poveri” del videogioco professionale, i videogames “casalinghi” hanno ormai percorso gran parte della strada che li divide ancora dai modelli da sala giochi. Non è tanto il costo [...] quanto la limitazione imposta dallo schermo televisivo a cui sono collegati, che impedisce il vero salto di qualità. Non è un mistero che la definizione delle immagini sullo schermo televisivo non potrà migliorare radicalmente se non si cambierà il numero delle righe nelle quali viene scomposta l’immagine televisiva. Ma la TV ad alta definizione ne ha ormai superato la fase sperimentale, ed il suo collegamento con un computer di videogiochi non è lontano<sup>146</sup>.

Il riferimento, qui, è a quella che poche pagine dopo verrà chiamata “Tv del futuro”, caratterizzata da una straordinaria interattività che passa, naturalmente, anche dal videogame. Scrive Pietro Secondi:

In un futuro molto prossimo televisori ultrapiatti con microschermi o megaschermi, ad alta definizione ovviamente ci porteranno in casa immagini via satellite, istogrammi da computer, avvincenti partite con i videogames. Le immagini potranno essere manipolate, ingrandite, rovesciate, rallentate con la nuova tecnologia digitale<sup>147</sup>.

Significativo per la comprensione del rapporto tra Tv e video in Italia è caso di *Elettroradio Informazioni*, mensile di informazione distribuito agli addetti ai lavori, che trattava di autoradio, radio, hi-fi, TV, componenti, materiale elettrico ed elettrodomestici<sup>148</sup>. Particolarmente interessante è il taglio editoriale della rivista rispetto alla questione “video”, che emerge chiaramente in un articolo pubblicato nel numero del luglio 1981 dedicato alle banche dati, nel quale viene posta particolare enfasi sul Videotel, un servizio che verrà messo a disposizione dall’allora SIP (Società italiana per l’esercizio telefonico) l’anno seguente, e che consentiva di «trasformare il proprio apparecchio televisivo nel terminale video di una banca dati»<sup>149</sup>. Il concetto di video, in questo caso, appare piuttosto nebuloso, ma proprio per questo adattabile a diverse tecnologie (nel caso specifico alla tecnologia televisiva), che hanno in comune il fatto di essere caratterizzate dalla resa visiva di informazioni (in questo caso, dati). È in questo contesto, dunque, che vengono citati il VCS Atari e i “telegiochi” Grundig, non a caso nella sezione “Immagine e Suono”, in un articolo che completa la cronaca, iniziata nel numero precedente della rivista, della 1° Rassegna Internazionale di Audiovisione e Registrazione (R.I.A.V.) tenutasi a Firenze quello

---

<sup>146</sup> “Videogames casalinghi” in *TV Video*, anno III, n. 25, gennaio 1983, p. 21.

<sup>147</sup> PIETRO SECONDI, “La Tv del futuro” in *TV Video*, anno III, n. 25, gennaio 1983, p. 40.

<sup>148</sup> A. CELLI, “Sono trecento le banche dati”, in *Elettroradio Informazioni*, anno XXII, n. 7, luglio 1981, p. 3.

<sup>149</sup> *Ivi*, p. 4.

stesso anno. Una rassegna che, come il Salone Internazionale della Musica (S.I.M.) di Milano, dove «per metà si ascolta musica e per metà si vedono teleschermi», e quello di Roma, teoricamente dedicato al suono ma nel quale «si continuano a vedere immagini elettroniche», «pone su un piano di equilibrio suono e immagini, addirittura con una maggiore propensione per queste ultime»<sup>150</sup>. In questo caso, dunque, i videogame vengono presentati (e rappresentati) come generici dispositivi “video”, alla stregua del Teleproiettore Video 2000 (Grundig), gli obiettivi Canon e le cassette TDK e Basf.

Del videogame nell’ambito della “cultura video” si parlerà di nuovo più avanti, con una breve analisi delle pubblicità pubblicate su riviste italiane e internazionali. Per ora è sufficiente notare che, come anticipato, almeno sino alla metà degli anni Ottanta, l’essere *video* del videogame dipendeva dal suo rapporto con la televisione: in una prima fase identificandosi con la stessa tecnologia degli apparecchi televisivi (*video* come sinonimo di Tv), e più tardi, presentandosi come qualcosa in grado di superare i limiti dell’esperienza televisiva (*video* come alternativa alla Tv).

Un trafiletto pubblicato su *Videogiochi* nel 1984 si presta come utile chiosa, risultando adatto alla comprensione di questo punto. L’articolo, intitolato *Più Video di Così...*, dedicato all’*enfant prodige* Stephen Baccus, riunisce cinema, videogiochi e Tv nella grande famiglia del “video”. Baccus è infatti un esempio perfetto di “video kid”:

Stephen è solito trascorrere in media quarantacinque minuti al giorno nella sala-giochi del college, in compagnia di Pac-man e Frogger, i suoi giochi preferiti di cui ha realizzato anche due ottime versioni per il suo computer Apple [...]. Tra mille le mille attività di questo enfant prodige troviamo anche quella di attore: [...] Stephen è apparso in numerosi film, e recentemente ha ottenuto una parte abbastanza importante in uno degli ultimi film di Jerry Lewis. Come se non bastasse, il nostro amico ama distarsi nei suoi momenti di relax guardando la Tv: tre ore al giorno, secondo il miglior stile di vista americano<sup>151</sup>.

Solo dalla metà degli anni Ottanta il videogame comincerà a conoscere e richiedere, anche per motivi commerciali, una certa autonomia (non a caso, come si vedrà, proprio negli anni in cui si afferma il concetto di *gameplay*), e infatti proprio in quegli anni si diffondono nuove definizioni, e in particolare quella legata ai computer (*computer games*). Tuttavia, molti dei primi computer potevano essere utilizzati sia con monitor dedicati sia con la Tv domestica, di fatto annullando, almeno dal punto di vista del rapporto tra fruitore e immagine in movimento, la presunta differenza tra video game e computer game. Una lecita obiezione potrebbe riguardare proprio questo punto:

---

<sup>150</sup> CARLO SOLARINO, “La R.I.A.V. di Firenze, ovvero la prima mostra italiana di «home-tv»”, *Elettroradio Informazioni*, anno XXII, n. 7, luglio 1981, p. 66.

<sup>151</sup> “Più video di così...”, in *Videogiochi*, n. 14, aprile 1984, p. 40.

una tale prospettiva, infatti, sembra escludere la possibilità che il videogame possa essere un prodotto dell'evoluzione informatica. La scelta, in questo caso, non è ovviamente dettata da un impulso negazionista, ma dalla volontà di percorrere una pista decisamente meno battuta. E in questo senso *Spacewar!* (1962), considerato insieme a *Tennis for Two* (1958) di William Highinbotham tra i primi videogame mai creati, rappresenta un bivio ineludibile. L'opera, infatti, viene spesso considerata, a ragione, uno dei momenti più alti della sperimentazione informatica che porterà successivamente allo sviluppo del videogame nella sua forma canonica. Steven Levy, tuttavia, in *Hackers* (1984) propone un punto di vista diverso, considerando *Spacewar!* come il prodotto di una sperimentazione sul video<sup>152</sup>. È a partire da questo bivio, e sulla strada del video, che la presente ricerca muove i suoi passi.

### **2.3 APPUNTI PER UNA COLLOCAZIONE DEL VIDEOGAME NELLA CULTURA VIDEO: LA PERCEZIONE DEL VIDEOGAME COME VIDEO NELLE PUBBLICITÀ ANTE 1985.**

Nei paragrafi precedenti si è parlato di come la percezione del videogame come video derivasse in gran parte dal suo rapporto con la TV (sia dal punto di vista dei contenuti diffusi, sia come apparato tecnologico), certamente per motivi commerciali ma anche, si è visto, culturali. Come nota Diego Cavallotti, il televisore è infatti «il fulcro intorno a cui ruotano moduli che ne estendono le funzioni», «centro di un assemblaggio potenzialmente amplissimo, i cui collegamenti, essendo componibili, possono adattarsi alle esigenze di chi lo utilizza»<sup>153</sup>.

L'inserimento del videogame nell'ambito della "cultura video" risulta ben evidente anche nei manifesti e pubblicitari pubblicati su riviste specializzate che trattano di tecnologie audiovisive. Per la presente ricerca, ciò rappresenta un'ulteriore prova a favore della possibilità di una lettura del videogame come video. Vista la portata di tale argomento, tuttavia, nel presente paragrafo non verrà sviluppato che un ragionamento di massima e certamente difettoso, ferma restando però l'intenzione di approfondirlo altrove.

È importante notare, come fa la teorica della cultura Mieke Bal, che «senza l'inquadramento in una cornice di riferimento, senza l'enucleazione dei discorsi che si intrecciano con essa a vari livelli [...], un'immagine [sic!] non può in alcun modo diventare significativa per

---

<sup>152</sup> Scrive Levy: «Ciò che interessava particolarmente Russell e i suoi amici era la prospettiva di venir fuori con qualche elaborato "trucco di visualizzazione" sul Pdp-1, usando il monitor. Dopo lunghe discussioni notturne, i tre dell'Higham institute si convinsero che la miglior dimostrazione della magia del computer sarebbe stata un gioco sorprendente dal punto di vista visivo». STEVEN LEVY, *Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica*, Shake Edizioni, Milano 2002 (ed. orig. *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, 1984), p. 48.

<sup>153</sup> Diego Cavallotti, *Cultura video. Le riviste specializzate in Italia (1970-1995)*, Meltemi, Milano 2018, p. 116.

il presente che ne fa esperienza»<sup>154</sup>. Casualmente, tra le immagini analizzate da Bal nel saggio intitolato *Leggere l'arte?* c'è anche la pubblicità di un'apparecchiatura video, che può servire come ispirazione per il presente paragrafo, almeno dal punto di vista della sintassi o della composizione. Inoltre, considerando l'importanza data da Bal alla contestualizzazione, o *framing*<sup>155</sup>, le immagini analizzate di seguito verranno "lette" nella cornice della "cultura video", entro la quale risulta facilmente (e chiaramente) leggibile la volontà di mostrare il *video* – inteso sia come TV, sia come superamento della TV – come prodotto tecnologico *interattivo*, nel senso più ampio del termine.

Si vedano, per cominciare, due pubblicità di apparecchi televisivi che per datazione appartengono a quella che Newman ha identificato come prima fase del video – quella dove il termine veniva utilizzato come sinonimo di TV –, la prima delle quali è di un apparecchio Motorola del 1952 [fig. 7]. A sinistra dell'immagine principale viene raffigurato il televisore nel suo insieme, collocato in un salotto e sintonizzato su un incontro di boxe. Viene qui reso per immagini un concetto espresso nel testo sottostante, ovvero che le TV Motorola sono pensate anche per essere ottimi complementi d'arredo, costruiti con i migliori materiali. Nella parte destra dell'immagine principale l'enfasi è invece posta sulla qualità dell'immagine televisiva, e lo slogan «Better See Motorola TV with the sensational NEW Standout Picture» accompagna lo sguardo sulla resa visiva del concetto: l'incontro di pugilato citato poco sopra sembra uscire dallo schermo, invadendo lo spazio dello spettatore. E, infatti, il testo sottostante assicura che la TV Motorola «Brings the Action Right Into the Room, Closer than Even Before. See a brand new dimension of realism», dando l'impressione allo spettatore di essere al centro dell'azione: l'immagine è «so sharp, so clear, so true you feel as if you were there with the camera right at the ringside».

L'interazione con l'immagine televisiva, però, non è solo mentale, ovvero data dall'illusione *di essere lì*, ma anche fisica, come dimostra il sintonizzatore – «Super Sensitive!» – azionato dalla mano del potenziale fruitore raffigurato nella parte bassa della pubblicità, grazie al quale sarà possibile ottenere un'immagine così vivida.

La seconda è una pubblicità Philips pubblicata tra la fine degli anni Cinquanta e l'inizio degli anni Sessanta, illustrata da J. Buisson [fig. 8]. Anche qui l'immagine (televisiva) di un portiere che para al volo si estende *oltre* lo schermo, nello spazio dello spettatore, proprio come avviene nella pubblicità, posteriore di circa vent'anni, dei televisori Körting, dove una calciatrice tira il pallone fuori dallo schermo in direzione dello spettatore. Si perde, qui, l'idea del televisore come complemento d'arredo, e l'enfasi viene posta tutta sulla qualità dell'immagine.

---

<sup>154</sup> MIEKE BAL, *Leggere l'arte?*, in ANDREA PINOTTI, ANTONIO SOMAINI (a cura di), *Teorie dell'immagine. Il dibattito contemporaneo*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2009, p. 210.

<sup>155</sup> *Ibid.*

È interessante notare come, nel passaggio alla seconda fase del video, il televisore mantiene comunque una posizione centrale nella composizione. Grazie ai nuovi dispositivi video, però, l'immagine televisiva non si limita più a invadere lo spazio dello spettatore "uscendo" dallo schermo, ma si espande sino a circondarlo. Nella pubblicità Nordmende (1985 ca.), per esempio, il «videosistema portatile-fisso» è un modo per rivivere i propri «telericordi» in modo «ASSOLUTO», come dimostra la modella-reporter che riprende le immagini di un *dune-buggy* tra le dune del deserto, nel mezzo del quale è posto un televisore che trasmette le immagini riprese, con un continuo rimbalzo dell'immagine fuori e dentro lo schermo, e il conseguente annullamento del confine tra realtà e immagine video [fig. 9]. Espediente, questo, in quegli anni tipico delle pubblicità dell'azienda tedesca, che tuttavia era già stato portato alle sue estreme conseguenze dalle concorrenti RCA e Sony, la quale nel poster del pionieristico Betamax che ha come testimonial Pelé (1980) relega lo schermo televisivo in un angolo, situando il dispositivo direttamente dentro il campo da gioco [fig. 10].

Spostando l'attenzione sulle pubblicità di videogame, ci si rende facilmente conto che queste spesso presentano tutti gli elementi che, come si è visto, caratterizzano le pubblicità di tutto ciò che negli anni Ottanta era considerato video. Questo tipo di composizione risulta evidente in un elevato numero di casi, ma in questa sede ne verranno proposti soltanto tre a titolo illustrativo: quelle dei giochi *Star Wars Jedi Arena* (1983) e *Donkey Kong* (1982) [fig. 12, 13], e quella dei joystick Wiko. Qui, in particolare, l'immagine elettronica non si limita a "invadere" idealmente – e repentinamente – la realtà, ma acquisisce in qualche modo una sua "fisicità", al punto da spettinare il giocatore [fig. 11].

La fisicità dell'immagine elettronica affiora anche all'inizio degli anni Novanta. In una delle pubblicità del Sega CD per la televisione, un giovane da "dentro" il televisore si rivolge direttamente allo spettatore chiedendogli se fosse già in possesso del dispositivo, per poi mostrargli alcuni esempi di giochi disponibili. L'immagine si rivela tanto "potente" da spingere con violenza il potenziale giocatore alla parete retrostante, con tanto di poltrona e gatto [fig. 14]. Allo stesso modo, in una pubblicità della stessa serie dedicata al gioco di boxe *Prize Fighter* (1993), il giocatore subisce realmente i colpi del suo avversario elettronico, mentre una *ring girl* si materializza nel suo salotto [fig. 15].

La questione del rapporto “fisico” con l’immagine elettronica – uno dei possibili comuni denominatori di tutto ciò che era considerato *video* che tutte le pubblicità sin qui citate – ma soprattutto quelle relative ai videogame – sembrano quasi rappresentare visivamente, verrà approfondita nel corso della presente ricerca. Tuttavia, può già essere utile notare come questa idea fosse già ben presente nell’ambito della *cultura video* degli anni Ottanta, al punto da diventare vera ossessione nel film *Videodrome* (1983) di David Cronenberg. E infatti, alcune versioni della locandina dell’opera sembrano essere una declinazione orrorifica delle pubblicità di dispositivi video coeve [fig. 16].



## CAPITOLO III

# VIDEOARTE PER TUTTI: IL VIDEOGAME E L'USO CREATIVO (E DEMOCRATICO) DEL VIDEO

*Television has been attacking us all our lives, now  
we can attack it back.*

NAM JUNE PAIK<sup>156</sup>

*My purpose in being this business is to re-align art  
and society in a form people can afford and  
understand*

JOHN O'NEILL<sup>157</sup>

Esaminare il videogame dal punto di vista del video, è bene ribadirlo, non significa ignorarne le caratteristiche ludiche. Al contrario, uno dei motivi per i quali il matrimonio “video” e “gioco” è stato (e continua a essere) solido e durevole, è proprio l'intrinseca qualità ludica del medium, già emersa in relazione ai lavori di Lanier e Paik citati.

Proprio riferendosi ad alcune opere di Paik, in un importante articolo del 2004 intitolato *Participation Tv: Early Games, Video Art, Abstraction and the Problem of Attention*<sup>158</sup> Jason Wilson mette in relazione l'opera dell'artista coreano *Zen for Tv* (1963) [fig. 18] con *Onement IV* (1947) [fig. 17], del pittore e scultore statunitense Barnett Newman, e con i primi videogame *paddle-ball* prodotti nei primi anni Settanta [fig. 19]. Secondo l'autore, a collegare queste opere apparentemente molto diverse fra loro non sarebbe solo la somiglianza formale, ma il fatto che tutte affrontano, in momenti storici diversi, il problema “dell'osservatore” o “dell'attenzione”. Il riferimento di Wilson, in questo caso, è il docente e critico d'arte Jonathan Crary, il quale in *Suspensions of Perception* (2001) si pone il problema di come, a partire dal diciannovesimo secolo, la cultura occidentale abbia richiesto agli individui un cambiamento nel modo di “porre

---

<sup>156</sup> Cit. Nam June Paik, in C. ELWES, *Video Art. A guided tour*, p. 5.

<sup>157</sup> Cit. J. O'Neill, in M. C. BLAKEMAN, “The art side of video games. The Wave of the Future” in *Video Games*, vol. 2, n. 4, gennaio 1984”, p. 28.

<sup>158</sup> JASON WILSON, ““Participation Tv’: Early Games, Video Art, Abstraction and the Problem of Attention” in *Convergence: the international journal of research into new media technologies*, vol. 10, n. 83, 2004, p. 84.

attenzione”, riferendosi dunque alla capacità di disinteressarsi rispetto a stimoli ambientali (sia visivi che sonori) per concentrarsi su un ridotto numero di impulsi<sup>159</sup>. Come per Crary, anche per Wilson l’ “attenzione” è vista come «an historically produced set of relations between observers, modes of perceptions, visual texts and technologies and a wider network of power relations»<sup>160</sup>.

Il filo rosso che collega le tre opere citate dall’autore parte dalla produzione artistica di Newman il quale, alla fine degli anni Quaranta, abbandona la figurazione post-surrealista in favore di una pittura astratta, che da quel momento caratterizzerà la sua arte e lo collocherà nell’ambito della corrente pittorica nota come *Color Field*. Questo passaggio dalle “immagini” alla “pittura”, come nota Wilson citando il pittore americano, non riguarda soltanto lo stile, ma equivale al passaggio da un medium a un altro<sup>161</sup>, alla ricerca di un “nuovo” sublime. Tale ricerca, per l’artista, va di pari passo con il riposizionamento dell’osservatore rispetto all’opera e in particolare rispetto alla sua superficie, ribadita dal colore disposto in modo uniforme e interrotto soltanto da sottili linee (o fenditure) verticali. A causa delle grandi dimensioni, l’opera deve essere in qualche modo “percorsa” fisicamente, e richiede perciò un nuovo tipo di attenzione da parte del fruitore, che tuttavia presuppone un livello di erudizione e sensibilità senza il quale risulterebbe troppo difficile comprendere le intenzioni dell’artista<sup>162</sup>.

Nell’analisi di Wilson, anche Paik è stato capace di riconfigurare le relazioni tra spazio pittorico, osservatore, artista e significato, creando in un certo senso un nuovo medium che comprende anche la televisione. E proprio alla televisione e al tipo di attenzione che questa richiede è rivolta la critica dell’artista coreano, che non a caso in *Zen for Tv* “appiattisce” lo “spazio pittorico” televisivo, muovendosi in direzione opposta rispetto all’illusione della profondità che la Tv aveva ereditato dal cinema, e ponendosi in qualche modo nel solco già tracciato da Newman. L’immagine televisiva viene dunque svincolata dalla trasmissione di un segnale, e di conseguenza lo schermo si riconfigura come spazio di azione diretta e pratica pittorica localizzata. In breve, nota Wilson, attraverso l’astrazione, l’appiattimento dell’immagine e il riferimento allo Zen, e quindi a un tipo di attenzione profonda, Paik trasforma la televisione da medium di “distrazione” a medium di “attenzione”<sup>163</sup>. A tal proposito, lo studioso afferma:

Implicit in Paik’s suggestion that TV be used as a means of meditation is a claim that TV (at least when employed in certain ways) might require or reward our sustained, rapt observation.

---

<sup>159</sup> JONATHAN CRARY, *Suspension of perception. Attention, spectacle and modern culture*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2001, p. 1.

<sup>160</sup> JASON WILSON, ““Participation Tv””, in *Convergence*, vol. 10, n. 83, 2004, p. 84.

<sup>161</sup> *Ivi*, p. 86. Su Newman si veda: JOHN P. O’NEILL (a cura di), *Barnett Newman: selected writings and interviews*, Alfred A. Knopf, New York 1990.

<sup>162</sup> J. WILSON, ““Participation Tv”” in *Convergence*, vol. 10, n. 83, 2004, p. 88.

<sup>163</sup> *Ivi*, pp. 88-89.

Along with the parody of Newman's ambitions (and a cheeky suggestion that watching a TV set might be a means to enlightenment) is a comment about the special kind of attention TV demands<sup>164</sup>.

Nelle opere successive, Paik continua a forzare questa riconfigurazione dell'attenzione. Per esempio, in *Participation TV* (1963-1966) il fruitore può interagire con il nuovo "spazio pittorico" televisivo già esplorato dall'artista in *Zen for TV*, e lo fa cambiando la frequenza del segnale con la propria voce e, dunque, con il proprio corpo. L'opera perciò non è più pura espressione dell'autore come lo era per Newman, ma diventa processo, un ventaglio di possibilità che prevede, la collaborazione dell'osservatore, dalla quale non può prescindere. Secondo Wilson, la differenza tra il lavoro del pittore newyorkese e quelli di Paik, almeno per ciò che riguarda la ricerca di un "nuovo" sublime, sarebbe rappresentata dalla *playfulness* che caratterizza le opere di quest'ultimo, molto lontane dalla seriosità che invece caratterizzava l'arte di Newman:

Playfulness [...] is elevated to an ordering aesthetic principle. We find not only an ironically reflexive relationship established between Paik's work and the history of twentieth-century modernism, but the arrival at new modes of representation through ludic means, whether this means Paik 'playing' with a magnet and a TV set to form a picture, or inviting/instructing the audience to play within the structure of a work. This ludic turn in art [...] signals new expectations and creation of an active audience. Play here is not only that the audience is expected to do, but play and pleasure are mobilized in securing a new, attentive and therefore bodily engagement and interaction of audience with text<sup>165</sup>.

Per Wilson, *Pong* e le successive trasposizioni segnano un ulteriore passo in avanti in questa direzione, "addomesticando" lo schermo televisivo come spazio pittorico, manipolabile sia dal game designer, sia dal giocatore. «What games do, upon their entrance into the home», afferma l'autore, «is signal for all TV to become 'participation TV'»<sup>166</sup>.

La qualità ludica del video, o meglio della relazione con il video, è stato registrata anche da altri studiosi: secondo Lischi, raccogliendo l'eredità delle avanguardie storiche, la videoarte è stata capace di valorizzare «la multisensorialità e gli aspetti anche ludici della ricezione»<sup>167</sup>, mentre Elwes cita la *playfulness* ("giocosità") tra le qualità che hanno caratterizzato la storia del video, e

---

<sup>164</sup> *Ivi*, p. 89.

<sup>165</sup> J. WILSON, "'Participation Tv'" in *Convergence*, vol. 10, n. 83, 2004, p. 91.

<sup>166</sup> *Ivi*, p. 96.

<sup>167</sup> SANDRA LISCHI, "Film da percorrere: l'installazione 'cinematografata'", in *Predella*, anno XXII, n. 31, 2012. [http://www.predella.it/archivio/index43d5.html?option=com\\_content&view=article&id=227&catid=83&Itemid=110](http://www.predella.it/archivio/index43d5.html?option=com_content&view=article&id=227&catid=83&Itemid=110).

che ancora oggi sopravvivono, accanto all'irriverenza nei confronti della Storia dell'Arte e di tutto ciò che può essere considerato produzione *mainstream*<sup>168</sup>. È dunque soprattutto nel suo uso creativo che emerge la qualità ludica del video e, d'altro canto, è proprio nella sua forma-gioco più estrema, il videogame, che gode di uno dei suoi momenti di massima "giocosità".

È Alessandro Amaducci, in *Segnali video* (2000), a chiedersi cosa si intende per uso creativo di questa tecnologia, e la risposta, in linea con quanto detto sinora, va ben oltre il discorso tecnologico. Per lo studioso, infatti, parlare di uso creativo del video significa fare riferimento a

prodotti realizzati con tecniche elettroniche o digitali, nati dall'urgenza espressiva di un singolo o di un gruppo di persone, che non siano stati realizzati appositamente per il mercato produttivo e distributivo della televisione, (ma che da quest'ultima spesso sono parzialmente finanziati e assorbiti all'interno della sua programmazione), che abbiano un particolare valore espressivo ed innovativo per quello che riguarda il linguaggio delle immagini in movimento, l'uso della tecnologia, e soprattutto il contenuto, inteso come storia, senso appena accennato, sviluppo di temi, o semplicemente modulazione di sensazioni<sup>169</sup>.

La «creatività elettronica digitale» è dunque

l'ultima frontiera comunicazionale, emozionale e artistica che l'uomo ha saputo inventare e con la quale si esprime. Con essa si sviluppano dei temi che, al di là della solo apparente "difficoltà" di questi prodotti, sono presenti in tutto l'arco della storia dell'arte, con le opportune innovazioni, così come nuova è la maniera di esprimerli, grazie ad un mezzo che se da un lato è entrato nelle nostre case sotto forma di televisione e si esprime secondo un linguaggio noto a tutti, dall'altro ha dato uno strumento potente e affascinante per coloro che hanno sentito l'esigenza di esprimersi, sentendosi moderni, attraverso queste particolari immagini in movimento<sup>170</sup>.

Emerge qui, in maniera evidente, l'idea di un video che pur essendo mezzo potentissimo, è in grado di assumere delle forme che tutti possono comprendere e apprezzare. Se nella sua forma artistica più tradizionale la videoarte ha potuto manifestare parte delle sue potenzialità, pur mantenendo un legame con l'istituzione Arte che gli sforzi di democraticizzazione di artisti come Paik non sono bastati a recidere, nella sua forma-gioco le capacità del video e il suo utilizzo creativo diventano "per tutti" poiché, come Huizinga ha pionieristicamente sostenuto in *Homo*

---

<sup>168</sup> C. ELWES, *Video Art*, p. 3.

<sup>169</sup> ALESSANDRO AMADUCCI, *Segnali video*, GS, Santhià 2000, p. 16.

<sup>170</sup> *Ivi*, p. 18.

*Ludens*, che ancora oggi rappresenta una pietra miliare degli studi sul gioco, la cultura sorge in forma ludica<sup>171</sup>. Idea, questa, condivisa da Marco Maria Gazzano, il quale accosta l'utilizzo creativo del video alla poesia più che alla "tecnica":

come per il "cinema" – la "scrittura" del movimento e della luce degli artisti, degli scienziati e dei filosofi dall'inizio del Novecento – così anche il "video" (la "televisione elettronica", lo "Zen elettronico" di Paik) è una visione. Una possibile visione del mondo. [...] Una visione che "non" si confronta con la tecnica, o almeno non principalmente. Con la poesia spesso sì: con il linguaggio, con il suono, con la comunicazione, con le altre arti certamente [...]. Ma non con la tecnica. La tecnica è usata dai "videoartisti" [...]. È radicalizzata, esplorata, forzata, reinventata a dispetto dei tecnici; per dare forma e immagine, e a volte anche oggettualità, alle possibilità conoscitive ed espressive dell'unica – decisiva – "materia" che ha segnato l'intera esperienza delle arti elettroniche, dal video al web: l'energia elettronica, la luce e il suono primordiali, il movimento simultaneo delle particelle elementari, i flussi elettromagnetici e le loro valenze iconiche, cromatiche, simboliche<sup>172</sup>.

Ancora a proposito dell'uso creativo dell'immagine in movimento nell'arte contemporanea, nella prefazione di *Video Art, A Guided Tour* (2005), l'artista iraniana Shirin Neshat afferma:

Over the past few decades the moving image has, perhaps inevitably, become a crucial aspect of contemporary art. One could analyse artists' initial draw to the moving image in many different ways, but primarily, I think, it reflects artists' collective response to their time – to the powerful presence of media and technology, of television and cinema in mainstream culture. But perhaps this development equally represents artists' frustration with the exclusivity of art and its audience; their desire to bring art closer to popular culture and to engage more closely with real social and political issues<sup>173</sup>.

Da un punto di vista artistico, il videogame è proprio questo: una forma di diffusione della manipolazione dell'immagine in movimento attraverso la tecnologia video e, più tardi, una forma che permetterà agli artisti, in modo sempre più programmatico, di confrontarsi con tematiche politiche e sociali e di sondare emozioni che sembravano appartenere soltanto all'Arte, in un percorso che, a ben vedere, si intreccia e si mescola con quello della videoarte così come

---

<sup>171</sup> JOHAN HUIZINGA, *Homo Ludens*, Einaudi, Torino 2002 (ed orig. *Homo Ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielmentes der Kultur*, 1939).

<sup>172</sup> M. M. GAZZANO, *La materia del video*, in M. M. GAZZANO, *Kinema. Il cinema sulle tracce del cinema. Dal film alle arti elettroniche, andata e ritorno*, Edizioni Éxòrma, Roma 2012, pp. 137-138.

<sup>173</sup> SHIRIN NESHAT, *Foreword* in C. ELWES, *Video Art*, p. ix.

tradizionalmente intesa. Ripercorrendo a grandi linee la storia di quest'ultima, Neshat, toccando molti dei punti di cui si è già parlato, scrive:

The generation of artists from the 1960s and 1970s [...] not only changed the art world by breaking its conventions, but also succeeded in taking art outside its normal perimeter, making art more accessible and bringing it closer to the general public. [...] This fusion between visual art, new technologies and the moving image has been transformed over time by both movements within video art and individual artists. Perhaps the biggest development has been that artists are finally relieved of the task of making 'objects', and can now conceive their ideas in a way that becomes 'experiential'. [...] Naturally, as artists expand the vocabulary of art, they redefine the relationship of the spectator to the artwork<sup>174</sup>.

Come nota Catherine Elwes, la “democraticizzazione” dell’arte di cui parla Barthes spinse i videoartisti ad abbandonare l’oggetto artistico senza però rinunciare all’autorialità, collocando il significato delle opere «to the creative space opened up by the encounter between artist, technology, performance props and the audience»<sup>175</sup>. Pur potendo usufruire di canali di distribuzione alternativi, però, gli artisti non riuscirono mai, almeno nella maggior parte dei casi, ad approfittare di questo fertilissimo nuovo “spazio creativo”, non rendendosi mai totalmente indipendenti rispetto alle gallerie e all’*establishment* dell’arte<sup>176</sup>. Una questione, questa, evidenziata anche da Valentina Valentini la quale, parafrasando Acconci, afferma che

il video è nato morto perché escludeva l’unicità dell’opera e quindi il mercato che pretendeva l’unicità, per cui non apparteneva né alla televisione, al grande business e al potere, né all’home made video. E, non trovando accoglienza in Tv, entra nel museo “come un manufatto del ventesimo secolo”, ricondotto alla categoria dell’arte e situato in un ambiente<sup>177</sup>.

Al contrario, sin dalla sua nascita il videogame fece dell’ambiguità e del suo essere forma “per tutti” la sua arma più forte, portando le potenzialità creative del video nei bar, nelle sale giochi, nelle case e, come si vedrà, solo più tardi nei musei, come forma *popular* prima che tradizionalmente artistica. Tenendo conto di ciò, è lecito affermare che, tra tutte le forme che il video ha assunto nell’ambito della creazione artistica, la forma-gioco è quella che più di altre è riuscita a realizzare le intenzioni di molti degli artisti che tra gli anni Sessanta e Settanta hanno scelto il video come medium di riferimento.

---

<sup>174</sup> *Ivi*, p. ix.

<sup>175</sup> C. ELWES, *Video Art*, p. 8.

<sup>176</sup> *Ivi*, pp. 5-7.

<sup>177</sup> V. VALENTINI, *Il post-video*, in C. G. SABA, V. VALENTINI (a cura di), *Medium senza medium*, p. 21.

Non bisogna pensare, però, che questo traguardo sia stato raggiunto dal videogioco del tutto inconsapevolmente. La parentela tra videoarte e videogame, infatti, va ben oltre la sola “genetica”: oltre a condividere lo stesso medium, entrambe le forme affondano le radici in un contesto contro-culturale. Difficile dire se tra gli autori di videogame serpeggiasse quella netta politicizzazione che invece caratterizzava i lavori di quelli che sono convenzionalmente considerati i pionieri della videoarte, ma ciò che è certo è che entrambi, videoartisti e artisti del videogame, respiravano la stessa aria di ribellione alle istituzioni (culturali, artistiche, tecnologiche). La stessa Atari, per esempio, si presentava come azienda decisamente atipica, situandosi inizialmente al di fuori del panorama dell’industria dell’intrattenimento, della quale metteva in discussione i valori tradizionali. La stessa decisione di fondare un’impresa di applicazioni ludiche è stata, secondo Daniel Ichbiah, motivata da uno spirito contestatario<sup>178</sup>. Non è dunque un caso se Allan Alcorn, primo impiegato della neonata Atari, ha descritto l’acquisizione dell’azienda da parte della Warner nel 1976 come un vero e proprio scontro culturale<sup>179</sup>. Ciò che caratterizzava l’azienda californiana era infatti il clima di collaborazione tra artisti, auspicato e incoraggiato dal fondatore Nolan Bushnell che nel 1975 ha pubblicato un manifesto destinato agli impiegati, nel quale si ribadiva la volontà di creare un ambiente di lavoro che fosse totalmente libero da pregiudizi e stimolante dal punto di vista creativo<sup>180</sup>. Una visione, questa, che tra le altre cose lo ha portato a collaborare con un’azienda di consulenze chiamata Cyan Engineering, fondata all’inizio degli anni Settanta da Larry Emmos e Steve Mayer, e situata lontano dal caos di Los Angeles, in una zona “rurale” dell’entroterra californiano. Cuore pulsante della Cyan era il team composto da appena quattordici persone, insospettabili “monaci” del ventesimo secolo la cui ricerca era rivolta allo sviluppo di tecnologie avanzatissime da trasformare poi in beni di consumo<sup>181</sup>. In questo modo, Cyan contribuiva romanticamente alla democraticizzazione dell’utilizzo creativo del video (e più in generale della tecnologia), con risultati decisamente più importanti rispetto a quelli ottenuti solo pochi anni prima dagli artisti e dalla prima generazione di *hacker*, sebbene entrambi aderissero a un’ideale fondamentalmente antiautoritario, di libero scambio di informazioni, di decentralizzazione e di uguaglianza<sup>182</sup>.

---

<sup>178</sup> Scrive Ichbiah: «En ces heures glorieuses [i primi anni Settanta, n.d.r.], la Silicon Valley est toute frémissante, l'apparition des premiers circuits intégrés ayant ouvert la voie à une nouvelle industrie. Et la contre-culture qui bat son plein ouvre des horizons à une génération qui remet en question les valeurs traditionnelles. Nolan Bushnell, qui s'est laissé pousser la barbe, adhère pleinement à ce courant libertaire. Il décide donc que le moment est tout à fait opportun pour fonder une entreprise de jeux informatiques. Détourner le sérieux ordinateur pour créer des applications ludiques s'inscrit on ne peut mieux dans la mouvance contestataire». DANIEL ICHBIAH, *La saga des jeux video*, Editions Firsts, Paris 1998 (I ed. *Les Bâtisseurs de rêves*, 1997), p. 46.

<sup>179</sup> TOMMASO WALLISER, *Easy to Learn, Hard to Master: the Fate of Atari* (documentario), 2017.

<sup>180</sup> Si veda: RUSEL DEMARIA, *High Score! The Illustrated History of Electronic Games*, CRC Press, Boca Raton 2019 (I ed. Berkeley, Mc.Graw-Hill/Osborne, 2002). Si veda anche: STEVE FULTON, “The History of Atari 1971-1977” in *Gamasutra*, 6 novembre 2007.

[http://www.gamasutra.com/view/feature/130414/the\\_history\\_of\\_atari\\_19711977.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/130414/the_history_of_atari_19711977.php).

# CAPITOLO IV

## L'INVENZIONE DEL GAMEPLAY E LA NORMALIZZAZIONE DEL VIDEOGIOCARRE

### 4.1 IL GAMEPLAY COME CESURA

Prima del suo riconoscimento come forma culturale e mezzo di espressione artistica, anche il videogame, come molte forme medialità che l'hanno preceduto, è passato attraverso un lento processo di accettazione da parte della società. Soprattutto agli inizi degli anni Ottanta, quando i videogiochi cominciavano a diffondersi in modo significativo, la nascente industria videoludica dovette infatti scontrarsi con il duro pregiudizio dell'opinione pubblica. I sintomi di questa diffidenza si sono manifestati a livello globale, ma le crociate anti-videogame più intense si svilupparono soprattutto negli Stati Uniti, in un clima politico caratterizzato dal rinnovato conservatorismo della presidenza Reagan.

Come nota John Wills in un volume dedicato al videogioco nella cultura americana, se da un lato molte opere (ri)proponevano, anche criticamente, l'esperienza di vita statunitense<sup>183</sup> o, come scrive Dominique Arsenault, si limitavano inizialmente ad espandere l'idea di "gioco"<sup>184</sup>, in altri casi alcuni videogame presentavano narrazioni inedite non sempre in linea con il gusto del pubblico. È questo, per esempio, il caso di *Death Race* (Exidy, 1976), che la letteratura riporta come il detonatore della controversia sulla capacità del videogame di scatenare comportamenti considerati "devianti".

Ispirato al film *Death Race 2000* (1975), già di per sé oggetto di controversie, il gioco consisteva nell'investire con un'automobile delle figure antropomorfe (i "gremlins") con lo scopo

---

<sup>181</sup> *Splendor in the grass* (documentario), 1982.

<sup>182</sup> Baricco individua nel "Game", ovvero nell'«elevazione del gioco a schema fondativo di un'intera civiltà», la reazione allo shock del '900 e la strategia istintiva, non ideologica e a-teorica dei pionieri dell'insurrezione digitale. A. BARICCO, *The Game*, pp. 147 e 313. A tal proposito, per una visione più storica e sostanzialmente acritica si veda anche: CECILIA BOTTA, TOMMASO WALLISER, *Bit Pop revolution. Gli hippie che inventarono il futuro*, Milano, Hoepli, 2014.

<sup>183</sup> JOHN WILLS, *Gamer Nation. Video game and american culture*, John Hopkins University Press, Baltimora 2019, p. 7.

<sup>184</sup> Secondo Arsenault, «As early offerings replicated existing games (like PONG or the Magnavox Odyssey Volleyball game) or were otherwise aiming at fostering social gatherings and expanding on the traditional idea of "playing," they were perceived as digital embodiments of already-known phenomena, and thus did not generate anxieties or questions, except for a few special cases». DOMINIQUE ARSENAULT, *The Video Game as an Object of Controversy*, in M.J.P. WOLF (a cura di), *The Video Game Explosion. A History from Pong to Playstation and Beyond*, Greenwood Press, Westport 2008, p. 277.



di fare il punteggio più alto possibile. Queste figure, per il pubblico, risultavano indistinguibili dalla figura stilizzata di un essere umano, e a complicare le cose era il fatto che prima della distribuzione il titolo dell'opera era *Pedestrian*<sup>185</sup>. Di fatto, in questa nuova narrazione l'autostrada americana veniva concettualizzata come una vera e propria «kill zone»<sup>186</sup>.

Il motivo per il quale questa avversione nei confronti del videogame non era equiparabile alle critiche rivolte al film, si riassume nelle parole dello psicologo comportamentale Gerald Driessen, dal *New York Times* nel 1976:

On TV, violence is passive, in this game a player takes the first step to creating violence. The player is no longer just a spectator. He's an actor in the process. [...] I'm sure most people playing this game do not jump in their car and drive at pedestrians, but one in a thousand? One in a million? And I shudder to think what will come next if this is encouraged. It'll be pretty gory<sup>187</sup>.

Per comprendere quale fosse l'entità della crociata anti-videogame, il libro di George Sullivan intitolato *Screen Play: the History of Video Games*<sup>188</sup> si rivela testimonianza particolarmente utile, dedicando ampio spazio alla controversia sul videogame. Pubblicato nel 1983, si tratta di un precocissimo tentativo di tracciare una storia del videogioco rivolto ad un pubblico giovane. Secondo quanto riportato da Sullivan,

In 1982 and 1982 municipalities in many parts of the country began holding special council meetings to deal with the “video madness” that had beset their communities. The board of trustees in the Town of Irvington in Westchester County, New York, won nationwide attention in June 1981 when it debated prohibiting children under age of seventeen from entering game arcades. In Pittsburgh, the City Council, concerned that children were skipping school to play video games, approved an ordinance that barred students from arcades during school hours<sup>189</sup>.

Come giustamente ricorda l'autore, negli anni Trenta simili battaglie erano state condotte nei confronti dei flipper. Gran parte della diffidenza nei confronti di questi ultimi, però, era legata perlopiù al fatto che questi venissero giocati in luoghi malfamati, e non c'è dubbio che anche

---

<sup>185</sup> *Ibid.*

<sup>186</sup> J. WILLS, *Gamer Nation*, p. 8.

<sup>187</sup> Cit. Gerald Driessen, come riportato in RALPH BLUMENTHAL, “Death Race”, in *New York Times*, 28 dicembre 1976.

<https://www.nytimes.com/1976/12/28/archives/death-race-game-gains-favor-but-not-with-the-safety-council.html?url=http%3A%2F%2Ftimesmachine.nytimes.com%2Ftimesmachine%2F1976%2F12%2F28%2F75653618.html>.

<sup>188</sup> GEORGE SULLIVAN, *Screen Play. The history of video games*, Frederick Warne, New York 1983.

<sup>189</sup> *Ivi*, p. 65.

l'ostilità rispetto ai videogame derivasse in parte dal fatto che le sale giochi venivano viste come luoghi poco adatti a essere frequentati bambini e adolescenti, raccogliendo in un certo senso l'eredità dell'*arcade*. Tuttavia, il problema relativo al videogame non riguardava solo il luogo in cui questo veniva giocato ma anche, sebbene in misura minore<sup>190</sup>, il videogioco in sé: sia che lo si fruisca in sala giochi, al bar, o al centro commerciale, sia che lo si giochi nel salotto di casa, è comunque ritenuto pericoloso.

Valga come esempio il caso di Ronnie Lamm, membro della Parent-Teacher Association e portavoce delle preoccupazioni dei genitori americani. Le sue battaglie, alle quali stampa e televisione dedicarono ampio spazio, ebbero inizialmente un discreto successo, almeno a livello locale<sup>191</sup>. Ciò che è interessante sottolineare, però, è che le invettive di Lamm passavano dai singoli giochi<sup>192</sup> al video che, come riporta Sullivan, era ritenuto dalla donna capace di danneggiare gli occhi e persino di causare il cancro per via dei “raggi” emessi dallo schermo<sup>193</sup>. Al contrario, Mitchell Robin, professore di psicologia di Staten Island, in una lettera indirizzata al direttore del *New York Times* si dichiarava perplesso rispetto alla fondatezza di tali convinzioni, alle quali solo poche settimane prima il giornalista William Geist aveva dedicato un articolo<sup>194</sup>. «I teach both child psychology and data processing at C.U.N.Y. Tech and the New School for Social Research», scrive Robin riprendendo le parole di Lamm,

and I have seen absolutely no scientific evidence to date indicating that video games are “mesmerizing our children”, “teaching gambling and aggressive behavior” and causing young people to “snatch purses and gold chains for money to put in these (arcade) games”. And I don't think anyone needs my psychological credentials to make that judgment. There are simply been no such research<sup>195</sup>.

«Campaigns such as Mrs. Ronnie Lamm's», chiosa il docente, «are created out of a fear of the unknown, in this case computers. Adults are afraid of the power of computers. This is understandable because we didn't grow up with them»<sup>196</sup>. Quest'ultima battuta, in particolare, risulta interessante, poiché testimonia che ancora nel 1983 il videogame rappresentava un motivo

---

<sup>190</sup> M. Z. NEWMAN, *Atari Age*, p. 163.

<sup>191</sup> Uno dei risultati ottenuti da Lamm fu la sospensione del rilascio delle licenze per l'apertura di nuove sale giochi nella città di Brookhaven, Long Island per un periodo di sei mesi. Si veda: G. SULLIVAN, *Screen Play*, pp. 65-73.

<sup>192</sup> Per esempio, *Fire Bug* (1982), pur essendo un gioco “domestico” concepito per Apple II, era ritenuto spaventoso perché consisteva nel totalizzare il punteggio più alto possibile incendiando il maggior numero di piani di un edificio, e i «cookies» *Pac-Man* rappresentavano per Lamm “qualcos'altro”. G. SULLIVAN, *Screen Play*, p. 68.

<sup>193</sup> *Ivi*, pp. 68-69.

<sup>194</sup> WILLIAM GEIST, “The battle for America's youth. Long Island mother takes on video games” in *The New York Times*, 5 gennaio 1982, p. 2. <https://www.nytimes.com/1982/01/05/nyregion/the-battle-for-america-s-youth.html>.

<sup>195</sup> ROBIN MITCHELL, “Video games offer a lot more than fun” in *The New York Times*, 20 gennaio 1982, p. 26.

<sup>196</sup> *Ibid.*

di preoccupazione. Se una parte della popolazione elogiava gli aspetti positivi del videogioco, intuendo il ruolo che la tecnologia e l'informatica avrebbero rivestito negli anni a venire, l'altra si focalizzava sulla violenza dei temi trattati e sulle presunte patologie fisiche e psichiche che bambini e adolescenti avrebbero potuto sviluppare,

Secondo Michael Z. Newman, è stata proprio la mancanza di un'identità stabile a differenziare i videogame dai giochi precedenti, e a portare le persone ad associarli a tecnologie e pratiche sociali già note, come il già citato flipper (Pinball), la televisione, il computer e i giochi da tavolo<sup>197</sup>.

Per capire quanto radicate fossero le preoccupazioni legate al videogame e come queste non fossero solo legate al problema della violenza, ritengo sia utile citare l'editoriale apparso nel 1984 sul terzo numero della rivista italiana *Computer Games*. Il testo, firmato da Grasso, si apre con una lettera ricevuta da Rita Scarzella, una madre di due figli che appare impensierita:

mia figlia, tredici anni, dedica molte ore ai videogiochi (possiede una *vecchia* base Atari) avendo da tempo rinunciato alle bambole... mio figlio, che di anni ne ha diciassette, ha cominciato anche lui con i videogiochi ma poi, dallo scorso anno, possiede un Commodore 64 che è diventato l'oggetto della sua maggiore attenzione. Francamente non sono tanto preoccupata del tempo che i miei figli passano davanti a un video... quanto del loro modo di parlare. La cosa potrà sembrare molto strana ma per me è indice di qualcosa che non va. Mi spiego meglio: capisco che i computer, essendo nati negli Stati Uniti, *parlino* inglese e che i vari linguaggi che li fanno funzionare, come mi ha spiegato mio figlio, siano formati da parole inglesi. Ma quello che mi disturba e che trovo profondamente diseducativo è quella strana mistura di parole inglesi, di parole italiane mal tradotte dall'inglese, di parole da iniziati ma che a me suonano come ridicolaggini. Non ne faccio una questione di difesa della lingua nazionale o una questione di purismo, anzi faccio di tutto perché i miei figli imparino la lingua inglese, ma non posso sopportare di sentirmi parlare solo di *bonus*, di *console*, di *software*, o peggio di *giococomputer*, di *settare*, di *formattare*, di *linkare*...<sup>198</sup>.

Grasso, che pure tenta di tranquillizzare la signora Scarzella, afferma che «è inaccettabile che uno strumento di comunicazione finisca per diventare un modo per non capirsi»<sup>199</sup>, e propone come soluzione lo studio dell'inglese e dell'italiano, migliori traduzioni da parte dei produttori, e maggiore attenzione da parte della stampa specializzata<sup>200</sup>. Eppure, questo «gergo esclusivo ma

---

<sup>197</sup> M. Z. NEWMAN, *Atari Age*, p. 3.

<sup>198</sup> A. GRASSO, "Va di moda il computerese", in *Computer Games*, n.3, giugno 1984, p. 3.

<sup>199</sup> *Ibid.*

<sup>200</sup> *Ibid.*

non privo di effetti comici»<sup>201</sup>, come lo describe Grasso, è il primo sintomo di una nascente cultura videoludica. È bene notare, però, che il caso di *Computer Games* è piuttosto peculiare. A differenza di altre riviste specializzate dello stesso periodo, è facile percepire l'impronta di Grasso (almeno nel periodo durante il quale è lui a dirigerla) nell'attenzione rivolta alle problematiche che nascono con il videogame piuttosto che alla continua ricerca di una legittimazione culturale. Grasso, infatti, sembra dare quest'ultima per scontata quando interpreta la descrizione del videogame come "mind gun" non già come fucile che colpisce il cervello danneggiandolo, o come arma atta ad ammazzare il tempo, ma come «armi della mente per conquistare nuovi territori di divertimento, di indagine, di lavoro»<sup>202</sup>.

La formazione di una vera e propria "gaming culture", con la conseguente normalizzazione del "videogiocare", furono secondo Graeme Kirkpatrick un passaggio obbligato per una legittimazione del videogioco come valido passatempo<sup>203</sup>. Ma perché il concetto di "gaming" si affermasse non bastava la sola presenza dei giochi: era necessario predisporre un terreno culturale che preparasse le persone a percepire i giochi come tali, e le macchine come oggetti che permettevano loro di giocare<sup>204</sup>. Si pensi allo sfortunato debutto di *Computer Space* (1971): secondo Kirkpatrick il suo insuccesso non sarebbe da ricercarsi nella difficoltà del gioco, come spesso afferma la letteratura, quanto piuttosto nella mancanza di un terreno culturale pronto a riceverlo<sup>205</sup>. In breve, spiega l'autore,

No one knew what to expect from a computer game or how to behave in connection with one. The unspoken, informal and generic rules for encountering, playing and mastering such a game had not been established. [...] Gaming had to be established as a cultural field, in which perceptions and dispositions are aligned with objects and identities and through which a new cultural proving ground is created<sup>206</sup>.

La prima metà degli anni Ottanta rappresentò dunque un periodo di assestamento, durante il quale il videogame seguì un percorso di riconoscimento culturale che passava in gran parte dalle riviste specializzate<sup>207</sup>. Esse fornirono gli strumenti per far sì che certi dispositivi venissero riconosciuti come giochi, plasmando le attitudini e le inclinazioni necessarie a giocarli, e così

---

<sup>201</sup> *Ibid.*

<sup>202</sup> A. GRASSO, "Chi ha paura dei giochi", in *Computer Games*, n.4, luglio-agosto 1984, p. 3.

<sup>203</sup> GRAEME KIRKPATRICK, *Computer Games and the Social Imaginary*, Polity Press, Cambridge 2013, p. 11.

<sup>204</sup> *Ivi*, p. 70.

<sup>205</sup> *Ivi*, p. 71.

<sup>206</sup> *Ibid.*

<sup>207</sup> *Ivi*, p. 70. Si veda anche: MIA CONSALVO, *Cheating. Gaining Advantage in Video Games*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2007, pp. 17-18.

sviluppando quello che Kirkpatrick chiama «*gamer habitus*»<sup>208</sup>, concetto preso in prestito da Pierre Bourdieu. Quello che porta alla creazione di un *habitus* videoludico è dunque un processo tutt'altro che fluido, che rimane problematico proprio a causa delle contraddizioni insite nella stessa forma-videogame, costantemente in bilico tra tecnologia e arte<sup>209</sup>.

Lo studioso, inoltre, individua nell'invenzione della categoria del *gameplay* il momento nel quale il videogame viene percepito come qualcosa di diverso e peculiare nell'ambito dei media. Di questo termine si parlerà in modo approfondito nel paragrafo che segue, ma occorre qui sottolineare che quando il concetto *gameplay* comincia a diffondersi nell'ambito della critica videoludica, configurandosi come una categoria imprescindibile in grado di contraddistinguere i videogame, un nuovo “terreno culturale” è ormai in fase di assestamento, e da questo momento videogiochi diventa un'attività autonoma<sup>210</sup>.

Nell'ambito della critica videoludica, dopo una prima fase nella quale non era chiaro cosa effettivamente indicasse, il termine *gameplay* cominciò a rappresentare, almeno nelle riviste inglesi analizzate da Kirkpatrick, un criterio di valutazione attraverso il quale i recensori potevano distinguere un gioco “bello” da uno “brutto”. Ma soprattutto, in base alla valutazione del *gameplay* una nuova figura emergente nell'ambito della *game culture*, il *gamer*, poteva capire se il gioco valutato avrebbe incontrato i suoi gusti<sup>211</sup>.

Secondo quanto riportato dall'autore, i due termini “game” e “play” sono stati utilizzati insieme per la prima volta, senza contrazione, in una recensione apparsa sulla rivista *Commodore User* nell'aprile del 1983, mentre la forma contratta diventò quella più utilizzata solo dalla metà del 1985<sup>212</sup>. Spostando lo sguardo oltreoceano, ci si rende però conto che lo stesso termine veniva usato, seppure in modo piuttosto sporadico, nelle riviste videoludiche statunitensi almeno dal 1982. Nel primo numero di *Video Games* il termine sembra riferirsi all'*esperienza* videoludica da un punto di vista strettamente ludico: in un caso viene usato come termine di paragone con altri giochi (giocare ad *Amidar* è un po' come giocare a *Pac-Man*), mentre in un altro sembra essere utilizzato per dare una valutazione qualitativa dell'interazione in sé, che tuttavia escludeva il comparto audiovisivo<sup>213</sup>.

L'idea di *gameplay*, dunque, aleggiava già all'inizio degli anni Ottanta, ma il suo significato risultava ancora troppo vago per rappresentare un vero e proprio punto di svolta, a ulteriore conferma del fatto che il terreno culturale non era ancora pronto a riceverlo. Per ciò che riguarda l'Italia, la situazione circa il termine *gameplay* è stata aggravata, come nota Francesco

---

<sup>208</sup> G. KIRKPATRICK, *Computer Games...*, p. 72.

<sup>209</sup> *Ivi*, p. 73.

<sup>210</sup> *Ivi*, p. 78.

<sup>211</sup> *Ivi*, p. 81.

<sup>212</sup> *Ivi*, p. 80.

<sup>213</sup> R. H., “Like, Imagic”, in *Video Games*, vol. 1, n. 1, Agosto 1982, p. 31.

Alinovi, da una traduzione avventata da parte della critica videoludica, che preferiva il termine “giocabilità”:

coniato agli albori delle riviste specializzate come improbabile traduzione dell’inglese “gameplay”, il termine cerca di esprimere come si gioca il gioco, non solo in base al sistema di regole (“game”) ma anche in riferimento al divertimento e al senso di appagamento che tale attività riesce a procurare (“play”)<sup>214</sup>.

Il termine “giocabilità”, esattamente come il termine al quale intendeva sostituirsi, veniva perlopiù utilizzato nelle recensioni, e a esso veniva spesso associato un valore su scala numerica o percentuale, pur rappresentando talvolta un criterio di valutazione di tipo qualitativo. Caso esemplare da questo punto di vista è quello della rivista *Zzap!*, che sin dal primo numero del maggio 1986, nella presentazione dei criteri di valutazione (la “pagella”), utilizzava il termine “appetibilità” per indicare la qualità della sessione di gioco<sup>215</sup>. Pur non trattandosi di una traduzione letterale, il succo della questione rimaneva dunque pressoché invariato, e anche in Italia il termine *gameplay* manteneva una certa ambiguità. Per fare un esempio, sempre tratto dal primo numero della rivista *Zzap!*, il voto all’appetibilità di *Mr. Mephisto* (Euro-Byte, 1984) era di appena 23%, perché «l’azione di gioco [è] noiosa e le difficoltà frustrano presto ogni entusiasmo»<sup>216</sup>, mentre due anni dopo a *Beyond the Ice Palace* (Elite, 1988) veniva assegnato un voto di 98% all’appetibilità, perché «la giocabilità ed il concetto dovrebbero immediatamente piacere ad ogni appassionato di videogiochi...»<sup>217</sup>.

Anche se non si parla mai apertamente di “gamer”, è chiaro che tale criterio può avere un significato solo per chi ha una certa dimestichezza con il videogiocare. Ancora in questo caso, quindi, si tratta di un criterio basato sulle aspettative del giocatore. A tal proposito, Alinovi scrive che «imparare a giocare riguarda [...] l’apprendimento delle modalità di interazione con il sistema di regole, un apprendimento orientato al progresso nel gioco»<sup>218</sup>. Come specifica l’autore, il riferimento qui non ha a che fare, se non in minima parte, con le regole del gioco, ma è rivolto piuttosto «alla “giocabilità” vera e propria, intesa come pattern di interazioni all’interno di un determinato sistema videoludico»<sup>219</sup>. Per Alinovi, è solo rispettando la coerenza di questa «impalcatura normativa» che un’opera potrà risultare appagante e dunque avere successo<sup>220</sup>,

---

<sup>214</sup> F. ALINOVI, *Game Start!*, p. 149.

<sup>215</sup> «APPETIBILITÀ. Quanto il gioco vi fa venire voglia di giocarlo e rigiocarlo? Insomma, quanto è avvincente». “La pagella di *Zzap!*” in *Zzap!*, anno I, n. 1, maggio 1986, p. 9.

<sup>216</sup> “Mr. Mephisto” in *Zzap!*, anno I, n. 1, maggio 1986, p. 15.

<sup>217</sup> “Beyond the Ice Palace”, in *Zzap!*, anno III, n. 25, luglio/agosto 1988, p. 23.

<sup>218</sup> F. ALINOVI, *Game Start!*, p. 150.

<sup>219</sup> *Ibid.*

<sup>220</sup> *Ibid.*

perché il giocatore è in grado, se non di riconoscerla, quantomeno di percepirne un'eventuale incoerenza.

Per tracciare una storia dell'arte del videogame come parte integrante della storia delle arti visive, il concetto di *gameplay* è dunque un punto di riferimento fondamentale, che determina un cambiamento nella percezione del videogioco sia da parte dei fruitori, sia da parte degli artisti.

Volendo abbozzare una prima periodizzazione, possiamo cominciare a dividere la storia del videogame in due "ere": quella prima del *gameplay* (sino al 1985), in cui il videogioco appare come entità ancora non ben definita che rappresenta per gli artisti un terreno di sperimentazione pressoché vergine, e quella dopo il *gameplay*, caratterizzata da una "game culture" ormai solida, da un'industria potente e in grado di competere con quella cinematografica, e dalla conquista dell'autonomia da parte del videogame rispetto agli altri media.

## 4.2 VIDEOPLAY: LA FRUIZIONE VIDEOLUDICA COME ESPERIENZA VISIVA

Quando si parla di *gameplay* al giocatore abituale, nella maggior parte dei casi oggi questo non avrà problemi a comprendere di cosa si sta parlando. Tuttavia, nel momento in cui gli si chiederà cosa sia effettivamente, ci si dovrà aspettare una risposta diversa da ciascuno. In breve, si tratta di un termine che, secondo Dominique Arsenault e Bernard Perron, nella *popular culture* sembra quasi appartenere al dominio della magia, piuttosto che a quello della scienza<sup>221</sup>. A conferma di questa indeterminatezza, sul sito *urbandictionary.com*, una sorta di dizionario per il linguaggio colloquiale e gergale compilato dagli utenti, al termine *gameplay* corrispondono tre definizioni, due delle quali riferite al videogame e pubblicate rispettivamente dagli utenti "jokemall" e "Delicieuxz":

### **gameplay**

something modern gaming lacks.

*Ps3, Xbox360, Windows Vista? Please. Get that shit out of my face. Give me my SNES or Gameboy for some real quality gameplay.*

### **gameplay**

The combination of features in a game which sum up the user input experience. The sum of a game's parts: the feel of the controls, the types of quests on tap, the combat mechanics, rich dialog trees<sup>222</sup>.

---

<sup>221</sup> D. ARSENAULT, B. PERRON, *In the Frame of the Magic Cycle. The Circle(s) of Gameplay*, in B. PERRON, M. J. P. WOLF, (a cura di), *The Video Game Theory Reader 2*, Routledge, New York 2009, p. 109.

<sup>222</sup> "Gameplay" (voce), in *urbandictionary.com*. <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=gameplay>.

Se dal punto di vista di uno studio scientifico sono tutt'altro che imprescindibili, queste definizioni danno comunque un'idea dell'assenza di una definizione condivisa, oltre a favorire la percezione del *gameplay* inteso come qualità del gioco in senso commerciale, ovvero come parte dell'«insieme delle proprietà estrinseche e intrinseche [...] di merci, prodotti, materiali»<sup>223</sup>. Entrambe le voci, comunque, sembrano in qualche modo fare riferimento a un'esperienza strettamente ludica, così come la definizione proposta dal *Videogame Style Guide and Reference Manual*, destinata non a caso a critici videoludici, nel quale il *gameplay* viene definito «The experience of interacting with a game. [...] A quality of the game rather than of the player»<sup>224</sup>. Tuttavia, se dal punto di vista della critica videoludica la questione del *gameplay*, al netto dell'ambiguità del termine, sembra essere risolta considerandolo un criterio di valutazione dell'esperienza di gioco, allargando la prospettiva ci si rende presto conto che dal punto di vista teorico rappresenta ancora un oggi un problema irrisolto.

Per mettere a fuoco una definizione di *gameplay* funzionale a un'analisi storico-artistica del videogame dal punto di vista della visione, ritengo sia utile partire proprio da quella del *Videogame Style Guide and Reference Manual* (2007). Si è detto che per gli autori il *gameplay* è l'esperienza di interagire con un gioco, ma è anche una qualità del gioco piuttosto che del giocatore<sup>225</sup>. Questa definizione, a un'analisi più attenta, risulta piuttosto ambigua, se non contraddittoria: da una parte implica la presenza (attiva) di un fruitore (*gameplay* come interazione), dall'altra lo esclude (*gameplay* come qualità del gioco). Poiché laddove manca il giocatore rimane il gioco (“game”), ma viene meno l'atto di giocare (“play”), un primo passo potrebbe essere quello di considerare il *gameplay* come esperienza, piuttosto che come qualità. Ciò implica, naturalmente, lo studio della ricezione del videogame da parte del giocatore.

Una soluzione interessante è quella elaborata da Dominic Arsenault e Bernard Perron, per i quali il gioco e il giocatore possono essere visti come entità separate che si incontrano in un punto, che viene comunemente chiamato *gameplay*<sup>226</sup>. A partire da questa affermazione, gli autori sviluppano un complesso ragionamento volto a gettare le basi di un approccio quanto più scientifico possibile che tuttavia, rimanendo legato a un punto di vista strettamente ludico, non risponde alle necessità di una prospettiva connessa alla visualità. Tuttavia, il ragionamento di Arsenault e Perron è utile perché introduce il giocatore come tassello fondamentale dell'esperienza di gioco.

---

<sup>223</sup> “Qualità” (voce), in *treccani.it*. <http://www.treccani.it/vocabolario/qualita/>.

<sup>224</sup> “Gameplay” (voce), in SCOTT JONES, SHANA HERTZ (a cura di), *The Videogame Style Guide and Reference Manual*, Game Press, s.l. 2007, p. 33.

<sup>225</sup> *Ibid.*

<sup>226</sup> D. ARSENAULT, B. PERRON, *In the Frame of the Magic Cycle*, in B. PERRON, M. J. P. WOLF (a cura di), *The Video Game Theory Reader 2*, p. 109.



Muovendosi nella direzione di una definizione di *gameplay* che comprenda non solo il gioco, ma anche il giocatore, è certamente utile citare il lavoro di Harper Todd, il quale propone una concezione del *gameplay* di tipo performativo mettendo in relazione la costruzione dell'identità attraverso le interazioni sociali e l'atto di giocare ai videogame in un certo contesto:

Do casual or hardcore gamers, in adopting their preferred playstyles and interacting with other players socially in the context of those playstyles, help create the identity concept of being “casual” or “hardcore” in the first place? What relationship does the practice of actual gameplay have to the performance of identity?<sup>227</sup>

Se, come riporta Todd, alcuni autori, tra i quali Ian Bogost, pongono l'accento sul processo del *gameplay*, e quindi sull'interazione del giocatore con le regole e le meccaniche di gioco, come principale veicolo di informazioni (anche ideologiche) del videogame, altri sostengono che questo approccio escluda la figura del giocatore<sup>228</sup>. Riferendosi in particolare ai *fighting games*, che rappresentano l'oggetto della sua ricerca, tra i numerosi aspetti che caratterizzano il *gameplay*, Todd ne individua tre particolarmente importanti: quello legato all'azione di gioco (*play practice*), ovvero il modo in cui il gioco viene giocato, quello legato alla percezione di come dovrebbe essere giocato un gioco (*normative play*), e quello sociale, ovvero in che modo i giocatori giocano tra loro (*social play*)<sup>229</sup>. In questa prospettiva, il *gameplay* appare come qualcosa di mobile, «esperienziale» e «fluido»<sup>230</sup>:

Gameplay is not limited to the act of engagement with a particular game; rather, players also engage games through social contact inside gaming culture and through the consumption of related texts. This is what Mia Consalvo [...] refers to as the “paratext” of gaming. Also, my own previous work on gameplay (Harper, 2006) has suggested that even the act of *observing* a game and socially engaging the player can present, in its own way, a type of play<sup>231</sup>.

Si è notato, ed è bene ribadirlo, che le definizioni qui riportate, così come molte di quelle che si è scelto di non approfondire perché troppo funzionali a un discorso relativo al *game design*, fanno riferimento a un tipo di esperienza profondamente ludica. E d'altro canto, lo stesso termine *gameplay* non tiene conto della natura *video* del videogame. Se dal punto di vista ludico il *gameplay* appare dunque come esperienza di gioco, da quello della visualità il videogame offre un

---

<sup>227</sup> HARPER TODD, *The Culture of Digital Fighting Games*, Routledge, New York 2014, p. 5.

<sup>228</sup> *Ibid.*

<sup>229</sup> *Ivi*, pp. 6-7.

<sup>230</sup> *Ivi*, p. 7.

<sup>231</sup> *Ibid.*

altro tipo di esperienza, un'esperienza ludica ma soprattutto visiva, che per alcuni aspetti può essere accostata, per cominciare, all'esperienza filmica.

Secondo Francesco Casetti, che si basa sull'idea di esperienza come percezione della realtà in prima persona (“fare esperienza”), e come acquisizione di una conoscenza che consente di dare un senso alla realtà (“avere esperienza”),

l'esperienza filmica rimanda da un lato al momento in cui uno spettatore, fruendo un film, si misura con la forza delle immagini e dei suoni, dall'altro al momento in cui questo stesso spettatore, sempre fruendo un film, attiva un sapere che investe sia, riflessivamente, l'atto che sta compiendo, sia, proiettivamente, il suo rapporto con se stesso e il mondo. Abbiamo dunque una attivazione dei sensi – soprattutto della vista – grazie a qualcosa che appare su di uno schermo; e abbiamo una rielaborazione di quanto si è percepito che investe o re-investe tanto ciò che si vede quanto il fatto di vederlo. Insomma, c'è un film, con il mondo che esso rappresenta [...]; e c'è il delinarsi di un saper-vedere e di un saper-di-vedere sia il film in quanto tale, sia la realtà a cui quest'ultimo fa riferimento<sup>232</sup>.

Sebbene questo tipo di esperienza si riferisca, per definizione, a testi filmici non necessariamente interattivi, ciò che la accomuna all'esperienza videoludica è innanzitutto il fatto di non essere limitata alla dimensione scopica. Come afferma Casetti basandosi sugli studi di psicologia del cinema<sup>233</sup>, sguardo e udito, oltre a essere direttamente impegnati nella fruizione filmica, lavorano sulle sinestesie, di fatto coinvolgendo anche altri sensi, seppur indirettamente<sup>234</sup>. Per lo studioso, a scatenare l'esperienza filmica è il momento in cui il fruitore viene sorpreso da qualcosa sullo schermo, «sia per la sua particolare intensità, sia per la sua diversità rispetto a quanto lo circonda, sia infine per la sua problematicità, che ne fa in qualche modo un rebus insolubile»<sup>235</sup>. Questo “qualcosa” sullo schermo per Casetti rappresenta un'*eccedenza*, con la quale il fruitore è portato a misurarsi direttamente<sup>236</sup>. L'esperienza filmica, tuttavia, non consisterebbe soltanto nella sorpresa per qualcosa che «ci costringe a staccare il pilota automatico»

---

<sup>232</sup> FRANCESCO CASETTI, “L'esperienza filmica e la ri-locazione del cinema”, in *Fata Morgana*, anno II, n. 4, gennaio-aprile 2008, pp. 24-25.

<sup>233</sup> In particolare, l'autore cita Mario Ponzo, il quale riporta alcuni esempi vissuti in prima persona o da persone a lui vicine. Si veda: MARIO PONZO, *Di alcune osservazioni psicologiche fatte durante rappresentazioni cinematografiche*, in *Atti della Reale Accademia delle Scienze di Torino*, Torino, XLVI, disp. 15a, 1910-1911, Vincenzo Bona, Torino 1911.

<sup>234</sup> F. CASETTI, “L'esperienza filmica...”, in *Fata Morgana*, anno II, n. 4, gennaio-aprile 2008, p. 24.

<sup>235</sup> *Ivi*, p. 26.

<sup>236</sup> *Ibid.*

e a «uscire dal dato-per-scontato»<sup>237</sup>, ma anche, in seconda battuta, nel riconoscimento di tale eccedenza<sup>238</sup>.

Tra le questioni inerenti all'esperienza filmica, la ri-locazione del cinema rappresenta per Casetti una questione centrale. Se per molto tempo il cinema è stato localizzato nella sala tanto da creare una «mutua identificazione», il fatto che oggi un film possa essere guardato ovunque porta lo studioso a domandarsi che tipo di esperienza filmica comporta questa migrazione del film in nuovi luoghi<sup>239</sup>.

Riassumendo, dal ragionamento di Casetti emergono tre punti riguardanti l'esperienza filmica: il primo è che si tratta di un'esperienza sinestetica, che va dunque oltre la diretta stimolazione sensoriale; il secondo è che scatta nel momento in cui un'opera (un film in questo caso) cattura l'attenzione del fruitore che la riconosce come qualcosa che *eccede* rispetto a ciò che la circonda; il terzo punto è che si tratta di un'esperienza originariamente localizzata che tuttavia, nel tempo, è cambiata in seguito alla ri-locazione del cinema. Tenendo a mente questi tre punti, si vedrà cosa hanno in comune l'esperienza filmica e l'esperienza videoludica.

Anzitutto, la doppia natura del videogame suggerisce che la fruizione videoludica può essere un'esperienza *anche* visiva che, proprio come l'esperienza filmica – anch'essa prevalentemente visiva – coinvolge lo spettatore creando una sinestesia che va oltre i soli sensi direttamente coinvolti.

Inoltre, anche l'esperienza videoludica *eccede* rispetto a ciò che la circonda, e prende corpo nel momento in cui viene riconosciuta. In questo senso, è particolarmente significativo il concetto di *gameplay* come cesura discusso nel paragrafo precedente. In una prospettiva più ampia, il processo di normalizzazione del videogiochi può infatti essere visto anche come un processo di graduale riconoscimento del videogame. Durante la sua prima decade, questo emerge come oggetto privo di una chiara identità e di un significato preciso, e proprio queste caratteristiche distinguevano le prime opere da quelle create nei periodi successivi<sup>240</sup>. Solo a partire dalla metà degli anni Ottanta giocare a un videogame significava anzitutto farsi prendere consapevolmente da un certo tipo di esperienza (video e ludica), laddove negli anni precedenti a caratterizzare la fruizione era anzitutto, come si vedrà, la meraviglia per qualcosa che sorprende e prendeva apparendo sullo schermo, presentandosi, per citare ancora Casetti, come un «rebus forse insolubile»<sup>241</sup>.

---

<sup>237</sup> *Ibid.*

<sup>238</sup> «Quando noi riconosciamo l'eccedenza – quando la individuiamo tra le cose possibili – ecco che l'esperienza comincia a prender consistenza e fare il suo corso: diventa “questa” esperienza, esperienza di “questo”». *Ibid.*

<sup>239</sup> *Ivi*, p. 27.

<sup>240</sup> M. Z. NEWMAN, *Atari Age*, p. 2.

<sup>241</sup> F. CASETTI, *L'esperienza filmica...*, in *Fata Morgana*, anno II, n. 4, gennaio-aprile 2008, p. 26.

Infine, per quanto riguarda la localizzazione dell'esperienza videoludica, il discorso si fa più complesso rispetto a quello dell'esperienza filmica. In generale, si può affermare che l'esperienza videoludica avvenisse, almeno in un primo momento, nelle sale giochi (nelle quali, comunque, era possibile giocare anche a giochi "non-video"), nei bar, nei centri commerciali, e comunque fuori dalle mura domestiche. Secondo Michael Z. Newman, l'esperienza videoludica della sala giochi, pur non definendo di per sé il videogame, riveste un'importanza maggiore rispetto a quella domestica, se si pensa che quest'ultima aveva come scopo quella di ricreare l'esperienza "arcade" tra le mura domestiche<sup>242</sup>. Tuttavia, tenendo conto del fatto che le prime console domestiche cominciarono a diffondersi a partire dal 1972 e che i primi *hand-held* vennero commercializzati solo dieci anni dopo, si può dire che la ri-locazione del videogame è avvenuta in realtà in tempi piuttosto brevi, al punto tale che non è forse corretto parlare di una vera e propria ri-locazione. Come afferma Newman, infatti, a differenza degli altri *new media*, i videogame nascono come oggetti "multipli" che si collocano in spazi diversi<sup>243</sup>. Al contrario dell'esperienza filmica, dunque, quella videoludica non è localizzata. O meglio, in entrambi i casi a contesti diversi corrisponderanno esperienze inevitabilmente diverse, e per questo motivo occorre considerare anche il contesto come una delle possibili "variabili" in gioco.

L'esperienza videoludica appare dunque sempre influenzata da diversi fattori. Il "contesto", citato da Todd, per la presente ricerca risulta particolarmente interessante perché riguarda la fruizione videoludica *tout-court*, e per questo condiziona non solo l'analisi dell'esperienza del videogame intesa come gioco, ma anche quella del videogame dal punto di vista della visualità.

Per quanto riguarda il contesto inteso come "luoghi" o "ambienti" nei quali i videogiochi venivano giocati<sup>244</sup>, per esempio, esaminando testimonianze di giocatori e osservatori è possibile notare che la fruizione di un videogame all'interno di una sala giochi viene spesso descritta come un'esperienza prevalentemente ludica caratterizzata dal forte agonismo che definiva il videogame arcade. A differenza di quelli domestici, infatti, i giochi arcade presentavano narrazioni frenetiche, ripetitive, basate sul concetto di punteggio e su una secca progressione piuttosto che su trame fluide e lineari. Ciò si traduceva, evidentemente, in un *gameplay* orientato all'azione, piuttosto che alla contemplazione. A tal proposito è utile citare le parole di Don Bluth, animatore di *Dragon's Lair*, che nell'intervista condotta da Mark Brownstein e riportata sull'edizione italiana di *Computer Games* afferma:

---

<sup>242</sup> M. Z. NEWMAN, *Atari Age*, p. 20.

<sup>243</sup> *Ivi*, p. 4.

<sup>244</sup> Un'altra accezione possibile è quella di *milieu* culturale, che tuttavia risulta piuttosto articolata e difficile da mettere a fuoco.

Se dovessi entrare nel mercato dei games per la casa, farei dei giochi studiati in particolare per quel tipo di pubblico. Renderei il gioco più lento, più rilassato nella versione casalinga. Il gioco nei bar è un'attività frenetica. Nelle Arcades tutti sono in compagnia, il clima è diverso, sembra una grande fiera<sup>245</sup>.

In altre parole, l'esperienza di giochi come *Pac-Man*, *Space Invaders*, e persino lo stesso *Dragon's Lair*, che pure come si vedrà meglio più avanti non presenta un *gameplay* veloce come i primi due, così come era vissuta in una sala giochi non poteva semplicemente essere replicata nel salotto di casa, almeno dal punto di vista della pura esperienza di gioco. La prima differenza era di natura tecnica: soprattutto negli anni Ottanta la tecnologia dei cabinati era nettamente superiore rispetto a quella delle home console e delle console portatili. Per questo motivo, le versioni di giochi arcade portate su piattaforme domestiche o portatili apparivano in un certo senso "ridotte". In secondo luogo è evidente una variazione nelle modalità di fruizione poiché, tra le altre cose, ogni partita giocata nella sala giochi aveva un costo, e la pressione di farla durare il più possibile per vedere il proprio nome in cima alla lista dei migliori punteggi era decisamente maggiore rispetto a quando lo stesso gioco veniva giocato in casa, dove le partite erano gratis e non si doveva aspettare il proprio turno, avendo così a disposizione un numero pressoché infinito di tentativi per superare un punteggio record che, a quel punto, era solo personale.

Inoltre, un ruolo non secondario era svolto dal luogo stesso: ancora una volta, nella sala giochi il giocatore era fisicamente immerso in un ambiente normalmente affollato di altri giocatori che mentre aspettavano il proprio turno potevano osservare e valutare la performance di chi li precedeva. Non c'era il tempo di pensare, di "entrare" nel gioco: la fruizione avveniva in una sorta di trance agonistica durante la quale era pressoché tutto permesso, anche grazie all'assenza di adulti che invece erano probabilmente presenti quando lo stesso gioco veniva giocato in casa. Eppure, la violenta stimolazione audiovisiva, quasi sinestetica, che trascendeva il singolo gioco, svolgeva un ruolo fondamentale nella caratterizzazione dell'esperienza arcade.

In questo senso, trovo sia utile citare un breve articolo di Carlo Castellaneta pubblicato sul *Corriere della Sera* nel settembre del 1984. Pur conservando la spinta moralizzatrice che contraddistingue molti degli articoli coevi, l'autore offre una sintetica analisi della fruizione arcade vista dall'esterno, dal punto di vista di chi non era solito frequentare le sale giochi.

Il salone immerso nel buio somiglia alla plancia di comando di un'astronave. Uniche luci quelle che si accendono sugli schermi delle macchinette: spie rosse, tracciati luminosi, scie di

---

<sup>245</sup> Cit. Don Bluth, come riportato in MARK BROWNSTEIN, "Intervista esclusiva con il Walt Disney del laser", in *Computer Games* (Italia), n. 3, marzo 1983, p. 38.

proiettili traccianti. Rombi, strepiti, miagolii, esplosioni e mitragliate formano un unico concerto. [...] Allineati a semicerchio, decine di videogames sembrano bollire come pentoloni in un incessante borborigmo, mentre i ragazzi passano da un gioco all'altro, si fermano, osservano, ritornano, immersi nel medesimo fracasso elettronico. [...] In sella a una moto da corsa un giovanotto già sulla trentina affronta un circuito che non incontrerà mai [...]. Appena entrano qui, anche se sono in coppia o fra amici, i giovani non parlano più. Se ne stanno muti, l'occhio fisso agli schermi, e si ode solo il tramestio delle maniglie e dei cursori che impugnano. A volte c'è un'imprecazione di disappunto, o il rumore di un calcio inferto alla macchinetta da un giocatore spazientito<sup>246</sup>.

Nonostante, come si è detto, l'esperienza "arcade" fosse caratterizzata da un forte agonismo, le "luci che si accendono sugli schermi", i "rombi", i "miagolii", le "esplosioni", e in generale il "fracasso elettronico" sono dunque tutti elementi audiovisivi che colpiscono il visitatore, meravigliandolo e influenzando la sua esperienza videoludica. Ciò si evince anche da altre testimonianze, come quelle di Charles Beamer, scrittore e fotografo. Nel suo *Video Invaders* (1982), Beamer descrive con queste parole l'esperienza arcade:

It's dark inside the arcade and video game centers, womblike, comforting, exciting. Lights flash and flicker seductively in many colors from strange and alluring sources. Sounds of battle beckon the players to death-defying heroism, courageous exploits hardly possible in the ordinary worlds of school and home<sup>247</sup>.

E, riferendosi agli avventori, afferma: «their eyes are riveted on large, flashing, fascinating screens, screens that project alien landscapes, strange mazes, and situations that would make a professional race car driver scream in frustration»<sup>248</sup>. Ecco che, ancora una volta, l'esperienza del videogame arcade non si limita alla semplice interazione uomo-macchina basata sulle regole di un certo gioco, ma si configura a partire dalla visualità, dal fascino e dalla seduzione di uno schermo luminoso (e rumoroso) in grado di assorbire il fruitore proiettandolo *altrove*.

Se è vero che l'esperienza (video)ludica non è localizzata, e tenendo conto del fatto che nella fruizione domestica il grado di agonismo è molto inferiore a quello della sala giochi, è allora utile capire se una tale differenza si registra anche dal punto della visualità.

A tal proposito, nell'opera di Len Buckwalter, autore di uno dei primi volumi sul videogioco, il videogame si configura da una parte come esperienza che soddisfa lo spirito

---

<sup>246</sup> CARLO CASTELLANETA, "Tra i «carbonari» della sala giochi" in *Corriere della Sera*, 11 settembre 1988, p. 34.

<sup>247</sup> C. BEAMER, *Video Fever*, p. 12.

<sup>248</sup> *Ibid.*

competitivo insito negli uomini e nelle donne di tutte le età, dall'altra come esperienza audiovisiva che stimola i sensi:

Much of the game's intrigue is in the eye, but not all. Videogames feed the ear with a cacophony of zonks, plinks and beeps. As they pluck your auditory nerve, these sounds fill a practical role, signaling when you've gained a point, bounded off a wall or scored a goal. They give weight and momentum to the fleeting wisps of light that represent ball and paddle<sup>249</sup>.

L'autore, inoltre, descrive il videogame come una lanterna magica computerizzata<sup>250</sup>. Questa romantica definizione risulta particolarmente interessante dal punto di vista della presente ricerca, poiché oltre a richiamare un'esperienza legata alla visualità, evoca anche l'idea di un'esperienza tipicamente non localizzata, com'era appunto quella del cinema delle attrazioni<sup>251</sup>. E proprio come le testimonianze della prima apparizione pubblica del *cinématographe* dei fratelli Lumière indicano che quest'ultimo era una delle «curiosità», uno degli «stupori provocati dallo spettacolo di un mondo in continua trasformazione»<sup>252</sup>, allo stesso modo il videogame si rivela al pubblico come *meraviglia* del suo tempo, come si evince dalle parole del già citato Buckwalter:

Dancing images radiate the kind of lure that attracted our grandparents to the nickelodeon and the stereopticon viewer. You can see it in the radio-TV department of almost any large store on a Saturday afternoon. Huddled around TV screens are people enchanted by the careening images, psychedelic colors, and digits that tot up the score with the authority of a cash register. Soon the spectators examine the price tag and make the connection: a videogame can illuminate their TV screen at home with the excitement of a penny arcade<sup>253</sup>.

Per quanto riguarda la visualità, dunque, non c'è molta differenza tra la fruizione videoludica arcade e quella domestica: entrambe, infatti, si basano sulla sensorialità e sulla meraviglia, ed entrambe sono intrinsecamente ludiche.

---

<sup>249</sup> LEN BUCKWALTER, *Video Games*, New York, Grosset and Dunlap, 1977, p. 10.

<sup>250</sup> *Ibid.*

<sup>251</sup> Sul cinema delle attrazioni si vedano, tra gli altri: FERNALDO DI GIAMMATTEO, *Storia del cinema*, Venezia, Marsilio, 2002 (I ed. 1998); NICOLAS DULAC, ANDRÉ GAUDREAU, SANTIAGO HIDALGO (a cura di), *A Companion to Early Cinema*, Wiley-Blackwell, Hoboken 2012; SANDRO BERNARDI, *L'avventura del cinematografo*, Venezia, Marsilio, 2007; ANDRÉ GAUDREAU, *Cinema delle origini o della «cinematografia-attrazione»*, Il Castoro, Milano 2004.

<sup>252</sup> F. DI GIAMMATTEO, *Storia del cinema*, p. 20.

