



immagine 4.
"Game Over", acrilico su cartone, 1996 di Enrico Mitrovich.

il medium elettronico ha reso popolari per criticare alcuni aspetti della cultura attuale, come il consumismo, la violenza, la discriminazione sociale. È il caso di Anne-Marie Schleiner, docente di arte digitale in California e curatrice di numerose retrospettive di *game art*, tra cui "Cracking the Maze: Game Plugs-Ins e Patches as Hacker Art", "Mutation.fem" e "Luckykiss: adult kisekae ninyou sampling". L'artista gestisce inoltre *opencore.net*, (<http://www.opencore.net>), un sito di arte digitale *open source*. Accanto alla Schleiner ricordiamo anche le elvetiche Marion Strunk e Deanna Herts che con l'opera *Ego Image Shooter* (http://www.cyberhelvetia.ch/public/images/gendergame/egoshooter_down.html), contestano la rappresentazione stereotipata della mascolinità e della femminilità nei videogames. *Ego Image Shooter* è un esempio di arte videoludica concettuale che fa parte di un progetto più ampio intitolato *Gender Games*, il cui obiettivo è esplorare criticamente il rapporto tra video games e sessualità. Il "gioco", una parodia degli sparattutto in prima persona, mette alla berlina le convenzioni tipiche del genere: l'eroe maschio, bello e muscoloso – in questo caso, biondo e ariano - spara rane e fiori anziché letali proiettili. Tra baci omosessuali e lavatrici, *Ego Image Shooter* stravolge e sovverte le aspettative del fruitore di videogiochi.

Vicino per sensibilità e finalità a *Ego Image Shooter* è *Velvet-Strike: War Times and Reality Games* (2002), una raccolta di graffiti digitali per imbrattare le locazioni, muri, i soffitti e i pavimenti del violentissimo FPS *Counter-Strike*. Creato dalla stessa Anne-Marie Schleiner insieme a Joan Leandre (Retroyou) e Brody Condon ha una finalità spiccatamente

pacifista. Il progetto acquista allora un significato del tutto particolare alla luce dei recenti attacchi dei media al violento sparattutto di Valve. Quando si è scoperto che Robert Steinhäuser, l'adolescente responsabile del un massacro nel liceo Gutenberg di Erfurt, in Germania (aprile 2002), era un appassionato di *Counter-Strike*, è tornata a riaffacciarsi l'idea che sussista una correlazione diretta tra violenza virtuale e violenza reale. *Velvet-Strike* è un'esplicita condanna dell'ideologia sottesa al videogioco, che presenta la violenza come unica risposta possibile al terrorismo. Gli autori contestano anche il maschilismo degli sparattutto in soggettiva, giochi che hanno come protagonisti per lo più avatar *maschili*, programmati da game designer di sesso *maschile* e fruiti da un pubblico essenzialmente *maschile*. Distribuito in rete poco dopo l'inizio ufficiale della Guerra Mondiale al terrorismo lanciata da George Bush, *Velvet-Strike* è un atto di vandalismo virtuale contro l'*establishment* videoludico e, in particolare, contro il "realismo ideologico" promosso dal genere degli FPS. Condon non è nuovo alle riletture politiche dei videogiochi. Si pensi ad *Adam Killer* (2000, http://www.tmpspace.com/adam_killer), versione riveduta e corretta di *Half-Life* interpretata da personaggi tutti identici tra loro che popolano un mondo entropico e frammentato, violento e prossimo all'implosione. Il video game di Condon diventa allora celebrazione e condanna assieme della morte: l'uomo-Adamo è nato per uccidere e il videogame non fa che promuovere questa ideologia distruttiva. Ricordiamo anche *white_picnic_glitch* (http://www.tmpspace.com/white_picnic_glitch) del 2001, un *divertissement* di *The Sims*, dodici moduli della durata di tre minuti ciascuno, che ruotano attorno a tre temi fondamentali: bianco (*white*), *picnic* e il malfunzionamento (*glitch*). Il gioco di Wright, già di per sé aperto e configurabile dal giocatore, diventa qui un'opera di contestazione politica e sociale.

