

# Videogame Cult

*Formazione, arte, musica*

*a cura di*

Elena Marcheschi

***anteprima***

***vai alla scheda del libro su [www.edizioniets.com](http://www.edizioniets.com)***



Edizioni ETS



[www.edizioniets.com](http://www.edizioniets.com)

© Copyright 2019

EDIZIONI ETS

Palazzo Roncioni - Lungarno Mediceo, 16, I-56127 Pisa

[info@edizioniets.com](mailto:info@edizioniets.com)

[www.edizioniets.com](http://www.edizioniets.com)

*Distribuzione*

Messaggerie Libri SPA

Sede legale: via G. Verdi 8 - 20090 Assago (MI)

*Promozione*

PDE PROMOZIONE SRL

via Zago 2/2 - 40128 Bologna

ISBN 978-884675332-8

# Indice

Introduzione	
<i>Elena Marcheschi</i>	7

## *Parte I*

### Pedagogia, etica, filosofia

Emozioni, apprendimento, creatività e videogiochi	
<i>Maria Antonella Galanti</i>	15
Etica <i>del e nel</i> videogioco. Il caso degli <i>advergames</i>	
<i>Veronica Neri</i>	29
I videogiochi come oggetti epistemici	
<i>Roberto Gronda</i>	41
Insegnare a giocare, imparare a giocare	
<i>Donatella Fantozzi</i>	55

## *Parte II*

### Comunicazione, arte, conservazione

La comunicazione nei videogame	
<i>Marco Alfieri</i>	67
Culture videoludiche: videogame oltre il game	
<i>Roberto Cappai</i>	79
“L’effetto videogame” nelle arti elettroniche	
<i>Elena Marcheschi</i>	93

Aspetti performativi di <i>Second Life</i> <i>Eva Marinai</i>	107
Culture underground e scene indipendenti come <i>milieu</i> di convergenza mediale: Los Angeles tra il 1970 e il 2000 <i>Maria Teresa Soldani</i>	117
<i>Save and Continue</i> : comunicare e rendere accessibile il patrimonio videoludico <i>Andrea Dresseno</i>	131

### Parte III

#### Musica

<i>Retrogaming, chiptuning, pixelarting.</i> Pratiche, ideologie e paradossi della <i>videogame culture</i> tra musica e video <i>Alessandro Cecchi</i>	145
Partiture videoludiche: tra musica “classica” e videogiochi <i>Manfred Giampietro</i>	157
Gli autori	169

## Introduzione

I saggi raccolti in questo libro provengono, per la maggior parte, da due giornate di studio organizzate all'Università di Pisa. La prima, "Il videogame tra cultura underground e arti visive", si è tenuta al Dipartimento di Civiltà e Forme del Sapere e ha avuto tra i promotori le Università che aderiscono alla Scuola Dottorale in Storia delle Arti e dello Spettacolo (Progetto Pegaso - Università di Firenze, Pisa e Siena) e l'Associazione Culturale ONDAVIDEO, da anni attiva nella promozione dei linguaggi audiovisivi sperimentali. La seconda, "Videogiochi tra musica e arti visive", è stata promossa dal Centro per la Diffusione della cultura e della pratica musicale dell'Università di Pisa in collaborazione con il Teatro Verdi che ha ospitato l'evento, ed è stata concepita appositamente come introduzione al concerto *Fantasy (K)night - A tribute to Final Fantasy* che il Coro e l'Orchestra dell'Ateneo hanno tenuto il 22 maggio 2018.

Le due giornate di approfondimento hanno coinvolto studiosi di discipline diverse, dai linguaggi audiovisivi sperimentali alla pedagogia, dalla musica alle arti contemporanee *underground*, ma anche artisti e archivisti che si sono rivolti a audience nutrite e variegate di studenti, appassionati di videogame, arte e musica. I testi provengono "in parte" da questi due eventi, perché l'interesse suscitato dagli incontri è trascinato oltre i confini spazio-temporali delle affollate occasioni, andando a sollecitare anche altri studiosi che, incuriositi e aperti alle tematiche, per usare un'immagine di Johan Huizinga, sono entrati nel "cerchio magico" di questo progetto, testando le proprie discipline su un terreno di gioco comune: quello del videogame. Infatti, lo si potrà notare dalle note biografiche, solo tre dei contributi tra quelli proposti sono stati scritti da chi frequenta assiduamente il mondo videoludico, per motivi di studio, d'archivio

o di produzione vera e propria. Tutti gli altri testi provengono da autori di ambiti disciplinari diversi e che si sono resi disponibili a intessere un dialogo tra settori e competenze, intrecciando teorie, prospettive ed esperienze con la libertà di chi, pur non avendo precedentemente battuto un territorio, sente il desiderio di attraversarlo e scoprirlo, con curiosità e entusiasmo analoghi a quello dei bambini quando intraprendono un nuovo gioco.

