

PLAYTIME

TRASCRIZIONE DELLA CONFERENZA

30 GIUGNO 2004

Domenico Quaranta. Buongiorno a tutti e benvenuti a *PlayTime*. Ringraziamo innanzitutto l'associazione Orsa, che ha offerto lo spazio per la realizzazione di questa conferenza. Conferenza dedicata agli elementi ludici presenti all'interno della new media art. Noi siamo convinti che i nuovi media abbiano potenziato un aspetto particolare che era già dell'arte contemporanea e che è appunto la sua propensione a una dimensione ludica, il suo essere in se stessa gioco. L'ha potenziata sostanzialmente in 2 modi: innanzitutto con l'introduzione della dimensione interattiva, anche se forse è meglio parlare di interazione più che di interattività, poiché normalmente con interattività si intende la capacità della macchina di rispondere a un nostro input, noi facciamo delle cose e la macchina sviluppa delle azioni che possono essere anche molto complesse in risposta alle nostre azioni. Tuttavia i nuovi media introducono una dimensione interattiva non solo in questa direzione, introducendo diversi modi di interazione che possono essere quello dell'uomo con la macchina, ma anche l'interazione fra diverse persone attraverso la macchina, o l'utilizzo di uno o più strumenti informatici. Un'altra possibilità di interazione è quella fra macchine, e così via... Soprattutto per quanto riguarda l'interazione fra l'uomo e la macchina possiamo individuare due distinzioni fondamentali: l'interazione dell'utente con la macchina, e quindi con l'oggetto software, l'installazione o l'opera d'arte; ma c'è anche l'interazione da parte dell'artista con la tradizione culturale cui appartiene. Questa dimensione c'è già nell'arte, basti pensare al collage, al citazionismo postmoderno... ma i nuovi media potenziano ulteriormente questo fatto, perché quello che in precedenza era un'opzione, diventa qui una sorta di standard: la maggior parte delle immagini, dei suoni, dei filmati che si trovano all'interno di un computer sono cose che vengono sviluppate a parte e poi digitalizzate. Interazione, quindi, come possibilità di relazione tra due attori, che possono essere l'artista e la macchina, la macchina e l'utente, etc. Diverse possibilità di innovazione vuol dire anche varie possibilità di gioco: si può, con i nuovi media, giocare con i linguaggi, montarli e smontarli, giocare con la tradizione culturale, giocare con la macchina, e giocare, per l'artista, con la macchina piegandola ad usi cui non è destinata. Magari, fra gli interventi, avremo l'opportunità di parlare di artisti che prendono un hardware come può essere il Gameboy e lo usano per suonare. Mentre per quanto riguarda le possibilità di interazione fra le macchine e tra gli uomini attraverso le macchine, credo che l'intervento decisivo sarà quello di Carlo Infante quando ci parlerà di *performing media*.

L'altra parola chiave è videogame, a cui sarà dedicata la seconda parte dibattito, anche perché siamo convinti, sulla scorta anche di teorie come quelle di Matteo Bittanti, che il videogame si sia posto in questi ultimi vent'anni come forma culturale trainante per le altre forme culturali, anche per la sua enorme diffusione, o la sua forza commerciale, che comunque gli permette di sperimentare in anticipo sugli artisti strumenti e linguaggi che poi gli artisti trovano bell'e pronti per effettuare ulteriori sperimentazioni.

Quindi, il dibattito sarà organizzato su questi due fronti: la prima parte sarà dedicata al problema dell'interattività, e quale miglior personaggio per introdurla che **Piero Gilardi**. Artista torinese che opera nel campo artistico dai primi anni Sessanta, verso la fine del decennio abbandona quasi completamente la dimensione produttiva dell'arte per darsi alla sua dimensione socializzante e relazionale, rifiutando la produzione di oggetti per muoversi per il mondo e organizzare occasioni di relazione tra le persone, organizzando workshop, laboratori, esperienze di creatività collettiva e così via; poi, verso la metà degli anni Ottanta comincia a utilizzare i nuovi media, e la dimensione sociale che era all'interno della sua pratica trova una rispondenza nelle possibilità interattive del mezzo informatico, nella direzione di una socializzazione ludica dell'arte. Questo percorso ci sembra esemplare di quello di molti altri artisti che sono partiti da una dimensione sociale dell'arte (si pensi agli happening Fluxus, o al Situazionismo) e che hanno

trovato una continuità di questa loro sperimentazione all'interno dei nuovi media. Quindi io pensavo di chiederle, in sostanza, innanzitutto di chiarire le dinamiche di questa transizione, di questo passaggio, e quindi di spiegarci il ruolo dell'interattività all'interno di queste opere, l'importanza che dà al carattere interattivo delle sue installazioni. Infine, vorrei chiederle di parlarci di un progetto che verrà realizzato a Torino entro il 2000 e che è un parco d'arte, l'*Eco Parco d'arte*, ideato da Piero Gilardi in collaborazione con l'*Associazione Parco Vivente*: un parco che unisce arte e gioco attraverso le nuove tecnologie...

Piero Gilardi. Salve. Sembra un seminario questa conferenza, e in un seminario è naturale che si debba lavorare insieme. Io sono stato invitato a mettere alcune carte in tavola, vediamo se riusciamo a fare un gioco collettivo. Mi chiedevo che cosa poteva essere interessante per voi. Vedo tra di voi almeno due generazioni. Penso che voi stiate affrontando un problema che è quello della post-virtualità, invece io ho vissuto a partire dalla metà degli anni Ottanta il momento esaltante della scoperta del mondo virtuale e della pratica del computer e dei sistemi interattivi, facendo confluire, come diceva Quaranta, tutta una serie di tendenze precedenti che erano in sostanza quelle della creatività collettiva. Un lavoro di rete però psicologico fatto in una sorta di continuità fisica e psicologica. Qualcuno di voi vuole dirmi che cosa vuole sapere, che io possa dirgli, dell'interattività come testimone di una stagione sorgiva di questo tipo di problematiche?

Domenico Quaranta. A me interessava sapere in che misura l'interattività delle macchine aveva potenziato gli elementi interattivi presenti nel suo lavoro precedente...

Piero Gilardi. Io a questa domanda potrei dare tante risposte, che sono poi tante sfaccettature dello stesso problema. Voi siete del DAMS e questo mi fa pensare anche ad altro: penso al teatro che si è evoluto a partire dall'incontro nella "piazza del mercato". Se per esempio si vede la storia della cultura umana divisa in "burocrazie" e "trame", la burocrazia stava nei palazzi del potere e invece le trame stavano nei mercati, e in questi mercati c'era l'incontro, c'era la rappresentazione, c'erano dei rituali collettivi in cui venivano riproposti dei miti collettivi e delle credenze che erano la sostanza del legame sociale, dell'essere in comunità e dell'interagire con gli altri. Ho smesso di fare la scultura nel '68, ed è da allora che ho cominciato a fare delle esperienze di animazione artistica, il che voleva dire andare nelle fabbriche e nei quartieri a fare delle opere di creatività collettiva che erano finalizzate all'autocoscienza... Murales e rappresentazioni teatrali avevano un chiaro messaggio politico, ma nello stesso tempo nasceva una nuova modalità di relazione, un nuovo modo di stare insieme, in cui il momento espressivo era ovviamente un momento privilegiato. Voi potete oggi vedere come ci siano degli scontri interetnici, la xenofobia nei confronti del diverso, dell'immigrato, ma la musica ha sempre unito tutti, persino quelli della Lega si riconoscono in alcuni momenti musicali...

Tutta questa attività, questa creatività collettiva che vuol dire creazione di un campo psichico plurale a un certo punto per me è stata la motivazione per scegliere le tecnologie interattive. Non tanto per il mito del computer, o per le lusinghe della sua potenzialità, la sua potenza di calcolo e di commutazione, ma proprio perché la tecnologia diventava un nuovo *tramite* tra persona e persona.

Detto così potrebbe sembrare che io sostenga che la tecnologia è uno strumento. No, non è uno strumento. Da subito io ho visto nell'interattività tecnologica la possibilità di evolvere da una situazione stagnante. Tutta la creatività collettiva, la controcultura, il lavoro dei gruppi musicali teatrali nati negli anni '70 è finito in una deriva. A Bologna c'era stato il Convegno del settembre 1977, e tra chi è uscito di lì, una metà è andata in Prima Linea, nelle Brigate Rosse, mentre l'altra metà è diventata l'ala creativa. Non c'era più quell'humus di entusiasmo che aveva dato alla creatività collettiva e alla controcultura quello slancio, anche perché si era di fronte a un riflusso politico.

In questa situazione, l'interattività tecnologica si presentava come un medium di arte relazionale più stabile. C'è anche una sottoquestione all'interno: il sottoscritto, come Pistoletto, come Dario Fo, ha fatto una attività creativa in mezzo alla cosiddetta "gente", tra quelli che una

volta si chiamavano "proletari" e adesso si chiamano "gente", però questo l'abbiamo fatto nel ruolo di animatori, e comunque sempre con una dinamica che è quella del *carisma*, e questo carisma era limitante: le opere e le esperienze di arte performativa degli anni Settanta erano profondamente segnate dal carisma del leader, che poteva essere l'esperto rosso, il Dario Fo della situazione. Mentre invece la tecnologia no. La tecnologia è "neutra", cioè non ha la soggettività che tutti noi esseri umani abbiamo, e quindi se il flusso della relazione e la produzione di significato attraverso questo flusso avveniva attraverso la mediazione di uno strumento neutro, ecco che non c'era più la prevaricazione di una soggettività forte, di un leader carismatico che era l'esperto rosso, che era l'animatore, che era il grande artista. Questo è stato il motivo peculiare per cui io ho scelto di lavorare con l'interattività tecnologica.

Si è parlato di gioco, e per me il gioco è molto importante. Ma non è così accettata la serietà del gioco. E' molto giusto quello che tu dicevi: le grosse compagnie che fanno i videogiochi investendo un miliardo o due in ricerca tirano fuori delle soluzioni che puoi far girare su una piccola macchina, e noi artisti ne abbiamo approfittato, è vero. Ma non è così scontato che il gioco sia accettato. Così, a un livello epidermico di letteratura, di giornalismo edonistico, sì, ma a livello culturale no. Anni fa ho presentato a New York un'installazione che consisteva in un'intera vigna finta e robotica: ebbene, il giornalista del "New York Times" ha scritto che io ero "disneyano", con questo cercando di banalizzare totalmente il mio lavoro.

In realtà, questo elemento del gioco è molto importante. In tutti quegli anni di sperimentazioni, '70 e '80 (quindi già ai tempi delle installazioni interattive multimediali), il gioco si inseriva però in un flusso. Voi sapete che tutte le cose vanno contestualizzate. Gioco - Rito - Gioco. Allora, vedendo il contesto come un flusso, il gioco ha bisogno di arrivare a un momento di concentrazione nel quale c'è un riconoscimento empatico, simbolico e collettivo tra le persone. Poi questo rito si deve sciogliere, perché altrimenti diventa una struttura di potere: quello che ha fatto la chiesa cattolica o anche l'Islam per tanti secoli, usare i riti come strumenti di potere. Ecco, quindi che il gioco ci deve essere, ma va finalizzato a dei momenti intensi in cui i soggetti in gioco si riconoscono. Gioco, rito, scioglimento del rito nel gioco, e così via.

Andiamo avanti. Negli anni Novanta vi è la piena esplosione dell'arte dei nuovi media, non è più semplicemente l'arte dei computer, ma cominciano ad esserci anche delle diramazioni. All'inizio, ecco che tutti si buttano ad esplorare lo spazio virtuale: ti offro questo spazio virtuale, tu ti metti il caschetto, infili il guanto, entri dentro e via... Dopo due o tre anni scoppia il fenomeno di internet, allora ecco il desiderio di riportare la realtà virtuale su internet, anche se ancora i programmi non ce la facevano a fare un 3D soddisfacente e accessibile in rete. Poi arriva l'ondata degli algoritmi genetici, allora sugli schermi vedi degli oggetti virtuali che si muovono con dei comportamenti simil-viventi. Poi verso la fine degli anni Novanta ecco che scoppia la questione delle biotecnologie, naturalmente fondate sulla bioinformatica. Lì c'è stato un cambiamento sostanziale: lo si può prendere in tanti modi, però in sostanza l'asse lo conoscete. Le biotecnologie c'erano. Il DNA è stato scoperto nel 1954 da Watson, ma negli anni '90 c'è stato il boom, per esempio c'è stato il completamento della mappatura genetica degli esseri umani, e la questione culturale delle biotecnologie è saltata in primo piano. C'è un termometro di tutto questo a Linz, in Austria: qui dalla fine degli anni '80 si svolge il festival "Ars Electronica", di cui ben due edizioni (2000 e 2001) sono state dedicate alle biotecnologie in rapporto all'arte. Ed ecco nascere gli artisti biotecnologici: si pensi a Eduardo Kac, che avendo fatto un coniglio verde fluorescente (ma sotto la luce di Wood) è diventato il più popolare, anche perché è stato abile a cercare una risonanza attraverso i media, e quindi a porre la questione etica delle biotecnologie.

Oggi ci sono veramente dei grossi cambiamenti. Non che il mondo della virtualità digitale sia stato oscurato dalle biotecnologie: non c'è ancora un processo veloce come quello che c'è stato negli anni '90 rispetto alla realtà virtuale (si pensi solo a tutti i giovani che ci si erano buttati in Francia - 200mila giovani che avevano cominciato a lavorare a diverse articolazioni dell'arte digitale), ma tutto questo lavoro sta andando avanti. Sono le questioni che pone la biotecnologia a emergere con forza: se la realtà virtuale, lo spazio virtuale digitale è uno spazio metamorfico rispetto alla rappresentazione del mondo, la biotecnologia è una dimensione metamorfica del nostro essere ontologico. Il paradigma si appoggia su una cosa molto semplice: **Craig Wenter**, a

partire da della materia animata, da delle polveri, ha costruito un microbo che ha 60 geni, e quindi vive, si accoppia si riproduce etc. Insomma, sappiamo costruire la vita, e tanto più, sappiamo manipolarla. Che conseguenza può avere questo? Questa è una questione enorme, essere entrati in una dimensione di metamorfosi ontologica sposta veramente molte visuali: di noi stessi, del nostro rapporto col mondo e aumenta anche le nostre responsabilità.

Ritornando sul gioco, che è il leitmotiv di questo seminario, oggi la questione non è tanto offrire una scacchiera o uno spazio di gioco, ma è quello di offrire un gioco per cambiare le "regole del gioco". Perché questo è quello che fanno i biotecnologi quando operano nei loro laboratori, manipolando delle stringhe di geni.

Domenico Quaranta. Tornando appunto sul gioco, all'interno delle sue installazioni c'è sempre un gioco parallelo: da un lato c'è la dimensione meccanica e compulsiva del videogiochi, dall'altro l'utente è invitato a giocare con i propri pregiudizi e la propria cultura. Per esempio, in *General Intellect* [1997] l'utente è invitato a riconoscere una propria identità culturale attraverso una serie di architetture di edifici, e quindi smontarla e rimontarla in modo da costruire una nuova identità che mescoli etnie e culture: si è invitati, dunque, a mettere in gioco se stessi e ritrovare in se stessi culture diverse; mentre nell'ultimissimo lavoro multimediale, *Mitopoiesis* [2003], che magari potremmo far vedere, c'è da un lato la dimensione performativa dei performer e del pubblico che possono ripeterne le azioni, che sono un movimento nello spazio; e c'è dall'altro un mettere in gioco i propri pregiudizi nei confronti delle biotecnologie...