Sono sempre più numerosi gli artisti che riprogrammano il codice di celebri sparattutto in soggettiva per esigenze artistiche o ideologiche. Le cose più interessanti, in questo senso, si sono viste a Melbourne nel maggio del 2001, dove è stata organizzata la retrospettiva di arte videoludica *Trigger: Game Art* (<http://www.gammaspace.com.au/trigger/>). Nel corso della mostra sono state presentate opere come *Level 5* di Mastrantonio, nel quale lo spazio dell'esposizione è stato ricostruito attraverso il codice pubblico di *Unreal Tournament*. Un'analogia iniziativa risale 1996, quando gli artisti svedesi Tobias Bernstrup e Pelle Torsson avevano ricreato virtualmente il museo Arken di Arte Contemporanea di Copenhagen servendosi del motore di *Duke Nukem* ("Museum

"Non tutti gli artisti sono giocatori di scacchi, ma tutti i giocatori di scacchi sono artisti" (Marcel Duchamp)

Meltdown"). Tra le altre varianti sovversive degli FPS presentate a Melbourne spiccavano *Quilted through organ* di Delire e *Skin Pack* di Erceg+Salvatore autori di una riscrittura in chiave musicale ed erotica dell'*engine* di *Quake* rispettivamente. Erceg+Salvatore, in particolare, hanno creato una versione "a luci rosse" del celebre gioco, con personaggi interamente nudi e campionamenti tratti da film pornografici.

The Great Game (<http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder/>) del newyorchese John Klima, riattualizza *Risiko* per mezzo di un *applet java* con il preciso intento contestare la politica estera americana. Usando la struttura propria dei giochi di strategia e dei wargames, *The Great Game* visualizza il numero delle vittime della guerra in Afghanistan e le spese di guerra. La mappa, interamente tridimensionale, è aggiornata in tempo reale in base ai dati forniti dal Pentagono. Le icone rappresentano i mezzi in campo, le armi, le truppe e la forza di fuoco delle due parti. La ludizzazione di un conflitto del quale il grande pubblico non conosce che pochi dettagli ha un'ulteriore finalità: quella di mettere in discussione l'attendibilità delle fonti di informazione ufficiali, ma anche contestare l'idea del conflitto come



Immagini di Enrico Mitrovich

tragico (video)gioco al massacro. Klima non è nuovo ad esperimenti di net.art e di arte digitale in cui la dimensione ludica "gioca" un ruolo centrale. *Glasbead, Go, Ecosystem, Serbian Skylight* (un'opera critica sul conflitto in Jugoslavia) e *Fish*, che mettono in discussione l'idea di realtà e simulazione, un tema caro ai teorici del postmoderno.

Un altro *divertissement* ludo-politico è *Metapet* (<http://metapet.net/>), una simulazione strategica metà tra *The Sims* e *Fight Club*. Lanciato ufficialmente lo scorso 15 maggio, *Metapet* è stato realizzato da Natalie Bookchin, Jin Lee, Cathy Davies e Mark Allen. Definito dagli stessi autori "il primo transgenic virtual pet game," *Metapet* è ambientato in una corporation che produce biotecnologie [Umbrella?].