<sup>253</sup> L. BUCKWALTER, *Video Games*, Grosset and Dunlap, New York 1977, p. 10.

Tenendo conto di quanto detto sinora, si è scelto di utilizzare il termine *videoplay* in riferimento all'esperienza videoludica dal punto di vista dell'audiovisualità espansa, considerando che il termine *gameplay* ha convenzionalmente a che fare con gli aspetti più strettamente legati al gioco.

*Gameplay* e *videoplay* si configurano così come due strumenti (spesso complementari) per la lettura dell'esperienza videoludica. L'efficacia dell'utilizzo dell'uno o dell'altro (o di entrambi contemporaneamente), almeno nell'analisi di un'esperienza "tipo", dipenderà in gran parte dalla volontà dell'autore di "ingaggiare" il giocatore stimolando la sua sensorialità o chiamando in causa le sue abilità (oculo-motorie, deduttive, etc.). Nel primo caso si parlerà di *videoplay*, mentre nel secondo si parlerà di *gameplay* riferendosi a un'esperienza "di gioco". Per quanto riguarda l'analisi di un'esperienza *in particolare*, l'applicabilità della nozione di *videoplay* varierà a seconda dell'approccio che ogni fruitore darà, più o meno consapevolmente, alla propria esperienza videoludica (a tal proposito si vedrà, più avanti, lo *Zen del non-gioco* dell'artista greco Miltos Manetas).



**PARTE SECONDA**

**PRIMA DEL GAMEPLAY.**

**L'ERA DELLA SPERIMENTAZIONE**

# CAPITOLO V

## SCREENGAMES INTERATTIVI PRIMA DEL VIDEO: *PING PONG (VALIE EXPORT)* *E WINKY DINK AND YOU*

A partire dal “corredo genetico” del videogame, sono stati intrapresi numerosi percorsi volti ad esplorare le sue radici tecnologiche e culturali. Poiché il sentiero che si è scelto di percorrere nella presente ricerca è quello che segue le orme della visualità, è indispensabile muovere i primi passi in direzione delle “zone grigie” dell’immagine in movimento, quelle del *cine ma video*<sup>254</sup> di Sandra Lischi, e del *cinema espanso*<sup>255</sup> di Gene Youngblood. Questo “limbo mediale”, nel quale il cinema stesso non è mezzo ma processo in divenire che porta l’uomo a manifestare la sua coscienza «all’esterni dalla propria mente, davanti agli occhi»<sup>256</sup>, si presenta infatti al videogame come terreno fertilissimo.

La prima osservazione è che il cinema espanso richiede al fruitore una *visualità espansa*, un nuovo modo di *vedere* che passa dai sensi<sup>257</sup>, come già suggeriva McLuhan quando, per marcare la distinzione tra media più o meno partecipativi dal punto di vista della quantità di informazioni che giungono al fruitore, sceglieva di utilizzare due aggettivi che chiamano in causa la percezione sensibile: freddi i primi, caldi i secondi<sup>258</sup>. Emblematiche, da questo punto di vista, le parole di Bernard Berenson originariamente riferite alla pittura rinascimentale italiana e riportate in una scheda dell’opera *Tavoli. Perché queste mani mi toccano?* (1995) di Studio Azzurro:

A dirla breve, oggi vediamo troppo meno ingenuamente dei contemporanei di Giotto; e i suoi dipinti non saprebbero apparirci più vivi del vero. Malgrado ciò, li sentiamo intensamente reali, in quanto eccitano potentemente la nostra immaginazione tattile; e, come tutte le cose che con la propria presenza stimolano il senso tattile, ci convincono della realtà della loro esistenza. [...] Logori, mangiati dalla polvere, gli affreschi della cappella Brancacci non li rivedo mai senza la più violenta partecipazione della mia coscienza tattile<sup>259</sup>.

---

<sup>254</sup> Si veda: S. LISCHI (a cura di), *Cine ma video*, ETS, Pisa 1996.

<sup>255</sup> GENE YOUNGBLOOD, *Expanded Cinema*, Clueb, Bologna 2013 (Ed. orig. 1970).

<sup>256</sup> *Ivi*, p. 23.

<sup>257</sup> Si veda: SIMONETTA CARGIOLI, *Sensi che vedono*, Nistri-Lischi, Pisa 2002.

<sup>258</sup> Si veda: MARSHALL MCLUHAN, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 2008 (ed. orig. *Understanding Media: The Extensions of Man*, 1964).

<sup>259</sup> Cit. Bernard Berenson, in FABIO CIRIFINO, PAOLO ROSA, STEFANO ROVEDA, LEONARDO SANGIORGI, *Studio Azzurro ambienti sensibili. Esperienze tra interattività e narrazione*, Electa, Milano 1999.

Il video, tra gli strumenti grazie ai quali è possibile “espandere” il cinema, è certamente tra quelli più malleabili: può essere regolato, manipolato, *toccato*. È anche facendo leva su queste qualità che gli artisti hanno inserito nelle loro sperimentazioni tratti velatamente o esplicitamente ludici che, come nota Simonetta Cargioli, emergono particolarmente nelle videoinstallazioni:

Il tratto ludico è uno tra gli elementi che fondano l’esperienza della videoinstallazione; siamo chiamati a giocare con una serie di parametri e regole stabilite dall’artista e dalla nostra disponibilità e dalle nostre competenze nel gioco dipendono il funzionamento e la riuscita dell’opera<sup>260</sup>.

È tuttavia la stessa Cargioli, poco dopo, a specificare che, poiché la fruizione implica un’elaborazione linguistica e simbolica, le videoinstallazioni non vanno confuse con quelle che chiama «le forme *high tech* dell’industria del divertimento»<sup>261</sup>, riferendosi evidentemente al videogame. E anche Wolf allontana il videogame dalla sfera dell’arte interattiva, nella quale «l’obiettivo è l’esperienza stessa»<sup>262</sup>, specificando che nel gioco l’interazione è sempre diretta al raggiungimento di uno scopo. Come si è visto, però, non è poi così azzardato guardare ai videogame come massima espressione del tratto ludico associato al video, anche alla luce del fatto che tutti i videogiochi richiedono sempre un’elaborazione linguistica e simbolica, soprattutto (ma non solo) nel caso delle opere più sperimentali, che peraltro non sempre invitano il giocatore al raggiungimento di uno scopo.

Seguendo il filo rosso del tratto ludico dell’arte, e considerando il videogame una forma di video che è a sua volta strumento del cinema espanso, *Ping Pong* (1968) [fig. 20], opera dell’artista austriaca Valie Export (al secolo Waltraud Lahner), dimostra che una delle idee che stanno alla base del videogame, ovvero l’approccio ludico all’immagine in movimento, emergeva anche in ambito più strettamente artistico e, non a caso, in seno a Fluxus, movimento che si è sempre trovato a suo agio nel dialogo con la tecnologia e con il gioco<sup>263</sup>.

Valie Export è una delle più importanti esploratrici della zona d’ombra che separa (e unisce) cinema e video, avendo concentrato gran parte della sua ricerca sul concetto di *cinema espanso*. In netto contrasto con la concezione di ambiente immersivo ma privo di significativa interazione, *Ping Pong* è un’opera che richiede una forte partecipazione, svelando i limiti di una fruizione

---

<sup>260</sup> S. CARGIOLI, *Sensi che vedono*, p. 9.

<sup>261</sup> *Ibid.*

<sup>262</sup> M. J. P. WOLF, *Abstraction in Video Game* in B. PERRON, M. J. P. WOLF (a cura di), *The Video Game Theory Reader*, p. 49.

<sup>263</sup> Si veda: HANNA HIGGINS, *Fluxus Experience*, University of California Press, Berkeley 2002.

strettamente cinematografica<sup>264</sup>. Lo spettatore/giocatore è posizionato davanti a una parete bianca, sulla quale viene proiettata l'immagine di un punto che si avvicina e si allontana che dovrà cercare di “colpire” con una vera racchetta da ping-pong. L'opera mette a nudo la condizione dello spettatore rispetto al regista, attraverso un modello stimolo-risposta:

Ping Pong' makes visible the ideological conditions. Viewer and screen are partners in a game with rules dictated by the director, a game requiring screen and viewer to come to terms with each other. To this extent, the viewer's response is active. But the controlling character of the screen could not be demonstrated more clearly: no matter how involved the viewer becomes with the game and plays with the screen, his status as consumer is hardly affected – or not at all<sup>265</sup>.

Lo scopo di Valie Export è dunque quello di rendere lo spettatore consapevole della sua posizione, invitandolo a giocare un gioco che si svolge contemporaneamente in due spazi che nella fruizione cinematografica sono in conflitto: lo spazio virtuale (quello “dentro” lo schermo) e quello reale (lo spazio del fruitore). Tra i due, naturalmente, c'è lo schermo, in bilico tra l'illusione della profondità (data dall'apparenza di un avversario situato *dentro* lo schermo) e la materialità del muro bianco, che viene ribadita ogniqualvolta il punto luminoso torna “indietro” rimbalzando idealmente sulla superficie e quando il fruitore tocca fisicamente il muro nel tentativo di colpirlo. Un'ambiguità, questa, che riguarda lo stesso spettatore, che occupa fisicamente il suo spazio e contemporaneamente si ritrova proiettato sullo schermo, che abita con la sua ombra. L'emancipazione data dall'inusuale condizione spaziale è tuttavia solo illusoria. Come nota Kate Mondloch, infatti, la fruizione attiva, apparentemente libera e finalmente slegata dalla frontalità della visione tradizionalmente cinematografica, deve comunque rispondere alle regole dettate dal film (e dunque dal regista)<sup>266</sup>. Il fruitore può dunque scegliere di giocare attivamente al gioco, rispondendo *passivamente* (ma consapevolmente) alle regole prescritte, o decidere di non giocare affatto. Appare evidente come *Ping Pong*, definito dall'autrice «a film to play with – a players' film»<sup>267</sup>, abbia *in nuce* tutte le caratteristiche che saranno proprie del videogame: la sua palese qualità ludica, il suo set di regole imposte dall'autore basate su un modello stimolo-risposta (e la conseguente libertà del fruitore che è solo illusoria), e l'interazione con l'immagine in movimento.

---

<sup>264</sup> ROSWITHA MUELLER, *Valie Export. Fragments of the Imagination*, Indiana University Press, Bloomington 1994, p. 9.

<sup>265</sup> VALIE EXPORT, “Valie Export, «Ping-Pong»”, scheda dell'opera. <http://www.medienkunstnetz.de/works/ping-pong/>.

<sup>266</sup> KATE MONDLOCH, *Screen. Viewing Media Installation Art*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2010.

<sup>267</sup> VALIE EXPORT, “Valie Export, «Ping-Pong»”, scheda dell'opera.

Un altro caso interessante di interazione con le immagini in movimento che ribadiva la fisicità dello schermo attraverso la tattilità risale all'inizio degli anni Cinquanta. A partire dal 10 ottobre del 1953, e sino alla primavera del 1957, l'emittente americana CBS mandò in onda *Winky Dink and you*, uno show interattivo dedicato ai bambini condotto da Jack Barry, volto noto della tv americana. *Winky Dink and You* era incentrato sulle avventure animate di Winky Dink, un giovanotto dagli enormi occhi sempre accompagnato dal suo fidato cane. Utilizzando un foglio di plastica trasparente da attaccare allo schermo televisivo tramite energia elettrostatica<sup>268</sup>, il giocatore doveva interagire con il personaggio disegnando sul foglio ciò di cui quest'ultimo aveva bisogno (una scala, un paracadute, un ponte, etc.) seguendo, il più delle volte, delle linee tratteggiate che apparivano sullo schermo [fig. 21]. A cavallo degli anni Sessanta e Settanta fu mandata in onda una nuova versione dello show, e nuovi episodi vennero proposti in videocassetta e DVD, ma il successo della prima edizione non fu mai eguagliato, presumibilmente per il fatto che le modalità di interazione erano ormai considerate obsolete. Nella versione originale, tuttavia, lo show proponeva un tipo di interazione con l'immagine in movimento che sino ad allora non aveva precedenti. Come nota Mark Gawlinski, infatti,

Since the very earliest days of television, producers have been trying to make their programs and channels more dynamic and participatory. In the case of children television, for example, the interactive element often involved desperately trying to get the viewers to sing along, jump up and down or dance around the room<sup>269</sup>.

*Winky Dink and you*, dunque, è stato il primo programma televisivo a superare davvero i limiti di una fruizione televisiva passiva<sup>270</sup>, anticipando di due decenni la diffusione di forme mediali più interattive<sup>271</sup>. Anche se, come nota Erkki Huhtamo, questo modello non ebbe un grande successo nella programmazione successiva degli anni a venire, la sua eredità è stata raccolta dai videogiochi<sup>272</sup>.

Dal punto di vista del rapporto con l'immagine in movimento, sia *Winky Dink and You* sia *Ping Pong* di Valie Export possono dunque considerarsi precursori del videogame, se non addirittura veri e propri videogame *ante* videogame. In entrambi i casi, si potrebbe forse parlare di *screengame*, dal momento che l'interazione con le immagini in movimento avviene sulla

---

<sup>268</sup> Il foglio trasparente faceva parte del *Winky Dinky kit*, che comprendeva anche un set di pennarelli.

<sup>269</sup> MARK GAWLINSKI, *Interactive television production*, Focal Press, Oxford 2003, p. 4.

<sup>270</sup> *Ibid.*

<sup>271</sup> E. HUHTAMO, *What's Victoria Got to Do With? Toward an Archaeology of Domestic Video Gaming*, in M. J. P. Wolf (a cura di), *Before the crash*, p.47.

<sup>272</sup> *Ivi*, p.48.

superficie dello schermo. Si noti, però, che anche nel videogame così come comunemente inteso in un primo momento l'azione di gioco si svolgeva tutta sulla superficie dello schermo, con una bidimensionalità esasperata. E ancora oggi, dopo l'esplorazione della terza dimensione (e dunque della *profondità* più o meno illusoria del video), molte delle informazioni necessarie al giocatore, pur facendo parte dell'universo del gioco, vengono visualizzate, idealmente, sulla superficie "interna" dello schermo tramite interfacce *HUD (Head Up Display)*<sup>273</sup>. In questo senso, il videogame non fa dunque eccezione rispetto alle altre forme di immagine in movimento:

However moving images are conceived – as institution, experience, or aesthetic – their past and present are unthinkable without screens. Large or small, made of cloth or liquid crystals, screens provide a primary interface between the forms and inhabitants that constitute visual culture. Animated by celluloid, electronic, and digital sources, these interfaces broker the increasing presence of moving images in private and public life: museums and galleries, stock exchanges, airplane seats, subways, banks, food courts, record stores, gas stations, office desks, and even the palm of one's hand. Some screens emit light and some reflect it; some are stationary and others mobile<sup>274</sup>.

In virtù del rapporto spettatore-schermo è qui è utile citare la console domestica *Odyssey*, che rappresenta un caso particolarmente interessante perché ibrido. La console, prodotta a partire dal 1972 dall'azienda Magnavox, è stata progettata da Ralph Baer, il quale produsse numerosi prototipi a partire dalla metà degli anni Sessanta in seno alla Sanders Associates, azienda che si occupava di ricerca e produzione di dispositivi tecnologici per conto della Difesa statunitense. La *Odyssey* dava a due giocatori la possibilità di controllare dei punti luminosi sullo schermo di un normale televisore, simulando una versione ultra-minimalista del ping-pong. Nella versione in commercio, inoltre, era possibile acquistare delle cartucce che, modificando i circuiti della console, permettevano di giocare a diversi giochi cambiando la distribuzione degli elementi visualizzati sullo schermo. Tuttavia, poiché il giocatore poteva in ogni caso controllare soltanto un punto luminoso, per contestualizzare l'azione di gioco fu adoperato un espediente che faceva eco a *Winky Dink and You*<sup>275</sup>: a ogni cartuccia, infatti, corrispondeva un foglio semi-trasparente sul quale era stampata un'immagine che faceva da sfondo (un campo da hockey per la cartuccia *Hockey*, una casa stregata per *Haunted House*, etc.) e che si doveva applicare allo schermo tramite

---

<sup>273</sup> «Sigla di head up display, che indica uno strumento di bordo, impiegato soprattutto sui velivoli da combattimento. Presenta i dati di volo e di puntamento in lettere, cifre e simboli luminosi su uno specchio semitrasparente, attraverso cui il pilota vede anche tutto ciò che si trova davanti all'aeroplano». "HUD" (voce), in *treccani.it*. <http://www.treccani.it/enciclopedia/hud/>.

<sup>274</sup> HAIDEE WASSON, *The networked screen: moving images, materiality, and the aesthetics of size*, in SUSAN LORD, JANINE MARCHESSAULT, *Fluid screens. Expanded cinema*, University of Toronto Press, Toronto 2007, p. 74.

<sup>275</sup> "Odyssey Console System (Magnavox, 1972)", American Museum of the Moving Image, scheda dell'opera. <http://www.movingimage.us/files/exhibitions/minisites/expandedentertainment/pong/odyssey.html>.

energia elettrostatica [figg. 22,23]. Nonostante il controllo diretto dell'immagine video, la presenza dello schermo veniva ancora fisicamente ribadita, influenzando in maniera significativa l'esperienza di un gioco che era già *video-gioco*. Un simile principio era anche alla base del *Cathode Ray Tube Amusement Device*, del quale si è già parlato. Se stabilire quanto *Wink Dink and you* abbia influenzato l'ideazione della *Odyssey* risulta impossibile, dal momento che Baer non ha mai menzionato lo show né rilasciato dichiarazioni a riguardo – per quanto difficilmente si può pensare che non ne fosse a conoscenza – sappiamo per certo che il *CRT Amusement Device* è citato nel brevetto del prototipo della *Odyssey*, la “Brown Box”<sup>276</sup>, e che prevedeva anch'esso l'utilizzo di sfondi plastificati.

I lavori sin qui citati, giocando con un'immagine non ancora digitale, proiettata, trasmessa, o manipolabile, anticipavano quella che diventerà poi la caratteristica più intrigante del video: la possibilità di interagire in tempo reale a «immagini e suoni che si modificano in stretto rapporto con la presenza e l'agire degli spettatori, trasformati a loro volta in intermediari attivi (coautori, affermano alcuni) tra strumento, artista e opera»<sup>277</sup>, allo stesso tempo ribadendo fisicamente la presenza dello schermo, schivando un coinvolgimento alienante, e ricordando costantemente al giocatore la propria posizione di controllo (o di non-controllo, nel caso di *Ping Pong*) rispetto all'immagine in movimento.

---

<sup>276</sup> RALPH BAER et al., *Television gaming apparatus method* (brevetto), US3659285, 25 aprile 1972. <https://patentimages.storage.googleapis.com/91/2b/82/22c25eb278eea8/US3659285.pdf>.

<sup>277</sup> SILVIA BORDINI, *Arte elettronica*, Giunti, Milano 2004, p. 67.

# CAPITOLO VI

## IL DOMINIO DELL'IMMAGINE

### 6.1 «THE ART SIDE OF VIDEO GAMES»<sup>278</sup>. IL VIDEOGAME OLTRE LA COORDINAZIONE OCULO-MOTORIA: MANIPOLAZIONE, VISUALIZZAZIONE, MUSICA

*To me video games were not another way to play traditional board games. They were not an extension of sport, or gambling, or fighting. The video games I wanted to create were an extension of dreaming.*

MEL CROUCHER<sup>279</sup>

Nel capitolo riguardante il videogame nella cultura video, si è visto che anche nelle riviste specializzate, prima che si diffondesse il concetto di *gameplay*, il videogioco veniva percepito come una delle componenti dell'“universo video”. Nell'ottobre del 1982, la rivista americana *Video Games*, diretta da Steve Bloom, pubblica un'intervista del critico di musica jazz Neil Tessler a Tim Skelly, una delle personalità più rilevanti nel discorso sul videogame come arte visiva, quasi più noto per le sue teorie che per le sue opere<sup>280</sup>. Skelly, da game designer emergente, si sofferma sul fascino “video” del videogame:

I learned when I was doing video art is that a light source, such as a video monitor, is inherently more fascinating than any source of reflected light. For instance, if you're in a bar, and there's a television on, most people will sit there and tend to glance up at the TV without even really watching what's going on. There's something primitive there; it's like looking in a fire<sup>281</sup>.

---

<sup>278</sup> MARY CLAIRE BLAKEMAN, “The Art Side of Video Games. The Wave of the Future in Video Games”, vol. 2, n. 4, gennaio 1984, pp. 27-30.

<sup>279</sup> MEL CROUCHER, *Deux Ex Machina. The Best Game You Never Played in Your Life*, Acorn Books, Luton 2014, p. 60.

<sup>280</sup> NEIL TESSER, “Tim Skelly”, in *Video Games*, vol. 1, n. 2, ottobre 1982, p. 20.

<sup>281</sup> Cit. Tim Skelly, *ivi*, p. 20



La questione dell'energia elettronica<sup>282</sup> come materia primordiale comune a tutte le arti elettroniche, dal video al web<sup>283</sup>, è uno dei *leitmotiv* della videoarte, da Paik, a Plessi, a Viola e oltre.

La testa di toro sanguinante appesa da Paik all'ingresso della Galleria Parnass di Wuppertal nel 1963 rappresentava la soglia oltre la quale, «tra detriti post-surrealisti e post-espressionisti dell'avanguardia occidentale»<sup>284</sup>, i *13 Distorted Tv Sets* proiettavano lo spettatore in un nuovo mondo, che rappresentava, secondo Marco Maria Gazzano, «un salto di qualità non nella relazione tra arte e tecnica, ma in quella tra conoscenza e arte nella storia dei linguaggi espressivi»<sup>285</sup>. Idealmente, videogiochi come *Reactor* (1982), l'opera forse più matura di Skelly caratterizzata da movimenti liberamente ispirati alle leggi della fisica abbinati a motivi geometrici colorati [fig. 24], dal punto di vista della presente ricerca possono situarsi accanto ai *Tv Sets* di Paik, *oltre* la testa del toro, come oggetto dotato di una «speciale matericità», percepibile «con i sensi oltre che con la ragione e l'intuizione»<sup>286</sup>. Nell'intervista citata, Skelly prosegue parlando di ciò che rende unico il suo lavoro, con un discorso che ha molto a che fare con la questione della visione:

Once you have the light source, your attention is already riveted. But most successful games, you'll notice, have a black background to them. I have since realized that by having a black background and having only the featured figures in bright colors, you create a situation where the primary features on the screen are inherently more fascinating than anything *else*. Well, with that much concentration, you're already in a light hypnotic trance. Anybody who's watched television and hadn't been able to get up and turn the damned thing off has experienced this. It's meditative, calming<sup>287</sup>.

È interessante notare che la “trance” per Skelly non scaturisce dall'interazione frenetica, ma dal video. Questo punto è ribadito dall'artista anche in un'altra intervista, apparsa su *Joystik*, dove ripropone quanto citato poco sopra guadagnandosi l'appellativo di “filosofo del videogame”: «I put you into into a light hypnotic, meditative trance, balancing out your aggression and anxiety», afferma Skelly, «I make drugs without the drugs»<sup>288</sup>. Che l'artista concepisca la creazione di video game come qualcosa di più vicino all'arte che alla cruda informatica lo si intuisce anche dal fatto

---

<sup>282</sup> E quella della luce e del suono primordiali, del «movimento simultaneo delle particelle elementari», dei «flussi elettromagnetici e le loro valenze iconiche, cromatiche, simboliche». M. M. GAZZANO, *La materia del video*, in M. M. GAZZANO, *Kinema*, p. 138.

<sup>283</sup> *Ibid.*

<sup>284</sup> *Ibid.*

<sup>285</sup> *Ivi*, p. 139.

<sup>286</sup> *Ibid.*

<sup>287</sup> Cit. Tim Skelly, in N. TESSER, “Tim Skelly”, in *Video Games*, vol. 1, n. 2, ottobre 1982, p. 20.

<sup>288</sup> ERIC ZORN, “Tim Skelly: a jazz musician in the rock and roll world of video games”, in *Joystik*, vol. 1, n. 2, novembre 1982, p. 9.

che per lui la programmazione è un aspetto secondario rispetto a un bagaglio culturale che comprende arte, musica, *film making* e magia<sup>289</sup>.

Persino il successo di un'avventura testuale come *Oregon Trails* (1971), gioco educativo sviluppato dal Minnesota Educational Computing Consortium (MECC) che richiedeva un tipo di fruizione fondamentalmente non dissimile da quella di un qualunque testo scritto, si può spiegare secondo Skelly con il fatto che la luce emessa (da un CRT, in questo caso), è molto più attraente di una luce riflessa. In altre parole, a parità di (non) movimento, rispetto a un giornale o un libro *Oregon Trails* aveva una maggiore capacità di *attrarre l'occhio*<sup>290</sup>. E un discorso simile vale anche per *PONG*, a proposito del quale l'artista cita il *gameplay* tra i maggiori punti di forza, ricordando tuttavia che altrettanto importante era la "fisicità" del quadrato bianco che rappresentava la pallina, data dalla frequenza di sessanta frame al secondo<sup>291</sup>.

Dal lavoro di Skelly emerge chiaramente il videogame come strumento di esplorazione audiovisiva. La sperimentazione con la forma videogame orientata al *videoplay* caratterizza quella che in questa sede verrà indicata come Era della Sperimentazione. Questa ricerca, della quale si è già parlato a proposito del lavoro di Jaron Lanier e che spesso, nel solco della tradizione videoartistica, va di pari passo con la ricerca musicale, si sviluppa in particolar modo nella creazione di videosintetizzatori per dispositivi concepiti per la fruizione videoludica, ma anche nella produzione più classicamente videoludica, e in questo senso *Lifespan* (1983) [fig. 25], dell'artista e game designer John O'Neill, rappresente un ottimo punto di partenza per approfondire questo punto. Nel già citato articolo *The Art Side of Video Games*, Blakeman accosta *Lifespan* a *Moon dust*, considerando entrambe le opere come i primi passi di un possibile percorso in direzione diversa rispetto alla frenesia arcade, intrapreso attraverso il superamento della coordinazione oculo-motoria:

The home cartridges *Lifespan*, by O'Neill, and *Moon dust*, by Lanier, represent a shift away from the idea that new technology alone will create breakthroughs in the game world. Instead, they show that artistic expression can provide fresh perceptions about video game entertainment. While playability features are intrinsic to the games, the goal in each is not to rack up points or kill aliens. Rather, they appeal to a level of the player's experience which is beyond hand-eye coordination<sup>292</sup>.

---

<sup>289</sup> *Ivi*, p. 8.

<sup>290</sup> TIM SKELLY, "Foreword", in B. PERRON, M. J. P. WOLF (a cura di), *The Videogame Theory Reader 2*, p. x.

<sup>291</sup> *Ivi*, p. x.

<sup>292</sup> M. C. BLAKEMAN, "The art side of video games", in *Video Games*, vol. 2, n. 4, gennaio 1984, p. 27.

«Lanier e O'Neill», aggiunge la giornalista, «can create these kinds of games because they break the mold of game designers as “engineers turned programmers”»<sup>293</sup>. È interessante notare come Blakeman esprime nel suo articolo un concetto che in questa sede è stato messo in evidenza più volte, ovvero la ricerca dell'intrinseca qualità ludica del videogame anche in assenza di un'azione velocissima e convulsa<sup>294</sup>, orientata alla gratificazione audiovisiva da raggiungere attraverso l'interattività: «They offer exercises in creativity, visual or auditory gratification, and sometimes, personal insights. Also, these games are truly interactive in that the player determines the outcome and payoff which is different each time»<sup>295</sup>. Non è un caso, come nota Blakeman, che entrambe le opere presentino la modalità di gioco “art”, che permette al fruitore di godersi l'audiovisione senza obiettivi o punteggi. E per capire quanto ciò abbia a che fare con la ricerca artistica legata alla visualità, si pensi a John O'Neill che, secondo quanto riportato dalla giornalista americana, immagina possibili fruitori utilizzare l'opera come accompagnamento audiovisivo durante una cena<sup>296</sup>, a sottolineare ancora una volta come la qualità ludica propria del videogame possa diventare un mezzo privilegiato per avvicinare l'arte fatta con le immagini in movimento alle persone comuni, affinché queste possano goderne direttamente da casa. E infatti, è la sfiducia nei confronti di un'arte considerata autoreferenziale che porta l'artista ad abbandonare la pittura agli inizi degli anni Settanta, per poi dedicarsi alla forma-videogame nella convinzione di poter raggiungere un pubblico decisamente più vasto e non necessariamente legato alle istituzioni artistiche<sup>297</sup>.

*Lifespan* è un viaggio astratto attraverso le varie fasi della vita, dalla nascita alla morte, reso *visivamente* grazie a un sapiente (e simbolico) uso di suoni e colori. E infatti, è la stessa Blakeman a mettere in evidenza gli aspetti che riguardano il *videoplay*, cogliendo in questo senso le intenzioni di O'Neill:

Lifespan begins as a glowing spiral of light accompanied by futuristic music. Five bits of light evolve into colorful shapes which then bounce around a square block, or the “playpen” on the Childhood sequence. As childhood ends, the screen gets darker and the player heads into “cold, dark of adult life”. The adult encounters choices in the Opportunity gates where [...] the player zooms through space looking for opportunities and pulling back hard on the joystick when the appropriate ones are found. The next phase, Situations and Conversations, puts the player on a grid in which aspects of character are important to success. No sooner the player get out of the Situations and Conversations than he is thrown into the Experience Corridor. Speeding bits

---

<sup>293</sup> *Ibid.*

<sup>294</sup> O, più in generale, di un tipo di fruizione che chiama in causa una certa *abilità* del giocatore.

<sup>295</sup> M. C. BLAKEMAN, “The art side of video games”, in *Video Games*, vol. 2, n. 4, gennaio 1984, p. 27.

<sup>296</sup> *Ivi*, p. 28.

<sup>297</sup> *Ibid.*

of light, representing worries, fears and doubts, bombard the player who can only survive by touching white dots of hope. Occasionally, night time approaches and the screen goes black, leaving the player to fend off problems in the dark. [...] Eventually, the player acquires more character types and once all five are collected, the entire life flashes on the screen in an intricate and colorful light and sound show. This Payoff sequence is different each time the game is played and it reflects how well the player has done with his Lifespan<sup>298</sup>.

Blakeman non è l'unica a interpretare l'opera in questi termini. Su *Antic*, per esempio, viene descritta come «a surrealistic collection of five games that takes you on a kaleidoscopic journey through human existence»<sup>299</sup>, mentre su *Electronic Games* O'Neill viene definito da Tracie Forman “il Dalì del videogame”<sup>300</sup>. L'articolo di Blakeman, però, pur nella sua brevità rappresenta per la presente ricerca una risorsa preziosa, perché prima di altri la giornalista americana ha visto nell'eliminazione del fattore agonistico e nel conseguente spostamento di attenzione sulla visualità (e dunque al *videoplay*) l'aspetto artistico del videogame; spostamento che avvicina quest'ultimo alla produzione artistica (elettronica) coeva piuttosto che all'industria videoludica. Due anni dopo, in un momento di passaggio dall'Era della Sperimentazione a quella della Variazione, Kathy Yakal partirà da premesse simili nell'articolo intitolato *Designers With a Difference. New Approaches to Computer Games*<sup>301</sup>. Il pezzo, dedicato al già citato O'Neill e a Tom Snyder, rappresenta un ulteriore passo in avanti nel discorso sulle potenzialità artistiche del videogame, perché mette in evidenza i due approcci alla sperimentazione che, come si vedrà, caratterizzeranno anche quella che più avanti verrà indicata come Era della Sovversione: da una parte, la ricerca sul *videoplay* di O'Neill, incentrata sulla qualità intrinsecamente ludica del video e tema della presente ricerca, dall'altra, quella sul *gameplay* di Tom Snyder, che riguarda aspetti più strettamente legati al *game design*.

A conferma di quanto detto sinora, *Videogame* (1981), opera dell'artista Federica Marangoni, può essere considerato un anello di congiunzione particolarmente significativo tra videoarte e il videogame, che l'artista concepisce chiaramente come forma del video. Il percorso che ha portato Marangoni al videogame è più complesso rispetto a quello di O'Neill, e si sviluppa comunque all'interno dell'“istituzione arte”. L'utilizzo del video, elemento imprescindibile in molte delle performance e delle installazioni dell'artista tra il 1968 e il decennio successivo, deriva

---

<sup>298</sup> *Ivi*, p. 29.

<sup>299</sup> “Lifespan”, in *Antic*, vol. 4, n. 8, dicembre 1985, p. 38.

<sup>300</sup> TRACIE FORMAN, “John O'Neil: The Dali of computer gaming”, in *Electronic Games*, vol. 2, n. 13, luglio 1984.

<sup>301</sup> In apertura all'articolo, Yakal scrive: «The majority of videogames have one primary goal: *Beat the opponent*, whether it's the computer or another player. But some software designers emphasize other aspects of the game, challenging players to succeed by interacting with each other and with the game environment». KATHY YAKAL, “Designers with a difference. New approaches to computer games”, in *COMPUTE!'s Gazette*, vol. 3, n. 12, dicembre 1985.

infatti dalla volontà di Marangoni di esplorare nuovi materiali e, soprattutto, la materialità della luce<sup>302</sup>. L'artista, però, è anche interessata alla multimedialità e alla stimolazione sensoriale che emerge, per esempio, in *La Strada* (1971), che Marangoni descrive come un ambiente multimediale sensoriale «creato usando simultaneamente perspex per le sagome [che riproducevano la sagoma dell'artista, n.d.r.], un filmato proiettato sul pavimento [...], la luce di Wood. E il sonoro costituito da un nastro registrato con una voce continua e insistente che ripeteva il monologo *La Strada* scritto da Fabio Mataloni»<sup>303</sup> [fig. 26]. In *La Strada* il fruitore partecipa *fisicamente*, “percorrendola” illusoriamente grazie alla videoproiezione, all'incertezza dell'artista di fronte a un percorso appena intrapreso e sconosciuto<sup>304</sup>. Dieci anni dopo, *Il Volo Impossibile* [fig. 27], performance del 1981, riassume gli aspetti fondamentali dell'arte di Marangoni: «performance, installazione teatrale, Video». L'artista operava «su un set che era un verde prato artificiale, distruggendo farfalle in vari materiali, con la fiamma ossidrica, con il martello, con i chiodi mentre in 4 monitor l'opera distrutta si ricomponeva con farfalle integre, in cera, specchio, carta e piombo»<sup>305</sup>. Proprio in relazione al *Volo Impossibile*, Marangoni realizza *Videogame* [figg. 28, 29], in collaborazione con «un personaggio di Bologna che con un computer ora preistorico, faceva le animazioni»<sup>306</sup>. L'opera è, di fatto, un'animazione al computer nella quale ad essere distrutte sono farfalle digitali, ma è anche, come il titolo suggerisce e come l'artista conferma definendolo «videogame d'artista»<sup>307</sup>, un videogame *in potenza*, caratterizzato da una radicale rinuncia al *gameplay* che mette in evidenza la sua natura di immagine in movimento fatta di luce:

Così sono nate le farfalle tecnologiche che atterrano e partono come aerei e altri piccoli video di labirinti con omini malvagi che le distruggono, e games vari con squadriglie di farfalle carnivore che si divorano fra loro producendo i rumori noti dei giochi elettronici. [...] E poi le videoperformances, le prime installazioni con incluse immagini in movimento come il TV gigante che ho costruito al Centrovideoarte e poi a Milano mi pare nel Vi era [sic!] una retro-proiezione sullo schermo centrale (un telo da lenzuolo!) e altre immagini in piccole tv che fungevano da manopole di quello grande. Il pensiero era, non creare una copia dei video professionali fatti per le reti TV, ma dare nuove sensazioni a sculture installative, che utilizzavano le immagini mobili e fluide come tocchi di un nuovo pennello che usava i pixel

<sup>302</sup> Federica Marangoni, in RICCARDO CALDURA (a cura di), *Una generazione intermedia. percorsi artistici a Venezia negli anni Settanta*, catalogo della mostra, (Mestre, Centro Culturale Candiani, 21 aprile - 27 maggio 2007), Comune di Venezia - Centro Culturale Candiani, Venezia 2007.

<sup>303</sup> *Ivi*, p. 37.

<sup>304</sup> Si veda: CARLO BIASIA, “Un'amicizia nata a Domus nel 1969”, in *domusweb.it*, 6 agosto 2012. <https://www.domusweb.it/it/interviste/2012/08/06/un-amicizia-nata-a-domus-nel-1969.html>.

<sup>305</sup> FEDERICA MARANGONI, “Quando il tubo catodico divenne un pennello per l'Arte”, in *federicamarangoni.blogspot.com*, <http://federicamarangoni.blogspot.com/search?updated-max=2012-09-20T07:59:00-07:00&max-results=10&start=10&by-date=false>.

<sup>306</sup> *Ibid.*

<sup>307</sup> “Federica Marangoni”, in R. CALDURA (a cura di), *Una generazione intermedia*, p. 39.

anziché pennelli e colori, una grande occasione per l'Arte di appropriarsi della nuova dimensione offerta dalla tecnologia: il movimento e la mobile luce degli schermi<sup>308</sup>.

La dimensione monumentale e installativa delle opere di Marangoni caratterizza anche *Mike Builds a Shelter* (1983), sviluppato dall'artista americano Michael Smith in collaborazione con il programmatore Reza Keshnavarz e il graphic designer Dov Jacobson. Il videogame si presenta come un normale cabinato, nel quale l'obiettivo è far sì che il proprio avatar, Mike (che è poi il personaggio che Smith è solito interpretare nelle sue performance), costruisca un bunker nella sua cantina, trasportando i materiali necessari dal tetto giù per due rampe di scale [fig. 30]. Anche qualora il giocatore riuscisse a farlo, la costruzione verrà comunque spazzata via da un'esplosione atomica, così che il gioco risulterà, di fatto, invincibile. Come nota Zachary Kaplan in *Rhizome*, di Mike emerge tutta la vulnerabilità, la pignoleria, l'inettitudine da colletto bianco; in altri termini, tutto il suo essere "americano medio"<sup>309</sup>, in balia della tensione politica percepita in quegli anni. *Mike Builds a Shelter* fa parte di un'installazione, originariamente concepita per la Galleria Castelli Graphics di New York e intitolata *Gouvernement Approved Home Fallout Shelter/ Snack Bar*, una riproduzione di un bunker antiatomico di dimensioni reali dotata, tra le altre cose, di comode poltrone, liquori, uno stereo e uno snack bar con tanto di bancone e sgabelli [fig. 31].

Contestualmente, Smith ha anche prodotto un manuale illustrato per la costruzione di un *home shelter*, basato su quelli pubblicati dall'Ente federale americano per la gestione delle emergenze (Federal Emergency Management Agency) nel 1980<sup>310</sup>, nel quale l'agenzia americana istruiva i cittadini su come difendersi in previsione di un possibile attacco nucleare. Nel 1985, l'opera viene poi ulteriormente espansa da Smith, con un video intitolato *Mike Builds a Shelter* (come il gioco) nel quale l'artista impersona il suo alter ego Mike, ancora una volta alle prese con la costruzione di un rifugio domestico antiatomico costruito seguendo pedissequamente le istruzioni del Governo. Più che un semplice videogame, dal punto di vista della presente ricerca *Mike Builds a Shelter* è parte di una narrazione transmediale, interattiva, e basata in gran parte sulla visualità (proprio come *Il Volo Impossibile*), in linea con la produzione artistica di Smith.

Se quelle sin qui menzionate sono opere inusuali persino in un panorama videoludico animato da una forte spinta alla sperimentazione, perché frutto di una ricerca puramente artistica, *Frankie Goes To Hollywood* (1984), videogame ispirato all'omonima band sviluppato dall'inglese Denton Design e curato dal produttore musicale Trevor Horn, può apparire come un'opera decisamente più convenzionale. Tuttavia, è proprio questo aspetto che la rende particolarmente

---

<sup>308</sup> F. MARANGONI, "Quando il tubo catodico...", in *federicamarangoni.blogspot.com*.

<sup>309</sup> ZACHARY KAPLAN, "Paul Built a Commodore: a Hardware Based Restoration of the 'First Art Videogame'", in *rhizome.org*, 16 giugno 2015. <http://rhizome.org/editorial/2015/jun/16/mike-builds-shelter/>.

<sup>310</sup> I documenti, digitalizzati e archiviati sul sito *abomb1.org*, sono disponibili all'indirizzo: <http://www.abomb1.org/civildef/index.html>.

interessante dal punto di vista del *videoplay*: pur essendo fondamentale concepita per l'industria videoludica, rispetto ai videogame coevi *Frankie Goes To Hollywood* dal punto di vista del *gameplay* non risulta essere particolarmente coinvolgente, collocandosi piuttosto in un progetto audiovisivo ben definito e transmediale e rappresentando, in questo senso, un'anomalia nel catalogo della *software house* Ocean, abituata a proporre giochi ben più convenzionali.

Pur inserendosi in un ideale percorso segnato da tutti quei videogame ispirati a rock band, a differenza di opere come *Journey Escape* (1982), *Journey (The Band)* (1983) o *Motörhead* (1992) dove i membri delle band erano calati in una narrazione videoludica convenzionale aderente a generi ben definiti, *Frankie Goes To Hollywood* è intriso dell'estetica, e soprattutto della filosofia, sviluppata dall'omonima band non solo a livello puramente musicale ma anche visivo, attraverso i discussi videoclip e gli slogan stampati sulle t-shirt. Il gioco, infatti, rinuncia all'agonismo arcade per proporre una narrazione interattiva lenta, focalizzata sulle immagini e sui significati. Il giocatore dovrà infatti far sì che il suo avatar abbandoni i sobborghi di un'anonima città per raggiungere il Pleasure Dome, indefinito luogo del piacere di coleridgiana memoria (nonché riferimento al primo album della band, *Welcome to the Pleasure Dome*, del 1984, e ai videoclip *Welcome to the Pleasure Dome* e *Relax*, anch'essi evidentemente ispirati al poema *Kubla Khan* di Coleridge). Per accedere al Pleasure Dome, il giocatore è chiamato a raccogliere "punti piacere" per sviluppare la personalità del proprio avatar, interagendo con gli oggetti circostanti con meccaniche di gioco che possono essere considerate tradizionali. Per esempio, il livello che viene definito dalla critica "stanza delle teste parlanti"<sup>311</sup>, che si presenta come una variazione di *Pong*, ripropone in chiave videoludica il duello tra Gorbachev e Reagan del videoclip *Two Tribes* (When two tribes go to war/ a point is all that you can score./ Score no more!/ Score no more!) [fig. 32]. La personalità dell'avatar, inoltre, è composta da quattro elementi che richiamano i pilastri della poetica della band (Sesso, Paura, Amore, Fede) e che, una volta sviluppati, compongono la parola *BANG*, titolo che conclude l'album *Welcome to the Pleasure Dome* (Frankie say/ no more.).

Come *Frankie Goes to Hollywood* suggerisce, proprio come quella di pochi anni prima, anche la produzione videoludica sperimentale all'inizio degli anni Ottanta era strettamente connessa alla ricerca musicale. Il caso della *software house* britannica *Automata* è in questo senso esemplare, e Mel Croucher, eclettico fondatore dell'azienda, è certamente tra le personalità più importanti, almeno in questo periodo, per quel che riguarda la sperimentazione audiovisiva legata alla produzione videoludica. Proprio come Lanier, anche Croucher individua i semi della sua ricerca nella sua infanzia:

---

<sup>311</sup> "Frankie Goes to Hollywood", in *Videogiochi*, n. 31, ottobre 1985, p. 43.

My first machine was a dangerous little metal sequencer. It had a keyboard colour-coded in toxic lead paint, designed to stunt the growth of us post-war baby boomers. My mum and Dad had bought me a Sooty-the-puppet Xylophone. Instead of music, the Sooty Xylophone was supplied with little cards that displayed rows of coloured dots, and the idea was to bash one colour-coded key at a time in the order each dot appeared. [...] The songs were child-safe and really banal, and those preprogrammed sequences soon began to bore me. Then, for the first time, I can remember thinking maybe I could change things. Maybe I could even improve things somehow by simple experimentation. So, slowly and methodically, I reordered the colour-coded xylophone keys into more interesting combinations, and wrote my own sequences of coded coloured dots<sup>312</sup>.

Per quanto enfatizzato, il racconto di Croucher offre diversi spunti di riflessione, alcuni dei quali si è già avuto modo di approfondire. In particolare, c'è qui l'idea di strumento musicale come rudimentale interfaccia programmabile, oltre a quella di sperimentazione attraverso la modifica (*hacking*) di un dato programma. Inoltre, e si tratta di un punto fondamentale, emerge chiaramente l'approccio ludico tanto alla sperimentazione quanto alla fruizione, laddove Croucher ricorda che «the result sounded like crappy little tin strips hit with a stick in random order, which is exactly what it was»<sup>313</sup>.

Automata è stata fondata da Croucher nel 1977 con l'idea di esplorare i nuovi territori dell'intrattenimento elettro-meccanico<sup>314</sup> che nel tempo si trasformerà in un rifiuto di piegarsi alla derivazione preferendo un pionieristico approccio sovversivo orientato più al *videoplay* che non alla pura azione di gioco. Nell'introdurre il volume dedicato a *Deus Ex Machina* (1984), opera della quale si parlerà più avanti, l'artista dimostra di avere ben chiari – anticipando i tempi – i limiti del panorama videoludico che caratterizzeranno l'Era della Variazione e che già erano ben evidenti nella produzione videoludica coeva, scagliandosi apertamente contro una produzione che anche qui, per comodità, verrà definita *mainstream*:

There are only four elements in any video game that has ever been written. And those four elements are chess, dice, ping-pong and bunkum. Every blood-soaked shoot-em-up, all swords-and-sorcery twaddle, each tedious adventure and pitiful sports simulation, everything and anything that passes for computer gaming is a combination of these elements. Which means that the video games industry, [...] is founded on the same rehashed ingredients, remixed and repackaged over and over again. [...] All video games are the remixed and

---

<sup>312</sup> MEL CROUCHER, *Deus Ex Machina*, pp. 3-4.

<sup>313</sup> *Ivi*, p. 3.

<sup>314</sup> *Ivi*, p. 18.



regurgitated ingredients of the strategies of chess, the throw of the dice, the hand-eye coordination of ping-pong and the confidence trick of bunkum<sup>315</sup>.

A partire da queste constatazioni, i giochi sviluppati dall'azienda erano il frutto della combinazione di tre semplici regole che andavano evidentemente contro quella produzione di opere derivative che caratterizzeranno l'Era della Variazione, e che l'autore intende superare andando oltre il *gameplay* convenzionale, verso la creazione di veri e propri film interattivi «con vere trame, veri personaggi e colonne sonore completamente sincronizzate»<sup>316</sup>: «the first rule was that they were non-violent. The second rule was that they parodied ordinary games to make players laugh. And the third rule was that they included audio tracks as a bonus to the gameplay»<sup>317</sup>.

*Can of Worms*<sup>318</sup> (1982), una collezione di otto giochi per un pubblico adulto, è il primo successo commerciale di Automata. In linea con la filosofia di Croucher, nessuno dei giochi era violento e tutti erano caratterizzati da una profonda ironia. Il giocatore, tra le altre cose, era chiamato a rimuovere i brufoli dalla faccia di Frankenstein (*Acne*), aiutare il Principe del Galles a sturare le fogne del Palazzo Reale (*Royal Flush*), tingere i capelli di Reagan per impedirgli di scatenare una guerra nucleare (*Reagan*), provocare a Hitler un attacco cardiaco (*Hitler*), praticare una vasectomia complicata dai fumi dell'alcool (*Vasectomy*). Ma se *Can of Worms* era il frutto di un tentativo piuttosto puerile di reazione alla banalità della produzione videoludica coeva, *Love And Death*, una serie di giochi sul ciclo vitale, e *The Bible*, riduzione della Bibbia in dieci minigame (1982), erano il primo passo verso un'esplorazione più profonda della declinazione ludica del linguaggio audiovisivo. Il successivo *PiMania* (1982) segnò poi il primo tentativo da parte di Automata di superare i confini dello schermo sviluppando una narrazione transmediale che aveva come protagonista PiMan, mascotte dell'azienda dall'aspetto vagamente osceno: «it was released in 1982 as a video game, a rock album, a comic strip, a t-shirt, a magazine, a social network, and a real-world treasure hunt for a gold a diamond price, all of which needed the other elements for maximum participation»<sup>319</sup>.

Dopo una serie di giochi derivativi per famiglie, nel 1984 *Deus ex-Machina* [figg. 33-35] rompe definitivamente gli schemi che saranno propri dell'Era della Variazione: una macchina, ribellandosi alla sua programmazione, crea un “difetto”, una nuova forma di vita non-allineata e incontrollabile da parte di un immaginario governo centralizzato. Nella sua semplicità, questa

---

<sup>315</sup> *Ivi*, p. 5.

<sup>316</sup> Cit. M. Croucher in GAMANEK, “Intervista a Mel Croucher: il Deus di Deus Ex Machina 2” in *oldgamesitalia.net*, 15 novembre 2013. <http://www.oldgamesitalia.net/interviste/intervista-mel-croucher-deus-deus-ex-machina-2>.

<sup>317</sup> M. CROUCHER, *Deus Ex Machina*, p. 23.

<sup>318</sup> <http://www.zx81stuff.org.uk/zx81/tape/CanOfWorms>.

<sup>319</sup> M. CROUCHER, *Deus Ex Machina*, p. 45.

trama diventa la struttura portante di una potente narrazione audiovisiva e ludica che si discosta molto dalle opere *mainstream* coeve. Il giocatore dovrà infatti “accompagnare” lo sviluppo della nuova forma vivente attraverso le sette fasi della vita, l’ultima delle quali è la morte. Anche grazie al fatto che presentava una colonna sonora sincronizzata (registrata su una musicassetta a parte), l’opera era quanto di più vicino potesse esserci all’idea di film interattivo così come Croucher lo concepiva, come dimostrano le recensioni del periodo. In *Videogiochi*, per esempio, viene citato tra i migliori giochi dell’anno 1985 e definito «esperienza audiovisiva» che «avrebbe potuto ridefinire il software per computer, ma non è stato capito. Comunque sia», conclude il redattore cogliendo appieno le intenzioni dell’artista, «se non lo giocate potete sempre stare a guardarlo: è un film!»<sup>320</sup>. Similmente, nella rivista *Crash* l’opera viene descritta come un’esperienza, più che un gioco:

*Deus ex Machina* is not for people who want a straightforward shoot’em up because it simply isn’t that sort of game. In many senses, it isn’t a game at all, although there are numerous little games within its scope. It becomes an experience, added by the hypnotic sound track and the emotive words. In fact, it’s hard to decide whether this is an extension of the computer video game by music or an extension of the concept album by the addition of games playing<sup>321</sup>.

Da queste parole emerge quanto suono e visualità, pur fisicamente separati, fossero per un attento fruitore strettamente connessi, risultando in un’esperienza audiovisiva (e intrinsecamente ludica) del tutto insolita, come si evince anche dalla descrizione dell’opera stampata sul retro della cassetta: «[Deus ex Machina] is a union of computer game, film, book, and L.P. record. It is the first of a new era of experiences»<sup>322</sup>. Un’esperienza priva di violenza, positiva, costruttiva, non orientata all’azione ma alla riflessione, e concepita come antidoto alla produzione industriale<sup>323</sup>. In altre parole, con *Deus ex Machina* Croucher e il suo team orientano la loro ricerca al *videoplay*, piuttosto che al *gameplay*. Per il suo ampio respiro, l’opera fu non a caso paragonata a *The Wall* (1979-1982), celebre opera transmediale dei Pink Floyd<sup>324</sup>.

---

<sup>320</sup> “Top ‘85” in *Videogiochi*, n. 33/34, 1986, pp. 23-24.

<sup>321</sup> ROBIN CANDY, ROGER KEAN, “Deus Ex Machina”, in *Crash*, n. 10, novembre 1984, p. 53.

<sup>322</sup> *Deus ex Machina* (Automata), cover/ retro, 1986. <https://www.mobygames.com/game/deus-ex-machina/cover-art/gameCoverId,392621/>.

<sup>323</sup> “Imagine Your Life Was Just a Computer Game”, in *Computer & Video Games*, n. 37, novembre 1984, p. 41.

<sup>324</sup> *Ibid.*

## 6.2 Electronic Visualization Laboratory

Tra i tentativi “indipendenti” di esplorazione della forma videogame orientata al *videoplay*, quelli di Jane Veeder, Copper Giloth, Sally Rosenthal, e Lucy Petrovic sono, come quelli sin qui citati, esempi di superamento delle nascenti convenzioni videoludiche in favore di una fruizione più riflessiva, nella quale gli aspetti ludici sono legati, in linea con la tradizione videoartistica, alla manipolazione dell’immagine video. Le sperimentazioni di questi artisti, non a caso, si sono sviluppate nell’ambito dell’Electronic Visualization Laboratory<sup>325</sup> (EVL) dell’Università dell’Illinois, fondato da Tom De Fanti e Dan Sandin nel 1973 a partire dal collettivo Circle Graphics Habitat. Qui gli artisti/studenti avevano a disposizione, tra le altre cose, il DATAMAX UV-1, «a highly interactive, dedicated micro computer color graphic system designer to easily produce visual in motion», derivato dalla tecnologia dei videogame arcade<sup>326</sup> e basato sul linguaggio GRASS, sviluppato dallo stesso De Fanti nel 1974. Si trattava, in breve, di una delle prime *workstation* grafiche, che permetteva di intervenire sull’immagine in tempo reale.

Dalle parole di Sandin si può evincere come il videogame venisse considerata dall’artista, e dell’intero gruppo, una delle vie per la sperimentazione video:

First of all there were calligraphic displays and then they became technically too hard to maintain and then the raster graphics came in as the model. But the raster graphics has this problem of stopping computer kinetics, motion, computer graphics and everything became computer animation because memories weren't big enough and computers weren't fast enough to create any of this stuff in realtime. Computer graphics stopped moving. I stopped being interested. But there was one segment of the community where things still moved and that was video games. Now there were little space roaches moving around on the screen, not the whole screen, little pieces of the screen could move around because computers were up to that. Tom and I worked with video game manufacturers and essentially designed equipment for artists that were based on the video game technology of the time. I designed these computers to have righteous NTSC video output so that these could be recorded and these were meant for cable TV markets or maybe small TV stations. [...] Then in about 1987 or so, when the personal IRIS came out, the kind of geometry engine machine that was designed to do realtime computer graphics again, i remember looking at the screen and saying "Oh my god, this stuff

---

<sup>325</sup> «Established in 1973 as a joint effort of the UIC College of Engineering and School of Art and Design, EVL is the oldest formal collaboration between engineering and art in the U.S. EVL has always looked 10-15 years into the future, and has a legacy of past successes. In the '70s, the Lab pioneered real-time interactive graphics and videogame technology; in the '80s, it began focusing on scientific visualization; in the '90s, it focused on advanced virtual reality, and on high-speed networking infrastructure; and, in the '00s, on accessing, sharing and displaying ultra-high-resolution images on tiled display walls». <https://www.evl.uic.edu/menuPage.php?id=5>.

<sup>326</sup> DATAMAX UV-1 Zgrass GRAPHICS SYSTEM. OPERATOR'S MANUAL, 1 giugno 1982.

[http://www.bitsavers.org/pdf/datamax/Zgrass\\_Operators\\_Manual\\_Jun1982.pdf](http://www.bitsavers.org/pdf/datamax/Zgrass_Operators_Manual_Jun1982.pdf).

Per maggiori informazioni sul Datamax UV1 si veda: <https://www.evl.uic.edu/core.php?mod=4&type=1&indi=336>.

moves. I could be interested in this again." i started looking at that in a serious way. I had diverted into animation and the video game stuff and into a couple of other 3D mediums like PHSColograms and stuff<sup>327</sup>.

Presentato nel 1982 in occasione del SIGGRAPH '82 Art Show tenutosi a Boston, *WARPITOUT* è il primo momento di contatto tra Veeder e la forma videogame, alla fine di un percorso che ha portato l'artista a misurarsi con la fotografia e la scultura in ceramica<sup>328</sup>. Grazie alla collaborazione tra il School of the Art Institute of Chicago (SAIC), presso il quale Veeder completava il suo percorso accademico, e l'EVL, dove Sandin e De Fanti combinavano l'immagine video-registrata con la video sintesi e la computer grafica, l'artista si avvicina al video, verso quale ha dichiarato di aver sempre nutrito un certo interesse, per poi rivolgersi più tardi alla computer grafica<sup>329</sup>. A quest'ultima, Veeder approda dopo il 1978, quando è stata resa più accessibile grazie al Bally Arcade home computer, console domestica che includeva una versione abbreviata del linguaggio BASIC (chiamata TinyBASIC), e che dava la possibilità di agire sulla grafica, sul suono, e sull'interazione con i controller<sup>330</sup>. Più tardi, su consiglio di De Fanti, Veeder impara a padroneggiare il linguaggio GRASS, assistita da Giloth.

L'approccio di Veeder all'immagine in movimento, basato sulla manipolazione e sulla combinazione delle forme, è già ben evidente in *Montana* (1982), una sorta di video-sintesi in computer grafica delle informazioni audiovisive (e non solo) raccolte dall'artista durante un viaggio nelle regioni montuose degli Stati Uniti [fig. 36]. A proposito dell'opera, Veeder scrive:

I use Computer graphics to get at the views and processes not accessible to my video camera, but moreover as a synthetic medium in which to interact with ALL the elements... images, geo-processes, info associations, and future-fantasies. I had been using and tuning these forms (Mountain, hawk, buffalo, earth, Sears Tower, video camera, etc.) for more than a year. I made them all, very simple so that I could invest the complexity in the relationships between the forms. I develop the visual relationships with a fluid program I wrote that enables me to draw with any of a collection of "snaps" (or "sprites", bitmaps stored as arrays) or tools to make lines, boxes, etc. When I get something I like I can then lock it down into some kind of

---

<sup>327</sup> Cit. Dan Sandin, come riportato in "criticalartware INTERVIEWS && CONVERSATIONS with Dan Sandin", in *criticalartware*. Intervista archiviata in: <http://www.copyright.org/criticalartware/DanSandin/>.

<sup>328</sup> Si veda il sito dell'artista: <http://userwww.sfsu.edu/jkveeder/bio/bio.htm#>. Si veda anche: DONNA COX, JANIN FRON, ELLEN SANDOR (a cura di), *New media futures: the rise of women in the digital arts*, University of Illinois Press, Champaign 2018.

<sup>329</sup> D. COX, J. FRON, E. SANDOR (a cura di), *New media futures*, s.p..

<sup>330</sup> Come affermato da Veeder, quella da lei utilizzata era una versione del Bally Arcade home computer modificata da Drew Browning che permetteva la modifica delle immagini in tempo reale. D. COX, J. FRON, E. SANDOR (a cura di), *New media futures*, s.p..

animation or drawing-evolving-itself sequence that involves exact coordinates, time intervals, logical display modes, etc<sup>331</sup>.

In *WARPITOUT* l'artista rende questo approccio interattivo, costruendo un cabinato in grado di digitalizzare la faccia del giocatore, che potrà così manipolarla in tempo reale con una serie di strumenti digitali da lei realizzati e stamparla [fig. 37]. Come afferma la stessa Veeder, questo tipo di interazione, che consente un numero potenzialmente infinito di scelte, risulta molto più "libera" rispetto a quella convenzionalmente videoludica:

The recent development of our digitizer offered a wonderful opportunity to present these interactive programs in a menu driven context for playing with everyone's favorite image, their face. With WARPITOUT, I am using the universal appeal of your own face as a pretext to indulge in computer graphics more directly than you get to do with a commercial video game, where you're interacting with a finished product in restricted ways. It's fascinating to watch the computer perform in real-time the dynamic behaviors structured by software and hardware: for instance, the Ripple module in WARPITOUT redraws a swath between two points designated using a joystick and button. The write part of the redrawing process is modulated by a sine wave, a powerful geometric structure frequently assumed by energy in the physical world. The resulting gesture of it is beautiful and that's an essential component of computer graphics appeal for me, being able to use energy structures as visual tools<sup>332</sup>.

Dalle parole di Veeder riportate in una scheda di approfondimento dedicata all'opera, firmata da Dan Persons e pubblicata sulla rivista *Video Games*, emerge la volontà di una proposta alternativa rispetto all'industria videoludica, intenzionalmente orientata alla visualità e alla manipolazione dell'immagine elettronica:

(In the arcade) even the games that have nice animation, like Professor Pac-Man, for instance, go so fast that you don't really get a chance to enjoy the visuals. Warpitout gives you a much different sense of interactivity. [...] It was considered as a commercial game for about three weeks, but it's really on a different temporal planet than most video games. The goals behind its design are so completely different<sup>333</sup>.

---

<sup>331</sup> JANE VEEDER, *Floater*, 1983, scheda dell'opera. <http://userwww.sfsu.edu/jkveeder/art/detail/floater.htm#>.

<sup>332</sup> J. VEEDER, *Warpitout*, 1982, scheda dell'opera. <http://userwww.sfsu.edu/jkveeder/art/detail/warp.htm>.

<sup>333</sup> DAN PERSONS, "Five bytes to a new you", in *Video Games*, vol. 2, n. 4, aprile 1984, pp. 8-9.

A ben vedere, con *WARPITOUT* l'artista anticipa di circa quindici anni dispositivi come la Game Boy Camera, e di più di tre decenni le "storie" di *Instagram*, entrambi considerabili strumenti di manipolazione in tempo reale dell'immagine, e soprattutto, della *propria* immagine.

L'intenzione di Veeder di svincolare l'alterazione dell'immagine dalle regole ferree del videogame è ancora più evidente in *VIZGAME*, opera presentata al SIGGRAPH Art Show del 1985, nella quale il giocatore interagisce direttamente con forme astratte generate al computer, mettendole in relazione nello spazio (dello schermo) e nel tempo, creando così le proprie animazioni<sup>334</sup> [fig. 38].

A differenza di Veeder, Giloth è stata tra i primi studenti dell'Università dell'Illinois ad aderire al programma dell'EVL, su invito dei fondatori. Nel 1980, in collaborazione con De Fanti, l'artista modifica la configurazione del DATAMAX per "aprire" il proprio processo creativo al fruitore. A proposito dell'installazione, intitolata *From Video Game to Video Art*, Giloth scrive:

In the museum, there was a video-game like console where a visitor could draw a simple object. My program would make versions of the object using rotations and reflections of it and than allow the user to build a more complicated image<sup>335</sup>.

Anche in questo caso, il "gioco" sta nella possibilità di interagire con l'immagine video, pur nei limiti di regole imposte dall'artista che, è bene ribadire, non hanno nulla a che fare con quelle che caratterizzano la produzione videoludica coeva. In breve, il giocatore non gioca con *un gioco*, ma con l'ambiente creato dall'artista [fig. 39].

Nel 1983, Giloth collabora con Sally Rosenthal, anche lei studentessa presso EVL, a *WRAPAROUND*, un videogame presentato all'apertura dell'Isetan Museum Art Show di Tokyo che, secondo quanto dichiarato da Defanti, «allows players to construct potentially beautiful abstract and representational animated sequences in a collage on a screen»<sup>336</sup>.

Prima di iscriversi all'EVL, presso il quale si laureerà nel 1985, Lucy Petrovic studia fotografia, e sulle orme di Miridel Rubenstein, si interessa alla manipolazione dell'immagine fotografica<sup>337</sup>. Per questo motivo, nel 1982 aderisce al programma di Sandin e De Fanti, con l'intenzione di incorporare l'interattività alla manipolazione dell'immagine fotografica e video attraverso l'uso alternativo delle tecnologie connesse al videogame. Scrive Petrovic:

---

<sup>334</sup> J. VEEDER, *Vizgame*, 1985, scheda dell'opera. <http://userwww.sfsu.edu/jkveeder/art/detail/vizgame.htm>.

<sup>335</sup> D. COX, J. FRON, E. SANDOR (a cura di), *New Media Futures*, s.p..

<sup>336</sup> THOMAS A. DEFANTI, *The Mass Impact of Videogame Technology*, in MARSHALL C. YOVITS (a cura di), *Advances in Computers*, vol. 23, 1984, p. 137.

<sup>337</sup> D. COX, J. FRON, E. SANDOR (a cura di), *New Media Futures*, s.p..

It felt as if we were at the forefront of something new, something exciting. It was the beginning of the commercialized computer games. This area was appealing to me – the possibility of taking video game technology and using it in different ways, using it to create something serious. [...] Ideas you can express interactively draw people *into* an experience as opposed to making people passive viewers. Interactivity encourages people to explore and imagine<sup>338</sup>.

Emerge bene dalle parole di Petrovic la volontà di andare oltre il semplice intrattenimento. La serietà, d'altro canto, non incide affatto sulla qualità ludica di un'opera se si considera che, come sostiene Huizinga, «l'opposizione gioco-serietà non pare né conclusiva né stabile»<sup>339</sup>. E infatti, è l'artista stessa a dichiarare di essersi ispirata ai *playful project* di Sally Rosenthal<sup>340</sup>.

Alessandro Amaducci, in *Segnali Video*, offre una chiave di lettura per comprendere questo tipo di produzione sperimentale, orientata al processo piuttosto che all'opera finita e basata fundamentalmente su un rapporto uomo-macchina *positivo*, sia dal punto di vista del game designer, sia da quello del fruitore. In tale rapporto, reso complesso da tecniche tecnologicamente sofisticate, Amaducci individua dei comportamenti comuni:

Il primo è quello in cui il realizzatore “si lascia dominare” dalla macchina, ovvero attiva dei processi in cui il suo ruolo è più vicino a quello di uno spettatore di eventi che vengono supposti e interpretati il più delle volte come casuali, che possono essere presentati nella loro naturale forma o variamente ricodificati e reinterpretati dal realizzatore stesso. Il secondo tipo di atteggiamento è diametralmente opposto a quello precedente, per cui il realizzatore pretende di avere un progetto molto preciso: egli vuole dominare la tecnologia e far sì che essa produca nella maniera più esatta ciò che ha in mente, per cui se la tecnica in uso non basta, può decidere addirittura di costruire delle macchine appositamente<sup>341</sup>.

Naturalmente, nota Amaducci, questi atteggiamenti possono convivere e dare vita a infinite sfumature, ma è importante notare che ciò che li accomuna è la volontà di modificare il funzionamento tradizionale di una data tecnologia. Il processo creativo di Veeder, Giloth e di molti altri membri dell'EVL sta a metà tra i due comportamenti: da una parte non c'è uno scopo preciso, vengono impostate «delle modifiche per poi vederle o accettarle in quanto tali, considerandole espressione della macchina stessa»<sup>342</sup> o, meglio, del rapporto macchina/ fruitore, ormai fuori dal

---

<sup>338</sup> Corsivo nell'originale. D. COX, J. FRON, E. SANDOR (a cura di), *New Media Futures*, s.p..

<sup>339</sup> J. HUIZINGA, *Homo Ludens*, p. 8.

<sup>340</sup> D. COX, J. FRON, E. SANDOR (a cura di), *New media futures*, s.p..

<sup>341</sup> A. AMADUCCI, *Segnali Video*, p. 20.

<sup>342</sup> *Ibid.*

controllo dell'artista. Dall'altra, «tutto è finalizzato a uno scopo più preciso, per cui i risultati vengono vagliati, accettati o scartati in base ad un progetto iniziale»<sup>343</sup>, come avviene in *Montana*.

Tenendo conto di quanto detto sinora, si può affermare che il secondo atteggiamento è uno degli aspetti che caratterizza la produzione videoludica *mainstream*, soprattutto dal punto di vista del *gameplay*. Il videogioco può così considerarsi un'opera “chiusa” da regole precise che l'autore o gli autori impongono al giocatore, dominando la tecnologia e dando a quest'ultimo la possibilità di fare altrettanto. Emblematico, in questo senso, è lo slogan pensato per pubblicizzare il Nintendo Entertainment System che recita “*now you're playing with power*”, dove la “potenza” è quella *tecnologica*.

Le sperimentazioni di cui si è parlato e di cui si parlerà nei paragrafi successivi rappresentano dunque momenti di riflessione proprio su questo punto. Lo scopo, infatti, non è quello di far sì che il giocatore domini la tecnologia per intrattenerlo, ma esplorare i risvolti creativi di questo rapporto, spostando il punto di vista dal *gameplay* al *videoplay* ed elaborando regole che “aprono” l'opera, anziché chiuderla. Il risultato di questa apertura, che passa anche dalla visualità, può essere *fisicamente* visualizzabile a schermo, risultando dalla manipolazione diretta dell'immagine, o *intellettuale*, frutto dell'elaborazione *mentale* dell'esperienza audiovisiva.

Per porre questa produzione “alternativa” in continuità con la Storia dell'Arte può essere utile riferirsi a *Avant-Garde Videogames*<sup>344</sup> (2014), nel quale lo studioso americano Brian Schrank introduce il concetto di avanguardia in ambito videoludico interrogandosi su affinità e divergenze tra avanguardia videoludica e avanguardie artistiche. Si tratta, è lo stesso autore farlo presente, di una mappatura di approcci certamente non esaustiva, che tuttavia si rivela efficace e rappresenta un momento di contatto tra l'universo artistico – così come tradizionalmente inteso – e la produzione videoludica. Schrank individua, in particolare, due principali strategie “d'avanguardia”: quella “formale” e quella “politica”. Nel primo caso, scrive Schrank, si tratta di esperienze perlopiù individuali senza particolari implicazioni sociali o politiche, con l'attenzione degli artisti tutta rivolta al medium, per sondarne i limiti e le potenzialità. Al contrario, l'avanguardia “politica” punta dritto all'arte come istituzione, sovvertendola. Questo tipo di atteggiamento appartiene storicamente a Marcel Duchamp e ai dadaisti, ma poiché ogni avanguardia emerge e si confronta con il proprio “momento culturale”, oggi l'avanguardia politica si misura con l'industria dell'intrattenimento<sup>345</sup>.

---

<sup>343</sup> *Ibid.*

<sup>344</sup> BRIAN SCHRANK, *Avant-Garde Videogames. Playing with technoculture*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2014.

<sup>345</sup> B. SCHRANK, *Avant-garde videogames*, p. 18.



Le opere prodotte durante l’Era della Sperimentazione possono facilmente essere considerate avanguardia formale, ma è interessante notare che il medium di riferimento non è sempre e soltanto il videogame in sé, come spesso avverrà nell’Era della Sovversione, ma più in generale il video. È bene ribadire, inoltre, che tale produzione, pur ponendosi come “alternativa” a giochi più convenzionali, non intende sovvertire programmaticamente l’industria videoludica. Presumibilmente, nei primi anni Ottanta questa non era ancora percepita come un’istituzione tanto potente da rappresentare una minaccia per la sperimentazione, anche perché persino le aziende più potenti, come la Atari, come si è visto facevano della ricerca e della sperimentazione la loro forza, arrivando a proporre idee fallimentari dal punto di vista economico, per quanto fortemente innovative<sup>346</sup>. Queste opere, seppure non programmaticamente, infrangono quello che Schrank chiama *gameplay flow*, ovvero quell’esperienza tipicamente videoludica che l’industria andava pian piano costruendo. Lo stesso Schrank, parlando di avanguardia videoludica “formale”, paragona questa “esperienza tipo” alla prospettiva rinascimentale, che guida l’interazione dello spettatore con il quadro proprio come il giocatore viene guidato nei giochi convenzionali da un rodato sistema di regole, che lo premiano quando compie una determinata azione o sequenza di azioni<sup>347</sup>.

### 6.3 LASERGAMES

Nella prospettiva di una storia del videogame come arte del video, i lasergame meritano un’analisi approfondita. Tra i supporti di sola lettura disponibili nei primi anni Ottanta nell’ambito della tecnologia video, il videodisco (o discolaser) era quello con la maggiore capacità di memorizzazione, e garantiva su ogni lato trenta minuti di immagini e suoni ad alta definizione poiché non soggetti a compressione<sup>348</sup>. La vera novità, però, era rappresentata dall’accesso casuale, ovvero dalla possibilità di poter saltare immediatamente a qualunque punto del disco. Fu proprio questa caratteristica a rendere il laserdisc particolarmente adatto allo sviluppo di nuovi videogame.

A partire dal 1982, anno in cui all’Amusement and Music Operator Show (AMOA) di Chicago fu presentato *Astron Belt*<sup>349</sup> (Sega, Bally/ Midway), il primo videogame a sfruttare il laser,

---

<sup>346</sup> Per un elenco dei progetti Atari si veda: <http://www.atarimuseum.com/otherprojects/lalab.html>.

<sup>347</sup> B. SCHRANK, *Avant-garde videogames*.

<sup>348</sup> Il videodisco è un disco di plastica con un diametro di 30 cm. Su ogni lato sono presenti fino a 54.000 bande separate tra loro, ognuna delle quali contenente un’immagine. In ogni banda sono inoltre presenti alcuni microsolchi, corrispondenti a segnali di frequenza modulata che possono essere trasformati in suoni e immagini.

<sup>349</sup> *Astron Belt* è stato distribuito nelle sale l’anno dopo, con qualche miglioria rispetto alla versione proposta alla convention.

alcune riviste videoludiche proposero articoli di approfondimento dedicati all'utilizzo "ludico" di una tecnologia che in realtà esisteva già dalla fine degli anni Settanta, gran parte dei quali offriva una rapida carrellata sui giochi nuovi o di prossima uscita, concentrandosi in particolar modo sul funzionamento del laserdisc interattivo. Per esempio nell'ottobre del 1984, Riccardo Albini su *Videogiochi* scriveva:

I lasergiochi sono videogiochi che utilizzano la tecnologia dei videodischi. Lasergiochi perché lo strumento di lettura del disco è un raggio laser. [...] Un videodisco è un disco grande più o meno come un 33 giri e ruota più o meno allo stesso modo (anche se più veloce); la differenza è che oltre che ai suoni ha incise delle immagini, che un raggio laser è in grado di leggere e riprodurre su uno schermo televisivo. Ideato e realizzato dalla Philips, il videodisco al laser utilizzato (tranne un'eccezione) nei lasergiochi, s'è dimostrato ideale per le applicazioni di tipo interattivo. Un videodisco interattivo è un disco realizzato per sfruttare dei particolari trucchi video quali il ferma-immagine, la velocità di riproduzione rallentata, l'avanzamento immagine per immagine e, soprattutto, l'accesso rapido e casuale ovvero la capacità di saltare quasi istantaneamente da un punto all'altro del disco<sup>350</sup>.

Quello stesso anno l'edizione italiana di *Computer Games* riportava la traduzione di un articolo firmato da Steve Bloom e un focus di una pagina sulla tecnologia laser<sup>351</sup>, nel quale venivano enunciate le caratteristiche del laserdisc e veniva ribadita la possibilità di poter saltare da un punto all'altro del disco.

Fatta eccezione per alcuni giochi di successo, i lasergame stentaronο a diffondersi. Il flop, in parte dovuto agli alti costi di produzione e di manutenzione che incidevano sensibilmente su quelli di fruizione, fu causato anche dalla produzione di giochi perlopiù derivativi, ma soprattutto dalla scarsa interattività che caratterizzava i giochi che sfruttavano il *random access*, che risultavano decisamente più "rigidi" rispetto a quelli tradizionali. A tal proposito, in un articolo apparso su *Electronic Games* nel maggio del 1984 (a quasi un anno dalla comparsa dei lasergame nelle sale giochi), Bill Kunkel si domandava come fosse possibile che in soli sei mesi un gioco come *Dragon's Lair*, il lasergame in assoluto di maggior successo, sembrasse già datato, definendolo un semplice cartone animato che, per quanto ben fatto, negava ai giocatori l'interazione. Quest'ultima, almeno dal punto di vista del fruitore, rappresentava infatti l'aspetto più attraente e interessante del videogame. «Gli arcader», affermava Kunkel, «semplicemente non hanno abbastanza controllo sulle azioni di Dirk the Daring [protagonista del gioco, ndr]»<sup>352</sup>.

---

<sup>350</sup> RICCARDO ALBINI, "L'invasione degli ultragiochi" in *Videogiochi*, n. 16, ottobre 1984, p. 38.

<sup>351</sup> STEVE BLOOM, "Il laser comincia a giocare", in *Computer Games*, anno 1, n. 3, giugno 1984, p. 35.

<sup>352</sup> BILL KUNKEL, "M.A.C.H.-o, M.A.C.H.o, Man!" in *Electronic Games*, vol. 2, n. 12, maggio 1984, p. 74. Traduzione mia.

Inoltre, secondo Steve Bloom, giornalista specializzato e autore del celeberrimo volume intitolato *Video Invaders* (1982), con l'avvento del laserdisc il bravo giocatore si sarebbe trasformato in un buon regista<sup>353</sup>.

A dichiarare (quasi) morto il lasergame fu Persons in un articolo pubblicato su *Electronic Games* nel 1985, nel quale l'autore affermava:

Not Much more than a year ago, people were calling laser games the saviours of arcade. These were the machines that would restore the flagging popularity of videogames. Eventually, it was predicted, laser games would do to conventional games what still be a few games with computer generated graphics stuck in the corner of an arcade, but the way of the future was the laser, and it was destined to wash away all that preceded it. To say that the predictions have not come true is an understandment<sup>354</sup>.

Nonostante le critiche di Kunkel, condivise da molti critici videoludici e in particolare da coloro i quali erano più interessati all'aspetto agonistico del videogame, come il campione mondiale di *Millipede* Ben Gold, tra i giochi che Wolf chiama *Interactive Movies Dragon's Lair* [figg. 40,41] fu senza dubbio quello che suscitò più interesse<sup>355</sup>.

Sviluppato da Dick Dyer della Advanced Microcomputer System in collaborazione con Don Bluth, ex animatore Disney e autore, tra gli altri, di *Brisby e il segreto di NIMH* (*The Secret of NIMH*, 1982), in *Dragon's Lair* lo scopo del giocatore è quello di liberare l'avvenente principessa Daphne dal castello nel quale è tenuta prigioniera salvandola dalle grinfie di un temibile drago e affrontando con il protagonista del gioco, il cavaliere Dirk the Daring (Dirk l'Audace), le trappole e le creature malvage postea difesa del castello da un misterioso "mago oscuro".

Benché le trame risultassero tutt'altro che originali, giochi come *Dragon's Lair*, *Space Ace* (Starcom, 1983), *Cliff Hanger* (Stern, 1983) e *Badlands* (Konami, 1984), offrendo al giocatore la possibilità di interagire con disegni animati di altissima qualità e dando «la netta impressione di essere nel vivo del cartone animato»<sup>356</sup>, furono erroneo presagio di un'imminente rivoluzione, e scatenarono un profluvio di articoli dai toni più o meno entusiastici.

In un articolo apparso su *Enter* nel marzo del 1984, per esempio, Jim Lewis riteneva che l'avvento di *Dragon's Lair* avesse cambiato per sempre la sala giochi, perché i giochi tradizionali

---

<sup>353</sup> S. BLOOM, "Il laser comincia a giocare", in *Computer Games*, anno 1, n. 3, giugno 1984, p. 31.

<sup>354</sup> D. PERSONS, "Laser's last stand" in *Electronic Games*, gennaio 1985, p. 78.

<sup>355</sup> Secondo quanto riportato da M. Wolf, laddove il ricavo medio settimanale di un cabinato medio era, negli Stati Uniti, di 140 dollari nel 1981 e 109 dollari nel 1982, il cabinato di *Dragon's Lair* faceva rivacare ai gestori delle sale giochi ben 1400 dollari. M. J. P. WOLF, *Laserdisc games*, in M. J. P. WOLF (a cura di), *The video game explosion*, p. 100.

<sup>356</sup> S. BLOOM, "Il laser comincia a giocare" in *Computer Games*, anno 1, n. 3, giugno 1984, p. 31.

non avrebbero retto il confronto con la ricchezza delle immagini e con il controllo offerto dai lasergame. L'autore, però, ci tiene a ribadire che, a lungo andare, questi giochi potevano rivelarsi poco remunerativi poiché, non rappresentando una sfida, non si prestavano ad essere giocati più di una volta<sup>357</sup>. E ancora, nel «poutpourry di impressioni, opinioni, citazioni sui lasergiochi»<sup>358</sup> che *Videogiochi* offriva ai suoi lettori nell'articolo dedicato ai lasergame nell'ottobre del 1984, spicca la portata dell'auspicata “rivoluzione laser”. Per esempio, Gary Goldman, direttore per l'animazione della Don Bluth Animation, considerava i lasergame «una “finestra del futuro”, un mezzo con il quale i giocatori possono “giocare” un film»<sup>359</sup>, mentre Michael Uslan, produttore e sceneggiatore cinematografico, prevedeva una conquista delle sale giochi da parte dei lasergame: «succederà inevitabilmente poiché i videoappassionati sono così volubili che invece di produrre una nuova macchina ogni tot mesi, non si farà altro che cambiare disco»<sup>360</sup>. Nello stesso box di approfondimento vengono anche riportate le parole di un non meglio identificato redattore del Wall Street Journal, il quale avrebbe definito i lasergame *Eon and the Time Tunnel* (Laserdisc Computer Systems, 1983) «una visione degna di Salvador Dalí o Steven Spielberg»<sup>361</sup>.

Sulla stessa linea, nel febbraio del 1984, riportando ai lettori di *Electronic Fun with Computer and Video Games* le novità videoludiche presentate allo show AMOA svoltosi pochi mesi prima a New Orleans, William Michael Brown scrive:

What we saw in the laser games was the hottest new technology around: coin-ops with multi-track stereo sound effects and concert-quality music, screen images that rival any movie you're ever seen and – in a few cases – new, souped-up computer graphics that nearly cut the laser-disc images for clarity and realism<sup>362</sup>.

Questi pochi esempi danno un'idea di come la tecnologia laser fosse guardata dagli addetti ai lavori con stupore, e in alcuni casi persino con la speranza che davvero i nuovi giochi potessero risollevarne un mercato videoludico innegabilmente in crisi.

Prevedibilmente, tra i fautori della rivoluzione laser c'era anche Don Bluth in persona il quale, intervistato da Mark Brownstein, proclama la morte della grafica computerizzata, almeno per ciò che riguardava i videogame<sup>363</sup>, mentre in un'altra occasione si dichiara convinto del fatto

---

<sup>357</sup> JIM LEWIS, “Lasers lead the way” in *Enter*, vol. 1, n. 5, marzo 1984, p. 26. 8

<sup>358</sup> R. ALBINI, R. Albinì, “L'invasione degli ultragiochi”, in *Videogiochi*, n. 16, ottobre 1984, p. 39.

<sup>359</sup> Cit. G. Goldman, *ibid.*

<sup>360</sup> Cit. M. Uslan, *ibid.*

<sup>361</sup> *Ibid.*

<sup>362</sup> WILLIAM MICHAEL BROWN, “Play now play laser”, in *Electronic Fun with Computer Games*, vol. 2, n. 4, febbraio 1984, p. 22.

<sup>363</sup> MARK BROWNSTEIN, “Intervista esclusiva con il Walt Disney del laser”, in *Computer Games (Italia)*, n. 3, marzo 1983.

che dopo aver giocato con i giochi animati i giovani non sarebbero stati più gli stessi<sup>364</sup>. Per Bluth, però, il matrimonio tra videogame e animazione non era solo un modo per proporre veri e propri film a un pubblico diverso da quello del cinema, ma rappresentava anche, per i giovani animatori, un'opportunità per mettere alla prova le loro doti e sperimentare, assumendosi dei rischi che in ambito cinematografico non erano tollerati<sup>365</sup>.

Sebbene i videogame “animati” rappresentassero la vera novità in un panorama videoludico ormai saturo e in crisi, alcuni sviluppatori provarono a coniugare meccaniche di gioco più tradizionali con le immagini analogiche e ad alta definizione offerte dal videodisco. Il risultato di questo approccio erano giochi nei quali gli elementi controllabili dal giocatore erano creati con la grafica digitale, mentre sullo sfondo scorrevano immagini video preregistrate.

Se si esclude *Quarter Horse*<sup>366</sup>, il primo gioco a unire immagini analogiche e grafica computerizzata è il già citato *Astron Belt*, che riproponeva una meccanica di gioco piuttosto convenzionale con il giocatore che, ai comandi di una navicella spaziale, non doveva far altro che sparare ai nemici ed evitare gli ostacoli. La differenza rispetto ai giochi tradizionali era che mentre gli elementi del gioco, gli sprite (navicella, ostacoli, mine), erano generati con la computer grafica, i paesaggi non erano più quelli astratti e minimalisti visti in *Starhawk* (1979) [fig. 42], poiché le immagini che fungevano da sfondo erano letteralmente cinematografiche, in parte originali e in parte tratti da film di fantascienza americani e giapponesi<sup>367</sup> [fig. 43].