Piero Gilardi. Colgo l'occasione di queste puntatine anche per dare un po' di spessoreal discorso. Cosa vuol dire cambiare le regole del gioco? Così, per il gusto di cambiarle? Oggi noi siamo in una dimensione di metamorfosi ontologica e abbiamo bisogno di mutare per evolvere. Qualcuno dice che siamo veramente a una grande crisi antropologica. Dobbiamo riprendere a evolverci, qualcuno dice che bisogna riaprire l'imbutto della biodiversità, ma noi soprattutto abbiamo bisogno di acquisire la capacità di incorporare nuove alterità. Ci stiamo ipostatizzando, e così come spariscono 1000 specie di insetti al giorno, anche la nostra vita urbana diventa sempre più omologata, pur con una apparente vitalità di movimento reticolare. Quindi abbiamo bisogno di riacquisire la capacità di affrontare l'alterità, incorporarla, e vivere serenamente il processo di decostruzione identitaria che questo comporta, perché non ci si ibrida con una situazione nuova se non muore un pochettino del nostro vecchio spirito.

A questo punto pensavo di mostrarvi una ripresa documentaria di *Mitopoiesis*, così come è stato messo in scena presso i Tendoni di Ponte Mosca l'ottobre scorso. La ripresa fa parte di un servizio trasmesso dal TG3 in quei giorni. *Mitopoiesis* è un lavoro molto criticabile, decisamente sperimentale, fatto con alcune persone della Scuola per le Biotecnologie dell'Università di Torino. Voi vedrete degli aspetti didascalici, non fateci caso: non fateci caso nel senso che quando nasce qualche cosa di nuovo per forza si è impastocchiati in situazioni e linguaggi vecchi, ma questo didascalismo si accompagna però a una grossa interazione. Io finora facevo delle installazioni in cui interagivano 4 o 5 persone, qui invece erano 50.

La sperimentality di questo lavoro la si potrebbe spiegare così. In *Mitopoiesis* ci sono 3 linguaggi messi in parallelo e non sincronizzati, per far sì che questo slittamento tra canali comunicativi lasci degli spazi di elaborazione a ogni persona del pubblico. C'è un racconto sonoro in prima persona in cui la voce di un uomo colpito da un infarto cerca di farsi mettere le cellule staminali nel cuore. Poi c'è un altro livello che è la danza; la danza è interattiva nel senso che i ballerini, muovendosi, producono della musica. Poi c'è un terzo livello di interattività, che è lo sviluppo della vicenda attraverso l'intervento del pubblico: l'impianto delle cellule staminali nel cuore del moribondo. Qui si trattava di rappresentare un processo che ha molte incognite. Per esempio, quando una cellula del paziente è stata clonata, va riprodotta, poi bisogna ricreare un ambiente di coltura, un bel gineceo di cellule staminali clonate, e quindi somministrargli delle proteine per renderle adatte a riprodurre il tessuto cardiaco, altrimenti quelle lì riproducono fegato o neuroni... Ecco, questi passaggi erano decisi dall'interazione collettiva del pubblico, tutti avevano un laser e c'erano anche delle indicazioni: "puntate qui per clonare le cellule", "puntate là

per far arrivare gli aminoacidi" (perché 20 aminoacidi vanno a produrre la proteina actina, che è esattamente la sostanza che predispone le cellule staminali a riprodurre il tessuto cardiaco). Quindi, un'opera sperimentale con tre livelli di linguaggio che scivolano l'uno sull'altro per lasciare il massimo di gioco, di apertura, di interazione alle persone del pubblico.

----->

Domenico Quaranta. È ora il turno di **Carlo Infante**, docente di "Ipermedia e Teatro" e di "Drammaturgia dell'Interattività" all'Università di Lecce, di "Performing Media" all'Accademia di Belle Arti di Macerata e di "Cultura digitale" presso lo IED di Torino, nonché curatore di seminari presso altre università e agenzie formative. Si definisce un "consulente di Performing Media", ed è dagli anni '80 che si occupa di nuovi media a livello critico e organizzativo. *Performing Media* è anche il titolo del suo ultimo libro, pubblicato in questi giorni dalla casa editrice "Novecento". Qui il concetto è definito come la "creazione di eventi spettacolari che mettano in relazione il territorio, dalle piazze ai musei, concertando i nuovi media interattivi con regie performative che ne esaltino l'impatto sensoriale e cognitivo": in altre parole, si tratta di complessi giochi sociali in cui il pubblico interagisce con i performer che partecipano all'evento attraverso l'utilizzo dei nuovi media. Un esempio c'è stato l'anno scorso a Torino, si chiamava *Laundrette Soap* e forse qualcuno di voi ha avuto occasione di seguirlo. Altrimenti, il 6 - 7 luglio si terrà a Fosdinovo (Massa Carrara) *I teatri della Memoria*.

Carlo Infante. Cerchiamo un attimo di spiegare i significati che stanno dentro le pieghe delle parole. *Performing Media* è una parola che ho inventato io, se cerchi su Google scopri che non l'ha utilizzata ancora nessuno, ed è una parola virale, di quelle che possono essere diffuse, una parola buona come teatro o cinema. E su questo credo che valga la pena di ritornare.

Ma prima parliamo di Piero, che ha messo in campo delle cose secondo me molto importanti, anche se poi sono tutte circonflasse dentro questo grande contenuto, inquietante, la biotecnologia: parlo del contesto relazionale che tu hai messo in scena con la performance che ci hai fatto vedere. Questo fatto di creare performance, qualcosa che intervenga nello spazio-tempo pubblico, in uno spazio-tempo comune, cioè che il tema dell'interattività vada oltre l'aspetto delle relazioni uno a uno, corpo e schermo, è un dato importantissimo. È proprio il dato di partenza, quello che potremmo definire "interaction design": un concetto importante, abbastanza chiaro, che significa mettere in relazione i nostri corpi con lo spazio-tempo, più o meno pubblico, attivato da interfacce in grado di entrare in relazione con la nostra richiesta di informazioni. Nella sua performance il fatto di usare le pennette laser, i sensori, le telecamere, si lega ancora al lavoro di **Myron Krüger**. Myron Krüger è quello che ha coniato il concetto di realtà artificiale, un concetto che è arrivato 12 anni prima il concetto di realtà virtuale. Myron Krüger già nei primissimi anni '80 concepiva il fatto che con delle telecamere rilevavi un corpo digitalizzato che diventava come il cursore del mouse: il tuo corpo agendo interferiva con degli oggetti digitali... ragazzi, un salto di dimensione mica male, negli anni '80 è stato veramente straordinario. Myron Krüger, che invitai a Firenze nel '97, è il tipo dell'inventore pazzoide, non ha mai commercializzato quel sistema, mentre i canadesi del **Vivid Group** (<<http://www.vividgroup.com/>>) già nel 1989 - 1990 hanno lanciato il "Mandala System", uno dei primi sistemi commercializzati quasi di pari passo al virtuale... Il virtuale era immersivo, col suo casco stereoscopico e tutto il resto, mentre il Mandala System comportava il fatto che tu avevi una telecamerina, un grande schermo e tu li giocicchiavi... Perché questo è giocicchiamento, non gioco. Ti trovi il mimo, la telecamera, ma quello che manca spesso all'utilizzo di questi sistemi interattivi è quella che io definisco "drammaturgia dell'interattività": e su questo entriamo un po' nel merito di un lavoro come quello di Piero... Dicevi che *Mitopoiesis* è criticabile: certo che è criticabile! Non siamo qui per criticare il tuo lavoro che considero uno dei lavori capostipite, e non solo per l'Italia, dei temi che stiamo trattando qui. Piero è uno di quelli che già... Tu quanti anni hai... 55?

Piero Gilardi. 62...

Carlo Infante. Porca miseria, ragazzi , è da mal di testa... io ne ho quasi 50, e nell'87 a Narni curavo un festival intitolato "Scenari dell'Immateriale"... Intitolai quel festival "La scena interattiva" quando ancora l'interattività non esisteva... Hypercard, il primo software ipertestuale, arriva sui mercati nel 1988. La parola interattività era legata a scienziati, ricercatori pazzoidi come Myron Krüger, e io faccio questa cosa un po' inventandomela perché era legata all'interazione corpo-video più che altro, a delle performance come quelle di Giacomo Verde sui teleracconti. E poi vengo a scoprire che lui nell'89 aveva inventato *La vigna interattiva*: una vigna in cui con dei sensori, quelli che aprono i cancelli, i tralci della vigna si muovevano intorno a te, si accendevano delle luci, cambiavano i suoni... Quella è stata una delle prime installazioni interattive, chiamiamola di arte interattiva anche se questi concetti sono concetti che reggono poco... se poi si parla di net art o web art ci rendiamo conto che questi concetti fibrillano, non reggono all'impatto perché il sistema della storia dell'arte, delle definizioni critiche sono sempre un po' quello che sono... Abbiamo bisogno di nominare le cose perché le cose siano, ma le cose sono veramente in movimento... Siamo in una fase in cui tutto quanto muta a grande velocità, e spesso questa velocità è una velocità indotta perché una cosa è la velocità nostra, di chi si pone delle domande e si interroga, e una cosa è la velocità indotta di un mercato dove l'avanzamento tecnologico produce costantemente una frattura, una schizofrenia tra la domanda e l'offerta... Non è un discorso economicista, è un discorso proprio di sensi: non ci sono le domande adeguate per tutta l'offerta di tecnologia che arriva in campo... In *Performing Media* c'è una citazione, una frasetta in cui gioco sulla legge di Moore, che più che una legge è una leggenda, secondo cui ogni 18 mesi i computer, i sistemi digitali raddoppiano il loro valore, la loro potenza... E noi, siamo disposti a rimettere in pista ogni 18 mesi la nostra capacità progettuale? A rimettere in gioco buona parte delle regole? Basta guardarsi intorno: non appena uno ha uno stipendio non si muove più, appena ha una cattedra si piazza, etc. Il problema è proprio questo: siamo in una fase in cui, come dice Piero, c'è veramente un scarto antropologico forte, si stanno proprio definendo gli statuti non solo della produttività futura, perché il sistema industriale ormai è a gambe all'aria e nessuno ne ha inventato un altro per sostituirlo. Si parla di post industriale oppure società dell'informazione: ma come si produce la ricchezza dentro la società dell'informazione? Questa è la domanda, questa è la vita e il lavoro da spendere nei prossimi anni... E qui chiudo tutte le parentesi, anche se sul lavoro di Piero avevo tanta voglia di intervenire: ma poi si finisce nell'autocompiacimento, il '77, gli Indiani Metropolitan, l'uso del linguaggio... Io sono cresciuto in quel mondo lì, e da protagonista... Gli Indiani Metropolitan siamo in cinque ad averli inventati, a Roma... Comunque, chiusa la parentesi.

D'altra parte, quando io parlo di "scrittura mutante" mi riaggancio veramente agli slogan degli anni Settanta. Slogan che non erano invenzioni, ma una ripresa dall'indicazione futurista delle parolibere e delle parole attive. Bisogna riconoscere che esistono delle linee di continuità all'interno delle trasformazioni radicali: è questo che ci dà la vitamina, ci dà l'energia per attraversare questi scenari della trasformazione. Degli ancoraggi, dei riferimenti per quanto fittizi servono perché altrimenti il futuro digitale diventa veramente una carambola, in cui rischiamo di rimbalzare di qua e di là senza capire assolutamente cosa stiamo cercando. Non tanto noi, ma la prossima generazione, quella che entra nel mondo digitale rischia veramente di vivere l'interattività come un automatismo. Io credo che l'automatismo sia uno dei pericoli più grossi, anzi credo che sia il pericolo maggiore, ancor più del controllo. Certo, c'è il sistema del controllo, la telesorveglianza, ma il vero problema è l'automatismo, e qui arriviamo al punto della situazione. L'interattività comporta un automatismo, e questo non è necessariamente un male: l'uomo ha bisogno di automatismi, e fa un sacco di cose in automatico. Non ci mettiamo certo a pensare come organizzare l'esercizio della mano, o i suoi movimenti sulla tastiera o sul foglio. Il nostro corpo va, potremmo dire, da solo, gli diamo qualche input ogni tanto ma per il resto si arrangia bene. Il punto è stabilire questa misura di equilibrio tra automatismo e consapevolezza... c'è un concetto che mi piace tantissimo che arriva dal pensiero della complessità... Bateson... I nodi di allora arrivano al pettine adesso, il mondo è sempre più centrifugo e ci rendiamo conto che abbiamo bisogno di chiavi interpretative più dinamiche e più flessibili. Scusate se adesso cito uno come Rifkin che non è proprio il massimo, però Rifkin quando parla di "homo ludens" individua

una nuova categoria antropologica che sostituisce un po' quella dell'*homo faber*: ciò significa che non c'è più bisogno di produrre tutte queste cose, siamo già pieni di merci; il vero problema di oggi, se vogliamo produrre ricchezza dalla società dell'informazione, è essere più fluidi, più dinamici, più ludici possibile e saper selezionare delle informazioni da tradurre in valore.

L'interattività può diventare una delle componenti strutturali della crescita di una persona a partire dal bambino. Io penso che una delle istanze fondamentali emerse in questi anni sia proprio la necessità di occuparsi della nuova generazione, perché è lei che trainerà un po' tutta la società, compreso il mercato, comprese le istituzioni che cascheranno dalle nuvole perché così stiamo messi adesso in questo paese. E non è solo un problema di centrodestra: è che gran parte dei decisori sono tragicamente inadeguati ad affrontare la situazione del cambiamento, perché hanno tutti i motivi per far finta di niente e perché sanno di aver molto da perdere. Questo è il problema grave del nostro paese più ancora degli altri paesi. Perché in Belgio, in Francia, in Inghilterra quelle istituzioni hanno visto un ricambio generazionale che qui non c'è stato. L'abbiamo visto anche nelle istituzioni culturali, nel caso anche di miei compagni di strada come **Barberio Corsetti (?)** o come **Mario Martone (?)** che sono arrivati a dirigere istituzioni culturali come la Biennale Teatro. Le istituzioni culturali di questo paese sono ancora in buona parte arroccate su vecchi schemi, per cui non c'è alcuna mobilità immaginaria, non c'è investimento produttivo sui nuovi autori. E noi abbiamo bisogno di autori che nel capo del digitale progettino ambienti intelligenti, sensibili, ludico-interattivi. Non c'è alcun respiro culturale, il che non significa essere pallosi, ragazzi: qui bisogna emancipare il concetto di cultura dalla dimensione umanistica che è arroccata su principi totalmente inefficaci.

E qui apro una finestra di quelle fondamentali: quando uno ha a che fare con uno schermo, ed entra in relazione con quello schermo, entra dentro quello schermo. Questo tipo di concetto è quasi inconcepibile per qualsiasi storico dell'arte, per qualsiasi persona che crede esista la pittura. La pittura sta lì, il cinema sta lì, le cose stanno lì, il mondo sta lì... Esiste una tecnica chiamata prospettiva, l'uomo sta al centro del mondo, avete presente l'uomo di Vitruvio: il mondo non è fatto così, l'uomo non sta al centro del mondo, il mondo stesso è al centro del mondo... Il virtuale ha posto in essere un nuovo paradigma: bisogna abbandonare il concetto di spazio-tempo cartesiano, solo così ti rendi conto che quel vedere qualcosa è abitare in quella cosa. Quel tipo di informazione, quel tipo di esperienza che ha vissuto chi ha indossato per la prima volta un casco stereoscopico, o che ha provato un sistema interattivo come il Mandala System: tu in quel momento non stavi vedendo qualcosa, la stavi abitando quella cosa, avevi superato una dimensione.