Tutti i dipendenti sono geneticamente modificati: il loro DNA è stato infatti imbastardito con un gene dell'obbedienza prelevato da un cane addestrato. Il risultato: i lavoratori di *Metapet* sono più fedeli e produttivi di quelli "normali" e rappresentano la frontiera dello sfruttamento sociale. *Metapet* contesta con sarcasmo ed intelligenza le aberrazioni della biotecnologia, le contraddizioni del divertimento elettronico e la pseudo-cultura aziendale in quanto tale, alienante e disumanizzante. Scopo del gioco: impedire ai dipendenti di acquisire una "coscienza di classe", emanciparsi e costituire una *start up* o, peggio ancora, formare un sindacato. Il padre-padrone dei *Metapet* deve allora spremerli come dei limoni per poi rimpiazzarli con altri più efficienti nel momento in cui la loro resa produttiva declina. La simulazione è arricchita da una serie di sottogiochi realizzati dai artisti come la summenzionata Anne-Marie Schleiener, Naomi Spellman, Amy Alexander, Davis & Davis, T. Kim-Trang, Carmin Karasic, Jeff Knowlton, Karl Mihail e Paul Vanouse.

Sulla stessa lunghezza d'onda si collocano Feng Mengbo, Victor Liu See-le, Brian Judy e Jodi, figure di spicco della *video game art*. Nei primi anni novanta, Feng Mengbo ha prodotto una serie di opere di *game art* intitolate *The Video Endgame Series*, che indagavano il concetto di ripetizione e caos caratteristico dei video giochi. Una seconda raccolta di lavori, molto più recente – *An Artist in Quake* (letteralmente, *Un artista dentro Quake*) – esplora la dialettica tra l'opera d'arte ed il suo creatore. Il set include *Q3* (1999) e *Q4U* (2001, <http://www.Q4U1.uchicago.edu>) *divertissement* di *Quake III Arena*. Il trentasettenne artista cinese ha trasformato lo *shooter* targato id Software in un esempio paradigmatico di arte autoreferenziale. I personaggi che incontriamo in *Q4U* hanno le fattezze dell'artista, in un gioco di sdoppiamenti, repliche e moltiplicazioni. Il nemico siamo noi stessi, sembra suggerire Mengbo. Il nemico è invincibile, pervasivo. Abbattendolo(c), il protagonista lancia l'urlo di battaglia "niubeel" che in cinese significa "grandioso". *Q4U* è stato presentato alla University of Chicago, nel corso della *Renaissance Society* (2001) e quindi riproposto al MOMA di San Francisco.

Da diversi anni ormai, JODI rappresenta uno dei punti di riferimento della net art. Il duo belga, formato da Joan Heemskerck

and Dirk Paesmans, si diletta a decostruire il videogame, smantellarne l'impianto grafico e ridurlo ai minimi termini, per portare in superficie il codice, normalmente occultato dietro a una *façade* poligonale. Gli artisti reinventano videogiochi popolari per mezzo di "mods" (modifications) come "SOD" (<http://sod.jodi.org>), che anziché arricchire graficamente il gioco (in questo caso, *Wolfenstein 3D*, id software, 1992) lo priva del colore, della profondità e del suono. Più recentemente, JODI ha messo a punto *Untitled Game* (2001, <http://untitled-game.org>), servendosi dell'*engine* di *Quake*. Un gioco minimalista, spazi dalle architetture bizzarre, quasi lovecraftiane, un accumulato di linee, punti, numeri che rappresentano il lato più criptico dell'informatica. Scaricabile gratuitamente in rete, *Untitled Game* è una vera e propria raccolta di non-giochi per Macintosh e PC: *arena, A-X, ctrl-space, ctrl-space/9, ctrl-space/F6, 1m1ap, G-R, I-N, M-W, M-W, O-O, Q-L, slippgate, spawn* e *V-Y*.