Il titolo – *Videogame Cult. Formazione, arte, musica* – vuole sintetizzare i contenuti e le motivazioni che hanno sostenuto questa pubblicazione: da un lato chiarisce la diversità di sguardi e prospettive, dall'altro mette in evidenza, con forza, come i videogame abbiano “conquistato” gran parte della mediasfera contemporanea, non solo perché mezzi di intrattenimento, ma in quanto prodotti di un'industria culturale che, a sua volta, intrattiene scambi intermediali sempre più intensi col cinema, la televisione, le arti contemporanee, la ricerca audiovisiva sperimentale, la pubblicità, i fumetti ecc. Una pervasività, quella dei videogiochi, che si manifesta a più livelli, interessando giocatori giovani e adulti, ma suscitando anche un interesse trasversale che spazia dagli studiosi specializzati nel settore ai più semplici curiosi del fenomeno.

*Videogame Cult*, quindi, perché che si amino profondamente o si intrattenga con essi un rapporto lasco, con i videogiochi ci confrontiamo ogni giorno, direttamente o indirettamente, coscientemente o senza rendercene conto, facendo esperienza di una realtà in cui i processi di ludificazione appaiono sempre più accentuati, in un mix culturale proteiforme che è esito di un mondo sempre più interconnesso e trasversalmente globalizzato.

Rispetto ai tanti volumi, sia italiani che stranieri, in cui i videogiochi sono oggetto di analisi comparatistiche o occasioni di approfondimenti tematici verticali, *Videogame Cult* si presenta come un volume “polifonico”, nello spirito della Collana che lo ospita: le varie voci coinvolte, infatti, sviluppano una melodia colorata che si muove intorno a una linea comune. Per guidare meglio il lettore tra le varie piste tracciate, il libro è diviso in tre parti che strutturano chiaramente gli ambiti disciplinari, mantenendo comunque una certa porosità per favorire il fluire di alcuni concetti da un testo all'altro. Un elemento che certamente accomuna i vari contributi

è la forte componente di ricerca: ogni autore si interroga su alcuni problemi, saggia degli esempi e, alla luce dell'approccio metodologico adottato, propone delle interpretazioni o possibili soluzioni a quanto analizzato. Pur andando in profondità, ogni testo mantiene la freschezza e l'apertura di chi, come dicevo prima, si sta affacciando su un nuovo territorio da esplorare. Questo fa sì che i contributi dischiudano finestre su panorami che mantengono il videogame come orizzonte fisso, osservato però da una molteplicità di punti di vista utili a tracciare mappe di orientamento ancora in via di definizione.

I saggi di Maria Antonella Galanti e Donatella Fantozzi aprono e chiudono a chiasmo la prima parte: il primo testo si concentra soprattutto sulle potenzialità educative insite nei videogiochi, sia conoscitive che emotive, spesso non sufficientemente apprezzate o correttamente valutate da parte di coloro che svolgono funzioni di tipo educativo; il secondo, partendo da un'ampia disamina del concetto di gioco, evidenzia come l'uso saggio dei videogame potrebbe soddisfare e aggiornare le esigenze educative che sorgono anche in ambito scolastico. Tra queste due prospettive si situano i saggi di Veronica Neri e Roberto Gronda: la prima, partendo da una collocazione dei videogiochi nell'ambito intermediale odierno, analizza le strategie comunicative che li rendono particolarmente funzionali al marketing, sottolineandone i punti di debolezza e quelli di forza che invece andrebbero incentivati come esempi di buona comunicazione; il testo di Gronda, caratterizzato da una forte struttura filosofica, confronta modelli scientifici e avanza una modellazione dell'oggetto storiografico, proponendo l'idea che anche i videogiochi possano costituire strumenti utili per la rappresentazione e la conoscenza storica.

La seconda parte del libro si apre col testo di uno sviluppatore di videogiochi indipendenti, Marco Alfieri, il quale offre una panoramica globale sui videogame, sia in termini storici che più strettamente tecnici, tracciando alcune linee di divergenza tra prodotti industriali *mainstream* e prodotti indipendenti. Il saggio di Roberto Cappai è dedicato agli aspetti derivativi del videogame, con particolare attenzione alla Game Art, ovvero quella vasta area dell'arte contemporanea che risente direttamente dell'influenza

dei videogiochi, sia in termini estetici che come suggestioni tematiche. All'insegna della contaminazione e dei dialoghi si sviluppa anche il contributo di cui sono l'autrice, con particolare attenzione verso le esperienze videoartistiche che sembrano avere assorbito alcuni caratteri degli ambienti videoludici, mentre Eva Marinai offre una riflessione sugli aspetti performativi di *Second Life*, in cui l'utente-attore è agente attivatore di un'esperienza virtuale. E ancora contaminazioni e scambi sono quelli che Maria Teresa Soldani ricostruisce in un'analisi storica dei movimenti artistici underground (tra *graffiti art*, *street skating*, culture *DIY*, produzioni musicali e, naturalmente, videogame), con particolare attenzione alla scena di Los Angeles tra il 1970 e il 2000. Conclude la sezione il saggio di Andrea Dresseno, fondatore e responsabile dell'Archivio Videoludico della Cineteca di Bologna, in cui vengono esplorate le problematiche di conservazione e archiviazione di un patrimonio per il quale si rendono necessarie strategie di divulgazione e preservazione.