Chiunque oggi utilizza uno schermo, un videogame più o meno immersivo o anche un sito web sa che per acquisire in modo veramente efficace le informazioni devi accettare di essere dentro quel tipo di informazione, non decodificarla dal di fuori come se fosse un libro o un film... Poi parleremo di questo, che la multimedialità virtuale con il cinema non c'entra niente, un colpo d'accetta e via. Io qui faccio una forzatura non da poco e faccio attingere il principio del multimedia interattivo virtuale alla radice del teatro, una delle prime tecnologie che hanno permesso all'uomo di organizzarsi abitando il pianeta. Interaction design, mettere in azione il rapporto tra il corpo e lo spazio-tempo pubblico trovando il modo per dividerlo con gli altri. C'è un gioco di parole che io ho preso da Derrick de Kerchove, ma l'ho tradotto meglio. De Kerchove parla del *punto di vista*, vedere le cose secondo il principio della prospettiva. Il punto di vista è il modo per interpretare le cose. La buona coscienza critica, noi abbiamo fondato su questo un bel po' di rassicurazione, la nostra cultura si basa su questo, la nostra identità si basa su questo, e quindi non ci conviene destabilizzarla troppo. Tuttavia relativizzare questo concetto potrebbe essere interessante, e il virtuale lo sta facendo: la dimensione dell'interattività immersiva, dove tu attraversi lo schermo, e lì ti rendi conto che non eserciti solo il *punto di vista*, ma il *punto di vita*: cioè capisci, perché lo sai, è evidente, che quel cursore sei tu, e che tu in quell'ambiente stai esercitando una funzione attiva, stai abitando quell'ambiente informativo, sei dentro un'architettura di informazioni. È un altro spazio-tempo quello. Per alcuni, per il Sindaco di Torino o il direttore della ASL, per il Rettore dell'Università di Teramo come per quelli di tutte le altre centinaia di Università, accettare questo tipo di informazione significa portar la mano alla pistola. Tutti i grandi intellettuali del paese, gli esponenti della cultura umanista, questa gente qua non è

minimamente disposta ad accettare questo tipo di affermazione, perché il loro punto di vista non regge l'impatto con il mondo in trasformazione, perché la trasformazione tecnologica e con essa l'evoluzione antropologica dell'uomo sta comportando degli aspetti di fortissima radicalità e stiamo scoprendo che esiste una funzione che non è per forza aliena. Dire che uno esercita il *punto di vita*, che c'è un punto di presenza nella ricognizione, nella percezione, nella navigazione in ambiente immersivo significa riconoscere qualcosa che forse riguarda le culture originarie. Quando ti cammini in un posto, quando per esempio nuoti nel mare mica eserciti il *punto di vista*, eserciti il *punto di vita*; se vai in mezzo agli scogli e calpesti i ricci non eserciti il *punto di vista*, eserciti il *punto di vita*... Essere presenti a se stessi, mobili, più sei allenato e più eviti di farti male: così nel mare, così in un bosco, così in un deserto, così in un ambiente digitale.

La cosa strepitosa secondo me è che la frontiera più avanzata sul fronte del digitale ci pone di fronte a una riscoperta del nostro potenziale percettivo e sensoriale, con l'attitudine originaria, essere presenti a se stessi, saper raccogliere le informazioni senza doverle decodificare fino in fondo. Per più aspetti, penso che potremmo chiamare questo fronte "pensiero olistico". Voi direte: "e cche fà, il frichettone": no, perché vogliamo lasciare in mano il pensiero olistico a chi fa il frichettone; il pensiero olistico è un pensiero fortissimo. Tutte le culture ecologiche (e penso a Bateson, non solo all'ecologia dell'ambiente fisico) riguardano principalmente la capacità di ridefinire statuti di esperienza teorica, non critica.

Lo so, mi sono buttato dentro un tunnel di ragionamento micidiale... cerco di uscirne provando chiudere qualche cosa in velocità. La questione sembra teorica, sembra un po' astratta ma è sostanziale; alcune delle cose che ho detto sono veramente dei concetti buoni, da mettersi in tasca. Abbiamo bisogno di concetti che ci aiutino a tradurre la nostra esperienza diretta in pensiero. Tornando a performing *midia*... anzi performing *media*, *media* lo dico all'italiana e *performing* all'inglese, perché *media* è latino... Performing *media* riguarda moltissimo la capacità di essere performanti con i nuovi media, ma performanti noi, non i media che rischiano di essere più performanti di noi. Di fronte ad alcuni cellulari veramente strepitosi a volte sono quasi disorientato dalla complessità e dalla mia incapacità di adeguarmi: mentre sarebbe importante inventare progettazione, progettazione culturale ma dove la cultura riguarda anche il marketing, non solo le cose belle. Le belle arti, ma chi se ne frega... Bisogna fare marketing del territorio. Poi magari vi racconto l'operazione che faccio a Carrara martedì prossimo sulla resistenza, lavorando proprio sui percorsi dei resistenti lungo la linea gotica...

Chiudo tornando a Piero: esperienze come quella di Piero, che non è solo un'installazione ma è performativa e profondamente ludica, quasi una piattaforma multiplayer, mi piacerebbe tanto si potessero strutturare come sessioni di presentazione. Non dico farle come spettacoli teatrali perché lo spettacolo teatrale mi fa impressione, mi occupo di teatro ma ho orrore dello spettacolo teatrale: però, piattaforme multiplayer, da giocare, inventare soluzioni, ambienti, interaction design, queste cose io penso che siano le vie di sviluppo interessanti, e poi portarci dentro della strategia culturale più complessa, come quella che si intravede nella performance di Piero... Grazie.

Antonio Pizzo. Partecipo con te all'idea che il drammaturgo sia un interaction designer in qualche modo. Tuttavia, il problema di che cosa sia la drammaturgia nella critica teatrale non è ancora risolto. Forse, a conferma dell'idea che l'autore teatrale sia uno che progetta e scrive processi, c'è un recente libro che cito sempre di **Lorenzo Lupi (?) e Lorenzo Mango** che si chiama *La scrittura scenica (?)*, una sorta di storia del teatro che descrive persone che progettano processi. Ma c'è un concetto su cui ho le idee parecchio confuse per quanto cerchi di orientarmi all'interno della cultura digitale: da studente mi dicevano che il teatro è un rapporto intersoggettivo; se il drammaturgo è uno scrittore di processi, l'interazione resta e deve restare un rapporto intersoggettivo che presuppone due soggetti che si incontrano nel digital multimedia invece che nel romanzo o sul palco?

Piero Gilardi. Questo nei casi migliori; ci sono anche molti casi deteriori di interattività. L'intersoggettività comporta che ci sia uno scambio reciproco nel quale passi un *quid* di alterità: ad esempio, un designer di interfacce può creare un labirinto che dia l'illusione di uno spazio

infinito e imponderabile ma in realtà è uno spazio concluso, determinato da una logica algoritmica. Invece nel rapporto intersoggettivo c'è sempre un'apertura su qualcosa di imponderabile, e nei casi migliori delle espressioni artistiche c'è una realtà dimensionale: il che vuol dire che quando lavoriamo in uno spazio digitale lavoriamo in una dimensione culturale complessiva che è fondamentalmente diversa da quella dell'Umanesimo, perché ha operato una ibridazione con le nuove tecnologie, tecnologie non come strumento ma come entità nel processo coevolutivo complessivo creata da noi ma che ha sviluppato una sua autonomia e con la quale noi ci rapportiamo come ad una alterità. In passato, noi ci siamo ibridati con gli animali, abbiamo imparato a danzare osservando le danze d'amore degli uccelli o dei felini, e così via, e ancora oggi il nostro rapporto con la dimensione teriomorfa è fortissimo, assumiamo comportamenti animali all'interno della nostra cultura. Oggi l'ibridazione avviene con la macchina. Rispetto alle macchine c'è stata una grossa polemica nella seconda metà dello scorso secolo, ma oggi non c'è più nessuno che onestamente possa dire che non esistono le macchine, o che sono dei meri strumenti: ormai tutti noi ragionevolmente accettiamo la *partnership* di questo essere vivente che è la macchina con la sua alterità, perché noi siamo dei postumani, nel senso non solo di post-umanistici, ma anche di post-neolitico...

Carlo Infante. In questo cd-rom che ho messo assieme e che è l'ultimo capitolo del mio libro inizio con una citazione strepitosa di Nietzsche. Ma questa di Artaud l'avete letta? Secondo me è fenomenale, e ci fa capire come uno come Artaud all'inizio del '900 vivesse consapevolmente la crisi della cultura occidentale, incontrando il teatro balinese, o interrogandosi sulle culture sciamaniche. Il rapporto con l'animale che è in noi è uno dei problemi irrisolti della nostra specie. Una figura come Artaud per me è una delle figure di riferimento per passare attraverso il digitale, per introdurre nel digitale una dimensione culturale. La vera essenza della ludicità è nella mobilità immaginaria.

Ma ora vorrei rispondere a Antonio. Io sono cresciuto dentro quel mondo là, ero uno dei critici di riferimento di quel mondo chiamato *scrittura scenica*, che in qualche modo riconosceva che si può comunicare utilizzando i diversi media, il corpo, lo spazio, la luce, il suono... Si pensi a un duo come **Remondi & Caporossi**, che scrivevano sempre il loro teatro, ma non alfabeticamente: la loro drammaturgia, incredibile drammaturgia, era disegnata, era un fumetto. Io nell'88 inventai un concorso per *storyboard* che si intitolava *Le scritture del visibile*. Allora in Italia solo i pubblicitari facevano gli *storyboard*: fu una mossa culturale che io rivendico fortemente, anzi oggi la ritrovo anche in un concorso come quello di scrittura mutante promosso dall'Osservatorio di Settimo Torinese, dove si cerca di intercettare, contribuire a dare forma a chi scrive la nuova progettazione ipermediale. Rendersi conto che non è solo un problema di creare nuove forme, ma nuove relazioni. Ma in fondo l'arte, quella vera, quella che sento è sempre relazionale. Il concetto di drammaturgia dell'interattività, e qui concludo, implica che chi scrive, chi progetta, chi ordisce, chi mette in scena deve contemplare le mosse dell'altro, anche se questo sta fermo, non fa niente. Non è solo la *Fura dels baus* che ti arriva addosso come un treno... Si tratta del *punto di vita* dello spettatore teatrale, che non rincorre come al cinema il *punto di vista* del regista: nel teatro, il montaggio in camera lo fa lo spettatore...

----->

Domenico Quaranta. Coniglio viola è il duo torinese/astigiano che nasce dalla collaborazione tra Fabrizio Coniglio e Andrea Raviola, e che si occupa di video art e net art. Coniglio viola ha avuto il merito di portare la net art fuori dal circuito elitario degli appassionati, con opere che hanno saputo raggiungere il vasto pubblico e hanno catturato l'attenzione dei media come *La Meditazione di Yolanda*, un percorso di meditazione virtuale in cui Yolanda, la gemella del robot di Metropolis, guida l'utente attraverso i sette chakra.

In questo e in altri lavori online l'utente è invitato a giocare con il prodotto che gli viene messo di fronte: ma i primi a giocare sono gli artisti stessi, attraverso un costante lavoro di manipolazione di materiale trovato o autoprodotta, e di costruzione di mondi fittizi in cui il Coniglio viola ci conduce con lo stesso ritmo frenetico del bianconiglio di Alice.

ConiglioViola (Fabrizio). Direi che potremmo cominciare proprio da *La Meditazione di Yolanda*, che oltre a essere il nostro primo lavoro interattivo, è tuttora quello che ha ottenuto una maggiore popolarità. In questo lavoro, che è il primo esperimento di meditazione online, una maestra di yoga virtuale ispirata a *Metropolis* ci guida in una meditazione sui 7 chakra. Nella schermata d'ingresso abbiamo ripreso due scene del film, in cui al posto del signore della città ci siamo io e Andrea, e dietro Yolanda...

Domenico Quaranta. Qui si vede molto bene anche la stratificazione del concetto di gioco del vostro lavoro, perché l'utente gioca con il vostro sito mentre voi giocate con *Metropolis* e con la cultura yoga, che poi paradossalmente viene presa sul serio...

ConiglioViola (Fabrizio). A questo proposito, è successa in effetti una cosa inaspettata: inizialmente, anziché essere considerato in ambito artistico, questo lavoro più che altro era praticato da insegnanti di yoga. Per esempio, c'era la dottoressa che ci chiedeva: "mi date l'autorizzazione a usarlo per i miei pazienti?". Allucinante... Il fatto è che il percorso è serio e rispettoso delle regole dello yoga, ma comunque provocatorio, perché parte da un robot e si avvale di un'estetica decisamente kitsch. L'altra riflessione interessante su questo lavoro e sul successo che ha avuto con il pubblico è che ci fa riflettere su come il computer sia diventato una parte di noi stessi: se addirittura possiamo arrivare a fare meditazione attraverso il computer vuol dire che non c'è più alcun confine tra noi e lo schermo, tra il nostro inconscio e il mondo di là del monitor

Adesso ovviamente non possiamo esplorarlo tutto, per cui vi faccio un percorso brevissimo... questo è il chakra del sesso... e questo è il chakra della gola... tra l'altro questo lavoro è nato per la nostra insegnante di yoga, io volevo regalarle un sito perché lei ci fa sempre la spesa, e lei ci voleva uccidere... "no, ma non posso!", diceva; "va bene, stia tranquilla"... Questo che vedete deriva dal rosone di una chiesa che c'era vicino a casa mia quando facevo Erasmus...

ConiglioViola (Andrea). ... raccontagli quella del "terzo occhio"...

ConiglioViola (Fabrizio). ah, sì, ieri ci è arrivata una mail che diceva: "vorrei aprire il terzo occhio, se non l'ho ancora aperto." Ecco, in questo punto finisce la prima parte del sito, che è rimasta intatta fino al dicembre dell'anno scorso, quando ci hanno invitato a fare una mostra carina a Foggia e il gallerista ci aveva chiesto di cambiarlo un po' perché lui aveva in mente di commercializzarlo. Poi non se n'è fatto niente, come al solito quando si tratta di soldi... Però è venuta fuori una cosa interessante perché abbiamo aggiunto un ulteriore capitolo e qui veramente ci si riallaccia al discorso dei videogame perché questo è un percorso di iniziazione, ma nello stesso tempo è un percorso a livelli: se uno segue il percorso esatto, partendo dal rosso fino al viola, allora può accedere al Tempio. Qui trova, nell'architettura, una nuova ripresa da *Metropolis*. Ci si può perdere nel labirinto, che si estende all'infinito in tutte le direzioni cambiando colore secondo una successione random, fino a quando ci si sente sufficientemente ipnotizzati: quindi, cliccando sullo schermo, si procede. Andiamo, siete pronti? Ecco, a questo punto c'è una parte di nuova interazione perché bisogna inserire il proprio nome, la propria data di nascita e l'indirizzo email per proseguire. Questi dati verranno poi usati per interagire con il database. Procedendo, finalmente siamo ammessi alla contemplazione del volto di Yolanda...

ConiglioViola (Andrea). ... ed ecco mia mamma!

ConiglioViola (Fabrizio). Adesso lei ti sputa addosso tutti i chakra che ha ingoiato, e poi si accede a un form con cui chi ha superato con successo tutte le fasi del videogame di iniziazione può scrivere un suo pensiero che diventa l'obiettivo implicito delle sue future meditazioni online. Infatti, una volta entrati nel Tempio, ci si può tornare per ventuno giorni di fila e per 21 giorni praticare la meditazione di Yolanda, abbandonando il pensiero: il tutto diventa una specie di

mantra, ed è a questo punto che puoi ottenere risultati come quello del terzo occhio...