Children of the Bureaucrats of the Revolution (2001) è il titolo dell'opera di Victor Liu See-le, costruita con l'*engine* di *Quake II*. A metà tra la danza ed il video gioco *Children of the Bureaucrats of the Revolution* (<http://www.n-gon.com/Children>) utilizza la soggettività per ridefinire il concetto stesso di ballo. Siamo decisamente più a sinistra di *dance dance revolution*. *Vote Machine* (<http://www.boogaholler.com/votemachine/index.html>), opera ludica firmata da Brain Judy contesta invece i processi di voto nelle società cosiddette democratiche. L'utente si perde in una serie di finestre *pop-up* che attivano un cliccaggio estenuante, fine a se stesso, finendo per spazientirsi. Una pioggia di animazioni, scritte, immagini, fotografie... Un *puzzle game* che tematizza l'idea stessa di gioco. Infine, tre programmatori americani - Zack Booth Simpson, Jim Greer e Ken Demareste, un passato di *game designer* presso Origin - hanno creato una serie di opere interattive che prendono spunto dai videogiochi, privandoli però del contenuto violento e distruttivo. Le opere consentono alle sagome degli spett/attori di interagire con le immagini elettroniche. L'aspetto più interessante è che la stessa Sony si sta muovendo in questa direzione, creando nuove interfacce uomo-macchina che rendano possibile un'interazione più naturale e intuitivo con i videogiochi.

2.6 Painstation e invasioni urbane

Altri autori hanno riletto in chiave masochistica la fruizione videoludica. È il caso di due designer di Colonia, Tilman Reiff e Volker Morawe, autori di *PainStation* (<http://www.painstation.de/>), la console della nuova (de)generazione, la stazione del dolore, quasi una via crucis del divertimento elettronico. Se PlayStation è un monolite, *Painstation* è un cubo (*Cube?*). Versione riveduta e politicamente scorretta di *Pong*, *Painstation* punisce chi sbaglia con una scossa elettrica - come il coin-op *Shocker*. Chi perde, brucia. Il meta videogame - originale invenzione di due designer di Colonia, Tilman Reiff e Volker Morawe - mette a dura prova la resistenza del giocatore e la sua capacità di sopportazione del dolore. L'intensità della scossa varia a seconda della gravità degli errori commessi nel corso della partita. Come nei vecchi cabinati cocktail, i due giocatori si fronteggiano. Con la mano destra si controlla una manopola che muove la racchetta virtuale sullo schermo. La mano sinistra va invece collocata sul "PEU", acronimo di *Pain Execution Unit*, un riquadro collegato a dei sensori che emettono le scosse di energia elettrica ad ogni errore del giocatore. Ai bordi del campo sono invece collocati i *Pain Inflictor Symbols*, delle icone che corrispondono a differenti "punizioni" per l'avversario. Dal calore intenso all'elettroshock. Il *game over* arriva quando uno dei due giocatori decide di arrendersi. Sul sito sono presenti una serie di immagini del palmo delle mani insanguinate dei giocatori dopo sessioni particolarmente elettriche, quasi delle stigmate. Sony ha minacciato azioni legali contro i due designer invitandoli, tra le altre cose, a modificare il logo del dispositivo di tortura elettronica, dato che richiama esplicitamente quello della più innocua (?) PlayStation. Reiff e Morawe tuttavia, hanno realizzato *Painstation* per spirito di provocazione e non hanno il minimo interesse a commercializzarla su larga scala. Nato come progetto presso l'Academy of Media Arts, di Colonia, *Painstation* è diventato presto un oggetto di culto. Come dire, quando il gioco fa male, i masochisti cominciano a giocare.

Passando da micro al macro, va segnalata l'attività di un gruppo di artisti che si diletta a trasformare lo scenario urbano in un videogame. Tra questi c'è il CCC (acronimo di Chaos Computer Club, gruppo storico di hackers teutonici), che con il progetto *Blinkenlights* (2000, <http://www.blinkenlights.de>) ha fatto di Berlino la capitale europea dei video games. Gli artisti/hackers hanno trasformato un vecchio edificio statale situato ad Alexanderplatz, l'Haus der Lehrerers, ex-sede del ministero dell'educazione, in un gigantesco gioco elettronico. L'hardware utilizzato per l'operazione consisteva in 144 luci lampeggianti montate all'esterno di altrettante stanze degli ultimi otto piani del palazzo. Il sistema di illuminazione è collegato ad un computer, che attiva una serie di *pattern*. Il CCC ha programmato le versioni palazzinare di giochi come *Tetris*, *Breakout* e *Space Invaders* che possono essere fruite per mezzo di telefoni cellulari (premono il tasto 5, per esempio, si sposta la "racchetta" verso l'alto, l'8 invece serve a muoverla verso il basso). *Blinkenlights* si pone al crocevia tra video games, architettura e new media *tout court*. Gli autori stanno pensando di trasformare *Blinkenlights* in un progetto itinerante per l'Europa.

