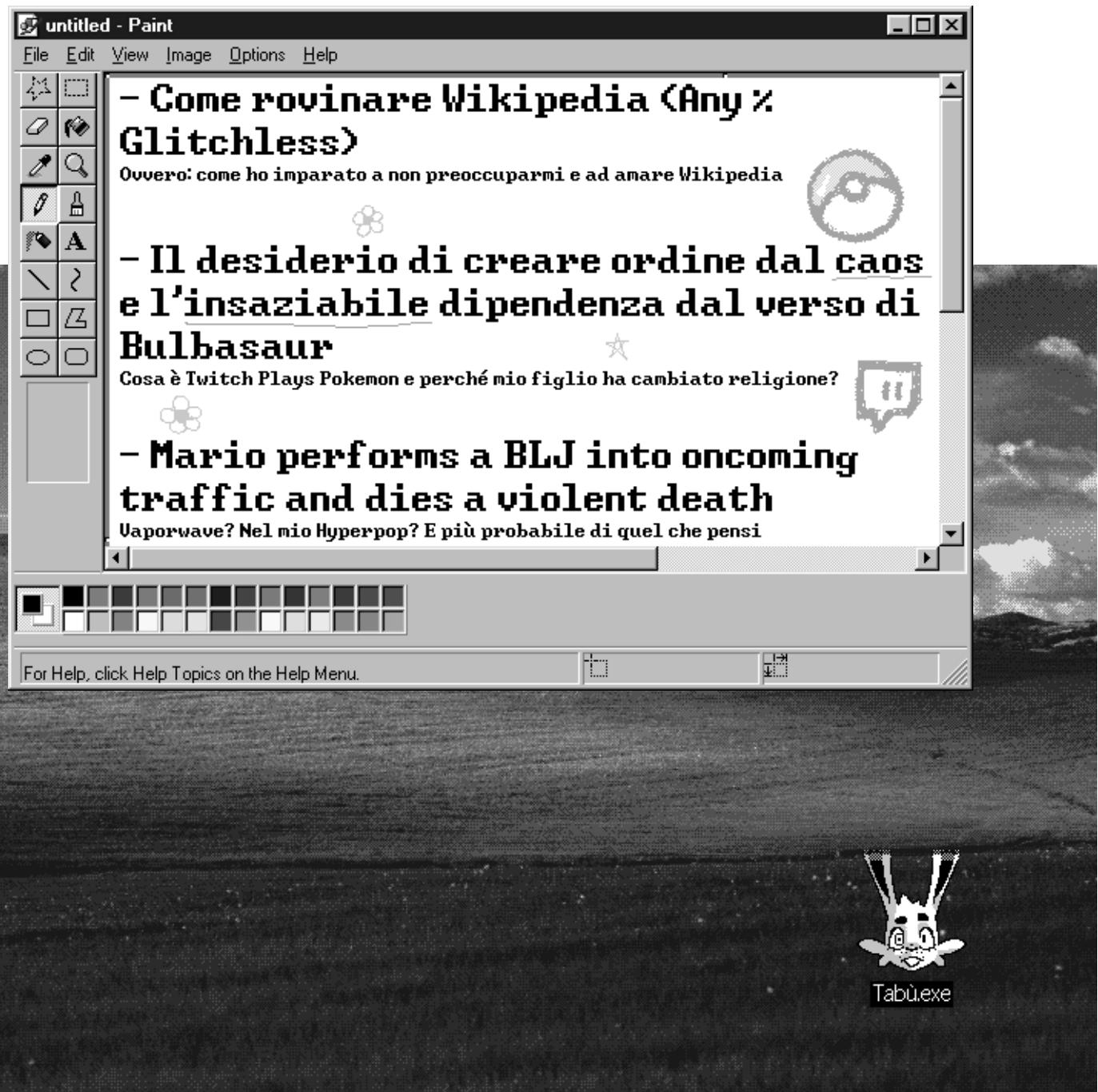


Chaotic Good Cyberculture
 Chaotic Good Cyberculture

Tabù

2 112345 678900



TABÙ_____ *Chaotic Good* Cyberculture

Illustrazioni/
Impaginazioni/
Testi _____ *Tabù*

Font Family _____ *Iosevka*
_____*IBM Plex*

Copyleft _____ *CC BY-NC-SA 4.0*
Anno _____ *2023*

/ Come rovinare Wikipedia (Any % Glitchless)
/ Il desiderio di creare ordine dal caos e l'insaziabile dipendenza dal verso di Bulbasaur
/ Mario performs a BLJ into oncoming traffic and dies a violent death