Adesso cosa vi faccio vedere? vabbè, facciamo *Un'estate al mare*. Questo lavoro, che risale all'estate scorsa, nasce per anticipare uno spettacolo cui stiamo lavorando adesso, che consiste nel riprendere canzoni di donne italiane degli anni '80, rifarle completamente, e dare vita a uno spettacolo. Per ogni canzone viene fatto un video, che però si integra in uno spettacolo live, una performance stratificata che unisce musica, vjing e teatro. Il sito è veramente un videogame, anche se molto particolare. In sostanza è un web movie ma a tempo, a scadenza: l'utente ha la possibilità di giocare con questi omini che vengono generati in maniera random e si riproducono all'infinito, a ogni salto se ne aggiunge uno nuovo e il colore che assume è completamente casuale. Questa è Juni Russo... Nella mongolfiera all'orizzonte ci siamo noi, io e Andrea. Il visitatore può mandarci la foto della sua estate al mare, che poi appare cliccando sulle stelle del cielo in maniera random. La tastiera diventa una specie di vjset, e attraverso dei determinati tasti posso anche aggiungere una serie di effetti speciali. Tutto dipende da quello che io, cioè il navigatore, fa. Adesso la barca entra nel castello, dove c'è l'incontro amoroso con una bambolina... Insomma, si possono fare una serie di cose, però il risultato è che si perde sempre perché a un certo punto la canzone finisce e non si può più giocare...

Infine, per rimanere ancora nell'ambito delle cose interattive, parleremo di un esperimento che qui conoscono pochissimi, però sicuramente più che in qualsiasi altro posto... Il progetto si chiama *The Violet Globe*... [parte *The Violet Globe* con un sonoro da fanfara circense] Al di là dell'intro demenziale voleva essere il progetto più serio che abbiamo mai realizzato. Come abbiamo detto prima, una delle nostre linee guida è quella di prendere spazi reali e trasformarli in spazi virtuali, quindi usare la realtà come metafora per portare l'utente in un ambiente familiare. In questo caso abbiamo provato a fare il contrario, cioè trasformare lo spazio reale in spazio virtuale. Qui gli spazi reali erano quelli di un teatro, prendere delle rappresentazioni teatrali e aggiungere un'incognita, un interattore che non ha copione, il cui comportamento non è prevedibile e vedere come uno spettacolo teatrale può cambiare.

Abbiamo iniziato con uno spettacolo poco adatto però bellissimo, che si chiama *Secret Room* ed è uno spettacolo famosissimo dell'*IRA Theatre*, portato in giro in tutto il mondo. Ed è uno spettacolo già di per sé interattivo perché un gruppo di 10 persone va a cena da Roberta, una delle attrici, nella casa in cui vive, si inizia a mangiare e a un certo punto la cena viene interrotta da qualcosa di inaspettato e Roberta ti conduce nella stanza segreta, la *secret room*, che è anche la stanza dei segreti, in cui lei trova il copione in cui c'è quello che ha recitato fino a poco prima a dispetto dell'interattività dello spettacolo, ma anche in cui racconta la sua vera storia personale. Ora, tradurre uno spettacolo già interattivo in un'opera online era difficilissimo e quindi abbiamo scelto di lavorare proprio sul contrario, ovvero negare l'interattività... È un'opera un po' cervelotica, esteticamente meno gradevole delle altre cose, in cui a un certo punto, da questo momento in poi se non ho i pop-up bloccati... ce li ho bloccati... da questo momento in poi il regista diventa il browser. In sostanza, noi abbiamo filmato tutta la serata, quindi abbiamo preso 46 spezzoni di cui alcuni sono animazioni che abbiamo creato noi partendo da delle fotografie... Messi online, i vari spezzoni vengono ricombinati in maniera assolutamente casuale dal browser e moltiplicati attraverso tantissimi pop-up... Una roba insopportabile, insomma... Finché, ma nessuno riesce mai ad arrivarci, si apre un cancello...

Dal pubblico. ... io ce l'ho fatta... anch'io... sì, ma non mi ha risposto subito... ha fissato un appuntamento per il giorno dopo alle otto... e io l'ho perso!

ConiglioViola (Fabrizio). Vabbè, poi dopo ve ne fisso uno io... Si apre un cancello, uno può chiedere di essere invitato nella stanza segreta ma lei ti nega l'accesso. Ecco qui un'altra provocazione riferita al tempo: in *Un'estate al mare* ti scadeva la sessione, qui l'accesso viene rimandato a un momento preciso nel futuro, e se lo perdi ti tocca rifare da capo tutto il percorso. Normalmente un sito è sempre disponibile, tu digiti e lui c'è: in questo caso lei ti dice "no, non puoi entrare, torna a quest'ora", ti da un appuntamento per visitare il sito... Non so se dirvi poi

cosa c'è nella stanza segreta...

ConiglioViola (Andrea). Puoi anche dirglielo, tanto nessuno ci va...

ConiglioViola (Fabrizio). Beh, non c'è niente, o meglio qualcosa c'è, ci sono i file e le cartelle che compongono il sito. Nella stanza dell'IRA Theatre c'è il copione dello spettacolo, in quella di ConiglioViola ci sono tutte le animazioni in flash una per una, quindi il sito appare come non appare mai, come un insieme di file, senza interfaccia...

Matteo Bittanti. Ma fammi capire una cosa, come si diventa ConiglioViola?

ConiglioViola (Fabrizio). Domani proietteremo a Villa Capriglio, qui a Torino, un documentario su come diventare ConiglioViola... Io ero, anzi sono, uno studente di Lettere. All'inizio non avevo neanche il computer, poi è successa una roba strana per cui dovevo fare un lavoro per lo zio di mio cognato, e ho iniziato a smanettare un po'. Andrea invece è scenografo e grafico, oltre che il cantante di tutte le canzoni che accompagnano i nostri lavori. Ci siamo incontrati, e ci è venuta 'sta idea di fare qualcosa di divertente.

Matteo Bittanti. Del resto, in questo campo le cose più rivoluzionarie a volta vengono da non tecnofili. Pensa che William Gibson ha scritto i suoi primi romanzi su una macchina da scrivere. Così, il fatto che tu studi lettere e crei ConiglioViola in un certo senso è coerente!

ConiglioViola (Fabrizio). Bene, noi abbiamo finito. Sotto a chi tocca!

Domenico Quaranta. Vorrei dire solo che forse la risposta alla domanda di Matteo, e la cosa più interessante, a parer mio, del lavoro di ConiglioViola è proprio che il vero gioco non è quello dell'utente con il loro lavoro, ma il gioco loro con l'utente. Ogni loro progetto si conclude, abbiamo visto, con una sostanziale negazione dell'interattività. *The Secret Room* è esemplare in questo senso, ma anche negli altri l'intervento dell'utente si limita a cliccare di qui, scrivere il nome di là... Ma la maggior parte delle decisioni le prende il programma, e quindi è ConiglioViola che gioca.

ConiglioViola (Fabrizio). Insomma, ci divertiamo solo noi!

Domenico Quaranta. Ma no, ovviamente il lavoro risulta divertente per tutti, ma il gioco è condotto da voi.

----->

ConiglioViola ha introdotto col suo intervento un'idea che media in maniera interessante tra quanto si è detto finora e il tema dei videogiochi: il concetto di spazio che c'è al di là dello schermo e in cui lo spettatore (che non può più essere chiamato spettatore, perché il suo ruolo è piuttosto quello del giocatore e dell'interattore), entra e vive le avventure predisposte dall'artista. Una situazione cui ci ha abituati la pratica videoludica, in cui l'immersione in uno spazio virtuale in cui vivere delle esperienze e delle sfide è la norma.

E' ora il turno di **Matteo Bittanti**, che nonostante la giovinezza evidente ha già collezionato una serie abbastanza impressionante di cattedre, di cui quella principale credo che sia quella all'Istituto Superiore di Design di Milano. Accanto all'insegnamento, porta avanti da anni un'attività di ricerca, che lo ha portato alla pubblicazione di alcuni libri. Attualmente sta curando, per la casa editrice Unicopli, la collana "Ludologica", in cui ogni volume è una monografia dedicata a uno storico videogioco e al game designer che l'ha ideato. Matteo in particolare si è occupato della monografia dedicata a "The Sims"...

Matteo Bittanti. ...Sim City. L'autore è Will Wright, ed è il mio eroe...

Domenico Quaranta. Tra parentesi, le copertine della serie sono tratte dai lavori di Mauro Ceolin, che intervorrà fra poco...

Matteo Bittanti. In sostanza, è tutta una mafia... giustamente ... anzi no, un conflitto di interessi...

Mauro Ceolin. No, invece un sistema virtuoso, trasparente...

Matteo Bittanti. Bene, cominciamo. L'intervento di oggi è strutturato sostanzialmente in due parti: una prima parte di seghe mentali con un po' di teoria e una seconda parte dedicata all'analisi di alcuni testi, una panoramica su alcuni videogiochi. Il videogame, che ha circa trent'anni di età, ancora oggi è concepito come un medium assolutamente infantile, assolutamente privo di uno statuto artistico, culturale e intellettuale, è un passatempo, è lasciato in mano a un branco di ragazzini che sottovalutano quelle che sono le componenti ideologiche del videogioco (che saranno l'oggetto del mio intervento). Ancora oggi i videogiochi vengono analizzati e studiati in termini di "si vende / non si vende" oppure "mi diverte / non mi diverte"; e se si decide di fare un discorso anche solo leggermente diverso da quello delle pseudo-critiche delle riviste specializzate (che parlano di longevità sonora etc.) si rischia di venire scherniti non solo dai docenti universitari (che considerano ancora oggi il videogioco una forma di intrattenimento, non una forma culturale) ma anche degli stessi giocatori, che si sentono in qualche modo infastiditi quando qualcuno cerca di colonizzare le loro aree, i loro spazi di espressione.

La prima parte di questo intervento è dedicata al fatto che uno dei pregiudizi legati al campo del videogioco è da ricercare nell'etimologia stessa nel termine videogioco; d'altra parte, questa è anche una giustificazione mia esistenziale, nel senso che, per acquistare una credibilità accademica, è fondamentale inventare nuovi termini e ridefinire concetti esistenti, altrimenti non si esiste. In altre parole, gli accademici (io compreso) sono una categoria di persone che lavorano per re-inventare e riciclare concetti già esistenti, inventare un nuovo termine e pubblicare un libro.

Alcuni termini si impongono come standard pur non avendo senso: così il termine "videogioco" si è imposto negli anni '70 ma in realtà, se noi lo andiamo a scorporare e analizzare bene, scopriamo che non è esattamente il termine più adatto. "Videogioco" è una contrazione di due termini, "video" e "gioco" appunto; inoltre, la parola italiana "videogioco" è la traduzione della parola inglese "videogame", e già qui bisognerebbe fare una precisazione: perchè noi chiamiamo indifferentemente "videogioco - videogame" quello che loro chiamano "gioco console", "gioco Playstation" o "gioco da bar"; gli anglosassoni, poi, usano anche il termine "computer game" per i giochi da PC, che sono strutturalmente differenti dai "giochi console", perché prevedono un tipo di interazione molto diversa, **una prossemica ...?... per quanto riguarda il pc tu sei dentro e una prossemica ...?... per i giochi console, e cambiano anche le metodologie di uso ecc..** Gli inglesi usano anche il termine "mobile games" per i giochi da telefonini o da console portatile, che sono ancora un altro tipo di videogiochi. Quindi noi usiamo un termine generico che inquadra tutta una serie di realtà molto diverse tra loro.

Ma analizziamo il termine. "Video" dal lat. *videre*, vedere; ma se andate a vedere sul dizionario inglese, scoprirete che il video ha una particolare missione, che è quella di produrre delle immagini e di visualizzarle su un display. Per quanto riguarda "game", il termine identifica un'attività che produce intrattenimento e divertimento, un passatempo. Quindi c'è, già a livello etimologico, una svalutazione del videogioco: è un passatempo, serve per riempire gli spazi temporali prima di fare qualcosa di più interessante e utile. Il videogame fondamentalmente è un medium, una tecnologia che produce divertimento attraverso le immagini. In realtà ci sono dei media che 'divertono' con le immagini molto meglio dei videogiochi, con immagini molto più belle e realistiche, e uno di questi è il cinema. Il cinema ha a disposizione un apparato di visualizzazione ancora oggi fortemente spettacolare: una spettacolarità che oggi il videogioco più elaborato e

scenografico non può eguagliare, e che non potrà eguagliare ancora per lungo tempo.

Per questo motivo, l'essenza del videogioco non sta a mio avviso nella visione delle immagini, ma nella possibilità di manipolare in tempo reale - *tempo reale* è la parola chiave - le immagini introdotte a priori da un game designer. Infatti, le immagini di un videogioco sono ancora molto inferiori rispetto a quelle di altri media. Il livello di annichilimento kantiano che si prova guardando una porcheria quale *L'alba del giorno dopo* (2004) è largamente superiore a qualsiasi effetto destabilizzante prodotto dal più sofisticato videogioco. E poi insisto sul termine "manipolazione": in "manipolazione" c'è il concetto di mano, che si sottovaluta sempre; in realtà noi manipoliamo, operiamo manualmente, proprio con le dita, sul testo videoludico. E il videogame, più che essere un medium di carattere audiovisuale, è un medium tattile, ed è tattile in senso McLuhaniano: infatti - devo farla una pseudocitazione, altrimenti non vengo seguito e poi acquisto un po' di dignità - McLuhan diceva che i media elettronici sono tattili nel senso che coinvolgono tutti i sensi; per me il videogioco è il medium tattile per definizione non solo perché coinvolge la totalità dei sensi, ma stimola in particolare la digitalità - è il medium digitale per eccellenza. Noi per interagire con le immagini non lo facciamo attraverso gli occhi, ma lo facciamo soprattutto attraverso le dita... i media contemporanei sono ipertattili, noi scriviamo i messaggi col telefono cellulare, interagiamo con la manopola, guardando il film scorriamo i menu: e tutto questo lo facciamo attraverso le dita. Secondo me, il videogioco è il medium digitale per eccellenza perché "digit" - ecco un'altra etimologia - deriva dal latino e significa "numero, cifra" ma anche "dito".

Che il videogioco sia un medium particolarmente tattile - questo è il momento della citazione cinematografica - l'ha compreso paradossalmente un non giocatore che è **David Cronenberg** con *Existenz* (1999), che è anche la migliore riflessione sul medium videoludico nella storia del cinema - **a parte aran (?) di ...oshi (?)**. Cronenberg sostanzialmente descrive la prassi videoludica come una serie di palpeggiamenti, di carezze, masturbazioni reciproche: a posto del gamepad c'è il *gamepod*, quella specie di escrescenza con la quale il protagonista interagisce, si collega direttamente con lo strumento ludico alla spina dorsale e vive avventure virtuali. Cosa piuttosto interessante, i giocatori giocano con gli occhi chiusi, quindi l'interazione è tutta tattile. Anche nelle ultime profezie sulle nuove interfacce, bisogna insistere sul fatto che la manipolazione delle immagini avviene attraverso dei sensori collocati sulle dita, quindi alla fine le dita restano sempre centrali.

Tutta questa premessa sostanzialmente per dimostrare che la parola videogioco non mi piace, perché mi sembra troppo svilente, troppo banale. Ed è per questo che ho inventato questo termine, "tecnoludico", che incorpora due parole che sono "techné", che in greco significa "arte, attività", e che recupera ciò che finora abbiamo sottovalutato, la dimensione artistica del gioco; l'altra parola è "ludus" che significa "gioco", ma anche "attività di gioco", e soprattutto si fonda su delle regole, perché la dimensione fondamentale del videogioco è quella delle regole, noi partecipiamo a una dimensione di competizione con un avversario ma dobbiamo subordinare la nostra volontà a delle regole prestabilite, e questo in qualsiasi gioco. I videogiochi si fondano, come tutti i nuovi media, sull'idea di performance, mettersi in gioco, dare sfoggio delle proprie abilità, sull'idea di competizione, di gara: non mi limito semplicemente a osservare delle immagini, devo gareggiare in tempo reale, per cui o sono bravo o sono una pippa, e questo determina una alterazione notevole del modo in cui fruisco l'informazione.