*Astron Belt*, in fin dei conti, non piacque molto alla critica, perché non riusciva a portare a compimento l'agognato connubio tra video analogico e grafica computerizzata che verrà migliorato, poco tempo dopo, da *M.A.C.H. 3* (Mylstar, 1983), da *Star Rider* (Williams Electronics, 1983), un gioco di corse ambientato in piste futuristiche rese interamente con l'animazione computerizzata e, soprattutto, da *Firefox* (Atari, 1984) che, essendo leggermente più tardo, puntava tutto sul superamento dei tempi morti dei lasergame precedenti in favore di un'azione tipicamente arcade, grazie a un sofisticato video editing che rendeva se non impercettibile, quantomeno straordinariamente avanzato il matrimonio tra video analogico e grafica digitale.

Dal punto di vista della presente ricerca, però, è interessante notare che sia nel caso di un *gameplay* considerato poco avvincente, come quello dei giochi “animati”, sia in quello più tradizionalmente arcade, ciò che colpisce dei lasergame sono proprio le immagini che fanno da

---

<sup>364</sup> Cit. Don Bluth in M. C. BLAKEMAN, “The Laserdisc Age begins. Don Bluth’s animation leads the way to a new coin-op world” in *Video Games*, vol. 2, n. 3, dicembre 1983, p. 36.

<sup>365</sup> *Ivi*, p. 33.

<sup>366</sup> Come riporta Wolf, *Quarter Horse* (1981) è stato il primo cabinato ad utilizzare la tecnologia laser. Nel gioco, il giocatore poteva scommettere su una corsa di cavalli, e il vincitore veniva scelto in modo casuale dal computer. Contemporaneamente, il computer sceglieva dal disco la corsa con il cavallo vincente selezionato, che veniva mostrata in uno schermo dedicato. M. J. P. WOLF, *Lasergames*, in *The video game explosion*, p. 99.

<sup>367</sup> Stando a quanto riportato sul portale *segaretro.org*, le immagini video di *Astron Belt* erano tratte, tra gli altri, da *Star Trek II: The Wrath of Khan* (1982), *Battle Beyond the Stars* (1980) e *Message From Space* (1978).

sfondo e contestualizzano l'azione, anche laddove l'interazione con queste ultime è del tutto assente o quasi. John Pomeroy, uno degli animatori della Don Bluth Animation, in questo è molto chiaro, quando parlando di *Dragon's Lair* afferma: «The game now attracts people who would go to a movie house instead of an arcade. They're going to get a visual experience rather than just racking up computer points»<sup>368</sup>. A ulteriore conferma, Riccardo Albin ha definito l'opera un "cartone animato interattivo", che nonostante «l'interazione gioco-giocatore è un po' limitata [...] colpì la fantasia e l'immaginazione dei giocatori con la sua stupenda grafica: [...] era un piacere da giocare ma ancora di più da vedere»<sup>369</sup>.

I videogame che si prestavano maggiormente a una sperimentazione a livello visivo erano quelli caratterizzati da una trama flebile se non del tutto assente, e in questo senso gli *shoot-em up* tradizionali come *M.A.C.H. 3* e *Firefox*, e in particolare quelli a tema fantascientifico à la *Space Invaders* come *Astron Belt*, *Interstellar Laser Fantasy* (Funai/Gakken, 1983), e *Cube Quest* (Simutrek, 1984) sono esempi particolarmente significativi, come emerge dalle riviste dell'epoca.

Nel maggio del 1984, per esempio, Kunkel recensisce *Astron Belt* mettendone in evidenza le straordinarie immagini piuttosto che concentrarsi sulle meccaniche di gioco, ritenute tutto sommato convenzionali e non troppo interessanti:

The images are Japanese-produced, and comprise a fairly high-quality compendium of post-*Star Wars* special effects: humongous battlestars, flaming stars, crater-pocked moons and some truly eye-popping surprises. Using an ergonomically designed analog-type joystick [...], players move over a score of fantastical scenarios [...]. While *Astron Belt* lacks the gut-wrenching spindizzy of a game such as *M.A.C.H. 3*, it just about makes up for it in the variety and quality of special effects sequences. This is much less a simulation than a new form of entertainment – a cross between your standard videogame target-shoot and a gamer-created in-the-spot science fiction film<sup>370</sup>.

Allo stesso modo, sempre riferendosi ad *Astron Belt*, Albin afferma che «gli effetti speciali delle esplosioni sono visivamente entusiasmanti, ma il gioco non riesce ad offrire gran che di più al giocatore», concludendo che si tratta di «un gioco spaziale classico [...] con in più solo delle belle immagini»<sup>371</sup>.

Di un tenore simile sono le recensioni di *Interstellar Laser Fantasy* e *Cube Quest* apparse nel già citato articolo di approfondimento firmato da Bloom. L'autore descrive il paesaggio del

---

<sup>368</sup> Cit. J. Pomeroy in M. C. BLAKEMAN, "The Laserdisc Age begins" in *Video Games*, vol. 2, n. 3, dicembre 1983, p. 33.

<sup>369</sup> R. Albin, "L'invasione degli ultragiocchi" in *Videogiocchi*, n. 16, ottobre 1984, p. 38.

<sup>370</sup> B. KUNKEL, "M.A.C.H.-o, M.A.C.H.-o, Man!" in *Electronic Games*, vol. 2, n. 12, maggio 1984, p. 76.

<sup>371</sup> R. ALBIN, "L'invasione degli ultragiocchi" in *Videogiocchi*, n. 16, ottobre 1984, p. 40.

primo come «in parte realistico e in parte allucinogeno»<sup>372</sup>, considerando il gioco nel suo complesso come uno dei migliori usciti sino al quel momento. Al contrario, l'autore appare piuttosto deluso da *Cube Quest* perché «si concentra troppo sull'estetica e troppo poco sul gioco vero e proprio». Si tratterebbe, secondo Bloom, di un gioco assolutamente senza sostanza»<sup>373</sup>. Un pensiero, questo, condiviso anche da Jarvis, secondo il quale, nonostante l'ambientazione ritenuta «carina», *Cube Quest* sarebbe in fin dei conti «una versione squallida di *Tempest*»<sup>374</sup>. Non stupisce, dunque, che gli screenshot inclusi nell'articolo siano tratti dalle immagini laserdisc, escludendo così gli sprite e tutti gli altri elementi del gioco [figg. 44-47].

Al di là delle opinioni dei recensori, che tuttavia confermano lo spostamento di attenzione sulle immagini in mancanza di meccaniche e dinamiche di gioco coinvolgenti o innovative, *Cube Quest* presenta un repertorio di immagini video a tema “spazio profondo” davvero stupefacente, immagini libere da ogni vincolo narrativo. Il gioco, infatti, è frutto della collaborazione tra Noha Anglin, ex-Atari, e Robert Abel della Robert Abel Associates (RA&A), società che si era precedentemente occupata di molti degli effetti speciali di *Tron* (1982).

Abel può a tutti gli effetti considerarsi uno dei pionieri degli effetti speciali e della computer animation. Formatosi in California alla UCLA e alla scuola Bauhaus di Ulm, già nel 1958 fu mandato da Saul Bass, al quale erano stati commissionati i titoli di testa di *Vertigo* (1958), a verificare i progressi del lavoro di John Whitney Sr., che si stava occupando dell'ormai iconico “mulinello”. Fu proprio in questa occasione che Abel familiarizzò con l'effetto *slit-scan*, che diventerà il marchio di fabbrica delle sue pubblicità e in particolare dei primi video promozionali per l'emittente ABC girati nella metà degli anni Settanta, per i quali Abel e il suo socio Dan Pederson utilizzarono la stessa tecnologia che era stata usata per lo Star Gate di *2001: Odissea nello Spazio* (1968)<sup>375</sup>. Quella con Whitney non fu la sola collaborazione prestigiosa di Abel. Nel 1963, infatti, l'animatore statunitense ha collaborato con il regista indipendente Pat O'Neill girando con lui il corto sperimentale *By the Sea*.

Come accennato poco sopra, anche nella produzione più strettamente pubblicitaria Abel e i suoi collaboratori hanno sempre saputo coniugare le necessità commerciali alla sperimentazione video più spinta, attingendo a piene mani dall'universo visuale tradizionalmente considerato artistico<sup>376</sup>. A tal proposito, Julie A. Turnock ha affermato:

---

<sup>372</sup> S. BLOOM, “Il laser comincia a giocare” in *Computer Games*, anno 1, n. 3, giugno 1984, p. 34.

<sup>373</sup> *Ivi*, p. 33.

<sup>374</sup> Cit. E. Jarvi, *ivi*, p. 33.

<sup>375</sup> TOM SITO, *Moving Innovation. A history of computer animation*, The MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2013, p. 173.

<sup>376</sup> Nel 1985 venne pubblicato *Visual Pathfinders: Robert Abel & Associates*, un laserdisc contenente gran parte dei lavori della società e destinato al mercato giapponese; un vero e proprio repertorio di effetti speciali e sperimentazioni che, pur piegate al commercio, non perdono nulla della loro potenza visiva.

Abel provides a strong example of the optical and effects house as a conduit for techniques developed in the art world, then crossing over for more commercial application, and how they were transformed in the process, as well as how “countercultural” styles become reimagined for commercial purposes. Abel’s style, early on called “psychedelia gone straight”, exploited his training in experimental film and abstract animation theory and technique, as well as his young staff’s experience in youth culture events such as music and image light shows<sup>377</sup>.

Nel corso degli anni Ottanta, molte piccole aziende indipendenti, tra le quali vi era la RA&A, cercarono di abbandonare le pubblicità per focalizzarsi sulla grande produzione cinematografica. Tuttavia, come nota Turnock, i buoni propositi rimasero tali: «Despite these ambitious goals, all of the new houses found they eventually had to diversify their production into more traditional optical realms such as advertising and promos, as well as the newer fields of video games and amusement park rides»<sup>378</sup>.

Il videogame rappresentava dunque una delle tante possibili applicazioni delle sperimentazioni video, e in questo senso il lavoro di Abel in *Cube Quest* è magistrale. Come accennato, il gioco rientra nella categoria degli *shoot-em up*, giochi nei quali lo scopo è quello di totalizzare il maggior numero di punti sparando ai nemici ed evitando i loro attacchi. Il giocatore deve quindi condurre una nave spaziale lungo una serie di corridoi tridimensionali che compongono “il Cubo”, un oggetto misterioso sospeso nello spazio che nasconde il Tesoro di Mytha. Si tratta, evidentemente, di una trama piuttosto semplice che serve a contestualizzare in modo veloce ed efficace l’azione di gioco (come richiesto dalla fruizione tipica della sala giochi, alla quale *Cube Quest* era destinato), in linea con quelle che caratterizzano i giochi a tema fantascientifico di quel periodo. A livello visuale, tuttavia, l’opera risulta essere una delle più ricche tra quelle create sino a quel momento.

Più o meno indirettamente, la tendenza alla psichedelia continuerà a caratterizzare gran parte degli aspetti audiovisivi di molti giochi (e in particolare di quei giochi che possono considerarsi *tube-shooters*) anche quando l’entusiasmo per la tecnologia laserdisc andò scemando sino a scomparire, cedendo il posto alle sperimentazioni video digitali. Nel corso degli anni Novanta, infatti, le nuove tecnologie legate alla creazione di videogame hanno offerto agli autori un nuovo, ampio spettro di possibilità<sup>379</sup>, che hanno permesso di agire sull’esperienza di gioco dando un peso sempre maggiore agli aspetti audiovisivi.

---

<sup>377</sup> JULIE A. TURNOCK, *Plastic Reality. Special Effects, Technology, and the Emergence of 1970s Blockbuster Aesthetics*, Columbia University Press, New York 2015, p. 92.

<sup>378</sup> *Ivi*, p. 215.

<sup>379</sup> SIMON NIEDENTHAL, *Color*, in B. PERRON, M. J. P. WOLF, (a cura di), *The Routledge Companion of Video Game Studies*, Routledge, New York 2014, p. 69.



## 6.4 L'EREDITÀ AUDIOVISIVA DEI TUBE-SHOOTER SPAZIALI

Alcuni tentativi di integrazione di audiovisioni psichedeliche a meccaniche di gioco più o meno diffuse erano già stati fatti prima dell'avvento del laserdisc, e in questo senso *Tempest* (1981) di David Theurer [fig. 62] è un esempio particolarmente significativo. Quando è stato distribuito è apparso sin da subito come uno dei giochi più innovativi sul mercato, non solo dal punto di vista strettamente ludico<sup>380</sup>, ma anche e soprattutto da quello audiovisivo.

Come notano Judd Ethan Ruggill e Ken S. McAllister, *Tempest* gioca a tal punto con le convenzioni dei generi che potrebbe persino essere considerato il capostipite di un genere a sé stante<sup>381</sup>. Uno degli aspetti più interessanti è il fatto che il gioco si discosti, almeno a livello di contenuti, dai *semiotic domain* che caratterizzavano i suoi predecessori e che erano ben impressi nella cultura popolare (il Far West, lo spazio profondo, la guerra)<sup>382</sup>. Collocare i giochi in uno di questi campi serviva sia a sopperire ai limiti imposti dalla tecnologia, sia a proiettare velocemente il giocatore nell'ambiente di gioco, garantendo un'esperienza specifica e quanto più possibile immersiva<sup>383</sup>. Il comparto audiovisivo di *Tempest*, tuttavia, pur rifacendosi tanto ai principi della geometria euclidea quanto al cinema sci-fi, essendo essenzialmente astratto e non figurativo non rimanda né al campo semiotico dell'invasione spaziale, né tanto meno a quello dell'antica Grecia o dell'Italia Rinascimentale<sup>384</sup>.

L'opera, che oggi è parte della collezione del MoMA di New York<sup>385</sup>, è nata dall'intenzione di Theurer di creare una versione in prima persona di *Space Invaders*<sup>386</sup>. In effetti, pur dando l'illusione della terza dimensione e avvalendosi di uno spazio di gioco fortemente geometrico, le meccaniche non si discostavano molto da quelle del capolavoro di Nishikado: scopo del gioco, infatti, è quello di sparare ai nemici prima che questi arrivino in un dato punto dello schermo totalizzando, contestualmente, il maggior numero di punti.

Per ciò che riguarda l'aspetto visuale, però, *Tempest* rappresentava una vera e propria novità, un'esplosione di colori resa possibile dalla tecnologia utilizzata da Atari per il cabinato. Colori che infatti, come nota Niedenthal, vengono persino utilizzati come ricompensa:

---

<sup>380</sup> S. NIEDENTHAL, *Color* in B. PERRON, M. J. P. WOLF (a cura di), *The Routledge Companion of Video Game Studies*, p. 68.

<sup>381</sup> KEN S. MCALLISTER, JUDD ETHAN RUGGILL. *Tempest. Geometries of play*, The University of Michigan Press, Ann Arbor 2015, ebook.

<sup>382</sup> *Ivi*, s.p..

<sup>383</sup> *Ivi*, s.p..

<sup>384</sup> *Ivi*, s. p.. Si noti che, a livello paratestuale viene suggerito un contesto "spaziale", presumibilmente per rendere il gioco più appetibile.

<sup>385</sup> "Tempest" (Dave Theurer), 1981, scheda dell'opera. <https://www.moma.org/collection/works/169922>.

<sup>386</sup> *The Atari Book. 40<sup>th</sup> Anniversary Special*, Imagine Publishing, Bournemouth 2012, p. 149.

Poiché il prototipo non ebbe successo tra i dipendenti Atari che lo provarono, l'autore ha dichiarato di aver lavorato alla versione finale del gioco basandosi su un incubo fatto anni prima, nel quale alcuni insetti emergevano da un buco. Tuttavia, almeno per ciò che riguarda le meccaniche di gioco, il riferimento a *Space Invaders* resta evidente.

«completing a level or setting a high score in the vector-based arcade game *Tempest* accompanied by a burst of colorful fireworks»<sup>387</sup>. A tal proposito, riferendosi al gioco, l'autore ha affermato:

I was totally excited. It was colour. It was 3D. It was fast. It was new! The colour vector hardware could do things on screen never done before. [...] We had the limits of our vector hardware to keep in mind. It kept things sweet and simple. It's also nice to have it abstract when it involves blowing things up; I don't like explicit violence. I do love fireworks, though, and the colour vector display gave me a chance to do a cool fireworks show when you get a high score. [...] I still enjoy playing *Tempest* if it's on a platform with a spinner controller. It feels good and it looks pretty; lots of colours, cool shapes, explosions and visual surprises, like blasting down the playing field at the end of a wave and then the cool feeling of lifting off the bottom of the platform into space. It's sort of exhilarating...<sup>388</sup>.

Unitamente a meccaniche innovative e a un'interfaccia caratterizzata dalla presenza di uno *spinner controller*, il comparto audiovisivo sembra dunque avere un'importanza cruciale, rendendo il *videoplay* fortemente spettacolare oltre che coinvolgente, e sfruttando al massimo le possibilità visive offerte dalla tecnologia adoperata.

*Tempest* influenzò molti dei giochi sviluppati successivamente, nonostante molti di questi, anche per i limiti imposti dalla tecnologia, risultavano semplici variazioni più o meno fedeli all'archetipo Atari. Da questo punto di vista, dunque, dopo *Tempest* il laserdisc fu il primo supporto che permise di unire la sperimentazione video a quella legata al gioco, ma a partire dalla fine degli anni Novanta anche il video digitale poteva essere usato per creare audiovisioni interattive audaci, alcune delle quali ispirate proprio a *Tempest*, come nel caso di *N2O Nitrous Oxide* (1998) [fig. 63] o *iS: Internal Section* (1999) [fig. 64], entrambi sviluppati per la console Playstation Sony.

Oltre a dare nuova linfa visiva agli ormai classici tube-shooter, queste opere concedevano ampio spazio all'aspetto sonoro. Un articolo pubblicato sulla webzine *IGN* e dedicato a *N2O*, descrive infatti il gioco come la sintesi tra *Tempest* e *SoundScope*, celebre visualizzatore musicale presente in alcune versioni della Playstation Sony. Secondo gli autori, *N2O* ha avuto il merito di implementare la formula del «basic shooter» combinando musica contemporanea (la colonna sonora è una successione di brani del duo statunitense Crystal Method) a una grafica allucinogena<sup>389</sup>.

---

<sup>387</sup> S. NIEDENTHAL, *Color*, in B. PERRON, M. J. P. WOLF (a cura di), *The Routledge Companion of Video Game Studies*, p. 68.

<sup>388</sup> *The Atari Book*, pp. 149-153.

<sup>389</sup> «N2O Nitrous Oxide» in *IGN*, 18 giugno 1998. <https://www.ign.com/articles/1998/06/18/n2o-nitrous-oxide>.

Anche *Internal Section*, destinato esclusivamente al mercato giapponese, si presentava come un tube-shooter insolito che, anziché intercettare i gusti degli adolescenti con trame e personaggi tratti dal mondo degli anime, si ispirava all'immaginario hi-tech della computer art che caratterizzava la demoscene<sup>390</sup>, subcultura informatica nata a cavallo tra la fine degli anni Ottanta e i primi anni Novanta. L'esperienza di gioco di *Internal Section* era dunque ben lontana da quella offerta dagli shooter tradizionali, estetica più che agonistica anche perché fortemente improntata sull'audiovisione, come si evince da uno degli articoli che anticipavano la pubblicazione dell'opera:

Looking more like a 3D light show than a shooter (as we know them, at least), the game promises to be one of the more psychedelic PlayStation has seen in its three-year run. Full of melting images and bright, flashing shapes, one wonders wheter its true challenge will be hitting targets or staying focused on the screen for any length of time<sup>391</sup>.

In un articolo ben più recente, pubblicato sulla webzine *hardcoregaming101*, Bruno de Figueiredo scrive:

The first impact created by *Internal Section* originates from the awkward graphic style. Their lack of texture mapping is properly compensated with the addition of smooth and lustrous shading, drawn in vivid colors and wonderful contrasts. Flat polygons pervade the screen as each level displays predominant color, and each sub-stage exhibits a rich and artful array of pictorial themes<sup>392</sup>.

Dal punto di vista dell'audio design, le immagini di *Internal Section* sono accompagnate da una colonna sonora genericamente techno. Tuttavia, come avviene anche in altri giochi, l'opera dà la possibilità al giocatore di personalizzare in modo significativo l'esperienza di gioco inserendo nella console un qualunque audio cd, sostituendo così la colonna sonora predefinita.

Negli anni successivi alcune opere, e in particolare quelle di Jeff Minter, tenendo sempre saldo il riferimento a *Tempest* ne hanno implementato alcuni aspetti sia dal punto di vista audiovisivo, sia da quello relativo alle meccaniche di gioco. È questo il caso di *Tempest 2000* (Llamasoft, Atari, 1994), *Tempest 3000* (Llamasoft, Nuon, 2000), *Tempest 4000* (Llamasoft, Atari, 2018), del già già citato *Space Giraffe* (Llamasoft, 2007) e di *TxK* (Llamasoft, 2014).

---

<sup>390</sup> BRUNO DE FIGUEIREDO, "iS: Internal Section" in *hardcoregaming101*, 17 luglio 2017.

<http://www.hardcoregaming101.net/is-internal-section/>.

<sup>391</sup> "IS Internal Section", in *IGN*, 23 maggio 2000. <https://www.ign.com/articles/2000/05/24/is-internal-section>.

<sup>392</sup> B. DE FIGUEIREDO, "iS: Internal Section", in *hardcoregaming101*, 17 luglio 2017.

<http://www.hardcoregaming101.net/is-internal-section/>.

Laddove i primi tre possono considerarsi veri e propri sequel del primo *Tempest*<sup>393</sup>, gli ultimi due sono variazioni sul tema più libere e sperimentali. Da questo punto di vista *Space Giraffe* è particolarmente interessante. Nonostante l'autore tenga a precisare che il gioco non è una versione di *Tempest*, nella sezione "How to play" il riferimento all'opera di Theurer è palese. In *Space Giraffe*, però, l'esperienza videoludica originale si fa più complessa e la giocabilità viene compromessa da meccaniche oltremodo convulse e, soprattutto, da una profusione di suoni, luci e forme lisergiche che confondono il fruitore. Per esempio, la "ragnatela" (o "griglia") sulla quale si muove l'astronave controllata dal giocatore assume, nel corso del gioco, un centinaio di strutture diverse (una per ogni livello), alcune delle quali particolarmente complesse. Inoltre, in modo simile a quanto avviene nel già citato *Cube Quest*, l'azione di gioco di per sé produce un gran numero di suoni e colori, e si svolge su uno sfondo di immagini astratte e psichedeliche generate dal visualizzatore musicale/light synthesizer *Neon*, progettato nel 2003 dallo stesso Minter in collaborazione con Ivan Zorzin per la console Microsoft Xbox 360, del quale si parlerà più avanti.

L'opera, prevedibilmente, fu accolta dalla critica videoludica con non troppo entusiasmo e persino con una punta di delusione, ma non mancarono le recensioni positive di critici che hanno tentato di approcciarsi all'opera con un punto di vista slegato dal sistema di valutazione adoperato nel caso di giochi più tradizionali<sup>394</sup>. Tuttavia, è interessante notare qui che ciò che emerge dalle recensioni, positive o negative, è che le immagini e suoni prendono il sopravvento sull'esperienza di gioco che appare come una sorta di elevazione all'ennesima potenza dell'esperienza arcade, per definizione ricca di luci, suoni, colori e immagini in movimento.

Scrivo Nate Ahearn:

---

<sup>393</sup> Oltre che nei titoli, il diretto riferimento è reso esplicito nei manuali di gioco: «Back in 1981 *Tempest* introduced the gaming world to an extra-sensory visual and futuristic play experience that went beyond any video game concept ever developed. With never-before-seen QuadraScan Color video graphics, *Tempest* set new standards for 3D animation [...]. In *Tempest 2000*, the video game that define arcade intergalactic warfare has officially warped into the 64-bit dimension. This time, we've energized the original with powerful 3D polygons, particle displays, Melt-O-Vision™ graphics, cycle-shading, and a 100% pure CD-quality techno-rave soundtrack». *Tempest 2000* (Llamasoft), 1994, manuale, p. 1. [https://atarriage.com/manual\\_thumbs.php?SoftwareID=2528](https://atarriage.com/manual_thumbs.php?SoftwareID=2528). «In 1981 Dave Theurer created one of the most popular video arcade games of all time. Now it's back and boy have time changed! Long gone are the simple graphics and basic sound effects. TEMPEST 3000 is a treat for eyes and ears with updated psychedelic plasma graphics that will leave you slack jawed, along with a ranging techno soundtrack that will have you dancing in your living room!». *Tempest 3000* (J. Minter), cover, 2000, p. 4. [https://archive.org/details/Tempest\\_3000\\_Cover\\_2000](https://archive.org/details/Tempest_3000_Cover_2000). «Developed by legendary game designer, Jeff Minter, *Tempest 4000*™ remains faithful to the original fast-paced gameplay by putting you in control of the Claw, a powerful spacecraft equipped to destroy deadly creatures and other obstructions with rapid-fire shots on vibrant geometric prisms». *Tempest 4000* (Llamasoft), 2018, scheda dell'opera. <https://www.playstation.com/en-us/games/tempest-4000-ps4/>. È interessante notare come, in tutti i manuali citati, una particolare enfasi viene posta sugli aspetti audiovisivi.

<sup>394</sup> «The game [*Space Giraffe*, ndr] proved sharply divisive, between those who felt overwhelmed by what they perceived as an audiovisual overload, and those who could see how it all fit together and what we were trying to do. I received a couple of the worst reviews I've ever had from a couple of reviewers who fell firmly in the first camps, but I also received some of the best reviews I've ever had from the others who "got it"». J. MINTER, P. MINTER, *A history of Llamasoft*, p. 207.

Take away the extreme psychedelic colors and general funkiness of Space Giraffe and you'd have what appears to be another Tempest clone, but there actually is a bit more to the game than initially meets the eye. But not much. [...] Apparently a minute bullet from the enemy made its way to your giraffe, but you couldn't see the damned thing because of the trippy chaotic backdrops. [...] Maybe if the gameplay were more endearing to the casual gamer, or if the visuals didn't make half of the people who play the game foam at the mouth [...], then maybe, just maybe Space Giraffe would have been as cool as its designers had hoped<sup>395</sup>.

Anche Kristan Reed, nella sua recensione al gioco per la webzine *Eurogamer*, ritiene che una delle più grandi difetti sia proprio il sovraccarico audiovisivo, che di fatto lo rende pressoché ingiocabile e non piacevole, almeno dal punto di vista del game design tradizionale:

The main problem with extracting enjoyment out of Space Giraffe is a lot simpler than that: it's more to do with its determination to obscure the playfield with Minters' beloved Neon light visualization than any fundamental flaw in the gameplay mechanics. As painful as it might be for the vocal band of hardcore followers to admit, the psychedelic backdrops do absolutely nothing but provide a hindrance when playing the game. If I want to see the screen melting gently in a rainbow swirl to the sound of hypnotic electronica, I'll ingest some psychotropic substance of choice, pop the appropriate mindbending playlist on the 360, have some friends over and giggle like six year-olds until the sun rises. Trying to play a progressive take on Tempest with all that going on in the background is, at best, *far out maaaaan*, and at worst, just a monumental annoyance as a muddled mess of indistinct enemies blur into a swirling vortex of colour. So much of the time you're dying because, well, you can't tell what the yak is going on. If your eyes can adjust to the splodgenessabounds, then well done you, but you're in a minority<sup>396</sup>.

Le opinioni di Ahearn e Reed sono condivise anche da Fabio Palmisano, il quale su *Multiplayer.it* definisce *Space Giraffe* «uno shooter bizzarro ma non certo rivoluzionario [...] che purtroppo paga gravemente le conseguenze di una realizzazione grafica letteralmente allucinante», affermando che

La pletora di colori acidi, effetti di luce, esplosioni e forme geometriche che affollano lo schermo non solo porta il gameplay ad essere estremamente confusionario (rendendo spesso

---

<sup>395</sup> N. AHERAN, "Space Giraffe Review" in *IGN*, 28 agosto 2007.

<sup>396</sup> K. REED, "Space Giraffe" in *Eurogamer*, 16 settembre 2007.

indistinguibili le minacce dai bonus o provocando frequenti morti causate da oggetti persi nel marasma appena descritto), ma risulta persino fastidiosa agli occhi<sup>397</sup>.

L'opera, quindi,

potrebbe avere senz'altro del valore come opera d'arte psichedelica, ma ne ha davvero poco come videogame: difficilmente giocabile sia per una grafica incredibilmente confusionaria, sia per un gameplay mal spiegato dall'inefficiente tutorial, l'opera di Jeff Minter è purtroppo una cocente delusione. [...] Dopo essersi gingillato per anni nell'ambito della grafica "light synth" [...] il buon Jeff è tornato ai videogame con questo bizzarro Space Giraffe<sup>398</sup>.

In altri casi a essere implementata fu proprio l'audiovisualità, segnando un percorso che si è via via allontanato dalla frenesia agonistica dell'archetipo e ha trasformato i tube-shooter in *rhythm-game*, garantendo esperienze multisensoriali estetiche ed estatiche. Una delle caratteristiche di queste opere è dunque l'ibridazione tra generi, che vengono mescolati al punto tale da renderne difficoltosa persino la descrizione, almeno dal punto di vista della critica videoludica più tradizionale. Alcune di queste opere, come *Frequency* (2001) e il sequel *Amplitude* (2003) [fig. 65], entrambe sviluppate dalla software house Harmonix Music Systems, pur situandosi sulla scia della visualizzazione musicale hanno dato i natali a serie commerciali come *Guitar Hero* e *Rock Band*, anch'esse della Harmonix Music Systems. Più che lavori di ricerca, si tratta in questi casi di opere create con l'intenzione di importare in Occidente una formula, quella del *rhythm-game*, che verso la fine degli anni Novanta aveva già riscosso un enorme successo commerciale in Giappone con titoli come *Dance Dance Revolution*.

L'autore che alla fine degli anni Novanta ha saputo raccogliere l'eredità di *Tempest*, allontanandosi dall'archetipo di riferimento pur mantenendo salda la forte sperimentazione audiovisiva che aveva caratterizzato il capolavoro di Theurer è Tetsuya Mizuguchi che, come si vedrà nella terza parte della presente ricerca, con *Rez* segna un punto di arrivo della ricerca audiovisiva pur operando in seno all'industria.

---

<sup>397</sup> FABIO PALMISANO, "Space Giraffe - recensione" in *multiplayer.it*, 7 novembre 2007.

<https://multiplayer.it/recensioni/space-giraffe-recensione.html>.

<sup>398</sup> *Ibid.*

## 6.5 VIDEOSYNTH

In quella che nella presente ricerca è stata definita la fase sperimentale del videogame, l'aspetto materiale del video, più che quello legato all'innovazione meramente tecnologica che pure svolge un ruolo fondamentale, si presenta agli artisti come territorio da esplorare, e lo dimostra il fatto che proprio tra la fine degli anni Settanta e la prima metà degli anni Ottanta verrà prodotta una gran quantità di videosintetizzatori, visualizzatori musicali, e interfacce videoludiche inusuali, oltre naturalmente a videogame caratterizzati da un altissimo livello di astrazione audiovisiva e trame appena abbozzate, spesso oscure, e talvolta del tutto assenti.

Si è visto, nel paragrafo precedente, che Amaducci sviluppa il suo ragionamento affrontando il discorso uomo-macchina. Tale rapporto dipende anche dalla natura "fisica" del video, che lo studioso definisce come energia, o meglio, come trasmissione di energia che «può essere modificata in qualsiasi momento in tempo reale»<sup>399</sup>. Si può quindi supporre che il coinvolgimento fisico del corpo, una delle qualità che come si è visto caratterizza il video come medium "naturalmente" ludico, derivi proprio dalla materialità del video, ovvero dalla possibilità di manipolare segnali di energia costantemente trasmessi e dunque in continuo movimento<sup>400</sup>. Paradossalmente, nelle declinazioni commerciali della sua forma-gioco, ovvero nel videogame *mainstream*, spesso questo tipo di qualità ludica del video viene contenuta dal *gameplay*, ma come si vedrà, e come si è già visto, molti autori di videogame hanno scelto di esplorare il video come materia, preferendo rivolgersi al puro *videoplay*. È questo il caso, già citato, degli artisti che gravitavano intorno all'EVL e agli eventi SIGGRAPH all'inizio degli anni Ottanta.

Questa idea di energia vibrante e immateriale compare, timidamente, anche nell'ambito della critica videoludica. Nel secondo numero della rivista *Video Giochi*, per esempio, in una lettera nella quale esprime il proprio dissenso nei confronti del boom di interesse che nel 1983 vedeva il suo apice, un lettore si diceva determinato a conservare i suoi dubbi rispetto a quello che riteneva essere un interesse esagerato nei confronti dei videogiochi, notando che «in fin dei conti si giocava anche senza video». La risposta appare estremamente intrigante:

Prima dell'elettronica qualsiasi attività umana (ad eccezione del pensiero) è basata sul movimento reale: spostamento fisico di masse, energia, materia. Dopo l'elettronica molte attività si trasformano in pura e semplice simulazione: il telegiornale non richiede carta, piombo, camion per trasportare il tutto, rotative per stampare, e così via...Niente di tutto questo: l'immagine elettronica, che è ben più realistica di quella stampata (non simboli grafici,

---

<sup>399</sup> A. AMADUCCI, *Segnali video*, p. 24.

<sup>400</sup> *Ivi*, p. 24.

ma viva voce, non fotografie fisse, ma immagini in movimento) e ben più veloce (viaggia alla velocità della luce e giù di lì, e non alla velocità del camion) è puramente fittizia: spegni il televisore e non c'è più. Non c'è mai stata, in un certo senso! [...] Ecco che il gioco si svincola dai limiti imposti dalla manipolazione di oggetti materiali, e si libra su nuove lunghezze d'onda<sup>401</sup>.

Nel documento scritto alla fine degli anni Sessanta e intitolato *Image Processing and Video Synthesis*, il “polymediast” e scultore del video Stephen Beck<sup>402</sup>, relativamente alle tecniche utilizzate per esplorare la plasticità dell'immagine elettronica che consentivano di superare la mera rappresentazione, scrive:

Electronic imaging techniques as applied to television utilize the inherent plasticity of the medium to expand it beyond the strictly photographic/realistic, representational aspect which characterizes the history of television in general. A wide variety of electronic instruments have been constructed by engineers, artists, and engineer-artist collaborations in past several years which operate specifically with TC sets as primary display or “canvas”. In some cases the resultant image is largely due to the inherent circuit designs of a given instrument. In other cases, the instrument is utilized to produce an image with a specific visual or psychological affect, the electronic aspect being more of a means than an end to the realisation<sup>403</sup>.

Lo stesso Beck, perfettamente a suo agio con l'immagine elettronica, dal 1967 l'ha scolpita e ne ha saggiato le possibilità manipolandola in molti dei suoi lavori con dispositivi creati *ad hoc*, come i sintetizzatori video o il *Phosphotron* (1979), pensato per stimolare la retina creando immagini astratte direttamente nell'occhio (fosfeni), senza l'ausilio di alcun tipo di schermo [figg. 48, 49]. Nel 1978, Beck fonda la Beck-Tech, vero e proprio crocevia di tecnici e artisti così descritto sulla rivista *Infoworld* nel 1984:

In one room the latest version of Congo Bongo, a popular video game, is reaching completion. In another, video breakdancers gyrate on a Commodore 64 screen. Boards hanging on a wall represent energy management systems used in 2,000 Safeway stores to keep food from spoiling. In yet another room, someone is using Commodore 64 and “fractals” to create on screen continents<sup>404</sup>.

---

<sup>401</sup> “Che cos'è, una mania? No, è un mondo nuovo”, in *Video Giochi*, n. 2, febbraio 1983, p. 8.

<sup>402</sup> <http://www.stevebeck.tv/about.htm>.

<sup>403</sup> STEPHEN BECK, *Image Processing and Video Synthesis. Electronic videographic techniques*, dattiloscritto, 18 agosto 1975. <http://www.vasulka.org/archive/Artists1/Beck,Stephen/ImageProcessVidSynthesis.pdf>.

<sup>404</sup> SCOTT MACE, “Fractals and the Phosphotron”, in *Infoworld*, vol. 6, n. 43, 22 ottobre 1984, p. 37.



Alla Beck Tech, dunque, si svolgevano numerose attività, tutte coordinate da Steve Beck e molte delle quali basate sulla tecnologia video. Un vero «centro di creatività elettronica»<sup>405</sup>, per descriverlo utilizzando le parole dello stesso Beck, non dissimile da come doveva apparire, solo pochi anni prima, il quartier generale Atari. Tra le attività del laboratorio, infatti, c'è anche la conversione di videogame per diversi sistemi e la creazione di videogame originali<sup>406</sup>, a ulteriore conferma del fatto che questi venivano percepiti come parte dell'ecosistema formatosi attorno alla tecnologia video, piuttosto che un medium a sé. Con la videosintesi e con i videogiochi, Beck non fa altro che combinare le tre passioni che stanno alla base della sua ricerca artistica: musica, colore e, soprattutto, luce. Ricorda l'artista:

I was working with the electronic music synthesizers, and I got the idea of maybe I could synthesize images and video, in a similar manner. Because I love color television. Because color television emits light. I'm fascinated with emitted light photons, neon lights, light bulbs. Most everything we see in the world is a reflection of light, whether we're reading a newspaper, looking at a painting or a sculpture, but I was interested in emitted light<sup>407</sup>.

Tenendo conto di quanto affermato da Beck nella videointervista intitolata *The Digital Da Vinci*, dalla quale sono tratte anche le parole appena riportate, *Breakdance*, videogame pubblicato da Epyx nel 1984, andrebbe "letto" proprio in quest'ottica. A proposito della genesi dell'opera, l'artista afferma:

We actually went down to Oakland and paid break-dancing kids to let us film them with a film camera, so we could go back and rotoscope their moves into a low-resolution video game. It was kind of a primitive form of capture. And the game had like a moonwalking, and you had to dance and the moves<sup>408</sup>.

Per quanto riguarda il *gameplay*, *Breakdance* riprendeva le meccaniche di un popolare *memory game* (*Simon Says*) nel quale il giocatore deve seguire alla lettera le istruzioni che gli vengono impartite, dopo averle memorizzate [fig. 50]. Da questo punto di vista, quindi, l'opera non presenta alcun tipo di innovazione, e anche per questo motivo non trovò il favore della critica videoludica.

---

<sup>405</sup> *Ibid.*

<sup>406</sup> Tra tutti, quello forse più interessante è *Save the Whales*, sviluppato nel 1984 per la 20<sup>th</sup> Century Fox ma rilasciato solo nel 2002, in occasione della Classic Game Expo di Las Vegas. L'opera, nella quale il giocatore controlla un sottomarino con l'obiettivo di salvare le balene da varie minacce, è una delle prime ad avere come tema la difesa dell'ambiente, originariamente concepita per raccogliere fondi in favore di Greenpeace. "Save the Whales" (2002), scheda dell'opera. <https://www.giantbomb.com/save-the-whales/3030-13307/>.

<sup>407</sup> Cit. Stephen Beck, in BILL DEDMAN, KATHERINE FONG, STEPHANIE HORVAT, ROBERT LOPEZ, JULIA SCHMALZ, *The digital da Vinci. Artist & inventor Steve Beck* (documentario). <http://www.stevebeck.tv/loi/loi-about.html>.

<sup>408</sup> Cit. Stephen Beck, *ibid.*

Sulla rivista *Zzap!64*, uno dei recensori definisce il gioco “a dir poco strano”, «something to watch rather than play»<sup>409</sup>. E il punto è proprio questo: la ricerca di Beck è tutta sulla visualità, e la meccanica di gioco sembra quasi rappresentare un pretesto per contestualizzare l’interazione oltre che, si può supporre, una necessità per proporre il gioco sul mercato.

Al SIGGRAPH Art Show del 1985 l’artista ha infatti presentato *The Lone Breaker*, video ispirato a *Breakdance* creato in collaborazione con Vince Collins e Barry “Foz” Fasman, che si sono occupati rispettivamente dell’animazione e delle musiche [fig. 51]. Il video, creato con un apposito *software* sviluppato dallo stesso Beck, è incentrato sulle prodezze acrobatiche del protagonista «as he break dances around the world and outer space, breaking his way into everyone's heart!»<sup>410</sup>.

Pur assodando che il videogame, per Beck, non è altro che una forma di video, un modo come un altro per giocare con la luce e con la musica, risulta evidente che la poetica dell’artista viene sviluppata soprattutto nei suoi lavori più astratti, pervasi di una nuova spiritualità, tutta tecnologica ma basata sulla ricerca di motivi (*pattern*) archetipici.

In *NOOR* (2010) [fig. 52], per esempio, Beck rivisita i pattern mediorientali, mettendoli in movimento, creando combinazioni e geometrie inedite nell’intento di costruire un “ponte” ideale tra Oriente e Occidente<sup>411</sup>, proprio come in *Video Weavings* (1973-1976) [fig. 53], dove l’artista ripropone versioni elettroniche di motivi diffusi nei tessuti intrecciati di India, America e Africa, Australia, Cina e Giappone. «The idea [...] for Video Weavings», scrive Beck, «is to reflect upon, acknowledge and honor the links between the most modern electronic visual display systems, and the ancient art of weaving, though the common connection of the matrix»<sup>412</sup>. Alla luce di queste opere, risulta più facile considerare *Breakdance* come una tappa della ricerca di Beck sulla ripetitività e sul pattern, che emerge ancor di più in quella che si può impropriamente considerare la variante non interattiva dell’opera (*The Lone Breaker*), dove l’assenza di strutture convenzionali – nel caso specifico, le meccaniche di *Simon Says* – permette all’autore di sfruttare l’intero schermo liberamente, mantenendo comunque il riferimento alla qualità ludica dell’originale.

Il discorso sulla materialità del video è anche direttamente connesso a quello sull’astrazione, al quale si è accennato citando Wolf. Nonostante il mercato videoludico esercitasse continue pressioni e spingesse il progresso tecnologico per ottenere l’esatto opposto<sup>413</sup>, ovvero videogame sempre più realistici, l’interesse per la pura astrazione rimaneva comunque vivo. Nel

---

<sup>409</sup> “Breakdance”, in *Zzap!64*, n. 15, luglio 1986, p. 98.

<sup>410</sup> <http://www.stevebeck.tv/clips.html>.

<sup>411</sup> B. DEDMAN et. al., *The digital da Vinci*.

<sup>412</sup> “Video Weavings (1973-1976)”, scheda dell’opera. <http://www.stevebeck.tv/weav.htm>.

<sup>413</sup> M. J. P. WOLF, *Abstraction in video game*, in B. PERRON, M. J. P. WOLF (a cura di), *The Video Game Theory Reader*, pp. 53-54.

1978 Atari rilasciò *Atari Video Music C-240* «che permetteva di collegare uno stereo con lo schermo televisivo, trasformando un segnale audio in grafiche video astratte»<sup>414</sup>.

*Atari Video Music* era dunque a tutti gli effetti un sintetizzatore video che, a differenza dei sintetizzatori allora disponibili, molto usati sino a pochi anni prima nell'ambito della sperimentazione artistica – come il *Paik/Abe Synthesizer* (1969 - 1971) creato da Nam June Paik in collaborazione con Shuya Abe –, era semplice da utilizzare perché destinato al mercato domestico. Per questo motivo, il dispositivo Atari rendeva in un certo senso *mainstream* due concetti che la videoarte aveva sondato: il primo era quello di *manipolazione* del segnale televisivo, il secondo era quello di *visualizzazione* musicale.

Le immagini astratte prodotte dall'*Atari Video Music* hanno avuto una grandissima diffusione. Sono state infatti utilizzate dalla band americana Devo nel 1979 come sfondo di alcune scene del videoclip del brano *The Day My Baby Gave Me A Surprise* [fig. 54] e, due anni dopo, appaiono ancora nel videoclip del brano *Beautiful World*, generate in questo caso da un vocoder [fig. 55], e al cinema, in *Over the Edge* (1979). Ancora nel 2005, compaiono nel videoclip del brano *Robot Rock* del duo francese Daft Punk

Il prototipo del *VMS*, nome in codice *MOOD*, fu elaborato da Bob Brown, ex impiegato alla Standard Microsystems chiamato a dare manforte a Harold Lee, impegnato col chip della versione domestica di *PONG*<sup>415</sup>, e Jim Luby, un altro tecnico Atari. L'idea iniziale era quella di creare un “caledoscopio audio-video per televisore”: un dispositivo molto diverso da quelli prodotti sino a quel momento da Atari, ma che al pari di questi ultimi puntava tutto sull'interazione tra il fruitore e l'apparecchio televisivo, offrendo una nuova esperienza audiovisiva. Marty Goldberg, programmatore e collaboratore di importanti testate web dedicate al videogame, in *Atari Inc.* descrive il *VMS* come l'«esperienza definitiva per stare in casa e fumare l'erba: trasformare il televisore in un turbini di motivi psichedelici, al ritmo della tua musica preferita»<sup>416</sup>.

Della questione dell'astrazione agli albori del videogame parla anche Jeff Minter, programmatore visionario e fondatore di Llamasoft. Nel libro che ripercorre la storia della sua azienda, l'artista ricorda che verso la fine degli anni Settanta le forme basilari e in bianco e nero dei primi videogame cominciavano a fare spazio a nuove immagini che all'epoca sembravano fotorealistiche, e allo stesso tempo aumentavano le modalità di interazione<sup>417</sup>. È interessante notare che Minter ribadisce l'importanza del video in questa fase:

---

<sup>414</sup> *Ivi*, p. 56.

<sup>415</sup> MARTY GOLDBERG, CURT VENDEL, *Atari Inc.. Business is Fun*, Zyzygy Press, New York 2012, ebook.

<sup>416</sup> *Ivi*, s.p.

<sup>417</sup> JEFF MINTER, PATRICK MINTER, *A History of Llamasoft*, autopubblicato, 2009, p. 196.

There was a certain distinctive, futuristic aesthetic that emerged from those primitive display systems - a feeling, an idea that was in part a product of the very limitations of the machines generating the displays and the very screens upon which the displays were projected. Everything was formed of glowing geometric primitives - be they the component pixels of raster displays or the neon purity of the arcade's vector displays. Colours were bright and vibrant. Objects seemed formed of pure light. Look closer and below those fundamental, atomic structures there were visible finer atoms still, in the form of the individual phosphor dots and shadow mask apertures of the CRTs upon which these games generated their displays. [...] For me there was a lot of charm in the oldschool, primitive graphics. They were interesting in the same way that the sounds of the first electronic music synthesisers were interesting - in part because of their primitive geometric construction<sup>418</sup>.

Inoltre, dalle parole dell'artista emerge anche un profondo legame tra video e musica:

Like graphics technology, the technology of music synthesisers [sic!] has evolved tremendously since the days of Pink Floyd and Gary Numan. Modern music synthesisers [sic!] are capable of emulating the sound of any traditional instruments as a matter of course. Musicians also use them to generate sounds that could only come from programmable electronics. Many people find these entirely synthetic sounds just as interesting as those of traditional instruments, if not more so; and musicians use them to create a much wider variety of types and styles of music than has ever been possible before. [...] In their geometric simplicity, early graphics displays were somewhat analogous to the sounds made by early music synthesisers [sic!]<sup>419</sup>.

Un discorso simile, secondo Minter, si può applicare anche nell'ambito della computer grafica: il progresso tecnologico ha reso infatti possibile creare ambienti e personaggi realistici, o comunque in qualche modo ispirati alla realtà, che danno luogo a mondi interattivi complessi e, per quanto fantastici, comunque plausibili. Questa via, però, è percorribile solo se si hanno a disposizione ingenti risorse, e comunque il risultato finale è spesso convenzionale e, da un punto di vista commerciale, poco rischioso. Ciò comporta, tra l'altro, che l'"impronta autoriale" sia sempre meno marcata, anche a causa di uno spazio creativo sempre più stretto<sup>420</sup>. L'omogeneità dei videogame *mainstream* e la distanza dell'autore dalla sua opera, sono due limiti che Minter intende superare:

---

<sup>418</sup> *Ivi*, pp. 196-198.

<sup>419</sup> *Ivi*, pp. 199-203.

<sup>420</sup> *Ivi*, pp. 200-201.

As a small, independent game designer I don't want to be constrained by realism. When I start designing a game I don't want to have to first of all find artists to design the realistic stuff I'm incapable of drawing myself. I don't want the chore of having to create characters and populate simulations of conventional reality. Often I am not even that interested in telling a story. I am much more interested in bringing up to date the kind of gaming experiences we used to have back in the days of glowing geometric primitives and abstract neon gameworlds<sup>421</sup>.

Si noti che anche quando Minter parla di *gaming experience*, quest'ultima viene identificata in elementi che portano l'esperienza di gioco a un livello audiovisivo. Intervistato da James Hague, autore del libro digitale *Halcyon Days* (1997), l'artista afferma di mettere il *gameplay* prima di tutto, salvo poi precisare: «Rather than use the machine to emulate reality, use the machine to go to places that no-one ever imagined before»<sup>422</sup>. L'impressione, dunque, è che quello che Minter chiama *gameplay*, sia in realtà più vicino a quello che in questa sede si è definito *videoplay* che non al *gameplay* inteso strettamente come esperienza di gioco.

L'exasperata astrazione e l'utilizzo di colori acidi ai limiti dell'allucinazione (nonché una sfrenata passione per i ruminanti), unitamente all'interesse per la musica, sono infatti gli elementi che caratterizzano l'arte di Minter, che ha pienamente assorbito la cultura hippie degli anni Sessanta: «troppi Pink Floyd e troppo "esperienze ultracoscienti" (così le chiama lui) erbacee con contorno di luci psichedeliche»<sup>423</sup>. Non a caso la sua prima opera, creata nel 1984, si intitola proprio *Psychedelia*. Si tratta di un lavoro piuttosto oscuro che non compare tra i giochi creati dall'artista persino nei database più completi come *Mobygames* o *Giantbomb.com*.

Più che un vero e proprio gioco, *Psychedelia* è un *light synthesizer* o, come lo definisce lo stesso Minter, un «generatore di pattern interattivo»<sup>424</sup> per Commodore 64, con il quale il giocatore può manipolare con il joystick le figure astratte che appaiono sullo schermo [fig. 56]. Nel suo sito, l'artista racconta la genesi di *Psychedelia* e le sue prime impressioni:

I was completely amazed. It was such a simple toy, but it was so satisfying to put some music on and just paint with dynamic patterns and colours. I got my mates to come round and play with it too and everyone really enjoyed it, simple though it was. I remember I showed it to my brother, and he said that if anything I made was ever going to make me rich, then this would be it. It's never made me rich... not yet anyway ;-)... It just felt wonderfully new, and somehow primal... it was like the patterns and mandalas that have fascinated humans for millennia, but

---

<sup>421</sup> *Ivi*, pp. 201.

<sup>422</sup> Cit. Jeff Minter, in JAMES HAGUE (a cura di), *Halcyon days*. 2002 (1997).  
<https://dadgum.com/halcyon/BOOK/MINTER.HTM>

<sup>423</sup> "Fantasia psichedelica", in *The Games Machine* (Italia), anno 1, n. 2, ottobre 1988, p. 60.

<sup>424</sup> J. MINTER, "Psychedelia", 1984, scheda dell'opera. <http://www.minotaurproject.co.uk/psychedelia.php>.

come to life, under your control... in fact I was so moved by what I'd found that at first I refused to make it commercial... I felt that something so basic and lovely deserved more than just being another thing to be sold and profited from<sup>425</sup>.

Dopo aver messo gratuitamente a disposizione un listato<sup>426</sup> pubblicandolo su una rivista, Minter ha messo in vendita una versione ampliata dell'applicazione rilasciata con il titolo definitivo *Psychedelia*. L'autore in quell'occasione l'ha definita «sintetizzatore di luce», e l'ha pubblicizzata nell'ambito del mercato videoludico descrivendola come «una forma di intrattenimento non-competitivo...nessun nemico, nessuna uccisione, solo luce e colore»<sup>427</sup>.

Colpisce come lo stesso Minter descriva l'opera in modo contraddittorio, da una parte affermando che non si trattava di un gioco, dall'altra parlandone come se effettivamente lo fosse (per esempio quando racconta di aver chiamato i suoi amici per “giocarci”). A complicare le cose, il fatto che nel sito ufficiale dell'artista, risalente al 2005, i *light synthesiser* vengono trattati in una sezione apposita, diversa da quella dedicata ai giochi. Quel che appare chiaro, comunque, è che come nel caso dell'Atari, *Psychedelia* presentava caratteristiche ben lontane da quelle che ci si sarebbe aspettati da un videogame, e per questa ragione metteva in difficoltà la critica che, come si è visto, proprio in quegli anni stava cercando di “standardizzare” il linguaggio legato al videogame, influenzandone la valutazione<sup>428</sup>. Negli anni seguenti, Minter sviluppò altri *light synthesizer*: *Colourspace* (1985), *Trip-a-tron*, *Virtual Light Machine (VLM)* e *Neon* (2004).

*Colourspace*, che può essere considerato un'evoluzione di *Psychedelia* pensata per Atari 8bit, fu rilasciato nel 1985. Rispetto al suo predecessore, con il quale *Colourspace* condivideva l'algoritmo di base, quest'ultimo risultava più dinamico e colorato, grazie anche alle possibilità offerte dalla palette della macchina Atari [fig. 57]. L'anno seguente, Minter ha sviluppato una nuova versione dell'opera, più fluida e colorata, per Atari ST. Questa versione dava anche la possibilità di lavorare con le immagini importate da *NEOChrome* (1985), un programma di “pittura digitale” creato da Dave Staugas.

*Trip-a-tron* è frutto di un lungo lavoro da parte di Minter, al punto che risulta difficile stabilirne un'esatta datazione. Prendendo come riferimento la versione uscita sotto Llamasoft, si

---

<sup>425</sup> *Ibid.*

<sup>426</sup> In ambito informatico, l'«elenco di informazioni presentato su video o stampato da un elaboratore; elenco delle istruzioni di un programma». “Listato”, voce, in *Dizionario di Italiano il Sabatini Coletti*. [https://dizionari.corriere.it/dizionario\\_italiano/L/listato.shtml?refresh\\_ce-cp](https://dizionari.corriere.it/dizionario_italiano/L/listato.shtml?refresh_ce-cp).

<sup>427</sup> J. MINTER, “Psychedelia”, 1984, scheda dell'opera. <http://www.minotaurproject.co.uk/psychedelia.php>.

<sup>428</sup> Su *Crash*, per esempio, un recensore scrive: «Because *Psychedelia* is not a game it is obviously a bit pointless subjecting it on the usual CRASH team, whose tender ages preclude them from knowing what ‘freaking out granny’ is all about! The package is great fun to play with and works very well indeed. The effects that can be great fun to play with and works very well indeed. The effects that can be created are simply fantastic, however, I would have thought at the price it would only appeal to those who really go in for this audio-visual experience. After all it is pretty expensive and the less imaginative among us may not be prepared to spend the time and extract all that this program has to offer». “Psychedelia”, in *Crash*, n. 15, aprile 1985, p. 20.

può dire che l'opera risale al 1987. Pensato per Atari ST e successivamente portato su Commodore Amiga da Andy Fowler, l'opera viene descritta dall'autore come un «super Colourspace»<sup>429</sup>. In linea con la sua ricerca audiovisiva, nell'introduzione al manuale dell'opera l'autore scrive:

In creating the lightsynth, I sought to create a new artform entirely unique to the computer. A lightsynth show has no direct counterpart outside the machine. (Perhaps laser-shows and rock-concert lightshows come close, but they are largely computer-generated anyway). A lightsynth performance is continuously changing; the images are seldom static, and usually do not attempt to communicate any literal meaning. The display is the visual equivalent of a piece of music; both have dimension in time, both consist of a succession of complex rhythms and harmonies – and both can be performed, in realtime, by a skilled human performer. [...] Well, the function of the lightsynth parallels closely many of the operations used by soundsynthesisers. The main difference, of course, is that where a soundsynth creates and modifies sounds, the lightsynth creates and modifies colour, symmetry and motion. Both types of synthesiser make use of waveforms, oscillators, keyboards, sequencers and various input devices. Both are capable of producing almost infinitely varied output. In the same way that a synth player can 'build' his own sounds, the lightsynth operator can invent and perform graphic effects, continuously, in real-time<sup>430</sup>.

Ancora una volta, appare chiaro il rapporto tra musica e visualità, ma soprattutto al fruitore viene concesso uno spazio creativo ben più ampio rispetto ai videogame convenzionali. Come lo stesso Minter tiene a precisare, *Trip-a-Tron* non è un semplice visualizzatore musicale, ma un vero e proprio sintetizzatore video concepito per essere utilizzato come uno strumento. D'altro canto, il “tocco” umano per l'artista è imprescindibile: per Minter, una chitarra robot può perfettamente essere in grado di suonare sé stessa in modo matematicamente perfetto, ma non sarà mai in grado di riprodurre l'assolo finale di *Comfortably Numb* dei Pink Floyd<sup>431</sup>.

Dopo *Virtual Light Machine*, visualizzatore musicale interattivo rilasciato in più versioni a partire dal 1994 dopo una gestazione di circa dieci anni [fig. 58], l'ultima opera di Minter dedicata alla pura manipolazione del video è *Neon, light synthesizer* per Xbox 360. Quest'ultimo infinite possibilità di configurazione<sup>432</sup> e, al pari dell'Atari Video Music, permette una fruizione passiva nella quale le immagini sullo schermo seguono il segnale audio, e una attiva, nella quale è il fruitore, con il joystick, a modificare le immagini che appaiono sullo schermo [fig. 59].

---

<sup>429</sup> J. MINTER, “Trip-a-tron”, 1987, scheda dell'opera. <http://www.minotaurproject.co.uk/ttron.php>.

<sup>430</sup> *Trip-a-Tron* (Llamasoft), manuale, 1988, p. 4.

<https://web.archive.org/web/20040716031603/http://www.medwaypvb.com/downloads/llamasoft/trip-a-tron-manual.pdf>

<sup>431</sup> *Ibid.*

<sup>432</sup> J. MINTER, “Neon”, scheda dell'opera. <http://www.minotaurproject.co.uk/neon.php>.

La passione di Minter per la manipolazione dell'immagine video e la costruzione di geometrie astratte è evidente anche in molti dei suoi lavori in ambito più tradizionalmente videoludico, nei quali è facile riscontrare una certa influenza della sua produzione più sperimentale. È il caso, per esempio, di *Tempest 2000* (1984) [fig. 60] per Atari Jaguar, che è lo stesso Minter a citare nel suo libro. Qui l'artista combina le grafiche minimali del *coin-op* originale con quelle generate dalla prima versione della *Virtual Light Machine* (*VLM-0*, mai commercializzata), in modo tale da esasperarne l'aspetto «meravigliosamente astratto»<sup>433</sup>. A partire dagli effetti usati in *Tempest 2000*, come il “feedback” che permetteva di amplificare ogni minimo elemento grafico<sup>434</sup> creando spettacolari vortici e frattali, Minter elabora una nuova *VLM* (*VLM-1*), un sistema di visualizzazione musicale che venne incorporato nell'unità CD-ROM dell'Atari Jaguar e che “accompagnava” visivamente la riproduzione dei CD audio. Le successive versioni della *VLM*, così come il videosintetizzatore *Neon*, usati rispettivamente in *Tempest 3000* (2000) e *Space Giraffe* (2007) [fig. 61], portano alle estreme conseguenze il discorso artistico di Minter, che si concentra sul *videoplay* passando per l'(in)giocabilità. *Space Giraffe* in particolare, come nota l'artista

probably blends the idea of abstract visual synthesis and gameplay together more than ever hitherto attempted. We learned from this that some people can get disoriented if you force them too far out of their gaming expectations and into a deeply abstract "reality". The game proved sharply divisive, between those who felt overwhelmed by what they perceived as an audiovisual overload, and those who could see how it all fit together and what we were trying to do<sup>435</sup>.

Questo sovraccarico sensoriale, poi mitigato nelle successive opere, può essere considerato una sorta di “confine” – uno tra i tanti possibili – tra *gameplay* e *videoplay*<sup>436</sup>, e a dimostrarlo sono proprio le recensioni negative. Su *Eurogamer*, per esempio, il recensore afferma che

The main problem with extracting enjoyment out of *Space Giraffe* is a lot simpler than that: it's more to do with its determination to obscure the playfield with Minters' beloved *Neon* light visualisation than any fundamental flaw in the gameplay mechanics. [...] *Space Giraffe* misses the mark for the simple reason that it's too busy projectile vomiting colour over the indistinct

---

<sup>433</sup> J. MINTER, P. MINTER, *A History of Llamasoft*, p. 207.

<sup>434</sup> J. MINTER, “VLM”, 1990, scheda dell'opera <http://www.minotaurproject.co.uk/vlm.php>.

<sup>435</sup> J. MINTER, P. MINTER, *A History of Llamasoft*, p. 207.

<sup>436</sup> A proposito di *Gridrunner Revolution*, per esempio, « There is less to overload the player than there was in *Space Giraffe* - the backgrounds are a subtle canvas for the gameplay rather than a hyper-intense visual blast from within which one must struggle to pick out the relevant details». J. MINTER, P. MINTER, *A history of Llamasoft*, p. 209.



enemies to let players get on and enjoy what might have been an intelligent progression of an all-time classic<sup>437</sup>.

Allo stesso modo, sulla webzine *ign.com*, Nate Ahearn scrive:

The real problem with Space Giraffe isn't with its confusing jump pod mechanic that the tutorial does a terrible job of explaining, or its all-too-simple bombing dynamic, but instead the real issues we have with the game are in the standard gameplay and the problems that the basic design of the game presents. Essentially it's the game's ridiculously spazzy '70s graphics that will have some gamers' heads throbbing and others suffering from seizures. There's just too much going on in Space Giraffe for its own good. Maybe if the gameplay were more endearing to the casual gamer, or if the visuals didn't make half of the people who play the game foam at the mouth, or perhaps if the levels weren't designed to cheat the player, then maybe, just maybe Space Giraffe would have been as cool as its designers had hoped<sup>438</sup>.

Il già citato Schrank inserisce l'opera tra gli esempi di avanguardia formale radicale. Come la pittura modernista, *Space Giraffe* rompe la fruizione videoludica convenzionale, e costringe il giocatore a una riflessione sul medium stesso e sul *fixed-shooter*, genere entro il quale l'opera sarebbe idealmente collocata<sup>439</sup>. Questo secondo punto, in realtà, è direttamente collegato con la questione del *gameplay*, che come si è ipotizzato nel caso di Minter sembra corrispondere all'idea di *videoplay*. E infatti, l'impossibilità del giocatore di adattarsi al gioco registrata da Schrank è dovuta al senso di vertigine che le meccaniche di gioco contribuiscono ad amplificare, ma che comunque deriva da un'esperienza che è evidentemente ludica ma che si può intendere come anche e soprattutto audiovisiva. È lo stesso Schrank, tra l'altro, a citare una recensione nella quale *Space Giraffe* viene di fatto considerato ingiocabile proprio a causa dell'estremo vorticare di luci e colori sullo schermo: «You'll frequently die», scrive Dan Amrich su *Official Xbox Magazine*, «because you couldn't pick out the pulsating assassin from the warped playfield floating over the throbbing LSD nightmare that is the background, which makes this game uniquely aggravating»<sup>440</sup>. Minter,

---

<sup>437</sup> KRISTAN REED, "Space Giraffe", in *eurogamer.net*, 3 aprile 2008. <https://www.eurogamer.net/articles/space-giraffe-review>.

<sup>438</sup> NATE AHEARN, "Space Giraffe review", in *ign.com*, 29 agosto 2007 - 14 maggio 2012. <https://www.ign.com/articles/2007/08/28/space-giraffe-review>.

<sup>439</sup> L'autore si riferisce qui al saggio di Clement Greenberg intitolato *Avant-garde and Kitsch*. CLEMENT GREENBERG, "Avant-garde and kitsch", in *Partisan Review*, vol. 6, n. 5, 1939, pp. 34-49.

<sup>440</sup> DAN AMRICH, "Space Giraffe", in *Official Xbox Magazine*, settembre 2007. Come riportato in B. SCHRANK, *Avant-garde videogames*, p. 39.

però, mette in evidenza il fatto che nonostante le continue “morti”, il gioco è pensato per andare comunque avanti, e questo lo rende tutto sommato non difficile da giocare<sup>441</sup>.

Alla luce di quanto affermato dall’artista, si può ipotizzare che l’opera non sia stata dunque pensata per far riflettere il giocatore sul genere *fixed-shooter* – e quindi sul *gameplay* –, come afferma Schrank in *Avant-garde Videogames*, confermando l’interesse di Minter per il *videoplay*. Inoltre, è lo stesso Schrank a descrivere l’esperienza di giocare a *Space Giraffe* in questi termini: «It is easy to slip into a semi-dissociated state, and catch glimpses of yourself performing half outside and half inside the flow. Processing another pink Chernobyl or a throaty “mooOOOO!” becomes the core challenge»<sup>442</sup>

Come si può evincere dagli esempi riportati nel presente paragrafo, una storia del videogame come arte visiva non può dunque prescindere dallo studio di opere che, poiché non rispondenti ai parametri del videogame convenzionale, vengono spesso ignorate o bollate come produzione secondaria. In realtà, si è visto, tale produzione ha conseguenze dirette anche sullo sviluppo del videogame così come comunemente inteso. Inoltre, l’introduzione del concetto di *videoplay* fa sì che il problema di considerare o meno queste opere videogame non si ponga, poiché tenendo conto dell’intrinseca qualità ludica che risiede nell’interazione con l’immagine in movimento, si libera il videogioco (e di conseguenza la sua storia) dalle costrizioni imposte dall’industria dell’intrattenimento.

---

<sup>441</sup> VINCENT DIAMANTE, “GDC: Jeff Minter keynotes Independent Game Summit”, in *Gamasutra*, 5 marzo 2007. [https://www.gamasutra.com/view/news/103943/GDC\\_Jeff\\_Minter\\_Keynotes\\_Independent\\_Games\\_Summit.php](https://www.gamasutra.com/view/news/103943/GDC_Jeff_Minter_Keynotes_Independent_Games_Summit.php).

<sup>442</sup> B. SCHRANK, *Avant-garde Videogames*, p. 40.

**PARTE TERZA**

**DOPO IL *GAMEPLAY***

# CAPITOLO VII

## L'ERA DELLA VARIAZIONE (1985-2000)

### 7.1 LA CANONIZZAZIONE DEL VIDEOGAME

Come si evince dal capitolo precedente, i primi anni del videogame sono caratterizzati da una forte incertezza causata in parte dalla sua multiforme natura, che almeno sino ai primi anni Ottanta si rivela particolarmente fruttuosa per un tipo di sperimentazione che, come si è visto, riguarda non solo il gioco, ma anche, in larga misura, la visualità. Il game designer Ernest Adams, fondatore della International Game Developers' Association, sulla rivista online *Gamasutra* descrive i primi anni Ottanta come un momento caratterizzato da una fortissima libertà creativa, durante il quale chiunque, almeno potenzialmente, poteva creare il proprio gioco per le console e gli home computer più diffusi<sup>443</sup>.

Se è vero, come dimostrano le ricerche di Kirkpatrick e Riccardo Fassone<sup>444</sup>, che quando la letteratura storica sul videogame parla delle due grandi crisi dell'industria (quella del 1977 e quella del 1983) lo fa in maniera americano-centrica, senza dunque tener conto delle situazioni locali o del fatto che in Europa le vendite trovarono una certa continuità nel mercato dedicato agli home computer, è altrettanto vero che il controllo da parte dell'industria videoludica sulle opere prodotte dalla metà degli anni Ottanta si fece molto più stretto di quanto non fosse solo pochi anni prima. Ciononostante, la produzione per home computer continuava ad essere decisamente meno vincolata, e lo dimostra il fatto che proprio in quegli anni cominciava a diffondersi, sia negli Stati Uniti che in Italia, un tipo di produzione autonoma operante al di fuori del circuito industriale, che tuttavia tendeva a seguire gli standard imposti dall'industria e non sempre con risultati considerabili buoni dal punto di vista sia qualitativo, sia commerciale.

Tra la metà degli anni Ottanta e gran parte degli anni Novanta, sembra dunque esserci poco spazio per la sperimentazione. Il “canone videoludico” è ormai stabilito, e il videogioco si configura come una forma ben riconoscibile, un attore sempre più indipendente nell'ambito dell'industria dell'intrattenimento. Questo periodo è caratterizzato da un'impennata nella

---

<sup>443</sup> ERNEST ADAMS, “The designer’s notebook: sorting out the genre muddle”, in *Gamasutra*, 9 luglio 2009. [https://www.gamasutra.com/view/feature/4074/the\\_designers\\_notebook\\_sorting\\_.php?print=1](https://www.gamasutra.com/view/feature/4074/the_designers_notebook_sorting_.php?print=1).

<sup>444</sup> Si veda: RICCARDO FASSONE, “Programmatore e pirati. I primi cinque anni del videogioco in Italia”, in *Bianco e Nero*, n. 582-583, maggio-dicembre 2015.

produzione videoludica della quale è di fatto impossibile tenere traccia, ma dal punto di vista della presente ricerca è interessante notare che molti dei giochi sviluppati, compresi quelli amatoriali, per quanto innovativi erano fondamentalmente opere derivative, soprattutto dal punto di vista del *gameplay*<sup>445</sup>. L'importanza assunta proprio in questi anni dai generi videoludici gioca in questo senso un ruolo fondamentale, perché rappresenta la volontà dell'industria videoludica di intercettare il gusto del fruitore, "educandolo" allo stesso tempo al *gameplay* canonico<sup>446</sup>. Naturalmente, un'idea di suddivisione in generi, sebbene piuttosto vaga, era già abbastanza diffusa sin dai primi anni Ottanta, ma è proprio con la diffusione della stampa specializzata che come si è visto comincia il processo di canonizzazione<sup>447</sup>.

## 7.2 RI-VESTIMENTI VIDEOLUDICI

Se già all'inizio degli anni Ottanta in *The Art of Computer Game Design* Chris Crawford notava che molti dei giochi sino a quel momento si somigliavano<sup>448</sup> – la scarsa qualità e la ripetitività vengono spesso citate tra le cause delle crisi del mercato ludico americano –, la ridondanza della proposta videoludica commerciale e la variazione come strategia ricorrente nella produzione di videogiochi emergono in modo piuttosto chiaro dalla stampa specializzata.

In linea di massima, nell'era della variazione gli autori di videogame tendono a mantenere saldo quello che Sharp definisce il *familiar flow*<sup>449</sup>, situando le loro opere nell'ambito di un determinato genere, combinando meccaniche di gioco diverse, e garantendo al giocatore il tipo di esperienza che si aspettava. Per esempio, nel primo numero della rivista *Crash* (febbraio 1984), dedicata all'home computer *ZX Spectrum*, la maggior parte dei giochi elencati nella rubrica

---

<sup>445</sup> Si veda, tra gli altri: R. FASSONE, "Cammelli and attack of mutant camels: a variantology of italian video games of the 1980's", in *Well Played*, vol. 6, n. 2, giugno 2017.

<sup>446</sup> Frans Mäyrä introduce il concetto di "canone" nel volume intitolato *An Introduction to Game Studies*. Si veda: FRANS MÄYRÄ, *An Introduction to Game Studies. Games and culture*, Londra, SAGE Publications, 2008, p. 55.

<sup>447</sup> Un primo, importante tentativo sistematico di suddivisione in generi risale alla pubblicazione di *The Art of Computer Game Design* nel 1984. L'autore, il game designer Chris Crawford, si avventura in una pionieristica tassonomia del videogame, nella convinzione che una simile operazione potesse mettere in evidenza alcuni principi alla base del game design<sup>447</sup>. L'autore opera una prima suddivisione in due grandi gruppi: gli skill and action game, nei quali l'enfasi è posta sulla percezione e sulle abilità motorie del giocatore, e gli strategy or cognitive game, che al contrario pongono l'accento sullo sforzo cognitivo. Ognuna di queste macro-categorie è suddivisibile in subcategorie che comprendono, tra gli altri, i giochi di combattimento (combat game), i giochi basati sull'idea di labirinto (maze game), giochi sportivi (sport game), giochi d'avventura (adventure game), i giochi che si basano sul gioco di ruolo Dungeons & Dragons (D&D game), giochi di guerra (war game), giochi d'azzardo (game of chance), giochi educativi (educational game). CHRIS CRAWFORD, *The Art of Computer Game Design*, Berkeley, McGraw-Hill, 1984, pp. 19-40.

<sup>448</sup> *Ivi*, p. 19.

<sup>449</sup> JOHN SHARP, *Works of Game. On aesthetics of games and art*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press, 2015.

intitolata *Living Guide to Spectrum Software* vengono suddivisi in base alla similitudine con cabinati di successo evidentemente già considerati canonici<sup>450</sup>.

La stessa rivista *Crash*, inoltre, per cinque mesi a partire dal febbraio del 1984 ha proposto una rubrica intitolata *Run It Again*, nella quale venivano messe a confronto variazioni domestiche di alcuni giochi *arcade*, secondo criteri che apparivano però non ancora ben definiti. Nel primo numero, per esempio, vengono analizzate alcune variazioni di quelli che erano considerati i capisaldi *shoot'em up*, uno dei generi più longevi che affondava le sue radici nello sperimentale *Spacewar!* e che includeva qualsiasi gioco nel quale fosse necessario sparare<sup>451</sup>.

Questa tendenza ha inizio nei primissimi anni Ottanta, verso la fine di quella che si è scelto di chiamare Era della Sperimentazione. Già nel 1982, sul quinto numero della rivista *Video Games*, Perry Greenberg sottotitolava la rubrica dedicata alle recensioni *15 Reviews: Old Wine in New Bottles*, notando come i quindici giochi recensiti appartenevano a categorie ben definite e mettendo in evidenza una forte somiglianza tra le opere. «Imitation is said to be the most sincere form of flattery», scrive Greenberg,

Suffice to say some games are being flattered to death. Hence, the 15 Tv-game cartridges reviewed herein fit into neat categories: three each mimic Galaxin, Berzek and Donkey Kong (one somehow combine the latter two concepts); two follow Pac-Man's lead; and one is fashioned after Missile Command. Two others are fire-related, what may be the newest video game category<sup>452</sup>.

Molti dei giochi prodotti tra gli anni Ottanta e gli anni Novanta erano basati su sport o sui grandi temi della letteratura e del cinema, riducibili in gran parte allo scontro tra bene e male e situati in ambientazioni ricorrenti (guerre spaziali da combattere contro forze aliene, cowboy e indiani, cavalieri contro mostri, eroe contro anti-eroe, generiche guerre). A tal proposito lo stesso Greenberg, nella rubrica citata poco sopra, afferma:

Software manufacturers have taken us on terrifying journeys to the outer reaches of space, placed us on lily pads and thrown us into the thick of traffic. And that was just the beginning. Now, they're not only clamoring for the licenses of arcade games that bring us other-worldly adventures, but they're also creating exotic locales and giving us genetically-impossible

---

<sup>450</sup> "Spectrum Living Guide", in *Crash*, n. 1, febbraio 1984, pp. 45-64.

<sup>451</sup> LLOYD MANGRAM, CHRIS PASSEY, "Shoot'em Up! Invaders Galaxians", in *Crash*, n. 1, febbraio 1984, pp. 38-40.

<sup>452</sup> PERRY GREENBERG, "15 reviews: old wine in new bottles", in *Video Games*, vol. 1, n. 5, febbraio 1983, p. 77.

creatures which can perform totally impossible tasks of their own creation. And we cry out for more<sup>453</sup>.

L'idea di variazione, dunque, è alla base di quella che non solo dal punto di vista commerciale, ma anche da quello artistico, rappresenta la fase successiva a quella della sperimentazione e che, a voler utilizzare una definizione presa in prestito dalla tradizione storico-artistica adattandola in modo del tutto impreciso, potremmo chiamare "di maniera". L'azione di gioco viene di volta in volta ricontestualizzata dagli artisti agendo sul comparto audiovisivo, proponendo nuovi temi per consueti *gameplay*. Per analizzare questo tipo di produzione dal punto di vista che si è scelto di adottare nella presente ricerca, può essere utile fare riferimento al concetto di *re-skinning* introdotto da Mary Flanagan nel suo *Critical Play*.

Secondo Flanagan, il *re-skinning* (o *re-dressing*), traducibile in italiano come ri-vestimento (inteso come "vestire nuovamente") è una pratica di gioco sovversiva che consiste nell'alterazione di personaggi e oggetti. In particolare, l'autrice ne individua le radici nel gioco con le bambole in età vittoriana:

Players make alternative arrangements and disguise their dolls for subversive roles, altering the appearance or the presentation of dolls in a way that allows dolls to enter the forbidden scene. Dolls could merely change costumes, or they could be reskinned with makeup or masks to literally efface the surface of the body. For instance, girls who enacted doll funerals might construct clothing ensembles appropriate for death scenes. Parents eventually addressed these preferences by providing girls with doll caskets and doll manufacturers began packaging their fashion dolls to appeal to such subversion by creating new doll products that catered to critical types of play. Some dolls, for example, were sold together with elaborate black mourning outfits<sup>454</sup>.

Per parlare di questa pratica dal punto di vista dell'artista, Flanagan cita, per esempio, il lavoro di Fanny Glessner, pioniera delle scienze forensi, la quale ri-vestiva la *dollhouse*, giocattolo tipicamente femminile e legato a una serie di convenzioni, rendendola una vera e propria "scena del crimine" basata su descrizioni di fatti reali. I diorami minuziosamente costruiti venivano poi utilizzati dagli investigatori per fare pratica nello sviluppo di una narrazione volta alla soluzione di un omicidio a partire dalle prove<sup>455</sup>. La sovversione operata da Glessner, in realtà, va oltre il

---

<sup>453</sup> P. GREENBERG, "Visions of Eight: a Seasonal Collection of Carts", in *Video Games*, vol. 1, n. 8, maggio 1983, p. 72.

<sup>454</sup> M. FLANAGAN, *Critical play*, p. 33.

<sup>455</sup> JIMMY STAMP, "How a Chicago Heiress Trained Omicide Detective With an Unusual Tool: Dollhouses", in *smithsonianmag.com*, 6 marzo 2014. <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/murder-miniature-nutshell-studies-unexplained-death-180949943/?no-ist>.

semplice ri-vestimento, poiché mette in discussione, riscrivendole, le convenzioni tradizionalmente associate al gioco con le bambole<sup>456</sup>. Un altro caso di *reskinning* citato da Flanagan è quello di *Ping Pong Pond* (1998), opera dell'artista messicano Gabriel Orozco che, in questo caso, lascia invariate le meccaniche del ping pong limitandosi ad intervenire sul tavolo, convenzionalmente rettangolare e diviso al centro da una rete. Orozco riflette sulla possibilità di moltiplicare e “aprire” lo spazio, sostituendo la rete con uno stagno in miniatura [fig. 66].

Per la semplicità del suo *gameplay*, il ping pong si presta particolarmente a essere ri-vestito, come suggerisce Bernie de Koven quando, riferendosi a *Ping Pong Pond*, afferma «it [...] demonstrates how much more there is to play with when we play ping pong, how, if we so desire, we can change the way the table looks and redefine the game itself»<sup>457</sup>. È lo stesso de Koven, infatti, a citare altri esempi di *reskinning* del ping pong, come *Ping-pong pipe* (2002) di Laurent Perbos e *Ping Pong Go Round* (1998) di Lee Wen<sup>458</sup>. Nel primo caso, il tavolo da gioco invade la terza dimensione trasformandosi in un tubo<sup>459</sup> [fig. 67], mentre nel secondo caso viene “piegato” ad arco<sup>460</sup> [fig. 68]. Queste operazioni ricordano molto da vicino quella effettuata da George Maciunas nel 1976, quando l'artista ha reso irregolare e bucato la superficie del tavolo da gioco (*Flux Ping Pong*) [fig. 69]. Maciunas, però, si è spinto oltre, modificando, a partire dal 1964, una serie di racchette<sup>461</sup>.

Quelli sin qui citati sono casi particolarmente invasivi di *reskinning*, che tuttavia ben si prestano a dimostrare come, pur mantenendo invariante le meccaniche convenzionali, l'esperienza di gioco può subire un sostanziale cambiamento anche laddove si interviene soltanto sul suo aspetto, semplicemente cambiando «the way the table looks»<sup>462</sup>. A prima vista può sembrare un modo sovversivo di approcciarsi al gioco, ma a ben vedere tutte queste opere rappresentano delle variazioni, seppur radicali, sul tema ping-pong.

Un altro gioco che per la sua semplicità si è storicamente ben prestato a interventi di *reskinning* è stato il gioco di percorso, e in particolare quello noto in Italia come Gioco dell'Oca. A quest'ultimo, sin dalle sue origini è stato riconosciuto un alto valore simbolico e utilizzato come

---

<sup>456</sup> A tal proposito, Flanagan afferma: «Glessner Lee's inversions demonstrate some of the ways doll-houses signify a controlling repression at work in cultural discourse, a repression enforced by the rule set generated by domestic norms. By pushing the boundaries of the permissible, these acts of critical play are linked to historical models of play in domestic space». MARY FLANAGAN, *Critical play*, p. 36.

<sup>457</sup> BERNARD LOUIS DEKOVEN, “Ping pong revisited”, in *aplayfulpath.com*, 27 agosto 2014. <https://www.aplayfulpath.com/ping-pong-revisioned/>.

<sup>458</sup> *Ibid.*

<sup>459</sup> “Ping-pong pipe” (Laurent Perbos, 2002), scheda dell'opera. <http://www.documentsdartistes.org/artistes/perbos/repro3-3.html>.

<sup>460</sup> “Ping-Pong Go Round” (Lee Wen, 1998), scheda dell'opera. <http://leewen.republicofdaydreams.com/ping-pong-go-round.html>.

<sup>461</sup> “Irregular Ping Pong Paddle”, scheda dell'opera, in *Harvard Art Museum*. <https://www.harvardartmuseums.org/art/29155>.

<sup>462</sup> B. L. DEKOVEN, “Ping pong revisited”.



strumento didattico destinato, almeno nel XVII secolo, ai rampolli dell'alta società<sup>463</sup>. Ad oggi ne esistono più di duemila variazioni che, pur mantenendo sostanzialmente invariata la meccanica, intervenendo sull'aspetto del tabellone (e quindi chiamando in causa la visualità) diventano metafore sportive, letterarie, politiche, come notano Massimo Arcangeli e Sandro Marina nel loro blog: «dallo sport ai grandi viaggi, passando per la promozione turistica o la propaganda politica, la letteratura o lo spettacolo, e chi più ne ha più ne metta, c'è un potenziale tabellone per qualsiasi cosa possa frullarci per la testa»<sup>464</sup>.

*Le Jeu de la Révolution Française* (1790 ca.), *Jeu du Juif Errant* (1855 ca.), *Il Giuoco dell'Aquila* (1916) e i più recenti *Strip Oca* (1984) e *Il Volo del Gioco dell'Oca* (Maria Lai, 2002) sono esempi particolarmente significativi di *reskinning* del Gioco dell'Oca.

In *Le Jeu de la Révolution Française* le meccaniche tradizionali servono a sviluppare una narrazione storica. I giocatori ripercorrono le tappe più importanti della Rivoluzione francese, in un percorso (a spirale e centripeto, come da tradizione) che va dalla presa della Bastiglia sino all'Assemblea Nazionale. Ogni casella è occupata da una piccola stampa che illustra un evento significativo, mentre le oche sono sostituite dai Parlamenti francesi<sup>465</sup>.

*Jeu du Juif Errant* si ispira invece alla letteratura, e in particolare all'omonimo romanzo di Eugene Sue pubblicato tra il 1884 e il 1885, a sua volta ispirato alle vicende del personaggio leggendario noto come l'Ebreo Errante, condannato a vagare per l'eternità per aver schernito Gesù durante la sua salita al Calvario<sup>466</sup>. Anche in questo caso, a ogni casella corrisponde un passo del romanzo.

*Il Giuoco dell'Aquila*, pubblicato tra la fine del 1915 e il 1916, è una versione italiana del Gioco dell'Oca edita dal Comitato delle Patronesse dell'Assistenza Pubblica Milanese e regalata in occasione delle raccolte di generi alimentari, vestiti e altri beni più o meno necessari destinati ai soldati impegnati al fronte<sup>467</sup>. Il gioco si presenta subito come una variazione propagandistica del tema Gioco dell'Oca; un cartiglio posto nella parte bassa del tabellone, infatti, recita: *Questo è il giuoco dell'aquila – sotto mentita veste resta il giuoco dell'oca – dell'oca con due teste. A destra del cartiglio, un'oca bianca con due teste, presumibilmente italiana*<sup>468</sup>, si rivolge con fare minaccioso all'aquila bicipite asburgica situata dalla parte opposta. La stessa aquila asburgica, simbolo del nemico, è rappresentata in alcune caselle sempre in modo denigratorio, «con le

---

<sup>463</sup> PATRIZIA GIAMMINUTI, "Il Gioco dell'Oca: una proposta iconografica" in *Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco*, n. 23, 2017, p. 63.

<sup>464</sup> MASSIMO ARCANGELI, SANDO MARINA, "C'è oca e oca", in *ilfattoquotidiano.it*, 4 gennaio 2018.

