E-mail: multimedia@mclink.it

È passato un quarto di secolo dal primo «Pong» realizzato dall'ingegnere Nolan Bushnell

Venticinque anni e non li dimostrano I videogiochi si «ripensano» sulla rete

Si potrebbe addirittura retrodatare la nascita del fenomeno al primo, rudimentale videotennis che veniva visualizzato su uno oscilloscopio. Come si passa dal concetto di divertimento a quello di «esperienza». Fine della solitudine.

Una immagine di un video gioco tratta dalla rivista «Wired»

Come siano riusciti a raggiungere questo traguardo è per molti un mistero al di là dell'umana comprensione. A nessuno sarebbe mai venuto in mente che un frigorifero adibito a videogioco da sala, il primo «Pong» realizzato in casa dall'ingegner Nolan Bushnell e sperimentato nel bar sotto casa (come vuole la leggenda) avrebbe scatenato una reazione a catena capace di protrarsi - fino ad ora - per venticinque anni.

Tra il venticinquesimo anno di vita e il primo di cose ne sono comunque successe abbastanza da spiegare questa longevità che non si manifesta in acciacchi e malanni ma semmai in un continuo rinvigorimento di ipotesi, idee e strutture dietro al videogioco.

E non è un mistero per nessuno che quello dei giochi elettronici per computer e console sia, complessivamente, un giro d'affari superiore a quello del cinema e che anche nella scassata penisola italiana i videogiochi stanno diventando quello sbocco professionale che sono in altri paesi.

Rispetto ai giochi della prima generazione, per forza di cose imperniati su un'azione spesso immediata e che doveva fare i conti con le limitazioni tecnologiche del tempo (il primo rudimentale videotennis di Willy Higinbotham, nel 1958, veniva visualizzato su uno oscilloscopio), i giochi di oggi puntano molto di più sulle possibilità multimediali dei sistemi moderni. Il CD-ROM come formato è ormai dominio incontrastato di applicazioni ludiche più che della didattica multimediale o della musica «Enhaced», con il PC a dividere il mercato con Sony (Playstation) e Sega. Nintendo è per ora l'unico grande nome fuori dal giro del CD-ROM ma un lettore ottico per il suo N64 vedrà la luce entro la fine dell'anno.

A dispetto di quanto si crede comunemente, l'Atari non fu la fautrice dell'impero del videogame. Se Nolan Bushnell ebbe il merito di realizzare il primo «coin-op» (contrazione di coin-operated, ovvero «funzionante a monete»), il citato Higinbotham, ingegnere presso il Brookhaven National Laboratory fu il vero padre. Operando in un laboratorio aperto alle visite studentesche, aveva deciso di vivacizzare l'apprendimento con un qualcosa che i ragazzi potessero trovare realmente stimolante, realizzando un rozzissimo videogioco di tennis su un computer analogico.

Nolan Bushnell al tempo era solo uno studente di scuola media, ma questo non gli impedì di diventare padre putativo dei videogiochi. Ovviamente arricchendosi molto più di Higinbotham che, essendo un dipendente di un ente di ricerca governativa, non poteva brevettare personalmente la sua invenzione. Poteva però chiedere di farlo al Governo, che non sembrò interessato e bocciò la proposta.

Anni dopo, nel 1962, Steve Russel e alcuni universitari del MIT diedero vita a Spacewar, il primo vero gioco spaziale della storia. L'ispiratore di tutta una lunghissima carovana di cosiddetti «sparatutto», giochi d'azione immediata in cui si abbattono nemici di varia foggia ed estrazione sociale, ancora oggi in voga nascosti sotto abiti tridimensionali (Quake, Unreal). Elementare, all'apparenza, nella sua struttura, Spacewar girava su un mainframe dal costo di 120mila dollari e introduceva i concetti di gravità e di inerzia.

Senza dubbio l'idea del popolarissimo Asteroids venne presa da qui, dove ad affrontarsi erano due astronavi dotate di missili. E se il gioco cominciava a farsi interessante, c'erano di certo degli interessati. Mentre questi esperimenti venivano condotti in ambienti accademici, Ralph Baer, un ingegnere progettuale si accorse che in America c'erano 62 milioni di televisori. E che i videogiochi avevano di conseguenza un potenziale commerciale enorme. Non fu creduto dai produttori di apparecchi televisivi e nessuno all'inizio fu disposto a finanziargli il progetto, ma di fatto Baer aveva inventato i videogiochi da casa.

