



SINCE 1981.
AND STILL
JUMPING!

Perché i videogiochi, perché Mario

Museo degli Strumenti per il Calcolo, 11 ottobre

- Il Museo, dal 1993
 - Collezione straordinaria, collocazione migliorabile
 - Fondazione Galilei, Sistema Museale d'Ateneo

- HMR, dal 2006
 - Storia dell'informatica, tecnologicamente
 - Dip.ti Informatica e Ing. Informazione, INFN Pisa

- La Sala Laboratori HMR
 - Aula attrezzata, sede per le ricostruzioni
 - Fondazione Pisa, INFN Pisa

- Il Museo come luogo di interesse
 - Incontro e partecipazione
 - Collaborazioni intorno a un valore della città
- Il FabLab del Centro Piaggio
- Radiocicletta
- L'Arsenale Cinema
- Caffè Letterario Voltapagina
- E, personalmente
 - Monica Morali, per lo Spot
 - Eugenio Traina, per il NES

- Tecnologia
 - Da sempre i calcolatori sono stati sfruttati per giocare
 - Tuttora un settore tecnologicamente interessante
- Industria
 - Hardware, software, merchandising
 - In USA ha sorpassato cinema (2005) e musica (2007)
- Riferimenti culturali
 - Derivazioni, contaminazioni, citazioni
 - Dimensioni narrative nuove: partecipazione diretta
- Interessanti per portare al Museo e raccontare



Il gioco di questa NVV

- Nintendo Entertainment System
 - 1983 FamiCom (ファミコン)
 - NES, 1985 USA, 1986 Europa
 - Esponente delle console definitivamente accasate

- Super Mario Bros
 - Non la prima apparizione...
 - ... ma forse la più nota, citata, nostalgicamente amata

- Il set di gara anni '80
 - Brionvega SPOT, 1978 (1981 a colori)
 - Parente di un altro pezzo d'eccezione del Museo

- Nintendō Kabushiki Gaisha (任天堂株式会社)
 - Dal 23 settembre 1889
 - 125 anni da poco
- Super Mario
 - La franchise di maggior successo di tutti i tempi
 - 445 milioni di copie
- Non solo Mario
 - Handheld, Wii
 - Pokemon...



- Prima apparizione nel 1981, Donkey Kong
 - Shigeru Miyamoto
 - Protagonista, ma senza l'onore del titolo

- Una trama
 - Fra i primi giochi ad avere una storia
 - Originariamente pensata per Popeye, Olive e Bluto

- Una identità
 - Jumpman, Mr. Video, infine Mario
 - Carpentiere, poi idraulico italoamericano di New York

- Una caratteristica dei videogiochi
 - Luoghi del gioco, antagonisti, mosse, conseguenze
 - Sorprese (easter eggs)
 - Trucchi e scorciatoie

- Un dialogo sui generis
 - Da una parte sceneggiatori e programmatori
 - Fantasia, quando intenzionali
 - Caso, quando banchi o conseguenze algoritmiche
 - Dall'altra i giocatori
 - Esperienza, studio e disciplina