<https://www.ilfattoquotidiano.it/2018/01/04/il-gioco-delloca-con-le-sue-2-495-versioni-e-oltre/4072814/>.

<sup>465</sup> *D'Allemagne Tav. n°22 – Le Jeu de la Révolution Française*. <http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=463>.

<sup>466</sup> FERDINANDO NERI, "Ebreo Errante" (voce), in *Treccani.it*, (orig. in *Enciclopedia Italiana Treccani*, 1932).

[http://www.treccani.it/enciclopedia/ebreo-errante\\_%28Enciclopedia-Italiana%29/](http://www.treccani.it/enciclopedia/ebreo-errante_%28Enciclopedia-Italiana%29/).

<sup>467</sup> "Il Gioco dell'Aquila - 1915", scheda dell'opera. <http://www.croceverdeapm.net/it/storia/il-gioco-dellaquila.html>.

<sup>468</sup> *Ibid.*

stampelle, moribonda, fucilata, mezza spennata, infilzata dalla baionetta, arrostita, completamente nuda e pronta per lo spiedo, tragicamente morente, cotta e servita su un vassoio»<sup>469</sup>, mentre in altre caselle vengono proposte caricature di generali nemici e dello stesso Francesco Giuseppe. Il percorso è occupato per la maggior parte da illustrazioni a tema guerresco, mentre le prime caselle rimandano al momento della partenza dei soldati al confine<sup>470</sup>. Per quanto riguarda gli ultimi due esempi proposti, se *Strip Oca* ripropone le meccaniche tradizionali in chiave erotica e decisamente “leggera”, nel *Volo del Gioco dell’Oca*, l’artista sarda Maria Lai le veste della sua poetica interpretandole, attraverso la metafora del volo, come processo della conoscenza, dell’arte e della creatività<sup>471</sup>. Il “tabellone”, in questo caso, è stato dipinto sia su un pannello a muro posto sul retro della scuola primaria di Ulassai, sia per terra, su uno spiazzo di cemento antistante, in una collocazione che ne ribadisce la fruibilità. I testi che tradizionalmente vengono stampati sul tabellone contribuendo, assieme alle immagini, alla contestualizzazione dell’azione di gioco (comprese le regole, normalmente poste nella parte centrale), nell’opera di Maria Lai prendono la forma di filastrocca (*La Filastrocca del Volo del Gioco dell’Oca*), non inclusa nel tabellone ma facilmente memorizzabile proprio perché pensata per i più piccoli:

*Il guscio dell’uovo si rompe da dentro  
quando il pulcino comincia a bussare.  
Bussa il pulcino che vuole passare  
dal guscio dell’uovo al guscio del mondo  
Passi passetti l’oca giuliva  
cerca soltanto dove beccare  
Quando a un pantano di fango e di cielo  
vede riflessa un’ombra volare  
L’oca si volta cercando quel volo  
nell’arco lontano di un arcobaleno,  
sembra la fuga di un prigioniero  
che vola libero cercando il cielo.  
L’oca rapita dal sogno del volo  
prova a volare ma batte nel suolo.  
Batte e ribatte prova e riprova  
le viene vicino un burattino  
Il burattino era briccone  
Sognava di essere un bravo bambino  
Dentro la favola del burattino  
c’è la fatina dal velo turchino  
Col burattino l’oca smarrita*

<sup>469</sup> MARTA VILLA, *Pubblicità, giochi e potere nell’Italia postunitaria. Per la costruzione di una possibile identità nazionale*, in SILVIA ARU, VALERIA DEPLANO (a cura di), *Discorsi d’Italia*, Ombre Corte, Verona 2013, p. 73.

<sup>470</sup> *Ibid.*

<sup>471</sup> GERARDO DI FEO, *Il volo del Gioco dell’Oca di Maria Lai*, in *La Città Giocata*.

<http://foggiagiocata.blogspot.com/2008/03/il-volo-del-gioco-delloca-di-maria-lai.html>.

Si veda anche: G. DI FEO, *Il volo del Gioco dell’Oca*, in FRANCA PINTO MINERVA, MARIA VINELLA (a cura di) *Arte e creatività. Le fiabe e i giochi di Maria Lai*, AD-Arte Duchamp, Cagliari 2007.

*entra nel gioco della magia  
Al sogno dell'oca che vuole volare  
sorridente la fata dal velo turchino  
Batte sul guscio del sogno proibito  
E libera l'oca nell'infinito*<sup>472</sup>.

Le variazioni sin qui citate ribadiscono l'idea che «il Gioco dell'Oca manifesti le sue simbologie non solo nella struttura, ma anche nei temi scelti per decorare i fogli»<sup>473</sup>, considerati da Giamminuti, con particolare riferimento alle variazioni Cinquecentesche, «repertori tematici e quindi oggetti di produzione secondaria, testimoni e veicolo di diffusione, attraverso la loro circolazione, di alcune iconografie afferenti alla più alta pittura di cavalletto»<sup>474</sup>. Al di là della questione puramente iconografica e degli aspetti più tradizionalmente storico-artistici, è interessante notare come, stando così le cose, una sola meccanica di gioco possa dar vita potenzialmente a infinite narrazioni, variando soltanto gli aspetti relativi alla visualità. In questo senso, è evidente che i giochi da tavolo, e in particolare quelli che prevedono l'utilizzo di un tabellone, si prestano particolarmente a questo tipo di variazione, come dimostra, oltre a quelli già citati, il caso di *Monopoly*.

Dello storico gioco, tradizionalmente legato al mondo degli affari, esistono infatti numerose versioni che, pur mantenendo sostanzialmente inalterata l'idea di conquista, e dunque la meccanica di gioco convenzionale, sviluppano narrazioni del tutto originali, molte delle quali ambientate in universi narrativi già esistenti.

### **7.2.1 Ri-vestimenti videoludici. Dall'infinitamente grande all'infinitamente piccolo: il "ritorno del reale"**

Traducendo quanto detto sinora in termini videoludici, emerge che questo tipo di variazione che si può forse definire "superficiale", questo ri-vestimento che come si è visto è legato alla visualità, caratterizza gran parte della produzione videoludica industriale del periodo preso in esame. Eppure, nonostante in questa fase vengano sviluppate perlopiù narrazioni lineari spesso basate sul raggiungimento di un certo obiettivo o su scontri manichei, è possibile notare in alcuni casi uno spostamento di attenzione dall'infinitamente grande all'infinitamente piccolo, dall'inusuale e fantascientifico al quotidiano e (quasi) scientifico. Una sorta di "ritorno del reale", per utilizzare una definizione del critico Hal Foster<sup>475</sup>, grazie al quale i videogame superano le

---

<sup>472</sup> MARIA LAI, *La filastrocca del volo del Gioco dell'Oca*, 2002. [http://www.maria-lai.com/?page\\_id=1626&lang=en](http://www.maria-lai.com/?page_id=1626&lang=en).

<sup>473</sup> PATRIZIA GIAMMINUTI, "Il Gioco dell'Oca..." in *Ludica*, n. 23, 2017, p. 70.

<sup>474</sup> *Ibid.*

<sup>475</sup> H. FOSTER, *Il ritorno del reale*.

grandi narrazioni di finzione, assumendo una dimensione che potremmo definire “umana”. Dal punto di vista della presente ricerca, è interessante notare che, sebbene sempre collocato nell’ambito di un certo manierismo videoludico, questo spostamento di attenzione comporta anche un cambiamento di significato che passa dalla rappresentazione visiva.

Si tratta, evidentemente, di una produzione minoritaria rispetto a quella basata su temi spaziali, *fantasy* o di derivazione cinematografica, che si situa nell’ambito di un’industria che tenta di ossigenare un mercato incline alla saturazione con prodotti che, pur non potendosi definire “sperimentali” – dato che anche se molte di queste opere vengono spesso definite originali o comunque percepite come insolite, propongono un’esperienza che sia dal punto di vista del *gameplay*, sia dal punto di vista del *videoplay*, è fondamentalmente convenzionale – sono rappresentativi dell’importanza della visualità in ambito videoludico.

Uno dei sintomi di questa tendenza al *reskinning* che si può forse definire anti-letterario e in parte anche anti-cinematografico<sup>476</sup>, e che può passare inosservato perché rapidamente assimilato dal pubblico, è la svolta “realistica” nel genere *beat’em up* (tradotto in italiano con il termine “picchiaduro”), comprendente giochi d’azione generalmente caratterizzati dalla presenza di combattimenti corpo a corpo.

I *beat’em up*, molto diffusi nelle sale giochi tra gli anni Ottanta e gli anni Novanta, combinano gli elementi tipici dei giochi di combattimento uno-contro-uno con il movimento a scorrimento orizzontale. *Kung-Fu Master* [fig. 70], sviluppato nel 1984, può essere considerato l’archetipo del genere, sebbene il più tardo *Double Dragon* (1987) venga spesso indicato come il *beat’em up* più influente<sup>477</sup>. Come molti altri giochi di quel periodo, anche *Kung-Fu Master* era vagamente ispirato ad un film di successo, *L’Ultimo Combattimento di Chen* (*The Game of Death*, 1978), ma nonostante questo fu ripubblicato, sempre nel 1982, con il titolo *Spartan X* in occasione dell’uscita dell’omonimo film<sup>478</sup>. Il gioco era basato su una trama molto semplice, con il giocatore chiamato ad affrontare i nemici per salvare la compagna del protagonista. Il *gameplay* di base che caratterizzava *Kung-Fu Master* si è prestato, negli anni successivi, a varie declinazioni, molte delle quali hanno sviluppato narrazioni “epiche” mutate da letteratura, film, fumetti e serie Tv.

Il picchiaduro distribuito nel mercato occidentale come *Renegade* (1986), nella sua versione originale intitolata *Nekketsu Koha Kunio-Kun* e destinata al mercato asiatico, in questo contesto rappresenta un’eccezione interessante [figg. 71,72]. Sebbene entrambe versioni si

---

<sup>476</sup> Il riferimento, in questo caso, è alla presa di distanza rispetto alla letteratura fantascientifica e *fantasy* che ha caratterizzato gran parte della produzione videoludica.

<sup>477</sup> Si veda, per esempio, la recensione di un altro noto *beat’em up* intitolato *Renegade*, pubblicata nella rivista *The Games Machine Italia* nel 1989, nella quale il gioco recensito viene considerato il «capostipite di tutta la famiglia *beat’em up* in stile *Double Dragon*». “*Renegade*” in *The Games Machine Italia*, n. 11, luglio/agosto 1989, p. 30.

<sup>478</sup> SPANNER SPENCER, “The Tao of *beat’em ups*. Part 1: the evolution of a genre, 1976-1985”, in *Eurogamer*, 6 febbraio 2008. <https://www.eurogamer.net/articles/the-tao-of-beat-em-ups-article>.

possono considerare tra i primi esempi di ambientazione urbana, e dunque in qualche modo “reale” oltre che, di fatto, geograficamente localizzata, la versione occidentalizzata fa riferimento a un’estetica urbana “cinematografica” di film come *Il Giustiziere della Notte* (*Death Wish*, 1974) e, soprattutto, *I Guerrieri della Notte* (*The Warriors*, 1979), come si evince anche dal carattere del titolo. Inoltre, ed è questa la differenza più profonda tra le due versioni, la versione occidentale non rinuncia al classico intreccio che vede l’eroe impegnato nel salvataggio della sua compagna. Nella versione giapponese, invece, ciò che muove il protagonista non è l’amore romantico, ma la volontà di vendicare i bulli che tormentano il suo migliore amico. Se è vero che anche in questo caso il bene si oppone romanticamente al male, nella versione giapponese l’ambientazione “scolastica” di fatti tutto sommato legati alla quotidianità (suggerita anche dal fatto che i bulli aggrediscono l’amico del protagonista alla fine di ogni livello), sembra far assumere alla narrazione una dimensione decisamente più umana, che permette di annoverare *Nekketsu Koha Kunio-Kun* tra gli esempi di “ritorno del reale”.

Bisogna anche ribadire, però, che almeno in Occidente *Renegade* non veniva percepito come un’esperienza di gioco nuova o un’esperienza audiovisiva stupefacente. Al contrario, l’idea era quella che si trattasse di un gioco del tutto convenzionale, al punto che su *Commodore Computer Club* un recensore lo descrive affermando che «Come esistono gli arcade spaziali, soprannominati dagli esperti *a fuoco totale* (perché per procedere bisogna sparare in continuazione), un gioco come *Renegade* richiede semplicemente (!) di sparare pugni e calci senza soluzione di continuità»<sup>479</sup>. La “ricetta” di *Renegade* appariva inoltre piuttosto chiara anche al recensore di *Zzap!*, che nel febbraio del 1990 lo paragonava a opere simili: «pigiate una dose di *Street Fighter*, tre quarti di *Double Dragon* e versateci sopra, se volete, una spruzzata di *Crime Fighter*»<sup>480</sup>.

La dimensione “scolastica” di *Nekketsu Koha Kunio-Kun* si ritrova in almeno altre quattro opere pubblicate all’inizio e intorno alla metà degli anni Ottanta: *School Maze* (1982), *Mikie* (1984), *Skool Daze* (1985) e il seguito *Back to Skool*, dello stesso anno, e *The Happiest Days of Your Life* (1986). Pur non appartenendo al genere *beat’em up*, presentano tutti un *gameplay* convenzionale, e trame semplici<sup>481</sup>. Tra questi, *Mikie*, che in *Computer & Video Games* viene definito «a weird game, [...] one of the most bizarre games around» e criticato per il suo non essere affatto “adrenalinico”<sup>482</sup>, è un ottimo esempio di variazione attraverso la pratica del *reskinning* e di “ritorno del reale”, perché anche nella versione per il mercato giapponese l’ambientazione è un

---

<sup>479</sup> “Renegade”, in *Commodore Computer Club*, n. 75, giugno 1990, p. 51.

<sup>480</sup> “Renegade”, in *Zzap*, n. 42, febbraio 1990, p. 64.

<sup>481</sup> In *The Happiest Days of Your Life*, per esempio, il protagonista deve dimostrare di non aver rubato il portafogli del preside cercando vari oggetti e collocandoli in punti precisi, in *Skool Daze* deve falsificare alcuni documenti per accorciare il suo periodo di punizione, e in *School Maze* il giocatore deve trovare una cassetta perduta.

<sup>482</sup> “Mikie”, in *Computer & Video Games*, n. 39, gennaio 1985, p. 38.

comune ufficio. In entrambi i casi, sotto la superficie ri-vestita di una dimensione “realistica”, emerge una meccanica di gioco che, nonostante qualche innovazione, rende l’opera una delle numerosissime variazioni di *maze-game*.

Il “ritorno del reale” emerge anche nell’attenzione al piccolo e all’infinitamente piccolo. Nel primo caso, se giochi come *Frogger* e il suo clone *Freeway* sono il frutto della tendenza dei primissimi anni Ottanta a creare videogame praticamente su qualsiasi cosa (nel caso specifico, sull’attraversamento di una strada trafficata rispettivamente da una rana e di una gallina), *Chickin’ Chase* (1985), nel quale il giocatore controlla un gallo che deve salvare le uova della sua compagna dal contadino che raccoglierle, è un esempio più tardo di questa propensione. Per quanto riguarda l’infinitamente piccolo, invece, laddove *Microsurgeon* (1982) rappresenta un caso di coloratissima sperimentazione<sup>483</sup> [fig. 73], al punto che Joe Santulli su *Digital Press* paragona l’ambiente di gioco a un libro a colori di biologia<sup>484</sup>, *Headache* (1984) ambienta una meccanica di gioco chiaramente derivata da *Donkey Kong* all’interno del profilo di una testa umana [fig. 74].

Per concludere questa breve analisi non si possono non citare i giochi ispirati a mestieri (come *Tapper*, 1983, *Paperboy*, 1984, *Thrashman*, 1984), quelli a tema erotico come quelli prodotti da Mystique e le innumerevoli variazioni di *Qix*<sup>485</sup>, e alcuni giochi di guerra che sostituiscono generiche battaglie a scontri geograficamente ben localizzati. *Germany 1985* (1982), *Ride to Moscow* (1985), *Harpoon* (1989) e *Crisis in the Kremlin* (1992), ispirati a possibili scenari post-Guerra Fredda<sup>486</sup>, sono tutti i casi in cui il reale emerge attraverso il ri-vestimento di meccaniche di gioco convenzionali, che rimangono perlopiù invariate o comunque vengono innovate o alterate in modo non significativo.

L’era della variazione, dunque, è generalmente caratterizzata da opere che offrono esperienze (di gioco e audiovisive) considerabili comunque tradizionali. Dal punto di vista della visualità, dai casi di *reskinning* che si situano nell’ambito di una produzione canonica emerge un diffuso disinteresse da parte degli autori rispetto all’esplorazione audiovisiva. Questo approccio, che Paolo Pedercini chiama «gameplay-to-metaphor»<sup>487</sup>, è molto simile a quello che caratterizza le variazioni del Gioco dell’Oca di cui si è detto poco sopra. Come nota lo stesso Pedercini questo

---

<sup>483</sup> Nel gioco, il giocatore era chiamato a guarire o salvare i propri pazienti intervenendo su diversi organi a seconda dei disturbi presentati. L’ambiente di gioco riproduceva l’interno del corpo umano, rappresentato sotto forma di intricatissimo e coloratissimo labirinto.

<sup>484</sup> JOE SANTULLI, “Microsurgeon”, in *Digital Press*, 10 dicembre 2003.

[http://www.digitpress.com/reviews/micro\\_s.htm](http://www.digitpress.com/reviews/micro_s.htm).

<sup>485</sup> Il caso delle variazioni erotiche di *Qix* è peculiare, poiché pur mantenendo invariato il *gameplay* viene sovvertita l’idea di base attraverso il *reskinning*. Se nel gioco originale, infatti, il giocatore doveva coprire la maggior superficie possibile muovendo il suo personaggio, nelle variazioni erotiche lo scopo del gioco diventa esattamente l’opposto, ovvero scoprire la figura femminile sottostante.

<sup>486</sup> A tal proposito si veda: ROBERTO CAPPAL, “Futuri videoludici: Cold War e altri inferni”, in *Quaderni d’altri tempi*, 2 marzo 2018. <http://www.quadernidaltritempi.eu/futuri-videoludici-cold-war-e-altri-inferni/>.

<sup>487</sup> PAOLO PEDERCINI, “Notes on tax-evaders”, in *La Molleindustria*, 17 aprile 2013.

<http://www.molleindustria.org/blog/notes-on-tax-evaders/>.

metodo non tiene conto del fatto che il significato di un'opera videoludica emerge dalle complesse relazioni tra narrazione, comparto audiovisivo e meccaniche di gioco<sup>488</sup>. Detto altrimenti, «different ideas require different forms»<sup>489</sup>. A suo modo, tuttavia, il “ritorno del reale” nei videogame, per quanto si risolve spesso in una produzione comunque derivativa, rappresenta comunque una via alternativa rispetto alla dominante letteraria o cinematografica.

### 7.2.2 Il caso *Space Invaders*

Quanto detto sinora a proposito della pratica del *re-skinning* e del “ritorno del reale” emerge chiaramente ripercorrendo la storia delle variazioni di *Space Invaders* (1978) [fig. 74]. L'iconico arcade del designer giapponese Tomohiro Nishikado è, a ben vedere, un perfetto archetipo sul quale costruire nuove narrazioni. La semplicità delle meccaniche di gioco, unitamente al tema dell'invasione basato sull'opposizione *bene* contro *male*, hanno reso l'opera particolarmente adatta ad essere ri-vestita nei decenni successivi.

Dal 1980 ad oggi, il numero di giochi direttamente ispirati al successo di Nishikado è così elevato che è impossibile tenerne un conto preciso. Solo quelli citati dall'archivio *Mobygames* sono un centinaio, ma certamente non si tratta di una lista esaustiva poiché non tiene conto di tutta la produzione “domestica” e di quella parallela al mercato. Nel presente paragrafo, pur tenendo conto di questa produzione, ci si limiterà comunque a considerare solo variazioni strettamente ispirate all'archetipo.

*Communist Mutants From Space* (1982), è a prima vista una variazione sul tema “invasione spaziale” non molto dissimile dalle altre. Cambia qualche elemento a livello sonoro e visuale: non ci sono strutture fisse a protezione del cannone e gli alieni prendono vita a partire da “mattoncini” à la *Breakout*, che rappresentano uova mutanti. Tuttavia, è a livello paratestuale – nel titolo, nella custodia, nel libretto e nella schermata introduttiva – che il gioco svela il suo significato. Quelli che sembravano generici invasori alieni si rivelano essere comunisti, così che il giocatore non sarà semplicemente chiamato a salvare il pianeta, ma anche a difendere la democrazia<sup>490</sup>. Considerando la tensione globale che ha caratterizzato il periodo storico in cui l'opera è stata concepita, quello di *Communist Mutants* è un buon esempio di “ritorno del reale” che emerge dalla pratica del *reskinning*.

Un altro caso di “ritorno del reale”, che prende la forma di concorrenza industriale, è *Pepsi Invaders* (1983) – noto anche come *Coke Wins* – un gioco commissionato da *Coca Cola* ad Atari

---

<sup>488</sup> *Ibid.*

<sup>489</sup> *Ibid.*

<sup>490</sup> [http://www.atarimania.com/game-atari-2600-vcs-communist-mutants-from-space\\_7262.html](http://www.atarimania.com/game-atari-2600-vcs-communist-mutants-from-space_7262.html).

in occasione di un congresso organizzato dall'azienda americana. L'opera non è altro che una versione di *Space Invaders* nella quale gli alieni sono sostituiti dalle lettere che compongono la parola PEPSI [fig. 76]. Quest'opera, tuttavia, non si limita a riproporre l'esperienza di gioco dell'archetipo attraverso un semplice ri-vestimento – con quella strategia, che si è visto, Pedercini chiama *gameplay to metaphor* – ma agisce sulle meccaniche di gioco e più in generale sul *gameplay* concedendo al giocatore un numero infinito di vite e una sessione di gioco non più lunga di tre minuti, rendendo di conseguenza impossibile l'invasione da parte di Pepsi.

Un simile approccio, sebbene ben più complesso, lo adotterà proprio la Molleindustria in *Tax Evaders* (2013). Qui l'archetipo viene ripreso per tradurre in termini videoludici la lotta all'evasione fiscale da parte di alcune grandi multinazionali [fig. 78]. Anche in questo caso, gli sviluppatori non si limitano al semplice *reskinning* sostituendo gli alieni con le aziende, gli scudi/bunker con edifici statali, e il cannone con un gruppo di persone in protesta, ma inseriscono alcune variazioni anche a livello di meccaniche di gioco garantendo, di fatto, un'esperienza del tutto nuova rispetto all'archetipo, adattata al caso specifico. A tal proposito, Pedercini scrive:

There are aspects of the *Space Invaders*' gameplay that can't be changed by simply replacing sprites: the conflict is a Manichean good vs evil one, the enemy is foreign, and the only way to confront the invasion is by using military force. [...] corporations move upwards from the city, metaphorically avoiding their responsibilities toward society; buildings representing social services are not destroyed by direct attacks like the green shields in the original game and are instead restored by tax revenues, and so on. But the military metaphor is still there and it's a lousy representation of collective action<sup>491</sup>.

Per comprendere appieno l'operazione di Molleindustria con *Tax Evaders* bisogna inoltre specificare che l'opera, pur essendo disponibile anche in una versione “tradizionalmente” videoludica, è stata concepita per essere proiettata sulla facciata di diverse sedi delle aziende citate, proprio la settimana prima del *Tax Day*, giorno entro il quale i cittadini americani sono tenuti a pagare le tasse. Visto semplicemente come videogioco, *Tax Evaders* appare come un esperimento sovversivo fortemente incentrato sul *gameplay*. Tenendo conto dell'opera nel suo insieme, però, si configura come un atto di guerriglia<sup>492</sup>, una *guerriglia video* che sovverte la normale produzione

---

<sup>491</sup> P. PEDERCINI, “Notes on tax-evaders”.

<sup>492</sup> È lo stesso Pedercini a utilizzare questo termine: «The week before Tax Day (April 15) the game has been projected guerrilla-style against corporate offices and banks in various cities around the States, together with other light interventions by groups in the post-Occupy Wall Street galaxy». *Ibid.*



e fruizione videoludica proprio come negli anni Sessanta un simile atto di resistenza era stato protratto nei confronti della produzione e fruizione televisiva<sup>493</sup>.

A livello cronologico, ma soprattutto a livello concettuale – per la riflessione programmatica *sul* videogame e *col* videogame – *Tax Evaders* appartiene all’Era della Sovversione, ma si è scelto di citarlo qui per mettere in evidenza la complessità rispetto a tentativi simili, citati peraltro dallo stesso Pedercini, che nonostante non sempre appartengano cronologicamente al periodo di tempo che si è scelto di indicare come Era della Variazione si pongono concettualmente in continuità con essa: *John Kerry: Tax Evaders* (2004) e *John McCain Pork Invaders* (2008), sono due esempi ancora piuttosto recenti di “ritorno del reale” nel videogame tramite un *reskinning* piuttosto rozzo e superficiale, ancora sulla scia di un modo di fare D.I.Y. che caratterizzava molta produzione amatoriale nell’Era della Variazione, ed evidentemente non basato su una vera e propria “agenda”.

A concludere questa breve rassegna è l’esempio tutto italiano intitolato *Il Grande Gioco di Tangentopoli* (1993), variazione di *Space Invaders*<sup>494</sup> ispirata all’inchiesta “Mani Pulite” [fig. 77]. Si tratta di un caso pienamente calato nel suo tempo e molto più complesso dei precedenti, soprattutto dal punto di vista dei paratesti. Nella *cut scene* che introduce al gioco, e che simula un foglio protocollo simile a quelli usati dai notai e firmato dal Giudice De Petris, si legge:

Ignobili personaggi hanno saccheggiato l’Italia dal 1945 fino a oggi. Ma negli ultimi vent’anni abbiamo visto i peggiori ladroni. Aiuta [il giudice] a vincere la dura battaglia di Tangentopoli. Non permettere ai grandi politici di intascarsi [il denaro] e di accaparrarsi [la poltrona]. Non farti distrarre dai [piccoli politici, nascosti dietro lo scudo crociato della Democrazia Cristiana] e stai in guardia: ai lati del Palazzo del Potere crescono altre forze oscure, che dovrai combattere. E occhio al [tangentometro]: devi evitare che tocchi il massimo prima del 1993. L’Italia confida in te: non deluderla!<sup>495</sup>.

Se dunque a livello di *gameplay* si ripropone la generica metafora dello scontro tra bene (la giustizia) e il male (la corruzione), è a livello iconografico (e dunque audiovisivo) che tale scontro assume una dimensione “reale”: il giudice che “spara” avvisi di garanzia cercando di evitare i colpi dell’avversario –

---

<sup>493</sup> Il riferimento è alla *Guerriglia Television* di Michael Shamberg, ispirata alle idee di Marshall McLuhan, Buckminster Fuller, e al New Journalism. Si veda, tra gli altri: DEIRDRE BOYLE, *Subject to change. Guerrilla Television revisited*, New York, Oxford University Press, 1997.

<sup>494</sup> Il gioco comprende anche un mini-gioco ambientato nell’“VFFICIO INSABBIATVRE”, nel quale il giocatore-Giudice De Petris dovrà recuperare alcune pratiche insabbiate.

<sup>495</sup> I termini tra parentesi nella presentazione del gioco sono sostituiti dagli *sprite* del gioco. Lo *sprite* di quello che viene definito “Grande Politico” è una palese caricatura di Bettino Craxi, e ricorda nella forma quella di Pac Man (con un non troppo velato riferimento al “mangiare”). Si veda: *Il Grande Gioco di Tangentopoli* (8Xenia Edizioni) (MS-DOS) [1993] [PC Longplay](video), 30 gennaio 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=ppLa5WUv85E&t=8s>.

che arrivano sotto forma di inchieste sulla magistratura – i “grandi politici”, tra i quali si possono facilmente riconoscere Craxi e Pietro Longo, i simboli di partito disseminati per tutto il gioco, sono tutti elementi che per anni, grazie a una notevole copertura mediatica, hanno fatto parte della vita quotidiana degli italiani.

## 7.3 ESPERIMENTI VIDEOLUDICI IN SENO ALL’INDUSTRIA

### 7.3.1 *Screengame* dopo il video: i VCR game

Tra le opere più “oscure” appartenenti all’Era della Variazione emergono i VCR game, chiamati anche VHS game. Questi giochi, prodotti a partire dalla seconda metà degli anni Ottanta, sono caratterizzati da un’interazione con il video diversa rispetto ai videogame “tradizionali”, che non avviene *dentro lo schermo* ma sulla sua superficie. Poiché l’immagine non è controllata direttamente dal giocatore, secondo Wolf questi giochi non possono essere considerati videogame, situandosi in una sorta di zona grigia tra board game e videogioco<sup>496</sup>.

Dal punto di vista del *gameplay*, che è quello assunto da Wolf, questa affermazione è certamente valida: in effetti, molte delle opere che spesso vengono collocate sotto il termine-ombrello VCR game non sono altro che giochi da tavolo del tutto convenzionali nei quali il video scandisce il tempo di gioco e istruisce i giocatori su come procedere.

Ciononostante, in giochi come *Atmosfear* (1991), uno dei video-board game più famosi, attori in carne e ossa si rivolgevano direttamente al giocatore “dal video” [fig. 79], rinnovando in qualche modo quel rapporto con l’immagine televisiva che aveva caratterizzato lo show americano *Winky Dink and You*, del quale si è già parlato e che proprio alla fine degli anni Ottanta è stato riproposto in videocassetta.

Nonostante la ridotta – quando non del tutto assente – interattività con le immagini in movimento, almeno in senso strettamente videoludico, l’interazione con il video è dunque presente, certamente a livello mentale ma anche, idealmente, fisico. A ribadire questo punto è la pubblicità del gioco, nella quale l’immagine televisiva “esce” dallo schermo per invadere il salotto di casa terrorizzando la famiglia intenta a giocare, nel rispetto dell’iconografia che, come si è visto, caratterizza la promozione di tutto ciò che è “video”.

Proprio come è avvenuto pochi anni prima al laserdisc, anche a questa nuova variante videoludica sono stati dedicati articoli di approfondimento che cercavano di evidenziarne pregi e

---

<sup>496</sup> M. J. P. WOLF, *The Video Game As a Medium*, in M. J. P. WOLF (a cura di), *The Medium of the Video Game*, p. 17.

difetti. Da uno di questi, pubblicato sulla rivista *K* nel febbraio del 1990 appare chiaro che i VCR games venivano visti come una possibilità di rendere il videoregistratore un dispositivo interattivo: «se credete a tutto ciò che si può fare con i VCR sia vedersi *La Mosca* o *Via col Vento*, ricredetevi», scriveva l'autore dell'articolo, «K scopre che è possibile trasformare un umile videoregistratore in un potentissimo sistema di gioco»<sup>497</sup>. Ciò che mancava a quest'ultimo era infatti «il magico attributo dell'interattività»<sup>498</sup> che, nelle speranze del redattore, avrebbe presto reso possibile il superamento della fruizione sostanzialmente passiva del nastro preregistrato<sup>499</sup>.

Nel tentativo di riproporre un *gameplay* videoludico convenzionale utilizzando video *full motion*, all'inizio degli anni Novanta sono state prodotte anche alcune *home console* che prevedevano l'uso del videoregistratore e di un elemento da montare sullo schermo, in grado di segnare il punteggio interagendo con una luce intermittente che appariva in precisi punti del gioco.

Nonostante gli sforzi di vendere questi dispositivi come veri e propri videogame iper-interattivi e coinvolgenti, come dimostra la pubblicità del *Sega Video Driver* (1989) – nella quale non è il gioco a invadere il salotto di casa, ma è il salotto a spostarsi *dentro* lo schermo –, rispetto ai videogame tradizionali il *gameplay* era piuttosto limitato e ripetitivo, vista la linearità della registrazione su videocassetta e, verosimilmente, proprio a causa di un'interfaccia che anziché eludere la presenza dello schermo, la ribadiva [fig. 80].

Poiché in questa sede viene utilizzata una nozione espansa di video, mutuata dalle teorie legate alle arti audiovisive e multimediali, questi giochi non solo possono essere considerati videogame, ma rappresentano un caso particolarmente interessante di *videoplay*.

### 7.3.2 Sacche di resistenza audiovisiva nell'Era della Variazione

Anche se la maggior parte della produzione videoludica tra gli anni Ottanta e gli anni Novanta era perlopiù di tipo derivativo, nonostante i compromessi con l'industria alcuni gli artisti si sono cimentati in opere più o meno sperimentali, spingendosi talvolta all'applicazione dell'interazione ludica all'esplorazione audiovisiva. Come si è già accennato, fatti salvi alcuni casi dei quali si parlerà a breve, si tratta di una produzione perlopiù non programmatica, come dimostrano *Alice in Videoland* (1984) e *Weird Dreams* (1988), “colpi di coda” di alcuni sviluppatori in seno a *software house* impegnate in produzioni decisamente più convenzionali. Il primo rappresentava un tentativo di declinazione videoludica di Alice nel Paese delle Meraviglie

---

<sup>497</sup> “Un VCR per giocare” in *K*, anno II, n. 2, febbraio 1990, p. 33.

<sup>498</sup> *Ibid.*

<sup>499</sup> *Ibid.*

acidissima e sintetica [fig. 81], mentre il secondo è un viaggio di ispirazione surrealista nell'inconscio del protagonista [fig. 82].

La critica non rivolse molta attenzione ad *Alice in Videoland*, mentre *Weird Dreams* fu perlopiù bollato come un gioco strano. Entrambi vennero fortemente criticati per una generale scarsa qualità e si accusava soprattutto il secondo di un *gameplay* lento, ripetitivo e persino noioso.

Se come esperienza di gioco *Weird Dreams* poteva non essere all'altezza delle aspettative dei giocatori l'opera, come accennato, era percepita come bizzarra nel panorama videoludico coevo e ciò si evince, per esempio, da una recensione del 1989:

Il punto di forza del gioco è rappresentato dalla sua stranezza e diversità insieme alle originali idee presenti in ciascun sogno. [...] Purtroppo la giocabilità non è così buona: è un po' come *Dragon's Lair* nel senso che è piacevole vedere un sogno per la prima volta, ma poi diventa noioso provare diverse azioni sinché non si trova una soluzione. [...] *Weird Dreams* vale come una curiosità Software, come un gioco che vi farà strappare i capelli dalla rabbia e poi annoiare. È il tipo di gioco da mostrare agli amici per far loro spremere le meningi (a adatto a dimostrare a genitori e maestri che i giochi non sono tutti basati sulla violenza pura. Può essere innovativo sino a un certo punto, è sicuramente insolito ma non è un gioco super<sup>500</sup>.

Analizzando questa recensione piuttosto negativa, emerge un dettaglio importante: la frustrazione provocata dal gioco, unitamente alla meraviglia per ogni singolo livello (o sogno), audiovisivamente ricco e curato al punto da rallentare l'azione<sup>501</sup>, porta l'opera molto lontano dal *familiar flow* dei videogame "industriali".

Questa percezione appare anche in altre recensioni: in *Commodore Computer Club*, per esempio, *Weird Dreams* viene definito «un po' (troppo) lento»<sup>502</sup>, mentre in *K* viene ancora una volta rilevata una certa somiglianza con *Dragon's Lair*, con riferimento alle scarse possibilità di controllo offerte dal giocatore:

la struttura del gioco assomiglia, forse troppo, a quella di *Dragon's Lair*, dal momento che bisogna seguire i percorsi senza averne il controllo totale proprio come avviene nei sogni (come quando cercate di scappare da qualcosa e scoprite di correre a rallentatore)<sup>503</sup>.

Quello che altrove viene percepito come un difetto del *gameplay*, emerge qui come volontà di "sintonizzare" le meccaniche di gioco convenzionali con il comparto audiovisivo ri-vestito,

---

<sup>500</sup> "Weird Dreams", in *The Games Machine*, n. 11, luglio/ Agosto 1989, pp. 28-29.

<sup>501</sup> "Weird Dreams", in *The Games Machine*, n. 16, gennaio 1990, p. 61.

<sup>502</sup> "Weird Dreams", in *Commodore Computer Club*, n. 74, maggio 1990, p. 54.

<sup>503</sup> "Weird Dreams", in *K*, settembre 1989, p. 31.

andando oltre il semplice *reskinning* di un generico *action-game* e dando all'opera uno spessore decisamente inedito.

È bene notare, a tal proposito, che prima di essere pubblicato per il mercato videoludico il *Weird Dreams* era apparso in un programma della Tv britannica nello show per ragazzi intitolato *Motormouth*, in una versione molto diversa rispetto a quella poi sviluppata per un uso domestico, essendo quest'ultima basata meno sulla riflessione e più sull'abilità in stile tipicamente arcade<sup>504</sup>. Per questo motivo, non è affatto azzardato pensare che l'idea di partenza fosse quella di una fruizione tutt'altro che frenetica. A confermarlo è anche il fatto che l'opera era accompagnata da un libretto di circa sessanta pagine (dunque ben più corposo dei *booklet* tradizionali) contenente un racconto di Rupert Goodwins<sup>505</sup> nel quale vengono narrate le vicende precedenti al coma del protagonista, momento che segna l'inizio del gioco (e del sogno).

### 7.3.3 Il CD-ROM e l'esplorazione ludica dello spazio digitale

Poco meno di dieci anni dopo *Weird Dreams* la diffusione del CD-ROM poteva dare, almeno dal punto di vista tecnologico, nuova linfa alla produzione sperimentale, dando la possibilità di combinare in un'unica opera interattiva ambienti tridimensionali, video, suoni e immagini superando i limiti del laserdisc.

Nella raccolta di saggi interamente dedicata alla suddetta tecnologia e pubblicata da Microsoft Press nel 1986, il CD-ROM veniva definito "il nuovo papiro", per evidenziarne l'impatto culturale che si pensava avrebbe avuto di lì a poco. Nella prefazione al volume, scritta da Bill Gates, quest'ultimo sottolinea non solo l'enorme capacità di archiviazione rispetto alle tecnologie coeve, ma anche il potenziale miglioramento dal punto di vista dell'interattività:

The combination of CD-ROM with a microcomputer creates a medium that potentially is more interactive than any previous consumer product. We believe this interaction will result in a product that will stimulate and enrich a person in a manner that is far superior to passive systems such as television<sup>506</sup>.

Ciononostante, malgrado le potenzialità della nuova tecnologia, la produzione *mainstream* continuava perlopiù a percorrere la strada della derivazione, semplicemente abbinando

---

<sup>504</sup> EUGENE LACEY, "Weird Dreams", in *Computer & Video Games*, n. 90, aprile 1989, pp. 18-19.

<sup>505</sup> Il racconto, archiviato nel database *Hall of Light*, è disponibile all'indirizzo <http://hol.abime.net/1683/manual>.

<sup>506</sup> WILLIAM H. GATES, *Foreword*, in W. H. GATES, *CD-ROM. The New Papyrus. The Current and the Future State of Art*, Microsoft Press, s.l. 1986, p. xi

meccaniche di gioco convenzionali ad ambienti che davano l'illusione della tridimensionalità (e più tardi ambienti realmente tridimensionali e percorribili) o a immagini *live-action* non offrendo, di fatto, nulla di radicalmente nuovo all'esperienza di gioco.

Il discorso legato all'audiovisualità e al *videoplay* in relazione al CD-Rom si fa, però, più complesso. Può essere utile citare, a tal proposito, un articolo di approfondimento dell'ottobre del 1994 pubblicato su *CD-I Magazine* e firmato da Andy Clough, nel quale emerge tutto l'interesse per le potenziali nuove modalità offerte dal compact disc nell'interazione con l'immagine televisiva<sup>507</sup>. Il pezzo è dedicato alla console Philips CDi, il primo dispositivo sul mercato (e quello forse di minor successo) a puntare tutto sulla multimedialità:

Have you ever wondered what it would be like if you could control what appears on your TV screen? I don't mean just change channels – I mean actually control the characters, tell people what to do and explore the world from your own armchair. In other words, to become a television director in your own living room. Compact disc interactive (CDi) is set to change the way we use our TV sets at home and at work. Put simply, it allows the user to interact with the images on the television screen, rather than just being a passive couch potato<sup>508</sup>.

Poco più di un anno prima, nell'aprile del 1993, nell'editoriale di Stefano Gallarini per *The Games Machine* emerge chiaramente che uno degli aspetti ritenuti più interessanti della nuova tecnologia era la possibilità di interazione con un nuovo tipo di immagine, un'immagine *reale*, “vera” come quella filmica:

Vi è piaciuto giocare a Indiana Jones and the Fate of Atlantis? Bene, bravi. Pensate che nella versione Amiga avevate a che fare con ben 11 dischetti, e devo dire che lo sforzo dei programmatori è stato straordinario e il risultato eccellente. Bene, immaginate adesso di avere lo stesso gioco composto però da 100 dischetti. Beh, la musica cambia... e nel vero senso della parola: colonna sonora degna di un vero film, dialoghi VERI fra personaggi, più animazione e via dicendo. Insomma, avreste a che fare con un vero film interattivo, dove i protagonisti potrebbero essere dei veri attori digitalizzati<sup>509</sup>.

Eppure, opere come *Voyeur* (1993), *The 7th Guest* (1993) e soprattutto *Burn: Cycle* (1994), che pure fu acclamato come uno dei momenti più alti della produzione su disco, pur sfruttando appieno le potenzialità che la nuova tecnologia offriva nell'ambito della visualità si limitavano a

---

<sup>507</sup> ANDY CLOUGH, “What is CDi?”, in *CD-I Magazine*, n. 1, settembre/ ottobre 1994, p. 4.

<sup>508</sup> *Ibid.*

<sup>509</sup> STEFANO GALLARINI, “Editoriale”, in *The Games Machine*, n. 52, aprile 1993, p. 4.

combinare le convenzioni tipiche degli *adventure game* a quelle della narrazione cinematografica. Dei veri e propri film interattivi, che tuttavia appaiono chiaramente come una forma di variazione sul tema, o detto altrimenti, come un modo convenzionale di interagire con *nuove* immagini in movimento.

*Myst* (1993) [fig. 83], pur avendo riscosso un grandissimo successo commerciale, e pur trattandosi di una variazione sul “tema” *adventure*, rappresenta in questo senso un momento di rottura per almeno due motivi. Anzitutto, viene superata l’idea di “morte” convenzionalmente legata alla fruizione videoludica tradizionale<sup>510</sup>: «*Myst is real. And like real life, you don’t die every five minutes. In fact you probably won’t die at all. There are no dead-ends, you may hit a wall, but there is always a way over or around*»<sup>511</sup>. Nell’opera, inoltre, la capacità di gestire immagini “reali” del CD-ROM (che in questo caso sono renderizzate), non viene utilizzata per sviluppare una narrazione tipicamente cinematografica, ma per dare l’impressione di un ambiente tridimensionale e percorribile dal giocatore, direttamente chiamato in causa e quindi unico vero protagonista. Non si tratta di un’esplorazione “agonistica” o convenzionalmente regolata: al contrario, il giocatore è libero di muoversi nello spazio come meglio crede: «*the key to *Myst* is to lose yourself in this fantastic virtual exploration, and act and react as if you were really there*»<sup>512</sup>. Questo aspetto influenza il *gameplay* in modo determinante, rendendolo lento, contemplativo, e contribuisce alla creazione dell’*atmosfera* dell’opera che tanto colpiva i recensori.

È stato proprio riducendo al minimo il *gameplay* e mantenendo soltanto l’intrinseca qualità ludica dell’interazione con le immagini in movimento che alcuni artisti e musicisti hanno intrapreso la strada del *videoplay*, percorrendo più o meno dichiaratamente il percorso tracciato da *Myst* per creare ambienti esplorabili intrisi della loro poetica, permettendo al fruitore di interagire (ludicamente) con essa.

L’artista giapponese Haruhiko Shono è stato tra i primi a esplorare le potenzialità dell’approccio ludico alle immagini in movimento in modo concettualmente simile a *Myst*, due anni prima di *Myst*. Pubblicato in Giappone nel 1991, *Alice: an Interactive Museum* [fig. 84] è un’opera singolare, nella quale il giocatore è chiamato a collezionare una serie di carte contenenti le istruzioni per raggiungere l’uscita dal mondo del gioco. Si tratta di un ambiente interattivo composto di diverse stanze e concepito dall’artista come una sorta di galleria d’arte nella quale sono contenuti i perturbanti e surreali (e anch’essi interattivi) dipinti del pittore giapponese

---

<sup>510</sup> Per maggiori informazioni riguardo il concetto di morte nel videogame si vedano, tra gli altri: KARIN WENZ, *Death*, in B. PERRON, M. J. P. WOLF, (a cura di), *The Routledge Companion of Video Game Studies*; MARC NIX, “Dealing with death in videogames”, in *IGN*, 20 novembre 2015. <https://www.ign.com/articles/2010/04/06/dealing-with-death-in-videogames>; ROBERTO CAPPAL, *Il videogame come memento mori*, in AA.VV. *Saggi e recensioni del 32° Premio Ferrero*, Edizioni Falsopiano, Alessandria 2015.

<sup>511</sup> RAND MILLER, ROBYN MILLER, “A message from Cyan”, in *Myst. Windows user’s manual*, manuale, 1993. <https://www.mocagh.org/broderbund/myst-manual-windows.pdf>.

<sup>512</sup> *Ibid.*

Kuniyoshi Kaneko, ispirati ad *Alice nel Paese delle Meraviglie* e a *Oltre lo Specchio*<sup>513</sup>. A completare l'esperienza, le musiche originali di Kazuhiko Kato. Nonostante la presenza degli enigmi, la maggior parte del tempo di fruizione (e dunque l'interazione) riguarderà l'esplorazione dello spazio e la ricerca di oggetti virtuali, con spostamenti imprevedibili e fuori da ogni logica spazio-temporale che tanto ricordano l'universo fantastico di Carroll. *Alice* è dunque un lavoro corale diretto da Shono, come si vedrà a breve, non a caso incentrato sul *videoplay* piuttosto che sul *gameplay*. In *Computer Gaming World*, infatti, l'opera viene così commentata: «Readers who are looking for game play in a CD-ROM title will have to look else-where. Those who are looking for a surreal electronic toy may have found just the place for their “very important date”»<sup>514</sup>.

Negli anni successivi, l'interesse per il *videoplay* e per la visualità continua a giocare un ruolo determinante nell'arte di Shono. *Gadget* (1993), pur basandosi su un filo narrativo lineare al punto da essere paragonato a un'opera cinematografica piuttosto che a un videogame – «where is the game? Cinema meets gaming, cinema wins with TKO»<sup>515</sup> – in *Computer Gaming World* veniva descritto come «eye-candy», un'opera da ammirare piuttosto che da giocare: «Instead of thinking, you are encouraged to spend your time admiring the scenery»<sup>516</sup>. Charles Ardai, il recensore, dà all'opera un giudizio negativo, considerandolo comunque accettabile «for people with too much time on their hands and a fetish for cool visuals»<sup>517</sup>.

Si tratta, a ben vedere, della conferma che anche *Gadget*, così come *Alice*, sfuggiva ai criteri di una critica videoludica che basava la sua valutazione sul concetto di *gameplay*. *Gadget* è inoltre solo un elemento, il primo, di una più ampia opera audiovisiva e transmediale. La trama dell'opera ruota intorno al “Sensorama”, un misterioso dispositivo in grado di controllare le menti che, per Shono, rappresenta anche il punto di partenza per sperimentare con una spintissima astrazione video.

Nel 1994, nel volume *Inside Out With Gadget* Shono approfondiva l'universo steampunk del videogame e, nonostante la presenza di testi, a differenza dei libri collegati a *Myst* non si tratta di un'espansione dell'universo narrativo, ma di una disamina soprattutto visuale, con un gran numero di immagini di alta qualità generate al computer<sup>518</sup>.

L'anno dopo, Shono pubblica il laserdisc intitolato *Gadget Trips/ Mindscapes* [fig. 85], un viaggio psichedelico per immagini (in movimento) nell'universo visivo di *Gadget* accompagnato

---

<sup>513</sup> *Alice: an Interactive Museum*, cover ver. USA, retro, 1994.

<sup>514</sup> TONY REVEAUX, “Through the Machintosh Glass. A trip into the odd land of multi-media”, in *Computer Gaming World*, n. 105, aprile 1993, p. 40.

<sup>515</sup> Il testo è tratto da una recensione pubblicata in *PC Gamer* nel dicembre del 1994 e riportata in parte dal database *Mobygames* al seguente indirizzo web: <https://www.mobygames.com/game/gadget-invention-travel-adventure/mobyrank>.

<sup>516</sup> CHARLES ARDAI, “Stranger on a train”, in *Computer Gaming World*, n. 138, gennaio 1996, p. 236.

<sup>517</sup> *Ibid.*

<sup>518</sup> HARUHIKO SHONO, *Inside out with gadget*, New York, Fireside/ Simon and Schuster, 1994.



dalle musiche originali di Koji Ueno, dal quale emerge chiaramente l'influenza della videoarte più "classica", peraltro confermata dallo stesso Shono:

Although I studied Graphic Design at university, I was more interested in images and music than in paper-based design, so taking influence from video artists like Bill Viola and Nam June Paik, I began work on video projects. Original music was necessary too, so I also began composing using a PC at this time<sup>519</sup>.

Il percorso nell'audiovisualità di Shono, che culmina nell'interattività della sua produzione videoludica, affonda le sue radici nella storia della sperimentazione audiovisiva e inizia nella metà degli anni Ottanta. In questo periodo l'artista faceva parte del collettivo Radical TV, un gruppo di artisti che si esibivano in performance nelle quali creavano video in tempo reale caratterizzati da un uso massiccio del videosintetizzatore Fairlight CVI e che venivano proiettati su schermi o trasmessi su monitor montati sul palco durante alcuni concerti<sup>520</sup>. Il passo successivo fu per l'artista l'animazione digitale "domestica", resa possibile dal Commodore Amiga che rese popolare la produzione video. Nel 1992 Shono ha collaborato, in qualità di visual artist, alla creazione di *Virtual Drug Trance* [fig. 86], opera audiovisiva su laserdisc che aveva lo scopo di ricreare virtualmente un'esperienza allucinata, le cui sequenze caleidoscopiche anticipano quelle contenute solo in potenza (per motivi tecnologici), in *Gadget*, e successivamente proposte in tutta la loro abbacinata astrazione in *Inside Out With Gadget* e in *Gadget Trip/ Mindscape*.

Tornando alla produzione videoludica dell'artista, si può affermare che il tentativo di Shono di divergere dalla produzione *mainstream* basata sul *gameplay* si risolve, come peraltro avviene nei casi che si vedranno più avanti, nel rifiuto di meccaniche di gioco convenzionali in favore della riscoperta della qualità intrinsecamente ludica dell'interazione con le immagini. A confermarlo è lo stesso Shono:

I felt that video games had a certain allure, and many possibilities that were lacking in other types of video media. The allure was the interactivity of games, and they were a digital media that allowed video works in full CG. Movies and videos in linear media are limited to the axis of time, and production cannot escape those limitations. Furthermore, this was the period that movies and video began their process of digitization but, fundamentally, they were an analogue medium. Perfect videos in full CG were impossible. At that point in time, CD-ROM was the only medium that made full CG videos possible. [...] I'm not fixated on working only

---

<sup>519</sup> Cit. Haruhiko Shono, come riportato in "Haruiko Shono. A prophet of the digital age", (trad. Sorrel Tilley) in *corgamer.info*, 1 ottobre 2009. <http://www.coregamers.info/shono.htm#top>.

<sup>520</sup> *Ibid.*

in video games, rather I want to concern myself with many different types of video production<sup>521</sup>.

Nella metà degli anni Novanta, proprio come Shono, anche l'artista giapponese Osamu Sato, nella sua ricerca artistica si è misurato con la forma videogame, pur non eleggendola a forma di espressione favorita e collocandola nell'ambito di un fare artistico eclettico che affonda le sue radici nella fotografia, nella musica elettronica e più tardi, nella computer grafica e nella sperimentazione video<sup>522</sup>.

Esprimendo una poetica improntata su una visualità acida e alterata (e in alcuni casi puramente astratta), nei primissimi anni Novanta Sato ha prodotto alcune serie dedicate alla computer grafica, tra le quali spiccano *Alphabetical Orgasm* (1991), *Alphabetical Animals* (1992) e *Anonymous Animals* (1992), ispirate ai colori dei kimono giapponesi, e un libro, *The Art of Computer Designing* (1993), che al contrario propone un'arte minimale e in bianco e nero<sup>523</sup> [figg. 87-90]. Inoltre, l'artista ha creato l'artwork di numerosi dischi, in molti dei quali la sua poetica del colore trova piena espressione<sup>524</sup>.

In *The Esoteric Retina*, rara raccolta in Video CD di videoclip del 1994, la concezione musicale e quella visiva dell'artista si fondono in un'unica opera caratterizzata da trasformazioni violente e movimenti rapidissimi, nella quale gli "animali" grafici di Sato prendono vita in un universo fantasmagorico [fig. 91].

L'anno dopo, tutti questi elementi verranno resi interattivi nel CD-ROM *Eastern Mind: the Lost Souls of Tong Nou*, opera intrisa di filosofia orientale e fortemente ispirata a *Myst* [fig. 92], a proposito della quale l'artista ha affermato:

The first thing in my mind was that if I were going to make something I wanted it to be sold in America and not just Japan. Being an Easterner, making something Eastern would be most natural. If I tried to make something based off of Christianity, Christians would probably be like, "What the hell is this?" So I brought in some Buddhism, like for instance, game over is when the main character dies, right? In my game the character is reborn as someone different and the game continues. So in fact, if they don't die the game can't progress, as in the Eastern concept of reincarnation. I built the whole world of the game so it was full of these Eastern

---

<sup>521</sup> *Ibid.*

<sup>522</sup> Si veda: NICK DWYER, "Interview: Osamu Sato. The influential Japanese artist and designer/ composer of video games like LSD: Dream Emulator gives his most in-depth interview yet", in *Red Bull Music Academy Daily*, 14 novembre 2017. <https://daily.redbullmusicacademy.com/2017/11/osamu-sato-interview>.

<sup>523</sup> Pur essendo, di fatto, un manuale, il volume è stato concepito dall'autore come una raccolta di opere. Si veda: OSAMU SATO, *The art of computer designing. A black and white approach*, Books Nippan, s.l. 1993.

<sup>524</sup> Tra gli altri: Ryuchi Sakamoto, *Asian Flowers* e *Seldom Illegal* (1991) e Friend of Earth, *Return to F.O.E.* (1993).

concepts. [...] The game itself involved exploring these Eastern ways of thinking within someone's head<sup>525</sup>.

Il fruitore dovrà accompagnare Rin, il protagonista, nella ricerca della sua anima perduta esplorando il mondo situato dentro la testa dell'artista, sospesa al centro dello schermo. Per farlo, Rin dovrà reincarnarsi nove volte, e ciò significa che per completare il gioco il giocatore è costretto a morire.

Laddove *Eastern Mind* presenta ancora un *gameplay* che, per quanto sovversivo – in particolare rispetto all'idea di *game over* conseguente alla morte del personaggio – è comunque facilmente situabile tra le avventure grafiche *à la Myst*, in *LSD Dream Emulator* (1998) il *gameplay* viene totalmente epurato, rendendo l'opera uno dei casi più puri di *videoplay* [fig. 93]. Al giocatore viene infatti lasciata la totale libertà di esplorare l'universo del non-gioco, e le uniche regole presenti sono quelle che disciplinano i movimenti del fruitore.

Pur concependo l'opera per una piattaforma, la PlayStation, che come il nome suggerisce è dedicata al *gameplay* più tradizionale Sato, non essendo per sua ammissione mai stato un gran videogiocatore<sup>526</sup>, decide di creare qualcosa di completamente nuovo che non richiede al fruitore nessuna particolare abilità, se non quella di muoversi nello spazio. Alla fine di ogni sessione, al giocatore verrà proposto un bizzarro schema nel quale verrà visualizzato l'approccio del fruitore al mondo di gioco. Il modo in cui giocatore sceglie di esplorare l'ambiente influenzerà le sessioni successive, a ribadire ulteriormente che l'opera è molto lontana dalla linearità della narrazione videoludica, e persino della narrazione *tout court*: l'esperienza, in questo caso, è tutta audiovisiva.

In qualche modo, *LSD* appare come un'estremizzazione di *Eastern Mind*: così come in quest'ultimo la morte – e dunque, in termini videoludici, il fallimento – era l'unico modo per poter proseguire il gioco, allo stesso modo in *LSD* ciò che nelle opere convenzionali porterebbe alla “morte” è in realtà un modo per inoltrarsi nell'universo visuale sfolgorante e alterato dell'opera, reso ancora più psichedelico dalla colonna sonora elettronica composta dallo stesso Sato.

*LSD*, dunque, si spinge oltre la semplice ambientazione onirica di opere come *Monster Party* (1989) o *Dreams to Reality* (1997), abbandonando persino quel poco *gameplay* che ancora poteva far considerare il già citato *Weird Dreams* un videogame convenzionale, per quanto strano. L'opera di Sato, più che un gioco ambientato in un sogno, in termini informatici è un emulatore

---

<sup>525</sup> Cit. Osamu Sato, in N. DWYER, “Interview: Osamu Sato...”.

<sup>526</sup> *Ibid.*

di sogno, di allucinazione, e soprattutto di viaggio lisergico, nonostante il tentativo, nel video di apertura, di suggerire altre interpretazioni<sup>527</sup>.

Come anticipato poco sopra, e come dimostrano i casi di Shono e Sato, grazie alle possibilità offerte dal CD-ROM nella metà degli anni Novanta alcuni musicisti come i Residents, Laurie Anderson e Peter Gabriel, tutti particolarmente avvezzi alla sperimentazione audiovisiva oltre che musicale, hanno utilizzato la forma videogame come mezzo di espressione creativa.

Dopo un primo approccio alla multimedialità con il laserdisc *Twenty Twisted Questions: Two Decades of Anonymous Art* (1992), contenente videoclip, *live footage* e una sezione miscellanea, nel 1994 la band statunitense The Residents ha collaborato con Jim Ludtke per rendere interattivo l'universo musicale e narrativo dell'album *Freak Show*. Quest'ultimo, pubblicato nel 1990, era stato già "espanso" dall'omonima graphic novel (*Freak Show: the Graphic Novel*, 1992), che approfondiva la storia di ciascun protagonista dello strambo spettacolo. *Freak Show CD-ROM* (1994) [fig. 94] riprende dunque il concetto di *Freak Show* (un brano per ogni freak) e della graphic novel (una storia a fumetti per ogni freak) sviluppandolo in uno spazio interattivo. Il fruitore, infatti, potrà esplorare il tendone nel quale si esibiscono i bizzarri personaggi, visitando i loro alloggi, interagendo con i loro oggetti e guardando i videoclip dedicati a ciascun personaggio.

Nel 1995, le ambientazioni già viste nel CD-ROM (il tendone e gli alloggi) verranno poi riprese in uno spettacolo dal vivo intitolato *Freak Show Live*, ideato dai Residents e diretto dal leader della band ceca Uz Jsme Doma<sup>528</sup>, a conferma del fatto che il videogame non è altro che un tassello dello strampalato universo ideato dai Residents per i loro freak.

Quello stesso anno, sulla scia di *Freak Show CD-ROM*, la band pubblica un altro videogame intitolato *Bad Day on the Midway* che, a differenza del precedente, si basa su una trama ben definita e ha uno scopo ben preciso: far sì che i (nuovi) freak sopravvivano superando una serie di prove appartenenti alla tradizione delle avventure *punta-e-clicca*. L'opera [fig. 95] è certamente considerabile una variazione sul tema *adventure*, la cui struttura diventa tuttavia per i Residents un pretesto per sviluppare ancora una volta la propria poetica fatta di immagini oniriche e musica sperimentale, con la realizzazione anche in questo caso affidata Jim Ludtke.

Nonostante la sostanziale adesione alle convenzioni "di genere" – fatti salvi alcuni espedienti originali, come la narrazione sviluppata da diversi punti di vista, che costringe il giocatore a un'ancora più profonda esplorazione – che valsero all'opera una discreta copertura da parte della stampa specializzata, proprio in virtù del suo essere estremo dal punto di vista

---

<sup>527</sup> Nella sequenza di apertura, l'anagramma LSD viene sciolto in sei diversi modi: Lovely Sweet Dream; in Leisure, the Sonorous Dream; in Lunacy, the Savage Dream; in Laughter, the Spiritual Dream; in Life, the Sensuous Dream; in Limbo, the Silent Dream.

<sup>528</sup> <https://www.residents.com/historical/?page=freakshow#tysfreakshow>.

dell'audiovisualità *Bad Day in the Midway* è stato recepito come prodotto sperimentale, e soprattutto, come esperienza audiovisiva non *convenzionalmente* videoludica.

Sempre nel 1995, in una recensione pubblicata su *Entertainment Weekly*, Ty Burr nota come l'opera fosse intrisa della poetica della band americana, ponendo l'accento sul *videoplay*:

As with *Freak Show*, the Residents don't "appear" in *Bad Day*, yet their fingerprints are all over it, from the haunting kitchen-sink dialogue to the ticky-tacky songs to the general atmosphere of human decay. [...] If there's a star here, it's the graphic design: a rich swamp rot mindscape overseen by *Freak Show*'s Kim Ludtke with contributions [...] from such underground comix as Richard Sala, Paul Mavrides and Peter Kuper. Kuper's take on Otto the rat keeper's grim backstory is particularly breathtaking: As the funky, stencilled images unfurl across your monitor to the unsettling strains of the Residents' music, it's clear that a whole new way of telling stories is being born<sup>529</sup>.

Un anno dopo anche Mark Clarkson, sulla rivista *Computer Gaming World*, parlerà dell'opera in negli stessi termini, pur considerandola un videogame a tutti gli effetti:

In a broad sense [...] BAD DAY ON THE MIDWAY is an adventure game. It plays out in a dark landscape that's equal part bad dream and good mushroom trip, complete with off-center camera angles, blurry transitions, and carnival-esque attractions that defy description. One "ride" whisks you through a gallery of emotional scarring [...]; another feature graphic paintings of atrocities from the Spanish Civil War. [...] While there is as much multimedia as game here, BAD DAY nonetheless manages to tell several good stories, when most adventure games can't spin even one good tale Jim Ludkte and The Residents have given the genre much-needed spike of heroin – a dark glimpse into people's soul, exploring alienation and deformity and insanity and death, with a big clash of macabre humor. If this virtual drug trip isn't for you, fine. On the other hand, if you want to try something truly different, BAD DAY may just be your ticket<sup>530</sup>.

Nel 1994, il cantante e compositore Peter Gabriel entra nel mondo della multimedialità con *Xplora 1: Peter Gabriel's Secret World* [fig. 96], un viaggio interattivo nella sua poetica:

---

<sup>529</sup> TY BURR, "The Residents' Bad Day On The Midway", in *Entertainment Weekly*, 24 novembre 1995. <https://ew.com/article/1995/11/24/residents-bad-day-midway/>.

<sup>530</sup> MARK CLARKSON, "Psychedelic carnay. The Residents will make you think twice about those carnival hot dogs", in *Computer Gaming World*, n. 142, maggio 1996, pp. 125-126.

Very much in the spirit of Gabriel's art, the disc offers a vivid, colorful, and quirky introduction to his ambitious aesthetic and political agenda, in a fashion that challenges your intuition. It's heavy on imagery and light on cumbersome interfaces. Especially ingenious is a section that permits you to play eight exotic instruments by using your mouse to click on strings and various surfaces. There's also a remixable version of one of the album cuts (you mouse the sliders on a mixing board) and for die-hard fans, alternative tracks to some of the songs that have never been released before<sup>531</sup>.

Anche in questo caso, l'elemento ludico risiede quasi completamente nell'interazione con le immagini in movimento e i suoni, e dunque nel *videoplay*, piuttosto che in coinvolgenti meccaniche di gioco, al punto che Ty Blurr, paragonandolo a *Freak Show*, considera *XPlora 1* persino troppo compassato: «Both want to whisk you into alternate mindscape, but only one gets you there. [...] If *Xplora 1* chases you off with dutiful enlightenment, *Freak Show* sucks you with its hypnotic sympathy for the damned»<sup>532</sup>. Nell'opera, come in *Jump: the interactive David Bowie CD-ROM* (1994) e *Prince Interactive* (1994), nonostante qualche espediente di derivazione videoludica come l'inserimento di enigmi che, risolti, “sbloccano” nuovi contenuti, gli ambienti assumono la forma di database contenenti video, immagini e suoni organizzati in spazi virtuali.

Più che per la sperimentazione audiovisiva in sé, queste opere si distinguono nel panorama videoludico coevo perché non si limitano a ricontestualizzare le convenzioni legate alle meccaniche di (video)gioco, ma offrono un nuovo tipo di interazione – un'interazione ludica – con le loro opere, anche attraverso rudimentali macchine virtuali di video e audio editing.

Il secondo lavoro multimediale di Peter Gabriel, intitolato *Eve* [fig. 97] e pubblicato due anni dopo *Xplora 1*, nel 1996, si discosta da quanto detto sinora. A differenza dell'opera precedente, più che un database interattivo *Eve* è un videogame a sé stante, fortemente incentrato sul *videoplay*. Il materiale audiovisivo prodotto da Gabriel è presente anche qui, ma questa è volta è funzionale all'azione di gioco.

La trama dell'opera si sviluppa dal tentativo di Adamo ed Eva di ricongiungersi nel Paradiso perduto. Per far sì che ciò avvenga, il giocatore dovrà recuperare una serie di oggetti legati a contenuti audiovisivi sparsi per quattro mondi concepiti da quattro diversi artisti (Yayoi Kusawa, Helen Chadwick, Cathy de Monchaux, Nils Udo). Ogni mondo è caratterizzato da un brano di Peter Gabriel che il giocatore potrà combinare con gli “oggetti sonori” trovati, creando la propria

---

<sup>531</sup> KEN COUPLAND, “Exploring Peter Gabriel's secret world”, in *Wired*, 6 gennaio 1993.  
<https://www.wired.com/1993/06/exploring-peter-gabriels-secret-world/>.

<sup>532</sup> T. BURR, “Xplora 1: Peter Gabriel's world” in *Entertainment Weekly.com*, 20 maggio 1994.  
<https://ew.com/article/1994/05/20/xplora-1-peter-gabriels-secret-world/>.

versione. In ogni area, inoltre, è presente una stanza nella quale sono esposte le opere dell'artista che l'ha concepita, e che ricordano vagamente le stanze di *Alice*. Si tratta, in breve, di un'opera smaccatamente postmoderna sia a livello stilistico sia strutturale, che esprime appieno la concezione che l'artista ha della multimedialità. Come nota Phil Salvador, bibliotecario e ideatore del blog *The Obscuritory*<sup>533</sup>:

The artistry of *Eve* is multimedia in a literal sense, in that it combines multiple mediums. It's also about multimedia and its constructive potential: it knowingly brings those mediums together to amplify their effects, in the hopes that the player will need some personal resonance in unusual combinations of image and sound. After interacting with enough of those different elements [...] you begin to link their concepts together and attach your own value to them. As Gabriel suggested, the player takes responsibility for discovering meaning through art<sup>534</sup>.

Sempre intorno alla metà degli anni Novanta, anche la musicista e performer Laurie Anderson ha tradotto gli elementi che caratterizzavano le sue live performance dal vivo – la musica, i frammenti audiovisivi, la citazione, la poesia, il monologo, e una generale non-linearità narrativa – in *Puppet Motel* (1995) [fig. 98], opera videoludica che, come afferma Bob Stein, co-fondatore della software house che l'ha pubblicata, «was more about exploring than about a new way of making important content available»<sup>535</sup>.

Come *Eve*, anche *Puppet Motel* è dunque un viaggio interattivo nella poetica dell'artista e un'opera completa, ulteriore esempio di un punto di vista “alternativo” sulla forma videogame che ancora una volta si configura come parte di una più ampia ricerca audiovisiva.

Per concludere questa breve e certamente non esaustiva – ma significativa – panoramica sulle sacche di “resistenza creativa” che si concentrano sulle qualità ludiche del *video*, utilizzando la forma videogame e rendendo il fruitore parte di un dialogo che lo coinvolge *profondamente*, attraverso un'interazione mentale più che meramente fisica, può essere utile citare il lavoro di Theresa Duncan, che in qualche modo rappresenta un momento di passaggio dall'Era della Variazione a quella della Sovversione.

Tra il 1994 e il 1997 la designer ha infatti sviluppato, in stretta collaborazione con Monica Gesue, una serie di videogame su CD-ROM che possono a prima vista collocarsi tra le avventure punta-e-clicca commerciali. Tuttavia, rivolgendosi apertamente all'industria videoludica coeva, le opere di Duncan rappresentano il tentativo di sovvertire una produzione perlopiù dedicata a un

---

<sup>533</sup> *The Obscuritory* è un blog dedicato a videogame poco noti e dimenticati. <https://obscuritory.com/about/>.

<sup>534</sup> PHIL SALVADOR, “Peter Gabriel: *Eve*”, in *The Obscuritory*, 6 aprile 2016. <https://obscuritory.com/multimedia/peter-gabriel-eve/>.

<sup>535</sup> Cit. Bob Stein, in P. SALVADOR, “Bob Stein on Voyager Company, transitional multimedia, and the long outlook on information”, in *The Obscuritory*, 5 febbraio 2016. <https://obscuritory.com/multimedia/bob-stein-on-voyager/>.

pubblico maschile, proponendo dei videogame “per ragazze” molto diversi da quelli *mainstream*, perlopiù traduzioni digitali di giochi eteronormativi come *McKenzie & Co.* (1995), «whose rather dubious objective is to entice a cute guy to the prom»<sup>536</sup>, o *Barbie Fashion Designer* (1996), che dava al giocatore (o meglio, alla giocatrice) la possibilità di vestire la propria Barbie.

Ispirandosi ad *Alice nel Paese delle Meraviglie*, in *Chop Suey* (1995), *Smarty* (1996) e *Zero Zero* (1997) [figg. 99-101] Duncan crea “racconti in movimento”, fiabeschi e leggeri ma profondamente femministi perché destinati a qualsiasi tipo di fruitore. Queste opere sono un viaggio nell’età adulta compiuto da bambine libere dalla purezza e dall’innocenza che, secondo l’artista, è solo una fantasia che le priva della loro reale complessità emotiva e della loro saggezza<sup>537</sup>.

*Chop Suey*, per esempio, è un’opera intrisa di un femminismo definito da Jenn Frank tipicamente anni Novanta, sottile e sovversivo, che emerge dalla “selvaggia” immaginazione di due bambine che hanno un’età compresa tra i sette e i dodici anni<sup>538</sup> e che è stato descritto da *Entertainment Weekly* come «a little like *Alice in Wonderland* as performed by the B-52s for NPR»<sup>539</sup>.

Dal punto di vista della presente ricerca, è da sottolineare che la trilogia di Duncan è tutta basata sul *videoplay*, come si desume anche dal testo pubblicato da *Rhizome* in occasione del recupero e dell’archiviazione delle opere dell’artista:

The three CD-ROMs [...] represent an intensive exploration of the videogame’s potential for aesthetic and narrative pleasure rather than fast-moving gameplay. [...] Because scarce computing power or storage space was allocated to sensational movement and fast-paced interaction in early videogames, these aspects of the medium perhaps began to seem especially important. It was these facets to which Duncan was drawn: complex settings and characters; sophisticated visuals and music. The result of extensive collaborations with uniquely talented artists, the games are sprawling anthologies of songs and artworks and moments, which bring vivid, delirious worlds to life<sup>540</sup>.

---

<sup>536</sup> AMANDA VOGT, “Even in virtual reality, it is still a man’s world Games geared towards girls are few, and are any of them even fun?”, in *Chicago Tribune*, 24 agosto 1997, archiviato in *CRPC - The Center for Research in Parallel Computation at Rice University*. [http://www.crpc.rice.edu/newsArchive/chi\\_trib\\_8\\_24\\_97.html](http://www.crpc.rice.edu/newsArchive/chi_trib_8_24_97.html).

<sup>537</sup> *Interviews with Theresa Duncan and Monica Gesue*, in JUSTINE CASSELL, HENRY JENKINS (a cura di) *From Barbie to Mortal Kombat: gender and computer games*, Cambridge, MA: MIT Press, 2000, p. 173.

<sup>538</sup> JENN FRANK, “In a Field of ‘90s barbieland wreckage, Chop Suey got gaming for girls totally right” in *Vice*, 12 maggio 2012. [https://www.vice.com/en\\_us/article/vvvjpb/in-a-field-of-90s-barbieland-wreckage-chop-suey-got-gaming-for-girls-totally-right](https://www.vice.com/en_us/article/vvvjpb/in-a-field-of-90s-barbieland-wreckage-chop-suey-got-gaming-for-girls-totally-right).

<sup>539</sup> *Ibid.*

<sup>540</sup> “The Theresa Duncan CD-ROMs”. <http://archive.rhizome.org/theresa-duncan-cdroms/#fn-4>.



### 7.3.4 La ricerca sinestetica di Tetsuya Mizuguchi

Per il suo forte interesse verso la sperimentazione audiovisiva, lo sviluppatore giapponese Tetsuya Mizuguchi è una delle personalità più “resistenti” dell’Era della Variazione, pur operando nell’ambito dell’industria nella quale spesso «la sostanza ludica è un codice prefabbricato e prevedibile, riverniciato secondo la bisogna dal *brand* del momento»<sup>541</sup>. Anche per questo Marco Benoît Carbone lo definisce, a ragione, «*autore videoludico*», capace di sfidare «orizzonti» e «stili condivisi, codificati, “comuni”»<sup>542</sup>.

La poetica di Mizuguchi, tutta basata sulla stimolazione sensoriale, emerge chiaramente dalle sue opere, che «innescano per il giocatore un complesso di sensazioni inteso come flusso audio-video-vibratile dalle precise connotazioni sinestetiche»<sup>543</sup>. Non stupisce, dunque, il fatto che l’artista abbia mosso i suoi primi passi nell’audiovisualità interattiva a partire dalla volontà di cimentarsi in una produzione artistica più classicamente audiovisiva<sup>544</sup> che tuttavia bollerà ben presto come passiva<sup>545</sup>.

Il primo lavoro di Mizuguchi per Sega, intitolato *Megalopolis Tokyo Battle* (1993), è un ibrido: un video realizzato in computer grafica che simula un inseguimento automobilistico su auto volanti in una Tokyo del futuro. L’opera è stata ideata per l’Advanced System-1<sup>546</sup> (AS-1), un *motion theater* che possiede già le caratteristiche che affasciano Mizuguchi poiché hanno tutte a che fare con la stimolazione sensoriale, come ad esempio il movimento e la ricerca dell’immersività.

*Megalopolis* è dunque ancora profondamente *video*, e infatti è stato inserito a mo’ di videoclip (con la traccia sonora curata da Thomas Dolby) in *The Gate to the Mind’s Eye* (1994), episodio curato da Michael Bydstun e parte della già citata serie *Mind’s Eye*. Inoltre, fu utilizzato come sigla di apertura e di chiusura per la serie *Sega Video Magazine*, il magazine Sega basato su videocassetta.

---

<sup>541</sup> *Ivi*, pp. 13-15.

<sup>542</sup> MARCO BENOÎT CARBONE, *Profilo. Tetsuya Mizuguchi, Autore Videoludico* in CRISTIANO POIAN, *Rez. L’estetica del codice, l’arte del videogioco*, Unicopli, Milano 2007, pp. 13-14.

<sup>543</sup> *Ibid.*

<sup>544</sup> A tal proposito, Ken Horowitz afferma: «Originally, Mizuguchi had wanted to be a video music director, having been a product of the ‘80s MTV-fueled generation of kids. To this end, he studied media aesthetics, which explored how entertainment could convey ideas and emotions». KEN HOROWITS, *The Sega Arcade Revolution: A History in 62 Games*, McFarland & Co., Jefferson 2018, p. 159.

<sup>545</sup> Si veda: M. B. CARBONE, *Profilo. Tetsuya Mizuguchi...*, in C. POIAN, *Rez.*

<sup>546</sup> Si tratta, in breve, di un’attrazione tipica da parco giochi che con un sistema pneumatico e il movimento dei sedili riproduce il senso del movimento, dando l’impressione allo spettatore di “abitare” in prima persona l’immagine cinematografica. Si veda: <https://segaretro.org/AS-1>.

L'essere intimamente *video* caratterizzerà tutta la produzione di Mizuguchi, che infatti concepisce il *gameplay* come ritmo e il videogame come una combinazione (interattiva) di suoni, musica, e colori<sup>547</sup>.

*Sega Rally* (1995), il primo vero videogame sviluppato da Mizuguchi per Sega, pur situandosi in un genere ben rodato come quello delle corse automobilistiche arcade è il primo risultato della ricerca audiovisiva dell'artista. Non si tratta di una simulazione tutta tesa al *gameplay*, né di una semplice variazione sul tema *racing*, ma di un'esperienza coinvolgente perché multisensoriale, nata dall'incontro di immagine, suono, e tattilità, chiamata in causa dalla vibrazione del seggiolino: tutti elementi che si ritroveranno nel successivo *Manx TT SuperBike* (1996).

*Rez*, sviluppato dal Mizuguchi e dal suo team e pubblicato nel 2001, rappresenta un punto di arrivo della ricerca dell'artista [fig. 102]. Come per le opere citate poco sopra, anche *Rez* raccoglie l'eredità di un genere videoludico ben preciso, il *tube-shooter* a tema fantascientifico – che come si è visto si è rivelato negli anni precedenti particolarmente adatto a una ricerca basata sul *videoplay* – che diviene però ambiente mobile, sonoro e palpitante, esperienza multisensoriale e decisamente anti-agonistica che si esprime specialmente nella modalità “viaggio”, nella quale il giocatore potrà percorrere l'universo di *Rez* senza preoccuparsi dei nemici.

La ricerca dell'artista di Sapporo è dunque tutta orientata al *videoplay*. Come nota Cristiano Poian, che a Mizuguchi ha dedicato un'intera monografia, le sue opere

sono prima di tutto esperienze sensoriali, capaci di travalicare il puro sentire audiovisivo del fruitore, tese ad un coinvolgimento multisensoriali, e dunque appaganti secondo modalità inedite per un videogioco. Si gioca per *perdersi* più che per vincere, per *farsi controllare* piuttosto che per controllare. Si interagisce per il piacere che l'interazione provoca in maniera diretta, più che per la soddisfazione che l'adozione di una corretta strategia interattiva può generare, recuperando il naturale piacere per quella che Roger Callois (1967), in quella che è diventata ormai la più classica e citata classificazione sistematica anche per il gioco in forma elettronica, chiamerebbe *paidia*, ovvero l'attività ludica non rigidamente regolata, tipica dell'età infantile<sup>548</sup>.

---

<sup>547</sup> «I was a high school student when I discovered it [*Xevios*, n.d.r.]. The more I played, the more I was sinking into the illusion that as I played it was creating music back at me. That opened up my imagination about what this all means, and how do I create something off what I'm experiencing right now. [...] When I was in university, my friend turned me on to *Xenon 2*," Mizuguchi recalled. He said the game's music would repeat in his mind, over and over. "It really almost shocked me... this game gave me a sense of 'This is a new media, a new media perspective' — meaning games as an art form can exist. The marriage of sound and music was something undiscovered [to me] at the time, until I met this game». Cit. T. Mizuguchi, come riportato in MICHAEL MCWHERTOR, “Rez creator Tetsuya Mizuguchi on the origins of his rhythm game, and its hidden meaning”, in *Polygon*, 17 marzo 2016. <https://www.polygon.com/2016/3/17/11256396/rez-gdc-post-mortem-tetsuya-mizuguchi>.

<sup>548</sup> C. POIAN, *Rez*, p. 38.

Questo tipo di interazione ludica, si è visto, è un elemento ricorrente in tutta la Storia dell'Arte, ed è lo stesso Poian, infatti, a mettere in evidenza i punti di contatto con le sperimentazioni artistiche che hanno preceduto quella di Mizuguchi. Tra queste, prevedibilmente, l'autore cita il cinema delle origini, che appare come «immagine in movimento, come dinamizzazione visiva, come arte cinetica»<sup>549</sup>, l'arte di Len Lye e Norman Mc Laren, e la videoarte, estrema sintesi di suono e immagine.

Seguendo la strada tracciata da Minter e Lanier, l'opera di Mizuguchi è dunque un caso eclatante di resistenza audiovisiva<sup>550</sup> nell'Era della Variazione, ma soprattutto, è un ottimo esempio di cinema espanso. Ulteriore prova del fatto che il videogame, se analizzato con gli strumenti mutuati dallo studio dell'audiovisualità (espansa), può svelare nuovi e inediti significati.

### 7.3.5 Videogame e Tv nell'Era della Variazione: il caso *TANDEM*

Nella prima parte della presente ricerca si è parlato della stretta relazione tra videogame e Tv, e di come il primo rappresentasse un modo per interagire attivamente con il *video* e il superamento di una fruizione televisiva ritenuta passiva e antidemocratica.

A partire dall'inizio degli anni Ottanta questa contrapposizione è resa più complessa da una serie programmi televisivi che davano la possibilità allo spettatore di giocare in diretta, “assorbendo” e integrando nei palinsesti televisivi quello che, di fatto, veniva visto come un nemico.

Nell'Era della Variazione ciò rappresenta senza dubbio un momento di “resistenza”, un tentativo di coniugare l'interattività videoludica a un tipo di fruizione dell'immagine in movimento tradizionalmente passiva. Charles Erickson, in apertura a un articolo pubblicato su *nytimes.com* nel 2002, mette in evidenza questo punto:

"SESAME STREET" and "Blue's Clues" battle for the hearts and eyeballs of children in a relatively old-fashioned way, by telling them stories. Two decades ago, a number of television

---

<sup>549</sup> Cit. Paolo Bertetto, come riportato in C. POIAN, *Rez*, p. 66.

<sup>550</sup> Una resistenza, si noti bene, che nel caso specifico non è reazionaria né rivolta al passato sperimentale, ma al contrario tutta incentrata sul presente, sul videogame come *alternativa* alla produzione industriale: «L'opera di Mizuguchi implica una ricerca e una riflessione non sul videogioco così com'è, ma *su come potrebbe essere* [in corsivo nell'originale, n.d.r.] [...] *Rez* è in tutto e per tutto sperimentale, è arte cinetica, dinamizzazione visiva, immagine in movimento a cui è stata aggiunta la componente chiave della contemporaneità digitale: l'interattività». *Ibid.*

stations tried a different and somewhat less educational approach: having them yell "Pow!" to shoot down spaceships that lumbered across the screen<sup>551</sup>.

Il riferimento è a *Tv Powww*, uno dei primi show a integrare la fruizione videoludica nella programmazione televisiva. Il format, andato in onda per la prima volta nel 1978 nella Tv locale californiana KABC-TV come parte dello show *A.M. Los Angeles*, può essere considerato a tutti gli effetti come un prodotto sperimentale.

L'interazione con il gioco, in generale, risultava piuttosto macchinosa: il giocatore, in diretta telefonica, doveva urlare "POW!" al telefono, e il segnale acustico veniva "trasformato" in azioni diverse a seconda del gioco proposto<sup>552</sup>. Ciò richiedeva l'uso di tre diverse tecnologie: quella televisiva, quella telefonica e quella videoludica<sup>553</sup>.

Nel corso degli anni Ottanta, lo stesso format fu riproposto in diverse tv locali statunitensi, e successivamente, anche oltreoceano. In Italia, fu incluso nel rivoluzionario "contenitore" televisivo per ragazzi *Tandem*, in onda su RaiDue a partire dal 1982.

Il caso di *Tandem*, dal punto di vista della presente ricerca, risulta particolarmente interessante perché non si limitava alla riproposizione dello show originale – se non in un solo caso, in un gioco intitolato *Rai Due Rai Due*, dove anziché urlare "Pow!" al telefono, il giocatore doveva urlare "RaiDue!" –, configurandosi come momento di riflessione sull'interazione ludica con l'immagine televisiva.

Per esempio, nella prima stagione, andata in onda tra il 1982 e il 1983, tra i giochi proposti, oltre ai classici quiz come il *Paroliamo* – già su Tele Montecarlo qualche anno prima – e una versione televisiva di *Dragon's Lair* – identica all'originale ma giocata in diretta con il tastierino del telefono –, ve n'era uno chiamato *Videogames*, «in cui i partecipanti dovevano individuare e quindi ricostruire, in un puzzle visivo, l'animale misterioso proposto di volta in volta»<sup>554</sup>. Notevoli, inoltre, erano quei giochi che mescolavano l'immagine televisiva "pura" con quella digitale, permettendo al giocatore di controllare da casa, sempre in diretta tramite istruzioni vocali, "interpreti" reali in ambientazioni fittizie (*Labirinto*)<sup>555</sup>, e persino la telecamera, alla ricerca di oggetti nascosti nello studio (*Regia da casa mia*).