Da ormai un lustro, inoltre, il transalpino Space-Invaders (<http://www.space-invaders.com/>) ha dato vita qualche anno fa al progetto *Urban Invasion*, che consiste nel disseminare negli spazi metropolitani di tutto il mondo il logo degli alieni del celebre gioco Taito. Il sito stesso è un videogame e merita di essere giocato, pardon, visitato.

2.7 High tech vs. Lo-Fi: per un pugno di bit

Negli anni Novanta, il collettivo (art)ⁿ (<http://www.artn.com/>) di Chicago ha reinterpretato artisticamente le immagini di icone dei videogiochi come lo scimmione *Donkey Kong* e i lottatori di *Killer Instinct*, creati dalla fantasia di Chris e Tim Stamper, al secolo Rare Ltd. L'obiettivo di (art)ⁿ era quello di documentare il travolgente sviluppo del medium videoludico, che in tempi relativamente brevi è passato dalle stanghette monocromatiche al fotorealismo in sedici milioni di colori. Il collettivo ha prodotto una serie di PHSCologrammi, immagini digitali in tre dimensioni sviluppati sui prototipi in computer grafica sviluppati da Rare.

Ma l'estetica videoludica non è necessariamente *high tech*. Anzi, nella maggior parte dei casi è dichiaratamente *lo-fi*. Sono numerosi gli artisti (oltre a Mitrovich) che si servono di tecnologie ludiche vetuste, antiche, obsolete. Si pensi a Patrick Lichty, autore di "8 Bits or Less" (<http://www.voyd.com/8bol/>), un cortometraggio realizzato nientemeno che con una telecamera in bianco e nero montata su un orologio Casio Wrist Cam. Il film, che ha richiesto sei mesi di lavoro, racconta le vicende di un cyborg dotato di una vista a 8-bit. Provocatoriamente, Lichty sostiene che la tecnologia lo-fi non è umana, bensì aliena. Le immagini sono in bassa risoluzione (120 pixel per 120 pixel). La colonna sonora è stata realizzata da DJ Void con un arcaico Commodore 64. Oliver Wittchow, studente della Hochschule für Bildende Künste di Amburgo ha invece messo a punto *Nanoloop* (<http://www.nanoloop.de/>), un *sequencer* per Nintendo Gameboy. Il programma trasforma l'arcaico portatile Nintendo in un vero e proprio sintetizzatore di suoni/sogni elettronici. Wittchow ha sfruttato fino all'osso la tecnologia della *handheld*, creando un'applicazione dotata di tutti gli optional, tra cui un *wave editor* e varie interfacce per sincronizzare i suoni e regolare la velocità dell'esecuzione dei brani. Intanto, Christoph "lo-ser" Kummerer ha invece realizzato Gameboy *Pocketnoise*, un software che genera suoni per il portatile Nintendo e che può essere memorizzato su cartuccia. Collegandosi al sito è possibile ascoltare alcuni brani prodotti con il *Pocketnoise* (<http://sue.mi.cz/pocketnoise>), nonché un documentario in RealVideo, *Sonic Pong* (<http://www.timesup.org/spong/index.html>) usa il suono in maniera ludica. Con l'è facile intuire dal nome, si tratta dell'ennesimo *divertissement* del gioco di Bushnell/Acorn. L'eccentrico collettivo Time's Up di Linz, Austria ha ridefinito il celebre coin-op per mezzo di un'installazione composta da speakers e piattaforme snodabili che, mosse ed inclinate dai players modificano la loro posizione sul "campo". La traiettoria della "pallina" è invece rappresentata da una sfilza