Trovò lungimiranza in Jerry Martin della Magnavox che gli permise di sviluppare l'Odissey, la prima console per videogiochi da casa della storia. Era il 1972 e la macchina vendette più di centomila pezzi, corredata da delle pellicole colorate con disegnati dei fondali, da applicare sullo schermo TV.

Con il signor Nolan Bushnell, fondatore prima della Syzygy e poi dell'Atari, ha ufficialmente inizio la rivoluzione interattiva. Obbedendo alle regole di Zio Sam, Bushnell si mise in affari modificando Spacewar secondo i propri personali gusti, tolse i comandi complicati da Laurea in Ingegneria, e dentro un cabinato per metà art deco e metà futuristico, via il vecchio nome, sostituito dal più evocativo «Computer Space» e soprattutto, ci fu l'introduzione della fessura per le monetine. Troppe semplificazioni nella struttura di gioco, oltre alla console un tantino esagerata, resero Computer Space un flop e Bushnell ebbe modo di riscattarsi soltanto copiando in parte l'idea di Baer. Trovandosi ad una presentazione dell'Odissey, giocò con la versione del Ping-Pong molto approssimativa di quella macchina e decise di poter fare meglio.

Orientandosi sulla stessa struttura, realizzò con Al Alcorn un clone di quel gioco, venuto, nelle parole di Bushnell, «bene per errore». Collaudato nel bar di un amico, «Pong» apparentemente si guastò già al secondo giorno. O forse, è come la mette Bushnell: «In verità il gioco non funzionava più perchè la macchina era intasata di monetine da 25 centesimi».

Nacque poco dopo la divisione domestica dell'Atari. Decine di migliaia di VCS2600, una console per videogiochi dalla potenza risibile rispetto agli attuali epigoni, vennero venduti in pochissimi giorni. Il mondo assistette al boom dei videogiochi nel 1984 e senza il tempo per realizzarlo, la società si stava informatizzando. Sembrava solo un gioco, e invece.

Commodore, Sinclair e Atari spostarono presto l'asse dell'attenzione sull' home computer. I videogiochi duri e puri conobbero una crisi pesante verso il 1984 e i primi computer domestici ne furono una delle cause. Ma queste macchine venivano poi utilizzate principalmente per giocare e presto, verso il 1987, Nintendo e Sega reintrodussero con successo il concetto di macchina per giocare.

I videogiochi odierni, anche quelli che «girano» su PC da milioni, sono una sintesi tra l'immediatezza delle console e gli anni di progressi tecnologici. Ere geologiche di microprocessori e schede hanno portato le piattaforme ai 64 bit di potenza attuali. Potenza spesso messa al servizio di meraviglie estetiche e poche volte del gioco vero e proprio. Ordine e discipline «di mercato» vengono imposte a programmatori un tempo più creativi, il business è il vero ideatore dei giochi di oggi. I casi di clonazione sono evidenti e per ogni buona idea che riesce ad emergere, sono migliaia i replicanti zoppi e inutili. Centinaia di Doom. Overdosi di Mortal Kombat. Nausea da Street Fighter. Saturazione da «platform» alla Super Mario.

Una situazione così non permette buone idee. Ma di sicuro incoraggia una rivoluzione, che è quello che sta per accadere di nuovo ai videogiochi. Adesso, la «macchina» di riferimento è Internet, ed è il terreno di gioco più fertile. Migliaia di server sparsi in tutto il mondo ospitano commerci, battaglie e incantesimi dalle provenienze più disparate. I nostalgici invece utilizzano gli «emulatori» per giocare con le vecchie macchine utilizzando il PC. Intellivision, Coleco, C64, tutto viene «emulato» a perfezione. L'unico limite per ora è la legalità di questi vecchi giochi, fuori commercio ma pur sempre sotto copyright.

Come passeranno gli altri 25 anni che separano l'homo videoludens dal mezzo secolo a questo punto è chiaro. Una connessione alla Rete diverrà inspensabile per giocare. Oppure, e non sarà facile, qualcuno cercherà di riportare il gioco alla poco naturale condizione di solitudine, prerogativa dei videogiochi faticosamente annullata dagli ultimi sviluppi.