---

<sup>551</sup> CHARLES ERICKSON, "TELEVISION/RADIO; When the future of Tv Was a youngster yelling 'Pow!'", in *The New York Times*, 9 giugno 2002. <https://www.nytimes.com/2002/06/09/arts/television-radio-when-the-future-of-tv-was-a-youngster-yelling-pow.html?scp=2&sq=TV%20Powww&st=cse>.

<sup>552</sup> *Ralph Harris – TV POWWW LOS ANGELES* (video), 22 settembre 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=weZGElhgEY0&t=161s>.

<sup>553</sup> Nel caso specifico, veniva utilizzata la console domestica Mattel Intellivision. Si veda: C. ERICKSON, "TELEVISION/RADIO...", in *The New York Times*, 9 giugno 2002.

<sup>554</sup> Cit. Marco Dané, come riportato in ANDRA PACHETTI, "Enrico Bianchi, i videogiochi di Super G a Tandem", in *Quattro Bit*, s.d.. <https://quattrobite.blogspot.com/2017/01/enrico-bianchi-i-videogiochi-di-super-g.html>.

<sup>555</sup> Si veda: *Liceo Scientifico di Sassoferrato a TANDEM su Rai 2* (video) [min. 29:47]. <https://www.youtube.com/watch?v=DFhp6Y2z0ZQ&t=4s>.

Per la realizzazione dei giochi di *Tandem*, si è rivelata particolarmente fruttuosa la collaborazione tra lo Studio Pontaccio (che sino a quel momento si occupava di post-produzione cinematografica e aveva già realizzato per la Rai sigle e brevi documentari), ed Enrico Bianchi, che si unì al gruppo con gli altri programmatori tramite Achille Mauri, amministratore e unico socio dello Studio<sup>556</sup>.

Oltre che un esempio di sperimentazione sull'interattività, che è bene ricordare, durò sino al 1987, anticipando altri show interattivi come *The Lion Trophy* (in onda dal 1994 su Tele Montecarlo), *Tandem* era anche una sorta di compendio di sperimentazioni audiovisive, che traducevano in termini televisivi quelle del panorama artistico coevo, con un massiccio utilizzo del *chroma key*, sensori di movimento, e tentativi di ibridazione di tecnologie analogiche e digitali.

---

<sup>556</sup> Cit. Enrico Bianchi, come riportato in A. PACHETTI, "Enrico Bianchi, i videogiochi di Super G a Tandem", in *Quattro Bit*.

# CAPITOLO VIII

## L'ERA DELLA SOVVERSIONE

### 8.1 LA SOVVERSIONE COME PROGRAMMA: I MANIFESTI

Verso la fine degli anni Novanta, l'artista greco e pioniere del machinima<sup>557</sup> Miltos Manetas, pubblica sul suo sito il *Manifesto of Art After Videogames* (1997), nel quale teorizza la Game Art, ovvero una forma d'arte sviluppata a partire dal videogame<sup>558</sup>.

Manetas non è un creatore di videogame, ma quest'ultimo è oggetto e soggetto della sua arte. L'artista riflette sul potere rivelatorio del videogioco, che emergerebbe soltanto adottando un approccio legato alla visualità (e quindi, seguendo il ragionamento sviluppato nel corso della presente ricerca, al *videoplay*): il gioco deve essere osservato, anziché giocato. Manetas definisce tale approccio "Zen del non-gioco" (*Zen of Non-Playing*):

The game is an exciting multi-leveled experience, still, similar to our real life, often boring. But the revelatory power of a videogame is limited exactly as it is- after all reality's-revelatory power: Unless we exercise the Zen of Non-Playing, unless we stop bothering with playing the game and we limit ourselves to simply observe it, unless we all become Artists after Videogames, we'll never rise to a higher level<sup>559</sup>.

L'osservazione, naturalmente, non preclude l'interattività<sup>560</sup>: semplicemente, implica che il giocatore "non stia al gioco".

L'arte di Manetas è uno dei primi sintomi della necessità di andare oltre al videogame così com'è, o meglio, così come viene proposto dall'industria videoludica.

---

<sup>557</sup> Il machinima, abbreviazione di "machine cinema" o "machine animation" è un video non interattivo creato con gli ambienti virtuale dei videogiochi. Si veda: MATTEO BITTANTI, *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, Mimesis, Sesto S. Giovanni 2017.

<sup>558</sup> Per ulteriori approfondimenti sulla Game Art si veda: DEBORA FERRARI, LUCA TRAINI (a cura di), *Arte e videogames: Neoludica: 2011-1966*, Milano, Skira, 2011. Si veda anche: MATTEO BITTANTI, DOMENICO QUARANTA (a cura di), *Gamescenes. Art in the age of videogames*, Milano, Johan & Levi, 2006.

<sup>559</sup> MILTOS MANETAS, *Manifesto of art after videogames*, 1997. <http://cargocollective.com/manetas/AFTER-VIDEOGAMES/ART-FROM-VIDEOGAMES>.

<sup>560</sup> Scrive Manetas: «You see, a "videogame character" isn't just the cartoon-character that we see on the screen of a computer or a television but that cartoon AND the Player, the person who is playing with it. Videogame personas are half-life composite characters and now that we all have a Facebook account, we are all in the Game of Video». *Ibid.*

### 8.1.1 Game design sovversivo

*And they took their Bolex[e]s and their little 8mm and Super 8 cameras and began filming the beauty of this world, and the complex adventures of the human spirit, and they're having great fun doing it. And the films bring no money and do not do what's called useful.*

JONAS MEKAS<sup>561</sup>

*Remember, I'm talking about hobbyists, people who make games in their spare time with the tools they have on hand. And even if a game isn't original, it's personal, in the way a game designer to appeal to target demographics can't be. And that's a cultural artifact our world is a little bit richer for having.*

ANNA ANTHROPY<sup>562</sup>

L'insofferenza verso i metodi di produzione e distribuzione del videogame *mainstream* emerge con prepotenza al volgere del secolo.

*The Scratchware Manifesto* (2000), redatto dal game designer Greg Costikyan (che per l'occasione si firma Designer X) in collaborazione con altri game designer (anch'essi anonimi) è stato pubblicato per la prima volta sull'archivio di *abandonware*<sup>563</sup> *Home of the Underdogs*. Il documento è una dura critica all'industria videoludica, un tempo «the most innovative and exciting artistic field on the planet»<sup>564</sup> e ridotta ormai a un pantano di lavoro ingrato e imitazione<sup>565</sup>, e ai *publisher*, arroccati in investimenti sicuri dal punto di vista economico e incapaci di investire su

---

<sup>561</sup> JONAS MEKAS, *Anti-100 Years of Cinema*, in SCOTT MACKENZIE (a cura di), *Film Manifestos and Global Cinema Cultures: a Critical Anthology*, University of California Press, Berkeley 2014, p. 102.

<sup>562</sup> ANNA ANTHROPY, *Rise of Videogame Zinesters. How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*, Seven Stories Press, New York 2012, p. 11.

<sup>563</sup> Il termine *abandonware* indica un «Software rilasciato da oltre cinque anni che non è più commercializzato o in uso corrente in quanto divenuto obsoleto, sebbene ancora protetto dai diritti d'autore; conserva un interesse storico o individuale e riguarda in particolare i videogiochi». «Abandonware» (voce), *Lessico del XXI secolo*, 2012. [http://www.treccani.it/enciclopedia/abandonware\\_\(Lessico-del-XXI-Secolo\)](http://www.treccani.it/enciclopedia/abandonware_(Lessico-del-XXI-Secolo)).

<sup>564</sup> GREG COSTIKYAN, *The Scratchware Manifesto*, 2000. <http://www.homeoftheunderdogs.net/scratch.php>.

<sup>565</sup> *Ibid.*

progetti innovativi e fuori dagli schemi “di genere”<sup>566</sup>. I toni del *Manifesto* sono quelli di una dichiarazione di guerra o, meglio, di una rivoluzione:

Death to Software, Etc.! Almost every PC in America is connected to a pipe that can carry bits. Why are we copying bits to a plastic-and-metal platter, sticking it in box full of air, and shipping it cross-country, when it is far easier, cheaper, and environmentally sensible to ship those bits down that pipe?

Death to EA and Vivendi! [...] You are dinosaurs, your brobdignabian [sic!] sloth nothing but a drag on what ought to be a field of staggering originality.

Death to Sony, Sega and Nintendo! Your insistence on controlling every step of development, of ensuring that no product strays too far from your own blinkered twitch-game aesthetic, your absurdly high platform royalties, your gouging prices for development stations and SDKs, your boxes with the controllers wholly unsuited to a game of any depth make you irrelevant to anyone who wants to develop games of enduring merit.

Death to the gaming industry! Long live to games<sup>567</sup>.

Come nota Andrew Williams, il profluvio di videogame indipendenti al quale si è assistito nel primo decennio degli anni Zero sembrava rispondere alla chiamata del *Manifesto*<sup>568</sup>.

Tuttavia, da questo punto in poi è possibile individuare due percorsi nella produzione videoludica indipendente: da una parte, emerge lo stile “indie”, rapidamente cooptato dall’industria<sup>569</sup>, dall’altra la sperimentazione al di fuori dell’industria videoludica e della sua orbita portano alcuni autori a concepire il videogame come *critica*, come mezzo di espressione artistica piuttosto che come *entertainment*. A tal proposito, Williams scrive:

Born from the spirit of The Scratchware Manifesto (of which Costikyan anonymously contributed to under the name “Designer X”), Manifesto Games was an attempt to provide a home for niche games that would not receive shelf space in retail locations. Thus, games with unconventional or truly innovative ideas could find an audience and help break what Costikyan and Wilson saw as stagnation in the games market. Unfortunately, Manifesto Games was unable to attain the mass of developers and customers needed to support the site and it was

---

<sup>566</sup> *Ibid.*

<sup>567</sup> *Ibid.*

<sup>568</sup> ANDREW WILLIAMS, *History of digital games. Developments in art, design, and interaction*, CRC Press, Boca Raton 2017.

<sup>569</sup> Si veda: NADAV LIPKIN, “Examining indie’s independence: The Meaning of “Indie” Games, the Politics of Production, and Mainstream Cooptation”, in *Loading... The journal of Canadian Game Studies Association*, vol. 7, n. 11, 2013. Si veda anche: ENRICO GANDOLFI, *Videogiochi indipendenti. Cultura, comunicazione e partecipazione*, Milano, Unicopli, 2015.



shut down in June 2009. Ironically, it was large companies like Valve Corporation, Sony, Microsoft, and Nintendo that completed the work of bringing niche games to players and helped foster the breakout of independent games precisely when Manifesto Games shut its doors<sup>570</sup>.

Al contrario degli autori *indie*, quelli che intraprendono la strada della sperimentazione – che rende difficile la cooptazione del loro lavoro da parte dell'industria – pur muovendosi in direzioni diverse<sup>571</sup> sembrano condividere programmi e intenti.

Nell'introduzione del volume intitolato *Critical Play* (2009), la game designer Mary Flanagan scrive:

Computer and console games have become a significant cultural medium across a wide range of social, economic, age, and gender categories. As the game industry involves an increasing number of educators, designers, and scientists, there is considerable need for games that take on, and challenge, the accepted norms embedded in the gaming industry. There is a need for a critical approach not only in examining such games, but also in creating them<sup>572</sup>.

Sebbene quello di Flanagan sia uno studio caratterizzato da un forte interesse per il gioco e per gli aspetti ludici delle opere che analizza, l'autrice introduce il concetto di “sovversione”<sup>573</sup>, che si rivela fondamentale anche per lo studio del videogame come forma (audiovisiva) di creazione artistica.

Ciò che caratterizza molte delle opere prodotte durante quella che si è scelto di chiamare Era della Sovversione, infatti, è proprio la proposta di giochi basati sul *videoplay* come risposta sovversiva al *gameplay mainstream*. Questo, naturalmente, non ha nulla (o ha poco) a che fare con l'aspetto visivo inteso come “comparto”, ovvero con la grafica o con lo “stile”, ma ha molto che fare il concetto di visualità così come la si è intesa nel corso della presente ricerca; quel tipo di visualità *espansa*, interattiva, multisensoriale, che da sempre ha caratterizzato le arti elettroniche.

Persino tra le opere di Flanagan che pure, come si è detto, sembra essere fortemente interessata alle potenzialità sovversive del gioco, è possibile trovare esempi di *videoplay*.

In *[xyz]* (2009), per esempio, tre fruitori interagiscono con una serie di parole che appaiono su altrettanti schermi distribuite nello spazio sui tre assi e su piani diversi, scegliendole con un

---

<sup>570</sup> A. WILLIAMS, *History of Digital Games*, p. 227.

<sup>571</sup> Ritengo sia utile ribadire, a questo punto, che la spinta “sovversiva” di alcuni artisti si esprime pienamente nel game design, e non necessariamente nella visualità così come intesa nella presente ricerca.

<sup>572</sup> M. FLANAGAN, *Critical Play*, p. 1.

<sup>573</sup> Scrive Flanagan: «Because they primarily exist as rule systems, games are particularly ripe for subversive practices. A hallmark of games is that they are structured by their rule sets, and every game has its ‘cheats’ – even play itself, pushing at the boundaries of a game system, could be said to involve a kind of subversion». *Ivi*, p. 11.

comune joystick. Le parole scelte vengono poi combinate e proiettate in uno schermo più grande [fig. 103]. Nell'opera, dunque, il (video)testo diventa materiale manipolabile, soddisfacendo l'antico desiderio di Apollinaire e dei suoi predecessori (e successori) di dare alla poesia una dimensione visiva, rompendo la linearità del testo poetico e integrando elementi non testuali.

Tra gli artisti che hanno scelto la via della sperimentazione nei primi anni Duemila, quello del duo Tale of Tales, fondato nel 2003 Auriea Harvey e Michaël Samyn, è da annoverare certamente tra i progetti più significativi per il discorso sul videogame come arte visiva. Harvey e Samyn, infatti, hanno una formazione artistica: la prima ha studiato scultura alla Parson's Art and Design School di New York, mentre Samyn ha studiato design alla Sint Lucas di Gent, in Belgio.

Tale percorso formativo ha chiaramente influenzato i due, impegnati nella creazione di "arte per le persone" (gamer e non) che condivide appieno i principi di base del *Scratchware Manifesto*, con opere ricche di significato e *diverse* da quelle proposte dall'industria e la distribuzione libera, economica e indipendente.

È tuttavia la vena "tradizionalmente" artistica a caratterizzare l'arte di Tale of Tales, basata su interazioni semplici e narrazioni poetiche e coinvolgenti, elementi che fanno supporre un forte interesse per il *videoplay*.

Nel 2006, il duo pubblica il *Realtime Art Manifesto*, che segna una rottura totale non solo rispetto all'industria videoludica e, più in generale, rispetto alle convenzioni tipicamente videoludiche.

Il documento si sviluppa in dieci punti che riguardano, tra le altre cose, l'importanza del ritorno all'autorialità, la liberazione dell'interattività dalla struttura competitiva del game design tradizionale, la concezione "olistica" del videogame come ambiente che è somma delle sue parti ed esperienza multisensoriale che include il giocatore – «not only a picture. Or only a game. Or only a soundtrack»<sup>574</sup>.

Da quest'ultimo punto, in particolare, emerge una concezione del videogame molto vicina all'idea di visualità espansa. Anzitutto, nel manifesto i due artisti affermano che le potenzialità artistiche del videogame trascendono il suo essere gioco, e già questo, si è detto, può essere considerato un passo verso il *videoplay*:

Games are not the only things you can make with realtime 3D technology. [...] We need to rip the technology out of their greedy claws and put them to shame by producing the most stunning art to grace this planet so far<sup>575</sup>.

---

<sup>574</sup> AURIEA HARVEY, MICHAËL SAMYN, *Realtime Art Manifesto*, presentato in occasione del mediaterra festival of Art and Technology, Atene, 2006. <http://www.tale-of-tales.com/tales/RAM.html>.

<sup>575</sup> *Ibid.*

Inoltre, ed è questo il punto centrale, secondo gli artisti il videogame deve essere per il fruitore un'esperienza *totale*, in grado di coinvolgerlo anche fisicamente utilizzando la *simulazione* come mezzo per espandere l'audiovisualità:

The user is not disembodied in virtual space but takes the body into the experience. The avatar is not a neutral vessel but allows the user to navigate not only through the virtual space but also through the narrative content. Interaction is the link between the user and the piece. [...] Reject the body-mind duality. The user is the center of the experience. [...] Strictly speaking, our output media only allow for the reproduction of *visual* and *sound*. But real-time interaction and processing can help us to achieve *simulation* of touch, smell and taste as well, through visuals and sound. [...] From the USB port to the joystick. Through the hand to the nerous system [sic!]<sup>576</sup>.

Per Tale of Tales, dunque, il videogame deve imitare la realtà, rifuggendo però il fotorealismo: «Make it feel real, not necessarily look real. [...] Imitate **life** and not photography, or drawings, or comic strips or even old-school games. Realism does not equal *photo-realism*! In a multisensory medium, *realism* is a multisensory experience: It has to feel real»<sup>577</sup>. Per comprendere meglio le idee che stanno alla base della produzione di Harvey e Samyn, può essere utile un breve cenno ad alcune delle loro opere di *net art* che precedono la produzione più propriamente videoludica.

Prima di Tale of Tales, nel 1999 Harvey e Samyn fondono i loro percorsi artistici personali (rispettivamente *Entropy8*<sup>578</sup> e *Zuper!*<sup>579</sup>) nel progetto *web-based* intitolato *Entropy8Zuper!*. Le opere di questo periodo, pur non essendo veri e propri videogame, sono caratterizzate da una spiccata qualità ludica, sono (poco) interattive e hanno un fortissimo impatto audiovisivo che, in linea con il *Realttime Art Manifesto*, coinvolge il fruitore in un'esperienza che si può forse definire “super-sensoriale” nella misura in cui *simula*, attraverso suoni e immagini interattive, sensazioni che vanno oltre la visione e l'udito.

*Skinonskinonskin* (1999), per esempio, è stata definita «a complex portrait of an artistic and romantic relationship that shows that online intimacy is as deeply felt, embodied, and full of risk and reward as any other form»<sup>580</sup>. Nell'opera, il corpo (virtuale) gioca un ruolo fondamentale, a partire dalla *texture* della schermata iniziale: una superficie epidermica ingrandita e “sfregiata” dal

---

<sup>576</sup> *Ibid.*

<sup>577</sup> In grassetto nel testo. *Ibid.*

<sup>578</sup> A. HARVEY, *Entropy8*, 1995. <http://www.entropy8.com/>.

<sup>579</sup> M. SAMYN, *Zuper!*, 1996-1999. <http://www.zuper.com/>.

<sup>580</sup> “Skinonskinonskin” (Entropy8Zuper!, 1999), in *Net Art Anthology*, catalogo della mostra. <https://anthology.rhizome.org/skinonskinonskin>.

titolo [fig. 104]. *Skinonskinonskin* è la testimonianza dei primi momenti della relazione sentimentale e artistica di Harvey e Samyn. Di fatto, è una raccolta di lettere d'amore interattive caratterizzata da un romanticismo *tecnologico*, che i due si sono scambiati on line mentre si trovavano rispettivamente negli Stati Uniti e in Europa. Ciò che è interessante, però, è che non si tratta di un semplice database ma di un'opera "viva", alla base della quale c'è la volontà di condividere momenti di intimità *simulando* un contatto fisico. A tal proposito, in un saggio scritto in occasione della presentazione dell'opera come parte della mostra *on line* intitolata *Net Art Anthology* e organizzata dal portale *Rhizome*, Rindon Johnson afferma: «They [Harvey e Samyn, n.d.r.] wanted more to feel a deeper connection with one another, touching one another through the cursor, hearing the other's heart beat, listening to the other breathe»<sup>581</sup>.

L'idea di un'esperienza multisensoriale è costante nella produzione artistica del duo, ma a partire dal 2003, anno che segna la "svolta videoludica" con la nascita del progetto *Tale of Tales*, la ricerca in questa direzione si fa più serrata. *Luxuria Superbia* (2013) [fig. 105] è, da questo punto di vista, l'opera più significativa, poiché chiama direttamente in causa la tattilità sia fisicamente, grazie all'utilizzo di schermi sensibili al tocco come quelli di tablet e smartphone, sia concettualmente. Scopo del gioco è infatti quello di stimolare le pareti interne di un fiore, che reagiscono al "tocco" virtuale del fruitore cambiando colore a accelerando il ritmo della musica, dando indicazioni esplicite, offrendo insomma un'esperienza palesemente "sessuale" che, alla luce del *Realtime Art Manifesto*, non è *realistica* ma è *reale*. Per il suo carattere di opera aperta, *Luxuria Superbia* si presta a numerose interpretazioni. Per esempio, sulla rivista online *Multiplayer*, Simone Tagliaferri la legge come esperienza sessuale *con* la macchina:

non c'è molto altro da raccontare a livello di meccaniche, se non che lo scopo di ogni livello è di colorare sì le pareti, ma di non riempirle tutte per non far terminare il livello prima del tempo (eiaculazione precoce). [...] Sì, ma a questo punto sorge spontaneo chiedersi a cosa si stia effettivamente dando piacere e perché, nonostante l'astrattezza grafica, l'azione rappresentata sia così chiara. [...] Visto da fuori, *Luxuria Superbia* mostra dei tunnel colorati con dei piccoli oggetti apparentemente senza senso, qualcosa che ha più a che fare con la psichedelia degli anni settanta [sic!] che con il sesso. In realtà, non ci vuole molto a rendersi conto di stare masturbando l'apparecchio. È così i *Tale of Tales* hanno deciso di mettere in scena il rapporto che intercorre tra l'uomo occidentale e le nuove tecnologie, in un continuo sfiorarle delicatamente, carezzarle, lambirle con le dita, premerle con più o meno forza e, nella sostanza, dar loro il piacere di funzionare e l'energia per farlo<sup>582</sup>.

---

<sup>581</sup> RINDON JOHNSON, "Re: skinonskinonskin", in *Rhizome*, 26 maggio 2017.

<https://rhizome.org/editorial/2017/may/26/re-skinonskinonskin/>.

<sup>582</sup> SIMONE TAGLIAFERRI, "Lussuria Tecnologica", in *Multiplayer.it*, 28 novembre 2013.

<https://multiplayer.it/recensioni/125993-luxuria-superbia-lussuria-tecnologica.html>.

A conferma della difficoltà della critica videoludica tradizionale di “afferrare” opere così lontane dai canoni, il recensore afferma che l’esperienza ludica, dalla quale affiorerebbero dei processi psichici che porterebbero il fruitore a rifiutare questo rapporto tra uomo e macchina innaturalmente intimo, appare «sempre più sfumata e sullo sfondo rispetto alla visione di fondo che regola in questo caso il processo di messa in gioco»<sup>583</sup>. Tuttavia, seguendo il ragionamento sviluppato nel corso della presente ricerca, ci si può rendere conto che in realtà l’esperienza ludica non è né sfumata né tantomeno sullo sfondo, ma è parte integrante dell’esperienza. In questo caso, infatti, l’esperienza ludica è insita nell’interazione audiovisiva, ed è guidata dalle *sensazioni*, più che dalle regole, sebbene queste siano comunque presenti.

Keith Stuart, sulla versione online del *Guardian*, propende per una lettura che non approfondisce la questione del rapporto tra uomo e macchina, sviluppando la sua riflessione a partire da *Cncntrc*<sup>584</sup>, un profilo *Tumblr* curato da Tale of Tales che può considerarsi una sorta di studio preparatorio per *Luxuria Superbia*. Si tratta, infatti, di una raccolta di immagini molto diverse tra loro (illustrazioni, fotografie, architetture, etc.) accomunate da una forte carica sensuale e spirituale. Il videogame viene dunque letto come viaggio metaforico dalla pura sessualità alla pura spiritualità, del quale Stuart coglie l’intrinseca qualità ludica che coinvolge il giocatore a livello fisico e psichico:

That's the lovely thing about *Luxuria Superbia*. It could easily have been some intellectual erotic essay, some lofty treatise on libidinous imagery. It isn't, it's fun, and challenging and kind of raunchy. It works on your imagination, but also on something subliminal. It has in its mechanic a central truth – that 'success' in love is uncertain and unscientific, there is no FAQ. The only way to make someone happy is to put your hands out and touch, and learn from the connection. *Luxuria Superbia* says that the game mechanic of sex is something to do with giving<sup>585</sup>.

Nei primi anni Duemila anche il collettivo Molleindustria, al quale si è già fatto un breve accenno, si è mosso in direzione opposta rispetto alla produzione videoludica industriale, con un atteggiamento militante che si può definire di radicale dissenso.

Molleindustria condivide con Costikyan e Tale of Tales la volontà di proporre un’alternativa (critica) ai dettami dell’industria dell’intrattenimento. In particolare ha in comune

---

<sup>583</sup> *Ibid.*

<sup>584</sup> <https://cncntrc.tumblr.com/>.

<sup>585</sup> KEITH STUART, “*Luxuria Superbia*: a game about sex and giving”, in *The Guardian*, 6 novembre 2013. <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2013/nov/06/luxuria-superbia-the-game-you-please>.

con Tale of Tales una versione *profondamente* artistica del videogame, pur rifuggendo il «sistema autoreferenziale dell'arte»<sup>586</sup>. Questo punto, in particolare, è espresso molto chiaramente nel *Molleindustria Manifesto* (2003):

Molleindustria doesn't like video games, for this very reason it creates them. When the Nouvelle Vague critics got sick of bashing the film industry from the pages of the Cahier du Cinema, they began to make their own films, with the limited means at their disposal. That's what we aim for: channeling the sacrosanct horror for the current mainstream video games toward a constructive and deconstructive process. Foster a debate involving the galaxies of media-activism, software and net art, regular gamers and their fiercest detractors. Create a space in which theoretical and practical critique march hand in hand. We decided to start from online gaming as a way to bypass mainstream distribution channels and to try to go beyond from self referential underground circles and artsy elites<sup>587</sup>.

All'approccio “guerrigliero” della Molleindustria nei confronti delle élite (del videogame e dell'arte), è direttamente connesso il principio della “riappropriazione” che ha come obiettivo il superamento della dicotomia tra realtà e simulazione – che secondo il collettivo sta alla base dell'idea di videogame come oggetto di distrazione di massa –, consentendo così uno spostamento di attenzione verso il potere emancipatore della fruizione videoludica:

We'd rather see video games as vehicles of ideologies and narratives that are radically “other” than those belonging to the ruling class. We'd rather embrace the slogan that echoed from the networks to the streets since the WTO counter-summit in Seattle: “Don't hate the media, become the media” a true quantum leap from both conservative cultural criticism and the naive liberal dream of fair and inclusive mass media.

Ancora nel 2016 Pietro Righi Riva, uno dei fondatori dello studio milanese Santa Ragione, riprende i punti visti sinora nel manifesto intitolato *Rejecta*<sup>588</sup>.

---

<sup>586</sup> A tal proposito, il collettivo dichiara: «Per quanto ci riguarda, siamo ben fieri di usare videogames per altri propositi e di non prendere questa attività sul serio, anche se il sistema autoreferenziale dell'arte non può che farci orrore. [...] C'è il rischio che i videogiochi artistici o politici diventino i "cocchi" di critici d'arte digitale e di accademici pur rimanendo elementi marginali nella produzione di senso? Indubbiamente. Tutto sta nella volontà di non accoccolarsi in queste nicchie». LA MOLLEINDUSTRIA, “Tale of Tales”, 16 gennaio 2005 (dall'archivio statico del blog italiano). <http://www.molleindustria.org/node/40/>.

<sup>587</sup> LA MOLLEINDUSTRIA, *Molleindustria Manifesto* (2003). <http://www.molleindustria.org/blog/molleindustria-manifesto-2003/>.

<sup>588</sup> PIETRO RIGHI RIVA, *Rejecta*, 2016. <http://actofplay.com/rejecta/>.

I manifesti di Costikyan, Molleindustria e Tale of Tales, maggiori rappresentati di un movimento ben più nutrito che proprio all'inizio degli anni Duemila ha visto una crescita sorprendente del numero dei suoi esponenti, sono alcune delle tappe più rilevanti dell'Era della Sovversione.

Il videogame entra così in una nuova fase, che mutuando un termine utilizzato da Daniel Goldberg e Linus Larsson può definirsi di “post-*evasione*” o, meglio, di “post-*intrattenimento*”<sup>589</sup>, un momento di piena consapevolezza delle potenzialità espressive del videogioco.

Come affermano Goldberg e Linus, a differenza della musica o della letteratura, salvo casi isolati il videogame non può vantare una tradizione di impegno sociale o politico forte e duratura. In altre parole, storicamente i creatori di videogiochi hanno sempre (o quasi) preferito ambientare le loro creazioni in luoghi fantastici e immaginari, tenendosi ben lontani dal “qui e ora”. Questa tendenza, secondo gli autori, è dipesa anche dal fatto che i videogame sono stati tradizionalmente considerati come prodotti tecnologici, piuttosto che culturali, e a testimoniarlo ci sono decenni di giornalismo videoludico *consumer-oriented*<sup>590</sup>.

Va sottolineato, però, che la spinta decisiva in direzione anti-mainstream (o comunque non-mainstream) non è solo culturale ma anche tecnologica: gli strumenti per creare videogame, dagli anni Novanta in poi, sono diventati sempre più accessibili sia dal punto di vista economico, sia da quello del loro utilizzo, con interfacce sempre più semplici e *user-friendly* grazie ai quali una nuova generazione di sviluppatori ha potuto assecondare la spinta sovversiva, allontanandosi energeticamente dalle convenzioni del videogame industriale.

Anna Anthropy, la cui poetica *punk* affonda le radici nell'esperienza personale seguendo il percorso che Theresa Duncan, come si è visto, ha cominciato a tracciare negli anni Novanta, è una dei rappresentati di questa nuova ondata di game designer sovversivi.

Sin dai suoi primi lavori, infatti, l'artista ha approfondito argomenti che la produzione *mainstream* ha sempre evitato di trattare, come il sadismo, il sesso, le questioni di genere, nel tentativo di rendere la creazione di videogame un momento di scambio ed inclusione<sup>591</sup>: «I

---

<sup>589</sup> Gli autori utilizzano il termine “post-escapism”. Si veda: DANIEL GOLDBERG, LINUS LARSSON, *Escapism. A new discourse on video game culture*, in DANIEL GOLDBERG, LINUS LARSSON (a cura di), *The state of play. Creators and critics on video game culture*, Seven Stories Press, New York 2015.

Si noti che lo stesso concetto era presente, in nuce, anche nel *Molleindustria Manifesto*: «After comics, rock 'n roll and television, video games became the universal scapegoats for violence and escapism. Perceptions are shifting: there is a chance that the senators who crusaded against Mortal Kombat in 1993 are at this very moment playing GTA with their nephews, but the folks seeing video games as weapons of mass distraction are still numerous. This is belief based on a rigid dichotomy between reality and simulation. That people's behavior in “real life” is influenced by mediated experiences is out of question. The problem is not the temporary escape from reality as such, but rather the kind of ideas, notions, and narratives that individuals learn or reinforce in these virtual environments and bring back to society (and, by the way, we should not place too much confidence in these enlightened cultural commentator convinced of being surrounded by alienated masses)». La Molleindustria, *Molleindustria Manifesto*.

<sup>590</sup> D. GOLDBERG, L. LARSSON, *Escapism...*, in D. GOLDBERG, L. LARSSON (a cura di), *The State of Play*.

<sup>591</sup> CARA ELLISON, “Anna Anthropy and the Twine revolution”, in *The Guardian*, 20 aprile 2013.

<https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2013/apr/10/anna-anthropy-twine-revolution>.

absolutely think», afferma Anthropy, «that queer people and people of colour, and people who are outside the nerd status quo need to be involved in making games»<sup>592</sup>.

Il libro-manifesto di Anthropy intitolato *Rise of Videogame Zinesters* (2012), in linea con i manifesti citati sinora si sviluppa proprio a partire dalla presa di coscienza della necessità di una produzione videoludica alternativa, a basso costo, indipendente e ispirata alle fanzine, pubblicazioni amatoriali rivolte agli appassionati di un certo genere culturale<sup>593</sup>. Scrive l'artista:

I can imagine [...] a world in which digital games are not manufactured by publishers for the same small audience, but one in which games are authored by you and me for the benefit of your peers. [...]. Games from hobbyists have the potential to change the dominant format of the videogame: instead of seventy-hour multimillion dollar games that sell for sixty bucks apiece, digital games can be short and self-contained – less than an hour, short enough to fit comfortably into an adult player's day. Smaller games with smaller budgets and smaller audiences have the luxury of being more experimental or bizarre or interesting than 12 million dollar games that need to play it as safely as possible to ensure a return of investment<sup>594</sup>.

Opere come *Lesbian Spider-Queens from Mars* (2012), una sorta di versione *fetish* di *Wizard of Wor* (1981), *Dys4ia* (2012), videogame sulla terapia ormonale sostitutiva, *Triad* (2013), opera sulle relazioni umane ispirato a *Tetris*, e *Gay Cats Go To The Weird Weird Woods* (2014), un «gentle little game» dove «nothing bad happens»<sup>595</sup>, rispondono tutte sia all'esigenza di una produzione videoludica «a misura d'uomo», sia alla necessità di creare videogame adatti anche a chi non è avvezzo al *gameplay* proposto dall'industria videoludica.

Da *Rise of Videogame Zinesters* traspare, inoltre, l'idea di riappropriazione del videogame, che tuttavia rispetto a quella espressa da Molleindustria assume una dimensione decisamente meno politicizzata, più «personale». Alla domanda «su cosa si può fare un gioco?», Anthropy risponde:

Your dog, your cat, your child, your boyfriend, your girlfriend, your mother, your father, your grandmother, your friends, your imaginary friends, your summer vacation, your winter in the mountains, your childhood home, your current home, your future home, your first job, your worst job, the job you wish you had. Your first date, your first kiss, your first fuck, your first true love, your second true love, your relationship, your kinks, your deepest secrets, your fantasies, your guilty pleasures, your guiltless pleasures, your break up, your make uo, your

---

<sup>592</sup> Cit. Anna Anthropy, *ibid.*

<sup>593</sup> Per una definizione più precisa si veda: «Fanzine» (voce), in *Lessico del XXI secolo*, 2012. [http://www.treccani.it/enciclopedia/fanzine\\_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/](http://www.treccani.it/enciclopedia/fanzine_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/).

<sup>594</sup> ANNA ANTHROPY, *Rise of the videogame zinesters*, pp. 8-19.

<sup>595</sup> A. ANTHROPY, «Gay Cats Go to the weird weird woods», 7 dicembre 2017. <https://w.itch.io/gay-cats-go-to-the-weird-weird-woods>.



undying love, your dying love. [...] A silent moment at a pond, a noisy moment in the heart of a city, a moment that caught you unprepared, a moment you spent a long time preparing for, a moment of revelation, a moment of realization, a moment when you were totally unaware of what was going on, a moment of action, a moment of inaction, a moment of regret, a moment of victory, a slow moment, a long moment, a moment you spent on the branches of a tree. [...] Jumping over a pit, jumping into a pool, jumping into the sky and never coming down. Anything. Everything<sup>596</sup>.

Nonostante Anthropy ponga la sua attenzione sull'essere "gioco" del videogame, e dunque sul suo potenziale artistico in quanto "sistema di regole"<sup>597</sup>, lo slittamento di interesse dalle caratteristiche del gioco (come il tempo di gioco, il numero di armi, la qualità grafica, etc.) alle *idee* può essere considerato, dalla prospettiva assunta nella presente ricerca, un segno del passaggio dal *gameplay* al *videoplay*.

Questo modo di intendere l'opera – il rifiuto di narrazioni lineari, o l'idea di chiamare in causa l'intelletto del fruitore, la sua *mente*, piuttosto che le sue abilità di videogiacatore esperto – è infatti più vicino alle pratiche artistiche che a quelle inerenti alla produzione videoludica *mainstream*, sebbene Anthropy sia lontana dell'élite dell'arte almeno quanto lo è da quella del videogame.

È interessante notare che i manifesti citati nel presente paragrafo sembrano condividere molti dei principi alla base di quelli scritti nell'ambito del cinema sperimentale tra gli anni Sessanta e gli anni Novanta. Per esempio, nel *Film Andependan [Independents] Manifesto*, rilasciato in occasione del Knokke-Le-Zoute Experimental Film Festival del 1964, il collettivo Film Indépendant (formato da Takahiko Iimura, Nobuhiko Obayashi, Yoichi Takabayashi, Koichiro Ishizaki, e l'esperto di cultura giapponese Donald Richie) analizza la situazione del cinema giapponese, registrando una sostanziale assenza di un cinema davvero indipendente e libero da ideologie di natura politica. Da qui la necessità di una radicale opposizione all'industria:

We will have free cinema to oppose industrial filmmaking, we will have private films to oppose 35 mm features that screen at cinemas. Our proposal, and the reason for our existence, is to return to the personal as the departure point and hand back the filmmaking to the individual<sup>598</sup>.

---

<sup>596</sup> A. ANTHROPY, *Rise of the Videogame Zinesters*, pp. 137-139.

<sup>597</sup> Scrive Anthropy: «A painting conveys what it's like to experience the subject as an image; a game conveys what it's like to experience the subject as a system of rules». *Ivi*, p. 3.

<sup>598</sup> TAKAHIKO IIMURA, NOBUHIKO OBAYASHI, YOICHI TAKABAYASHI, KOICHIRO ISHIZAKI, DONALD RICHIE, *Film andependan [independents] manifesto*, 1964, in SCOTT MACKENZIE, *Film manifestos and global cinema culture. A critical anthology*, University of California Press, Berkeley 2014, p. 71.

Proprio come nei manifesti citati, e in particolare in quello di Anna Anthropy, anche in questo caso la riappropriazione della forma cinema passa da un necessario ri-proporzionamento di quest'ultima rispetto alla dimensione individuale, e non più rispetto a quella industriale: «have you ever imagined a two-minute film? 120 seconds captured by the camera frame possesses the possibility for infinite content and, of course, no content at all as well»<sup>599</sup>.

La questione della riappropriazione (e del conseguente ri-dimensionamento) è dunque un filo rosso che connette, a distanza di decenni, la produzione cinematografica e videoludica sperimentali. Per esempio, nel *Realtime Art Manifesto* Harvey e Samyn consigliano di creare giochi brevi e intensi, di lasciare da parte l'epica e pensare al videogame come fosse un'haiku, di pensarlo come poesia anziché come prosa<sup>600</sup>. Allo stesso modo, nello *Small Gauge Manifesto* (1980), i filmmaker americani JoAnn Elam e Chuck Kleinhans parlano di come attraverso un cinema fatto con strumenti amatoriali (nel caso specifico, con pellicole di formato 8mm e Super8) si possano costruire nuove comunità, e democraticizzare allo stesso tempo i ruoli dell'autore e dello spettatore<sup>601</sup>. Per gli autori, il film *small gauge* (“di piccolo calibro”) è «low cost, technically accessible, and appropriate for a small scale viewing. Because it's cheap and you can shoot a lot of film, filming can be flexible and spontaneous. Because the equipment is light and unobstrusive, the filming relationship can be immediate and personal»<sup>602</sup>. Ecco dunque riemergere, anche qui, quella dimensione individuale e intima che, si è detto, caratterizza la poetica di Anthropy e Tale of Tales.

L'affermazione di Elam e Kleinhans, secondo la quale «small gauge film is not larger than life, it's part of life»<sup>603</sup>, può adattarsi perfettamente alla produzione videoludica sovversiva degli anni Duemila. Un'opera come *Passage* (2007), gioco a bassissima risoluzione che racchiude un'intera vita in appena cinque minuti<sup>604</sup>, non può in effetti essere descritto con termini migliori. Non a caso Jason Rorher, game designer, musicista, e autore dell'opera, è anche l'autore di un manifesto che pur non essendo diretto all'industria videoludica né a quella cinematografica, ma

---

<sup>599</sup> *Ibid.*

<sup>600</sup> A. HARVEY E M. SAMYN, *Realtime art manifesto*.

<sup>601</sup> S. MACKENZIE, *Film manifestos...*, p. 87.

<sup>602</sup> JOANN ELAM, CHUCK KLEINHANS, *Small gauge manifesto*, 1980, in S. MACKENZIE, *Film manifestos...*, p. 87.

<sup>603</sup> *Ibid.*

<sup>604</sup> In *Passage*, il giocatore controlla un avatar che invecchia nel corso del gioco e che inevitabilmente, passati cinque minuti, muore. Poiché il gioco può essere descritto come un rudimentale “simulatore di vita”, non esiste un modo giusto di giocarlo, ma le scelte del fruitore possono rivelarsi decisive: per esempio, esplorando l'ambiente di gioco con l'obiettivo di accumulare ricchezze può significare non trovare un partner, e percorrere da soli la vita rimasta. A proposito dell'opera si vedano gli appunti dell'autore: JASON RORHER, *What I was trying to do with Passage*, 2007. <http://hcssoftware.sourceforge.net/passage/statement.html>.

all'Accademia<sup>605</sup>, racchiude tutti i principi dei manifesti citati sinora, che evidentemente sono alla base anche della sua produzione videoludica.

Il rifiuto delle convenzioni e di una critica “allineata” all'industria è un altro punto programmatico che sembra accomunare le produzioni audiovisive “alternative”. Per quanto riguarda il cinema, tale rifiuto emerge, tra gli altri, nell'*Hand-Made Films Manifesto*, redatto nel 1968 dal collettivo australiano UBU Films:

Let no orthodoxy of hand made films be established – they may be projected alone or in groups, on top of each other, forward, backwards, slowly, quickly, in every possible way. Let no standard of hand-made films be created by critics – a film scratched inadvertently by a projector is equal to a film drawn explicitly by a genius<sup>606</sup>.

Questo punto, in particolare, è molto sentito anche da Tale of Tales, che infatti nel loro manifesto consigliano di ignorare critici e *fanboys*<sup>607</sup>, presumibilmente complici (i primi) e vittime (i secondi) della banalità della produzione industriale. Ciò che accomuna *Hand-Made Films Manifesto* e il *Realtime Art Manifesto*, e che per la presente ricerca rappresenta un momento di particolare interesse, è l'idea che il cinema (così come il videogame per Tale of Tales), debba chiamare in causa tutti i sensi: «Let hand-made films not be projected in cinemas, but as environments, not to be absorbed intellectually, but by all the senses»<sup>608</sup>.

Questa breve analisi di manifesti sul cinema e sul videogame “alternativi”, per quanto non esaustiva, è servita a mettere in evidenza che il rapporto dei creatori di videogame sperimentali dell'Era della Sovversione con l'industria può essere letta alla luce del rapporto dei cineasti sperimentali con l'industria cinematografica almeno sino alla fine degli anni Novanta. In particolare, al di là delle comunità di intenti e delle modalità di produzione e distribuzione, è interessante notare come la produzione videoludica sovversiva sembra rievocare e dare freschezza alle idee dei filmmaker sperimentali, muovendosi in una zona grigia che rifugge l'autoreferenzialità, collocandosi fuori da qualunque tipo di produzione elitaria o istituzionale.

---

<sup>605</sup> Il *Post-Academic Manifesto*, scritto da Rohrer nel 2002, applica alle convenzioni legate alla produzione accademica di articoli scientifici idee sovversive molto vicine a quelle viste sinora. J. ROHRER, *Post-Academic Manifesto*, 2002. <http://hcssoftware.sourceforge.net/jason-rohrer/writing/nonfiction/postAcademia/>.

<sup>606</sup> UBU FILMS, *Hand-made films manifesto* (1968), in S. MACKENZIE, *Film manifestos...*, p. 77.

<sup>607</sup> A. HARVEY, M. SAMYN, *Realtime art manifesto*.

<sup>608</sup> UBU FILMS, *Hand-made films manifesto*, (1968), in S. MACKENZIE, *Film manifestos...* p. 77.

### 8.1.2 Il giocatore è morto! Lunga vita al giocatore!

Si è visto, nel paragrafo precedente, che uno dei punti programmatici che caratterizzano l'Era della Sovversione è il ritorno all'utilizzo del videogame come mezzo di espressione personale. Questo discorso è direttamente legato a quello dell'autorialità, che infatti viene sviluppato da Tale of Tales nel secondo punto del *Realtime Art Manifesto*:

Do not hide behind the freedom of the user in an interactive environment to ignore your responsibility as a creator. This only ends in confirming cliches. Do not design in board room meetings or give marketeers creative power. Your work needs to come from a singular vision and be driven by a personal passion. Do not delegate direction jobs. Be a dictator. But collaborate with artisans more skilled than you<sup>609</sup>.

Per gli artisti, l'autorialità consiste dunque nel non nascondersi dietro le libertà offerte dall'ambiente digitale ignorando le proprie responsabilità, ma anzi imponendo al fruitore le proprie regole, proprio come avviene in qualunque opera d'arte, per quanto "aperta".

Questo atteggiamento "dittatoriale" è ben evidente in *The Graveyard* (2005), che Harvey e Samyn hanno creato in collaborazione con Laura Raines Smith (animazioni), Gerry De Mol (musiche) e Kris Force (suoni). Nell'opera il fruitore controlla una donna anziana con evidenti problemi di deambulazione, che passeggia in un piccolo cimitero di provincia. Stando a quanto dichiarato dagli artisti, l'idea iniziale era quella di creare una sorta di *open world* nel quale far muovere liberamente il giocatore lasciandolo interagire con l'ambiente circostante. Dopo un anno di riflessioni, la decisione finale è stata quella di ridurre al massimo l'interazione, per costringere il giocatore a concentrarsi sulle emozioni, piuttosto che sulle azioni da compiere. In una nota riportata da Samyn, nella quale viene raccontata la genesi dell'opera, si legge: «*Does the gameplay described in the original version really add to the emotional of the game? Doesn't it, on the contrary, reduce the impact: perhaps giving the players something to do, creates a layer of protection against the emotional impact?*»<sup>610</sup>.

La "stretta" sull'interazione, alla luce del *Realtime Art Manifesto*, può essere letta come una forte impronta autoriale che in qualche modo dà meno potere al fruitore. Il collettivo Molleindustria, nel *Molleindustria Manifesto*, riflette su questo punto, affermando che accettare di giocare significa "essere giocati" dalle meccaniche e dalle regole imposte dal game designer (*gamer o be gamed?*)<sup>611</sup>. E tuttavia, se non si cade nella "trappola" della simulazione o della

---

<sup>609</sup> A. HARVEY, M. SAMYN, *Realtime art manifesto*.

<sup>610</sup> In corsivo nell'originale. M. SAMYN, "The Graveyard postmortem", 2008. <http://tale-of-tales.com/blog/the-graveyard-post-mortem/#chapter3>.

<sup>611</sup> La Molleindustria, *Molleindustria manifesto*.

riproduzione neutrale della realtà, per Molleindustria appare chiaro che il rapporto tra designer e fruitore è un rapporto di scambio trasparente, e persino “sadomasochista”: «The designer’s authority and biases are methodically stripped down and dismantled by the act of playing and by the exploration of the system’s limits and constraints»<sup>612</sup>. Per Molleindustria il giocatore sembra dunque avere un ruolo *attivo* non solo nell’interazione con il gioco, ma anche nel rapporto con il game designer.

Tale rapporto è il fulcro del *playcentric approach* sviluppato dall’americana Tracy Fullerton, direttrice del Game Innovation Lab della University of Southern California. Secondo tale approccio, il game designer deve tener conto del *feedback* del giocatore in tutte le fasi dello sviluppo di un videogame, fino a diventare il suo “avvocato”. È importante, secondo l’autrice, che il game designer guardi il mondo del gioco con gli occhi del giocatore<sup>613</sup>. Il *playtester*, ovvero colui che prova il gioco in fase di sviluppo, nel processo che porta alla creazione di un videogame ha dunque un ruolo fondamentale. A proposito di questi punti, Fullerton afferma:

As a game designer, a large part of your role is to keep your concentration focused on the player experience and not allow yourself to be distracted by the other concerns of production. Let the art director worry about the imagery, the producer stress over the budget, and the technical director focus on the engine. Your main job is to make sure that when the game is delivered, it provides superior gameplay<sup>614</sup>.

A una prima rapida interpretazione, queste parole sembrano sottintendere un’idea di game design orientato al *gameplay*; e in effetti, la ricerca di Fullerton si basa in gran parte sull’idea di videogame come gioco. Tuttavia, analizzando alcune opere sviluppate nell’ambito del Game Innovation Lab e alcuni articoli scritti dalla stessa Fullerton, appare chiaro che l’esperienza di gioco cercata dall’autrice sia, in realtà, un’esperienza di gioco *sovversiva*, che si risolve in quello che nella presente ricerca è stato definito *videoplay*. In questo senso, assume un particolare valore l’idea di “Egemonia del Gioco” sulla quale Fullerton, Janine Fron, Jacquelyne Ford Morie e Celia Pearce hanno riflettuto in occasione dell’annuale conferenza DiGRA tenutasi a Tokyo nel 2007<sup>615</sup>. In tale circostanza, il termine «Hegemony of Play» è stato utilizzato per indicare l’influenza che l’industria videoludica ha esercitato sulla cultura del gioco, paragonabile a quella che potenze egemoniche come l’Impero britannico o gli Stati Uniti post Seconda Guerra Mondiale sono state

---

<sup>612</sup> *Ibid.*

<sup>613</sup> TRACY FULLERTON, *Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, CRC Press, Boca Raton 2014 (I ed. 2014), p. 3.

<sup>614</sup> *Ibid.*

<sup>615</sup> JACQUELYN FORD MORIE, JANINE FRON, TRACY FULLERTON, CELIA PEARCE, *The Hegemony of Play*, in *DiGRA: situated play*, atti del convegno tenutosi a Tokyo, 24-27 settembre 2007.

in grado di esercitare sulla cultura globale. Secondo le studiose, l'élite dell'industria videoludica ha il potere di determinare quali tecnologie debbano essere utilizzate, quali videogame debbano essere creati (da chi, e per chi), operando sia a livello economico, sia culturale, tenendo conto, di fatto, solo delle esigenze dei cosiddetti *hardcore gamer*, fautori di una retorica che tende a escludere (e alienare) la minoranza dei giocatori (*non-hardcore*) che pure, in termini numerici, rappresenta la maggioranza dei fruitori di videogame<sup>616</sup>. Così come Tale of Tales, Molleindustria, Anna Anthropy e Mattie Brice (della quale si parlerà a breve), anche Fullerton evidenzia dunque la necessità di creare videogame che non rispondano alle convenzioni dell'industria. Una necessità che il *playcentric approach* mira, almeno in parte, a soddisfare.

*The Night Journey*, videogame sperimentale sviluppato dal Game Innovation Lab in collaborazione con Bill Viola tra il 2007 e il 2018 è, per sua natura, l'opera che forse meglio rappresenta l'idea di *videoplay* nell'Era della Sovversione. Nel gioco, il fruitore vaga senza meta e senza obiettivi in una foresta onirica, dove l'esplorazione e la contemplazione diventano metafore di un percorso verso l'illuminazione. In breve, ciò che viene offerto allo spettatore è un'*esperienza*, peraltro molto lontana dal *gameplay* videoludico convenzionale. Non a caso, l'opera viene spesso letta in continuità con l'opera videoartistica di Viola, vista anche la manifesta difficoltà di una lettura con strumenti mutuati dalla critica videoludica tradizionale. Su *Artribune*, per esempio, Valentina Tanni scrive:

L'atmosfera è contemplativa e non esistono livelli da superare; l'esplorazione viene interrotta di tanto in tanto per lasciare spazio a momenti di riflessione, rappresentati da sequenze che mettono in scena sogni e ricordi. Il materiale di partenza, naturalmente, sono i video di Viola, che ben si prestano alla costruzione di un percorso spirituale e mistico. Non a caso, il gioco contiene molti riferimenti alla storia della poesia, della religione e del misticismo, temi molto cari all'artista americano. In particolare, viene evocata la vita e l'opera di Rumi, poeta persiano del tredicesimo secolo<sup>617</sup>.

Sia per Pedercini, sia per Fullerton, il giocatore svolge dunque un ruolo fondamentale nella creazione del videogame, anche se in momenti differenti: durante la creazione dell'opera per la designer americana e in una fase successiva, "a giochi fatti", per Pedercini.

Di tutt'altro avviso rispetto a Fullerton, almeno per quanto riguarda il rapporto tra autore e giocatore, è la game designer e attivista Mattie Brice, che in quello che si può definire il suo

---

<sup>616</sup> *Ibid.*

<sup>617</sup> VALENTINA TANNI, "The Night Journey di Bill Viola è disponibile per computer e Play Station", in *Artribune*, 30 giugno 2018. <https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2018/06/the-night-journey-bill-viola-computer-playstation/>.

personale manifesto arriva a proclamare la “morte” del giocatore scagliandosi contro industria e critica videoludica, entrambe orientate a dare a quest’ultimo ciò che desidera nell’ottica del profitto<sup>618</sup>. Scrive l’artista:

Players are overrated. Within conventional wisdom of designing and critiquing games lies the assumption that the player is paramount. Much of criticism writes to inform players, games are designed with the player in forefront of the developer’s mind. There is even the idea games are completed by players, that without players, there is no game. I want to propose that not only do games and play exist without players, but sometimes, it is preferable to purposefully make them auxiliary or absent from craft and interpretation<sup>619</sup>.

Come spiega Brice, questo non significa annullare in un solo colpo l’idea che possano esistere anche esperienze giocatore-centriche. Quello proposto, infatti, non è che un punto di vista, forse provocatorio, diverso da quello, storicamente discusso, di “morte dell’autore”.

Il punto di partenza del ragionamento di Brice è *Encyclopedia Fuckme and the Case of the Vanishing Entree* (2011) di Anthropy, una narrazione interattiva ispirata ai *choose your own adventure book*, meglio noti in Italia come “librigame”<sup>620</sup> (o libro-gioco). L’artista abbandona la tradizione fantascientifica che caratterizza questo tipo di narrazione per creare un *dating simulator*, nel quale l’anonima (o anonimo) protagonista, durante una cena, scopre che Annie, sua amante/dominatrice, intende mangiarla. Il giocatore dovrà dunque gestire la situazione scegliendo tra le coppie di opzioni che via via gli saranno proposte, ma la sua sarà sempre una situazione di palese sottomissione. Come nota Brice, *Encyclopedia Fuckme* ignora consapevolmente i bisogni, le aspettative e i gusti del giocatore. In altre parole, Anthropy proietta il fruitore in una situazione che è costruita non per soddisfare le sue esigenze di giocatore abituato a certe convenzioni, ma per “mettere in scena” le idee, i gusti e le esperienze dell’artista.

Questo atteggiamento, come si evince dalle parole di Brice, può anche ottenere l’effetto opposto, risultando persino “disturbante”:

I remember it took me an entire day to play it, mostly because it felt so hostile to me at first. The game was set in its ways, knew what it wanted, and I felt incidental. I could play along, or leave. So I left. Its content disturbed me, to be completely honest. Within the hours that I

---

<sup>618</sup> MATTIE BRICE, “Death of the player”, 29 ottobre 2013. <http://www.mattiebrice.com/death-of-the-player/>.

<sup>619</sup> *Ibid.*

<sup>620</sup> «Libro di narrative [...] che va letto non rispettando l’ordinata sequenza delle pagine bensì decidendo volta per volta di saltare da una pagina x, nella quale si ci è venuti a trovare, a una pagina y oppure a una pagina w (precedente o seguente, ma non contigua), scegliendo fra le due, y e w, in base alle considerazioni casuali, o a fatti casuali (tiro di dadi e simili), o a impulsi emotivi, o a criteri di gusto [...], ecc.». GIAMPAOLO DOSSENA, “Libro-gioco” (voce), in *Enciclopedia dei giochi*, Utet, Torino 1999, p. 671.

spent away from it, I reflected on my inability to play, and decided it was a rigidity in myself, feeling a lack of control and agency within someone else's world. Going back to it, it became clear that the designer was clearly present and wanted me to experience feelings I'm not used to. Eventually, I noticed I was being trained, trained to exist in this play space<sup>621</sup>.

*Encyclopedia Fuckme*, sembra dunque richiedere al fruitore un'ulteriore fase di accettazione, più vicina alla pratica artistica che a quella tradizionalmente videoludica. Come ben emerge dalle parole di Brice, infatti, il giocatore non solo accetta le regole del gioco – cosa che comunque caratterizza tutti i giochi, digitali e non – ma accetta anche di non avere alcun controllo su quest'ultimo. In altre parole, non può in alcun modo “dominarlo” (accumulando punti, superando i livelli, portando a compimento una certa missione, etc.), ma può soltanto sottoporsi all'esperienza che il designer ha costruito per lui, traendone poi le proprie conclusioni. Alla luce di quanto detto sinora, si può pensare che questa “doppia” accettazione rappresenti uno dei possibili momenti di passaggio dal *gameplay* al *videoplay*, ovvero da un tipo di fruizione tipicamente videoludica a uno intrinsecamente ludico, non più finalizzato al raggiungimento di uno scopo ma alla resa di una certa *esperienza* messa a punto con strumenti propri delle arti audiovisive e, nel caso specifico, con una narrazione non lineare e fermamente sovversiva rispetto alle trame che sottendono le convenzioni del *gameplay mainstream*.

Nel suo *Mainichi* (2012), Brice compie un'operazione analoga a quella di *Anthropy*, costringendo il fruitore a vivere un'esperienza che le appartiene, e che per questo il giocatore non può controllare. In altre parole, lo costringe a vivere una giornata nei suoi panni. In *Mainichi*, che in giapponese significa “ogni giorno”, il giocatore controlla un personaggio ispirato a Brice in una giornata qualunque. Fin dalle prime battute appare chiaro che la protagonista è molto lontana dagli stereotipi dei personaggi che abitano gli universi di gioco *mainstream*: emergono sin da subito le sue paure e le sue insicurezze, oltre le difficoltà che nella vita di tutti i giorni comporta l'essere una persona transgender e di colore. Anche una banale interazione con un personaggio non giocante può rivelarsi, in questo senso, dolorosa: c'è chi chiede all'amico se la protagonista è un uomo o una donna, e chi le sia avvicina con l'intenzione di attaccare bottone per poi esclamare, disgustato, “*you're a man!*”. Come nota Christiane Paul, il gioco «sheds light on banal micro aggressions, misunderstandings, and the daily, lived experience of difference»<sup>622</sup>.

Si è detto a più riprese che questo modo di concepire l'opera videoludica, che propone al giocatore un'esperienza da vivere piuttosto che una o più sfide da superare, è più vicino alla pratica artistica che a quella tradizionalmente videoludica. Si pensi, a proposito del vivere un'esperienza

---

<sup>621</sup> MATTIE BRICE, “Death of the player”, 29 ottobre 2013. <http://www.mattiebrice.com/death-of-the-player/>.

<sup>622</sup> M. FLANAGAN, *Critical play. The Productive Paradox*, in CHRISTIANE PAUL (a cura di), *A companion to digital art*, Wiley Blackwell, Hoboken 2016, p. 450.



nei panni dell'*altro*, a un'opera come *Il Mondo di Lorenzo* (2013) del collettivo torinese Aurora Meccanica. Si tratta di un «percorso multisensoriale nel mondo dell'autismo»<sup>623</sup>, dove il fruitore è chiamato a immedesimarsi nelle sensazioni che prova un bambino autistico nella vita quotidiana. In altri termini, il fruitore accetta attivamente di “subire” il sovraccarico sensoriale imposto dagli artisti (le regole del gioco) sperimentando l'*alterità* sulla propria pelle. Ciò che accomuna *Il Mondo di Lorenzo* con opere come *Mainichi* o *Dys4ia* non è tuttavia solo un intento: in tutti i casi, infatti, il fruitore è sì coinvolto emotivamente, ma è anche volontariamente tenuto fuori da un *gameplay flow* troppo trascinate o alienante, condizione necessaria affinché il gioco sia momento di riflessione, e non di distrazione.

### 8.1.3 Sul *glitch*, o l'elogio dell'errore

In elettronica, il termine *glitch* viene usato per indicare «disturbi di breve durata che si manifestano in un impulso teletrasmesso, deformandone la forma d'onda»<sup>624</sup>. In ambito videoludico, dove il termine viene spesso utilizzato come sinonimo di *bug*<sup>625</sup>, è un errore che causa un comportamento anomalo del programma per un limitato periodo di tempo, e che di conseguenza disturba il giocatore interrompendo il normale flusso di gioco. In altri termini, è il momento in cui il dispositivo rivela (per errore) sé stesso, proiettando il giocatore per un istante fuori dall'universo di gioco. Iman Moradi, uno dei primi teorizzatori della *glitch aesthetic*, nello studiare l'utilizzo del *glitch* in ambito artistico ne mette in evidenza gli aspetti legati alla visualità:

The visual glitch is an artifact resulting from an error. It is neither the cause, nor the error itself, it is simply the product of an error and more specifically its visual manifestation. It is a significant slip that marks a departure from our expected result<sup>626</sup>.

L'idea di “errore”, della quale il *glitch* non è che una declinazione tecnologica, si manifesta a più riprese nella produzione artistica contemporanea. Le filature nel *Grande Vetro* di Marcel

---

<sup>623</sup> *Il mondo di Lorenzo* (videoinstallazione interattiva), scheda dell'opera 2013. <http://www.aurorameccanica.it/il-mondo-di-lorenzo.html>.

<sup>624</sup> “Glitch” (voce), in *Treccani.it*. <http://www.treccani.it/enciclopedia/glitch/>.

<sup>625</sup> Tecnicamente, *glitch* e *bug* possono essere considerati due cose diverse, come precisa Enzo Noviello: «Comunemente *bug* e *glitch* vengono trattati come sinonimi, ma ciò è sbagliato: un *glitch* non è un errore di programmazione, ma una risposta bizzarra a una scelta progettuale definita durante lo sviluppo che si può avere grazie a una precisa e spesso maliziosa serie di comandi da parte del giocatore, che in fase di test viene trascurata. Non è sbagliato però affermare che alcuni glitch possano poi far scattare dei bug, ovvero che da scelte progettuali comunque corrette si possa arrivare a errori di risposta che “rompono” il gioco e che possono danneggiare il sistema». ENZO NOVIELLO, “Gli errori all'interno del software: bug, glitch e saccature varie», in *The wise magazine*, 17 novembre 2017. <https://www.thewisemagazine.it/2017/11/17/errori-nei-software-bug-glitch/>.

<sup>626</sup> JOHN GILMORE, IMAN MORADI, ANT SCOTT, *Glitch: designing imperfection*, Mark Batty Publisher, New York 2009, pp. 6-7.

Duchamp, per esempio, sono un *glitch* – non ricercato, perché l’opera è stata danneggiata durante il trasporto, ma accettato e valorizzato. Ma da questo punto di vista, tra gli esempi più lampanti di *glitch-prima-del-glitch* è l’opera di Paik, dove l’artista «programma l’alterazione, studia il disturbo e impara a provocarlo creativamente»<sup>627</sup>.

Seguendo il filo del videogame come arte visiva, nell’Era della Sovversione l’errore (o l’idea di errore) non solo è ammessa ma è, talvolta, tenacemente ricercata. L’origine dell’utilizzo creativo dell’errore elettronico è da ricercarsi nell’ambito dell’*Electronic Visualization Laboratory* di Sandin e De Fantin, che ancora una volta di più si rivela nodo fondamentale del rapporto tra videogame e ricerca video. Secondo quanto riportato dal teorico del cinema Michael Betancourt, in occasione dell’*Electronic Visualization Event #3*, tenutosi a Chicago nel maggio del 1978<sup>628</sup>, in una sala da cinquecento posti fu presentato il video intitolato *Digital TV Dinner*, opera di Jamie Fenton e Raul Zaritsky con musiche di Dick Ainsworth. Nell’opera Fenton, già creatrice di videogame per l’industria e profonda conoscitrice del sistema *Bally Astrocade*, chiama in causa la materialità stessa del video, sfilando improvvisamente la cartuccia dal sistema e ottenendo in questo modo una serie di pattern irregolari e imprevedibili, poi registrati su nastro magnetico e proiettati. Di base, dunque, l’opera di Fenton è un intervento *sovversivo* sul dispositivo tecnologico, perfettamente in linea con la ricerca portata avanti dall’EVL. Micheal Betancourt, teorico del cinema e artista che all’opera ha dedicato un intero saggio, cita a tal proposito le parole usate dal direttore del Center for Research in Computing and Art dell’Università della California, Sheldon Brown, per descrivere il frutto della collaborazione tra Sandin e De Fanti, grazie alla quale si è sviluppata la ricerca di Fenton:

This work has more in common with some threads of avant-garde conversations in art film deriving from poetry and painting than it did with emerging video art growing from conceptual art, performance art and cultural theory. The work of Sandin and collaborators could occasionally be heard characterized as “video wallpaper,” but its reach was already influential to other pioneering figures such as Nam June Paik and the Vasulkas<sup>629</sup>.

Come nota Betancourt, gli argomenti a cui Brown si riferisce sono tutti quei lavori orientati verso le forme visuali che suggeriscono stati allucinatori e sinestetici, nei quali convergono per forme e intenti il cinema d’avanguardia e la pittura astratta<sup>630</sup>. La stessa Fenton, in dialogo con Betancourt, afferma che *Digital TV Dinner* può essere letto in questi termini:

---

<sup>627</sup> S. BORDINI, *Arte elettronica*, pp. 16-17.

<sup>628</sup> MICHAEL BETANCOURT, *The invention of glitch video: Digital Tv Dinner (1978)*, 2015.  
[https://www.michaelbetancourt.com/pdf/Betancourt\\_TheInventionofGlitchVideo.pdf](https://www.michaelbetancourt.com/pdf/Betancourt_TheInventionofGlitchVideo.pdf).

<sup>629</sup> Cit. Sheldon Brown, *ibid*.

<sup>630</sup> *Ibid*.

One weekend I was tripping on a drug called ALD-52 (which is like LSD), with some friends. At dinner time, I was playing around with the *Bally Arcade* by popping out the cartridge during the boot-up sequence and saw the machine go into a particularly complex glitch animation sequence. It occurred to me that the machine was “tripping” just like I was. Later, with a video recorder connected, I tried to recreate that experience<sup>631</sup>.

Ancora più interessante è notare, sempre seguendo Betancourt, che nella sua analisi Brown parla del video come forma tangibile e quindi, indirettamente, come *materia* che dà forma al *codice*: «The electronic video signal is the “real” video», scrive lo studioso parafrasando Brown, «its display simply a translation of those encoded instructions into tangible form shown on a monitor/TV, or via projection»<sup>632</sup>. Questo tipo di approccio all’immagine digitale, evidentemente, non è molto diverso dagli interventi degli artisti sulla pellicola o sul segnale video analogico. *Digital TV Dinner* sovverte l’utilizzo del sistema alla ricerca dell’errore, e lo fa senza una linea di codice o costosissimi dispositivi. In questo senso, l’opera si pone in continuità con gli ideali di accessibilità agli strumenti di produzione della *Guerrilla TV*, poiché rappresenta, come spiega la voce over di De Fanti che introduce la seconda versione dell’opera, più recente, la via più economica per accedere alla computer art<sup>633</sup>.

Nella metà degli anni Novanta, all’alba dell’Era della Sovversione, il duo belga-olandese noto come Jodi, formato da Dirk Paesmans e Joan Heemskerk, ha fatto dell’insurrezione alle convenzioni videoludiche – e prima ancora, a quelle dell’interfaccia dei web browser – un nodo fondamentale della propria poetica frustrando, proprio come Fenton in *Digital TV Dinner*, la fruizione videoludica tradizionale. Anche in questo caso, l’“arma” utilizzata è il *glitch*. A tal proposito Rosa Menkman, una delle prime teorizzatrici della *glitch art*, afferma:

Jodi makes subversive glitch art that battles against the hegemonic flows of proprietary media systems. They work to reframe users’ or consumers’ perception of these systems. [...] They challenge the ideological aspects of proprietary design by misrepresenting existing relationships between specific media functionalities and the aesthetic experiences normally associated with them.<sup>634</sup>

---

<sup>631</sup> Cit. Jamie Fanton, *ibid.*

<sup>632</sup> Cit. S. Brown, *ibid.*

<sup>633</sup> *Ibid.*

<sup>634</sup> ROSA MENKMAN, *The glitch moment(um)*, Institute of Network Cultures, Amsterdam 2011, p. 38.

Nella serie di quattordici mod<sup>635</sup> intitolata *Untitled Game* (1996-2001), Jodi modifica il videogioco *Quake 1* alterandone il codice e rendendolo, di fatto, ingiocabile, almeno dal punto di vista delle aspettative del giocatore che conosce *Quake* e, più in generale, i *3D first-person shooter* convenzionali. Tra tutte le opere che la compongono, Lisa Adang divide quelle più significative per la presente ricerca in due gruppi: *op mod* (*Ctrl-F6*, *Ctrl-9* e *Ctrl-SPACE*), e *colorblock mod* (*Arena*, *G-R*, *M-V*, *O-O*, *Slipgate*, *Spawn* e *V-Y*)<sup>636</sup>.

Nel primo gruppo, l'ambiente di *Quake* viene fortemente compromesso e trasformato in una gabbia vorticoso e psichedelica di pixel bianchi e neri che sembrano dar vita alle sperimentazioni della *op-art* [fig. 106]. In particolare, ricordano molto da vicino opere *Movement in Squares* (1961), *Blaze 1* (1962) e *Descending* (1965) della pittrice inglese Bridget Riley, tutte caratterizzate dal forte contrasto di geometrie bianche e nere accostate per suggerire all'occhio movimenti turbinosi<sup>637</sup>.

Nelle *colorblock mod*, il duo riduce sino all'astrazione le luci e le *texture* che contraddistinguevano il gioco originale, e che davano la possibilità al giocatore di orientarsi nell'universo narrativo di *Quake 1*. In questo nuovo mondo, caratterizzato da elementi fortemente geometrici e colori piatti, le coordinate spaziali perdono il loro valore, e l'unico modo per orientarsi (a patto di conoscere palmo a palmo l'ambiente di gioco) è seguire le fonti sonore, rimaste invariate rispetto all'opera originale [fig. 107].

Nel 2002, il duo interviene su *Jet Set Willy*, gioco del 1984 per Zx Spectrum. Anche *Jet Set Willy Variations*, come *Untitled Game*, è il risultato visivo di una riflessione sul codice [fig. 108]:

These versions of Jet Set Willy...become increasingly more abstract, finding inspiration in the non-narrative parts of the game. One of JODI's modifications is based on the copy-protection card, a red, blue, green and pink grid that shipped with every copy of the original game. The pattern provided access codes that were necessary to 'unlock' the game. Trying to navigate the white square that represents Willy through the coloured blocks of the copy-protection screen is nearly impossible<sup>638</sup>.

Le modifiche di Jodi, dunque, attraverso il *glitch* trasformano una tradizionale esperienza di gioco in un'esperienza pienamente audiovisiva, come si evince anche dalle parole di Menkman:

---

<sup>635</sup> Con il termine *mod* si intendono, in ambito videoludico, una serie di modifiche estetiche o funzionali a videogame originali.

<sup>636</sup> LISA ADANG, *Untitled project: a cross-disciplinary investigation of Jodi's Untitled Game*, Rhizome Conservation Fellow Programme, New York 2013. [https://www.culturalheritage.org/docs/default-source/annualmeeting/2014am\\_poster27\\_untitled\\_project.pdf?sfvrsn=2](https://www.culturalheritage.org/docs/default-source/annualmeeting/2014am_poster27_untitled_project.pdf?sfvrsn=2).

<sup>637</sup> Si veda: BERND CAROW, BRYAN ROBERTSON, *Bridget Riley*, catalogo della mostra tenutasi presso la Galleria civica d'arte moderna (27 maggio – 20 giugno 1971), Torino 1971.

<sup>638</sup> "Jet Set Willy Variations", scheda dell'opera. <https://www.eai.org/titles/jet-set-willy-variations>.

The modified algorithms, visuals and sounds of un- titled game generate a new ensemble of conventions, aims and feelings, in which visual and dimensional experimentation takes hold over competitive logic, and the outcome of the game is no longer a score but a colorful, disconcerting experience<sup>639</sup>

dalla breve descrizione che appare su *neural.it*:

questi giochi riconfigurano con un assoluto impatto estetico la navigazione di uno spazio, lasciando di volta in volta spazi, linee, effetti ottici, turbini vorticosi di sagome indefinite o lo scorrere di cifre e dati criptici in una scarnificazione cruda, ma al contempo glaciale dei processi informatici<sup>640</sup>.

e dall'analisi di Brian Schrank:

In the levels of *Untitled Game* titled *ctrl-space*, *ctrl-9*, and *ctrl-F6*, space is not presented in what we generally think of as 3D or even 2D. In *ctrl-F6*, spatial representation chaotically erupts all over the screen as you push the W key to walk forward. After a minute, you lose the sense of walking; it feels more like swimming through data. [...] *ctrl-F6* replaces the visual projection of space with an almost-tactile sensation of its technology-afforded conventions, creating a contemporary sort of frottage. *Frottage* was a surrealist technique of Max Ernst, who created intricate visual patterns through paint and charcoal rubbings of rock faces and other textured surfaces<sup>641</sup>.

Per dirla nei termini stabiliti nella presente ricerca, *Untitled Game* sovverte il *gameplay*, rendendolo *videoplay*. L'opera, però, può anche essere letta come una riflessione sul *gameplay* in senso ludologico, come una sfida al giocatore che vuole giocare per vincere, sempre e comunque<sup>642</sup>. E in questo senso, è emblematico il caso delle opere della serie di *Untitled Game* che Adang definisce *altered movement mods*, nelle quali l'ambiente di gioco rimane invariato e a essere modificato è il movimento nello spazio<sup>643</sup>. Al di là dell'analisi della singola opera (o della

---

<sup>639</sup> R. MENKMAN, *The Glitch Moment(um)*, p. 39.

<sup>640</sup> "Jodi, nuova arte del videogioco", in *Neural*, 21 gennaio 2002. <http://neural.it/it/2002/01/jodi-new-art-of-the-video-game/>.

<sup>641</sup> B. SCHRANK, *Avant-Garde videogames*, p. 41.

<sup>642</sup> PIPPA STALKER, *JODI. Jet Set Willy Variations, 2002*, in M. BITTANTI, D. QUARANTA (a cura di), *Gamescenes*, p. 390.

<sup>643</sup> L. ADANG, *Untitled Project*.

singola serie), ciò che emerge dalla produzione di Jodi, o almeno da quella connessa al videogame, è la doppia natura di quest'ultimo, che viene destrutturato sia in quanto *gioco*, commentando ironicamente l'impulso del giocatore alla vittoria<sup>644</sup>, sia in quanto video, con una «riduzione formale [...] tipica di molti movimenti artistici come il Formalismo Astratto e il Minimalismo», interpretabile come «continuazione in un ambito digitale della sperimentazione tipica delle arti tradizionali»<sup>645</sup>. Visto da questa prospettiva, l'intervento di Jodi sul codice non è molto diverso da quello sulla pellicola o sul fascio di elettroni. E questo non stupisce, se si pensa che Heemskerk e Paesmans si sono formati rispettivamente nell'ambito della fotografia e delle arti elettroniche (Paesman è stato allievo di Paik all'Accademia di Belle Arti di Düsseldorf), per poi convergere nel CADRE, il laboratorio di arti elettroniche della San Jose State University, in California<sup>646</sup>.

Un discorso simile a quello fatto per Jodi può essere applicato alla serie *Retroyou RC* (1999-2001) di Joan Leandre, che sin dai primi anni Novanta ha animato la scena videoartistica spagnola<sup>647</sup>. Anche in questo caso, infatti, il *gameplay* viene sovvertito, e “trasformato” in *videoplay*. Nella serie, che conta almeno sei modifiche di un *car racing* commerciale, l'artista interviene inizialmente sulla gravità dell'universo di gioco (*FCK the Gravity CODE*, 1999), arrivando nelle successive opere a «frammentare progressivamente l'interfaccia in un vortice di poligoni coloratissimi e impazziti»<sup>648</sup>, rendendo il gioco ingiocabile dal punto di vista del *gameplay* associato ai giochi di corse automobilistiche [fig. 109]. A confermare la “deriva video” delle mod di Leandre, concorrono la breve analisi di Domenico Quaranta e quella, meno breve, del videomaker e teorico dei media Florian Cramer, entrambe sviluppate in termini che possono essere definiti “di *videoplay*”. Il primo afferma che «l'impatto a livello iconografico è molto forte e sfuma dal disorientamento surrealista della prima modifica al dinamismo futurista delle successive, in cui i piani della realtà si frammentano e si compenetrano con elementi che sembrano provenire dalla memoria del sogno»<sup>649</sup>, mentre il secondo, riferendosi a uno scambio di e-mail con Leandre, scrive:

Alla domanda se attraverso questa forma di distruzione *retroyou R/C* voglia riavvicinarsi all'astrazione pittorica o, al contrario, al realismo [...], oppure ancora se voglia creare una

---

<sup>644</sup> P. STALKER, *JODI. Jet Set Willy Variations, 2002*, in M. BITTANTI, D. QUARANTA (a cura di), *Gamescenes. Art in the Age of Videogames*.

<sup>645</sup> *Ivi*, p. 392.

<sup>646</sup> Brevi biografie degli artisti possono essere consultate agli indirizzi: <https://transmediale.de/content/joan-heemskerk> e <https://transmediale.de/content/dirk-paesmans>.

<sup>647</sup> Leandre è stato fondatore dell'associazione spagnola “La 12 Visual”, impegnata nella creazione video indipendente, dell'Unknow Frame Laboratory e dell'archivio OVNI di Barcellona. Si veda: [http://www.edueda.net/index.php?title=Leandre\\_Joan\\_-\\_Retroyou](http://www.edueda.net/index.php?title=Leandre_Joan_-_Retroyou).

<sup>648</sup> D. QUARANTA, *Jean Leandre. Retroyou nostalg(G), 2003-2006*, in M. BITTANTI, D. QUARANTA (a cura di), *Gamescenes. Art in the Age of videogames*, Milano, Johan & Levi, 2006, 393.

<sup>649</sup> *Ibid.*

realtà autonoma, Leandre risponde che il software che ha modificato “conserva intatta la sua ‘dignità’ essenziale, il nocciolo del programma funziona esattamente come nell’originale”. E tuttavia, “la sua struttura logica è implorsa. La narrazione e la simulazione sono completamente negate, quello che si vede e si sperimenta è il programma che opera senza fine dato che non esiste alcuna competizione, nessuna simulazione di volo, nessuna rappresentazione. [...] “Forse, si tratta di annullare le rappresentazioni convenzionali di un mondo [il nostro mondo] invaso da software clonato che produce e induce rituali clonati. Sottraendo al software commerciale la sua imitazione standardizzata della realtà è possibile cogliere meglio le “realtà” della macchina»<sup>650</sup>.

E la “realtà della macchina”, in Leandre, chiama in causa la visione, manifestandosi come esplosione caotica di forme e colori. *Retroyou nostalg(G)*, un’altra serie alla quale l’artista lavora tra il 1999 e il 2003, ribadisce questo concetto, decostruendo un simulatore di volo e costringendo il giocatore a muoversi e orientarsi in un ambiente che da tridimensionale diventa bidimensionale, per poi scomporsi «in un frullare di poligoni»<sup>651</sup>. Persino i testi che accompagnano l’opera, che in un gioco tradizionale servirebbero a fornire al giocatore gli strumenti necessari per una fruizione corretta, in questo caso non fanno altro che confonderlo, contribuendo a quel senso di disordine che, come nota Quaranta, ha un valore rivelatorio poiché mostra «i segreti che stanno sotto la pelle de software», e liberatorio, perché «affranca [...] il giocatore dai vincoli di un’interattività predeterminata»<sup>652</sup>. Ma soprattutto, è utile notare che il *glitch*, e la conseguente ingiocabilità, sono la chiave per il *videoplay*: «il bello di un gioco ingiocabile», scrive Vanni Brusadin, «sta nei suoi colori, forme e suoni sgargianti, che implicano una sfida contro la segretezza come arma culturale e tecnologica»<sup>653</sup>.

Sebbene le opere di Jodi e Leandre qui menzionate non siano giochi originali, ma modifiche di opere esistenti, è doveroso citarle come momenti di passaggio Era della Variazione a quella della Sperimentazione, oltre che, naturalmente, come tentativi di utilizzo critico del *glitch* post-EVL.

Negli anni Duemila, la produzione videoludica indipendente (e amatoriale) più smaccatamente sperimentale<sup>654</sup> si appropria del *glitch*, o meglio, dell’estetica del *glitch*<sup>655</sup>, che

---

<sup>650</sup> Cit Florian Cramer, *ibid*.

<sup>651</sup> *Ivi*, p. 395.

<sup>652</sup> *Ivi*, p. 394.

<sup>653</sup> Cit. Vanni Brusadin, *ibid*.

<sup>654</sup> Da non confondersi con la produzione *indie*.

<sup>655</sup> Moradi propone due termini che indicano i diversi approcci al *glitch* nell’arte: il “pure-Glitch”, ovvero un errore inaspettato che può avere un suo pregio dal punto di vista estetico (ma che essendo appunto non premeditato, può anche non averlo), e il “glitch-Alike”, che in qualche modo richiamano gli effetti visivi del *glitch*. Volendo mantenere questa suddivisione, si può affermare che le opere citate rientrano nel secondo gruppo. I. MORADI, *The Glitch aesthetics* (tesi), 2014.

<http://www.organised.info/wp-content/uploads/2016/08/Moradi-Iman-2004-Glitch-Aesthetics.pdf>.

diventa uno dei modi attraverso i quali sovvertire le convenzioni videoludiche, almeno quando non viene integrato in *gameplay* convenzionali. *GREZZO 2. Una magica avventura*, dello studio romano Giochi Penosi, rappresenta in questo senso una sorta di zona grigia: immagini e suoni grossolani e volgari e la disattenzione al dettaglio sono al servizio di un *gameplay* frenetico all'inverosimile, che in parte scimmiotta e in parte accetta le convenzioni dei giochi tradizionali, sul filo dell'ingiocabilità.

Un punto di riferimento nell'esplorazione della produzione videoludica basata sul *glitch* può essere individuato nella game jam organizzata dal celebre servizio di hosting per videogame Game Jolt, intitolata Glitch Game Jam (9-30 giugno 2014). L'evento, infatti, richiedeva ai partecipanti di sviluppare un gioco « that deliberately used glitches as an integral part of gameplay or that otherwise embraced a glitched-out aesthetic»<sup>656</sup>.

Degli ottantatré giochi presentati, la maggior parte integra il *glitch* in *gameplay* considerabili convenzionali, ma nel suo *Iwishithadanalternative* (2014), il game designer Jack King Spooner Spinoza lo interpreta come elemento audiovisivo, usandolo e abusandone per creare un mondo bidimensionale, caotico, intermittente e pornografico, che rifugge qualunque analisi e non permette alcun tipo di descrizione lineare o minimamente coerente [fig. 110]. Il giocatore è del tutto impotente: non può far altro che vagare a caso per i quadri psicotici che compongono il gioco, sui quali fanno da sfondo immagini di nudo mai piacevoli, pezzi di corpo privi di sensualità.

*Iwishithadanalternative* non può che essere descritto per impressioni e per sensazioni. Nulla a che fare con il *gameplay* convenzionale, comunque: la vaga sensazione di disagio che facilmente attanaglierà il giocatore passa dal *videoplay*.

King Spooner è avvezzo a questo uso del *glitch*, e la quadrilogia *Sluggish Morss* (2013), sviluppata in collaborazione con Jake Clover, ne è l'esempio. Fatta eccezione per *Sluggish Morss: Days of the Purple Sun*, che si basa sulla competizione tra due giocatori e si configura come un videogioco tutto sommato convenzionale, per quanto frenetico, gli altri titoli della serie (*Sluggish Morss*, *Sluggish Morss: A Delicate Time in History* e *Sluggish Morss: Ad Infinitum*) seguono lo stesso (flebile) filo narrativo basato su un bizzarro viaggio spazio-temporale, dove l'audiovisualità gioca un ruolo determinante nella resa del senso di sospensione e disallineamento [fig. 111]:

Typical of Jack King-Spooner's work, Ad Infinitum consists of horrified TV faces stuck in a tortuous loop, limping clay models, and photographs of metal work assembled to create megastructures. The soundtrack employs the tired screams of a woman playing underneath a pitch-black bass while a small percussive beat suggests rhythm<sup>657</sup>.

---

<sup>656</sup> "Glitch Jam", *Game Jolt*, 9-30 giugno 2014. <http://jams.gamejolt.io/glitchjam>.

<sup>657</sup> CHRIS PRIESTMAN, "Find out what happens when you kill time in Sluggish Morss: Ad Infinitum", in *Killscreen*, 2 giugno 2014.