di amplificatori che riproducono i suoni a 8-bit campionati. I giocatori manipolano i suoni che attraverso apparecchiature dal look sci-fi (ma quello anni cinquanta, tipo *Forbidden Planet*) modificano *pitch* e durata, rendendo l'esperienza ancora più esoterica e al tempo stesso immersiva. C'è anche la variante "cheat" con ostacoli alla *Super Mario Bros*. La playstoria del divertimento elettronico ripensata auralmente. Creata da Tom Corby e Gavin Baily, *gameboy_ultraF_uk* (http://www.reconnoitre.net/gb_uf/index.html) è un emulatore di Nintendo gameboy dotato di un sistema di rendering delle immagini che implode lentamente ma inesorabilmente. Nell'opera di Corby e Baily, le immagini finiscono per autodegenerare fino all'entropia digitale più completa, un cancro di pixel che riempie lo schermo e sputana l'interfaccia alla faccia dello spett/attore. Dietro al progetto, l'idea di macchina come meccanico metabolizzante, capace di evolversi o (d)evolversi. *gameboy_ultraF_uk* è stato creato con l'ausilio di "gnuboy", un programma di emulazione creato da Gilgamesh e Laguna. Un'opera cronenbergiana, che mette in discussione l'idea di perfezione dell'immagine virtuale. Un codice binario impazzito e malato che finisce per contagiare lo schermo, riproducendosi in modo autonomo e selvaggio. Contagio elettronico. Non meno contaminante è *Atari Noise: game as an art object*, creata da Arcangel Costantini. Se Lichty gioca col Commodore 64, Costantini smonta e rimonta il leggendario Atari VCS, la console Atari introdotta sul mercato nel 1977. Atari Noise è criticamente descritto come una console modificata e trasformata in un "generatore di pattern di disturbo audiovisuale", come una "tastiera di info-decostruzione del gioco". Qualunque cosa voglia dire...

2.8 Videogiochi di parole

Vanno infine citate i cosiddetti "videogiochi di parole", opere di *game art* che ripensano in forma ludica il testo, combinando la versatilità degli ipertesti all'ironia dissacrante dei videogiochi. L'esempio più rappresentativo è "Trigger Happy", un'opera di Thomson & Craighead che riesce a mettere d'accordo Michel Foucault con *Space Invaders*. In quest'opera interattiva, i giocatori sparano alle parole del seminale saggio di Foucault, "Che cos'è un autore?" (1977), che si spostano sulla parte superiore dello schermo. Una dimostrazione pratica che il videogioco mette definitivamente in crisi l'idea della sacralità dell'autore.

Non meno interessante è *The Intruder* (<http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder/>), letteralmente "l'infiltrato", che porta la firma virtuale di Natalie Bookchin. L'artista californiana, docente alla California School of Arts, è tra le personalità più interessanti all'interno del movimento della net.art. Con quest'opera, la Bookchin miscela *Pong* a Jorge Luis Borges. In questa variante, il giocatore deve utilizzare delle frasi tratte da un racconto del celebre scrittore anziché smanettare con il pad-racchetta. *The Intruder* utilizza l'arte digitale ed elettronica per trasformare il giocatore di video games in un lettore. E viceversa. Per tanto, *The Intruder* fa della lettura un gioco e del gioco una lettura.