Resterà fuori del tutto chi non saprà passare questo guado del gap tecnologico che sta stravolgendo il concetto stesso di videogioco, portandolo su livelli di «esperienza». E bisognerà, nel caso di complicazioni cardiache alla vista di un alieno troppo convincente, adattarsi all'idea di non avere più l'età per giocare.

Tiziano Toniutti

Il genio del Tetris

Geni dei videogiochi. Tra questi, in ordine di follia, Alexei Pajinitov, programmatore dell'Università di Mosca e primo russo lanciato nello spazio tutto yankee/jappo dei giochi elettronici, autore del videogioco più giocato del mondo. Per qualcuno il Videogioco Assoluto, per altri un incubo ancora oggi. E poi Geoff Crammond, autore di un «The Sentinel», astratta sintesi delle leggi termodinamiche. Jeff Minter, coi suoi Attack of the Mutant Camels e Sheeps in Space, veri e propri agenti psicotropi pieni di cammelli esplosivi e pennellate lisergiche. Peter Molyneux e il suo Populous, il primo simulatore di Dio, in cui lottate contro un'altra divinità a colpi di miracoli. Infine, altri due nomi: i due schizzati della Sensible con The Day The Universe Died, Parallax o Wizball, svirgolate surreali su generi canonici pieni di ironia malata ben oltre i Monthy Python. [T.T.]

La scuola diventa «trasparente» su Internet

Dopo mesi di discussione, la «Commissione dei saggi» convocata dal Ministro alla Pubblica Istruzione Luigi Berlinguer chiude i lavori. Roberto Maragliano, che della commissione è il relatore, consegna al Ministro i risultati. Cinquecento cartelle che, oltre alle considerazioni finali, contengono tutte le posizioni espresse nel dibattito. Un dibattito spesso aspro, su posizioni che dall'aprile sono diventate inconciliabili, e di cui la stampa ha enfatizzato le divergenze. Il tutto è registrato su dischetto. Martedì 13, sera: il documento integrale è in Internet, nel sito della Biblioteca di Documentazione Pedagogica (http://linux.bdp.fi.it). Il giorno dopo, l'edizione on-line dei giornali in rete mettono il documento a disposizione dei lettori.
Insegnanti, studenti, chiunque si è appassionato in questi mesi a quanto le migliori teste pensanti del nostro paese stessero progettando può finalmente conoscere in tempo reale su quali ipotesi si giocherà l'educazione delle future generazioni italiane.
«È un fatto assolutamente eccezionale», sostiene Roberto Maragliano esponendo i risultati al convegno «Progettare il Futuro» organizzato a Firenze qualche giorno fa da Paolo Manzelli, direttore di LRE/EGO-CREA.
«Non ci sarà bisogno di aspettare i tempi lunghi dell'amministrazione. Ma la cosa più importante è che il documento è in formato ipertestuale». Il vasto corpo di informazioni, infatti, è consultabile non solo seguendo l'ordine cronologico delle sedute della commissione, ma anche utilizzando un motore di ricerca per parole chiave, così come è possibile «saltare» con i link alle note relative ai relatori. A chi, nel corso del convegno, chiedeva quali scelte verranno fatte sulla base del documento, Maragliano ha risposto: «Non lo so, questo non dipende da noi, ma dal Ministro. Nel documento ci sono posizioni che -su alcune questioni- restano molto lontane. Quello che è certo è che oggi tutti potrete conoscere i termini reali della questione, navigando nell'ipertesto ognuno potrà farsi un'idea di temi che interessano e avanzare critiche e proposte documentate. Quale che sia il risultato, la rete ha avvicinato, almeno per questa volta, i cittadini allo Stato».
[Michele Fabbri]

Al Salone del Libro di Torino si avvierà una riflessione su come sta cambiando il concetto di produzione culturale

Ma chi è l'autore di un'opera multimediale?