L'ultima parte del volume è quella dedicata alla musica, grazie a due saggi che mostrano prospettive completamente diverse dell'esperienza sonora nei videogame: Alessandro Cecchi si concentra su alcuni aspetti più sperimentali, analizzando le pratiche del *chip-tuning* e del *pixelarting*, rispettivamente omaggi alle componenti sonore e visive dei videogiochi degli anni '70 e '80, con particolare attenzione verso la *chip music*; Manfred Giampietro, infine, affronta la questione della "rimediazione" della musica classica all'interno dei panorami videoludici, analizzando ricorrenze, trasformazioni e nuove acquisizioni di senso.

Nato sul solco tracciato da due giornate di studio, questo volume si propone di dare corpo ai pensieri che in quelle sedi si sono formati, attivando e coinvolgendo successivamente ulteriori riflessioni che hanno alimentato una inaspettata e vivace circolazione di idee. Più che un punto di arrivo, credo che *Videogame Cult* rappresenti un punto di partenza verso esperienze di studio che richiedono prospettive sempre più dichiaratamente aperte e interdisciplinari. E questa necessità non è altro che il riflesso della costante ibridazione mediale e culturale odierna. D'altro canto, in ambito universitario sono gli stessi studenti, con il loro interesse e la loro



attenta presenza, a sollecitare una nostra maggiore sensibilità verso fenomeni e tematiche liminali.

Concludo ringraziando le autrici e gli autori che hanno partecipato a questo progetto con entusiasmo, con l'augurio che lo scambio intellettuale e umano possa aver seguito in futuri progetti condivisi.

*Elena Marcheschi*

# Emozioni, apprendimento, creatività e videogiochi

*Maria Antonella Galanti*

## 1. Videogiochi e intelligenza emotiva

I videogiochi non riguardano solo i bambini o gli adolescenti, ma tutti, compresi gli adulti. Questi ultimi possono essere coinvolti come fruitori, ma con maggiore probabilità in qualità di censori, che permettono ai propri figli di accedervi come premio o concessione oppure che impediscono loro di farlo quando vogliono punirli. Il conflitto intergenerazionale si focalizza facilmente sui videogiochi, molto amati dai bambini, dagli adolescenti e dai giovani, ma considerati negativamente dalle figure con funzione educativa. Sono visti, infatti, come un fuorviante diversivo rispetto all'impegno scolastico e come elementi corruttivi riguardo al desiderio di conoscere, cioè ostacoli per l'apprendimento in quanto colpevoli persino di determinare un deterioramento delle competenze intellettive e delle funzioni legate all'intelligenza come il linguaggio, la memoria o l'attenzione. Ai videogiochi si rimprovera, in analogia a quanto avviene per l'uso della rete, di deviare anche le motivazioni relazionali e le competenze sociali dei bambini e dei ragazzi, inducendoli a un consumo solitario di divertimento superficiale e fine a se stesso.

La questione dei videogiochi tocca profondamente il nostro immaginario e attiva certe nostre resistenze e paure di fronte al nuovo, così come tante possibili fantasie di espiazione o di peccato. Probabilmente essi attraggono perché amplificano ciò che di straordinario può accadere nella nostra mente con la lettura di un libro. Leggere un racconto o un romanzo è un'attività che non coinvolge solo la dimensione psichica, ma anche quella biologica, dato che le emozioni si esprimono anche a livello di segni corporei. È quasi come se il nostro cervello non fosse consapevole del fatto che ci stiamo coinvolgendo in vicende fantastiche che in quel momento però

# Etica *del* e *nel* videogioco. Il caso degli *advergames*

Veronica Neri

## 1. Videogiochi come strategia comunicativa.

### Tra realtà e finzione

Con la diffusione delle tecnologie emergenti si è sviluppata una generazione di videogiochi ben più pervasiva e onnipresente rispetto ai suoi esordi, potendo contare su dispositivi estremamente sofisticati e su una alta qualità grafica<sup>1</sup>.

«[S]econd[a] solo al cinema», ricorda Ortoleva<sup>2</sup>, l'industria dei videogame risulta attualmente un settore in costante crescita, dall'indubbio impatto culturale, ma anche estetico, emotivo e sociale, ciò che impone necessariamente alcuni interrogativi di ordine etico. Contrariamente ad altre industrie culturali è spesso considerata produttrice di mero *divertissement* in un contesto comunicativo, quale è quello della rete, che, sotto certi aspetti, sembra somigliare sempre più a una sala giochi<sup>3</sup>.