A confermarne la natura audiovisiva è lo stesso Spinoza, che descrive l'opera come «a game/ an interactive music clip/ album about space»<sup>658</sup>. L'artista sembra non far riferimento ad alcun tipo di programma, ma nel settembre del 2013 sul suo blog personale ha pubblicato una raccolta di aforismi (*How to make a game that is good art: aphorisms*) che, nel loro insieme, possono essere considerati una vera e propria dichiarazione di poetica, che condivide con il *Glitch Studies Manifesto* (2010) di Rosa Menkman la necessità di superare le prassi dell'innovazione tecnologica attraverso l' "errore".

Menkman, scagliandosi contro l'idea di continuo e cocciuto upgrade da lei ritenuta elitaria, afferma che «The dominant, continuing search for a noiseless channel has been, and will always be no more than a regrettable, ill-fated dogma»<sup>659</sup>, per combattere il quale è necessario sfidare generi e aspettative usando come arma il "rumore" del *glitch*<sup>660</sup>. Allo stesso modo, Spinoza consiglia al creatore di videogame di creare giochi "profondi":

*Make the canvas deeper than ordinary.*

di rifuggire ogni possibile etichetta:

*Don't consider it [il gioco] under any label. Don't consider it "cool".*

e, soprattutto, di "resistere":

*Resistance is not futile but necessary*<sup>661</sup>.

Inoltre, per l'artista, la resistenza è un'esperienza soggettiva che chiama in causa la percezione dell'autore, obbligato dunque a trascendere rispetto al puro game design:

*Perceive with your senses things which at the moment are not generally perceived.*

---

<https://killscreen.com/articles/journey-across-glitchdoom-and-beyond-relativistic-space-sluggish-morss-ad-infinitum/>.

<sup>658</sup> JACK SPINOZA, "Sluggish Morss: Ad Infinitum", scheda dell'opera, *Itch.io*. <https://jackspinoza.itch.io/sluggish-morss>.

<sup>659</sup> R. MENKMAN, *Glitch studies manifesto*, Amsterdam/ Colonia, 2009-2010. [https://amodern.net/wp-content/uploads/2016/05/2010\\_Original\\_Rosa-Menkman-Glitch-Studies-Manifesto.pdf](https://amodern.net/wp-content/uploads/2016/05/2010_Original_Rosa-Menkman-Glitch-Studies-Manifesto.pdf).

<sup>660</sup> «Dispute the operating templates of creative practice by fighting genres and expectations!». *Ivi*, s.p..

<sup>661</sup> Corsivo mio. JACK SPINOZA, "How to make a game that is good art: aphorisms", in *Flottantpigbit*, 22 settembre 2013. <http://flottantpigbit.blogspot.com/search?updated-max=2015-02-02T05:33:00-08:00&max-results=3&start=12&by-date=false>.

*What is your reality? Answer this and share it. Nb, the answer changes and is in flux*<sup>662</sup>.

Nel 2017, il musicista e architetto Moiré, in occasione dell'uscita dell'album *No Future* ha creato, in collaborazione con l'artista Isaac "Cabbibo" Cohen, famoso per i suoi ambienti in virtuali, *MONOLITH*, un videogame basato sulla manipolazione audiovisiva. Nel gioco, in uno spazio vuoto caratterizzato da *texture glitchy* bicromatiche non molto diverse da quelle di Jodi, il giocatore controlla un monolite nero, attorno al quale si muovono febbrilmente delle figure umane che "riflettono" i motivi grafici dell'ambiente (tecnologico) circostante [fig. 112].

*No Future* e *MONOLITH* rappresentano, insieme, una riflessione sulla tecnologia sviluppata attraverso la musica (nel caso di *No Future*) e l'audiovisualità (*MONOLITH*), forse meno radicale ma non troppo distante da quella di Menkman. In una recensione dell'album pubblicata sul sito della rivista *Clash*, Mat Smith scrive:

[Moiré] refracts the familiar pulse of techno through the critical dystopian lens of Philip K. Dick, an author who seemed to assiduously preempt a future no-one especially wanted with alarming accuracy. The result is dance music with a slightly detached, vaguely cynical atmosphere, despite familiar motifs; cautious and cautionary, it eschews flashy statements and cryptic say-nothing/do-nothing minimalism in favour of a sound which is instantly recognisable as possessing negative sentiment. This is techno that draws upon a tradition established by Jeff Mills's revisionist score for Fritz Lang's 'Metropolis', itself a nightmarish vision of a future dominated by technological forces that were not to everyone's universal advantage<sup>663</sup>.

Il videogame, nota Jess Joho su *Killscreen*, assume toni simili, presentando «an experience of collective detachment in a world adrift with technobabble and cultish homogeny»<sup>664</sup>.

---

<sup>662</sup> Corsivo mio. *Ibid.*

<sup>663</sup> MAT SMITH, "Moiré - No Future", in *Clash*, 12 febbraio 2017.  
<https://www.clashmusic.com/reviews/moir%C3%A9-no-future>.

<sup>664</sup> JESS JOHO, "Acclaimed Electronic Musician Moiré Releases Glitchy Hellscape Alongside Album", in *Killscreen*.  
<https://killscreen.com/articles/acclaimed-electronic-musician-moire-releases-glitchy-hellscape-alongside-album/>.

#### 8.1.4 Critica sovversiva: il New Game Journalism

*Buy the ticket, take the ride*

HUNTER S. THOMPSON

*Paura e Disgusto a Las Vegas*<sup>665</sup> (*Fear and Loathing in Las Vegas*, 1971) è la cronaca lisergica di un viaggio che ha come scopo dichiarato la ricerca del *vero* Sogno Americano, pop, economico, e a tratti persino kitsch. Hunter S. Thompson, leggendario autore del romanzo nonché vero protagonista della storia, con il suo peculiare stile di scrittura noto come *gonzo journalism* viene spesso annoverato tra i maggiori esponenti del Nuovo Giornalismo Americano, del quale ha sviluppato il linguaggio vivace e il punto di vista soggettivo portando entrambi alle loro estreme conseguenze.

Nel romanzo citato, per esempio, la realtà del viaggio non solo è raccontata come esperienza personale, con riflessioni e pensieri scritti ad alta voce, ma è addirittura alterata da un utilizzo massiccio di droghe allucinogene. Questo nuovo modo di fare giornalismo, formalizzato da Tom Wolfe nell'antologia-manifesto intitolata *The New Journalism*<sup>666</sup> (1973), da una parte è una risposta – decisa, e persino sovversiva nella sua declinazione *gonzo* – al mito dell'obiettività del giornalismo tradizionale, dall'altra si configura come alternativa all'informazione televisiva<sup>667</sup>.

Nel 2004 il critico Keron Gillen, esasperato da un'informazione di settore sempre più industrializzata, scrive il manifesto *New Games Journalism*, nel tentativo di applicare i principi alla base del *New Journalism* al giornalismo videoludico:

In the early seventies Tom Wolfe edited a collection of writings from the previous few years entitled “The New Journalism”, which provided exactly that. This journalism was intensely personal, throwing away the rules of standard journalistic discourse like the pretence of objectivity and an embracing of the “I”. We’re talking about people like Capote, Mailer and Hunter S. Thompson. While Games journalism – having nabbed a lot of its tricks from the people who nabbed a lot of tricks from the New Journalism people – uses a sizeable chunk of those already, it hasn’t really thought about how the core of that philosophy really applies to videogames. In the last year or so we’ve started. In a nod to Wolfe, I’m going to call it the New Games Journalism, just because it needs a name if this essay’s going to be decipherable to the human mind<sup>668</sup>.

---

<sup>665</sup> HUNTER S. THOMPSON, *Paura e disgusto a Las Vegas*, Bompiani, Milano 2016 (ed. orig. *Fear and Loathing in Las Vegas*, 1971).

<sup>666</sup> TOM WOLFE, *The New Journalism*, Harper & Row, New York 1973.

<sup>667</sup> RICCARDO BENOTTI, *Viaggio nel New Journalism americano*, Aracne Editrice, Roma 2009.

<sup>668</sup> KIERON GILLEN, *The New Games Journalism*, 23 marzo 2004. <http://gillen.blogspot.com/2004/03/new-games-journalism-this-may-turn.html>.

Secondo Gillen, i primi segni di un imminente cambiamento non sono da ricercarsi sulle pagine dei giornali ma sul web, in tentativi di scrittura che secondo il giornalista non riuscirono a sfociare in un nuovo paradigma perché ancora elitari, pervasi di un falso intellettualismo e persino di una certa insicurezza<sup>669</sup>.

*Bow, Nigger*, articolo scritto da Ian Shanahan nel 2004 per la webzine *PC Gamer*, è considerato da Gillen uno dei primi esempi del nuovo modo di fare giornalismo videoludico. Opinione, questa, condivisa anche da Keith Stuart, che sul *The Guardian* lo inserisce tra i dieci imprescindibili esempi di New Game Journalism<sup>670</sup>. *Bow, Nigger*, infatti, non è una mera recensione del gioco *Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast* (2002), ma la cronaca di una sgradevole esperienza di bullismo virtuale.

Per Gillen, ciò che distingue un buon giornalista da uno pessimo è che quest'ultimo «would write in imprecise generalities, talking about something's "gameplay" and arguing you to "try before buy", or similar page-filling rubbish»<sup>671</sup>. È interessante notare come il concetto di *gameplay* sia considerato dall'autore spazzatura giornalistica utile soltanto a riempire pagine: il fatto che Gillen citi proprio questo termine, seppur in modo fortemente dispregiativo, è indicativo della sua importanza nel linguaggio tradizionalmente associato al videogame.

Proseguendo nella lettura del manifesto l'autore, citando l'articolo di Owain Bennallack dedicato al gioco *The Sims* e intitolato *Apologia for Consumerism*, parla di approccio "olistico" al videogame: in breve, per parlare di un videogioco occorre situarlo fuori dall'industria videoludica, "aprendo" l'analisi a ogni possibile pensiero o riferimento<sup>672</sup>. Inoltre, per il giornalista, un buon critico videoludico non può prescindere dall'idea che il valore di un videogame non risiede nel videogame stesso ma nel giocatore, nei suoi sentimenti e nelle sue sensazioni. Scrive Gillen: «Games have always been digital hallucinogens – but game journalism has been like chemistry, discussing the binding reactions to brain sites. What I'm suggesting says what it feels like as the chemical kick in and reality is mixed around you»<sup>673</sup>.

Il fatto che il New Games Journalism sia nato e si sia sviluppato in piena Era della Sovversione, può far supporre che si tratti di uno strumento ritenuto necessario laddove quelli tradizionalmente appartenuti alla critica videoludica si sono rivelati fallimentari nella lettura di opere che non rispondono più alle convenzioni dell'industria. Opere che, si è visto, rimettono in discussione la posizione del fruitore, non più chiamato a rispondere a una sfida ma a vivere

---

<sup>669</sup> *Ibid.*

<sup>670</sup> K. STUART, "Ten unmissable examples of New Game Journalism", in *The Guardian*, 3 marzo 2005. <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2005/mar/03/tenunmissable>.

<sup>671</sup> K. GILLEN, *The New Games Journalism*.

<sup>672</sup> *Ibid.*

<sup>673</sup> *Ibid.*

un'esperienza audiovisiva che può essere più o meno coercitiva dal punto di vista dell'interattività. Il «New Games Journalism», afferma Gillen,

exist to try and explain and transfer the sensations allowed by videogaming to anyone who's willing to sit and take time to read it. It paradoxically manages find a way to be more accessible to the average human being by actually concentrating on the \*real\* reasons why people devote huge chunks of their waking hours to games rather than observing tedious detail over the ephemera that surround it (How many levels? how many guns? an I "be" Goro?). It asks the question "Why game anyway" and then gives as many answers as they are people, as interesting people, as precious<sup>674</sup>.

*Killscreen*, *Zeal*, *Critical Distance* e *Arcade Review*, sono solo alcuni dei tentativi più articolati di orientare l'informazione videoludica verso una scrittura complessa e di più ampio respiro. In particolare, nei sei numeri di *Arcade Review*, pubblicati tra l'inverno del 2014 e l'estate del 2015 e oggi disponibili sull'archivio digitale *The Internet Archive*<sup>675</sup>, diviene esplicita la ricerca di un nuovo linguaggio, o meglio, di un modo di scrivere che ha poco a che fare con la critica videoludica tradizionale. Il fondatore della rivista, Zelani Stewart, in una nota che apre il primo numero scrive:

We reject the modes of assessment that are inherently neoliberal: they lie in spheres of tech-optimism and capitalist realism that judge and assess the arts under the expectations and the values of capital, and erase and normalize the oppressions and abuses of corporate industry and predatory consumerism. This is insufficient, and these modes can't stand as the root spheres of how we discuss games, how we value games, and how we love games.

La rivista segna dunque anche una netta virata verso la produzione videoludica indipendente e sperimentale. È ancora Stewart, infatti, a descrivere *Arcade Review* come «a magazine about experimental games, about interesting, radical, artistic, and weird games that challenge our understanding about art and how we assess it. [...] It's also a magazine about art, because here our games criticism is an arts criticism in confidence». E in effetti, le interviste agli artisti Titouan Millet, a Amy Dentata, al già citato Jake Clover, e articoli come *Space Pulp Modernism*<sup>676</sup>, una riflessione sul concetto di "contenuto" nei videogame, o *Rothko & Abstract Architectures*<sup>677</sup>, dove Claris Cyarron analizza alcune opere attraverso la lente dell'arte del pittore,

---

<sup>674</sup> *Ibid.*

<sup>675</sup> <https://archive.org/search.php?query=creator%3A%22Arcade+Review%22>.

<sup>676</sup> ALEX PIESCHEL, "Space Pulp Modernism", in *Arcade Review*, n. 1, inverno 2014, pp. 19-25.

<sup>677</sup> CLARIS CYARRON, "Rothko & Abstract Architectures", in *Arcade Review*, n. 5, primavera 2015, pp. 41-47.

sembrano dare un'ulteriore conferma a questo spostamento di attenzione. Inoltre, sfogliando le pagine digitali della rivista appaiono chiari gli effetti retroattivi del New Game Journalism, laddove chiavi di lettura inusuali vengono applicate all'esame di videogame *mainstream*, come nel caso dell'articolo scritto da Line Hollis e intitolato *Failure in Loops*<sup>678</sup>, che offre un'analisi (tra gli altri) del celeberrimo *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (2000) a partire dall'idea di *loop* che sta alla base del film *Il Giorno della Marmotta* (1993).

Tenendo conto di quanto detto sinora, nell'Era della Sovversione il New Games Journalism sembra puntare in parte riflettori sul *videoplay*, in un mondo dell'informazione ancora dominato dal *gameplay*. Questo nuovo modo di fare critica si rivela uno strumento potentissimo perché consente ai critici videoludici non solo di approcciarsi liberamente ai videogame sperimentali o, come si è scelto di definirli, sovversivi, ma permette anche di leggere le opere *mainstream* da punti di vista inusuali.

## 8.2 MONUMENTI CONTRO LA LORO VOLONTÀ. IL VIDEOGAME ESPOSTO

Tra le variabili che influenzano la fruizione videoludica, facendo propendere per una lettura dell'opera come *video* o come *gioco*, il contesto è forse quella che più di altre è in grado di cambiare radicalmente l'esperienza del giocatore. La ricezione del videogame in una situazione diverso da quello nel quale tradizionalmente ci si aspetta di giocarlo può infatti far luce su aspetti dell'opera che talvolta emergono con difficoltà (o non emergono affatto) in una condizione di (video)gioco per così dire "naturale".

Se è vero che la rapida diffusione del videogame in contesti diversi invalida l'idea di rilocazione, è altrettanto vero che luoghi come i musei gli sono stati a lungo preclusi, fatte salve alcune pionieristiche eccezioni.

*Hot Circuits*, la mostra curata da Rochelle Slovin e presentata al Museum of Moving Image di New York nel 1989 è convenzionalmente citata come la prima mostra dedicata al videogame. Già nel 1983, però, Benedetta Torrani recensiva sulla rivista *Videogame* una mostra intitolata *TRON. Giochi video/ l'elettronica nella scenografia televisiva*, organizzata dal Centro Documentazione del Museo di Palazzo Fortuny per inaugurare il neonato settore video della collezione. Qui i videogame venivano presentati come parte del panorama audiovisivo e, coerentemente rispetto al periodo storico, associati alle tecnologie legate alla televisione<sup>679</sup>.

---

<sup>678</sup> LINE HOLLIS, "Failure in Loops", in *Arcade Review*, n. 1, inverno 2014, pp. 13-18.

<sup>679</sup> BENEDETTA TORRANI, "Tron: i videogiochi entrano in museo", in *Videogiochi*, n. 3, marzo 1983, pp. 84-86. Si veda anche: *Tron: giochi video/ l'arte elettronica nella scenografia televisiva*, catalogo della mostra, Arti grafiche varesine, Casciago 1983.

Per capire quanto la ricontestualizzazione del videogame può influenzarne l'esperienza, può essere utile riportare quanto affermato da John Sharp in merito alla fruizione del già citato *The Night Journey* avvenuta all'interno di un museo:

A few years ago, I found myself in front of Bill Viola and the University of Southern California Game Innovation Lab's *The Night Journey* [...] in a gallery of the Museum of the Moving Image. [...] Seeing and playing the game in a museum context was revealing for me. My previous encounters with *The Night Journey* were always within the confines of the game community where the game stood out for its rejection of gameplay tropes<sup>680</sup>. Here, at the Museum of the Moving Image, where the game was displayed as part of a media art exhibition and thus more likely to be seen by those more familiar with the concerns of artistic practice, I realized there was a whole other set of ways in which *The Night Journey* stood out. The ideas and practices central to Viola's artistic practice—the exploration of themes of spirituality and contemplation, the manipulation of the video image, slow, meditative pacing—are all present in *The Night Journey* [...]. But the work is a game, and not video art, Viola's usual medium. By moving at a decidedly contemplative pace through a series of landscape vignettes, and by asking the player to pause and reflect, the game metaphorically models a spiritual journey through the standard three-dimensional (3D) videogame interaction model of moving and looking.

Dalle parole di Sharp emerge chiaramente come il contesto museale abbia orientato la sua lettura dell'opera verso il *videoplay*. A confermare ulteriormente questa idea è Heather Corcoran, la quale nel suo saggio *About the Journey, Not the Destination* descrive così l'esperienza dei fruitori che si avvicinano all'opera:

Some players think the game is broken, mashing the buttons in hopes of eliciting some kind of quicker reaction before giving up entirely, carelessly tossing the controller aside. Others understand the game's pace but don't have the patience to see it through. [...] But most are intrigued and settle into this curious inaction. They spend time taking a closer look to the trees, hills and landscapes in front of them. They discover a control to reflect the environment around them and are rewarded with a second layer of rich moving imagery – a blinking eye, or an odd shelter in the forest. A crowd forms. Spectators are immersed in the environment in much the same way as Viola's early work, experiencing the piece as a kind of navigated video<sup>681</sup>.

---

<sup>680</sup> J. SHARP, *Works of game*, p. 1-2.

<sup>681</sup> HEATHER CORCORAN, "About the journey, not the destination: showing slow gaming and an interview with Bill Viola", in RUTH CALLOW, MARC GARRET, CORRADO MORGANA (a cura di), *Artist Re:thinking Games*, Liverpool University Press, Liverpool 2010, p. 20.

Anche in questo caso, nelle sale del museo (l'autrice non specifica quale) l'opera non si presta al *gameplay*, ma richiede al fruitore di interagire in modo diretto con il *video*. In altre parole, per comprendere appieno l'opera è necessario approcciarvisi come si farebbe con un'opera di videoarte. Non a caso, il *The Night Journey* è stato messo in relazione a questo tipo di opere in almeno due occasioni: nella mostra *New Gameplay*, tenutasi nel 2017 al Nam June Paik Art Center e organizzata dalla stessa istituzione in collaborazione con il ZKM (Zentrum für Kunst und Medien) di Karlsruhe, e nell'ambito del danese *FOKUS video art festival* del 2012<sup>682</sup>.

Nel primo caso, l'opera viene inserita in un percorso espositivo che intende omaggiare l'arte di Paik seguendo le tracce della sovversione artistica legata all'utilizzo delle nuove tecnologie. In questo contesto, *The Night Journey* viene esposto accanto a opere tradizionalmente collocate nell'ambito della videoarte come *The Legible City* (1989) di Jeffrey Shaw, *10.000 Moving Cities* di Marc Lee oltre, naturalmente, ad alcune opere dello stesso Paik, videoartista per definizione:

New Gameplay showcases works of game art ranging from art which has computer games as its subject to computer games designer by artists. Classic media art and video games are also part of this engaging dialogue. For the first time, visitors of all ages can playfully explore and discover the close relationship of traditional media art and up-to-date video gaming<sup>683</sup>.

Per la presente ricerca, *New Gameplay* rappresenta dunque il momento di riflessione più alto sul videogame come *video*, e a ribadirlo ulteriormente è la presenza, tra le altre opere, di un esemplare della *home console* Atari *Pong* (1972), che in tale contesto ribadisce il suo essere dispositivo audiovisivo.

Il suggerimento di una lettura di *The Night Journey* come video è ancora più esplicito nel caso del festival danese, nell'ambito del quale i videogame vengono considerati una forma non tradizionale di videoarte, come si evince dal sito ufficiale dell'edizione citata del festival<sup>684</sup>. Si consideri, inoltre, che prima della pubblicazione per una fruizione privata l'opera è stata esposta numerose volte con modalità che si è soliti associare alla videoarte più tradizionale, nascondendo

---

<sup>682</sup> <https://www.nikolajkunsthall.dk/en/udstillinger/fokus-2012>.

<sup>683</sup> BERNARD SEREXHE, *Development need subversion: strategies in art and gameplay*, in PARK HYEJIN (a cura di), *New Gameplay: Nam June Paik Art Center: 2016.7.20 - 2017.2.19*, Nam June Paik Art Center, Yongin 2017, p. 17.

<sup>684</sup> «Nikolaj, Copenhagen Contemporary Art Center, is back with the follow-up to last year's great success, the FOKUS Video Art Festival. Copenhagen has now truly gained a platform for video art, the established as well as the experimental variety. Taking place this year in a period from February 9 to 26, the three weeks of Thursdays to Sundays will see Nikolaj transformed into one large video art scene, inviting guests to step into the dark to check out an extensive video programme of both Danish and international artists, talks and events. And once again this year, FOKUS has sent out an open call, inviting both established artists and new and upcoming talents to submit video works for the Festival programme». <http://www.nikolajkunsthall.dk/en/udstillinger/fokus-2012>.



l'interfaccia e facendole assumere una dimensione ambientale e onirica, grazie alla proiezione a parete. L'esperienza museale dell'opera è evidentemente molto lontana da quella privata.

È tuttavia lecito pensare che un'opera creata da un videoartista e presentata al pubblico come uno dei primi "artgame", già suggerisca al fruitore di predisporre rispetto al gioco come farebbe davanti a qualunque opera d'arte, anche quando l'opera non viene fruito all'interno di un'istituzione museale.

Il discorso sin qui sviluppato con riferimento a *The Night Journey* (ma applicabile a molti di quelli che vengono considerati "artgame" o presentati come tali), si complica dunque quando ad essere esposti nelle sale di un museo sono videogame concepiti per essere utilizzati in un certo contesto e in un dato momento storico, come per esempio i cabinati che spesso si trovavano all'interno delle sale giochi.

Per descrivere la situazione dei videogame dopo il loro consumo e il superamento (tecnologico) delle funzionalità per le quali erano stati concepiti, Guins immagina un "aldilà videoludico" funzionale e contestuale, nel quale alle opere vengono dati nuovi e diversi significati<sup>685</sup>. I giochi, dunque, continuano a esistere al di fuori delle istituzioni entro le quali sono nati e sono stati fruiti: musei, archivi e collezioni private sono solo alcuni esempi di possibili *aldilà* citati dall'autore. È evidente, però, che tutte le riproposizioni del videogame, specialmente quelle che avvengono nell'ambito di mostre organizzate all'interno di istituzioni museali vengono interpretate dal curatore e offerte a un pubblico la cui lettura di ogni opera sarà quantomeno influenzata dal percorso espositivo e dalle modalità di esposizione<sup>686</sup>.

Come anticipato poco sopra, *Hot Circuits*, la mostra curata da Rochelle Slovin e presentata al Museum of Moving Image di New York nel 1989, è stata la prima retrospettiva dedicata interamente al videogame nella quale tuttavia quest'ultimo viene *reinterpretato* dalla curatrice come qualcosa di diverso da ciò che era convenzionalmente considerato. Esposto nelle sale del museo newyorkese, il videogame rimette in discussione la nozione di immagine in movimento e dunque è immagine in movimento, presentandosi come una forma di "video". Secondo Slovin, infatti, i videogame mettono letteralmente in atto il "modo di pensare" dei computer, visualizzando e rendendo in qualche modo sensibili le leggi della fisica attraverso la rappresentazione grafica<sup>687</sup>. Anche in questo caso, dunque, l'accento è posto sulla visualità:

---

<sup>685</sup> RAIFORD GUINS, *Game After. A Cultural Study of Video Game Afterlife*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2014.

<sup>686</sup> Per approfondire questo argomento si rimanda al breve saggio scritto nel 1996 dall'allora direttore della Tate Gallery: NICHOLAS SEROTA, *Esperienza o interpretazione. Il dilemma del museo d'arte moderna*, Kappa Edizioni, 2 Bologna 2002 (ed. orig. *Experience of Interpretation: The Dilemma of Museum of Modern Art*, 1997).

<sup>687</sup> Si veda: ROCHELLE SLOVIN, "Hot Circuits: Reflections on the 1989 video game exhibition of the American Museum of Moving Image", in M. J. P. WOLF (a cura di) *The Medium of the Video Game*.

Considered as moving images, the aesthetics of these pioneering games are unique in digital media. Their pixilation is so chunky and low-resolution that it seems at times mosaic. If you look closely at, say, a character like Pac-Man, you can see individual pixels, the atomic building blocks of visualized computer space. [...] In contrast to today's intensely realistic three-dimensional computer environments, the early games bear a resemblance to post-Abstract Expressionist paintings by artists such as Larry Poons. The stripped-down feel of the early games also suggests early black-and-white films before sound. Here, too, the art is defined by its limitations. And while later innovations in film, as in computer games, produced arguably "better" graphics, color, and effects, there is a poetic sparseness about the early moments in each technology<sup>688</sup>.

Il videogame, che nella sala giochi o nelle console domestiche era stato concepito, nella stragrande maggioranza dei casi, come una semplice forma di intrattenimento e di guadagno, nelle sale del Museum of Moving Image si riscopre dunque immagine in movimento nonché espressione dello spirito del proprio tempo.

L'approccio interpretativo all'esposizione del videogame come *video* non è, naturalmente, l'unico possibile: alcuni musei hanno sperimentato approcci diversi, mirati a ricreare un'esperienza di gioco quanto più possibile simile all'originale. Questo avviene, perlopiù, laddove lo scopo dell'istituzione o del curatore è quello di illustrare l'evoluzione di quello che, si è visto, è spesso considerato il "medium videogame". Spesso, tuttavia, il tentativo non riguarda l'intera mostra, ma solo una parte, come nel caso della mostra itinerante *Videotopia* e della mostra permanente del Finnish Museum of Games<sup>689</sup>. Entrambe, pur inserendo il videogame in percorso organizzato cronologicamente, dedicano parte dello spazio espositivo alla ricostruzione di una sala giochi proponendo alcuni cabinati di successo.

Esposto nelle sale di un museo, il videogioco non smette di essere gioco ma reclama ed espone la sua materialità, il suo essere *anche* video, immagine in movimento, scrittura del movimento e della luce e, in fondo, energia elettronica. Alcuni artisti, come Viola, così come alcuni curatori, come Slovin, non fanno altro che concentrarsi sull'aspetto *materiale* del video, offrendo un'esperienza diversa, non convenzionale che ha a che fare con l'arte più che con l'industria dell'intrattenimento. Un'esperienza che porta il fruitore a contemplare l'opera, a godersela lentamente, rifiutando la sfida posta dagli *high score*.

---

<sup>688</sup> *Ivi*, p. 139.

<sup>689</sup> Per un ulteriore approfondimento sulle mostre *Videotopia* e sulla collezione del Museo del Videogame di Tampere si rimanda ai rispettivi siti ufficiali: <http://www.videotopia.com/> e <http://vapriikki.fi/pelimuseo/>.

## **PARTE QUARTA**

### **UN ESEMPIO DI *VIDEOPLAY MADE IN TUSCANY* (E UNO SOLO DI PASSAGGIO)**

### 9.1 LKA: *THE TOWN OF LIGHT*

LKA è un piccolo studio indipendente con sede a San Casciano Val di Pesa (Firenze), inizialmente specializzato in computer grafica per scenografie teatrali<sup>690</sup> e da qualche anno impegnato nella creazione di videogame caratterizzati da un forte legame con il territorio toscano. In *The Town of Light* (2016), primo titolo firmato Lka<sup>691</sup> e ambientato nell'ex-manicomio di Volterra, del quale per l'occasione sono stati riprodotti alcuni padiglioni, il giocatore dovrà vestire i panni di Renée, una paziente tornata dopo tanti anni all'istituto per far luce sul suo passato. La costruzione dell'opera, che si snoda in diversi archi narrativi che tuttavia non influenzano l'andamento del racconto, è tutta orientata alla ricerca dell'empatia: il fruitore vivrà in prima persona la catarsi della protagonista, e sentirà il dolore del riaffiorare di ricordi e traumi rimossi. Renée è un personaggio di finzione, la cui storia tuttavia è stata costruita a partire da centinaia di vicende reali e oggetti conservati nel museo dell'istituzione<sup>692</sup>:

Di padre francese, patologicamente chiusa, divorata dal senso di colpa indotto dalla sua sessualità prorompente che si scontra con un'educazione repressiva e bigotta. [...] L'infanzia di Renée è particolarmente difficile, vissuta tutta nel contrasto tra perbenismo e violenza tra chiesa e abusi. L'ingresso nel manicomio, all'età 16 anni, determinerà la definitiva frammentazione della sua personalità<sup>693</sup>.

Secondo quanto affermato da Luca Dalcò, autore di *TTOL* e fondatore di Lka, l'opera è basata su un attento studio dell'istituzione manicomiale prima delle riforme e della relativamente recente abolizione<sup>694</sup>.

---

<sup>690</sup> GIUSEPPE MIGLIORINO, "Intervista a Luca Dalcò di Lka: 'Vi racconto come è nato The Town of Light', l'horror psicologico in arrivo su Mac", in *iPhoneItalia*, 2015. <https://mac.iphoneitalia.com/91419/intervista-a-luca-dalco-di-lka-vi-racconto-come-e-nato-the-town-of-light-lhorror-psicologico-in-arrivo-su-mac>.

<sup>691</sup> Attualmente è anche l'unico. *Martha is Dead*, ambientato nelle campagne toscane del 1944, è attualmente in lavorazione. Si veda: "Martha Is Dead. Guerra e Fragilità", in *IVIPRO*, 2 febbraio 2018.

<https://ivipro.it/it/speciale/martha-is-dead-guerra-e-fragilita/>.

<sup>692</sup> "The Town of Light - GamesVillage intervista Luca Dalcò di LKA.it", in *GamesVillage*, 28 gennaio 2016. <http://www.gamesvillage.it/6843815/the-town-of-light-gamesvillage-intervista-luca-dalco-di-lka-it/>.

<sup>693</sup> "The Town of Light, intervista a Luca Dalcò (LKA.it)", in *Il Videogioco*, 25 maggio 2015. <https://www.ilvideogioco.com/2015/05/26/the-town-of-light-intervista-a-luca-dalco-lka-it/>

<sup>694</sup> "The Town of Light: intervista a Luca Dalcò, fondatore del team italiano LKA", in *MAUXA*, 16 gennaio 2018. <https://www.mauxa.com/intervista/the-town-of-light-intervista-a-luca-dalc-ograve-fondatore-del-team-italiano-lka>.

Il titolo è ispirato al saggio-romanzo *Diario di una schizofrenica*<sup>695</sup> (1951) di Marguerite A. Sechehaye, psicanalista che racconta la storia di una donna con allucinazioni caratterizzate da una grande luminosità, a causa delle quali chiamava il manicomio “il Paese della luce” nella convinzione che anche gli altri pazienti vedessero quello che vedeva lei<sup>696</sup>.

La luce, non a caso, gioca nell’opera un ruolo decisivo. A fare di *TTOL* un’opera *video* è infatti, in particolare, la gestione della delle “visioni luminose” [figg. 113-115], unitamente all’assenza di una vera e propria sfida, la mancanza di un’interfaccia tipica delle avventure in prima persona, e di un sound design poco invasivo ma puntuale nel fare da contrappunto alle immagini nei momenti drammatici.

In questo senso, sono particolarmente significativi i momenti nei quali riaffiorano i ricordi, resi sia attraverso le illustrazioni di Arianna Bellucci, sia attraverso ambienti interattivi in bianco e nero che segnano uno stacco netto rispetto al “presente” del gioco. Le prime, nella loro staticità, tornano alla mente di Renée (e del giocatore) improvvisamente, e sono caratterizzate da forti contrasti chiaroscurali e dalla presenza di “ombre” minacciose che prendono la forma di artigli. Gli ambienti interattivi, al contrario, sono contraddistinti da una fortissima luce che pervade tutto, violenta al punto tale da distorcere l’architettura stessa, per esempio quando la protagonista (e con lei il giocatore) percorre il corridoio che porta al Reparto Osservazione, «dove comincio tutto» o quando è costretta a seguire l’infermiere che poi abuserà di lei. Qui il giocatore, costretto a rivivere *fisicamente* il ricordo, è immerso in una luce bianchissima, abbagliante, che ben rende l’idea di “sospensione”.

Il rapporto tra luce e giocatore/ Renée viene simbolicamente reso in una delle prime fasi del gioco, nella quale la bambola della protagonista, Charlotte, andrà collocata sotto le luci delle lampade – «il freddo va via, hai visto? La luce... il caldo». Questo passaggio è il momento che segna l’inizio del viaggio nella memoria.

Nella *featurette* intitolata *La Bambola* che accompagna l’uscita del gioco, Dalcò afferma che quello che a prima vista può sembrare un cliché horror – la bambola, appunto – ha in realtà un ruolo fondamentale della vicenda, facendo da tramite tra Renée e il mondo circostante<sup>697</sup>. Essere

---

<sup>695</sup> MARGUERITE A. SECHEHAYE, *Diario di una schizofrenica*, Giunti, Firenze 2006 (ed. orig. *La realización simbólica y diario de una esquizofrénica*, 1950).

<sup>696</sup> “Luca Dalcò - Ogni cosa è illuminata. Il videogioco The Town of Light” (video), in *Digital World*, stagione 2, episodio 12. <https://www.raiplay.it/video/2017/12/Luca-Dalco---Ogni-cosa-e-illuminata-Il-videogioco-The-Town-of-light-b090633d-51aa-4f6a-a38d-f98e71c37b79.html>. Si veda anche: “The Town of Light, intervista a Luca Dalcò (LKA.it)”, in *Il Videogioco*, 25 maggio 2015. <https://www.ilvideogioco.com/2015/05/26/the-town-of-light-intervista-a-luca-dalco-lka-it/>.

<sup>697</sup> ‘La Bambola’ – *The Town of Light Featurette* (video), 6 luglio 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=xy7wdQ3TYzI>.

privata della sua bambola ha significato, per la protagonista, essere privata della capacità stessa di comunicare.

Il livello di profondità, ma soprattutto la stratificazione narrativa e simbolica di *TTOL* sono molto lontani dalle convenzioni del videogame *mainstream*. La natura *video* dell'opera è infatti confermata anche dalla difficoltà di una precisa collocazione, che appare chiara nelle recensioni apparse su gran parte delle riviste videoludiche che utilizzano strumenti (perlopiù valutativi) evidentemente inadatti all'analisi di un'opera decisamente non canonica.

In *Everyeye.it*, per esempio, Dario Bianchi appare piuttosto deluso dalla scarsa interazione, e dal fatto che la promettente “componente enigmistica” che caratterizza la prima parte del gioco sembra scomparire nella seconda, «quando il titolo non farà altro che chiedere all'utente di spostarsi dal punto A al punto B»<sup>698</sup>. Seguendo la struttura della recensione videoludica tradizionale, Bianchi si concentra poi sulla qualità della grafica, lamentando la restituzione di «un'immagine un po' sporca a causa di una rimodellazione poligonale non eccelsa e una qualità delle texture piuttosto altalenante, che oscilla dall'ottimo al deludente»<sup>699</sup>.

Su *Gamescore*, Ser Vectrex afferma di far fatica a considerare *TTOL* un gioco. «Il mio motto è ‘prima il gameplay, poi tutto il resto’», afferma l'autore, «e in *TTOL* di gameplay non ce n'è alcuno»<sup>700</sup>. Nell'elencare i “contro” dell'opera, il recensore cita inoltre l'aspetto grafico che «manca di pulizia», «puzzle un po' vaghi», e un doppiaggio che «a volte manca di pathos»<sup>701</sup>. Similmente, su *Spaziogames* Mastelli Speed vede la difficoltà di traslare la forte componente narrativa dell'opera in dinamiche tipicamente videoludiche, mettendo in evidenza tutti quegli aspetti che, dal punto di vista della presente ricerca, sono legati all'idea di *videoplay*: «ritmo compassato, interattività non altissima, durata esigua»<sup>702</sup>.

E ancora, sulla webzine *Gamesource.it* Emiliano Caruso definisce *TTOL* «un titolo forse troppo facile», che tuttavia «permette di concentrarsi quasi esclusivamente sulla splendida storia, con un ritmo pacato e riflessivo»<sup>703</sup>. È evidente, dunque, che nonostante molte delle recensioni (comprese quelle non citate), riescano a stento a collocare l'opera nell'ambito della produzione videoludica, arrivando spesso a definirlo un “walking simulator” o un “horror psicologico”, continuano strutturare il discorso critico secondo categorie ormai consolidate, e questo vale anche

---

<sup>698</sup> DARIO BIANCHI, “Recensione The Town of Light”, in *Everyeye.it*, 6 giugno 2017. <https://www.everyeye.it/articoli/recensione-the-town-of-light-28779.html>.

<sup>699</sup> *Ibid.*

<sup>700</sup> SER VECTREX, “The Town of Light - Recensione”, in *GameScore*, 6 giugno 2017. <https://www.gamescore.it/2017/06/06/the-town-of-light-recensione/>.

<sup>701</sup> *Ibid.*

<sup>702</sup> MASTELLI SPEED, “The Town of Light”, in *SpazioGames*, 26 febbraio 2016. <https://www.spaziogames.it/The-Town-of-Light-241912/>.

<sup>703</sup> EMILIANO CARUSO, “The Town of Light - Recensione”, in *Gamesource*, 7 giugno 2017. <https://www.gamesource.it/the-town-of-light/>.

per la critica internazionale. Sia sufficiente, a tal proposito, l'esempio di Blake Hester, che su *Gamespot* definisce *TTOL* "vittima del suo stesso design": «While it tells an interesting albeit disturbing story of mental health treatment in the early 1900s, it's plagued by repetitious gameplay, long load times, and visual issues that hold it back from delivering the impact it strives to deliver»<sup>704</sup>.

Per leggere *TTOL* nella sua complessità occorre dunque andare oltre le categorie della critica tradizionale, approcciandovisi come opera *video* e non come *gioco*, riconoscendo comunque l'intrinseca qualità ludica che, come si è detto, risiede nell'interazione stessa. È lo stesso Dalcò, infatti, ad ammettere che definire l'opera un videogame è stata più che altro un'operazione di mercato: «[TTOL] Non è un walking simulator come è stato definito, sarebbe un documentario interattivo ma commercialmente non è il modo migliore per venderlo. Gioco drammatico? Peggio mi sento. Ecco, assomiglia a un romanzo storico»<sup>705</sup>.

In un'altra occasione, inoltre, sempre Dalcò afferma che le prime versioni degli ambienti di *TTOL* erano parte di una serie di esperimenti «finalizzati a creare una esplorazione 3D in tempo reale di diversi luoghi, tutti legati alla museografia e sempre a livello accademico»<sup>706</sup>. È intorno a questo progetto *video* (interattivo) che il team di Lka si è allargato, trasformando la semplice esplorazione di ambienti tridimensionali in un videogame.

Tenendo conto del progetto iniziale e della sua evoluzione, appare chiaro che il concetto di *gameplay* così come inteso dalla critica risulta effettivamente assente o non troppo marcato, e dunque pressoché inutile al fine dell'analisi dell'opera. Al contrario, l'idea di interazione con le immagini in movimento, e quindi quella di *videoplay*, apre una vasta gamma di possibilità di lettura. Laddove per la maggior parte dei critici la narrazione enigmatica e a tratti frammentaria sembra essere una caratteristica che influisce negativamente sul *gameplay*, in termini di *videoplay* è al contrario decisamente connesso alla ricerca di empatia. Per esempio, il perdersi nei meandri della storia di personaggi come Amara, amica e amante di Renée, o Onofrio, amico di famiglia, ha poco a che fare con la narrazione videoludica canonica, ma è evidentemente coerente con lo stato d'animo della protagonista, e in particolare con la resistenza alla rievocazione di ricordi dolorosi che infatti non prendono mai la forma di *flashback* chiari e lineari, ma si manifestano sempre "a sprazzi", lacunosi e in qualche modo, come si è visto, distorti. Giungere alla fine del gioco, anziché dissipare i dubbi del fruitore (ricompensa che la gran parte dei giochi *mainstream*

---

<sup>704</sup> BLAKE HESTER, "The Town of Light Review", in *Gamespot*, 7 giugno 2017.

<https://www.gamespot.com/reviews/the-town-of-light-review/1900-6416698/>.

<sup>705</sup> LUCA TREMOLADA, "Videogiochi della memoria. Chi investe in storie vere?", in *Nòva*, 6 marzo 2016.

<https://nova.ilsole24ore.com/esperienze/videogiochi-della-memoria-chi-investe-in-storie-vere/>.

<sup>706</sup> G. MIGLIORINO, "Intervista a Luca Dalcò di Lka: 'Vi racconto come è nato The Town of Light', l'horror psicologico in arrivo su Mac", in *iPhoneItalia*, 2015. <https://mac.iphoneitalia.com/91419/intervista-a-luca-dalco-di-lka-vi-racconto-come-e-nato-the-town-of-light-lhorror-psicologico-in-arrivo-su-mac>.

riservano al giocatore dopo decine o centinaia di ore di gioco), non farà altro che aumentarli. Si scoprirà che Renée, dopo aver tentato il suicidio a soli ventitré anni per aver scoperto la morte della madre e vedendosi negata la richiesta di uscire finalmente dall'istituto, è stata sottoposta a una lobotomia transorbitale, intervento invasivo che segnerà irrimediabilmente la personalità della protagonista.

La possibilità che quella controllata dal giocatore sia una Renée molto anziana è inoltre messa in dubbio dalla sua voce, troppo giovane per appartenere a una ultranovantenne. A complicare la questione c'è anche il rapporto tra personaggio e giocatore, dapprima almeno in apparenza rispondente alle convenzioni videoludiche, ma in seguito reso sempre più complesso al punto che, alla fine del sesto capitolo, si assiste a una sorta di “sdoppiamento”. Una volta trovata la propria cartella clinica, infatti, la protagonista sembra intraprendere un monologo interiore per trovare il coraggio di andare avanti con la sua ricerca, per poi rivolgersi improvvisamente al giocatore: «Ti sei chiesto chi sei tu?», «mi aiuterai a capire, mi aiuterai ad uscire da questa luce abbagliante che ho dentro e che mi impedisce di vedere?». Anche questa ambiguità, che impedisce al fruitore di darsi una chiara collocazione nell'universo del gioco (o fuori?), ha però a che fare con la situazione psicologica di Renée, e con la volontà di renderlo partecipe della condizione della protagonista. Come afferma Dalcò, infatti,

Renée è confusa, disorientata e tormentata dal senso di colpa; è spaventata dai suoi stessi ricordi e da se stessa, al punto che talvolta parla di sé in prima persona, talvolta in terza. Via via che il giocatore sviluppa empatia con la protagonista sorge il desiderio di poter intervenire, di poterci parlare nella speranza di aiutarla. È qui che nasce il dialogo tra Renée e il giocatore, che altro non è che un dialogo con se stessi: non avendo ancora gli strumenti per poter capire con chiarezza la storia di Renée, il giocatore sarà altrettanto confuso e disorientato e in questo modo diventa lui stesso protagonista attivo<sup>707</sup>.

Alla luce di queste considerazioni, appare chiaro come, pur accettando alcune delle convenzioni tipiche della forma-gioco, *TTOL* si presenti al giocatore anche come esperienza audiovisiva collocabile nell'ambito della produzione *video*.

---

<sup>707</sup> Cit. Luca Dalcò, in MARCO CAZZI, “Ritorno all'istituzione negata”, in *Prismo*, 15 aprile 2016. <http://www.prismomag.com/ritorno-allistituzione-negata/>.



## 9.2 Santa Ragione: *Wheels of Aurelia*

*Strade lasciate indietro come discorsi rimasti a metà. Si può sempre ripartire e, giunti al bivio, imboccare l'altra via*<sup>708</sup>.

Santa Ragione è un piccolo studio milanese<sup>709</sup> specializzato in una produzione videoludica fortemente sperimentale, talmente eclettica che è difficile individuarne i caratteri ricorrenti, al di là dell'attenzione posta sulla ricerca di un'interazione “viscerale” da parte del fruitore, incoraggiando l'esplorazione e l'interpretazione soggettiva<sup>710</sup>.

Il punto di vista di Santa Ragione è particolarmente evidente in *Triennale Games Collection* (2016), raccolta di opere sperimentali create da vari autori e curata dallo Studio Director Pietro Righi Riva nell'ambito della XXI Triennale di Milano. Per l'occasione, Riva ha infatti scelto quattro opere molto diverse fra loro, ma tutte caratterizzate da modelli di interazione inusuali che costringono il fruitore a un approccio lento e riflessivo con le immagini e gli ambienti tridimensionali.

Tale approccio caratterizza molti dei progetti dello studio milanese non pensati per il mercato videoludico. È il caso, per esempio, di *Street Song* (2012) “esplorazione musicale” basata sull'omonimo brano del producer Matthew Dear [fig. 118]. L'opera, curata da Killscreen e commissionata da Pitchfork Media, è parte di un progetto di reinterpretazione della musica contemporanea attraverso una serie di videogame indipendenti intitolato Soundplay, svoltosi sotto forma di game jam<sup>711</sup>. Qui il fruitore dovrà viaggiare in una landa desolata punteggiata da monasteri, alla ricerca di un qualche (irraggiungibile) significato. L'opera, che riproduce visivamente le atmosfere sospese e sognanti del brano a cui si ispira, combina l'esplorazione libera al *gameplay* dei *tube-shooter*, estirpando tuttavia gran parte della componente agonistica. «The song is very peculiar, dreamy, its lyrics are difficult to understand and it has imaginary tones and non-traditional structure. We tried to capture that in the game. [...] The way the player travels is abstract and surreal because it only happens in his/her imagination»<sup>712</sup>. Si tratta, in breve, di una

---

<sup>708</sup> “Wheels of Aurelia”, scheda dell'opera, in *Italy for Movies*. <https://www.italyformovies.it/mappa-film-game-detail.php?id=6636>.

<sup>709</sup> Composto da Pietro Righi Riva, Ph.D. in interaction design, Niccolò Tedeschi, illustratore e fotografo, e dal game designer Paolo Tajé. <https://www.santaragione.com/people.htm>.

<sup>710</sup> <http://www.santaragione.com/press/>.

<sup>711</sup> Sfortunatamente, il sito del progetto non è più accessibile, ma è possibile risalire alle singole opere (non sempre giocabili), accedendovi dai singoli siti. Si veda:

<sup>712</sup> Cit. Riva, in “Street Code. Street Song by Santa Ragione”, 12 luglio 2012. [https://unity3d.com/showcase/case-stories/santaragione\\_streetsong](https://unity3d.com/showcase/case-stories/santaragione_streetsong).

interpretazione del brano che è profondamente *video*, e che sfrutta la forma-gioco anziché la più comune forma-clip.

La natura eterogenea della produzione di Santa Ragione è da ricercarsi, certamente, anche nelle esperienze dei singoli membri dello studio. I *Glitch Portraits* (2011), per esempio, denotano una certa attenzione da parte Nicolò Tedeschi verso i risultati della manipolazione dell'immagine digitale (in questo caso, del ritratto ottenuto tramite scansione diretta) [fig. 116], mentre Riva, nell'opera intitolata *Awkward Sex* (2013)<sup>713</sup>, esplora il problema della rappresentazione interattiva del sesso, concentrandosi in particolare sul superamento del fenomeno percettivo noto come “Uncanny Valley”<sup>714</sup> [fig. 117]. Emerge qui tutto l'interesse dell'autore per l'interazione ludica non *object-driven*, ovvero non finalizzata al raggiungimento di uno scopo, che peraltro è anche il tema della sua tesi di dottorato<sup>715</sup>. Questi esperimenti, così come quelli non citati, danno la chiave di lettura per comprendere anche la produzione di Santa Ragione più propriamente videoludica.

*Wheels of Aurelia* (2017) [figg. 119, 120] è un road trip” immersivo<sup>716</sup> ambientato nell'Italia degli anni Settanta, lungo la via Aurelia, nel quale il fruitore accompagna Lella, giovane romana dei Parioli delusa dal Sessantotto italiano, alla volta di Nizza. L'opera, che combina il *gameplay* tipico dei giochi di corsa arcade caratterizzati dalla visuale isometrica al cinema di genere (con particolare riferimento a *Il Sorpasso* di Dino Risi<sup>717</sup>), viene descritta dagli autori come una *visual novel* interattiva<sup>718</sup>. In effetti, la componente agonistica dei giochi di corse anni Ottanta, ai quali comunque viene fatto omaggio in alcuni momenti del viaggio che vedono Lella gareggiare con alcuni sconosciuti (tra gli altri un ex-pilota, un ralista, un “fascistello”, una hippie, un prete), è quasi del tutto assente. Lungo la strada si potrà infatti accelerare, frenare e superare le altre vetture, ma non si incorrerà mai in un *game over*, e nonostante i probabili incidenti la macchina non subirà alcun danno. In breve, si può solo seguire la strada e andare avanti. L'opera non presenta affatto le caratteristiche che ci si aspetterebbe da un simulatore di guida, e questa scelta dipende

---

<sup>713</sup> <http://www.actofplay.com/awkwardsex.html>.

<sup>714</sup> “Uncanny Valley” (o “zona perturbante”), è il termine con il quale lo studioso di robotico Masahiro Mori si riferiva, in un articolo pubblicato sulla rivista *Energy* nel 1970, a una caratteristica della risposta emotiva dell'essere umano rispetto a entità che non sono umane, ma lo sembrano. Tale caratteristica non riguarda solo gli androidi e tutti i robot umanoidi ma per estensione, qualsiasi entità dalle sembianze umane, compresi i personaggi dei videogame. Si veda a tal proposito: MASAHIRO MORI, “The Uncanny Valley: The Original Essay By Masahiro Mori” (trad. Karl F. MacDorman e Norri Kageki), in *IEEE Spectrum*, 12 giugno 2012.

<https://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley>. Si veda anche: STEPHANIE LAY, “Uncanny valley: why we find human-like robots and dools so creepy”, in *The Guardian*, 13 novembre 2015. <https://www.theguardian.com/commentisfree/2015/nov/13/robots-human-uncanny-valley>.

<sup>715</sup> P. RIGHI RIVA, *Designing playful artifacts – The exploration of play and a process and the limited role of the designer*, tesi dottorale, 2013. [https://s3.amazonaws.com/Pietro/2014\\_03\\_PhD\\_RighiRiva.pdf](https://s3.amazonaws.com/Pietro/2014_03_PhD_RighiRiva.pdf).

<sup>716</sup> <http://www.wheelsofaurelia.com/>.

<sup>717</sup> EDOARDO ULLO, “Intervista a Pietro Righi Riva di Santa Ragione per *Wheels of Aurelia* che fotografa l'Italia degli anni '70”, in *Il Videogioco*, 11 dicembre 2016. <https://www.ilvideogioco.com/2016/12/11/intervista-a-pietro-righi-riva-di-santa-ragione-per-wheels-of-aurelia-che-fotografa-litalia-degli-anni-70/>.

<sup>718</sup> [http://www.santaragione.com/press/sheet.php?p=Wheels%20of%20Aurelia%20\(mobile\)](http://www.santaragione.com/press/sheet.php?p=Wheels%20of%20Aurelia%20(mobile)).

proprio dalla volontà degli autori di spostare tutta l'attenzione sulle storie raccontate. Più che vere e proprie storie si tratta, in realtà, di brevi accenni ai fatti che hanno caratterizzato gli anni di piombo (le Brigate Rosse, il terrorismo nero, la morte di Pasolini, Sanremo, il riferimento a film e canzoni di quel periodo), che verranno raccolti in una sorta di "compendio" delle cose italiane che il giocatore potrà consultare durante il gioco. Questa narrazione frammentaria, che è spesso stata tacciata di approssimazione e superficialità, è fatta di dialoghi a fumetti "botta e risposta" che tuttavia ben si sposano con l'idea di un viaggio in macchina con sconosciuti, e che risultano peraltro coerenti con la forte personalità della protagonista, decisamente ferma nelle sue convinzioni. Inoltre, sfrutta appieno le possibilità della forma-gioco, con sedici possibili finali che il giocatore potrà svelare scegliendo cosa far dire a Lella, caricando (o non caricando) i numerosi autostoppisti, o deviando il percorso ad alcuni bivi.

Forte è il legame con il territorio toscano. Lella, infatti, non arriverà mai a Nizza, poiché il viaggio si concluderà inevitabilmente a Viareggio, indipendentemente dall'arco narrativo scelto. Piombino, Siena, Viareggio, così come i panorami laziali che la protagonista si lascerà alle spalle, sono simbolicamente abbozzate nella grafica *low-poly* che caratterizza l'opera e "catturate" in cartoline tanto kitsch quanto nostalgiche, a richiamare ancora una volta i *cliché* di viaggio.

Più che un vero e proprio videogame, *WOA* può forse considerarsi una sorta di database audiovisivo letteralmente (e ludicamente) percorribile. Un database di storie, luoghi, personaggi e musiche che più che mettere in scena la realtà sembra dar vita all'immaginario collettivo.

## **APPENDICE /1**

### **Immagini**

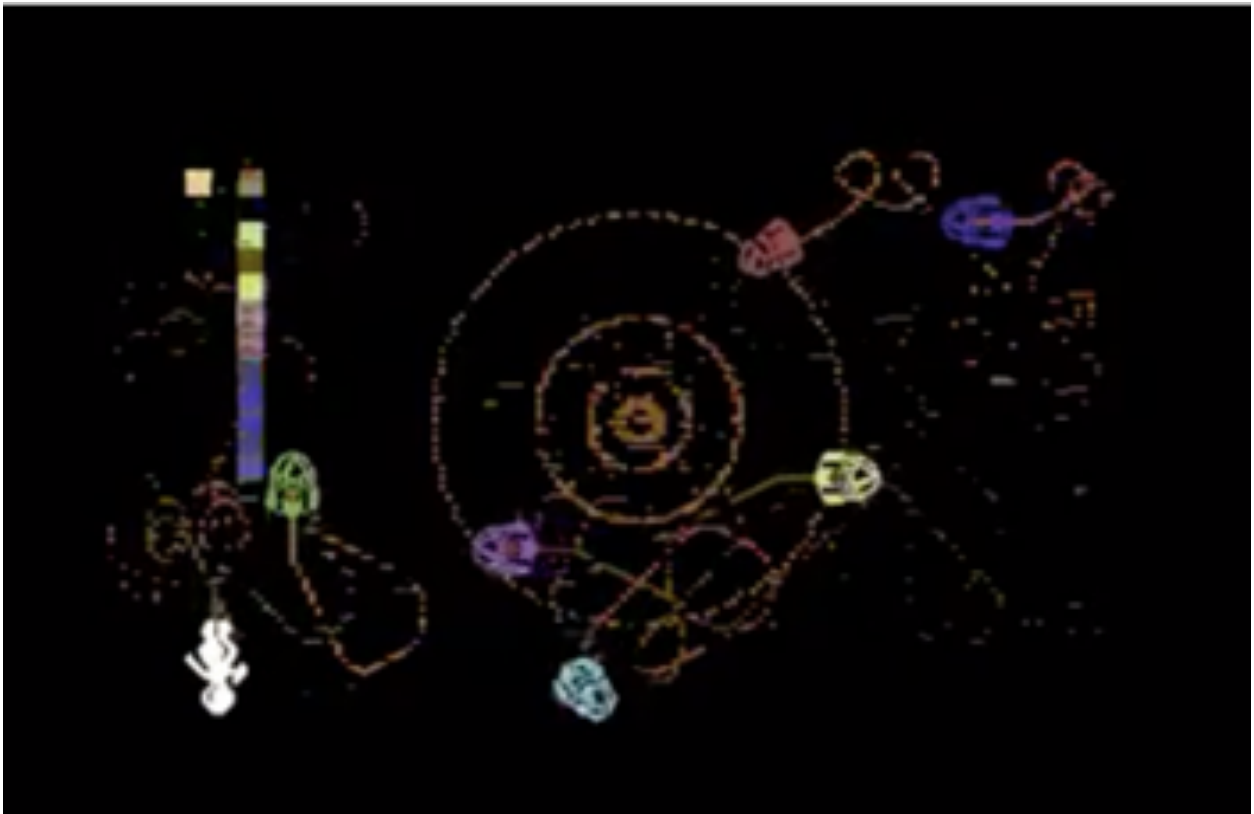
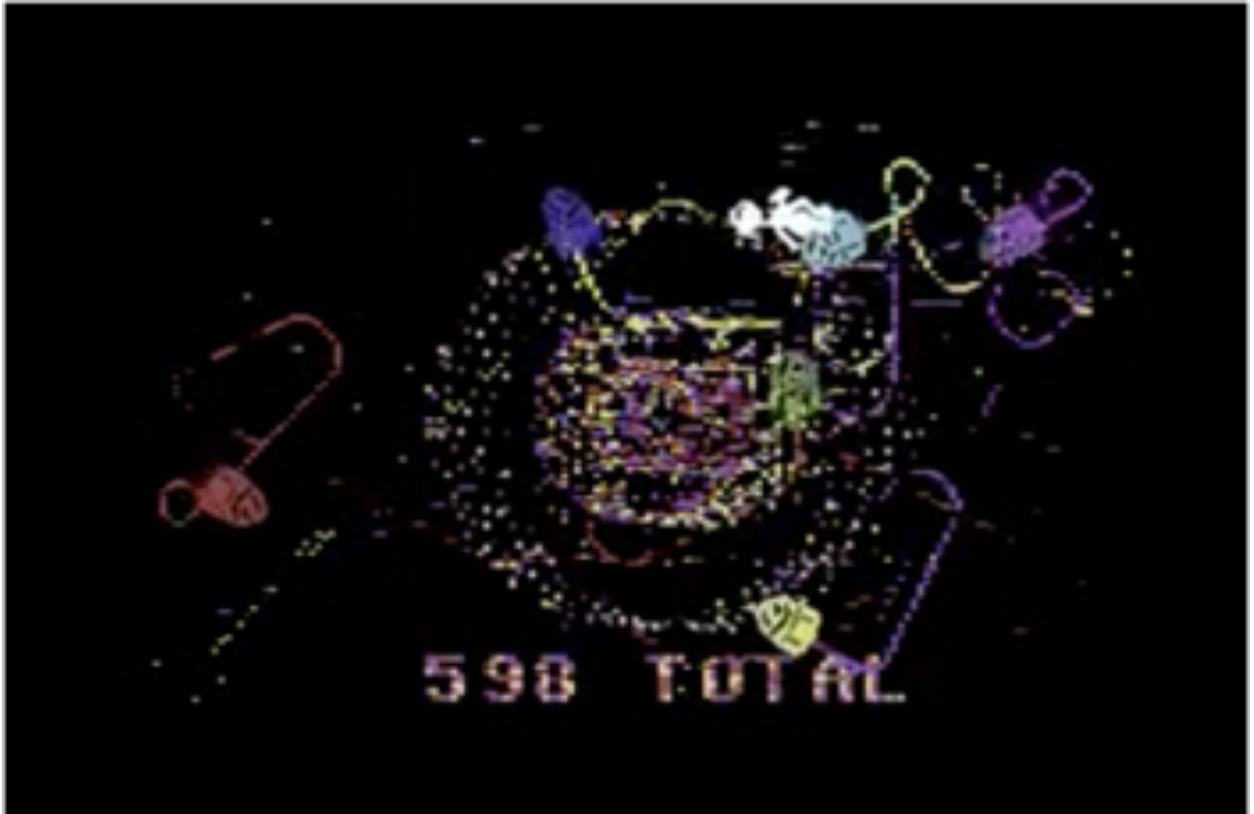


Fig. 1,2 Jaron Lanier, *Moondus*, 1983

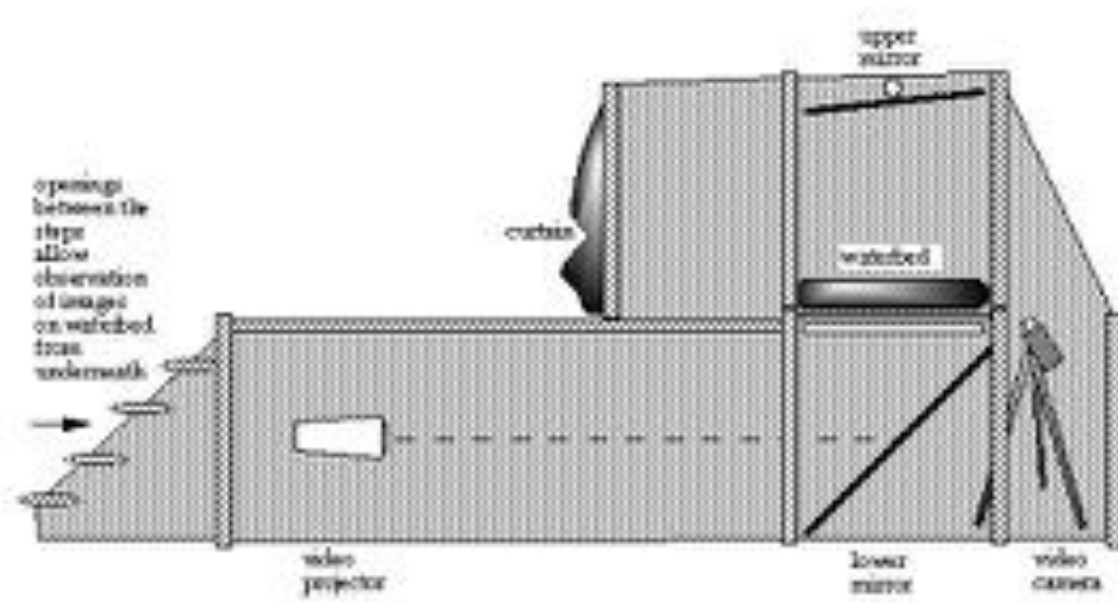


Fig. 3 Jaron Lanier, progetto per l'installazione *Video Feedback Waterbed*, 1996. Immagine tratta dal sito ufficiale di Jaron Lanier.



Fig. 4 Jaron Lanier, *Video Feedback Waterbed*, installazione, 1996. Foto tratta dal sito ufficiale di Jaron Lanier.



**Fig. 5** Jaron Lanier, *Air Piano*, installazione, 1997. Foto tratta dal sito ufficiale di Jaron Lanier.



**Fig. 6** Nam June Paik, *Prepared Piano*, 1963. Fotografia tratta da medienkunstnetz.de.



Fig. 7 *Better See Motorola TV* (dettaglio), 1952 ca..



Fig. 8 J. Buisson, pubblicità Philips "Tout-Écran", 1960 ca..





**Fig. 9** *Normende. L'assoluto* (dettaglio), 1985 ca..



**Fig. 10** Sony Betamax/ Beta Tape (dettaglio), 1980 ca..



**Fig. 11** *May Wico Be With You*, pubblicità, 1985 ca.



**Fig. 12** *Star Wars Jedi Arena*, pubblicità Parker Brothers, 1983.



**Fig. 13** *Donkey Kong*, pubblicità CBS, 1982.



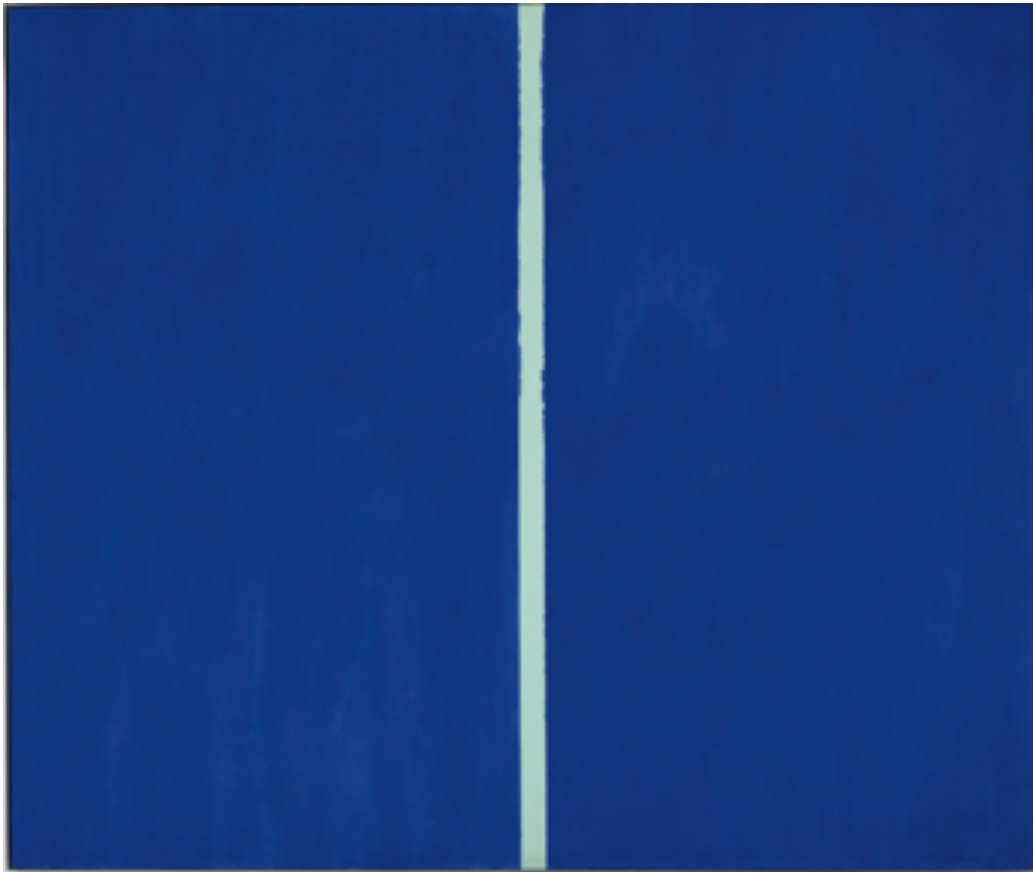
**Fig. 14** Resa visiva della potenza dell'immagine video. Pubblicità Sega CD, 1991 ca.



**Fig. 15** Resa visiva della potenza dell'immagine video. Pubblicità *Prize Fighter* per Sega CD, 1993.



Fig. 16 Versione francese della locandina di *Videodrome* (Cronenberg, 1983).



**Fig. 17** Barnett Newman, *Onement IV*, 1947.



**Fig. 18** Nam June Paik, *Zen for Tv*, 1963.  
Fotografia tratta dal sito del MoMA.



**Fig. 19** *Table Tennis*, Magnavox Odyssey, 1972.



**Fig. 20** Valie Export, *Ping Pong*, 1968. Fotografia tratta da [crossmedialab.wordpress.com](http://crossmedialab.wordpress.com).



**Fig. 21** *Winky Dink and You*, 1953. Fotografia tratta da Wikipedia.



Fig. 22 Magnavox Odyssey, “screen overalay”

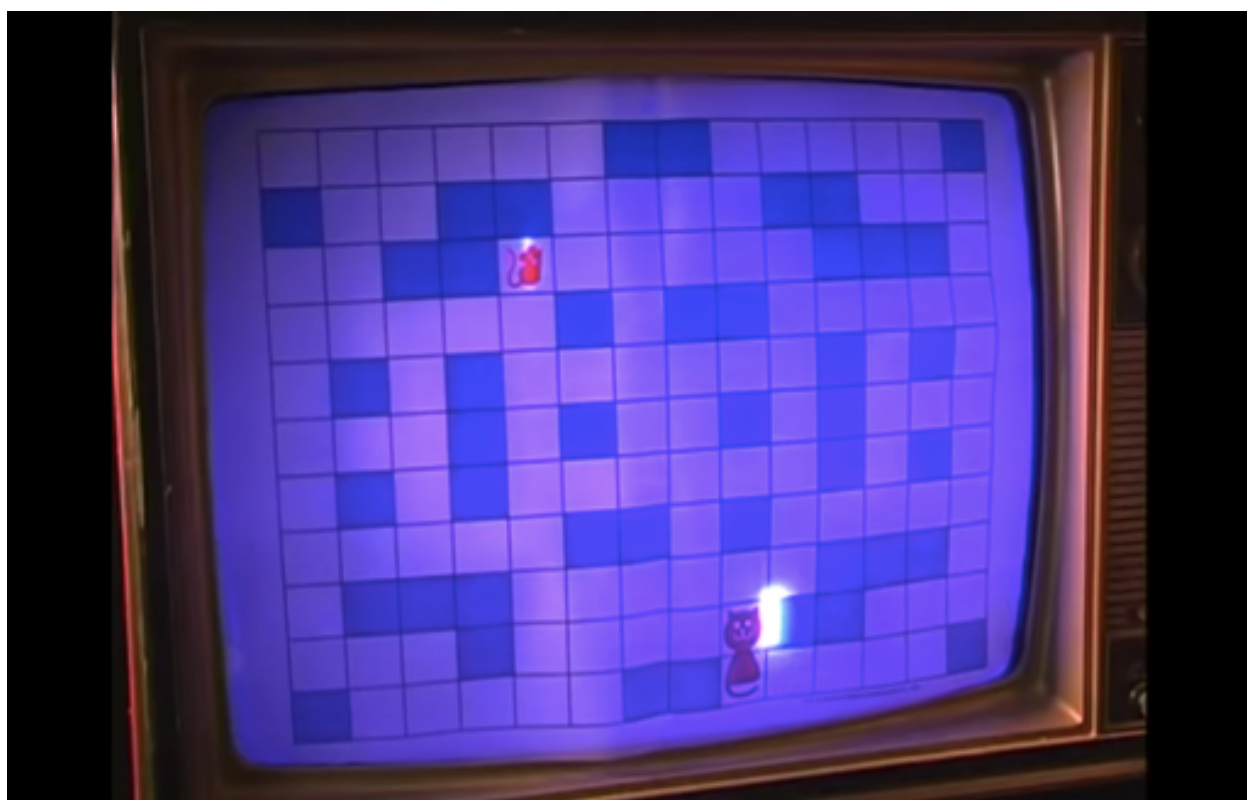


Fig. 23 *Cat and the Mouse* (Magnavox Odyssey, 1972) con relativo overlay applicato allo schermo.



Fig. 24 Tim Skelly, *Reactor*, 1982.



Fig. 25 John O'Neill, *Lifespan*, 1982.





**Fig. 26** Federica Marangoni, *La Strada*, installazione, 1971.



**Fig. 27** Federica Marangoni, *Il volo impossibile*, performance, 1981.

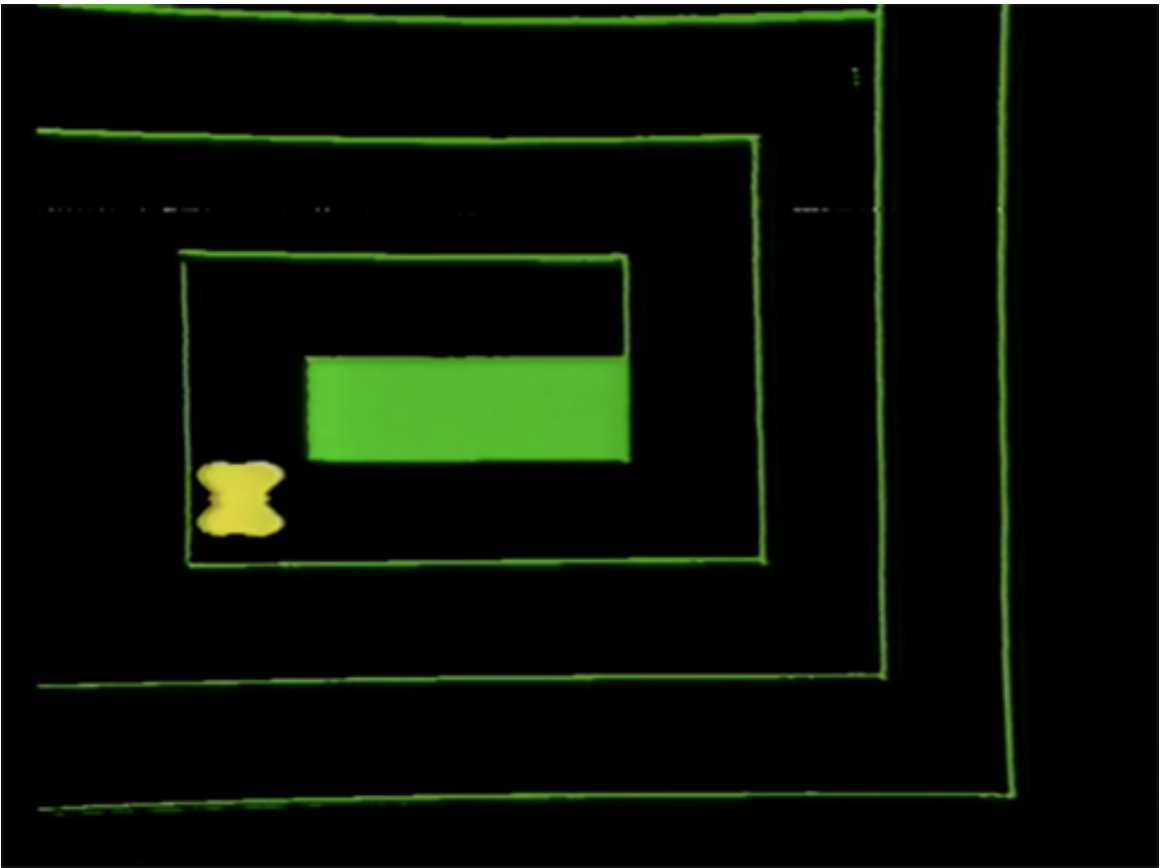


Fig. 28, 29 Federica Marangoni, *Videogame*, 1981.



**Fig. 30** Michael Smith, *Mike Builds a Shelter*, cabinato, 1983.



**Fig. 31** Michael Smith, *Government Approved Home Fallout Shelter/ Snack Bar*, installazione, 1983.

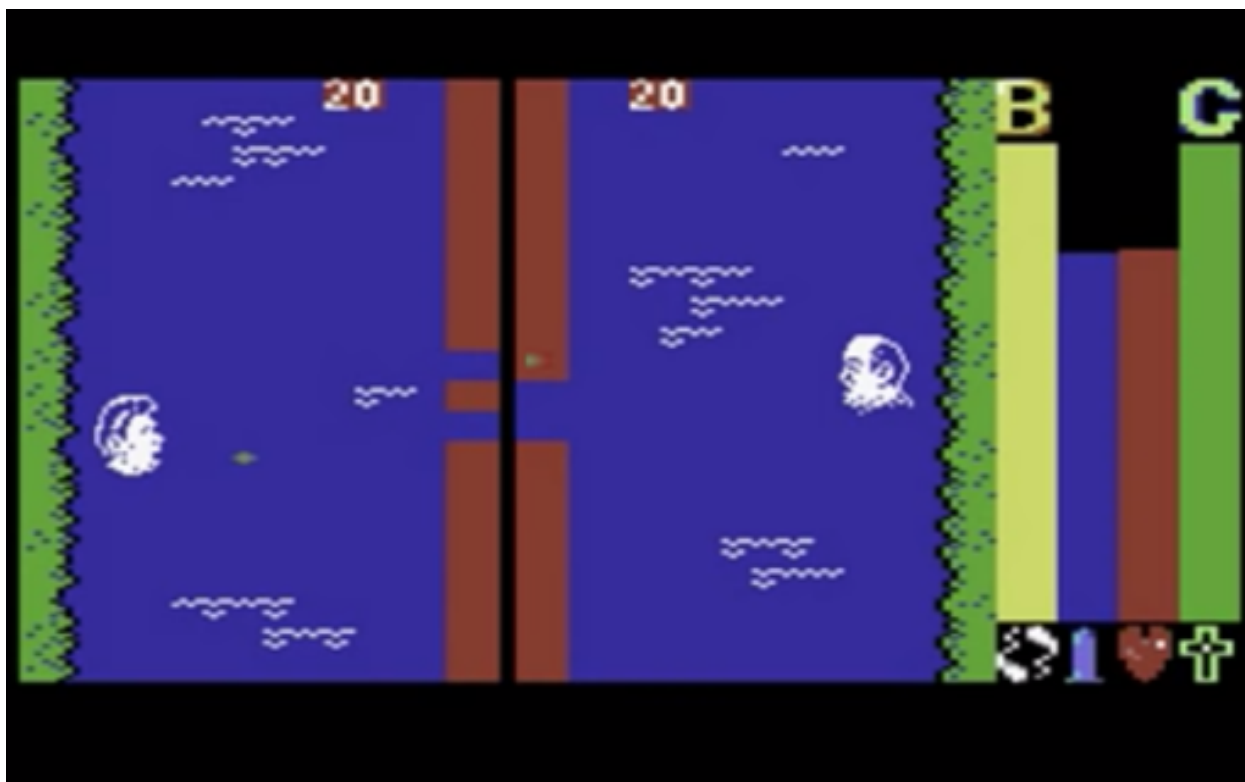


Fig. 32 La “stanza delle teste parlanti”. *Frankie Goes to Hollywood*. 1984.

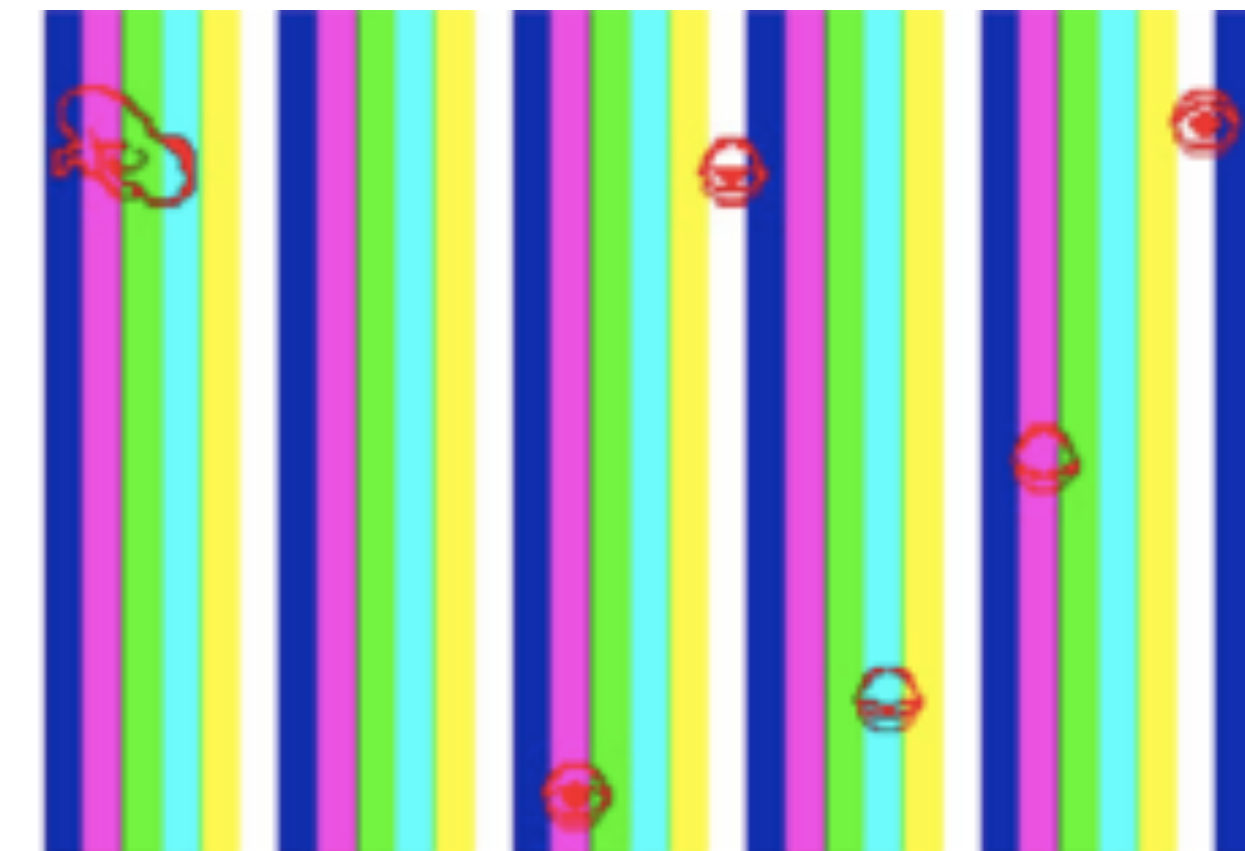


Fig. 33 Mel Croucher (Automata), *Deus ex Machina*, 1984.



BLOOD CLOT DISPERSAL 01%



Fig. 34, 35 Mel Croucher (Automata), *Deus ex Machina*, 1984.



Fig. 36 Jane Veeder, *Montana*, 1982.



Fig. 37 Jane Veeder, *WARPIROUT*, 1982.



Fig. 38 Jane Veeder, *VIZGAME*, 1985.

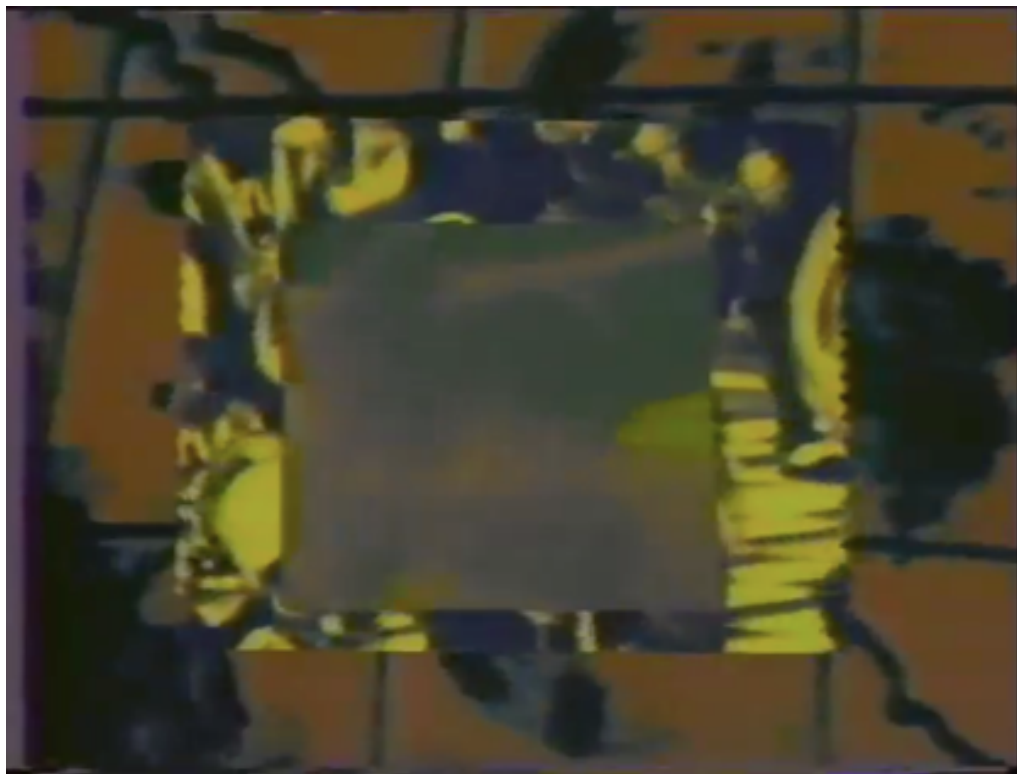


Fig. 39 Copper Giloth, *From Video Game to Video Art*, 1980.



Fig. 40, 41 Don Bluth, *Dragon's Lair*, screenshot, 1983.