La sperimentazione di nuovi linguaggi, nuove estetiche, nuove percezioni. È nata l'associazione SPARGIRIA. Il rapporto con le istituzioni

Il Salone del Libro che si svolgerà a Torino dal 22 al 27 maggio prossimo sarà una buona occasione per individuare le trasformazioni della produzione culturale, ed editoriale in particolare, prodotte dalla multimedialità. Oltre ai vari momenti espositivi (come l'ipermedialab sul multimedia educativo) tra i vari convegni si segnala quello che il 22 maggio tratterà di «Identikit e ruolo dell'autore nel multimedia». L'appuntamento, promosso dall'Associazione Italiana Editori e coordinato da Paolo Crespi, cercherà di sbrogliare qualcuno di quei nodi che sottendono i nuovi modi della produzione culturale in multimedia. Il primo è quello che riguarda proprio l'identikit dell'autore, lanciando interrogativi a catena sul fatto che l'opera digitale nel momento in cui prende forma esclusivamente dal lavoro collettivo tende a negare l'identità dell'autore come singolarità.

Un dato interessante che rivela come stia cambiando il concetto stesso di produzione culturale con l'avvento delle tecnologie digitali. Ma in fondo c'è qualcosa che risiede alla radici dell'esperienza creativa che nei diversi campi ha dimostrato come le opere nascano più dal principio collaborativo della composizione delle diverse competenze che da quello demiugico dell'unico creatore per quanto geniale possa essere. Nell'ambiente musicale questo è evidente da tempo, almeno da quando si è superata l'idea che la musica nasca esclusivamente da una partitura scritta.

L'avvento delle tecnologie digitali sta determinando un progressivo, se non esponenziale, mutamento delle categorie produttive e interpretative. Dal mondo economico a quello artistico la rivoluzione multimediale sta sollecitando la revisione di molte concezioni stabilizzate in secoli di umanesimo. È un dato di fatto: si tratta solo di coglierne l'urgenza, proiettandosi su un futuro già inscritto nel presente oppure tergiversare, sottovalutando la gravità dello strappo culturale prossimo con le nuove generazioni.

Tempo fa in alcune occasioni, come quelle promosse dal gruppo AGAVE, si parlò di «autore collettivo», ovvero quella identità produttiva in cui interagiscono diverse competenze sia tecnologiche che artistiche. Una condizione, in molti casi, ancora implicita, celata dalla firma di autori, o artisti, che siglano opere che in buona parte si fondano su software interattivi realizzati da abili collaboratori. Questo dato è decisivo per comprendere quanto stia cambiando il concetto di opera nell'era della sua massima riproducibilità tecnica. La creazione culturale, o se vogliamo artistica (anche se questa espressione è sempre più ibridizzata, contaminata) va quindi inscritta in questa nuova condizione immateriale ancor più accentuata nel momento in cui esiste solo «on line». Attraverso il video prima e il multimedia digitale ora, si sono venute a creare delle esperienze che hanno rilanciato il gioco delle percezioni in una sperimentazione che ha prodotto nuovi linguaggi, nuove estetiche, nuove percezioni dello spazio e del tempo. In queste esperienze è decisiva la funzione interattiva con l'opera, attraverso cui lo spettatore è sollecitato a mettersi in gioco, attivando una propria esperienza sensoriale. Il nuovo corso della creazione multimediale d'autore riesce a coniugare i principi del montaggio per «frammenti» della videocreazione visionaria e sinaptica (si, proprio come le funzioni del nostro cervello) con le nuove possibilità della simulazione virtuale e dell'interattività. Le nuove sensibilità della «cyber era» ci invitano quindi a riconfigurare il nostro rapporto con l'opera d'autore e , in alcuni casi (solo in alcuni) anche a farne parte, come «co-autori» che attraverso l'interattività producono un feedback che arricchisce l'opera stessa. Si dilata così il concetto stesso di autore collettivo secondo una tendenza in atto che conferma quanto sia destinato a modificarsi il rapporto tra arte e comunicazione con l'avvento delle tecnologie digitali. In questo senso diventa forse più interessante iniziare a parlare di «autore connettivo», secondo quel pricipio attivato dalla connettività telematica, condizione e non solo metafora di nuova creazione.

In attesa del convegno al Salone del Libro si sta formando un gruppo di discussione su questi temi promosso da una neonata Associazione chiamata SPAGIRIA (dal greco «spao» separo e «ageiro» riunisco). È il nome che Paracelso e i suoi discepoli usavano per definire l'arte chimica di scomporre e riunire la materia in nuovi composti indicando il principio attivo dell'alchimia.