Infine, il celebre sparatutto *Asteroids* è stato ripensato in forma letteraria da Jim Andrews, artista/artigiano con una passione per la lettera e il bit. *Arteroids*, al secolo *Asteroids 2.02* è definito in modo vagamente ambizioso (o ambiziosamente vago) come "la battaglia della poesia contro sé stessa e le forze della stupidità". Gioco letterario fruibile all'interno di una *webpage*, *Arteroids* mette il giocatore ai comandi di una astronave spaziale definita dalla parola "destré" (desiderio) nella parte centrale dello schermo. Scopo del gioco: abbattere, uno dopo l'altro, le frasi anti-poetiche di colore verde e blu che attaccano il giocatore da ogni direzione. Una variante consente al giocatore/poeta di scrivere i propri testi, registrarli su disco e distruggerli ludicamente in un secondo momento.



3. CONCLUSIONE

Al termine di questa ricognizione nei territori contigui/attigui ai videogiochi, appare evidente che i confini del *ludus* elettronico sono molto meno rigidi e marcati di quanto si creda comunemente. Il videogioco non è solo un prodotto di consumo, una oggetto inserito in un circuito mercantile. Può diventare uno strumento di contestazione e di espressione artistica, sociale, politica. Il videogioco è un artefatto culturale attraverso il quale la società mette in scena se stessa, le proprie contraddizioni, le ansie e le speranze di una trasformazione. Il videogioco diviene allora uno spazio in cui la creatività personale e le costrizioni dei processi industriali finiscono per collidere. L'incontro tra il Videogioco e l'Arte che si realizza negli interstizi dell'industria culturale diventano spesso i luoghi dell'elaborazione dell'innovazione e del cambiamento. Spazi interstiziali che, per quanto marginali, consentono il confronto diretto di tensioni antitetiche. Luoghi dinamici, spazi di "margine", dove il margine è, secondo Colombo (2001) «una zona che non è di per sé né interna, né esterna, ma che costituisce una riserva di possibile avanzata o arretramento» (p. 20). Gli "sconfinamenti" videoludici negli ambiti della cultura e dell'arte sono così numerosi e significativi da rendere necessaria un'analisi sistematica e approfondita, che ci ripromettiamo di svolgere in futuro. Il punto di arrivo della nostra breve perlustrazione rappresenta allora il punto di partenza per un nuovo viaggio nei territori del videogioco. Dove ci porteranno i suoi "sconfinamenti"?

In altre parole, dove comincia il videogioco?

Dove finisce?

Ma, soprattutto, finisce?

(Footnotes)

1 Citati, per altro, da David Cronenberg nel suo film più tecnologico, *eXistenZ* (1999).

2 Il gioco di *Ender* (1985) e il romanzo successivo, *Il riscatto di Ender* (1986) vinceranno entrambi il premio Hugo e Nebula a distanza di un anno, un evento senza precedenti nella storia della fantascienza. La saga di *Ender* è proseguita con *Ender III. Genocidio* (1991), *I figli della mente* (1997), *L'ombra di Ender* (1999) e *Shadow of the Hegemon* (2001, inedito in Italia).

3 La fantascienza d'azione e d'avventura che privilegia *topoi* quali i viaggi nello spazio, il superomismo dei protagonisti e i conflitti intergalattici. La *Space Opera* si articola in grandi cicli di romanzi, la cui vicenda viene ripercorsa in forma seriale. Il padre di questo particolare genere fantascientifico è Edward Elmer Smith. Soprannominato "Doc", Smith ha creato celebri epopee come *Skylark* e *Lensmen* che hanno ispirato direttamente il primo computer game della storia *SpaceWar!* (1962), il primo videogioco "moderno". Altri rappresentanti di questo filone sono Williamson, Delany, Campbell (si veda la serie di *Aarm Munro il Gioviano* in cui viene introdotto il concetto di "salto iperspaziale", ripresa in *SpaceWar!*), Van Vogt, Clarke, Hamilton e, ovviamente, l'Isaac Asimov della *Fondazione*. È chiaro dunque che, sin dall'inizio, il legame tra fantascienza e videogiochi è strettissimo.