86

12

21

ed i t ot i a e

TA
BÙ

Nel 1991 venne lanciato il primo sito web presso il CERN, dando la possibilità a più computer di trasferire ipertesti tra di loro con facilità tramite il protocollo HTTP. In realtà la storia di internet risale a molto prima, ma è a partire dall'introduzione del World Wide Web, con le prime pagine HTML e dei primi Web Browser che diventò un fenomeno di massa. Il livello di informazione accessibile a tempo pressoché zero in qualsiasi momento, a distanza di un click, ha persino prodotto differenze tra le persone che hanno accesso al "flusso di dati" e chi no, coniando il termine di "digital divide". Un ambiente così ricco di conoscenza creato da cervelloni, per cervelloni e aperto all'uomo comune per elevare l'umanità al di sopra delle sue limitazioni fisiche, con una rete che rompe le barriere delle distanze avrà sicuramente dato vita a grandiose imprese in questi tre decenni di operatività, no?

Ottobre 2003, Christopher Poole crea una imageboard dove discutere di manga e anime in anonimo, gli da il nome di "4chan" e presto (d)evolve verso uno dei siti più controversi e più scorretti online. Dal forum nascono movimenti di attivismo come gli Anonymus e una lista di trolling collettivo che meriterebbe un intero articolo a parte.

Gennaio 2008, distribuito tramite sourceforge.net, nasce Hannah Montana Linux il sistema operativo "veloce, stabile e potente" a tema Hannah Montana con feature uniche come "È invulnerabile ai virus per Windows". Nelle FAQ del sito possiamo trovare risposte illuminanti come:

Q: "How/why did you make such a great OS?"
A: "I thought - what would attract young users to Linux? So I created this idea after a lot of reading and work."

Luglio 2013, viene creato l'account Twitter di Tony la tigre, la mascotte dei cereali Frosties. Un anno dopo un numero sostanziale di utenti cominciano a "flirtare" con la tigre commentando ai suoi post:

"Send dick pics @realtonytiger"
"@realtonytiger Hey Tony, are you a pitcher or a catcher?"
"@realtonytiger frost my cakes daddy".

Nel 2016 l'account di Tony comincia a bloccare in massa tutti i follower Furry, senza fare distinzioni tra chi postava contenuti inappropriati e chi no. Privati e traditi dal loro daddy gli utenti di Twitter vanno alla ricerca di un'altra mascotte da importunare e vengono accolti a braccia aperte da Chester Cheetah.

Aprile 2014, Neil Ciccarella rilascia "Mouth Sounds", un album mash-up che consiste nelle maggiori hit degli anni '80/90 unite a "All Star" di Smash Mouth. Seguono altri tre album simili dei quali Mouth Silence, il secondo, non contiene (apparentemente) alcun riferimento a All Star. Solo uno dei tanti contributi di Neil alla cultura di Internet.

Febbraio 2020, Alec Robins in seguito ad un inside joke tra amici pubblica sul suo account Twitter il primo episodio di Mr.Boop, un webcomic nel quale Alec ci racconta della sua vita di marito di Betty Boop. Il fumetto si è concluso solo dopo 217 pagine, tra le quali anche dei video e successivamente un videogioco. Ad oggi è possibile comprare l'intero fumetto in formato copertina rigida.

Questo è solo un piccolo assaggio del costante delirio che il Web vomita all'ordine del giorno e questa rivista è dedicata a decantare le mirabili imprese e i bizzarri fenomeni carichi di quell'energia ribelle e giovanile dei quali veniamo graziosamente regolarmente da una delle innovazioni più rivoluzionarie della storia dell'umanità.

COME ROVINARE *Wikipedia* (Any% Glitchless)

Wikipedia è un fenomeno bizzarro. Pressoché chiunque può modificare un articolo, l'intera piattaforma è essenzialmente costruita sui contributi di volontari non retribuiti. Nonostante ciò, è tutto sommato ritenuta una fonte attendibile. I motivi di questo successo sono molteplici. Tra questi il software **MediaWiki** è sicuramente una componente importante, in quanto permette di "riavvolgere il nastro" in qualsiasi momento ed annullare con facilità ogni tipo di intervento problematico. Detto ciò, Wikipedia non è perfetta. Capitano spesso atti di vandalismo che diffondono disinformazione e i loro motivi vanno dal interesse politico a "*per il meme*". Ora: chiunque ha finito la prima elementare sa che non dovrebbe utilizzare Wikipedia come fonte per una tesi o qualsiasi genere di contenuto divulgativo, o perlomeno lo sappiamo come dogma, senza saperne precisamente il perché.