Attraverso un'indirizzo e-mail (autori-mm(at)aleph) è possibile contattare questa associazione che si rivolge agli autori e alle nuove imprese multimediali per avviare una serie di azioni di sensibilizzazione nei riguardi di Enti ed Istituzioni, sia nazionali che europee, per promuovere iniziative di supporto per chi opera nell'ambito dell'editoria multimediale interattiva.

Carlo Infante

L'INTERVENTO

Sconti, tariffe, Telecom e schedature

La promessa viene da lontano, addirittura dalla campagna elettorale dell' Ulivo. Col nuovo governo sarebbero arrivate le facilitazioni tariffarie per i cibernauti. A fine febbraio di quest'anno, una scarna riga alla fine di un lungo comunicato sulle nuove tariffe Telecom annunciava sconti per gli utilizzatori di Internet.

Quando furono pubblicati i decreti, il *soi-disant* popolo internettista scoprì una piccola trappola. Sconti sì, tra il 15 e il 50 per cento, a condizione che si facesse un contratto con Telecom nel quale si dichiarava, anche, il nome del proprio provider Internet. Una schedatura di massa ingiustificabile.

Rivolta degli altri provider (perché Telecom è per ora l'unico carrier telefonico nazionale, ma è anche fornitore Internet) e degli utenti. Da quello che ci hanno raccontato alcuni dei partecipanti alle riunioni al Ministero delle Poste, persino i vertici del dicastero si sarebbero trovati spiazzati dal testo letterale del decreto. Come se qualcuno dei loro collaboratori avesse voluto far loro uno sgambetto, per imperizia o peggio. Tant'è che, a fine aprile in extremis (la validità delle tariffe scattava il 1° maggio), in un'altra riunione nelle sale ministeriali, arrivò la promessa di una sospensione del decreto e la richiesta di proposte alternative.

Tre giorni dopo, la Telecom, forte del suo buon diritto sancito da un decreto ministeriale, cominciò ad istruire i propri operatori per applicare le tariffe cosiddette Internet.

Nuova rivolta di tutti gli altri, con annunci di terribili ricorsi alle giustizie d'Italia. Nel giro di dieci giorni, il Ministro Maccanico firma, stavolta davvero, il decreto di blocco e della sciagurata vicenda non sentiremo parlare più fino alla fine di luglio, quando nella calura estiva e nel fuggi fuggi, scappa scappa delle vacanze nessuno certamente presterà attenzione ad un manipolo di disperati rappresentanti dei provider e degli utenti che si recherà a presentare le poprie idee al Ministero.

È entro il 30 luglio, infatti, che il Ministro ha chiesto di conoscere i suggerimenti degli operatori e degli utenti.

Tutto bene? Forse che sì, forse che no, visto che da questa storia possiamo trarre alcune conclusioni, non tutte edificanti.

La prima: il Governo ha mantenuto la promessa. Senza ironia, è quasi certo che ai vertici del ministero questa sedicente riforma sia stata presentata come un «vantaggio» per gli internettisti.

La seconda: al ministero abitano funzionari che poco sanno di Internet se hanno fatto passare senza batter ciglio delle tariffe, chiaramente «made in Telecom», che poco hanno a che fare con vere facilitazioni per i cibernauti.

La terza: le associazioni dei provider e dei consumatori hanno peccato per lo meno di ingenuità lasciando passare oltre due mesi senza prendere un'inziativa forte nei confronti di quella che si presentava come una neppure troppo velata schedatura in massa degli internettisti e una pelosa facilitazione tariffaria.

Ora i provider faranno le loro richieste, compresa quella di una riduzione dei costi delle linee dedicate che servono a garantire le connessioni con i punti di accesso ad Internet.

Ma vorremmo dare un suggerimento sottovoce al ministero: imponga dei comportamenti veramente utili a tutti, e non solo alle corporazioni. Ad esempio trovi il modo di favorire i fornitori che più sono disposti ad impegnarsi nel potenziamento di reti e nodi e nell'uso delle nuove tecnologie. Imponga ai gestori telefonici la creazione di numeri verdi nazionali o regionali per permettere a chiunque di accedere a tariffa urbana al provider di sua scelta anche se si trova fuori dei grandi centri abitati. Faccia questo, e il popolo di Internet gliene sarà grato.

Toni De Marchi