Abbiamo parlato prima dell'idea di performance ma anche di rito, e i videogiochi sono una forma di tecnologia pagana, di rito pagano, perché si basa su regole prestabilite, con interazioni molto ritualizzate: così, se vi capita di parlare con i vari supporter appassionati delle varie console, state attenti, perché sono degli integralisti religiosi, gente molto pericolosa. Un altro concetto che c'è in "tecnoludismo" e manca in "videogioco" è l'idea di *tecnofilia*, cioè che noi siamo qui perché siamo appassionati di tecnologia. Ci sarà l'arte, la voglia di espressione, il sovvertire: ma alla fine, se tu giochi con i videogiochi sei anche un appassionato di aggeggini, di gadget, di palmari... L'antitesi dei "tecnoludici" sono i "tecnoluddisti", quelli che vogliono distruggere la tecnologia, che dicono "io sul computer non riesco a leggere, mi devo stampare tutto!" oppure "che palle i videogiochi, guardiamoci un film che è meglio!", dimenticandosi che quando il cinema è apparso nel 1885 lo hanno criticato come una forma deleteria rispetto al teatro che era invece

molto più sofisticato dal punto di vista culturale. Del resto, il cinema dei videogiochi parla sempre male, è fondamentalmente tecnofobico e tecnoluddita: il videogioco è sempre un oggetto deleterio, che uccide il giocatore. La verità è che il cinema è invidioso dei videogiochi, perché dal '98 a questa parte i videogiochi stanno facendo il culo al cinema, guadagnando molto di più. Il cinema oggi rincorre i videogiochi: mentre prima erano i giochi a mendicare la possibilità di tradurre film in videogiochi, oggi succede il contrario, i videogiochi danno le loro idee a Hollywood che è in perenne crisi di idee, quindi c'è questa competizione cinema videogioco sin dai tempi di un film del '73 (**titolo?**) che è anche la prima apparizione del videogioco sul grande schermo. Da lì fino ad oggi i videogame sono sempre una tecnologia negativa, deleteria, pericolosa.

Quando si parla di videogiochi si parla contemporaneamente di tre livelli che si intrecciano: la dimensione del PLAY, la dimensione del GAME e la dimensione della TECNOCULTURA. Con questo, intendo dire che ciò che chiamiamo genericamente "gioco" in realtà tiene in considerazione tre componenti: le *regole formali*, cioè le regole che non possono essere modificate, ma vanno accettate per quello che sono; il *play*, cioè l'esperienza di gioco; il *contesto tecnoculturale* che fa da sfondo a entrambi. Per esempio, le regole formali sono le regole degli scacchi: se vuoi giocare a scacchi, devi accettare che il re sia di fatto un perdente che alla prima occasione può essere massacrato. Il *play* è l'esperienza che si innesca quando noi giochiamo con altri. In realtà noi giochiamo per il *play*, non per il *game*, cioè delle regole non ce ne può fregare di meno, ma sono le dinamiche che si intrecciano fra i giocatori che rendono l'esperienza del game sempre diversa, sempre appassionante. Questo, tradotto in ambito videoludico, significa che a me non me ne frega niente di andare in giro a massacrare terroristi alle quattro di notte (cosa che faccio regolarmente, come dimostrano le occhiaie e i continui sbadigli): quello che mi piace è giocare alle 4 di notte con i coreani, insultarci a vicenda nel microfonino della xboxlive, per cui il gioco diventa un pretesto per interagire con gli altri.

Infine, c'è la sfera che mi interessa molto di più, ed è quella su cui si fonda la mia idea di tecnoludico: il contesto tecnoculturale nel quale si sviluppano sia il *game* che il *play*. Un videogioco, come qualsiasi gioco, non nasce dal nulla, ma reagisce a degli stimoli particolari. Un esempio classico è quello del Monopoli: viene inventato dai quaccheri nel 1905, come gioco che in qualche modo ti insegna le regole della competizione; poi a un certo punto arriva un tizio, ruba l'idea, lo vende alla Parker Bros; quindi arriva la Grande Depressione e il gioco diventa il gioco del capitalismo. Durante la Guerra Fredda, il Monopoli viene anche vietato in Russia e in Germania in quanto strumento che promuove le idee occidentali. E ancora, nel 1975 arriva un professore universitario che inventa il monopoli alternativo che insegna le regole della socializzazione, ecc... La storia del Monopoli dimostra che i giochi non nascono in un vacuum, ma queste sono le componenti della cultura più sottovalutate, più ignorate dalla critica. E questo perché secondo me i videogiochi, più che essere dei testi - la solita analisi testuale semiotica ha fatto il suo tempo - sono soprattutto delle pratiche culturali.

Partendo da qui possiamo dire che oggi i videogiochi incarnano la rappresentazione più tecnologicamente avanzata della cultura capitalista e della ideologia americana. Come sapete, il videogioco nasce in America - nel 1962 all'MIT - e in ambito militare, è uno spin-off della bomba atomica; per esempio, **Ralph H. Baer**, che nel 1958 crea il processore di *Pong*, era il progettista del timer della prima bomba atomica, quella fatta esplodere prima del 6 e 9 agosto 45 nel deserto degli Stati Uniti.

Il videogioco oggi è ancora più intriso dell'ideologia del militarismo e del capitalismo rispetto al passato. La differenza fondamentale è che mentre prima questa componente era tenuta nascosta, occultata oggi è così evidente che in qualche modo non te ne rendi neanche conto, è *così in your face* che apparentemente nessuno sembra preoccuparsene.

Raccomando a tutti la lettura di questo libro di **Diane Burgman (?)** che illustra come la cultura occidentale ha usato il concetto di gioco e di sport per esportare la cultura occidentale e l'ideologia capitalista nel mondo: spiega benissimo, per esempio, come il cricket sia diventato uno strumento di promozione dell'ideologia britannica nelle ex colonie. I videogiochi non sono altro che l'ultima evoluzione di questa tecnica di estensione dell'ideologia attraverso le tecnologie del divertimento. Il primo esempio che vi volevo mostrare è *America's Army* (<http://www.americasarmy.com/>), il videogioco dell'esercito americano: prodotto nel 2002,

distribuito gratuitamente sul sito dell'esercito. Pensate che dalla stessa pagina, con un link, si può passare all'*enrole now*, e il 30% di quelli che scaricano il gioco visita la pagina e richiede materiale informativo come arruolarsi; addirittura, il Pentagono vuole che questo gioco venga installato su tutti i computer, sta già discutendo con la Compaq perché diventi come *Campo minato* e sia integrato nel sistema operativo.

Il gioco è finalizzato, più che alla semplice propaganda, a illustrare cosa significa combattere, cosa significa fare parte dell'esercito americano: è un gioco molto realistico, se uccidi i tuoi commilitoni vieni radiato immediatamente, ti insegnano le tecniche di combattimento, come si mira, come si spara. Vi faccio vedere un paio di trailer ufficiali per mostrarvi la retorica utilizzata in questi prodotti. Ecco, non parte! Questo è laido, perché essendo Quicktime un prodotto Apple non puoi inserirlo all'interno di Microsoft Power Point, mentre puoi farlo con Windows Media Player... Tutto il video è basato sull'equivalenza tra lo sviluppatore di videogiochi e il soldato. Questo è come anno presentato il gioco all'E3 (<http://www.e3expo.com/>), che è la fiera di videogiochi più importante del mondo, si svolge a Los Angeles dove tutte le varie case presentano le loro novità. Qui vedete come l'esercito degli Stati Uniti presenta il proprio gioco: non fanno alcun mistero che dietro a questo gioco ci sia l'esercito... "potenziati e difendi la libertà", dice lo speaker.

Quest'altro gioco è *Full Spectrum Warrior* (<http://www.fullspectrumwarrior.com/>). Questo è un caso ancora più interessante. Sviluppato da *Pandemic Studios*, è nato come prodotto di simulazione per l'esercito degli Stati Uniti. Succede infatti che l'esercito americano commissioni a diverse case produttrici dei giochi di simulazione che vengono poi distribuiti commercialmente con minime variazioni. Questo è un gioco che è uscito l'altro ieri, ed è diverso dai soliti *war games*: infatti qui, invece di partecipare direttamente all'azione, si assegnano le missioni ai soldati e loro si comportano in base agli ordini che gli impartite. È un po' come un simulatore di calcio, in cui voi date istruzioni alla squadra. È interessante che in tutti questi giochi non potete scegliere il *punto di vista* o il *punto di vita*: voi siete sempre i soldati americani, non potete combattere dalla parte dei cattivi, e dovete liberare popoli sottomessi a feroci dittatori. Tra l'altro, questi sono i giochi più venduti, come potrete vedere se andate a scorrere le schede di vendita delle case produttrici.

Quest'altro è una variante di *Full Spectrum Warrior*, e come quello conta sulle consulenze di soldati che hanno combattuto e in Afghanistan e nella Guerra del Golfo. La dinamica e l'iconografia sono sempre le stesse: città mediorientali, guerriglia urbana... In questo caso controllate non l'intera squadra, ma uno dei quattro. L'unica forma di interazione con l'avversario è la distruzione, non c'è possibilità di interagire in altri modi. Anche in questo caso ci sono due versioni, quella commerciale e quella per l'esercito, esce prima quella per l'esercito e poi quella per il pubblico.

Kumawar (<http://www.kumawar.com/>) è ancora più interessante: qui l'idea di fondo è quella di giocare con le news televisive, cioè: decapitano un paio di prigionieri americani, italiani o quel che è, una settimana dopo è disponibile un *mod* in cui devi andare a salvare i soldati prima che vengano decapitati; viene catturato Saddam Hussein, ed ecco che nel giro di pochi giorni è pronto il *mod* in cui tu devi andare a recuperare Saddam Hussein. Il sito da cui scaricare le patch è [kumawar.com](http://www.kumawar.com/) <http://www.kumawar.com/>, e la struttura è quella del gioco a episodi: ti scarichi il motore del gioco e ogni settimana ti diamo gli aggiornamenti. Le varie missioni poi vengono postate sul sito e creano dei report alla CNN: per cui il concetto è che il sito di *kumawar* diventa anche un sito di informazioni, una CNN alternativa. Vediamo il trailer: c'è il classico esperto che vi deve dire la sua (perché sapete, i terroristi esistono solo in funzione degli esperti televisivi). Vi risparmio l'altro....

Questo è ancora più interessante, ed è *... genus (?)*. Si tratta dell'ultimo capitolo di un RTS, un gioco strategico, un sorta di evoluzione degli scacchi, e mi piace un sacco perché essendo io un megalomane devo sempre avere il controllo di un grande numero di truppe, e qui controllo tutte le truppe, le astronavi ecc... Questo gioco è stato introdotto poco prima che iniziasse la Guerra del Golfo (la seconda, perché la prima sappiamo tutti che, come dice Baudrillard, non è mai esistita), ed è stato vietato in Germania perché incitava alla violenza. Come sapete, la Germania non ha partecipato alla guerra del Golfo e lo considerava come un mezzo di propaganda videoludica. È la prima volta che un gioco viene vietato perché accusato di promuovere l'ideologia

violenta americana.

Questo invece è *Ghost Recon* (<http://www.ghostrecon.com/>), l'ultimo episodio del gioco di Tom Clancy, lo scrittore, che ha creato una serie di videogiochi sempre di impronta militarista che vendono tantissimo. Pensate che questo gioco, che uscirà in autunno, è già al centro di un vespaio di polemiche perché i cattivi di questo gioco sono i nordcoreani, i quali ovviamente si sono incazzati come delle iene e hanno dichiarato che questo gioco è un forma di propaganda, e che questo è semplicemente un gioco, ma aspettate che cominci la guerra vera e vi facciamo un mazzo tanto. Non sono parole mie, è il portavoce dei nordcoreani. Il che dimostra che anche se è un gioco, andrebbe preso un po' sul serio.

Conflict ... II è interessante, anche questo è uscito durante la seconda guerra del Golfo, e lì gli americani combattono per salvare il Kuwait dall'invasione di Saddam Hussein.

Questo (Half Life?) è il padre degli sparattutto in soggettiva, uno dei giochi più popolari e più giocati in assoluto, e ha una storia singolare. Nasce nel '98 come un gioco di fantascienza, prodotto dalla *Valve Software* (<http://www.valvesoftware.com/>): poi, a un certo punto, arriva un gruppo di programmatori dilettanti che dicono: usiamo il motore però diciamocelo, gli alieni ormai non se li caga più nessuno, la vera nemesis della società contemporanea sono i terroristi, metti la cera toglia la cera, toglia l'alieno metti il terrorista, ed ecco qui **... zero**, il gioco in rete più popolare della storia.

Alessandra C. Però è anche uno dei pochi in cui puoi rivestire i due ruoli...

Matteo Bittanti. Esatto, questo è l'unico in cui puoi fare la parte dei cattivi. E infatti è questo il gioco con cui gioco con i coreani la notte, che mi massacrano sistematicamente.

Altra cosa interessante è anche che adesso gli Stati Uniti stanno ricostruendo la storia del Vietnam attraverso i videogiochi. La stanno ridisegnando non con una funzione critica come per esempio ha fatto il cinema anni Settanta, dal *Cacciatore* di Cimino ad *Apocalypse Now* di Francis Ford Coppola ecc. Nei videogiochi sul Vietnam di ultima generazione gli americani sono presentati come i liberatori, come quelli che vincono: una forma incredibile di revisionismo storico. Vi faccio vedere **questo (?)** che è uno dei tanti che sono usciti in questo periodo. Per farla breve, i videogiochi stanno facendo quello che il cinema ha fatto negli anni '40, fanno propaganda. La differenza fondamentale è che la propaganda è diventata interattiva: il cinema ci spiegava perché era giusto combattere, perché era giusto per gli americani mandare i soldati a combattere per esempio in Europa. *Why we fight* era il titolo significativo di un ciclo di film che Frank Capra ha girato negli anni '40. Ma questo non è semplicemente cinema, non è semplicemente propaganda bellica: nei giochi ci insegnano come bisogna combattere, e il fatto che gli stessi strumenti che vengono utilizzati per l'addestramento dei soldati siano poi distribuiti ai giocatori è molto significativo.

Concludo con una nota polemica, un tesi di **Dave Grossman**, ex colonnello degli Stati Uniti

che nel '99 ha scritto un libro (S		1	detail
books	1		1

top Teaching Our Kids to Kill, Three Rivers Press 1999) molto polemico sui videogiochi in cui sostiene che i videogiochi hanno creato una nuova disciplina che è la *killologia*: ci insegnano a uccidere. Questo libro è uscito tra l'altro in un periodo strategico, quello del massacro di Columbine, se avete visto *Elephant* sapete di cosa sto parlando. Grossman dice che i videogiochi, oltre a insegnare ai minori tutte le tecniche per uccidere nel modo più letale possibile, legittimano la violenza in una forma aberrante, nel senso che la negoziazione all'interno di un gioco come questo non esiste, e l'unica logica è quella della distruzione e dell'annichilimento dell'avversario. La cosa più interessante è che Grossman è un ex colonnello dell'esercito degli USA, e il fatto che un ex colonnello dica queste cose fa un po' pensare.

C'è anche un altro discorso da fare e che non ho fatto, quello sugli sviluppatori impegnati che sovvertono, utilizzano gli *engine* per creare videogiochi alternativi. Per esempio, immagino sappiate tutti che l'Hezbollah ha prodotto un videogioco che si chiama *Special Force* (<http://www.specialforce.net/>): un gioco molto simile a questi, ma in cui i buoni sono i

terroristi che uccidono gli americani. Un altro gioco "di opposizione" è *Under ASH* (<<http://www.underash.net/>>), in cui sei un palestinese e devi far fuori gli israeliani. Di *Special Force*, che può essere acquistato in rete, si dice che il 10% del fatturato vada a finanziare il terrorismo internazionale... il fatto che l'Hezbollah e i terroristi utilizzino i videogiochi per veicolare le proprie idee è piuttosto significativo.