Ma il gioco, come scriveva Huizinga, rappresenta la base di una cultura: «[L]a cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima

<sup>1</sup> L. Papale, *Estetica dei videogiochi. Percorsi, evoluzioni, ibridazioni*, UniversItalia, Roma 2013, pp. 21-62. Sul concetto di accessibilità, J. Rifkin, *The Age of Access. The New Culture of Hypercapitalism, Where All of Life is a Paid-for Experience*, J.P. Tarcher/Putnam, New York 2000 (trad. it. a cura di P. Canton, *L'era dell'accesso. La rivoluzione della new economy*, Mondadori, Milano 2000), ma anche: G. Valenduc, *La diffusione di Internet e il digital divide*, in S. Di Guardo *et al.* (a cura di), *Etica e responsabilità sociale della tecnologia e dell'informazione*, vol. II, Franco Angeli, Milano 2010, pp. 228-238.

<sup>2</sup> P. Ortoleva, *Dal sesso al gioco. Un'ossessione per il XXI secolo?*, Espress Edizioni, Torino 2012, p. 84; cfr. altresì il sito Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani, <http://www.aesvi.it/>, ultimo accesso 1/2/2019.

<sup>3</sup> Sul punto, cfr. S. Triberti, L. Argenton, *Psicologia dei videogiochi. Come i mondi virtuali influenzano mente e comportamento*, Apogeo, Milano 2013, pp. 159 e ss., J.C. Herz, *Il popolo del joystick. Come i videogiochi hanno mangiato le nostre vite*, Feltrinelli, Milano 1998, p. 13 (ed. or. *Joystick Nation: How Computer Games Ate Our Quarters, Won Our Hearts and Rewired Our Minds*, Little Brown and Co., New York 1997).

# I videogiochi come oggetti epistemici

*Roberto Gronda*

È convinzione comune che i videogiochi – tutti i videogiochi, indipendentemente dalla loro ambientazione e dalla loro trama – abbiano un carattere esclusivamente ludico. Ancora più diffusa è l'idea che giocare a un videogioco sia un modo efficace di riempire un po' di tempo senza pensare e senza occuparsi di cose più serie e meritevoli. Quelle a cui ci si è dedicati prima di accendere la *console* e a cui auspicabilmente si tornerà dopo essersi riposati per qualche tempo.

Una critica di questo tipo non ha, ovviamente, alcun fondamento che non sia il pregiudizio. È evidente che esistono videogiochi belli e videogiochi brutti: ma così come nessuno si sognerebbe di screditare la pittura in quanto tale per il fatto che esistono un gran numero di dipinti di scarsa qualità, allo stesso modo non dovrebbe essere accettato un argomento analogo riguardo ai videogiochi. In secondo luogo, non c'è dubbio che, per quanto poco apprezzate come capacità pratiche, i videogiochi consentono di sviluppare coordinazioni senso-motorie che richiedono la cooperazione di abilità percettive e manuali. In terzo luogo, non è da escludere che la complessità degli scenari che i videogiochi sottopongono all'attenzione del giocatore e la richiesta di risposte rapide ed efficaci alle continue sfide proposte contribuiscano a migliorare la velocità e la qualità della riflessione e del processo decisionale. Infine – ed è questo il punto su cui vorrei richiamare l'attenzione in questo saggio – alcuni videogiochi hanno, perlomeno in linea di principio, le potenzialità e le risorse per mettere in luce ed esemplificare alcune connessioni concettuali che possono essere certamente formulate in termini proposizionali, ma che sperimentate in un videogioco acquisiscono maggiore chiarezza ed evidenza.

Mi riferisco in particolare a quei videogiochi di ambientazione

# Insegnare a giocare, imparare a giocare

*Donatella Fantozzi*

## 1. Il gioco e il suo fantasma

Il concetto e il fenomeno del gioco (e del suo strumento migliore, il giocattolo) sono da sempre argomento di studio e ricerca da parte dei settori accademici che si occupano dello sviluppo socio/psico/affettivo/cognitivo dell'essere umano; in realtà, se proviamo a definire il gioco scopriamo che vengono indicate con questo termine tutte le azioni svolte senza un fine produttivo riconosciuto, addirittura spesso per definirlo utilizziamo frasi che lo connotano negativamente, per esempio del tipo: “adesso basta perdere tempo”, “sei grande per giocare”, “invece di pensare a giocare studia”, coltivando indirettamente e subdolamente nella mente del bambino l'idea che il gioco sia l'opposto del fare, dell'imparare, del crescere.