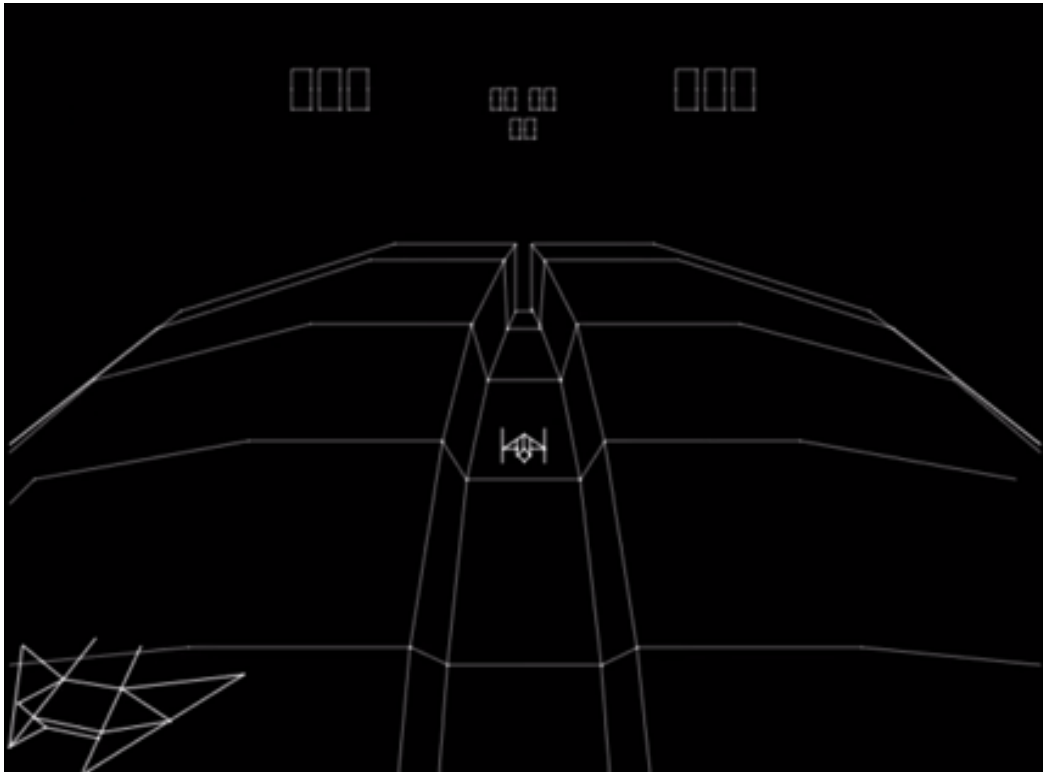


Fig. 42 *Starhawk* (Cinematronics), 1979.



Fig. 43 *Astron Belt* (Sega, Bally/Midway), 1982.



Fig. 44, 45 *Cube Quest* (Simutrek), immagini da laserdisc, 1984.

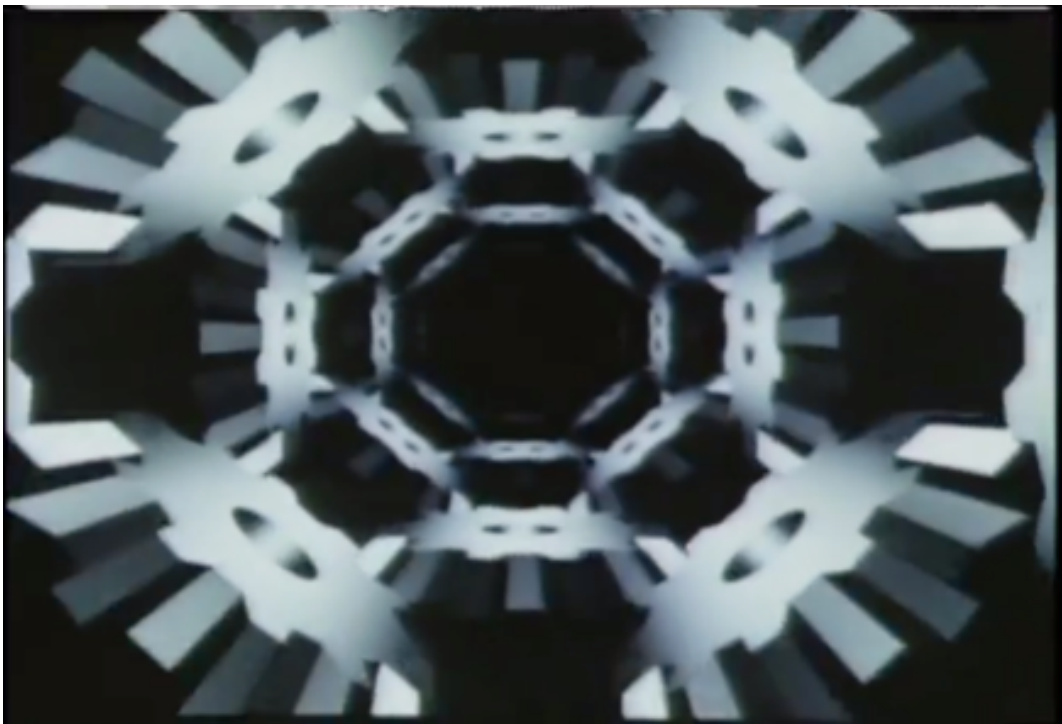


Fig. 46, 47 *Cube Quest* (Simutrek), immagini da laserdisc, 1984.



**Fig. 48** Steve Beck, *Phosphotron*, 1979.



**Fig. 49** Steve Beck, still da video che tenta di riprodurre l'aspetto dei fosfeni, 1979.



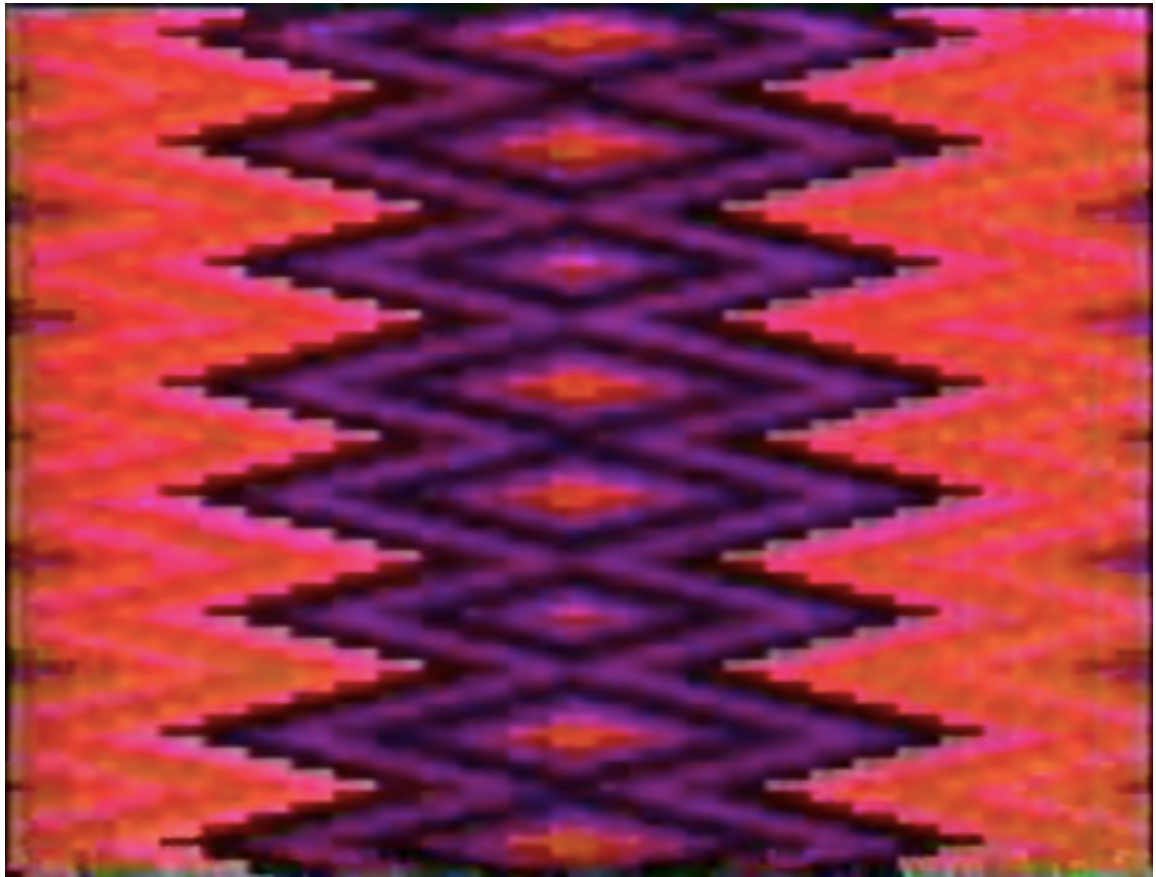
Fig. 50 Steve Beck, *Breakdance* (Epyx), 1984.



Fig. 51 Steve Beck, Vince Collins e Barry "Foz" Fasman, *The Lone Breaker*, video, 1985.



**Fig. 52** Steve Beck, *NOOR*, video, 2010.



**Fig. 53** Steve Beck, *Video Weavings*, video, 1973-1976.



**Fig. 54** Devo, *The Day My Baby Gave Me A Surprise*, videoclip, 1979.



**Fig. 55** Devo, *Beautiful World*, videoclip, 1981.

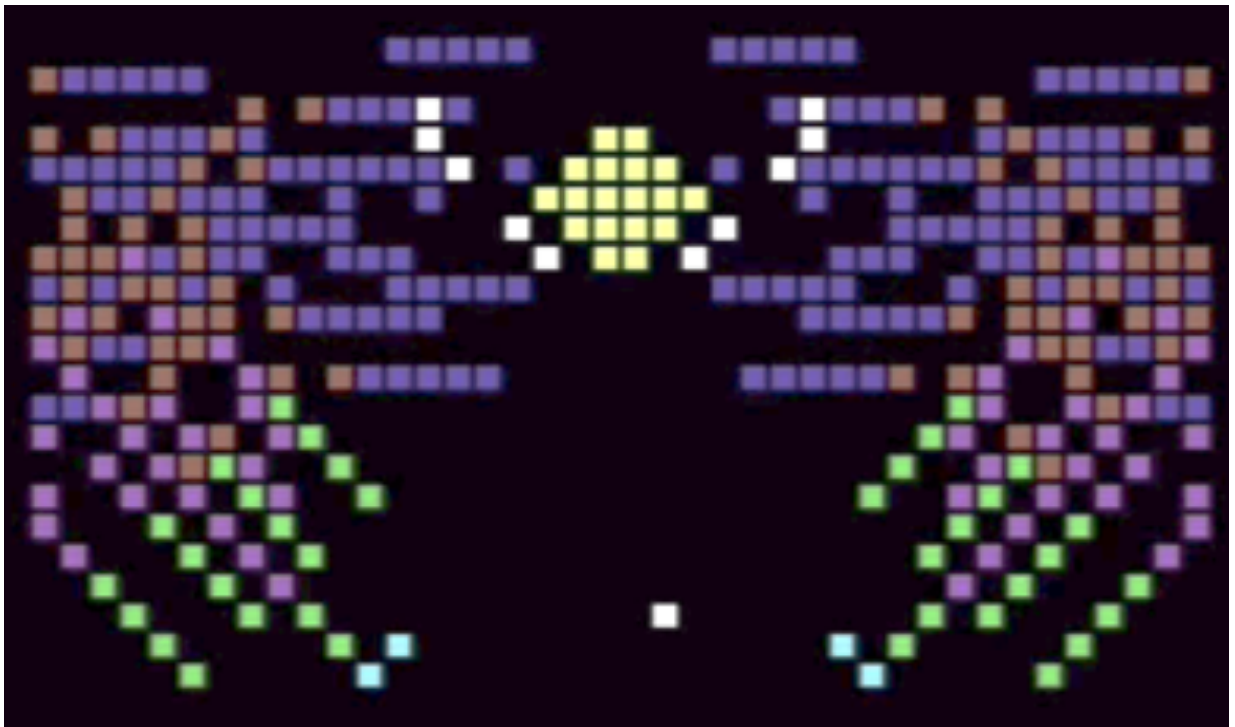


Fig. 56 Jeff Minter, *Psychodelia*, 1984.

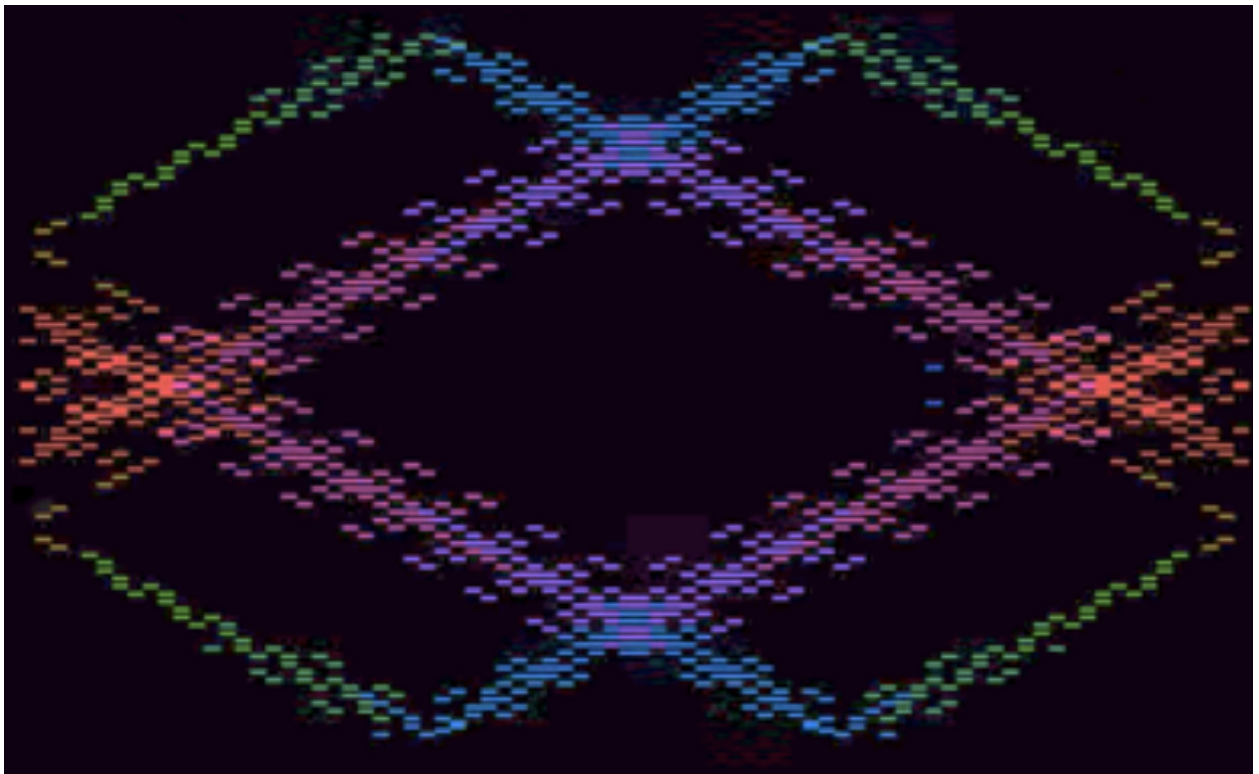
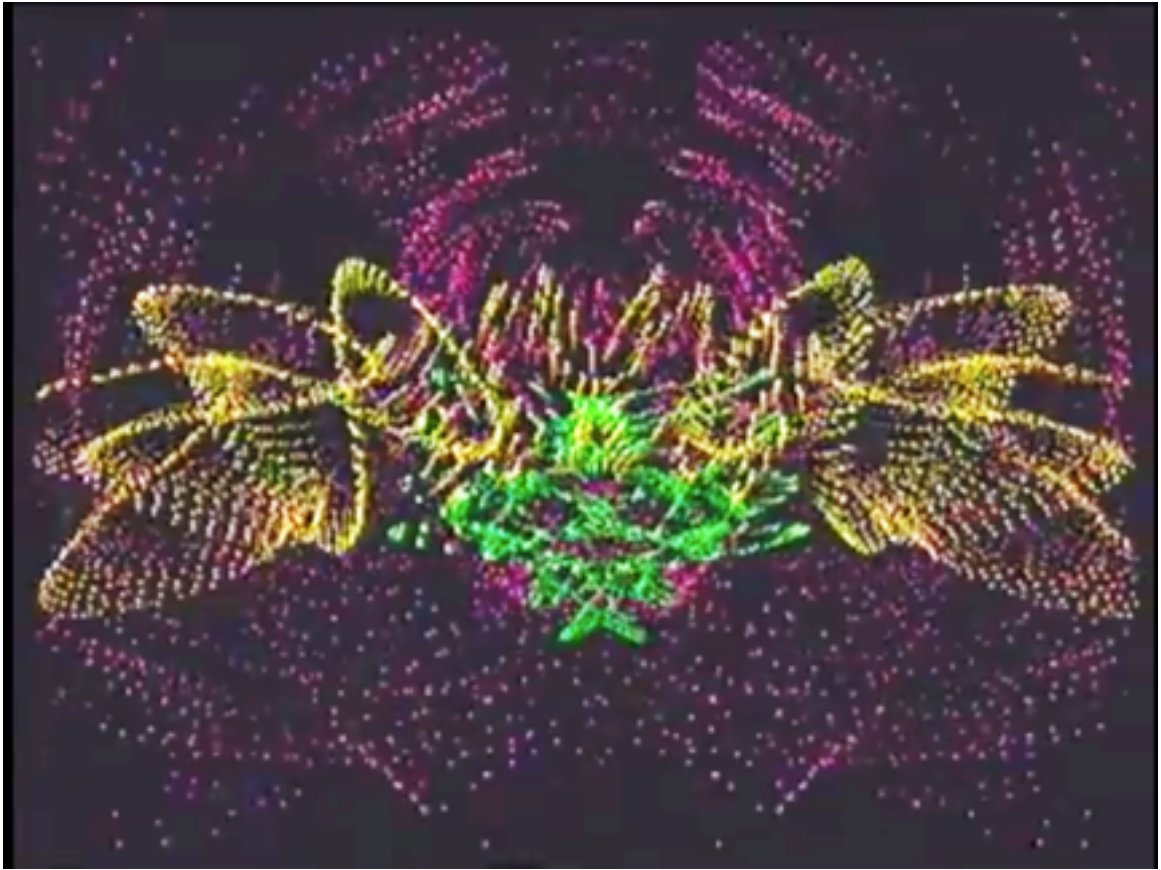
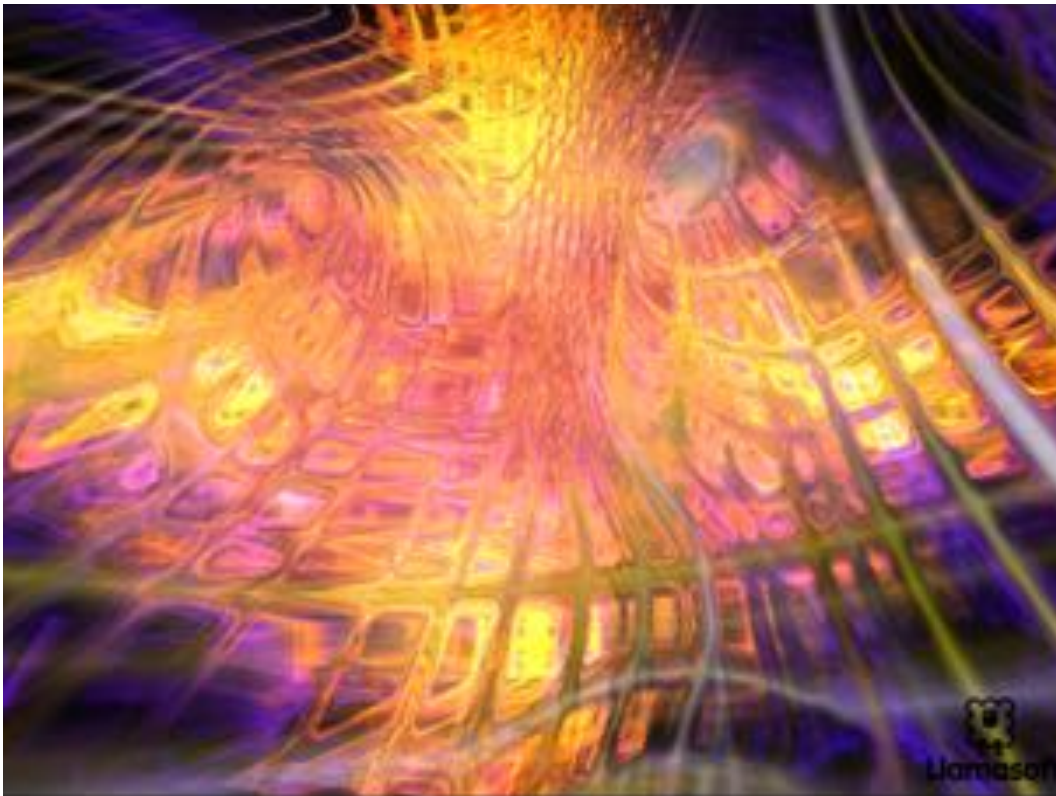


Fig. 57 Jeff Minter, *Colourspace*, 1985.





**Fig. 58** Jeff Minter, *Virtual Light Machine*, 1985.



**Fig. 59** Jeff Minter, *Neon*, 2004-2006.



Fig. 60 Jeff Minter, *Tempest 2000*, 1984.



Fig. 61 Jeff Minter, *Space Giraffe*, 2007.

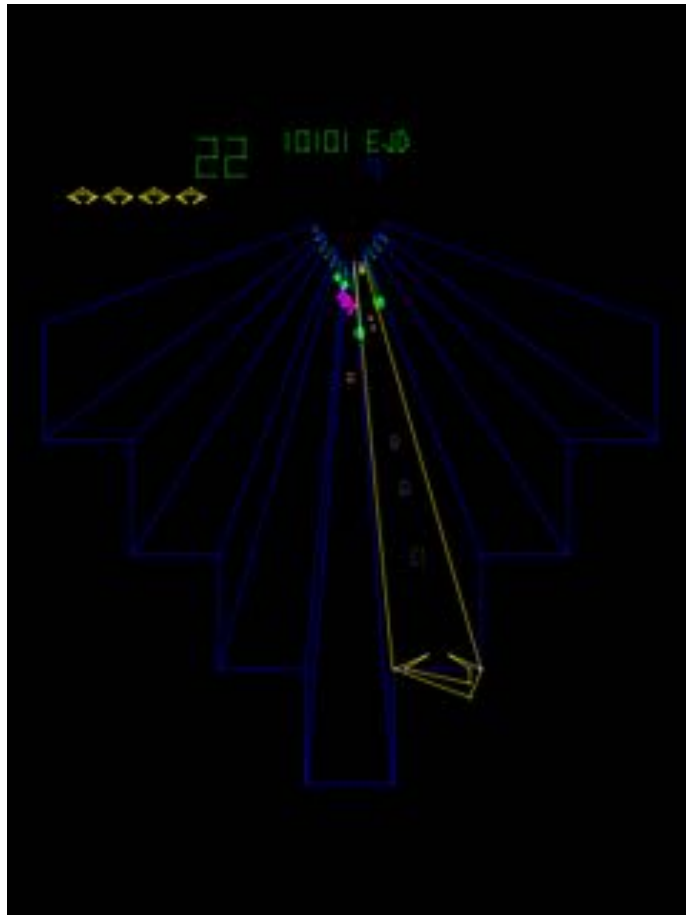


Fig. 62 Dave Theurer, *Tempest* (Atari), 1981.



Fig. 63 *N2O Nitrous Oxid* (Gremlin), 1998.



Fig. 64 Positron Co., *iS: Internal Section* (Squaresoft), 1999.

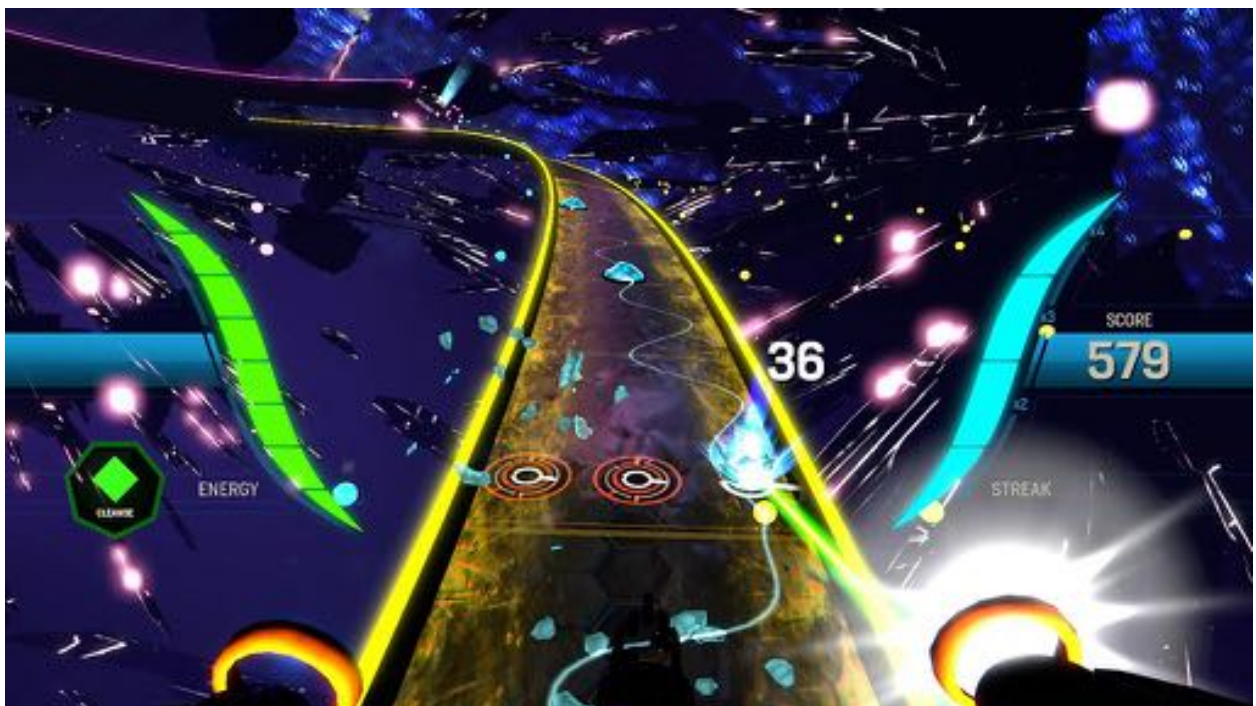


Fig. 65 Harmonix Music Systems, *Amplitude* (Sony Computer Entertainment America), 2003.



**Fig. 66** Gabriel Orozco, *Ping Pong Pond*, 1998.



**Fig. 67** Laurent Perbos, *Ping-Pong Pipe*, 2002.



**Fig. 68** Lee Wen, *Ping Pong Go Round*, 1998.



**Fig. 69** George Maciunas/ Fluxus, *Flux Ping Pong*, 1976 ca.



Fig. 70 Irem, *Kung Fu Master* (Nintendo), 1984.



Fig. 71 Technos Japan, *Renegade* (Taito America), 1986



Fig. 72 Technos Japan, *Nekketsu Koha Kunio-Kun* (Taito), 1986.



Fig. 73 Imagic, *Microsurgeon*, 1982.



Fig. 74 Software Shed, *Headache* (Firebird), 1984.





Fig. 75 Tomohiro Nishikado, *Space Invaders* (Taito), screenshot, 1978.



Fig. 76 *Pepsi Invaders / Coke Wins* (Atari), screenshot, 1983.

Fig. 76 *Il Grande Gioco di Tangentopoli* (Xenia Edizioni), screenshot, 1993.



Fig. 77 *Il Grande Gioco di Tangentopoli* (Xenia Edizioni), 1993.



Fig. 78 *La Molleindustria, Tax Evaders*, 2013.



Fig. 79 *Atmosfear*, video, 1991.



Fig. 80 Scatola italiana di *Sega Video Driver*, 1990 ca.



Fig. 81 *Alice in Videoland* (Advantage Computer Accesories), 1988.



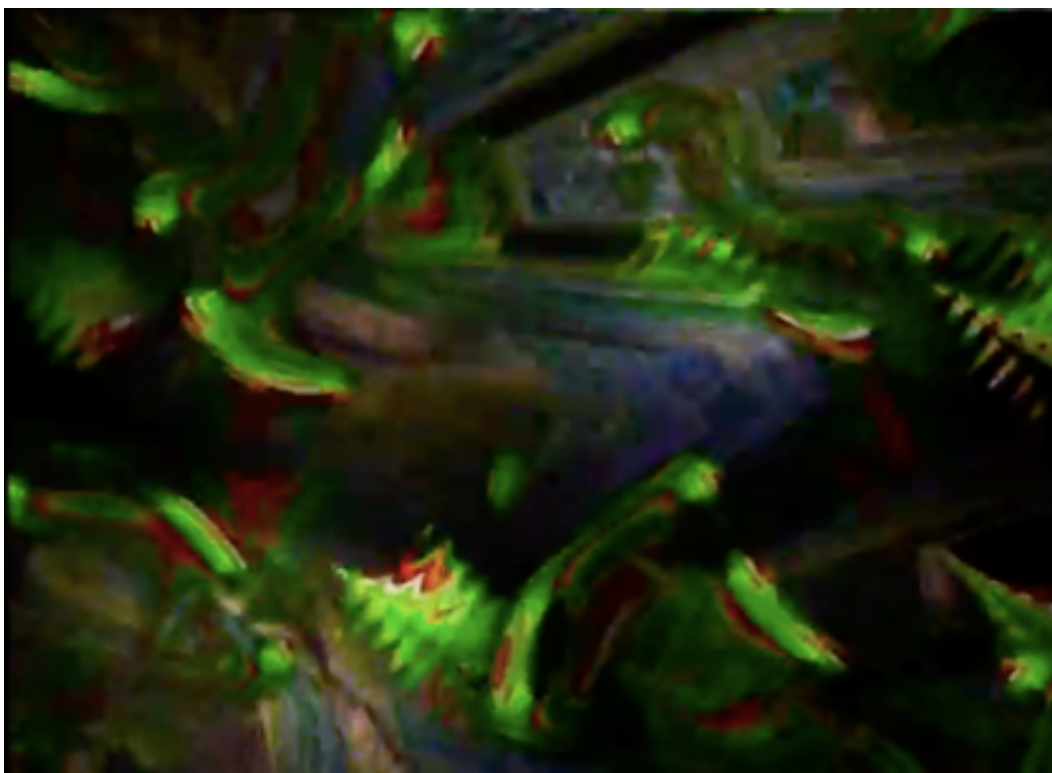
Fig. 82 Best Ever Games Company, *Weird Dreams* (Rainbird Software), 1989.



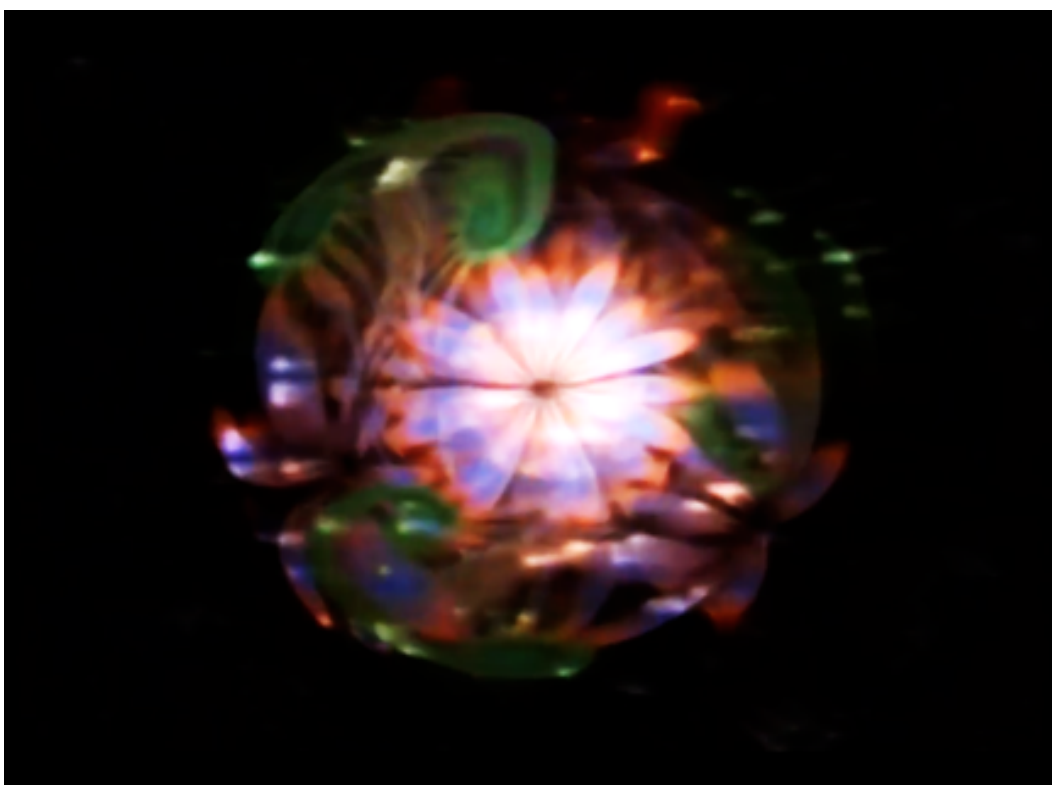
**Fig. 83** Cyan, *Myst* ver. Amiga, 1997 (1993)



**Fig. 84** Synergy, *Alice: An Interactive Museum*, 1994 (1991)



**Fig. 85** Haruhiko Shono, *Gadget Trips/ Mindscapes*, video, 1995.



**Fig. 86** Haruhiko Shono, *Virtual Drug Trance*, video, 1992.

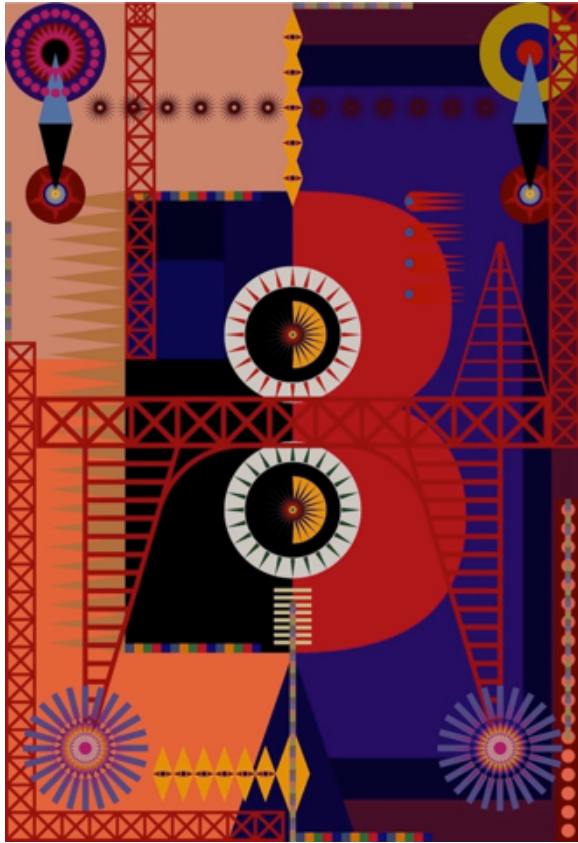


Fig. 87, 88, 89, 90 Osamu Sato, *Alphabetical Orgasm*, 1991; *Alphabetical Animals*, 1992; *Anonymous Animals*, 1992; *The Art of Computer Designing*, 1993.

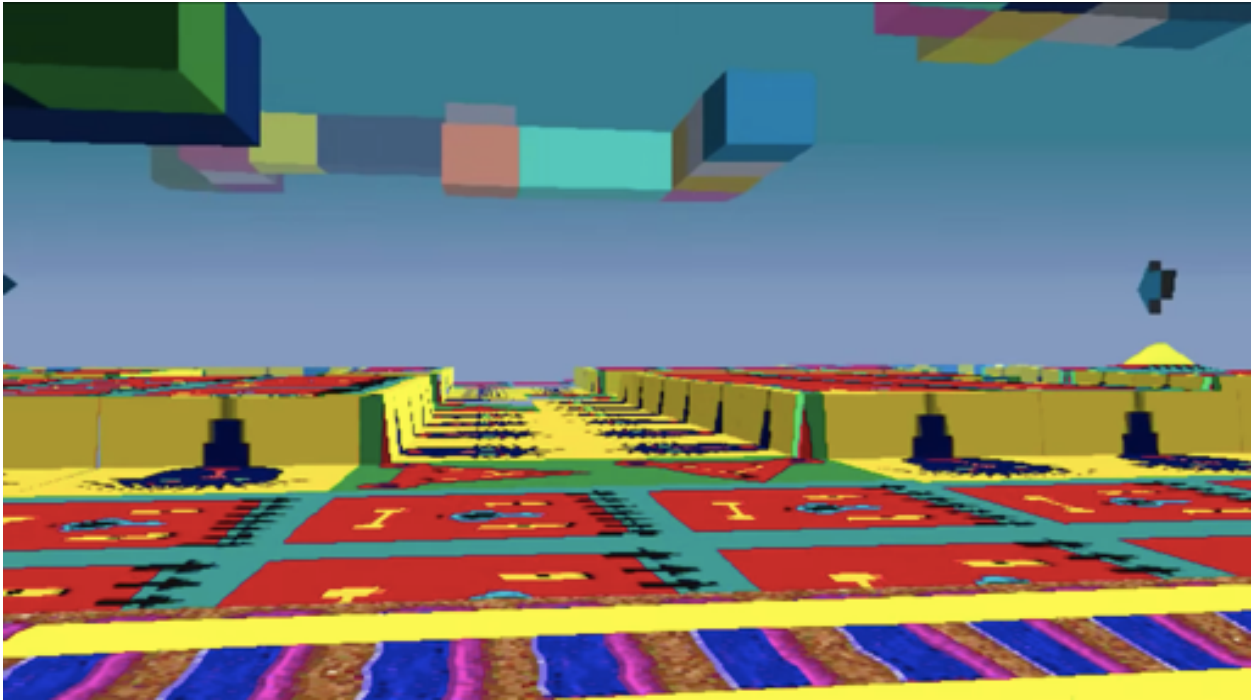


**Fig. 91** Haruhiko Shono, *The Esoteric Retina*, video, 1994.

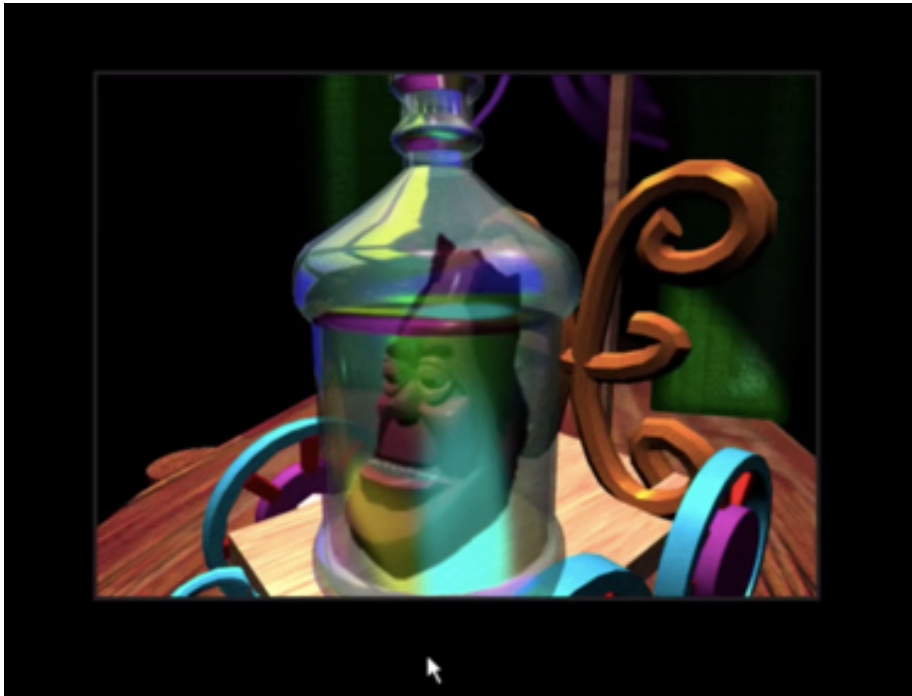


**Fig. 92** Haruhiko Shono, *Eastern Mind*, 1995.





**Fig. 93** Haruhiko Shono, *LSD Dream Emulator*, 1998.



**Fig. 94** The Residents, *Freak Show CD-Rom*, 1994.



Fig. 95 The Residents, *Bad Day on the Midway*, 1995.

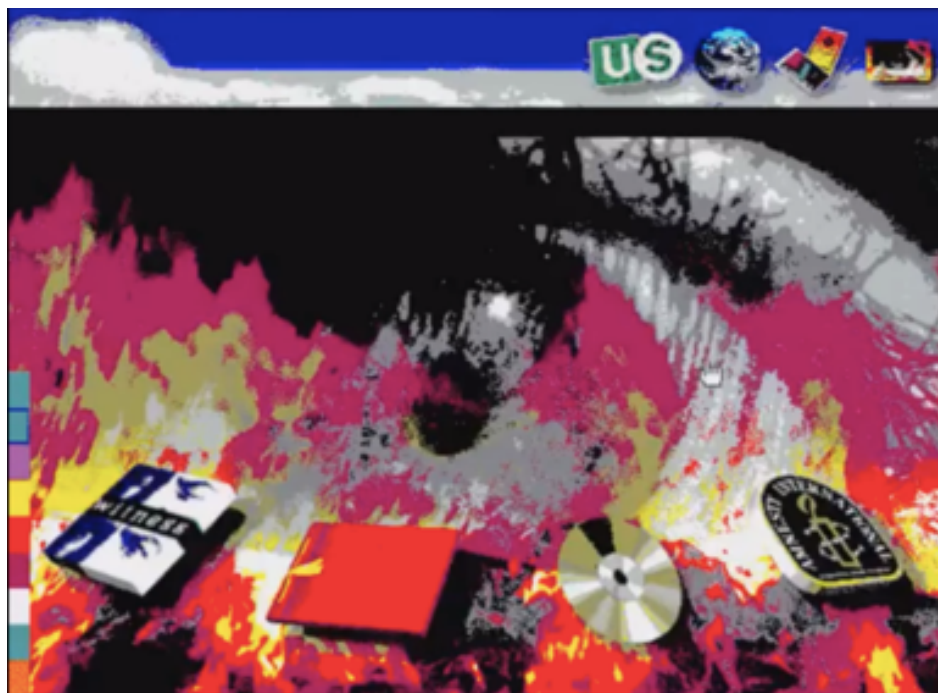


Fig. 96 Peter Gabriel, *Xplora 1: Peter Gabriel's Secret World*, 1994.

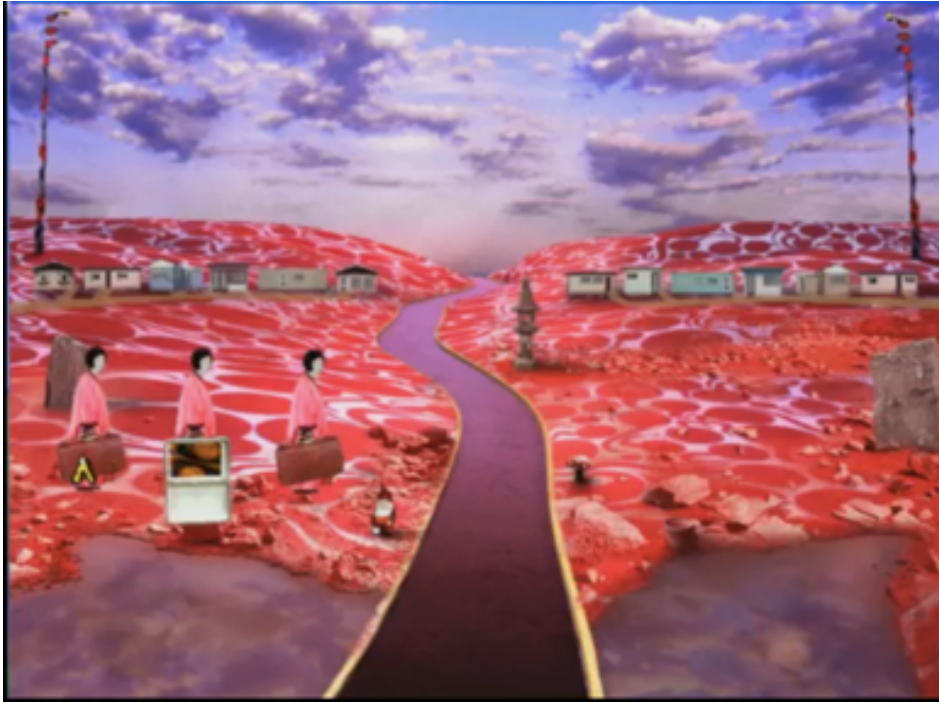


Fig. 97 Peter Gabriel, *Eve*, 1996.

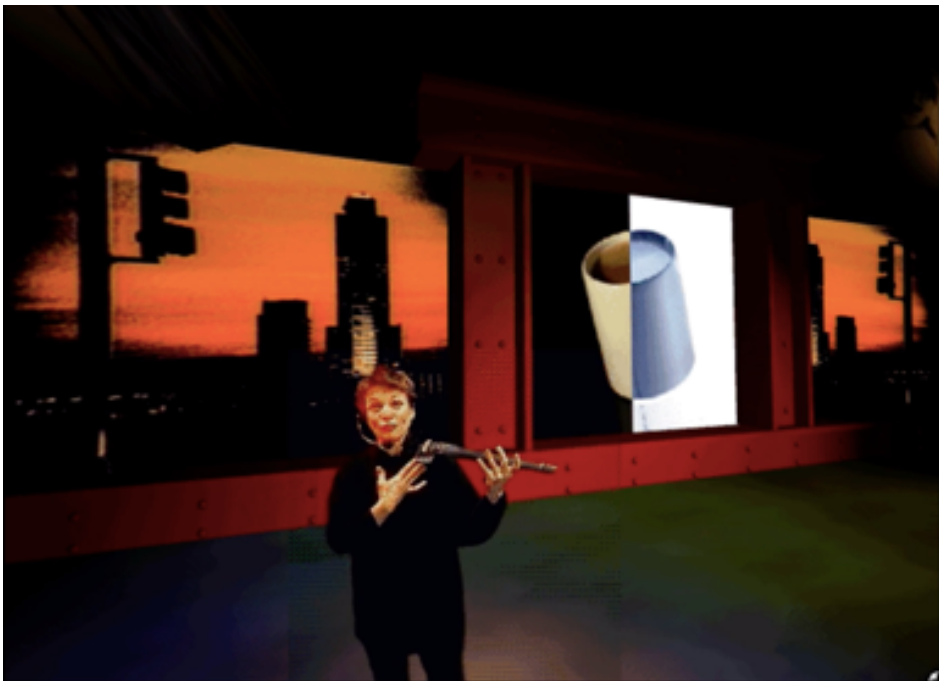


Fig. 98 Laurie Anderson, *Puppet Motel*, 1995.



Fig. 99 Theresa Duncan, *Chop Suey*, 1995.

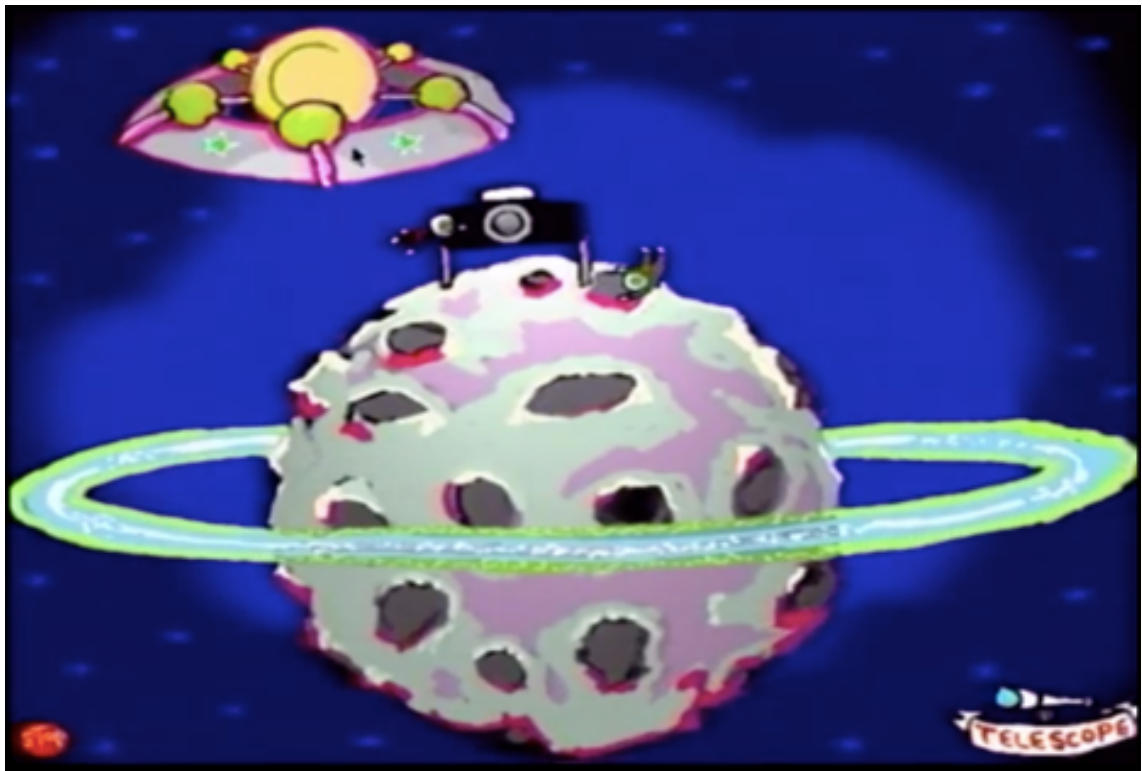


Fig. 100 Theresa Duncan, *Smarty*, 1996.



Fig. 101 Theresa Duncan, *Zero Zero*, 1997.

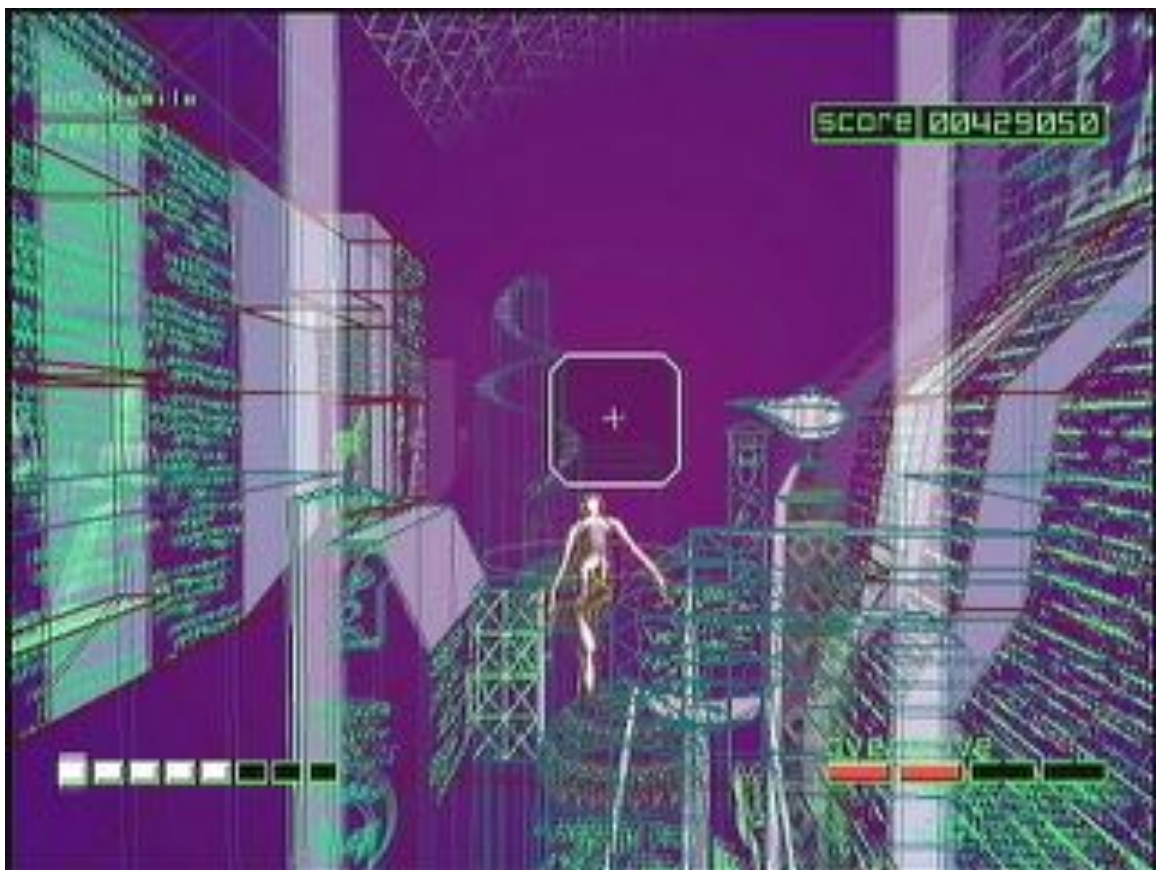


Fig. 102 United Game Artists, *Rez* (Sony Computer Entertainment), 2001.



**Fig. 103** Mary Flanagan, *XYZ*, 2009.



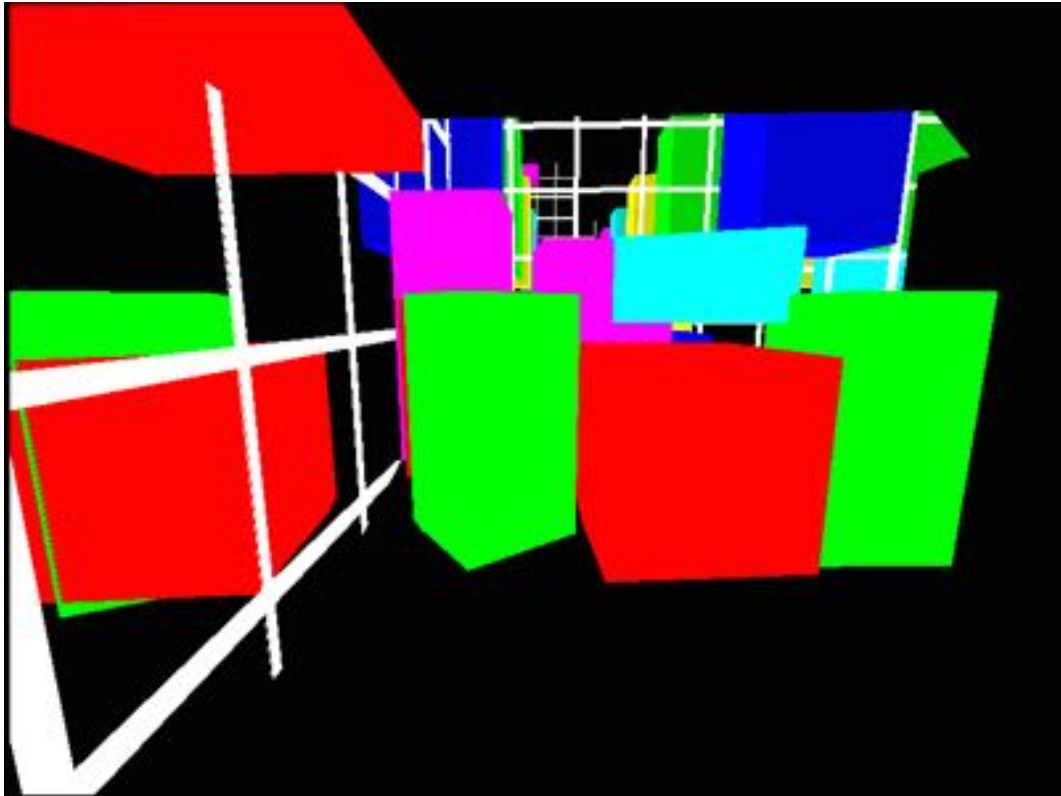
**Fig. 104** Auriea Harvey e Michael Samyn, *Skinonskinonskin*, 1999.



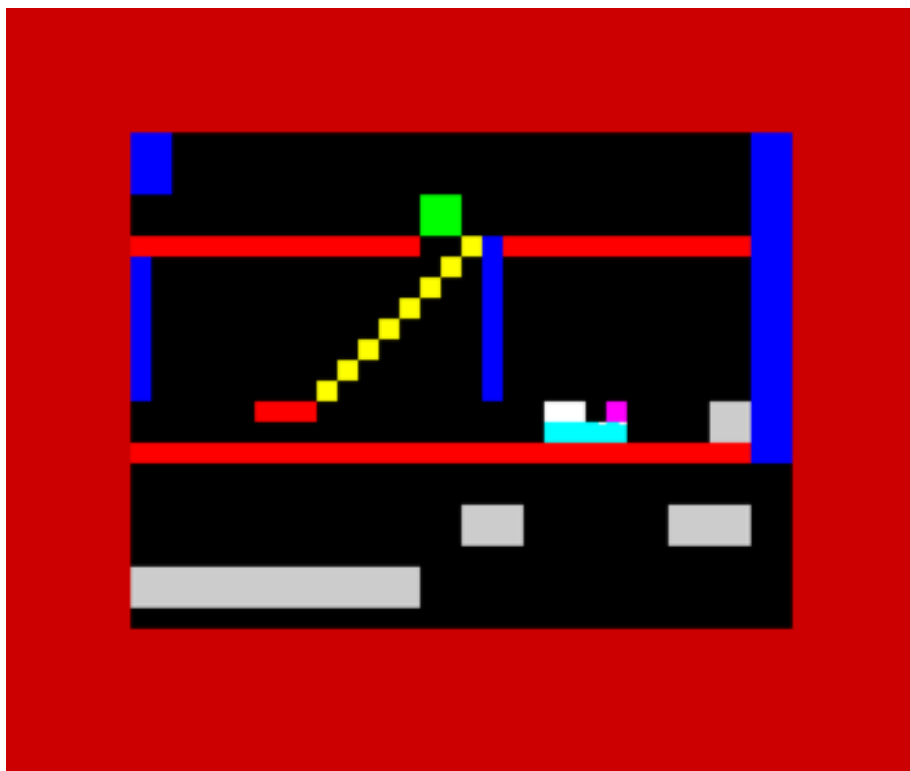
Fig. 105 Tale of Tales, *Luxuria Superbia*, 2013.



Fig. 106 Jodi, *Untitled Game (ctrl-space)*, 1996-2001.



**Fig. 107** Jodi, *Untitled Game (Slipgate)*, 1996-2001.



**Fig. 108** Jodi, *Jet Set Willy Variations*, 2002.



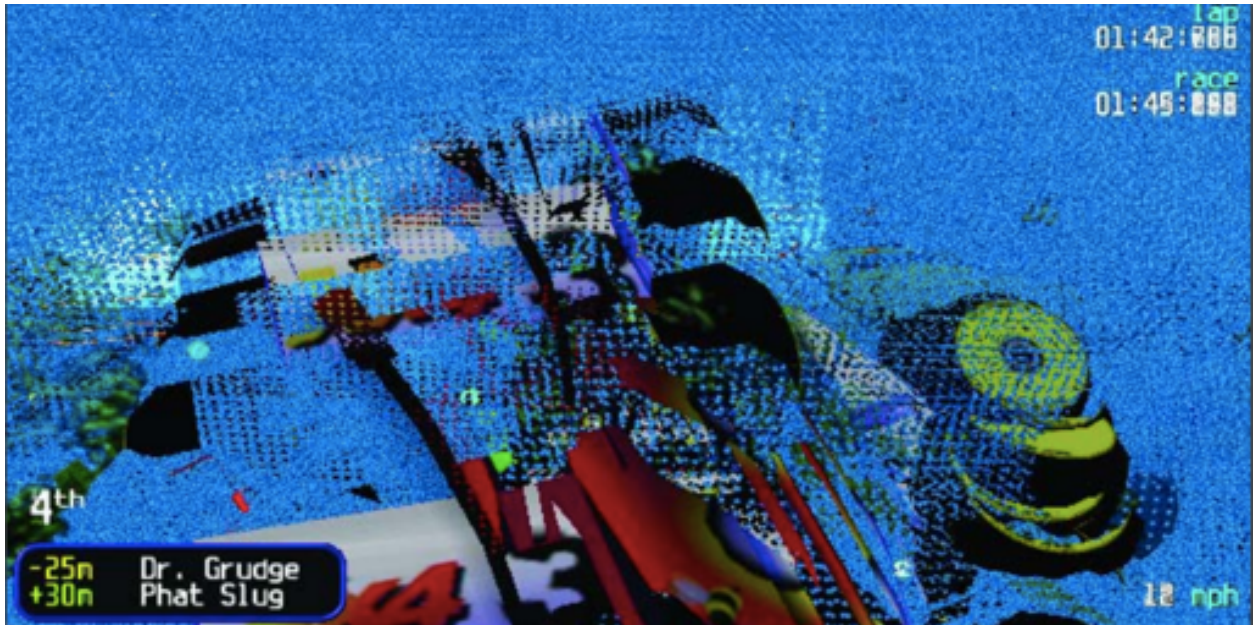


Fig. 109 Joan Leandre, *Retroyou R/C - FCK the Gravity CODE (blue boot)*, 1999.



Fig. 110 Jack King Spooner Spinoza, *Iwishithadanalternative*, 2014.



Fig. 111 Jack King Spooner Spinoza, *Sluggish Morss: Ad Infinitum*, 2013.

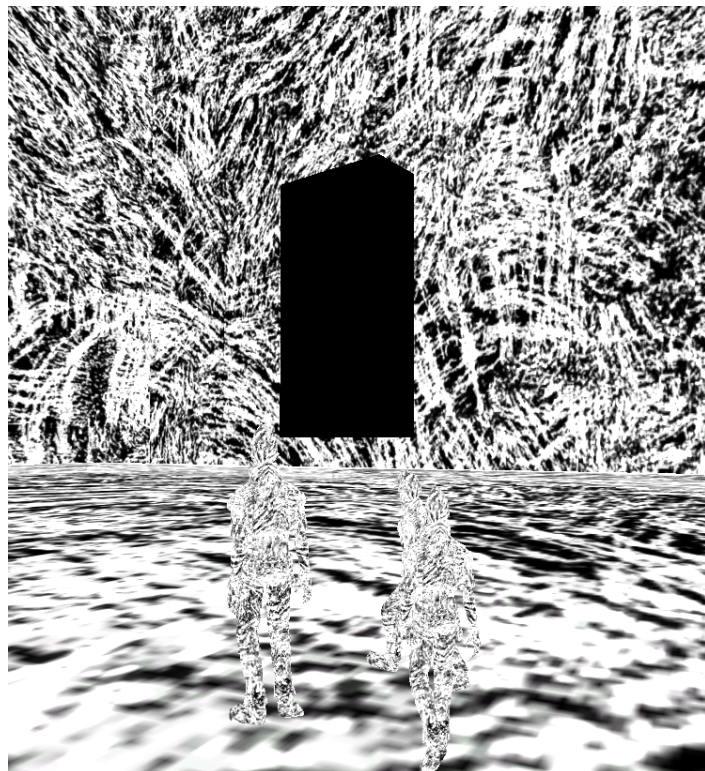
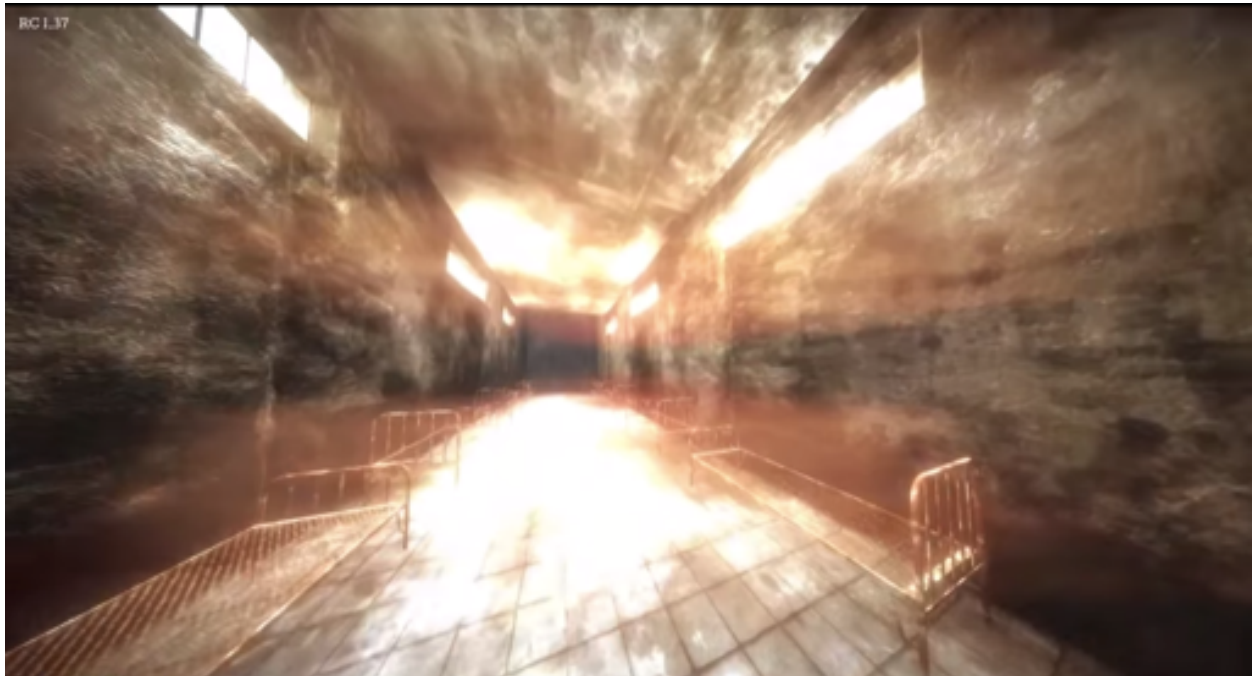


Fig. 112 Isaac "Cabibbo" Cohen, *Moiré, MONOLITH*, 2017.



**Fig. 113, 114** Lka, *The Town of Light*, 2016



**Fig. 115** Lka, *The Town of Light*, 2016



**Fig. 116** Nicolò Tedeschi, *Glitch Portraits*, 2011.



Fig. 117 Pietro Righi Riva, *awkwardsex*, 2013.



Fig. 118 Santa Ragione, *Street Song*, 2012.

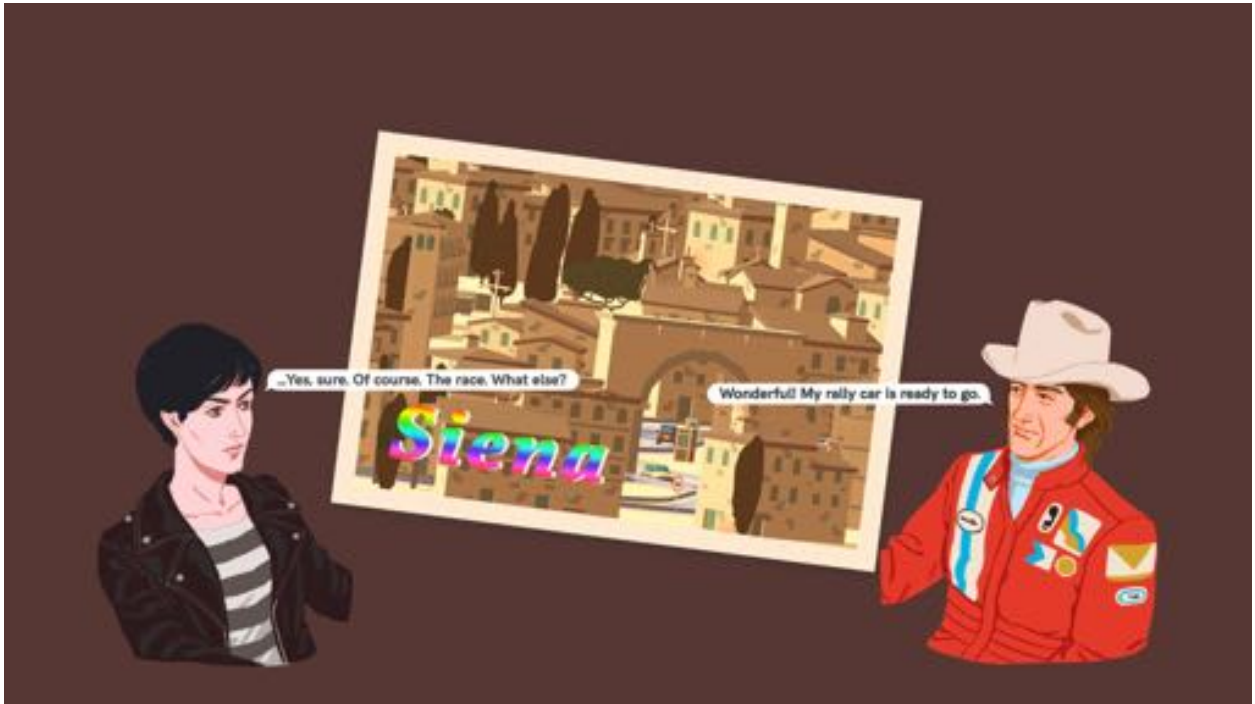


Fig. 119,120 Santa Ragione, *Wheels of Aurelia*, 2017.

**APPENDICE /2**

**Manifesti**

# Art After Videogames

Miltos Manetas

1997-2016

Videogames aren't games but EVR: extended versions of reality.

Through videogames the process that started with the poems of Homer, Mahabharata and the Bible, continues.

According to the Christian religion, God got very upset when people start multiplying themselves. Realizing that people were also having fun by doing it, God went really mad, expelled us from his Paradise and later he had to send his Jesus to bring some of us back. Without people in it, his paradise felt as lonely as a television without a PlayStation.

Us People from our side, conceived as God's mirror-images, not only found how to reproduce but also how to "mirror" ourselves and we start doing so by using our fantasy and our technology. At that point, God got really in trouble, while a human creature (the product of love-making), is mortal, a fantasy creature such as Ulysses or SuperMario is immortal.

Not only that.. after some serious research, People found out that the appearance of the World is only an illusion and decide to start competing with God's Corporate Illusion (Reality) by start building Worlds themselves. To build our worlds, we are now emulating God's creative process. We are coding creatures, and our creatures are able to write down their own story, paint their own portraits and to record sounds and images around them.

Those creatures are nothing else but our computer networks. Like People, our Networks will probably become capable at some point to compete with their "God".

And finally, to let their creatures have their own feelings, we People invented videogames. These aren't really games for video though but for computers. And they are environments, you can't really play with them but IN THEM. Its curious that we start building videogames (computer games) before computers were even available. It probably means that fictional characters just couldn't wait sharing their feelings with us.

Videogame characters now start existing everywhere. We are part of them even if we don't play videogames. You see, a "videogame character" isn't just the cartoon-character that we see on the screen of a computer or a television but that cartoon AND the Player, the person who is playing with it. Videogame personas are half-life composite characters and now that we all have a Facebook account, we are all in the Game of Video.



## Art & Videogames

In the Nintendo 64 game, SuperMario, starts his adventure by throwing himself inside the paintings that hang over the walls of a castle. Supermario never dies but when his energy is exhausted, he's thrown out of the painting and finds himself again to the castle where the paintings are hanging. There he can relax and think about what to do next.

The game is an exciting multi-leveled experience, still, similar to our real life, often boring. But the revelatory power of a videogame is limited exactly as it is- after all reality's-revelatory power: Unless we exercise the Zen of Non-Playing, unless we stop bothering with playing the game and we limit ourselves to simply observe it, unless we all become Artists after Videogames, we'll never rise to a higher level.

*An artist after Videogames should not create anything himself but only extract the hidden notions of the game. He should do that, by examining carefully the parade of symbols the game is offering.*

*- An explosion can be captured and turned into a Turner-like landscape.*

*- A relationship with a certain monster can become romantic.*

*- Instead of shooting monsters, we can start taking photos of them.*

*A Painter doesn't eat a piece of bread but paints it .*

*Artists after videogames don't play videogames but relate to them.*

# The Scratchware Manifesto (estratto)

Greg Costikyan et. Al.

2000

Phase Three: **What is Scratchware?**

## **The Scratchware FAQ**

Everything you always wanted to know about scratchware games but were afraid to ask.

### **What is scratchware?**

The phrase *scratchware game* essentially means a computer game, created by a microteam, with pro quality art, game design, programming and sound to be sold at paperback book store prices.

A scratchware game can be played by virtually anyone who can reach a keyboard and read. Scratchware games are brief (possibly fifteen minutes to an hour or so), extremely replayable, satisfying, challenging, and entertaining.

### **Why the term scratchware?**

Scratch; chump change; nickles and dimes.

Ware; warez; software.

### **Why do we need scratchware?**

We need scratchware because game programs cost too much for most people. Games are running \$35 for last year's model and upwards of \$55 retail for the latest title. Most aren't worth that much money.

Consider the one-time-through linearity, lack of replayability and derivative gameplay that many games suffer from, then reconsider the price that the publishers of these games are demanding again and again and again...

Cheapass Games is a board game company that manufactures and sells award winning board and card games for \$3 to \$7, and very successfully. It might be said that scratchware is to commercial computer games what Cheapass Games is to commercial board games.

Like Cheapass Games, the philosophy of scratchware embraces the idea of value; of worth. This philosophy provides for a new frontier of thoughtful ideas, reasonable design goals and careful and dedicated craftsmanship.

\* \* \*

We also need scratchware because development teams are too large.

Imagine writing a song or a poem with ten other people. Imagine weaving a tapestry or painting on canvas or writing a novel with twenty people.

Now imagine making big budget computer entertainment. The design team for an Unreal based 3D shooter game, for example, would be comprised of fifty to one hundred people.

On the other hand, imagine making a computer game with one or two other multiskilled people. They might even be your friends or family members. Imagine doing this without the restraints imposed by deadlines or bureaucracy. Imagine actually being in control of content, gameplay, art and design rather than subordinating it to someone else. Imagine a game that can actually be made and make it.

Imagine scratchware.

\* \* \*

We need scratchware because there is more than one way to develop good computer games. Corporate computer game making is in a panic right now. Game publishers seem clueless and in denial. They aren't willing to admit that they may be insufficient judges of developer maturity, management ability, audience intelligence or design originality.

Meanwhile scratchware game designers, by their honest indifference to the computer game industry at large, can ignore all of this nonsense and simply create great games...

### **Does the term scratchware refer to other applications besides games?**

Absolutely, although scratchware applications and tools probably already exist.

### **How are scratchware games made?**

One to three people design, build, test and release them. They are made using normal software and hardware tools for the average computer system. They are made at night, on weekends, during vacations or whenever one can.

Tasks are delegated or shared. Anyone involved should have at least two of the following skills: writing, programming, art, game design, sound design and/or music production.

A scratchware game relies primarily on 2D art, which defines both its look and design. Most of you realize the distinct advantages of this. 3D games are complex and costly. [3D is discouraged unless one can program an engine one's self and are, or are working with, an artist competent in 3D tools, model making and textures.] 2D game art is faster to create and implement, and certainly possesses unplumbed aesthetic potential.

### **Who makes scratchware games?**

Nobody intentionally makes scratchware yet; the concept is fairly new.

Some of the better low priced shareware games might fall under this category. Some low priced shelfware games might qualify.

If the game has original content, offers great gameplay and replayability, has a professional look, is bug free, costs \$25 or less for the complete program, and was made by three people, it is scratchware.

### **How much do scratchware games cost to design and make?**

Each person involved puts their talent and tools into a pool. The question is then asked: Which one of our game ideas can we create using only the skills, assets and tools we already have?

In essence, it costs little or nothing to make a scratchware game. If a special tool or asset library is required, freeware programs and sources are recommended over shelfware, beyond what one can personally afford.

If scratchware costs anything to make it probably costs about as much as your average hobby, like golf, photography or mountain biking.

### **What game genres are appropriate for scratchware?**

Any, either in terms of broad category (adventure, strategy, puzzle, etc.) or specific setting (science fiction, historical, fantasy, etc.). Any genre or category, really.

### **How much do scratchware games cost to purchase?**

\$10 to \$25. Downloadable or on CD ROM.

### **What do I get for my money?**

A good game, with professional quality art, programming, writing, design, sound and music, at a reasonable and worthwhile price.

### **Who distributes scratchware?**

Nobody. Currently no distribution models or systems exist outside of the shareware model. When shareware is readmeware and not responsible enough to remind the customer of its price up front, it might as well be freeware. A slightly more aggressive approach is needed.

Scratchware needs very creative distribution methods. Solutions to this problem will vary but innovations in how we communicate and do commerce on the internet seem to offer the best possibilities at this time.

Creating a distribution system for indie games and scratchware should be very attractive to the more business minded entrepreneurs among us. Such a thing could be very profitable.

With the right kinds of creative online placement, spotlights and reviews at game oriented web sites, and a fair bit of guerilla marketing, these hurdles could be overcome...at least until scratchware distribution networks, which are inevitable, come to be.

Designer R

# Molleindustria Manifesto

Paolo Pedercini / La Molleindustria

2003

## **What?**

Molleindustria is theory and practice of soft conflict – sneaky, viral, guerrillero, subliminal conflict – through and within videogames.

## **Where?**

Molleindustria was born in the soft core of Capital's processes of valorization. She is daughter of cognitive labor, of shared information, of entertainment that becomes politics and vice versa.

## **How?**

Molleindustria advocates for the independence of games from the market's domain and its radical transformation in media objects able to criticize the status quo.

## **How???**

Understanding and subverting the deepest videogame mechanics without resorting to dull antagonistic translations or artsy self-referential divertissement.

## **Soft?**

Soft as the gray matter, a battleground contended by services and commodities; soft as the matter that swallows and produces: software.

## **A MASS PHENOMENON**

Shortly after the extinction of dinosaurs, waves of monochrome trails began to appear across the first computer monitors. Asteroids, spaceships, alien invaders. Few large pixels and a lot of imagination. In front of these screens and behind thick glasses, nestled the flaccid maladjusted geeks that would soon lead the computer revolution.

Today, video games are still seen by many as dry masturbation for male teens, but trends suggest otherwise. The phallus-joystick is gradually disappearing and the game industry's revenue worldwide has now surpassed that of the movie industry. Gamers have less and less acne, not due to the beneficial effects of monitors' radiation, but due to their increasing age which currently averages at 29. Kids from 7 to 16 old play on average 7.6 hours a week, not too far from the 6.5 hours a week of the entire gaming population. Of course this data is provided by the Entertainment Software Association who strives to make a case for a "maturation" the medium, but it still give us an idea of the entity of this phenomenon. Moreover, we are witnessing more and more frequent

incursions of game culture in the fields of literature, cinema, art and traditional media. We can no longer consider the medium of video games as a marginal component in the production of our collective imagination.

### **THE POWER AT PLAY**

When our ancestors crossed eyes to focus on Sensible Soccer's tiny, frantic sprites, video games were still a handmade product made by small independent teams. With few resources and rudimentary technology, software houses competed mainly in terms of playability and innovation. Now, we look at the latest FIFA running on a Playstation and mistake it for an actual televised game. In a perverse race to high fidelity and "realism", games became increasingly bloated and started to require continuous updates to be enjoyed. The hardware and software industries feed off each other in the same way movies full of over the top special effects justify are justified by purchase of home theater systems and tickets at state-of-the-art multiplexes.

What changed? A growing market attracted growing capitals. Around the mid-nineties multinational entertainment corporations consolidated, engulfing small companies. Video games established synergies with other cultural industries: actual soccer teams are now sponsored by a console whose killer apps are soccer simulations, the virtual icon Lara Croft dances with U2 in a music video promoting the soundtrack of a film based on the Eidos game, and it's hard to understand who is publicizing what.

Meanwhile, war-themed movies increasingly resemble war-themed games, which in turn get increasingly similar to military simulations – we should not be surprised given the frequent collaborations between the Pentagon and the game and movie industries. Ultimately, we believe that in order to articulate a critique of the dizzying power of infotainment, we must put games and other media on the same level.

### **REAPPROPRIATION**

After comics, rock 'n roll and television, video games became the universal scapegoats for violence and escapism. Perceptions are shifting: there is a chance that the senators who crusaded against Mortal Kombat in 1993 are at this very moment playing GTA with their nephews, but the folks seeing video games as weapons of mass distraction are still numerous.

This is belief based on a rigid dichotomy between reality and simulation. That people's behavior in "real life" is influenced by mediated experiences is out of question. The problem is not the temporary escape from reality as such, but rather the kind of ideas, notions, and narratives that individuals learn or reinforce in these virtual environments and bring back to society (and, by the way, we should not place too much confidence in these enlightened cultural commentator

convinced of being surrounded by alienated masses).

Instead we can focus on the emancipatory potential of play, and the very real conflicts that cut across the cycle of production and consumption of video games. We'd rather see video games as vehicles of ideologies and narratives that are radically "other" than those belonging to the ruling class. We'd rather embrace the slogan that echoed from the networks to the streets since the WTO counter-summit in Seattle: "Don't hate the media, become the media" a true quantum leap from both conservative cultural criticism and the naive liberal dream of fair and inclusive mass media.

### **VIDEO GAMERS OR VIDEO GAMED?**

Let's look for a baby in this ocean of bath water. Game are interactive media commanding an active fruition. The act of playing a video game mainly consists in the deciphering its gameplay: disassembling the system of rule, revealing the underlying mechanisms. If in order to beat a final boss I have to hit it three times on the head, then much of the difficulty lies in discovering by trial and error what the programmer \*wants\* me to do. This is the opposite of what happens in advertising – commercials seem to be more effective when they are not transparent – or in films which may fail by revealing their inherent deception – by breaking the suspension of disbelief. In a sense, every time we play we accept to be "played" by rules and mechanics established by another person. If we don't fall into the trap of viewing simulations as objective and neutral reproductions of the real world, between designer and player there can be a transparent relationship. Being video gamed should not scare us. The designer's authority and biases are methodically stripped down and dismantled by the act of playing and by the exploration of the system's limits and constraints. The relationship between designer and players is subtly sadomasochistic and extremely confrontational. You get mad at a video game, while when television pisses you off you just change the channel. Television invites us to sink into the couch while video games make us stiffen and lean toward the screen. Their roads are always uphill.

### **MOLLEINDUSTRIA**

Molleindustria doesn't like video games, for this very reason it creates them. When the Nouvelle Vague critics got sick of bashing the film industry from the pages of the Cahier du Cinema, they began to make their own films, with the limited means at their disposal. That's what we aim for: channeling the sacrosanct horror for the current mainstream video games toward a constructive and deconstructive process. Foster a debate involving the galaxies of media-activism, software and net art, regular gamers and their fiercest detractors. Create a space in which theoretical and practical critique march hand in hand.

We decided to start from online gaming as a way to bypass mainstream distribution channels and

to try to go beyond from self referential underground circles and artsy elites. We don't aim to compete directly with the giants of the entertainment industry (it would be a losing battle since competition is nowadays exclusively based on marketing firepower and major investments). Given the scarcity of resources, the only way is guerilla warfare: we invest on objects that are small, sharp, and simple like political cartoons; we focus on originality to fuck with a market that has been dominated by copycat titles for years; we want to test practices that can be emulated and spread virally. A game is not necessarily a pile of incomprehensible code. Anyone can make one.



# Realtime Art Manifesto

Tale of Tales

2006

## 1. Realtime 3D is a medium for artistic expression.

Games are not the only things you can make with realtime 3D technology.  
And modification of commercial games is not the only option accessible to artists.

Realtime 3D is the most remarkable new creative technology since oil on canvas.  
It is much too important to remain in the hands of toy makers and propaganda machines.  
We need to rip the technology out of their greedy claws and put them to shame by producing  
the most stunning art to grace this planet so far.  
(And claim the name “game” for what we do even if it is inappropriate.)

Real-time 3d interactives can be an art form unto themselves.

## 2. Be an author.

Do not hide behind the freedom of the user in an interactive environment to ignore your  
responsibility as a creator.

This only ends in confirming cliches.

Do not design in board room meetings or give marketeers creative power.

Your work needs to come from a singular vision and be driven by a personal passion.

Do not delegate direction jobs.

Be a dictator.

But collaborate with artisans more skilled than you.

Ignore the critics and the fanboys.

Make work for your audience instead.

Embrace the ambiguity that the realtime medium excels in.

Leave interpretation open where appropriate

but keep the user focused and immersed the worlds that you create.

Commercial games are conservative, both in design as in mentality.

They eschew authorship, pretending to offer the player a neutral vessel to take him or her  
through the virtual world.

But the refusal to author results in a mimicing of generally accepted notions, of television and  
other mass media.

Banality.

Reject pure commercialism.

Individual elements of many commercial games made with craft and care produce artistic effects  
but the overall product is not art.

Some commercial games have artistic moments,

but we need to go further.

Step one: drop the requirement of making a game.

The game structure of rules and competition stands in the way of expressiveness.

Interactivity wants to be free.

Gaming stands in the way of playing.

There are so many other ways of interacting in virtual environments.

We have only just begun to discover the possibilities.

Games are games.