Poi ci sono una serie di sviluppatori attivisti che utilizzano i *mod* per sputtanare Bush e la politica attuale. Per esempio, ... (?) è un gioco in cui devi rubare la bandiera ad Al Gore e fare il Presidente degli Stati Uniti. Quindi con i videogiochi non ci si limita a giocare, ma si fa anche propaganda politica. Chiudo, a questo proposito, con un'immagine di *John Haddock*, un artista americano che utilizza la grafica dei videogame per rappresentare eventi storici significativi. Questa per esempio è piazza Tien An Men, e fa parte della serie *Screenshots*...

Carlo Infante. Ma è solo un frame, o c'è un videogioco sugli eventi di piazza Tien An Men?

Mauro Ceolin. No, no, lui usa l'estetica del videogioco per fare delle rappresentazioni.

Carlo Infante. Una nota velocissima. Grossman c'ha ragione, perché con l'interattività tu entri dentro, vivi la tua esperienza direttamente. Nel film puoi avere una distanza, una coscienza critica, ma nel videogame, qualsiasi cosa tu fai c'è un po' del tuo... Certo che questa cosa di installare il *America's Army* sui sistemi operativi come se fosse un Power Point è demenziale, non credo proprio che riusciranno a farlo...

Alessandra C. Matteo, volevo fare una domanda a te in quanto giornalista che scrive per le riviste specializzate. Nonostante questa inflazione di giochi tutti uguali, in realtà non è che se ne sia parlato: si è lasciato correre dicendo sì, vabbè, alla fine è solo un gioco... Tu perché credi che nessuno abbia voglia di intavolare una discussione seria? Persino la stessa Electronic Arts, quando **quel gioco** è stato vietato in Germania, ha minimizzato l'evento, ha detto "ma sì, non è stato vietato, è solo proibito esporlo, e poi è un gioco come tanti in catalogo". E la stampa lo tratta come un gioco in catalogo, per poi scatenarsi sui giochi pornografici!

Matteo Bittanti. Che non esistono! Almeno, se tu pensi che il cinema hollywoodiano è al 90% sesso e violenza, nei videogiochi la dimensione sessuale è veramente minimale rispetto alla violenza. Comunque, hai ragione, il *brain washing* ideologico di questi giochi non viene mai messo in discussione. Tu mi chiedi perché questo avviene? Io scrivo, come tu notavi, sulla stampa specializzata, e lo faccio per un unico motivo: pagare l'affitto. Nel senso che io scrivo un libro su *The Sims* e non guadagno una lira, scrivo un articolo per *Rolling Stone*, quattro cazzate e mi danno 400 euro. Quindi io attraverso *Rolling Stone* devo pagare l'affitto e avere il tempo per scrivere il libro su *The Sims*. Però se io vado da *Rolling Stone* e uso la parola "ideologia" nella mia colonna lui mi tira dietro il pezzo e mi dice: questa è una rivista di videogiochi, cosa centra l'ideologia col videogioco? È un gioco, un passatempo, la gente il divertimento non lo prende sul serio.

La stampa è assolutamente restia ad affrontare un discorso maturo e serio sul videogioco. Bisogna creare spazi nuovi, è questa l'idea che abbiamo cercato di realizzare con *Ludologica*. Pensa che sulla rivista di PC più venduta in Italia, *Giochi per il mio computer*, vengo contestato perché uso parole troppo difficili: l'ultima volta mi hanno contestato la parola "s subordinato"... Te lo giuro! E poi, quando alla fine danno un giudizio al gioco dicono che la grafica è al 99% perché è l'unica cosa che interessa al lettore. Ma dico, chi se ne frega se la grafica è al 99% quando io posso tagliare la gola a un terrorista?!? L'attenzione della cosiddetta critica si sofferma sui parametri sbagliati: è come se io recensissi un film di Spielberg dando un valore agli effetti speciali o alla musica, quando la cosa che interessa è il tema del cyborg e della vita artificiale. Non che gli effetti speciali o la grafica non siano interessanti, ma per quello esistono già riviste specializzate...

Pubblico. Scusa, in questi giochi è possibile scegliere il livello di difficoltà?

Matteo Bittanti. Dipende dal tipo di gioco. Per esempio, in *America's Army* l'idea è che il gioco debba essere particolarmente realistico, quindi il livello non te lo assegna da solo, ma è intrinseco alla situazione descritta. Ma in quasi tutti gli altri sì, hai il livello *hardcore*, il livello *suicidion* ecc.

Pubblico. Ecco, un'altra cosa che volevo sapere è questa: ci si può provocare, in quanto americano, autolesionismo? Io non sono un grande giocatore, ma quando gioco mi interessa arrivare al limite del videogioco, la schermata finale, sbattere contro il muro invisibile. E la cosa che mi affascina di più è la possibilità di ammazzarmi, perché in questo modo posso distruggere il gioco. Lo posso fare in questi giochi?

Matteo Bittanti. Certo! Il modo più rapido è ammazzare i tuoi commilitoni, che ti prendono per un traditore e ti bersagliano subito. Nei giochi multiplayer accade spesso: per esempio, i coreani sono dei bastardi, perché se tu ti inserisci, anche se fai parte delle loro truppe ti massacrano immediatamente perché vogliono giocare per i fatti loro. Ma a parte gli scherzi, non hai tutti i torti: nel gioco viviamo continuamente la nostra morte e in questo modo la esorcizziamo, un po' come nel cinema catastrofico. Non è un caso che ultimamente il cinema catastrofico abbia avuto un ritorno fortissimo...

Pubblico. Ma c'è anche un altro discorso: io nella vita normale non posso attraversare quel muro, nel videogioco invece lo posso fare, anzi è tutto lì il bello...

----->

Domenico Quaranta. Dopo questa parentesi dedicata alla cultura dei videogiochi, vediamo un po' come gli artisti giocano con questa cultura. Un anticipo ci è stato dato dalla *Screenshot* di Haddock, che è un modo per recuperare la cultura del videogioco e giocare con essa, criticando la violenza in essi implicita. **Valentina Tanni**, critica e curatrice di Roma, è stata una delle prime in Italia a interessarsi di arte in rete, e ha curato nel 2003 una mostra che si chiamava *Loading. Videogiochi geneticamente modificati*...

Valentina Tanni. Dunque, cominciamo proprio da questo concetto di "videogioco geneticamente modificato" che come stavamo dicendo nasce da una mostra fatta alla Galleria Civica di Siracusa all'inizio del 2003. Perché "geneticamente"? Perché ci ispirava costruire un parallelismo tra il codice genetico dell'essere umano e il codice sorgente dei programmi. Infatti, come le modifiche apportate al codice genetico umano o di altre forme di vita hanno poi ricaduta visibile nell'estetica o nel comportamento della forma vivente, allo stesso modo le modifiche sul software a livello di linguaggio hanno poi una ricaduta in superficie, su quello che noi vediamo quando il codice viene processato dalla macchina.

Va detto subito che il fenomeno della modifica non nasce in ambito artistico, ma viene presa dagli artisti in un momento successivo. Il fenomeno della modifica dei videogiochi, attraverso un'operazione che viene detta *patch* o anche *mod*, nasce in qualche modo dal basso, ed è assolutamente spontaneo. Ma i videogiochi sono oggetti 'proprietary', sottoposti a copyright, e la possibilità di intervenire sul loro codice sorgente si ha soltanto quando alcune case produttrici, fra cui la *ID Software* (<<http://www.idsoftware.com/>>), che ha prodotto alcuni fra i videogiochi più famosi, tra i quali celebri soprattutto in soggettiva come *Doom* o *Quake*, decidono di rilasciare in rete il codice sorgente con un'attitudine piuttosto insolita rispetto a quella che si ha di solito nell'ambito dei software proprietari. In realtà, queste case hanno intuito le possibilità di promozione e divulgazione che questa iniziativa poteva avere, perché hanno compreso che più il giocatore è portato a interagire con il videogioco, fino a personalizzarlo attraverso quest'opera di customizzazione, più in qualche modo si fidelizza con il gioco e con l'azienda produttrice, che quindi diventa più forte a livello commerciale.

I primi codici sorgente, se non sbaglio, vengono rilasciati in rete nel 1994, e compaiono le

prime *patch*: vere e proprie “pezze” di codice che vengono aggiunte o sovrapposte al codice originale producendo delle modifiche.

Ora vi faccio vedere qualche esempio famoso di *patch* non artistica, per esempio quella, famosissima di *Star Wars* che è stata fatta sia su *Doom* che su *Quake*. Un'altra famosissima *patch* molto più recente è stata fatta su *Tomb Rider*, e si chiama *Nude Rider*: su questa *patch* ci sono molte leggende, qualcuno addirittura sostiene che non sia mai esistita e probabilmente è vero, ma è stato talmente ampio il dibattito e il passaparola su questo fenomeno che comunque è diventato famoso. Un altro caso famoso e divertente è questo, la versione *Doom* dei *Simpson*. Tutte queste *patch* sono dei codici che si trovano liberamente scaricabili in rete, e che vanno applicate sul motore del videogioco sul quale girano, inserendo il codice in un determinata cartella del videogioco.

Gli interventi si sviluppano poi a livelli diversi: ci sono le *patch* superficiali (chiamate anche *skin*) che si innestano come una pelle, una maschera, mentre la struttura profonda del gioco rimane invariata, e che toccano solo i personaggi o alcuni particolari dello scenario; ma ci sono anche *patch* che agiscono a un livello molto più profondo e vengono chiamate *deep patch*, andando a scardinare meccanismi più forti: e questo è il livello al quale operano di più gli artisti, perché ad essi non interessa tanto fare un'operazione ironica come quella dei *Simpson*, ma preferiscono scardinare il meccanismo e anche l'ideologia, invertirla da un punto di vista sociale o politico.

La prima modifica dichiaratamente artistica, e inserita in un contesto artistico, è stata *Ars Doom*, che fu presentato ad *Ars Electronica*, quindi in un contesto legato all'arte digitale, nel '95, una data abbastanza precoce. Anche questa era una *patch* abbastanza superficiale, perché i personaggi del gioco erano semplicemente stati mascherati da artisti famosi: c'era Nam June Paik, c'era Arnulf Reiner, c'era Baselitz. Lo scenario era modificato in modo da assomigliare al luogo dove si svolgeva la mostra (quell'anno, tra l'altro, la maggior parte di *Ars Electronica* era alla Brukner Haus), e lo scopo del gioco era quello di andare uccidere, nelle vesti di questi personaggi artisti e con strumenti (come spatole e pennelli) appartenenti al mondo dell'arte, altri personaggi famosi provenienti per lo più dal mondo della critica. Sembra che il personaggio più bersagliato durante la mostra fosse proprio il direttore artistico di quella (e di molte altre) edizioni di *Ars Electronica*, ossia Peter Weibel, che si prese molte cannonate...

Sullo stesso filone di *Ars Doom*, un altro artista, o meglio una coppia di artisti, **Tobias Bernstrup** e **Palle Torson** hanno compiuto nel 1998 un'operazione simile lavorando sul motore di un altro videogioco, *Duke Nuken 3d* (?): lasciando in questo caso i mostri del gioco, e quindi senza modificare troppo il ruolo dei personaggi nelle dinamiche del gioco, contestualizzavano ogni volta lo scenario adattandolo all'aspetto del museo in cui il lavoro era presentato. *Museum Meltdown* è stato esposto in 4 musei diversi, il che significa quattro diverse versioni. Interessanti sono anche le dichiarazioni fatte a proposito: Bernstrup e Torson sostengono infatti che quello che gli interessava era usare il videogame come una metafora del sistema dell'arte, e a questo scopo avevano scelto un certo videogame modificato ad un certo modo perché risultasse poco interattivo, un po' complicato da giocare e in qualche modo abbastanza ripetitivo: una critica abbastanza palese del sistema dell'arte.

Poi Bernstrup ha continuato da solo a lavorare con queste modalità, soprattutto sul tema dell'identità sessuale. Va detto che c'è tutto un filone di *game patch* che si chiamano “gender”. In *Polygon Lover*, Bernstrup si presenta in versione femminile, completamente decontestualizzato su uno sfondo nero, mentre si masturba: un'azione ripetitiva che va completamente a scardinare qualsiasi tipo di riferimento passionale, di pathos, e diventa un'azione meccanica piuttosto straniante. In questo caso, la *patch* produce un video realizzato con il motore del videogioco, e quindi si perde anche la dimensione interattiva.

Prima di andare avanti con gli esempi vorrei soffermarmi un attimo sul perché gli artisti si siano interessati a questo fenomeno e su quali motivi li abbiano spinti a dedicarsi alle *patch*. Gli obiettivi sono molti: il primo, che ha un lunga tradizione nella storia dell'arte contemporanea, è

quello di riappropriarsi di un linguaggio extra-artistico, che fa parte di un medium molto popolare, e quindi di riappropriarsi di uno strumento e piegarlo a usi e significati che non erano assolutamente previsti da chi ha costruito il linguaggio e l'ha reso popolare. Questa tradizione si basa su due meccanismi che sono quelli della *decostruzione* - prendere una cosa e smontarla - e quello di accostare elementi che provengono da mondi differenti, in questo modo sviando il significato - i situazionisti parlano di *detournement*, prendere una determinata immagine e inserirvi un elemento virale che ne cambia sostanzialmente il significato: un fenomeno che possiamo far risalire molto indietro, al collage, alla stessa pop art -che era però un po' meno virulenta - o al fenomeno dello *scratch video* degli anni '70 e '80; ma c'è anche un vero e proprio movimento, che in Italia è poco noto ma in altri paesi come la Germania è molto studiato - che si chiama *appropriation art*, che recupera elementi extra-artistici e li trasporta su un binario diverso: un meccanismo dada poi ripensato sulla società dei consumi.

Quindi, all'interno di questa visione concettuale ci sono vari stili nell'uso delle *patch*. Il primo si basa sul principio della decostruzione, e spesso può portare anche alla distruzione totale del gioco: mente le *patch* che abbiamo visto all'inizio sono giocabili, lasciano intatto il tipo di interazione che l'utente ha con il gioco, la maggior parte dei videogiochi d'artista modificati in questo modo vanno a scardinare tutto quanto il meccanismo, per cui l'utente si trova innanzitutto a non essere più in grado di vincere, a non avere più un obiettivo. Ma si trova anche a fare i conti con l'autonomia del software, cioè col fatto che si comporti in parte in maniera automatica: un concetto che apre a tutta un corrente che si chiama arte generativa. C'è, in sostanza, il desiderio di togliere all'utente tutto il potere e fare in modo che si confronti con la volontà dell'autore: per questo, il meccanismo da cui si generano le cose è in parte dato dall'interazione e in parte incontrollabile, determinato dall'algoritmo che è stato infilato nel software stesso.

Un'altra categoria di modifiche è più specificamente di tipo sociale e politico, con elementi di critica sociale molto dichiarata. Ci sono artisti che vanno a prendere giochi come quelli che abbiamo visto prima nell'intervento di Matteo e invertono completamente la cosa: mettono i vincitori al posto dei vinti, o mostrano situazioni ispirate a una realtà sociale difficile che reinterpretano all'interno del gioco permettendo all'utente di immedesimarsi in quella situazione - che non è un situazione di gioco vero e proprio: così, vedremo più tardi un gioco in cui il giocatore per tutto il tempo deve scappare da una sorta di centro immigrati che poi è una prigione. Insomma, c'è tutto un filone che sta al confine tra l'arte e la critica sociale.