Eppure il termine gioco è utilizzato anche in un'enorme quantità di modi di dire, ciascuno con significati metaforici diversi e distanti fra loro, ma con una significatività e una pregnanza inequivocabili: avere buon gioco, entrare in gioco, essere in gioco, far gioco, fare il doppio gioco, fare il gioco di qualcuno, gioco pesante, gioco di prestigio, invitare qualcuno al suo gioco, mettere in gioco, mettersi in gioco, per gioco, prendersi gioco di qualcuno, scoprire il gioco di qualcuno, stare al gioco, un bel gioco dura poco, un gioco da ragazzi.

Lo releghiamo, e induciamo i bambini a relegarlo, in spazi di risulta, in tempi rimasti, rubati ad altri impegni ritenuti ben più importanti: lavorare e/o studiare. Ne deriva che nel nostro immaginario, e di conseguenza nella nostra vita, rilassarci e divertirci non è una cosa seria, né è una condizione che può venirci in soccorso per affrontare meglio i nostri altri impegni; di conseguenza il gioco, per quanto gli studi e le ricerche dimostrino la sua importanza per lo sviluppo umano, resta in panchina ad attendere di poter dimo-

# La comunicazione nei videogame

*Marco Alfieri*

## 1. Introduzione

Possiamo considerare i videogame dei mezzi di comunicazione?

I videogiochi sono stati inventati nella seconda metà del secolo scorso. Fin dai primi decenni di vita, per la loro natura dinamica e vasta, ma anche per la loro capacità di coinvolgimento, sono stati posti al centro dell'attenzione mondiale. I seguenti paragrafi hanno lo scopo di studiare e analizzare il rapporto che esiste tra videogiochi e comunicazione.

## 2. Definizioni

Comunicazione

co·mu·ni·ca·zió·ne/

*sostantivo femminile*

Per comunicazione (dal latino *cum* = con, e *munire* = legare, costruire e dal latino *communico* = mettere in comune, far partecipe) si intende il processo e le modalità di trasmissione di un'informazione da un individuo a un altro (o da un luogo a un altro), attraverso lo scambio di un messaggio elaborato secondo le regole di un determinato codice.

Videogioco

vi·de·o·giò·co/

*sostantivo maschile*

Il videogioco è un gioco gestito da un dispositivo elettronico che consente di interagire con le immagini di uno schermo.

# Culture videoludiche: videogame oltre il game

Roberto Cappai

Trent'anni. Che equivalgono a una generazione e mezza. È tale, secondo il futurologo Paul Saffo, il periodo di tempo necessario affinché una cultura sia in grado di assorbire le “nuove idee”<sup>1</sup>. Che a citare la cosiddetta “regola dei trent'anni” sia Matteo Bittanti nell'introduzione alla prima edizione della raccolta di saggi intitolata *Per una cultura dei videogames* (2002), pubblicata a trent'anni dalla diffusione del videogame, non deve dunque stupire. Lo scopo, infatti, era ben chiaro agli autori: superare i limiti di una critica videoludica stagnante, attenta agli aspetti commerciali più che ideologici e culturali, proponendo un approccio in grado di studiare il videogame «mettendone in luce la rilevanza sociale, culturale ed artistica e non semplicemente i dati di vendita»<sup>2</sup>. L'idea era dunque quella di guardare al videogame come cultura o, meglio, come una nuova forma culturale, dichiaratamente sulle orme di Lev Manovich e Marshall McLuhan, profeta di un'ibridazione tra forme mediali che sfidano il fruitore alla comprensione.

Se è vero che il videogame ha conquistato con difficoltà e solo in tempi relativamente recenti una propria dignità scientifica, facendo il suo ingresso tutt'altro che trionfale nelle Accademie, è altrettanto vero che, ignaro della sua indegnità, ha cominciato a stabilirsi come pratica culturale sin dai primi anni '80, come dimostrano gli studi sulle riviste videoludiche inglesi di Graeme Kirkpatrick che, a tal proposito, afferma:

<sup>1</sup> Cfr. P. Saffo, *Paul Saffo and the 30-Year Rule*, in «Design World», (1992) 24, pp. 16-23.

<sup>2</sup> M. Bittanti, *Intro alla seconda edizione. Livello 1 completato!*, in M. Bittanti (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teoria e prassi del videogiocare*, Unicopli, Milano 2004, p. 7.

# “L’effetto videogame” nelle arti elettroniche

*Elena Marcheschi*

## 1. Un quadro generale e una posizione di avvio

I videogame sono arte? In caso affermativo, come si collocano all’interno del panorama delle arti? E a quale si avvicinano di più? Al cinema? All’architettura? Al fumetto? Oppure al video sperimentale? O forse, al contrario, linguaggi e universi videoludici devono essere considerati come una sfera autonoma, con una propria ontologia e una propria prassi? E se proviamo a rovesciare il punto di vista, quante e quali forme d’arte hanno assimilato l’esperienza dei videogiochi? E attraverso quali modalità?