4 In quegli stessi anni Atari stava tentando di applicare l'olografia al divertimento elettronico, ma al pari della realtà virtuale, questa forma tecnologica resterà una mera chimera. Non era rimasto indifferente al fascino dell'olografia il padre del cyberpunk, William Gibson, che proprio nel '77 dava alle stampe il bellissimo racconto "Fragments of a Hologram Rose" ("Frammenti di una rosa olografica").

5 Il "gioco" di parole purtroppo si perde nella traduzione italiana di Cossato e Sandrelli.

6 Penso soprattutto a *Tempo Fuori Luogo* del '59, praticamente *The Truman Show* che incontra *Missile Command*.

7 Si pensi, per esempio, al racconto "Idler" incluso in *Toxicology* (1999), si apre proprio con una serie di considerazioni sul medium videoludico, prima di trasformarsi in un esperimento di scrittura creativa.

Nota: Questo saggio è tratto da "Per una cultura del videogame. Teorie e prassi del videogiocare" (Unicopli, 2002) che è disponibile in tutte le librerie a partire dallo scorso dicembre. L'antologia, curata da Matteo Bittanti, analizza in modo organico e rigoroso il fenomeno videoludico, collocandolo all'interno della cultura popolare ed evidenziando i rapporti e le contaminazioni con gli altri media. Si ringrazia l'editore per la gentile concessione.



Tiga

DJ-KICKS CD/LP

K7

Dopo i successi ed il clamore suscitato lo scorso anno, Tiga, il DJ ventinovenne canadese di Montreal, con questo suo capitolo nella serie più prestigiosa dedicata ai DJ si conferma tra i DJ più creativi ed in assoluto più richiesti. Figlio d'arte (anche suo padre era DJ) Tiga esplose con "Sunglasses At Night" un paio di anni fa e si impone con una manciata di produzioni su Gigolo Records. Il suo DJ Kicks è estremamente vario e spazia tra i leggendari Soft Cell ed i techno minimalisti Antonelli Electric. In scaletta tante sorprese e oltre alla traccia inedita di Tiga, imperdibile è il suo remix di "Madame Hollywood" di Felix da Housecat.

Sempre disponibile la serie **DJ-KICKS**

Un vero e proprio "who's who" della musica elettronica moderna e delle tendenze dance!

ANDREA PARKER · C.J. BOLLAND · CARL CRAIG · CLAUDE YOUNG · DJ CAM · KEMISTRY & STORM
· KID LOCO · KRUDER & DORFMEISTER · NICOLETTE NIGHTMARE ON WAX · PLAYGROUP ·
ROCKERS HI-FI · SMITH & MIGHTY · STACEY PULLEN · STEREO MC's · TERRANOVA ·
THIEVERY CORPORATION · TRUBY TRIO · VIKTOR DUPLAUX.

EDITION TERRANOVA



"Hitchhiking Nonstop
With No Particular Destination"

CD/2LP

K7

Il 2° disco del Terranova segna dei cresciuti cambiamenti nella scena del gruppo. Dopo il grande successo di "Close The Door" il gruppo ha mutato diverse volte il suo nome: Interstellar, Copyright, Edition Terranova per tornare poi al classico e semplice Terranova. Anche la formazione è mutata, visto che Kaos è alle prese col suo progetto Ghost Cauldron. Non aspettatevi fedele riproduzione delle atmosfere presenti nel loro debutto. Questo disco colpisce immediatamente allo stomaco e senza preavviso.

TOSCA

il tour a maggio in Italia
INFO: 0523 311077



è una distribuzione esclusiva **AUDIOGLOBE** srl via Volga, 47 - 50018 Sesto Fiorentino - Osmannoro (FI)
distr. tel. 055 32801.1 - e-mail: shop@audioglobe.it - mailorder tel. 055 32801.212 - e-mail: mailorder@audioglobe.it - www.audioglobe.it