Infine, in tutta la scena anche della net art, software art, ecc, in tutti gli artisti che mettono le mani direttamente sul codice c'è un'attitudine di tipo hacker: *l'hacker attitude*, appunto, questa idea di smanettare con un codice per vedere che succede. E questa è una caratteristica di tutta l'arte digitale, soprattutto di quegli artisti che fanno parte della comunità che si riunisce attorno a determinati esperimenti: in tutti c'è questa tendenza alla sperimentazione diretta col codice per portarlo un po' all'estremo, portarlo a un limite che non era assolutamente pensato all'origine.

Infine, un'altra categoria non meno interessante nonostante si cerchi di sminuirla, spazzarla via, come se fosse: "ah, ritorniamo all'arte retinica, alle cose belle". Beh, perché no, se da un software modificato si può generare un'elaborazione visuale bella, perché non farlo: ed ecco quindi tutta una corrente che utilizza i motori dei giochi commerciali modificandoli anche pesantemente per fargli generare delle animazioni piuttosto interessanti dal punto di vista grafico ed estetico. In questa ultima corrente in particolare è molto importante lo studio dell'errore: gli artisti vanno a cercare il bug del sistema, che tutti i software hanno, (anzi si è detto che più è grande più c'ha il bug - *more big, more bug*), e cercano di sfruttarlo a loro favore per produrre delle reazioni che il programmatore originale aveva cercato di evitare.

Ultimo caso particolare, mentre in tutti i precedenti si tratta di un intervento che l'artista fa dopo, nel momento in cui il codice viene rilasciato, e quindi dopo che il gioco originale è stato diffuso, giocato ecc., in almeno un caso è successo qualcosa di diverso: quando gli RTMark, un collettivo di artisti - ma parlare di artisti è abbastanza riduttivo, trattandosi di un'entità piuttosto complessa - sono riusciti, con la collaborazione di designer interni alla società, a inserire in *SimCopter*, un gioco della serie Sim, degli elementi politicamente scorretti prima che il gioco venisse rilasciato. Ma qui c'è un tipo di discorso un po' diverso, di azione ai limiti della legalità che è piuttosto difficile incasellare.

Matteo Bittanti. Mi viene in mente *Fight Club*, quei personaggi che inseriscono i frame pornografici in televisione, è un'operazione simile. Stai parlando della versione omosessuale di *SimCopter*, giusto?

Valentina Tanni. Sì, questo è l'unico caso in cui l'attivista si è infiltrato prima, è entrato in qualche modo nella catena di montaggio prima che il gioco venisse rilasciato.

I videogiochi modificati nascono un po' all'interno del circolo della net art, quella corrente artistica che si è affacciata al mondo dell'arte e non solo nei primi anni '90 in concomitanza con l'avvento del web e dei primi browser. È chiaro che non si tratta di sperimentazioni legate in maniera specifica al web, nel senso che funzionano benissimo anche offline e in questo senso ci sono state molte polemiche perché alcuni dicevano che si sviava in qualche modo l'idea di collaborazione, di creazione collettiva ecc.; tuttavia, non si può negare che questo tipo di sperimentazione sia nata all'interno di quel circolo di artisti che lavorava sulla rete e si frequentava molto, perché una delle caratteristiche di questo movimento, cioè della net art e delle sue varie espansioni, diramazioni ecc., è quella di essere sostanzialmente una grossa comunità. Quindi per i net artisti (o i software artisti, poi possiamo dare definizioni *a tutta callara* come si dice a Roma), questo essere comunità ha permesso un grosso fermento, tanto che alcuni hanno detto: "io mi sento come se fossi nello stesso atelier con gli altri artisti, porta a porta con gli altri perché in rete possiamo scambiarcì idee, codice, pezzi di codice, informazioni, insulti in tempo reale". Anche per questo la net art si sviluppa a una velocità notevole: un po' per la ricaduta dei tempi dell'evoluzione tecnologica, un po' per questa idea del tempo reale.

Ritornando allo specifico, **Jodi.org**, i net artisti più famosi in assoluto, anche giustamente perché sono stati dei pionieri, perché hanno portato avanti almeno dal '95 una ricerca molto ampia, seria, coerente e definita e perché hanno creato una specie di estetica, che è stata imitata molto dalla net art successiva. Sempre nel '95 hanno modificato *Castle Wolfenstein*, il videogioco con il castello dei nazisti, e hanno fatto questo gioco che si chiama *SOD*: in questo caso, *Castle Wolfenstein* veniva completamente spogliato da qualsiasi tipo di elemento grafico, rinunciando a qualsiasi intento di verosimiglianza, di profondità, di tridimensionalità. Completamente spogliato e ridotto ad architettura, il gioco è comunque abbastanza giocabile, anche se cambia molto se il giocatore ha dimestichezza o meno col gioco originale. Chi ha dimestichezza col gioco originale riesce a riconoscerlo e a interagire, i meccanismi di gioco non sono distrutti. Una caratteristica di tutti i giochi di jodi è di fare delle modifiche molto pesanti sulla superficie e su quello che si vede, lasciando quasi intatto l'audio: quindi voi vedete delle immagini assolutamente minimal con i suoni originali dei cani che abbaiano, dei nazisti che gridano *achtung*, ecc. Un modo per giocare sui vari livelli di percezione del gioco che lo spettatore ha.

Jodi oltre a *SOD* ha lavorato a molte altre *patch*, ma la modifica più nota è sicuramente quella intitolata *untitled game*: un pacchetto di *patch* fatte tutte su *Quake 2*.

Un altro pioniere, e uno dei maestri della modifica sui videogiochi è **retroyou** (<http://www.retroyou.org/>), un artista spagnolo. Retroyou lavorato non su uno sparattutto, come in quasi tutti gli altri casi, ma su un gioco di corsa di macchine, un *car racing*. Dal 1998 ha fatto moltissime sperimentazioni, procedendo su vari livelli fino a ottenere una decostruzione quasi totale, con questi vortici ultraveloci che sembrano dei quadri futuristi, molto molto astratti. Retroyou è partito da una modifica semplicissima, abbastanza minima, ma capace di sconvolgere tutto il quadro: in sostanza, ha sballato il valore dell'algoritmo che regolava la gravità. Quindi nei primi esperimenti si vede il normale scenario del videogioco ma con le macchine che volano, perché avendo sballato quel numero le macchine non hanno più nessun parametro, e vanno dove vogliono: per aria, per terra, muovendosi secondo traiettorie imprevedibili. Col tempo, queste modifiche sono andate sempre più a fondo fino a produrre questi risultati completamente astratte.

Passando alle modifiche più concentrate sul problema sociale e politico, un videogioco molto discusso e molto famoso è *Survivor 9/11* (<http://www.selectparks.net/911survivor/>), fatto da un gruppo di ragazzi americani ma non di New York. Intervenendo su un videogioco, hanno messo l'utente nella condizione di essere un impiegato intrappolato ad un piano di una delle

torri gemelle. La possibilità di scelta, in questo caso, è minima, e non c'è alcun meccanismo di gioco effettivo: o rimaneva bruciato o si buttava. Ovviamente, *Survivor 9/11* è stato criticato in ogni modo: è come se non sia accettabile parlare di cose serie, dolorose o che colpiscono nel vivo della società attraverso i videogiochi, come se fosse profanare in qualche modo l'argomento. Gli autori hanno spiegato che, al contrario, "per noi il videogioco è il nostro linguaggio di espressione, siamo cresciuti in questo modo e abbiamo questo modo di elaborare la tragedia": che era anche, dicevano, un modo per rompere con il meccanismo anestetizzante dei media. Si tratta di un'esperienza che abbiamo avuto tutti: il fatto di vedere queste immagini dappertutto, per chi non era direttamente coinvolto nella tragedia, per chi vedeva lo "spettacolo" dall'esterno, produceva un effetto anestetizzante, che faceva perdere a queste immagini il loro carattere tragico, la loro realtà: *Survivor 9/11* era il loro modo per scuotere questo livello di anestesia.

Un altro caso molto famoso è *Escape from Woomera* (<http://www.escapefromwoomera.org/>), ancora allo stadio di *beta test*. La *patch* si ispira a un centro di "accoglienza" per immigrati che si trova appunto a Woomera in Australia. Woomera è stato chiuso di recente, ma in Australia ne esistono molti altri dello stesso tipo. Un collettivo di artisti e *game designer* ha lavorato collettivamente su questo software e ha realizzato un videogioco in cui il protagonista è un immigrato parcheggiato in questo centro immigrati che è in realtà una specie di lager. Il trailer è molto interessante, perché, pur partendo da presupposti e contenuti ideologici completamente diversi, è del tutto simile nei toni enfatici ai videogiochi di propaganda dell'esercito americano.

Infine, un altro tipo di modifica sui videogiochi è quella sull'hardware. Nel primo esempio, in realtà, la modifica è sia sull'hardware che sul software, ma la modifica principale è apportata alla parte ferraglia della situazione. *Super Mario Clouds* è un lavoro dell'americano **Cory Arcangel** (<http://www.beigerecords.com/cory/>) che, tra le tantissime cose che ha fatto, si è messo anche a modificare le cartucce del Nintendo: va letteralmente a rompere la cartuccia, stacca il chip della grafica a seconda di quello che gli interessa, lo ri-programma e lo reinserisce nella cartuccia. In questo caso ha preso un videogioco di Super Mario e ha tolto tutto quello che c'era dentro tranne le nuvole: il risultato è una specie di gif animata senza senso, e il gioco si trasforma in una cosa prettamente estetica. In *I shot Andy Warhol*, invece, ha sostituito ai personaggi di un semplice tiro al bersaglio la sagoma di Andy Warhol, affiancato dal Papa e da altri personaggi pop americani.

A questo punto io chiuderei brevemente questo percorso tornando a *Loading*, il progetto che ha ispirato questo tipo di ricerche. La galleria era il Museo Civico di Siracusa, un contesto molto particolare perché si tratta di un edificio storico in una città non molto avvezza alla contemporaneità, il che ha prodotto un effetto abbastanza forte. Gli artisti erano il buon **Mauro Ceolin** che abbiamo qui, poi c'era **Brody Condon**, uno dei più famosi fra quelli che utilizzano le *patch* sui videogiochi. Il suo *Adam Killer* è una *patch* sullo sparatutto *Half Life*, e si risolve in un intervento piuttosto forte; poi c'era **Arcangel Costantini**, che come il suo quasi omonimo lavora su tecnologie low-tech, e anche lui dimostra un atteggiamento insieme nostalgico e critico perché basato sulla coscienza che le tecnologie di una volta erano più semplici e quindi anche più facili da controllare, nel senso che il software non era tanto complesso da decidere cosa fare: il che introduce nella scena delle *patch* artistiche un ulteriore livello polemico, quello contro l'hi-tech corporativo. Poi c'erano **Corby & Baily** che hanno fatto un simpaticissima modifica sul Gameboy, chiaramente visibile con un emulatore, un gioco autodegenerante: anche in questo caso, era impossibile da giocare, e infatti i ragazzini sono impazziti, stavano andando fuori di testa perché si trovavano di fronte a un gioco che man mano che ci giochi si sgretola. Poi c'è questo che è molto interessante, di un artista australiano che si chiama **Julian Oliver** aka **Delire**, fondatore, tra l'altro, di un sito che vi consiglio perché riunisce la maggior parte degli esperimenti di questo tipo, *Selectparks* (www.selectparks.net <http://www.selectparks.net>). Il lavoro presentato in mostra era una *patch* su *Quake II*, che riduceva l'ambiente del gioco a un monocromo verde fluorescente e lo rendeva suonabile: l'utente si muoveva dentro l'ambiente generando dei suoni come se fosse uno strumento. Poi c'era **nullpointer** che invece è inglese, si chiama **Tom Betts** e ha fatto degli

esperimenti estremamente interessanti. *qqq*, installato nel museo e collegato ad internet, permetteva a tutte le persone collegate di giocare, e tramite le tracce lasciate dai log dei giocatori il gioco si modificava a poco a poco. Era interessante perché andando durante la settimana lo schermo poteva essere completamente fermo, poi il venerdì sera e nel weekend di notte si animava, molto buffa come cosa perché non lo vedeva quasi nessuno, però era interessante perché si animava solo se qualcuno lo utilizzava. **Chiara Passa** è un po' un outsider perché in realtà il suo non è un videogioco modificato ma ha un'estetica piuttosto videoludica. Infine c'era **Gentian Shkurti**, che ha fatto un videogioco di critica, rovesciando le carte e rovesciando i ruoli: si chiama *Go West*, e il protagonista è un traghetto albanese che deve arrivare in Italia. Lo scopo è arrivare sulla costa senza farsi affondare dalla guardia di finanza. Il gioco di Shkurti è fatto molto bene, e se è molto difficile vincere, una volta che ti succede è molto divertente, perché si ha un'esplosione di schermate sovrapposte con donne, spaghetti, mandolino e calcio. Ma pochi sanno che un nostro bravissimo artista italiano aveva fatto una cosa del genere molto prima: si tratta di *Italiani Brava Gente*, di Antonio Riello: come gioco è molto più minimal, e ha una grafica assolutamente spartana, ma va detto che è molto più vecchio, deve essere 1997, ed è forse il primo videogioco italiano, abbastanza precoce anche a livello internazionale per questo suo intento politico. Qui tu dovevi scegliere il tuo bravo italiano, che stava col suo fucile appostato sulla costa a beccare le navi di clandestini mentre arrivavano. Graficamente era molto più povero, tu eri un pallino e il fucile era una stanghetta, ma era lo stesso identico meccanismo.

Chiudo mostrandovi *Adam Killer*. La vittima è Adam, un amico dell'artista che non ha fatto altro che moltiplicare il suo personaggio all'infinito su un piano bianco. Il giocatore non ha altro scopo che uccidere tutti gli Adam, con mezzi sempre più cruenti. Alla fine, se sei veramente così sadico da buttarli tutti per terra ti trovi in un lago di sangue veramente impressionante. Lo scopo è quello di portare al parossismo la violenza che caratterizza normalmente l'esperienza dei videogiochi.

Grazie.

----->

Domenico Quaranta. Il prossimo relatore praticamente è già stato introdotto. Si tratta di **Mauro Ceolin**, uno dei partecipanti alla mostra di Siracusa. Sintetizzando al massimo, potremmo dire che, per quanto riguarda i videogiochi, il lavoro di Mauro va avanti su due distinti binari. Da un lato ci lavora da pittore, recuperando i paesaggi che fanno da sfondo a videogiochi molto cruenti, eliminando l'azione e quindi sostanzialmente sovvertendoli, perché elimina la violenza della superficie per evidenziare il carattere idilliaco dello sfondo; e ritraendo quelli che lui chiama Game People, gli autori dei videogiochi che hanno fatto storia e di cui è un grande ammiratore; su un altro binario, Mauro ha portato avanti anche un lavoro di patching sui videogiochi, modificandone l'interfaccia.

Mauro Ceolin. Sì, in realtà il mio approccio ai videogiochi è un po' diverso da quello dei colleghi italiani e internazionali. Io nasco come pittore, per cui l'approccio a queste tecnologie è stato naturale, avendo quarant'anni, essendo nato con la televisione, l'atari e il mouse. Ho sempre videogiocato, né mai troppo né mai poco; ho guardato tanta televisione, vivo immerso nella contemporaneità, per cui ho scelto di fare questo lavoro e di adottare i mezzi e gli strumenti a me più vicini. Nel tempo ho imparato a pitturare, per cui faccio anche dei quadri, chiaramente su commissione perché ho dei tempi lunghissimi: per fare un acrilico 70 x 40 tratto da una pittura vettoriale ci impiego mediamente tre mesi, perché utilizzo tecniche molto elaborate, mentre ho una elaborazione più veloce quando uso le tecnologie. Io disegno con un tavoletta grafica e una penna abbinata a questa tavoletta, servendomi della stessa manualità che userei quando faccio un disegno sulla tela con la matita: è la stessa cosa, anzi c'è il vantaggio che se sbaglio non devo fare un percorso di velatura che magari dura una settimana, ma con un semplice CTRL-Z posso rifare velocemente.