Per chi si avvicina per la prima volta allo studio di questi testi audiovisivi, negli ultimi decenni affermati indubbiamente come prodotti fiorenti dell’industria culturale a livello mondiale, si aprono molteplici prospettive di studio. Una tra queste, che ha alimentato vivacità e varietà di approcci e prodotto un’ampia letteratura in merito, è proprio quella che ha riguardato la definizione e il riconoscimento del videogame anche come medium artistico<sup>1</sup>. Studiosi di cinema e nuovi media, sviluppatori, tecnici, artisti e, più tardivamente, anche i critici d’arte hanno posto l’attenzione da un lato su quelli che potremmo definire videogame “d’autore”, dall’altra sulle forme artistiche da essi derivate, ovvero opere che intercettano negli

<sup>1</sup> Tra i testi consultati per la stesura di questo saggio e che riguardano proprio questo aspetto, si faccia riferimento a: H. Jenkins, *Artform for the Digital Age*, «Technology Review», (2000), 1, versione integrale del saggio reperibile all’indirizzo: <http://www.technologyreview.com/article/400805/art-form-for-the-digital-age/>, ultimo accesso 5 gennaio 2019; M. Bittanti, D. Quaranta (a cura di), *Gamescens. Art in the Age of Videogame*, Johan & Levi, Monza 2006; A. Clarke, G. Mitchell (a cura di), *Videogames and Art*, Intellected Books, Bristol 2007; D. Ferrari, L. Traini (a cura di), *Arte e videogames. Neoludica 2011-1996*, Skira, Milano 2011; C. Melissinos, P. O’Rourke, *The Art of Video Games*, Welcome Books, New York 2012; S. Montesarchio, *Videogame Art. Nuove forme dell’arte contemporanea*, Stamen, Roma 2015.



# Aspetti performativi di *Second Life*

Eva Marinai

Per trattare degli aspetti di *Second Life* che possono essere considerati elementi di confine con la performance, occorre anzitutto introdurre la questione concernente il campo di interesse delle pratiche performative, che è l'esperienza: umana, di vita, ma anche estetica. Se da un lato è vero che l'esperienza performativa si distingue da quella dell'arte per l'evidenza della partecipazione attiva all'evento, è altresì vero che la presunta fruizione "passiva" dell'esperienza estetica non è effettivamente tale, poiché «l'attività cerebrale che ne deriva indica l'esistenza di meccanismi neurali che simulano internamente ciò che è implicato dagli stimoli»<sup>1</sup>. Questo fenomeno spinge a ipotizzare che, anche in presenza di un contesto ludico-estetico non *live*, la mappatura cerebrale induca a un'esperienza "come se" delle azioni eseguite dal soggetto-oggetto della visione: come se fossi *io* a compiere quelle azioni, come se il *mio* corpo-mente fosse *dentro* quello schermo, *dentro* quel corpo «fictif»<sup>2</sup>.

E se, ancora, s'intende distinguere le arti performative dalle arti visive in quanto le prime, a differenza delle seconde, comportano un'attivazione del sistema motorio (partecipare a un evento è diverso dal fruire di una sua registrazione), è altrettanto certo che l'esperienza performativa si realizza ogni qual volta essa implichi, da parte dell'utente, la *percezione del movimento*, ossia la sensazione

<sup>1</sup> E.G. Carlotti, *Esperienza e coscienza. Approcci alle arti performative*, Accademia University Press, Torino 2018, p. 125.

<sup>2</sup> Intendendo con ciò non la finzione drammatica, ma la modellizzazione di un corpo fittizio (la definizione *fictif* è del maestro giapponese Moriaki Watanabe) da parte dell'attore (ossia agente dell'azione performativa), che non è corpo quotidiano e non è nemmeno corpo del personaggio: Tra Oriente e Occidente. *Intervista a Moriaki Watanabe* in F. Ruffini (a cura di), *La scuola degli attori. Rapporti della prima sessione dell'ISTA*, La Casa Usher, Firenze 1980, p. 34. Cfr. anche E. Barba, *La pre-espressività dell'attore*, in N. Savarese, E. Barba (a cura di), *Anatomia del teatro. Un dizionario di antropologia teatrale*, La Casa Usher, Firenze 1983, p. 29.

# Culture underground e scene indipendenti come *milieu* di convergenza mediale: Los Angeles tra il 1970 e il 2000

Maria Teresa Soldani

«Revolution starts at home, preferably in the bathroom mirror»  
Hüsker Dü

## 1. Cosa significa *indie*?

Nel novembre del 2014 il Museum of Popular Culture di Seattle – nato nel 2000 dal co-fondatore di Microsoft, Paul Allen, come museo celebrativo dei musicisti rock locali<sup>1</sup> – dedica un allestimento permanente ai videogame indipendenti. *Indie Games Revolution* (2014-oggi)<sup>2</sup> è una mostra multimediale curata da Jacob McMurray e finanziata dalla Nintendo, che racconta una storia culturale attraverso venti postazioni dove giocare individualmente o in gruppo, affiancate da apparati testuali (pannelli, didascalie, *timeline*) e audiovisivi (monitor, pad). La mostra è un'ottima lente per osservare come alcuni aspetti cruciali che caratterizzano il fenomeno di convergenza mediale degli *indie games* si mettono subito in relazione con quella cultura underground che si sviluppa negli Stati Uniti dalla metà degli anni '70, in cui media e arti – musica, cinema, video e arti visive *in primis* – sono interconnesse.