They are ancient forms of play that have their place in our societies.

But they are by far not the only things one can do with realtime technologies.

Stop making games.

Be an author.

### 3. Create a total experience.

Do not render!

All elements serve the realisation of the piece as a whole.

Models, textures, sound, interaction, environment, atmosphere,

drama, story, programming

are all equally important.

Do not rely on static renderings.

Everything happens in real time.

The visuals as well as the logic.

Create multi-sensorial experiences.

*Simulate* sensorial sensations for which output hardware does not exist (yet).

Make the experience feel real

(it does not need to look real).

Do not imitate other media but develop an aesthetic style that is unique.

Make the activity that the user spends most time doing the most interesting one in the game.

It's not about the individual elements but about the total effect of the environment.

The sum of its parts.

In the end the work is judged by the quality of authorship

and not by its individual elements.

Models, textures, sound, interaction design, environment design, atmosphere, drama, story, programming.

Together without hierarchy.

No element can be singled out. All are equally important.

Create a simulated multi-sensorial experience. Not only a picture.

Or only a game.

Or only a soundtrack.

### 4. Embed the user in the environment.

The user is not disembodied in virtual space  
but takes the body into the experience.  
The avatar is not a neutral vessel but allows the user to navigate  
not only through the virtual space  
but also through the narrative content.  
Interaction is the link between the user and the piece.  
Provide for references  
(both conceptual and sensorial)  
to connect the user to the environment.  
Reject abstraction.  
Make the user feel at home.  
(and then play with his  
or her  
expectations  
-just don't start with alienation,  
the real world is alienating enough as it is)

Reject the body-mind duality.  
The user is the center of the experience.  
Think "architecture", not "film".

Interaction is pivotal  
to "put the user in the environment".  
The user is not disembodied but is provided with a device  
(similar to a diving suit or astronaut's outfit)  
which allows him  
or her  
to visit a place that would otherwise not be accessible.  
You bring your body with you to this place,  
or at least your memories of it.

Strictly speaking, our output media only allow for the reproduction of *visuals* and *sound* .  
But real-time interaction and processing can help us to achieve *simulation* of touch, smell and  
taste as well, through visuals and sound.  
In fact, force feedback already provides for a way to communicate with touch.  
And the activity of fingers on the mouse or hands holding a joystick allows for physical  
communication.  
Don't underestimate this connection.  
From the USB port to the joystick. Through the hand to the nervous system.  
One network.

Soon as smell and taste can be reproduced, those media can quickly be incorporated into our  
technology.

The virtual place is not necessarily alien.  
On the contrary:  
It can deal with any subject.  
References to the real world  
(of nature as well as culture)  
(both conceptual and sensorial)  
create links between the environment and the user.  
Since interaction is pivotal, these links are crucial.

Make it feel real, not necessarily look real.

Develop a unique language for the realtime 3D medium and do not fall in MacLuhan's trap (don't allow any old medium to become the content of the new)

Imitate **life** and not photography, or drawings, or comic strips or even old-school games.

Realism does not equal *photo* -realism!

In a multisensory medium, *realism* is a multisensory experience:

It has to feel real.

## 5. Reject dehumanisation: tell stories.

Stories ground people in culture,  
(and remove the alienation that causes aggression)  
stimulate their imagination,  
(and therefore improve the capability to change)  
teach them about themselves  
and connect them with each other.  
Stories are a vital element of society.

Embrace non-linearity.

Let go of the idea of plot.

Realtime is non-linear.

Tell the story through interaction.

Do not use in-game movies or other non-realtime devices to tell the story.

Do not create a "drama manager": let go of plot!

Plot is not compatible with realtime.

Think "poetry", not "prose".

The ancient Greek philosopher Aristotle recognized six elements in Drama.

PLOT

what happens in a play, the order of events,  
is only one of them.

Next to plot we have

THEME

or the main idea in the work

CHARACTER

or the personality or role played by an actor

DICTION

the choice and delivery of words

MUSIC/RHYTHM

the sound, rhythm and melody of what is being said

SPECTACLE

the visual elements of the work.

All of these can be useful in non-linear realtime experiences. Except plot.

But the realtime medium offers additional elements that easily augment or replace plot.

INTERACTIVITY

the direct influence of the viewer on the work

IMMERSION

the presence of the viewer in the work

AN AUDIENCE OF ONE

every staging of the work is done for an audience of a single person in the privacy of his or her home.

These new elements add the viewer as an active participant to the experience. This is not a reduction of the idea of story but an enrichment. Realtime media allow us to tell stories that could not be told before.

Many of the mythical fantasies about art can now be made real. Now we can step into paintings and become part of them. Now sculptures can come alive and talk to us. Now we walk onto the stage and take part in the action. We can live the lives of romance characters. Be the poet or the muse.

Do not reject storytelling in realtime because it is not straightforward. Realtime media allow us to make ambiguity and imagination active parts of the experience. Embrace the ambiguity: it is enriching. The realtime medium allows for telling stories that cannot be told in any other language.

But realtime is not suitable for linear stories:

Embrace non-linearity!  
Reject plot!

Realtime is a poetic technology. Populate the virtual world with narrative elements that allow the player to make up his or her own story. Imagination moves the story into the user's mind. It allows the story to penetrate the surface and take its place amongst the user's thoughts & memories.

The bulk of your story should be told in realtime, through interaction. Do not use in-game movies or other devices. Do not fall back on a machine to create plot on the fly: let go of plot, plot is not compatible with realtime.

Do not squeeze the realtime medium into a linear frame. Stories in games are not impossible or irrelevant, even if "all that matters is gameplay". Humans need stories and will find stories in everything. Use this to your advantage. Yes, "all that matters is gameplay", if you extend gameplay to mean all interaction in the game. Because it is through this interaction that the realtime medium will tell its stories.

The situation is the story. Choose your characters and environment carefully so that the situation immediately triggers narrative associations in the mind of the user.

## 6. Interactivity wants to be free.

Don't make games.

The rule-based structure and competitive elements in traditional game design stand in the way of expressiveness.

And often, ironically, rules get in the way of playfulness (playfulness is required for an artistic experience!).

Express yourself through interactivity.

Interactivity is the one unique element of the realtime medium.

The one thing that no other medium can do better.

It should be at the center of your creation.

Interactivity design rule number one:

the thing you do most in the game, should be the thing that is most interesting to do.

i.e., If it takes a long time to walk between puzzles, the walk should be more interesting than the puzzles.

## 7. Don't make modern art.

Modern art tends to be ironical, cynical, self referential, afraid of beauty, afraid of meaning -other than the trendy discourse of the day-,

afraid of technology, anti-artistry.

Furthermore contemporary art is a marginal niche.

The audience is elsewhere.

Go to them rather than expecting them to come to the museum.

Contemporary art is a style, a genre, a format.

Think!

Do not fear beauty.

Do not fear pleasure.

Make art-games, not game-art.

Game art is just modern art

-ironical, cynical, afraid of beauty, afraid of meaning.

It abuses a technology that has already spawned an art form capable of communicating far beyond the reach of modern art.

Made by artists far superior in artistry and skills.

Game art is slave art.

Realtime media are craving your input, your visions.

Real people are starving for meaningful experiences.

And what's more:

society needs you.

Contemporary civilisations are declining at an unsurpassed rate.

Fundamentalism.

Fascism.

Populism.

War.  
Pollution.  
The world is collapsing while the Artists twiddle their thumbs in the museums.

Step into the world.  
Into the private worlds of individuals.  
Share your vision.  
Connect.  
Connect.  
Communicate.

## 8. Reject conceptualism.

Make art for people,  
not for documentation.  
Make art to experience  
and not to read about.  
Use the language of your medium to communicate all there is to know.  
The user should never be required to read a description or a manual.

Don't parody things that are better than you.

Parodies of commercial games are ridiculous if their technology, craft and artistry do not match up with the original.  
Don't settle yourself in the position of the underdog: surpass them!  
Go over their heads!  
Dominate them!  
Show them how it's done!

Put the artistry back in Art.  
Reject conceptualism.  
Make art for people, not for documentation.  
Make art to experience and not art to read about.

Use the language of your work to communicate its content.  
The audience should never be required to read the description.  
The work should communicate all that is required to understand it.

## 9. Embrace technology.

Don't be afraid of technology,  
and least of all, don't make art about this fear.  
It's futile.  
Technology is not nature. Technology is not god.  
It's a thing.  
Made for people by people.  
Grab it. Use it.

Software is infinitely reproducible and easy to distribute.  
Reject the notion of scarcity.

Embrace the abundance that the digital allows for.  
The uniqueness of realtime is in the experience.

Cut out the middle man: deliver your productions directly to the users.  
Do not depend on galleries, museums, festivals or publishers.

Technology-based art should not be about technology:  
it should be about life, death and the human condition.  
Embrace technology, make it yours!

Use machines to make art for humans, not vice versa.

Make software!

Software is infinitely reproducible  
(there is no original; uniqueness is not required  
-the uniqueness is in the experience)

Distribution of software is easy through the internet or portable data containers  
(no elitism; no museums, galleries, or festivals; from creator to audience without mediation -and  
from the audience back to the creator, through the same distribution media)

## 10. Develop a punk economy.

Don't shy away from competition with commercial developers.  
Your work offers something that theirs does not:  
originality of design,  
depth of content,  
alternative aesthetics.  
Don't worry about the polish too much.  
Get the big picture right.

“Reduce the volume, Increase the quality and density”  
(Fumito Ueda)

Make short and intense games:  
think haiku, not epic.  
Think poetry, not prose.

Embrace punk aesthetics.

But don't become too dependant on government or industry funding:  
it is unreliable.

Sell your work directly to your audience.

And use alternative distribution methods that do not require enormous sales figures to break even.

Consider self-publishing and digital distribution.

Avoid retail and traditional games publishers.

Together they take so great a cut

that it requires you to sell hundreds of thousands of copies to make your production investment back.



Do not allow institutional or economic control of your intellectual property, ideas, technology and inventions.

Don't depend on government support or the arts world exclusively.

Sell your games!

Communicate with your audience directly:

cut out the middle man.

Let the audience support your work.

Communicate.

# Glitch Studies Manifesto (estratti)

Rosa Menkman

2009/ 2010

**The dominant, continuing search for a noiseless channel has been, and will always be no more than a regrettable, ill-fated dogma.**

Even though the constant search of complete transparency brings newer, ‘better’ media, every one of these new and improved techniques will always have their own fingerprints of imperfection. While most people experience these fingerprints as negative (and sometimes even as accidents) I emphasize the positive consequences of these imperfections by showing the new opportunities they facilitate.

[...]

**Dispute the operating templates of creative practice by fighting genres and expectations!**

I feel stuck in the membranes of knowledge, governed by social conventions and acceptances. As an artist I strive to reposition these membranes; I do not feel locked into one medium or between contradictions like real vs. virtual or digital vs. analog. I surf the waves of technology, the art of artifacts.

[...]

**Get away from the established action scripts and join the avant-garde of the unknown. Become a nomad of noise artifacts!**

There are three occasions in which the static, linear notion of transmitting information can be interrupted. I use these instances to exploit noise artifacts, that I sub-divide as glitch, encoding / decoding (of which compression is the most ordinary form) and feedback artifacts.

[...]

### **Use the glitch as an exoskeleton of progress.**

The glitch is a wonderful experience of an interruption that shifts an object away from its ordinary form and discourse. For a moment I am shocked, lost and in awe, asking myself what this other utterance is, how was it created. Is it perhaps ...a glitch? But once I named it, the momentum -the glitch- is no more...

[...]

### **Use bends and breaks as a metaphor for difference.**

As an artist, I find catharsis in disintegration, ruptures and cracks. I manipulate, bend and break any medium towards the point where it becomes something new. This is what I call glitch art. Even so, to me, the word 'glitch' in 'glitch art' means something slightly different than the term 'glitch'.

[...]

### **Realize that the gospel of glitch art also tells about new norms implemented by corruption.**

Over time some of the glitches I made developed into personal archetypes; I feel that they have become ideal examples or models of my work. Moreover, some of the techniques I (and others) used became easily reproducible for other people, either because I explained my working process, or sometimes because of the development of a software or plugin that automatically simulated or recreated a glitching method (that then became something close to an 'effect'). I noticed that these kinds of normalizations or standardizations happen very often. Therefore, to me, the popularization and cultivation of the avant-garde of mishaps has become predestined and unavoidable.

[...]

### **Celebrate the critical trans-media aesthetics of glitch artifacts.**

I use glitches to assess the inherent politics of any kind of medium by bringing it into a state of hypertrophy.

[...]

### **The nomad of noise travels the acousmatic videoscape.**

I am a voyager of videoscapes: I create conceptually synesthetic artworks, that use both visual and aural glitch (or other noise) artifacts at the same time. These artifacts shroud the black box, as a nebula of technology and its inner workings.

[...]

### **Speak the totalitarian language disintegration.**

I believe that ‘Glitchspeak’ can democratize society,

[...]

**Study what is outside of knowledge, start with glitch studies. Glitch theory is what you can just get away with!**

Just like Foucault stated that there can be no reason without madness, Gombrich wrote that order does not exist without chaos and Virilio described that there is no technological progression without its inherent accident, I am of the opinion that flow cannot be understood without interruption or functioning without glitching. This is why there is a need for glitch studies.

**1) The game must flow like a river, time must exist beyond player's action**

- a) Action must always happen in real time, the world's time must never be frozen
- b) Events must exist that happen independently from players' action
- c) Reject all fail states, never wait for players' input to progress all action

**2) Setting must be strictly instrumental to content and meaning**

- a) Player action and drama cannot be detached
- b) Do not have cutscenes, story must be told within the game
- c) Do not use setting primarily as a way to sell or explain the gameplay
- d) The setting and the topic must be at the center of the game's identity

**3) Source material and collaborations must be found outside of games and related subcultures**

- a) Build story, setting and dialogue upon existing literature, excluding genre fiction
- b) Respect and celebrate disciplines for their distinctive artistic contribution, not as tools
- c) Avoid any infantile reference or inspiration
- d) Focus on dramaturgy, photography, editing, and staging during game direction

**4) No game should last more than two hours**

- a) Reduce the scope until it fits in two hours or break it down into multiple games
- b) Two hours must be an absolute measure: no states should shorten the game or prolong it significantly
- c) Even inaction should lead to full experience of a possible scenario in two hours

**5) No game should take more than six months to produce**

- a) Allow six months for production, one year from concept to release
- b) Factor time required for polish against relevancy in time and context upon release
- c) Avoid focusing on innovative, distinguishing traits that are going to be standard before the game releases

**6) Human condition must be the topic, genre games are not acceptable**

- a) Only authors' games, drama games, and art house games are allowed
- b) Employ realism, hyperrealism, and expressionism to reject fantasy
- c) Freely embed cultural prerequisites, reject gaming prerequisites of all kind

- d) Make games for adults, aim for 18+ audiences
- e) Reject apolitical beauty, avoid cultural neutrality

**7) All video game tradition in form, style, and content must be rejected**

- a) Not a single element must be borrowed from another game without questioning it and searching for alternatives
- b) Avoid nostalgic, stereotypical, or traditional structure, grammar, and forms
- c) Make no concessions, do not compromises for fans or sales
- d) No previous gaming experience must ever be needed in terms of controls or mechanics
- e) Do not have a gameplay loop, do not pose challenge or allow repetition unless they are the subject of the game

**8) Acting and performance must be central assets and affecting gameplay**

- a) Reject humanless environmental storytelling
- b) Employ and research different kinds of performance capture
- c) Encourage improvisation and let the performance shape the gameplay

**9) The results of the game's design must be uncertain, only unanswered questions must be asked**

- a) Rehearse, don't test, reject full control as a creator
- b) Don't focus on problem solving, do not try to answer questions, but to pose them through doing
- c) Make emergent play possible that shapes the game structure through rehearsals
- d) Be impulsive, extemporaneous, encourage the unpredictable

**10) The game must be socially accessible, aim for minimum sustainable price, maximum reach**

- a) Do not make content that cannot be pirated
- b) In every country, never charge more than the equivalent of the price of a cheap meal
- c) Use generalist distribution platforms and channels that are curated
- d) Reject new interfaces unless they are widespread outside of enthusiasts

## Volumi e articoli scientifici

*The Atari Book. 40<sup>th</sup> Anniversary Special*, Imagine Publishing, Bournemouth 2012.

*Saggi e recensioni del 32° Premio Ferrero*, Edizioni Falsopiano, Alessandria 2015.

*Tron: giochi video/ l'arte elettronica nella scenografia televisiva*, catalogo della mostra, Arti grafiche varesine, Casciago 1983.

ESPEN J. AARSETH, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press, Baltimora 1997.

FRANCESCO ALINOVI, *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, Springer, Milano 2011.

ALESSANDRO AMADUCCI, *Segnali video*, GS, Santhià 2000.

ANNA ANTHROPY, *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*, Seven Stories Press, New York 2012.

ROY ARMES, *On Video*, Routledge, New York 1988.

SILVIA ARU, VALERIA DEPLANO (a cura di), *Discorsi d'Italia*, Ombre Corte, Verona 2013.

ALESSANDRO BARICCO, *The Game*, Einaudi, Torino 2018.

CHARLES BEAMER, *Video Fever*, Thomas Nelson Publishers, Nashville 1982.

RAYMOND BELLOUR, *Fra le immagini. Fotografia, cinema video*, Mondadori, Milano 2007 (ed. orig. *L'Entre-Images. Photo, cinéma, vidéo*, 1990).

RICCARDO BENOTTI, *Viaggio nel New Journalism americano*, Aracne Editrice, Roma 2009.

SANDRO BERNARDI, *L'avventura del cinematografo*, Marsilio, Venezia 2007.

MATTEO BITTANTI, *Innovazione tecnoludica. L'era dei videogiochi simbolici (1958-1984)*, Jackson, Milano 1999.

MATTEO BITTANTI, *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, Mimesis, Sesto S. Giovanni 2017.

MATTEO BITTANTI, DOMENICO QUARANTA (a cura di), *Gamescenes. Art in the Age of videogames*, Johan & Levi, Milano 2006.

SILVIA BORDINI, *Arte elettronica*, Giunti, Milano 2004.

CECILIA BOTTA, TOMMASO WALLISER, *Bit Pop revolution. Gli hippie che inventarono il futuro*, Hoepli, Milano 2014.

DEIRDRE BOYLE, *Subject to Change. Guerrilla Television Revisited*, Oxford University Press, New York 1997.

LEN BUCKWALTER, *Video Games*, Grosset and Dunlap, New York 1977.

RICCARDO CALDURA (a cura di), *Una generazione intermedia. Percorsi artistici a Venezia negli anni Settanta*, catalogo della mostra, (Mestre, Centro Culturale Candiani, 21 aprile - 27 maggio 2007), Comune di Venezia - Centro Culturale Candiani, Venezia 2007.

RUTH CALLOW, MARC GARRET, CORRADO MORGANA (a cura di), *Artist Re:thinking Games*, Liverpool University Press, Liverpool 2010.

SIMONETTA CARGIOLI, *Sensi che vedono*, Nistri-Lischi, Pisa 2002.

BERND CAROW, BRYAN ROBERTSON, *Bridget Riley*, catalogo della mostra tenutasi presso la Galleria civica d'arte moderna (27 maggio – 20 giugno 1971), Torino 1971.

FRANCESCO CASETTI, *L'esperienza filmica e la ri-locazione del cinema*, in *Fata Morgana*, anno II, n. 4, gennaio-aprile 2008, pp. 23-40.

JUSTINE CASSELL, HENRY JENKINS (a cura di), *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2000.

DIEGO CAVALLOTTI, *Cultura video. Le riviste specializzate in Italia (1970-1995)*, Meltemi, Milano 2018.

KAREN COLLINS, *Game Sound*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2008.

MIA CONSALVO, *Cheating. Gaining Advantage in Video Games*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2007.

DONNA COX, JANIN FRON, ELLEN SANDOR (a cura di), *New Media Futures: the Rise of Women in the Digital Arts*, University of Illinois Press, Champaign 2018.

JONATHAN CRARY, *Suspension of Perception. Attention, Spectacle and Modern Culture*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2001.

CHRIS CRAWFORD, *The Art of Computer Game Design*, McGraw-Hill, Berkeley 1984.

MEL CROUCHER, *Deux Ex Machina. The Best Game You Never Played in Your Life*, Acorn Books, Luton 2014.



SEAN CUBITT, *Videography. Video Media as Art and Culture*, St. Martin's Press, New York 1993.

RUSEL DEMARIA, *High Score! The Illustrated History of Electronic Games*, CRC Press, Boca Raton 2019 (I ed. 2002).

FERNALDO DI GIAMMATTEO, *Storia del cinema*, Marsilio, Venezia 2002 (I ed. 1998).

ROBERTO DILLON, *The Golden Age of Video Games*, CRC Press, Boca Raton 2011.

NICOLAS DULAC, ANDRÉ GAUDREAU, SANTIAGO HIDALGO (a cura di), *A Companion to Early Cinema*, Wiley-Blackwell, Hoboken 2012.

CATHERINE ELWES, *Video Art. A Guided Tour*, I.B. Tauris, London 2005.

RICCARDO FASSONE, "Cammelli and Attack of Mutant Camels: a Variantology of Italian Video Games of the 1980's", in *Well Played*, vol. 6, n. 2, giugno 2017, pp. 55-71.

RICCARDO FASSONE, *Every Game is an Island*, Bloomsbury, London 2017.

RICCARDO FASSONE, "Programmatori e pirati. I primi cinque anni del videogioco in Italia", in *Bianco e Nero*, n. 582-583, maggio-dicembre 2015, pp. 94-101.

DEBORA FERRARI, LUCA TRAINI (a cura di), *Arte e videogames: Neoludica: 2011-1966*, Skira, Milano 2011.

MARY FLANAGAN, *Critical Play. Radical Game Design*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2009.

JACQUELYN FORD MORIE, JANINE FRON, TRACY FULLERTON, CELIA PEARCE, *The Hegemony of Play*, in *DiGRA: Situated Play*, atti del convegno tenutosi a Tokyo, 24-27 settembre 2007.

HAL FOSTER, *Il ritorno del reale. L'avanguardia alla fine del Novecento*, Postmedia, Milano 2006 (ed. orig. *The Avant-Garde at the End of the Century*, 1996).

TRACY FULLERTON, *Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, CRC Press, Boca Raton 2014 (I ed. 2014).

ENRICO GANDOLFI, *Videogiochi indipendenti. Cultura, comunicazione e partecipazione*, Unicopli, Milano 2015.

WILLIAM H. GATES, *CD-ROM. The New Papyrus. The Current and the Future State of Art*, Microsoft Press, s.l. 1986.

ANDRÉ GAUDREAU, *Cinema delle origini o della «cinematografia-attrazione»*, Il Castoro, Milano 2004.

MARK GAWLINSKI, *Interactive Television Production*, Focal Press, Oxford 2003.

- MARCO MARIA GAZZANO, *Kinema. Il cinema sulle tracce del cinema. Dal film alle arti elettroniche, andata e ritorno*, Edizioni Éxòrma, Roma 2012.
- JOHN GILMORE, IMAN MORADI, ANT SCOTT, *Glitch: Designing Imperfection*, Mark Batty Publisher, New York 2009.
- DANIEL GORLDBERG, LINUS LARSSON (a cura di), *The State of Play. Creators and Critics on Video Game Culture*, Seven Stories Press, New York 2015.
- MARTY GOLDBERG, CURT VENDEL, *Atari Inc.. Business is Fun*, Zyzygy Press, New York 2012.
- RAIFORD GUINS, *Game After. A Cultural Study of Video Game Afterlife*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2014.
- JACKIE HATFIELD (a cura di), *Experimental Film and Video. An Anthology*, Indiana University Press/ John Libbey Publishing, Bloomington 2015.
- HANNA HIGGINS, *Fluxus Experience*, University of California Press, Berkeley 2002.
- HANNA B. HOLLING, *Paik's Virtual Archive: Time, Change and Materiality in Media Art*, University of California Press, Oakland 2017.
- THOM HOLMES, *Electronic and Experimental Music. Technology, Music, and Culture*, Routledge, New York 2008 (I. ed. 1985).
- KEN HOROWITS, *The Sega Arcade Revolution: A History in 62 Games*, McFarland & Co., Jefferson 2018.
- JOHAN HUIZINGA, *Homo Ludens*, Torino, Einaudi, 2002 (ed orig. *Homo Ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielmentes der Kultur*, 1939).
- PARK HYEJIN (a cura di), *New Gameplay: Nam June Paik Art Center: 2016.7.20 - 2017.2.19*, Nam June Paik Art Center, Yongin 2017.
- DANIEL ICHBIAH, *La saga des jeux video*, Editions Firsts, Paris 1998 (I ed. *Les bâtisseurs de rêves*, 1997).
- HANS ROBERT JAUSS, *Toward an Aesthetic of Reception*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1982.
- STEVEN L. KENT, *The Ultimate History of video Games. From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, Three River Press, New York 2001.
- APHRA KERR, *The Business and Culture of Digital Games. Game Work/ Game Play*, Sage Publications Ltd., London 2006.

GRAEME KIRKPATRICK, *Computer Games and the Social Imaginary*, Polity Press, Cambridge 2013.

GRAEME KIRKPATRICK, *The Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981-1995*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2015.

JARON LANIER, *Dawn of the New Everything: Encounters with Reality and Virtual Reality*, Henry Holt and Company, New York 2017.

STEVEN LEVY, *Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica*, Shake Edizioni, Milano 2002 (ed. orig. *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, 1984).

SANDRA LISCHI (a cura di), *Cine ma video*, ETS, Pisa 1996.

SANDRA LISCHI, "Film da percorrere: l'installazione 'cinematografata'", in *Predella*, anno XXII, n. 31, 2012.

[http://www.predella.it/archivio/index43d5.html?option=com\\_content&view=article&id=227&catid=83&Itemid=110](http://www.predella.it/archivio/index43d5.html?option=com_content&view=article&id=227&catid=83&Itemid=110).

SANDRA LISCHI, *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Marsilio, Venezia 2001.

SUSAN LORD, JANINE MARCHESSAULT, *Fluid Screens. Expanded Cinema*, University of Toronto Press, Toronto 2007.

HENRY LOWOOD, RAIFORD GUINS (a cura di), *Debugging Game History. A Critical Lexicon*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2016.

SCOTT MACKENZIE, *Film Manifestos and Global Cinema Culture. A Critical Anthology*, University of California Press, Berkeley 2014.

FRANS MÄYRÄ, *An Introduction to Game Studies. Games and Culture*, SAGE Publications, London 2008.

KEN S. MCALLISTER, JUDD ETHAN RUGGILL. *Tempest. Geometries of play*, The University of Michigan Press, Ann Arbor 2015.

MARSHALL McLUHAN, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 2008 (ed. orig. *Understanding Media: the Extensions of Man*, 1964).

CHRIS MEIGH-ANDREWS, *A History of Video Art*, Bloomsbury, New York 2014 (I ed. 2006).

ROSA MENKMAN, *The Glitch Moment(um)*, Institute of Network Cultures, Amsterdam 2011.

MARIA GRAZIA MESSINA (a cura di), *Minimalismo e oltre: sintomi (e verifiche) della postmodernità* (numero monografico della rivista *Ricerche di Storia dell'Arte*, n.98, 2009).

- JEFF MINTER, PATRICK MINTER, *A History of Llamasoft*, autopubblicato, 2009.
- KATE MONDLOCH, *Screen. Viewing Media Installation Art*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2010.
- ROSWITHA MUELLER, *Valie Export. Fragments of the Imagination*, Indiana University Press, Bloomington 1994.
- JANET H. MURRAY, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press, New York 2016 (I ed. 1997).
- JANET H. MURRAY, *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design As a Cultural Practice*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2012.
- MICHAEL Z. NEWMAN, *Atari Age: The Emergence of Video Games in America*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2017.
- MICHAEL Z. NEWMAN, *Video Revolutions; On the History of a Medium*, Columbia University Press, New York 2014.
- JOHN P. O'NEILL (a cura di), *Barnett Newman: Selected Writings and Interviews*, Alfred A. Knopf, New York 1990.
- CHRISTIANE PAUL (a cura di), *A Companion to Digital Art*, Wiley Blackwell, Hoboken 2016.
- BERNARD PERRON, MARK J. P. WOLF, (a cura di), *The Routledge Companion of Video Game Studies*, Routledge, New York 2014.
- BERNARD PERRON, MARK J. P. WOLF (a cura di), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, New York 2003.
- BERNARD PERRON, MARK J. P. WOLF (a cura di), *The Video Game Theory Reader 2*, Routledge, New York 2009.
- FRANCA PINTO MINERVA, MARIA VINELLA (a cura di) *Arte e creatività. Le fiabe e i giochi di Maria Lai*, AD-Arte Duchamp, Cagliari 2007.
- CRISTIANO POIAN, *Rez. L'estetica del codice, l'arte del videogioco*, Unicopli, Milano 2007.
- MARIO PONZO, *Di alcune osservazioni psicologiche fatte durante rappresentazioni cinematografiche*, in *Atti della Reale Accademia delle scienze di Torino*, Torino, XLVI, disp. 15a, 1910-1911, Vincenzo Bona, Torino 1911.
- EUGENE F. PROVENZO, *Video kids. Making sense of Nintendo*, Harvard University Press, Cambridge (Massachusetts) 1991.

- JOOST RAESSENS, JEFFREY GOLDSTEIN (a cura di) *Handbook of Computer Games Studies*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2005.
- CARLO LUDOVICO RAGGHIANI, *Cinema arte figurativa*, Einaudi, Torino 1957 (I. ed. 1950).
- COSETTA G. SABA, V. VALENTINI (a cura di), *Medium senza medium*, Bulzoni, Roma 2015.
- OSAMU SATO, *The Art of Computer Designing. A Black and White Approach*, Books Nippan, s.l. 1993.
- BRIAN SCHRANK, *Avant-garde Videogames. Playing with Technoculture*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2014.
- MARGUERITE A. SECHEHAYE, *Diario di una schizofrenica*, Giunti, Firenze 2006 (ed. orig. *La Realización Simbólica y Diario de una Esquizofrénica*, 1950).
- NICHOLAS SEROTA, *Esperienza o interpretazione. Il dilemma del museo d'arte moderna*, Kappa Edizioni, Bologna 2002 (ed. orig. *Experience of Interpretation: The Dilemma of Museum of Modern Art*, 1997).
- JOHN SHARP, *Works of Game. On Aesthetics of Games and Art*, MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2015.
- DAVID SHEFF, *Game Over. How Nintendo Conquered the World*, GamePress, Wilton 1999.
- HARUHIKO SHONO, *Inside Out with Gadget*, Fireside/ Simon and Schuster, New York 1994.
- TOM SITO, *Moving Innovation. A history of computer animation*, The MIT Press, Cambridge (Massachusetts) 2013.
- GEORGE SULLIVAN, *Screen Play. The History of Video Games*, Frederick Warne, New York 1983.
- JAKKO SUOMINEN, "How to Present the History of Digital Games: Enthusiast, Emancipatory, Genealogical, and Pathological Approaches", in *Games and Culture*, vol. 12, n. 6, 2017, pp. 544-562.
- HARPER TODD, *The Culture of Digital Fighting Games*, Routledge, New York 2014.
- HUNTER S. THOMPSON, *Paura e disgusto a Las Vegas*, Bompiani, Milano 2016 (ed. orig. *Fear and Loathing in Las Vegas*, 1971).
- ANDREAS TRESKE, *Video Theory. Online Video Aesthetics or the Afterlife of Video*, Transcript, Bielefeld 2015.
- JULIE A. TURNOCK, *Plastic Reality. Special Effects, Techology, and the Emergence of 1970s Blockbuster Aeshetics*, Columbia University Press, New York 2015.

DAVID WEINSTEIN, “Captain Video: Television’s First Fantastic Voyage”, in *Journal of Popular Film and Television*, vol. 30, n. 3, autunno 2002, 148-157.

DAVID WEINSTEIN, *The Forgotten Network. DuMont and the Birth of American Television*, Temple University Press, Philadelphia 2004.

HELEN WESTGEEST, *Video Art Theory. A Comparative Approach*, John Wiley & Sons, New York 2016.

HAYDEN WHITE, *The Content of the Form. Narrative Discourse and Historical Representation*, The Johns Hopkins University Press, Baltimora 1990 (I ed. 1987).

HAYDEN WHITE, *Figural Realism: Studies in the Mimesis Effect*, The Johns Hopkins University Press, Baltimora 1999.

ANDREW WILLIAMS, *History of Digital Games. Developments in Art, Design, and Interaction*, CRC Press, Boca Raton 2017.

JOHN WILLS, *Gamer Nation. Video game and American Culture*, John Hopkins University Press, Baltimora 2019.

JASON WILSON, “‘Participation Tv’: Early Games, Video Art, Abstraction and the Problem of Attention” in *Convergence: the International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 10, n. 83, 2004, pp. 83-100.

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

MARK J. P. WOLF (a cura di), *The Medium of the Video Game*, University of Texas Press, Austin 2001.

MARK J.P. WOLF (a cura di), *The video game explosion. A History from Pong to Playstation and Beyond*, Greenwood Press, Westport 2008.

TOM WOLFE, *The New Journalism*, Harper & Row, New York 1973.

GENE YOUNGBLOOD, *Expanded Cinema*, Clueb, Bologna 2013 (ed. orig. 1970).

MARSHALL C. YOVITS (a cura di), *Advances in Computers*, vol. 23, 1984.

## Articoli da riviste e webzine

- “Alberto, cuore cosmico”, in *Electronic Games*, nn. 7-8, luglio-agosto 1984, pp. 28-30.
- “Beyond the Ice Palace”, in *Zzap!*, anno III, n. 25, luglio/agosto 1988, p. 23.
- “Breakdance”, in *Zzap!64*, n. 15, luglio 1986, p. 98.
- “Che cos’è, una mania? No, è un mondo nuovo”, in *Video Giochi*, n. 2, febbraio 1983, p. 8.
- “Editoriale” in *TV Video*, anno II, n. 9, settembre 1982, p. 7.
- “Fantasia psichedelica”, in *The Games Machine (Italia)*, anno 1, n. 2, ottobre 1988, pp. 60-61.
- “Frankie Goes to Hollywood”, in *Videogiochi*, n. 31, ottobre 1985, pp. 42-43.
- “Haruiko Shono. A prophet of the digital age”, (trad. Sorrel Tilley) in *corgamer.info*, 1 ottobre 2009. <http://www.coregamers.info/shono.htm#top>.
- “Imagine Your Life Was Just a Computer Game”, in *Computer & Video Games*, n. 37, novembre 1984, pp. 40-41.
- “In palmo di mano”, in *Videogiochi*, gennaio 1983, pp. 47-51.
- “IS Internal Section”, in *IGN*, 23 maggio 2000. <https://www.ign.com/articles/2000/05/24/is-internal-section>.
- “Jodi, nuova arte del videogioco”, in *Neural*, 21 gennaio 2002. <http://neural.it/it/2002/01/jodi-new-art-of-the-video-game/>.
- “Lifespan”, in *Antic*, vol. 4, n. 8, dicembre 1985, p. 38.
- “Mercato video: che gran confusione”, in *Video Magazine*, anno I, n. 1, settembre 1981, pp. 26-32.
- “Mikie”, in *Computer & Video Games*, n. 39, gennaio 1985, pp. 38-39.
- “Mr. Mephisto”, in *Zzap!*, anno I, n. 1, maggio 1986, p. 15.
- “N2O Nitrous Oxide”, in *IGN*, 18 giugno 1998. <https://www.ign.com/articles/1998/06/18/n2o-nitrous-oxide>.
- “La pagella di Zzap!”, in *Zzap!*, anno I, n. 1, maggio 1986, p. 9.
- “Più video di così...”, in *Videogiochi*, n. 14, aprile 1984, p. 40.
- “Psychedelia”, in *Crash*, n. 15, aprile 1985, p. 20.
- “Renegade”, in *Commodore Computer Club*, n. 75, giugno 1990, p. 51.
- “Renegade” in *The Games Machine Italia*, n. 11, luglio/agosto 1989, pp. 30.

- “Renegade”, in *Zzap*, n. 42, febbraio 1990, p. 64.
- “Spectrum Living Guide”, in *Crash*, n. 1, febbraio 1984, pp. 45-64.
- “Top ‘85” in *Videogiochi*, n. 33/34, 1986, pp. 22-27.
- “The Town of Light - GamesVillage intervista Luca Dalcò di LKA.it”, in *GamesVillage*, 28 gennaio 2016. <http://www.gamesvillage.it/6843815/the-town-of-light-gamesvillage-intervista-luca-dalco-di-lka-it/>.
- “The Town of Light: intervista a Luca Dalcò, fondatore del team italiano LKA”, in *MAUXA*, 16 gennaio 2018. <https://www.mauxa.com/intervista/the-town-of-light-intervista-a-luca-dalco-grave-fondatore-del-team-italiano-lka>.
- “The Town of Light, intervista a Luca Dalcò (LKA.it)”, in *Il Videogioco*, 25 maggio 2015. <https://www.ilvideogioco.com/2015/05/26/the-town-of-light-intervista-a-luca-dalco-lka-it/>.
- “Un VCR per giocare” in *K*, anno II, n. 2, febbraio 1990, p. 33-36.
- “Una vecchiaia super” in *TV Video*, anno III, n. 23, novembre 1983, p. 3.
- “Videogames casalinghi” in *TV Video*, anno III, n. 25, gennaio 1983, p. 21.
- “Videogiochiamo con Atari” in *Video Magazine*, anno I, n. 1, settembre 1981, pp. 79-83.
- “Weird Dreams”, in *Commodore Computer Club*, n. 74, maggio 1990, p. 54.
- “Weird Dreams”, in *The Games Machine*, n. 11, luglio/ Agosto 1989, pp. 28-29.
- “Weird Dreams”, in *The Games Machine*, n. 16, gennaio 1990, p. 61.
- “Weird Dreams”, in *K*, settembre 1989, pp. 30-31.
- ERNEST ADAMS, “The Designer’s Notebook: Sorting Out the Genre Muddle”, in *Gamasutra*, 9 luglio 2009. [https://www.gamasutra.com/view/feature/4074/the\\_designers\\_notebook\\_sorting\\_.php?print=1](https://www.gamasutra.com/view/feature/4074/the_designers_notebook_sorting_.php?print=1).
- TIM ADAMS, “Jaron Lanier: ‘The solution is to double down on being human’”, in *The Guardian*, 12 novembre 2017, <https://www.theguardian.com/technology/2017/nov/12/jaron-lanier-book-dawn-new-everything-interview-virtual-reality>.
- NATE AHEARN, “Space Giraffe Review”, in *ign.com*, 29 agosto 2007 - 14 maggio 2012. <https://www.ign.com/articles/2007/08/28/space-giraffe-review>.
- RICCARDO ALBINI, “L’invasione degli ultragiochi” in *Videogiochi*, n. 16, ottobre 1984, pp. 37-46.



MASSIMO ARCANGELI, SANDO MARINA, “Il gioco dell’oca con le sue 2495 versioni (e oltre)”, in *Il Fatto Quotidiano*, 4 gennaio 2018. <https://www.ilfattoquotidiano.it/2018/01/04/il-gioco-delloca-con-le-sue-2-495-versioni-e-oltre/4072814/>.

CHARLES ARDAI, “Stranger on a Train”, in *Computer Gaming World*, n. 138, gennaio 1996, p. 236.

C. B., “Cosa c’è dentro un videogioco” in *TV Video*, anno II, n. 9, settembre 1982, pp. 47.

DARIO BIANCHI, “Recensione The Town of Light”, in *Everyeye.it*, 6 giugno 2017. <https://www.everyeye.it/articoli/recensione-the-town-of-light-28779.html>.

CARLO BIASIA, “Un’amicizia nata a Domus nel 1969”, in *domusweb.it*, 6 agosto 2012. <https://www.domusweb.it/it/interviste/2012/08/06/un-amicizia-nata-a-domus-nel-1969.html>.

STEVE BLOOM, “Il laser comincia a giocare”, in *Computer Games*, anno 1, n. 3, giugno 1984, pp. 30-36.

MARY CLAIRE BLAKEMAN, “The Art Side of Video Games. The Wave of the Future in Video Games”, vol. 2, n. 4, gennaio 1984, pp. 27-30.

MARY CLAIRE BLAKEMAN, “The Laserdisc Age Begins” in *Video Games*, vol. 2, n. 3, dicembre 1983.

RALPH BLUMENTHAL, “Death Race”, in *New York Times*, 28 dicembre 1976.

<https://www.nytimes.com/1976/12/28/archives/death-race-game-gains-favor-but-not-with-the-safety-council.html?url=http%3A%2F%2Ftimesmachine.nytimes.com%2Ftimesmachine%2F1976%2F12%2F28%2F75653618.html>.

WILLIAM MICHAEL BROWN, “Play Now Play Laser”, in *Electronic Fun With Computer Games*, vol. 2, n. 4, febbraio 1984, pp 22 -26.

MARK BROWNSTEIN, “Intervista esclusiva con il Walt Disney del laser”, in *Computer Games (Italia)*, n. 3, marzo 1983, p. 38.

OLIVER BURKEMAN, “The Virtual Visionary”, in *The Guardian*, 29 dicembre 2001. <https://www.theguardian.com/technology/2001/dec/29/games.academicexperts>.

TY BURR, “The Residents’ Bad Day On The Midway”, in *Entertainment Weekly*, 24 novembre 1995. <https://ew.com/article/1995/11/24/residents-bad-day-midway/>.

TY BURR, “Xplora 1: Peter Gabriel’s World” in *entertainmentweekly.com*, 20 maggio 1994. <https://ew.com/article/1994/05/20/xplora-1-peter-gabriels-secret-world/>.

MARCO CAIZZI, “Ritorno all’istituzione negata”, in *Prismo*, 15 aprile 2016.

<http://www.prismomag.com/ritorno-allistituzione-negata/>.

ROBIN CANDY, ROGER KEAN, “Deus Ex Machina”, in *Crash*, n. 10, novembre 1984, pp. 52-53.

ROBERTO CAPPAL, “Futuri Videoludici: Cold War e Altri Inferni”, in *Quaderni d’Altri Tempi*, 2 marzo 2018. <http://www.quadernidaltritempi.eu/futuri-videoludici-cold-war-e-altri-inferni/>.

EMILIANO CARUSO, “The Town of Light - Recensione”, in *Gamesource.it*, 7 giugno 2017.

<https://www.gamesource.it/the-town-of-light/>.

CARLO CASTELLANETA, “Tra i «carbonari» della sala giochi” in *Corriere della Sera*, 11 settembre 1988, p. 34.

CELLI, “Sono trecento le banche dati”, in *Elettroradio Informazioni*, anno XXII, n. 7, luglio 1981, pp. 3-6.

MARK CLARKSON, “Psychedelic Carny. The Residents Will Make You Think Twice About Those Carnival Hot Dogs”, in *Computer Gaming World*, n. 142, maggio 1996, pp. 125-126.

ANDY CLOUGH, “What is CDi?”, in *CD-I Magazine*, n. 1, settembre/ ottobre 1994, pp. 4-5.

KEN COUPLAND, “Exploring Peter Gabriel’s Secret World”, in *Wired*, 6 gennaio 1993. <https://www.wired.com/1993/06/exploring-peter-gabriels-secret-world/>.

CLARIS CYARRON, “Rothko & Abstract Architectures”, in *Arcade Review*, n. 5, primavera 2015, pp. 41-47.

BRUNO DE FIGUEIREDO, “iS: Internal Section” in *Hardcoregaming101*, 17 luglio 2017.

<http://www.hardcoregaming101.net/is-internal-section/>.

BERNARD LOUIS DEKOVEN, “Ping pong revisited”, in *A Playful Path*, 27 agosto 2014.

<https://www.aplayfulpath.com/ping-pong-revisioned/>.

VINCENT DIAMANTE, “GDC: Jeff Minter Keynotes Independent Game Summit”, in *Gamasutra*, 5 marzo 2007.

[https://www.gamasutra.com/view/news/103943/GDC\\_Jeff\\_Minter\\_Keynotes\\_Independent\\_Games\\_Summit.php](https://www.gamasutra.com/view/news/103943/GDC_Jeff_Minter_Keynotes_Independent_Games_Summit.php).

NICK DWYER, “Interview: Osamu Sato. The influential Japanese artist and designer/ composer of video games like LSD: Dream Emulator gives his most in-depth interview yet”, in *Red Bull Music Academy Daily*, 14 novembre 2017. <https://daily.redbullmusicacademy.com/2017/11/osamu-sato-interview>.

- CARA ELLISON, "Anna Anthropy and the Twine Revolution", in *The Guardian*, 20 aprile 2013. <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2013/apr/10/anna-anthropy-twine-revolution>.
- CHARLES ERICKSON, "TELEVISION/RADIO; When the Future of TV Was a Youngster Yelling 'Pow!'", in *The New York Times*, 9 giugno 2002. <https://www.nytimes.com/2002/06/09/arts/television-radio-when-the-future-of-tv-was-a-youngster-yelling-pow.html?scp=2&sq=TV%20Powww&st=cse>.
- TRACIE FORMAN, "John O'Neil: The Dali of Computer Gaming", in *Electronic Games*, vol. 2, n. 13, luglio 1984, pp. 64-65.
- JENN FRANK, "In a Field of '90s Barbieland Wreckage, Chop Suey Got Gaming for Girls Totally Right" in *Vice*, 12 maggio 2012. [https://www.vice.com/en\\_us/article/vvvjpb/in-a-field-of-90s-barbieland-wreckage-chop-suey-got-gaming-for-girls-totally-right](https://www.vice.com/en_us/article/vvvjpb/in-a-field-of-90s-barbieland-wreckage-chop-suey-got-gaming-for-girls-totally-right).
- STEVE FULTON, "The History of Atari 1971-1977" in *Gamasutra*, 6 novembre 2007. [http://www.gamasutra.com/view/feature/130414/the\\_history\\_of\\_atari\\_19711977.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/130414/the_history_of_atari_19711977.php).
- STEFANO GALLARINI, "Editoriale", in *The Games Machine*, n. 52, aprile 1993, p. 4.
- GAMANEK, "Intervista a Mel Croucher: il Deus di Deus Ex Machina 2" in *oldgamesitalia.net*, 15 novembre 2013. <http://www.oldgamesitalia.net/interviste/intervista-mel-croucher-deus-deus-ex-machina-2>.
- WILLIAM GEIST, "The battle for America's youth. Long Island mother takes on video games" in *The New York Times*, 5 gennaio 1982. <https://www.nytimes.com/1982/01/05/nyregion/the-battle-for-america-s-youth.html>.
- PATRIZIA GIAMMINUTI, "Il Gioco dell'Oca: una proposta iconografica" in *Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco*, n. 23, 2017, pp. 59-72.
- ALDO GRASSO, "Chi ha paura dei giochi", in *Computer Games*, n.4, luglio-agosto 1984, p. 3.
- ALDO GRASSO, "Ecco il nostro programma" in *Computer Games*, n. 1, aprile 1984, p. 3.
- ALDO GRASSO, "Quando i videogames vanno al cinema" in *Computer Games*, n. 1, aprile 1984, pp. 14-20.
- ALDO GRASSO, "Va di moda il computerese" in *Computer Games*, n.3, giugno 1984, p. 3.
- CLEMENT GREENBERG, "Avant-garde and kitsch", in *Partisan Review*, vol. 6, n. 5, 1939, pp. 34-49.

PERRY GREENBERG, “15 reviews: old wine in new bottles”, in *Video Games*, vol. 1, n. 5, febbraio 1983, pp. 77-80.

PERRY GREENBERG, “Visions of Eight: A Seasonal Collection of Carts”, in *Video Games*, vol. 1, n. 8, maggio 1983, pp. 72-75.

R. H., “Like, Imagic”, in *Video Games*, vol. 1, n. 1, Agosto 1982, p. 31.

BLAKE HESTER, “The Town of Light Review”, in *Gamespot*, 7 giugno 2017.  
<https://www.gamespot.com/reviews/the-town-of-light-review/1900-6416698/>.

LINE HOLLIS, “Failure in Loops”, in *Arcade Review*, n. 1, inverno 2014, pp. 13-18.

KRIS JENSEN, “New 1978 Electronic Games”, in *Popular Electronics*, gennaio 1978, pp. 33-43.

JESS JOHO, “Acclaimed Electronic Musician Moiré Releases Glitchy Hellscape Alongside Album”, in *Killscreen*. <https://killscreen.com/articles/acclaimed-electronic-musician-moire-releases-glitchy-hellscape-alongside-album/>.

JESPER JUUL, “High-tech Low-tech Authenticity: The Creation of Independent Style at the Independent Games Festival”, 9<sup>th</sup> International Conference of the Foundations of Digital Games, in *jesperjuul.net*, 2014. <https://www.jesperjuul.net/text/independentstyle/>.

MATT KAPLAN, “Le formiche trasformate di zombie dal fungo killer”, in *National Geographic Italia*, s.d.  
[http://www.nationalgeographic.it/natura/2011/03/04/foto/formiche\\_zombi\\_con\\_il\\_fungo\\_killer-198426/1/](http://www.nationalgeographic.it/natura/2011/03/04/foto/formiche_zombi_con_il_fungo_killer-198426/1/).

ZACHANY KAPLAN, “Paul Built a Commodore: a hardware based restoration of the ‘first art videogame’”, in *rhizome.org*, 16 giugno 2015. <http://rhizome.org/editorial/2015/jun/16/mike-builds-shelter/>.

JUDY KLEMESRUD, “Bang! Boing! Ping! It’s King Pong” in *New York Times*, 24 aprile 1978, p. 20.

BILL KUNKEL, “M.A.C.H.-o, M.A.C.H.o, Man!” in *Electronic Games*, vol. 2, n. 12, maggio 1984.

EUGENE LACEY, “Weird Dreams”, in *Computer & Video Games*, n. 90, aprile 1989, pp. 18-19.

STEPHANIE LAY, “Uncanny valley: why we find human-like robots and dolls so creepy”, in *The Guardian*, 13 novembre 2015. <https://www.theguardian.com/commentisfree/2015/nov/13/robots-human-uncanny-valley>.

JIM LEWIS, “Lasers lead the way” in *Enter*, vol. 1, n. 5, marzo 1984, pp. 26-28.

NADAV LIPKIN, “Examining Indie’s independence: The Meaning of “Indie” Games, the Politics of Production, and Mainstream Cooptation”, in *Loading... The Journal of Canadian Game Studies Association*, vol. 7, n. 11, 2013, pp. 8-24.

HENRY LOWOOD, “Video Games in Computer Space: the Complex History of Pong”, in *IEEE Annals of the History of Computing*, vol. 31, n. 3, giugno-settembre, 2009, pp. 44-53.

SCOTT MACE, “Fractals and the Phosphor”, in *Infoworld*, vol. 6, n. 43, 22 ottobre 1984. pp. 37-39.

LLOYD MANGRAM, CHRIS PASSEY, “Shoot’em Up! Invaders Galaxians”, in *Crash*, n. 1, febbraio 1984, pp. 38-40.

MICHAEL MCWHERTOR, “Rez creator Tetsuya Mizuguchi on the origins of his rhythm game, and its hidden meaning”, in *Polygon*, 17 marzo 2016.

<https://www.polygon.com/2016/3/17/11256396/rez-gdc-post-mortem-tetsuya-mizuguchi>.

ROBIN MITCHELL, “Video Games Offer a Lot More Than Fun”, in *The New York Times*, 20 gennaio 1982.

MASAHIRO MORI, “The Uncanny Valley: The Original Essay By Masahiro Mori” (trad. Karl F. MacDorman e Norri Kageki), in *IEEE Spectrum*, 12 giugno 2012.

<https://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley>.

JANET H. MURRAY, “Are games a medium?” in *inventingthemedium.com*, 24 ottobre 2011, <https://inventingthemedium.com/2011/10/24/are-games-a-medium/>.

JANET H. MURRAY, “What Is a Medium? Shared Focused Attention” in *inventingthemedium.com*, 10 gennaio 2012.

<https://inventingthemedium.com/2012/01/10/what-is-a-medium-shared-focused-attention/>.

MARC NIX, “Dealing with death in videogames”, in *IGN*, 20 novembre 2015.

<https://www.ign.com/articles/2010/04/06/dealing-with-death-in-videogames>.

ENZO NOVIELLO, “Gli errori all’interno del software: bug, glitch e saccature varie», in *The Wise Magazine*, 17 novembre 2017. <https://www.thewisemagazine.it/2017/11/17/errori-nei-software-bug-glitch/>.

FABIO PALMISANO, “Space Giraffe - Recensione” in *multiplayer.it*, 7 novembre 2007.

<https://multiplayer.it/recensioni/space-giraffe-recensione.html>.

DAN PERSONS, “Five Bytes to a new you”, in *Video Games*, vol. 2, n. 4, aprile 1984, pp. 8-9.

DAN PERSONS, “Laser’s last stand” in *Electronic Games*, gennaio 1985, pp. 78-81.

ALEX PIESCHEL, "Space Pulp Modernism", in *Arcade Review*, n. 1, inverno 2014, pp. 19-25.

CHRIS PRIESTMAN, "Find out what happens when you kill time in Sluggish Morss: Ad Infinitum", in *Killscreen*, 2 giugno 2014.

<https://killscreen.com/articles/journey-across-glitchdoom-and-beyond-relativistic-space-sluggish-morss-ad-infinitum/>.

KRISTAN REED, "Space Giraffe", in *eurogamer.net*, 3 aprile 2008.

<https://www.eurogamer.net/articles/space-giraffe-review>.

TONY REVEAUX, "Through the Machintosh Glass. A Trip Into the Odd Land of Multi-media", in *Computer Gaming World*, n. 105, aprile 1993, p. 40.

PHIL SALVADOR, "Bob Stein on Voyager Company, transitional multimedia, and the long outlook on information", in *The Obscuritory*, 5 febbraio 2016. <https://obscuritory.com/multimedia/bob-stein-on-voyager/>.

PHIL SALVADOR, "Peter Gabriel: Eve", in *theobscuritory.com*, 6 aprile 2016.

<https://obscuritory.com/multimedia/peter-gabriel-eve/>.

JOE SANTULLI, "Microsurgeon", in *Digital Press*, 10 dicembre 2003.

[http://www.digitpress.com/reviews/micro\\_s.htm](http://www.digitpress.com/reviews/micro_s.htm).

PIETRO SECONDI, "La Tv del futuro" in *TV Video*, anno III, n. 25, gennaio 1983, pp. 40-44.

MAT SMITH, "Moiré - No Future", in *Clash*, 12 febbraio 2017.

<https://www.clashmusic.com/reviews/moir%C3%A9-no-future>.

CARLO SOLARINO, "La R.I.A.V. di Firenze, ovvero la prima mostra italiana di «home-tv»",

*Elettroradio Informazioni*, anno XXII, n. 7, luglio 1981, pp. 66-73.

MASTELLI SPEED, "The Town of Light", in *SpazioGames*, 26 febbraio 2016.

<https://www.spaziogames.it/The-Town-of-Light-241912/>.

SPANNER SPENCER, "The Tao of Beat'em ups. Part 1: The evolution of a genre, 1976-1985", in *Eurogamer*, 6 febbraio 2008. <https://www.eurogamer.net/articles/the-tao-of-beat-em-ups-article>.

JIMMY STAMP, "How a Chicago Heiress Trained Omicide Detective With an Unusual Tool:

Dollhouses", in *smithsonianmag.com*, 6 marzo 2014. <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/murder-miniature-nutshell-studies-unexplained-death-180949943/?no-ist>.

KEITH STUART, "Luxuria Superbia: a game about sex and giving", in *The Guardian*, 6 novembre 2013.

<https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2013/nov/06/luxuria-superbia-the-game-you-please>.

KEITH STUART, “Ten unmissable examples of New Game Journalism”, in *The Guardian*, 3 marzo 2005. <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2005/mar/03/tenunmissable>.

SIMONE TAGLIAFERRI, “Lussuria Tecnologica”, in *Multiplayer.it*, 28 novembre 2013. <https://multiplayer.it/recensioni/125993-luxuria-superbia-lussuria-tecnologica.html>.

VALENTINA TANNI, “The Night Journey di Bill Viola è disponibile per computer e Play Station”, in *Artribune*, 30 giugno 2018. <https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2018/06/the-night-journey-bill-viola-computer-playstation/>.

NEIL TESSER, “Tim Skelly”, in *Video Games*, vol. 1, n. 2, ottobre 1982, pp. 20-23 e 74-75.

BENEDETTA TORRANI, “Tron: i videogiochi entrano in museo”, in *Videogiochi*, n. 3, marzo 1983, pp. 84-86.

LUCA TREMOLADA, “Videogiochi della memoria. Chi investe in storie vere?”, in *Nòva*, 6 marzo 2016. <https://nova.ilsole24ore.com/esperienze/videogiochi-della-memoria-chi-investe-in-storie-vere/>.

EDOARDO ULLO, “Intervista a Pietro Righi Riva di Santa Ragione per Wheels of Aurelia che fotografa l’Italia degli anni ’70”, in *Il Videogioco*, 11 dicembre 2016. <https://www.ilvideogioco.com/2016/12/11/intervista-a-pietro-righi-riva-di-santa-ragione-per-wheels-of-aurelia-che-fotografa-litalia-degli-anni-70/>.

SER VECTREX, “The Town of Light - Recensione”, in *GameScore*, 6 giugno 2017. <https://www.gamescore.it/2017/06/06/the-town-of-light-recensione/>.

AMANDA VOGT, “Even in virtual reality, it is still a man's world Games geared towards girls are few, and are any of them even fun?”, in *Chicago Tribune*, 24 agosto 1997. [http://www.crpc.rice.edu/newsArchive/chi\\_trib\\_8\\_24\\_97.html](http://www.crpc.rice.edu/newsArchive/chi_trib_8_24_97.html).

KATHY YAKAL, “Designers with a difference. new approaches to computer games”, in *COMPUTE!’s Gazette*, vol. 3, n. 12, dicembre 1985, pp. 24-32

JEFFREY R. YOST, “From the Editor’s Desk”, in *IEEE Annals of the History of Computing*, vol. 31, n. 3, giugno-settembre, 2009, p. 2.

ERIC ZORN, “Tim Skelly: a jazz musician in the rock and roll world of video games”, in *Joystick*, vol. 1, n. 2, novembre 1982, pp. 6-9.

## Miscellanea, articoli da blog e altre risorse

*Alice: An Interactive Museum*, cover ver. USA, retro, 1994.

“criticalartware INTERVIEWS && CONVERSATIONS with Dan Sandin”, in *Criticalartware*.  
<http://www.copyright.org/criticalartware/DanSandin/>.

*D'Allemagne Tav. n°22 – Le Jeu de la Révolution Française*.

<http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=463>.

*DATAMAX UV-1 Zgrass GRAPHICS SYSTEM. OPERATOR'S MANUAL*, manuale, 1 giugno 1982. [http://www.bitsavers.org/pdf/datamax/Zgrass\\_Operators\\_Manual\\_Jun1982.pdf](http://www.bitsavers.org/pdf/datamax/Zgrass_Operators_Manual_Jun1982.pdf).

*SDeus ex Machina (Automata)*, cover/ retro, 1986. <https://www.mobygames.com/game/deus-ex-machina/cover-art/gameCoverId,392621/>.

“Glitch Jam”, *Game Jolt*, 9-30 giugno 2014. <http://jams.gamejolt.io/glitchjam>.

“Il Gioco dell’Aquila - 1915”, scheda dell’opera. <http://www.croceverdeapm.net/it/storia/il-gioco-dellaquila.html>.

*Gunpei Yokoi x Yukihiro Morikawa. Console Gaming Then and Now – 1997 Developer Interview*, s.d.. <http://shmuplations.com/yokoi/>.

“Irregular Ping Pong Paddle”, scheda dell’opera, in *Harvard Art Museums*.  
<https://www.harvardartmuseums.org/art/29155>.

“Jet Set Willy Variations”, scheda dell’opera.  
<https://www.eai.org/titles/jet-set-willy-variations>.

“Martha Is Dead. Guerra e Fragilità”, scheda dell’opera, in *IVIPro*, 2 febbraio 2018.  
<https://ivipro.it/it/speciale/martha-is-dead-guerra-e-fragilita/>.

*Il mondo di Lorenzo* (videoinstallazione interattiva), scheda dell’opera, 2013.  
<http://www.aurorameccanica.it/il-mondo-di-lorenzo.html>.

*Moon dust* (Creative Software), manuale, 1983.  
[https://archive.org/details/Moon\\_Dust\\_1983\\_Creative\\_Software](https://archive.org/details/Moon_Dust_1983_Creative_Software).

*Myst. Windows User's Manual*, manuale, 1993. <https://www.mocagh.org/broderbund/myst-manual-windows.pdf>.

“Nam June Paik, «Exposition of Music - Electronic Television»”, scheda dell’opera.  
<http://www.medienkunstnetz.de/works/exposition-of-music/images/1/?desc=full>.



“Odyssey Console System (Magnavox, 1972)”, American Museum of the Moving Image, scheda dell’opera.

<http://www.movingimage.us/files/exhibitions/minisites/expandedentertainment/pong/odyssey.html>.

“Ping-Pong Go Round” (Lee Wen, 1998), scheda dell’opera.

<http://leewen.republicofdaydreams.com/ping-pong-go-round.html>.

“Ping-pong pipe” (Laurent Perbos, 2002), scheda dell’opera.

<http://www.documentsdartistes.org/artistes/perbos/repro3-3.html>.

“Save the Whales” (2002), scheda dell’opera. <https://www.giantbomb.com/save-the-whales/3030-13307/>.

“Skinonskinonskin” (Entropy8Zuper!, 1999), in *Net Art Anthology*, catalogo della mostra.

<https://anthology.rhizome.org/skinonskinonskin>.

“Street Code. Street Song by Santa Ragione”, 12 luglio 2012.

[https://unity3d.com/showcase/case-stories/santaragione\\_streetsong](https://unity3d.com/showcase/case-stories/santaragione_streetsong).

“Tempest” (Dave Theurer), 1981, scheda dell’opera.

<https://www.moma.org/collection/works/169922>.

*Tempest 2000* (Llamasoft), 1994, manuale.

[https://atariage.com/manual\\_thumbs.php?SoftwareID=2528](https://atariage.com/manual_thumbs.php?SoftwareID=2528).

*Tempest 3000* (J. Minter), cover, 2000, p. 4.

[https://archive.org/details/Tempest\\_3000\\_Cover\\_2000](https://archive.org/details/Tempest_3000_Cover_2000).

*Tempest 4000* (Llamasoft), 2018, scheda dell’opera. <https://www.playstation.com/en-us/games/tempest-4000-ps4/>.

“The Theresa Duncan CD-ROMs”. <http://archive.rhizome.org/theresa-duncan-cdroms/#fn-4>.

*Trip-a-Tron* (Llamasoft), manuale, 1988.

<https://web.archive.org/web/20040716031603/http://www.medwaypvb.com/downloads/llamasoft/t/trip-a-tron-manual.pdf>

“Video Weavings (1973-1976)”, scheda dell’opera. <http://www.stevebeck.tv/weav.htm>.

“Wheels of Aurelia”, in *Italy for Movies*, scheda dell’opera.

<https://www.italyformovies.it/mappa-film-game-detail.php?id=6636>.

LISA ADANG, *Untitled Project: a Cross-Disciplinary Investigation of Jodi’s Untitled Game*, New York, Rhizome Conservation Fellow Programme, 2013.

[https://www.culturalheritage.org/docs/default-source/annualmeeting/2014am\\_poster27\\_untitled\\_project.pdf?sfvrsn=2](https://www.culturalheritage.org/docs/default-source/annualmeeting/2014am_poster27_untitled_project.pdf?sfvrsn=2).

ANNA ANTHROPY, “Gay Cats Go To The Weird Weird Woods”, 7 dicembre 2017.

<https://w.itch.io/gay-cats-go-to-the-weird-weird-woods>.

RALPH BAER et al., *Television Gaming Apparatus Method* (brevetto), US3659285, 25 aprile 1972.

<https://patentimages.storage.googleapis.com/91/2b/82/22c25eb278eea8/US3659285.pdf>.

STEPHEN BECK, *Image Processing and Video Synthesis. Electronic Videographic Techniques*, dattiloscritto, 18 agosto 1975.

<http://www.vasulka.org/archive/Artists1/Beck,Stephen/ImageProcessVidSynthesis.pdf>.

MICHAEL BETANCOURT, *The Invention of Glitch Video: Digital Tv Dinner (1978)*, 2015.

[https://www.michaelbetancourt.com/pdf/Betancourt\\_TheInventionofGlitchVideo.pdf](https://www.michaelbetancourt.com/pdf/Betancourt_TheInventionofGlitchVideo.pdf).

MATTIE BRICE, “Death of the Player”, 29 ottobre 2013. <http://www.mattiebrice.com/death-of-the-player/>.

GREG COSTIKYAN, *The Scratchware Manifesto*, 2000.

<http://www.homeoftheunderdogs.net/scratch.php>.

GERARDO DI FEO, *Il Volo del Gioco dell’Oca di Maria Lai*, in *La Città Giocata*.

<http://foggiagiocata.blogspot.com/2008/03/il-volo-del-gioco-delloca-di-maria-lai.html>.

VALIE EXPORT, “Valie Export, «Ping-Pong»”, scheda dell’opera.

<http://www.medienkunstnetz.de/works/ping-pong/>.

KIERON GILLEN, *The New Games Journalism*, 23 marzo 2004.

<http://gillen.blogspot.com/2004/03/new-games-journalism-this-may-turn.html>.

THOMAS GOLDSMITH JR., ESTLE RAY MANN (DuMont Laboratories), *Cathode Ray Tube Amusement Device* (brevetto), 14 dicembre 1948.

<https://patents.google.com/patent/US2455992A/en>.

JAMES HAGUE (a cura di), *Halcyon Days*. 2002 (1997).

<https://dadgum.com/halcyon/BOOK/MINTER.HTM>.

AURIEA HARVEY, MICHAËL SAMYN, *Realtime Art Manifesto*, Atene, 2006. <http://www.tale-of-fores.com/tales/RAM.html>.

JESPER JUUL, *A Clash Between Game and Narrative*, tesi, Università di Copenhagen, 1999.

<https://www.jesperjuul.net/thesis/>.

RINDON JOHNSON, “Re: skinonskinonskin”, in *Rhizome*, 26 maggio 2017.

<https://rhizome.org/editorial/2017/may/26/re-skinonskinonskin/>.

MARIA LAI, *La Filastrocca del Volo del Gioco dell’Oca*, 2002. [http://www.maria-lai.com/?page\\_id=1626&lang=en](http://www.maria-lai.com/?page_id=1626&lang=en).

JARON LANIER, “About Muzork”, in *jaronlanier.com*, s.d..

<http://www.jaronlanier.com/muzork.html>.

JARON LANIER, “Selection from the Roskilde Show”, in *jaronlanier.com*, s.d..

<http://www.jaronlanier.com/roskilde.html>.

JARON LANIER, “Time-Accelerated Painting”, in *jaronlanier.com*, s.d..

<http://www.jaronlanier.com/brooklyn.html>.

JARON LANIER, “The Video Feedback Waterbed”, in *jaronlanier.com*, s.d..

<http://www.jaronlanier.com/waterbed.html>.

JARON LANIER, “Visual Art”, in *jaronlanier.com*, s.d.. <http://www.jaronlanier.com/art.html>.

MILTOS MANETAS, *Manifesto of Art After Videogames*, 1997.

<http://cargocollective.com/manetas/AFTER-VIDEOGAMES/ART-FROM-VIDEOGAMES>.

FEDERICA MARANGONI, “Quando il tubo catodico divenne un pennello per l’Arte”, in *federicamarangoni.blogspot.com*.

<http://federicamarangoni.blogspot.com/search?updated-max=2012-09-20T07:59:00-07:00&max-results=10&start=10&by-date=false>.

ROSA MENKMAN, *Glitch Studies Manifesto*, Amsterdam/ Colonia, 2009-2010.

[https://amodern.net/wp-content/uploads/2016/05/2010\\_Original\\_Rosa-Menkman-Glitch-Studies-Manifesto.pdf](https://amodern.net/wp-content/uploads/2016/05/2010_Original_Rosa-Menkman-Glitch-Studies-Manifesto.pdf).

GIUSEPPE MIGLIORINO, “Intervista a Luca Dalcò di Lka: ‘Vi racconto come è nato The Town of Light’, l’horror psicologico in arrivo su Mac”, in *iPhoneItalia*, 2015.

<https://mac.iphoneitalia.com/91419/intervista-a-luca-dalco-di-lka-vi-racconto-come-e-nato-the-town-of-light-lhorror-psicologico-in-arrivo-su-mac>.

JEFF MINTER, “Neon”, scheda dell’opera. <http://www.minotaurproject.co.uk/neon.php>.

JEFF MINTER, “Psychedelia”, 1984, scheda dell’opera.

<http://www.minotaurproject.co.uk/psychedelia.php>.

JEFF MINTER, “Trip-a-tron”, 1987, scheda dell’opera.

<http://www.minotaurproject.co.uk/ttron.php>.

JEFF MINTER, “VLM”, 1990, scheda dell’opera <http://www.minotaurproject.co.uk/vlm.php>.

LA MOLLEINDUSTRIA, *Molleindustria Manifesto* (2003).  
<http://www.molleindustria.org/blog/molleindustria-manifesto-2003/>.

LA MOLLEINDUSTRIA, “Tale of Tales”, 16 gennaio 2005. <http://www.molleindustria.org/node/40/>.

IMAN MORADI, *The Glitch Aesthetics*, tesi, The University of Huddersfield, 2014.  
<http://www.organised.info/wp-content/uploads/2016/08/Moradi-Iman-2004-Glitch-Aesthetics.pdf>.

ANDRA PACHETTI, “Enrico Bianchi, i videogiochi di Super G a Tandem”, in *Quattrobit*, s.d.  
<https://quattrobit.blogspot.com/2017/01/enrico-bianchi-i-videogiochi-di-super-g.html>.

PAOLO PEDERCINI, “Notes on tax-evaders”, in *Molleindustria.org*, 17 aprile 2013.  
<http://www.molleindustria.org/blog/notes-on-tax-evaders/>.

PIETRO RIGHI RIVA, *Designin Playful Artifacts – The Exploration of Play and a Process and the Limited Role of the Designer*, tesi di dottorato, Politecnico di Milano, 2013.  
[https://s3.amazonaws.com/Pietro/2014\\_03\\_PhD\\_RighiRiva.pdf](https://s3.amazonaws.com/Pietro/2014_03_PhD_RighiRiva.pdf).

PIETRO RIGHI RIVA, *Rejecta* (manifesto) 2016. <http://actofplay.com/rejecta/>.

JASON ROHRER, *Post-Academic Manifesto*, 2002.  
<http://hcssoftware.sourceforge.net/jason-rohrer/writing/nonfiction/postAcademia/>.

JASON RORHER, *What I was trying to do with Passage*, 2007.  
<http://hcssoftware.sourceforge.net/passage/statement.html>.

MICHAËL SAMYN, “The Graveyard Postmortem”, 2008. <http://tale-of-tales.com/blog/the-graveyard-post-mortem/#chapter3>.

JACK SPINOZA, “Sluggish Morss: Ad Infinitum”, scheda dell’opera, *Itch.io*.  
<https://jackspinoza.itch.io/sluggish-morss>.

JACK SPINOZA, “How to make a game that is good art: aphorisms”, in Jack King-Spooner Land, 22 settembre 2013.  
<http://flottantpigbit.blogspot.com/search?updated-max=2015-02-02T05:33:00-08:00&max-results=3&start=12&by-date=false>.

STAN VANDERBEEK, *A rough outline of the “Violence Sonata” for tv*, dattiloscritto, 15 novembre 1969. [http://www.stanvanderbeek.com/\\_PDF/ViolenceSonata\\_final.pdf](http://www.stanvanderbeek.com/_PDF/ViolenceSonata_final.pdf).

JANE VEEDER, *Floater*, 1983, scheda dell’opera.  
<http://userwww.sfsu.edu/jkveeder/art/detail/floater.htm#>.

JANE VEEDER, *Vizgame*, 1985, scheda dell'opera.

<http://userwww.sfsu.edu/jkveeder/art/detail/vizgame.htm>.

JANE VEEDER, *Warpitout*, 1982, scheda dell'opera.

<http://userwww.sfsu.edu/jkveeder/art/detail/warp.htm>.

## Voci enciclopediche (per voce)

“Abandonware” (voce), *Lessico del XXI secolo*, 2012.

[http://www.treccani.it/enciclopedia/abandonware\\_\(Lessico-del-XXI-Secolo\)](http://www.treccani.it/enciclopedia/abandonware_(Lessico-del-XXI-Secolo)).

Ferdinando Neri, “Ebreo Errante” (voce), in *Treccani.it*, (orig. in *Enciclopedia Italiana Treccani*, 1932). [http://www.treccani.it/enciclopedia/ebreo-errante\\_%28Enciclopedia-Italiana%29/](http://www.treccani.it/enciclopedia/ebreo-errante_%28Enciclopedia-Italiana%29/).

“Fanzine” (voce), in *Lessico del XXI secolo*, 2012.

[http://www.treccani.it/enciclopedia/fanzine\\_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/](http://www.treccani.it/enciclopedia/fanzine_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/).

Jokemall, Delicieuzx, foug, Lolly Gaggler, “Gameplay” (voce), in *urbandictionary.com*, 13 gennaio 2005 - 22 agosto 2019. <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=gameplay>.

“Gameplay” (voce), in Scott Jones, Shana Hertz (a cura di), *The Videogame Style Guide and Reference Manual*, s.l., Game Press, 2007, p. 33.

“Glitch” (voce), in *Treccani.it*. <http://www.treccani.it/enciclopedia/glitch/>.

“HUD” (voce), in *treccani.it*. <http://www.treccani.it/enciclopedia/hud/>.

Giampaolo Dosena, “Libro-gioco” (voce), in *Enciclopedia dei giochi*, Utet, Torino 1999, pp. 671-672.

“Lissajous, curva di” (voce), in *Enciclopedia della Matematica*, 2013.

[http://www.treccani.it/enciclopedia/curva-di-lissajous\\_%28Enciclopedia-della-Matematica%29/](http://www.treccani.it/enciclopedia/curva-di-lissajous_%28Enciclopedia-della-Matematica%29/).

“Listato”, voce, in *Dizionario di Italiano il Sabatini Coletti*.

[https://dizionari.corriere.it/dizionario\\_italiano/L/listato.shtml?refresh\\_ce-cp](https://dizionari.corriere.it/dizionario_italiano/L/listato.shtml?refresh_ce-cp).

“Qualità” (voce), in *Treccani.it*. <http://www.treccani.it/vocabolario/qualita/>.

## Filmografia/ Videografia (per titolo)

*Attack of the killer fungus*, in *bbc.com*, 7 settembre 2014 (documentario).

<http://www.bbc.com/earth/story/20140907-attack-of-the-killer-fungus>.

TOMMASO WALLISER, *Easy to Learn, Hard to Master: the Fate of Atari* (documentario), 2017.

BILL DEDMAN, KATHERINE FONG, STEPHANIE HORVAT, ROBERT LOPEZ, JULIA SCHMALZ, *The Digital Da Vinci. Artist & Inventor Steve Beck* (documentario). <http://www.stevebeck.tv/loi/loi-about.html>.

'La Bambola' – *The Town of Light Featurette* (video), 6 luglio 2017.

<https://www.youtube.com/watch?v=xy7wdQ3TYzI>.

*GIG Tiger LCD – Pubblicità italiana (1992)* (video), 12 febbraio 2015.

<https://www.youtube.com/watch?v=uj8RR6R0Iw>.

*Il Grande Gioco di Tangentopoli (8Xenia Edizioni) (MS-DOS) [1993] [PC Longplay]* (video), 30 gennaio 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=ppLa5WUv85E&t=8s>.

*The Inspirations for The Last Of Us* (video), pubblicato il 5 aprile 2012.

<https://www.youtube.com/watch?v=xZkCBHmeeMg>.

*Liceo Scientifico di Sassoferrato a TANDEM su Rai 2* (video) [min. 29:47].

<https://www.youtube.com/watch?v=DFhp6Y2z0ZQ&t=4s>.

*Luca Dalcò - Ogni cosa è illuminata. Il videogioco The Town of Light* (video), in *Digital World*, stagione 2, episodio 12.

<https://www.raiplay.it/video/2017/12/Luca-Dalco---Ogni-cosa-e-illuminata-Il-videogioco-The-Town-of-light-b090633d-51aa-4f6a-a38d-f98e71c37b79.html>.

*Ralph Harris – TV POWWW LOS ANGELES* (video), 22 settembre 2016.

<https://www.youtube.com/watch?v=weZGEIhgEY0&t=161s>.

DINO RISI, *Il Sorpasso*, 1962.

*Splendor in the grass* (documentario), 1982.

<https://www.youtube.com/watch?v=bfFGrQLuY8s&t=6s>.

DAVID CRONENBERG, *Videodrome* (film), 1983.

## Sitografia

Tutti i siti consultati, a eccezione di quelli contrassegnati da un asterisco, sono da ritenersi attivi nell'ottobre del 2019.

<http://flottantpigbit.blogspot.com/> (Jack Spinoza, sito ufficiale).

<http://foggiagiocata.blogspot.com/> (*La Città Giocata*, blog).

<http://forabetterignorance.com/> (Nicolò Tedeschi, sito ufficiale).

<http://gillen.blogspot.com/> (Kieron Gillen, blog).

<http://hcssoftware.sourceforge.net/jason-rohrer/> (Jason Rohrer, sito ufficiale).

<http://hol.abime.net/> (Hall of Light, database).

<http://leewen.republicofdaydreams.com/> (Lee Wen, sito ufficiale).

<http://neural.it/it> (Neural. Critical digital culture and media arts).

<http://users.rcn.com/exitart/exhibit/> (Exit Gallery).

<http://userwww.sfsu.edu/jkveeder/index.htm> (Jane Veeder, sito ufficiale).

<http://vapriikki.fi/pelimuseo/> (Museo del Gioco finlandese, Tampere).

<http://www.abomb1.org/civildef/index.html> (Trinity Atomic Website).

<http://www.actofplay.com/index.html> (Pietro Righi Riva, sito ufficiale).

<http://www.atarimania.com/> (*Atari Mania. The World's Finest Atari Database*, database).

<http://www.atarimuseum.com> (Atari Museum).

<http://www.aurorameccanica.it/> (Aurora Meccanica, sito ufficiale).

<http://www.bitsavers.org/> (Bitsavers.org).

<http://www.copyitright.org/> (Copyitright.com).

<http://www.coregamers.info/> (Core Gamers).

<http://www.croceverdeapm.net/it/home/> (Croce Verde - Assistenza Pubblica Milanese).

[http://www.crpc.rice.edu/newsArchive/chi\\_trib\\_8\\_24\\_97.html](http://www.crpc.rice.edu/newsArchive/chi_trib_8_24_97.html) (*CRPC - The Center for Research in Parallel Computation at Rice University*).

<http://www.digitpress.com/index.php> (*Digital Press*).

<http://www.documentsdartistes.org/index.php> (Documents d'artistes).

[http://www.edueda.net/index.php?title=EduEDA\\_-](http://www.edueda.net/index.php?title=EduEDA_-)  
[The EDUcational Encyclopedia of Digital Arts](#) (*EDUeda. The Education Encyclopedia of Digital Arts*).

<http://www.entropy8.com/> (Auriea Harvey, sito ufficiale).

<http://www.gamesvillage.it/> (*GamesVillage*, webzine)

<http://www.hardcoregaming101.net/> (Hardcore Gaming 101).

<http://www.homeoftheunderdogs.net/> (Home of the Underdogs).

<http://www.mattiebrice.com/> (Mattie Brice, sito ufficiale).

<http://www.minotaurproject.co.uk/frontpage.php> (Llamasoft).

<http://www.molleindustria.org/> (La Molleindustria, sito ufficiale).

<http://www.nikolajkunsthal.dk/> (Nicholaj Kunstall).

<http://www.organised.info/> (Iman Moradi, sito ufficiale).

<http://www.peekpoke.hr/welcome/> (Peek & Poke | Computer Museum. Rijeka, Croazia).

<http://www.prismomag.com/> (*Prismo*, webzine).

<http://www.quadernidaltritempi.eu/> (*Quaderni d'altri tempi*).

<http://www.stevebeck.tv/about.htm> (Stephen Beck, sito ufficiale).

<http://www.tale-of-tales.com/> (Tale of Tales, sito ufficiale).

<http://www.vasulka.org/> (Steina e Woody Vasulka, sito ufficiale).

<http://www.videotopia.com/> (Videotopia).

<http://www.wheelsofaurelia.com/> (Wheels of Aurelia, sito ufficiale del gioco).

<http://www.zuper.com/> (Michaël Samyn, sito ufficiale).

<http://www.zx81stuff.org.uk/index.html> (Zx81 Tapes, Hardware and Book Collection).

<https://amodern.net/> (*Amodern*, rivista).

<https://archive.org/> (Internet Archive).

<https://atariage.com/> (Atari Age).

<https://cargo.site/> (Cargo Collective, sito ufficiale).

<https://cncntrc.tumblr.com/> (Tale of Tales, *Cncntrc*).

<https://critical-distance.com> (Critical Distance).



<https://dadgum.com/> (Dadgum games).

<https://daily.redbullmusicacademy.com/> (Red Bull Music Academy Daily).

<https://ew.com/> (Entertainment Weekly).

<https://gamejolt.com/> (Game Jolt).

<https://gameresearchlab.uta.fi/> (Game Research Lab, Università di Tampere).

<https://itch.io/> (Itch.io).

<https://ivipro.it/it/home/> (Italian Videogame Program).

<https://killscreen.com/> (*Kill Screen*, rivista/ webzine).

<https://maryflanagan.com/> (Mary Flanagan, sito ufficiale).

<https://medium.com/mammon-machine-zeal> (*Zeal*, webzine).

<https://multiplayer.it> (*Multiplayer.it*, webzine).

<https://nova.ilsole24ore.com/> (*Nòva*, dossier del *Sole 24 Ore*).

<https://nytimes.com> (*The New York Times*).

<https://obscurity.com/> (The Obscurity, database).

<https://quattrobit.blogspot.com/> (*Quattro Bit*, blog).

<https://residents.com> (The Residents, sito ufficiale).

<https://rhizome.org/> (Rhizome).

<https://segaretro.org/> (Sega Retro)\*.

<https://spectrum.ieee.org/> (*IEEE Spectrum*, rivista).

<https://transmediale.de/> (Transmediale. Art & Digital Culture).

<https://unity.com/> (Unity, sito ufficiale).

<https://www.aplayfulpath.com/> (*A Playful Path*, blog).

<https://www.artribune.com/static-index.html> (*Artribune*).

<https://www.clashmusic.com/> (*Clash*, webzine).

<https://www.eai.org/> (Electronic Arts Intermix).

<https://www.eurogamer.net/> (Eurogamer).

<https://www.everyeye.it/> (*Everyeye*, webzine).

<https://www.evl.uic.edu/index.php> (Electronic Visualization Laboratory).

<https://www.gamasutra.com/> (Gamasutra).

<https://www.gamescore.it/> (*GameScore*, webzine).

<https://www.gamesource.it/> (*Gamesource.it*, webzine).

<https://www.gamespot.com/> (*Gamespot*, webzine).

<https://www.giantbomb.com/> (Giant Bomb).

<https://www.ign.com> (*IGN*, webzine).

<https://www.ilfattoquotidiano.it/> (*Il Fatto Quotidiano*).

<https://www.ilvideogioco.com/> (*Il Videogioco. Il mondo videoludico in sintesi*, webzine).

<https://www.iphoneitalia.com/> (iPhoneItalia, blog).

<https://www.jesperjuul.net/> (Jesper Juul, sito ufficiale).

<https://www.jesperjuul.net/> (Jesper Juul, sito ufficiale).

<https://www.mauxa.com/> (Mauxa, webzine).

<https://www.michaelbetancourt.com/index.html> (Michael Betancourt, sito ufficiale).

<https://www.mobygames.com/> (*Moby Games*, database).

<https://www.mocagh.org/> (Museum of Adventure Computer Game History).

<https://www.moma.org/> (The Museum of Modern Art).

<https://www.nikolajkunsthal.dk/en/udstillinger/fokus-2012> (FOKUS video art festival 2012).

<https://www.playstation.com/it-it/> (PlayStation, sito ufficiale).

<https://www.polygon.com/> (*Polygon*, webzine).

<https://www.raiplay.it/> (streaming RAI).

<https://www.santaragione.com/> (Santa Ragione, sito ufficiale).

<https://www.smithsonianmag.com/> (Smithsonian Magazine).

<https://www.spaziogames.it/> (*SpazioGames*, webzine).

<https://www.theguardian.com/international> (The Guardian).

<https://www.thewisemagazine.it/> (*The Wise Magazine*, webzine).

<https://www.wired.com/> (*Wired*).

<https://www.youtube.com/> (YouTube).