Prima di farvi vedere i videogiochi vorrei solo mostrarvi qualche esempio. Io lavoro su due linee, il ritratto e il paesaggio, perché secondo me sono due momenti capitali nella storia della

pittura. Quanto ai ritratti, ho dedicato questa serie ai *game designer*, chiamandoli *Game.People*, perché secondo me nel mondo in cui vivo oggi queste persone, sconosciute ai più, sono state gli artefici di tutto questo mondo: modificato o non modificato, economico o di pensiero, comunque loro sono i Leonardo di oggi, gli Andy Warhol di oggi. Io da semplice pittore non faccio altro che ritrarli con una tecnica che è quella del disegno vettoriale. Questo per esempio è il ritratto di Sigeru Myamoto, colui che ha inventato e teorizzato tutto quello che c'è attorno a Mario Bros. Mario Bros è come dire Marilyn Monroe, è una cosa che conoscono tutti, anche chi non sa che cos'è. Qui l'ho ritratto in questo modo perché lui è un artista, infatti nelle sue conferenze lo vedete con un blocchetto in cui, mentre gli altri parlano, si mette a disegnare e chissà quali e quanti altri personaggi inventa. L'ho ritratto però con Mario che lo guarda da dietro molto cattivo, perché non deve avergli fatto passare dei bei periodi. Se leggete per esempio la monografia dedicata a Sigeru Myamoto edita da *Ludologica* scoprite un mondo: lui ha dato il via anche al Gameboy, ha rivoluzionato il videogioco, con il Gameboy si può giocare in qualsiasi parte del mondo e in qualsiasi posizione, è una roba piccolissima che si tiene in mano così; poi ha dato il via anche a questo personaggio che è un capitale economico, qui si parla di decine di milioni di cassette, ogni cassetta oggi costerà sulle cinquanta euro, un capitale economico che si muove.

Quanto invece al paesaggio, che qui vedete in maniera un po' inedita perché questa serie sarà presentata solo a settembre con un evento nazionale presso una galleria italiana: questa è l'ultima serie di paesaggi che ho dedicato al mondo del videogioco, e si chiama *Solid Landscapes*. Secondo me il paesaggio del videogioco oggi è la nuova finestra, la nuova prospettiva. Magari noi che siamo un po' vecchiotti no, ma per i nostri figli o i nostri cugini, vedere uno di questi paesaggi è come per noi quando apriamo la finestra al mattino e buttiamo l'occhio fuori. È questo il significato che volevo dare a questa serie, introducendo solo una piccola modifica: ho voluto ritrarre questi paesaggi togliendo tutti gli elementi ludici o di azione, proprio per concentrare l'occhio e la rappresentazione sul paesaggio. Per esempio, prendiamo questo che potrete veder esposto il 17 luglio al Trevi Flash Art Museum. Il gioco da cui proviene si chiama *GTA*: nello screenshot originale, dove ora c'è quella massa di verde tra i due condomini c'era una macchina in fuoco con un colonna di fumo e di fiamme che andava ad occultare questa bellissima architettura rosa, e qui invece c'era il protagonista del videogioco che aveva appena massacrato la macchina a bastonate e andava in giro in primo piano con una mazza da baseball. Ho tolto tutte le componenti dinamiche del gioco e ho lasciato un paesaggio che da quasi un tono borghese a uno dei videogiochi più violenti che conosca. Lo scopo del videogioco è prendere la commissione di una serie di atti vandalici e portarli a termine: chiaramente, i ragazzini si divertono un mondo perché i loro compiti sono uccidere le persone, distruggere le macchine, fare rapine, e più ti comporti da vandalo più guadagni vita e punteggio. Ma la pittura ha il potere di trasformare tutta questa violenza in qualcos'altro. A Trevi questo lavoro non sarà proiettato, ma esposto come una stampa fotografica molto particolare: io lavoro sempre con uno stampatore di fiducia, e anche se usiamo delle stampe lambda, cioè per grandi superfici, lavoriamo ancora come si faceva una volta con la zincografia o l'acquaforte o tutti quegli elementi in cui facevi la selezione del colore. Ovviamente noi non lo facciamo più con l'omino che tira la pietra ma con gli strumenti di oggi. Oltre a questo sarà esposto, fatto a mano ad acrilico su tela per una dimensione di 3 m per 2, il ritratto di Peter Molineux, che è questo qua. Molineux è l'autore di *Popolous*, e i due personaggi che vedete sulle sue spalle rappresentano tutte le dinamiche del gioco, oltre ad essere simboli del Male e del Bene, e secondo una classica formula pittorica, molto diffusa dal '400 nella pittura religiosa. Questo non è un santo, ma un personaggio straordinario, anche a lui si potrebbe dedicare una monografia... A proposito di *Ludologica*, io prima scherzavo ma in effetti è successa una cosa strana: quando Matteo progettava la collana, io stavo per mettere online questi disegni: poi Matteo si è accorto dei disegni, ci siamo conosciuti...

Matteo Bittanti. Sì, l'idea era comune, perché quando si parla di videogiochi si parla sempre di brand, Sony, Nintendo ecc., oppure di personaggi, ma c'è sempre una totale negligenza verso l'autore, il progettista del gioco. Si parla di Spielberg per il cinema, ma quando si parla di videogiochi si parla di Sega etc. Io cercavo qualcosa che restituisse visibilità ai *game designer*, e l'ho trovato...

Mauro Ceolin. Ma passiamo ai videogiochi...

Pubblico. domanda poco comprensibile su *solid landscapes*

Mauro Ceolin. Guarda, non so cosa risponderti, ma so cosa farti vedere. Essendo pittore, uso molto gli occhi e poco la testa... e un po' la mano... Questa è *Gotham Racing Project 2*, e questa per il gioco è la Piazza Rossa. Tu corri e corri intorno alla Piazza Rossa: anche qui c'erano le macchine, c'erano le icone che rappresentavano che marcia avevi, dove stavi andando. Ho spazzato via tutto, ho tenuto solo il paesaggio, la pista era questa qua: come vedi, della Piazza Rossa ha ben poco, ma è una scelta di quel mondo. Io non è che intendo dare un giudizio o così via. Guarda quest'altro paesaggio, questo viene da *Kirby*, un videogioco quasi per bambini: guarda se non ti sembra, aldilà degli alberi, la tipica provincia americana, con le casettine e lo steccato. E guarda questo simulatore di volo: è la *Sylicon Valley*, la zona industriale di una metropoli, quello che ti rappresenta la città è l'industria. Ma qui il concetto non è tanto fare uno studio sull'architettura, ma fare un esperimento come jodi o retroyou: aggiungi una piccola virgola e cambi tutto.

Un giudizio sul paesaggio c'era, invece, nella serie *Debug Landscape*. Qui c'è, da parte mia, una riflessione di questo tipo: cavolo, io vivo in un mondo, il mondo è come un sistema, il mondo ecologico è un sistema e il computer è un sistema; e all'interno di questi 2 sistemi ci sono questi difetti che per me sono simili: nel computer il problema è il bug, ossia quel buco che permette agli hacker di entrare in casa tua e vedere quanti soldi hai (se hai soldi) o anche il tuo conto in banca. Anche nel sistema terra questo bug esiste: per me, quelli rappresentati in *Debug Landscapes* sono tutti bug: questo, per esempio, è *Desert Storm*, quando hanno fatto esplodere i pozzi petroliferi e c'era gente che per giorni non ha visto la luce del sole perché era tale il fumo del greggio che bruciava che i nomadi che vivevano in quell'area e non sapevano neanche cosa stava succedendo perché chi vive nomade in quelle zone non ha il contatto con la civiltà come ce l'abbiamo noi (se chiamarla civiltà non sta a me discuterlo). Io mi sono chiesto: qual'è la mia possibile operazione di debugging? Nella pittura, forse, questa operazione significa rappresentarli, per una volta, ed è venuta fuori questa serie. Qui forse rispetto a quanto dicevi prima c'è già un giudizio; nel lavoro di *Solid Landscapes* aprivo invece un finestra diversa, che non è quella di casa ma è quella del computer.

I videogiochi, invece, sono nati come una reazione polemica, di cui poi mi sono anche un po' pentito. Il primo videogioco che ho realizzato è stato questo, *RGBTetris* (2002). E' successo che a un certo punto mi sono accorto che tutte le mie azioni venivano utilizzate da altri, soprattutto dagli altri 'indefiniti', le multinazionali che attraverso operazioni intelligentissime di marketing sfruttano le nostre azioni. Quindi nel mio primo videogioco il gioco è stato quello di seguire un processo inverso, in cui sono io a appropriarmi dei loro loghi e a utilizzarli per divertirmi. Così è nato *RGBTetris*: se in *Tetris* bisognava sommare caselline di colore diverso, qui invece sommiamo loghi diversi, e quando riusciamo metterli tutti in riga, i loghi si annullano.

In questo videogioco ci sono ancora i punteggi, i record, i livelli: ci sono ancora, cioè, tutti gli elementi videoludici, e questa cosa non mi convinceva. La ritrovate anche in quest'altro gioco, che però è stato fondamentale per poter esprimere un concetto semplicissimo, ma che secondo me è trasformativo: un'operazione che io ritengo innovativa non in quanto bisogna fare per forza qualcosa di nuovo, ma come approccio al linguaggio. La differenza tra *RGBAtari* (2002) e *RGBTetris* è che se il primo era un lamento, una protesta di una persona verso qualcosa, cosa che poi ho rifiutato di fare, *RGBAtari* non è più nulla di tutto ciò: semplicemente, io scelgo un linguaggio che è quello dei videogiochi e lo utilizzo per "fare rappresentazione" come faccio in pittura. Come fare? *RGBAtari* "rappresenta" quello che succedeva un po' di anni fa, quando ci se è accorti che la totale economia del mondo dei videogiochi superava nettamente la totale economia del cinema hollywoodiano, che è un mostro economico enorme, con un grande indotto. La cosa interessante è che l'economia del cinema è stata sconfitta senza nessun processo oscuro, senza alcuna operazione di marketing. Come quando *Google* è diventato il motore di ricerca più

importante: lo è diventato naturalmente, non perché ci fosse un'operazione di marketing. Allora, colpito da questa cosa e volendo cercare di fare un quadro potremmo dire "dinamico" (sde il termine non avesse una connotazione troppo futurista), ho realizzato questo videogioco. Noi giocatori abbiamo il simbolo dell'Atari, al posto della pallina abbiamo la testa di SuperMario con la quale andiamo a colpire i loghi delle *major* del cinema: si parte dalle più vecchie, Walt Disney, Universal, Paramount, e si arriva fino alle ultime case di produzione cinematografiche, come la Pixar.

Anche qui il gioco aveva tutte le caratteristiche ludiche: il punteggio, i livelli ecc. Addirittura qui ci sono le opzioni che tu guadagni man mano che giochi: ti viene l'Atari più grosso, la testa di Mario diventa grande così, ecc. Tutti elementi ludici, e la cosa non mi tornava ancora, perché non era ancora rappresentazione pura, restava una cosa che strizzava l'occhio al video-giocatore, tant'è vero che molti andavano sul sito, giocavano e poi mi scrivevano che avevano fatto il record, e a me questa cosa disturbava, perché preferivo che lo vedessero non tanto come un gioco, ma come un quadro molto dinamico. E qui è arrivata l'occasione. Nel 2003. la Biennale di Venezia e l'Archivio storico delle Arti Contemporanee hanno promosso una rivista che si chiama *Gluebalize* e che commissiona lavori agli artisti in determinate occasioni: un esperimento, a parer mio, abbastanza maldestro ma che a me ha portato fortuna. *Gluebalize* mi commissiona un lavoro, e a me viene l'idea di creare *RGBInvaders* (2003), utilizzando il motore del vecchio *Space Invaders*. Il gioco "rappresenta" l'attuale equilibrio tra gli *open source* e i sistemi chiusi, tra GNU e Linux e i sistemi proprietari. Nel gioco, il pinguino di Linux combatte contro i loghi di Microsoft e Apple. Qui per la prima volta non c'è punteggio non c'è niente, chi utilizza questo gioco interagisce come in un'azione performativa; la rappresentazione avviene nel videogioco e in chi lo utilizza. È come se fosse una performance, ma chi la fa non è l'artista ma l'utente. Chiaramente sono stati animati i loghi: l'icona del Mac sorride ed è triste, Windows 2000 scodinzola. Quando colpiti la mela rossa che passa veloce sopra i loghi vengono fuori in maniera random dei simboli che non c'entrano niente, strani pittogrammi.

Ma anche *RGBInvaders* andava perfezionato, come in pittura, attraverso un ulteriore ritocco. E qui arriva l'ultimo gioco presentato, il penultimo perché ce n'è in lavorazione un'altro. Si chiama *Google Battle* (2004) e, a differenza dei precedenti, realizzati in Flash, è stato disegnato con un programma per fare videogiocchi: e non un programma comune, ma secondo me una delle esperienze di rete più interessanti. Questo programma, che si chiama *Game Maker 5*, è stato scritto da un docente olandese di nome Mark Overmars ed è un programma libero come Linux: ognuno di noi può prendersi questo programma e utilizzarlo gratuitamente, anche qui con la clausola degli *open source*, per cui se tu aggiungi qualcosa al programma loro ti chiedono di metterlo in comunità, se invece lo vuoi tenere per te sei un egoista di merda e basta. La cosa incredibile è che su questo gamemaker sono nate comunità incredibili di game designer amatoriali come sono io, ed è interessante andare a vedere in questi forum perché si evince anche una caratteristica regionale: per esempio, nei siti dei gamemaker russi, sono proprio videogiocchi russi, c'è tutto il neogotico come nella pittura russa o nel punk russo. In questo gioco ho voluto rappresentare ciò che succede adesso: Google, che è diventato il motore di ricerca per eccellenza, sta lottando per sopravvivere perché Microsoft, che ha già comprato altri motori di ricerca, sta studiando un algoritmo che sia altrettanto o più efficiente nell'indicizzazione di Google. Il gioco è semplicissimo: Google deve difendersi dagli altri motori che lo attaccano. Il tutto si svolge sullo sfondo di una mappa, in cui le isole sono le isole della rete, i 3 miliardi e 300 e passa milioni sono le pagine web indicizzate da Google, e la colonna sonora è un montaggio dal film *Akira*, perché secondo questo film è molto rappresentativo di questa cultura. Pensate solo al fatto che fino a 15 anni fa la Walt Disney boicottava a livello economico la diffusione di questi film giapponesi.

Anche qui non c'è punteggio: la soddisfazione la si trae dall'essere performativi, e dal combattere per una giusta causa: quando tu finisci le tue vite viene fuori un piccolo slogan semipolitico, che ti chiede: "vuoi combattere ancora per difendere Google?" E se vuoi, puoi riprendere e continuare all'infinito. A differenza degli altri giochi, questo è stato costruito in maniera più professionale, ed è stato inviato a d alcuni amici per il "beta testing". A livello commerciale, qui si vende proprio il videogioco, come software in edizione limitata su cdrom: di questo lavoro è stato edito un cd in 10 esemplari che viene venduto a chi lo vuole. Ovviamente, se volete scaricarvelo gratuitamente,

potete farlo; se invece avete il gusto piacevole del feticcio, siete un collezionista, potete acquistarlo: quindi c'è la possibilità di poter godere della proprietà, oppure del piacere di essere proprietari di una cosa che non vale nulla. E questo è tutto; andiamo a mangiare...

FINE.