Tra gli apparati di presentazione emerge prima di tutto il *concept* della mostra, in cui è enfatizzata l'espressione *video games culture*, assonante a espressioni con cui sono state analizzate e definite altre scene culturali indipendenti<sup>3</sup>. Il primo video ci mette di fronte a due

<sup>1</sup> Inaugurato col nome The Experience Project.

<sup>2</sup> <https://www.mopop.org/exhibitions-plus-events/exhibitions/indie-game-revolution/>, ultimo accesso 15 gennaio 2019.

<sup>3</sup> Cfr. W. Straw parla di «culture of alternative rock» in Id., *Systems of Articulation, Logics of Change. Communities and Scenes in Popular Music*, in «Cultural Studies», V (1991), 3, pp. 368-388; H. Kruse, *Subcultural Identity in Alternative Music Culture*, in

# *Save and Continue*: conservare e rendere accessibile il patrimonio videoludico

Andrea Dresseno

Nell'immaginario comune i videogiochi sono oggetti a noi molto vicini, strumenti della contemporaneità; nei fatti, hanno ormai settant'anni di vita. Un'età puramente indicativa, a dire il vero, perché gli storici ancora non concordano nel definire quale sia il primo videogioco della storia. Una simile *impasse*, d'altra parte, la si ritrova anche nel mondo del cinema, per quanto la convenzione attribuisca il primato a *L'uscita dalle officine Lumière*, proiettato a Parigi insieme ad altri nove film il 28 dicembre 1895. Se andassimo a scavare, emergerebbero per esempio *Roundhay Garden Scene*, cortometraggio dell'ottobre 1888, e *Man Walking Around a Corner*, dell'agosto 1888, entrambi realizzati da Louis Le Prince. La loro unica colpa? Non essere stati proiettati dinnanzi al grande pubblico<sup>1</sup>.

È sempre una questione di convenzioni, anche sul fronte videoludico. Risale al 1962 il celebre *Spacewar!* (Steve Russell, 1962), titolo che viene spesso indicato come il primo videogioco della storia. Un simulatore di battaglia spaziale concepito per due giocatori, chiamati ad affrontarsi per eliminare la navicella avversaria. Il gioco fu sviluppato sul nuovo computer PDP-1 del Massachusetts Institute of Technology.

*Spacewar!* è senza dubbio il primo gioco progettato in modo approfondito, con tempi di realizzazione giustificati non solo dalle questioni tecniche ma dal vero e proprio design delle meccaniche di gioco, dell'interfaccia, dei controlli. L'esperimento ottiene una tale visibilità da essere distribuito con i nuovi computer della serie DEC, ma prima ancora esplose come fenomeno proto-virale, copiato e distribuito praticamente su tutti i principali calcolatori degli Stati Uniti, a livello sia universitario che governativo e militare<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> R. Howells, "Louis Le Prince: the body of evidence", in «Screen», 47 (2006), 2.

<sup>2</sup> M. Pellitteri, M. Salvador, *Conoscere i videogiochi. Introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*, Tunuè, Latina 2014, p. 25.

*Retrogaming, chiptuning, pixelarting.*  
Pratiche, ideologie e paradossi  
della *videogame culture* tra musica e video

*Alessandro Cecchi*

Il videogame è stato considerato a lungo un prodotto dell'industria dell'intrattenimento non meritevole di attenzione da parte degli studiosi. Intorno alla svolta del XXI secolo il fenomeno è stato pienamente ricompreso nel contesto della produzione, diffusione e fruizione dei media audiovisivi<sup>1</sup>, anche se in realtà il videogame mette in discussione il paradigma tradizionale dell'esperienza audiovisiva: la tattilità, l'interattività, la presenza di una sfida lo pongono infatti in continuità anche con altre attività basate su performance individuali e collettive, come lo sport, le arti marziali, la musica, il teatro, la danza, il gioco da tavolo; ma anche cucinare una pietanza, risolvere un gioco enigmistico o assemblare un mobile componibile, per citare alcune delle tante attività della vita quotidiana, possono avvicinarsi all'esperienza del videogame. Si tratta, nondimeno, di un medium irriducibile sia agli altri media audiovisivi, come la televisione, con la quale in particolare il videogame confina e interagisce fin dalle origini (i videogiochi casalinghi "occupavano" la televisione di casa trasformandola momentaneamente in monitor per una diversa esperienza), sia alle tipologie di performance agonistica, ludica o artistica già menzionate. È proprio la caratteristica combinazione multisensoriale, nella quale visione e ascolto si riconfigurano alla luce della tattilità preponderante e della dinamica interattiva, in genere innescata da una sfida, a fare del videogame un'esperienza tra le più ricche di stimoli e coinvolgenti. Tutto questo, se da un lato porta facilmente a forme di dipendenza, dall'altro fa probabilmente del videogame il medium che più di ogni altro induce a riflettere sul complesso inestricabile di mente e corpo e sulla loro estensione tecnologica – l'altrettanto inestricabile nesso

<sup>1</sup> Cfr. M.J.P. Wolf (a cura di), *The Medium of the Video Game*, University of Texas Press, Austin 2002.

# Partiture videoludiche: tra musica “classica” e videogiochi

*Manfred Giampietro*

La riflessione circoscritta sul rapporto tra la musica del repertorio colto e la videoludicità scaturisce da una semplice curiosità, da un punto di domanda che va collocato nel contesto più generale delle indagini sulla musica applicata. Perché la musica “classica” viene utilizzata nei videogiochi? Questo interrogativo, a prima vista non particolarmente giustificato, non ha, tantomeno, risposte facili o scontate. Cosa accomuna i capolavori umanissimi, poetici, misteriosi e inafferrabili di giganti come Bach, Mozart, Tchaikovsky o Wagner con il mondo degli *sprite*, del parallasse, dei poligoni, dei *bit* e della *computer graphics*? A una prima impressione, vi dovrebbe essere una netta divaricazione tra questi due mondi: il primo di essi rappresenta, in un certo qual modo, il “museo della musica”, l’altro incarna, per così dire, il futuro dell’intrattenimento delle masse di domani. Masse di bambini, di adolescenti, di *young adults* ecc. Solo il pubblico ancor meno giovane, forse, rappresenta una categoria statistica che si astiene, a tutt’oggi, dal videogiocare in senso stretto, per limiti oggettivi di compatibilità con una tecnologia sconosciuta (eppure, quanti nonni vediamo videogiocare quotidianamente coi nipotini?). Per tornare, dunque, al nostro quesito iniziale, scopriremo ben presto che la musica classica, al contrario di quanto si potrebbe immaginare, ha – da sempre – avuto un ruolo di spicco nei videogiochi, foss’anche sul piano meramente segnaletico.

Consideriamo, per partire con il nostro breve viaggio, *Circus*, un *arcade*<sup>1</sup>; il gioco venne prodotto nel 1977 dalla Exidy, tra le più importanti aziende videoludiche del primo periodo: il suo *gameplay* prevedeva che la morte del giocatore venisse commentata tramite la più bieca e sfruttata analogia leitmotivica, l’associazione con la

<sup>1</sup> Un gioco da sala giochi, quindi inserito in un cabinato a gettoni.

# Polifonica

---

L'elenco completo delle pubblicazioni  
è consultabile sul sito

**www.edizioniets.com**

alla pagina

<http://www.edizioniets.com/view-Collana.asp?col=Polifonica>



---

## Pubblicazioni recenti

10. Edi Cecchini (a cura di), *Casa Futuro. Perché io no?*, 2019, pp. 120.
9. Gianluca Corrado, *Processo alla verità o processo della verità? Il giudizio tra diritto e filosofia*. In preparazione.
8. Carlo Coppelli, *La cornice e lo specchio. Riflessioni ed esperienze di terapia nei luoghi dell'arte*, 2018, pp. 264.
7. Elena Marcheschi (a cura di), *Videogame Cult. Formazione, arte, musica*, 2019, pp. 176.
6. Fabrizio Meroi, Paolo Vanini (a cura di), *Rivoluzioni. Aspetti del pensiero del Novecento*, 2018, pp. 284.
5. Mariateresa Gammone, Francesco Sidoti, Corrado Veneziano, *I carabinieri e l'identità italiana*, con una nota di Nando dalla Chiesa, 2018, pp. 244.
4. Giancarlo Gambula, *La consapevolezza del Sé. Sviluppo delle competenze di cittadinanza*, 2017, pp. 192.
3. Maria Antonella Galanti, Bruno Sales, *Disturbi del neurosviluppo e reti di cura. Prospettive neuropsichiatriche e pedagogiche in dialogo*, 2017, pp. 278.
2. Luca Mori, *Orbis Pictus. Per una storia della filosofia dell'informazione*, 2017, pp. 168.
1. Maria Antonella Galanti, Sandra Lischi, Cristiana Torti (a cura di), *Una gigantesca follia. Sguardi sul Don Giovanni*, 2016, pp. 292.

Edizioni ETS

Palazzo Roncioni - Lungarno Mediceo, 16, I-56127 Pisa

info@edizioniets.com - www.edizioniets.com

Finito di stampare nel mese di aprile 2019