Innanzitutto Wikipedia non è una fonte primaria di informazioni, è un enciclopedia, è la somma complessiva della conoscenza umana consolidata come vera.

In parole povere non c'è nulla di nuovo, le informazioni presenti in una enciclopedia si sono già affermate come appartenenti al reame della conoscenza, ma non avanzano nuove domande o nuove risposte. Inoltre come ho già detto, Wikipedia è scritta dagli utenti, gli utenti sono solo degli esseri umani, in quanto tali a volte sbagliano e a volte sono semplicemente stronzi. Quando un utente scrive qualcosa su Wikipedia senza citarla, questa informazione potrebbe venire captata da, ad esempio, un giornalista frettoloso. La stessa informazione così riproposta su una fonte di informazioni ritenuta attendibile, una testata giornalistica per l'appunto. Quindi ora il ciclo si può chiudere: l'originale informazione (non veritiera) su Wikipedia ha ora una fonte da citare e sembrare a tutti gli effetti un fatto comprovato e per nulla inventato a tavolino. Questo fenomeno è conosciuto con il nome di **citogenesis**¹.

¹Fonte: www.wikipedia.org.

PRIMA PARTE: FATTI ACCADUTI IRONICAMENTE

Fatta eccezione di quando cancellarono l'intera pagina del *Blocco dello scrittore* lasciando solo una vuotissima pagina bianca (*chapeau*), fare una lista di tutti i casi di trolling negli edit di Wikipedia sarebbe una inutile perdita di tempo. Detto ciò, a volte questi atti di vandalismo si ingigantiscono fino a raggiungere proporzioni scandalose.

Un esempio noto furono gli **Zhemao hoaxes**. Nel 2010 una donna cinese, annoiata a morte (probabilmente dopo aver visto un film di *Tim Burton*, ma queste sono solo speculazioni del sottoscritto), decise di contribuire alla versione cinese di Wikipedia espandendo degli articoli appartenenti a frammenti della storia della Cina con informazioni partorite in buona misura dalla sua fantasia. Più tardi

la sua attenzione si rivolse verso la storia della Russia medioevale. Il suo approccio alla scrittura si basava sulla traduzione di varie fonti tramite l'uso di traduttori automatici, dato che lei conosceva solo il cinese. Sappiamo bene che la qualità delle traduzioni nel 2012 era nel migliore dei casi dubbia, il che lasciava spazio a numerosi buchi di trama. Zhemao, buttando via ogni parvenza di buon senso, decise di coprire i buchi con la sua immaginazione. Per la sfortuna di Wikipedia e dei suoi contributori, la donna in questione non solo era dotata di una immaginazione notevole, ma sapeva anche scrivere bene. La quantità dei dettagli cadeva spesso nel meticoloso, arrivando a descrivere i vari utensili utilizzati a tavola. La qualità della prosa era tale da far guadagnare al suo articolo sulla *Deportazione di cittadini cinesi nella unione sovietica* un **posto in vetrina**. La visibilità che ottenne permise all'articolo di essere tradotto in altre lingue e fu così che le storie di Zhemao cominciarono a diffondersi come un virus. Ogni articolo era interconnesso ed espandeva la storia da lei fabbricata, rendendola più credibile. Questi erano tanti e lunghi: un articolo in particolare, si dice, sarebbe stato lungo quanto *Il grande Gatsby* di Fitzgerald. La donna non si è risparmiata neanche l'inclusione di **foto e mappe fabbricate a tavolino**.

Per scrivere una buona storia c'è bisogno di un conflitto, per creare un **conflitto** c'è bisogno di qualcosa da contendersi, una **risorsa finita**.

Pertanto le vicende ruotano attorno alla **miniera di argento di Kashin**, contesa tra il *principato del Tver* ed i *duchi di Mosca*. Fu proprio questo il difetto fatale di Zhemao, in quanto un autore dal nome di **Yifan**, alla ricerca di ispirazione, fu catturato dalla narrazione della miniera e decise di approfondire. Chiaramente le sue ricerche non portarono a nulla e una cosa tira l'altra all'improvviso si trovò tra le mani uno dei più grandi troll del sito dalle sue origini. Erano infatti passati dieci anni dal suo primo articolo su *Alessandro I* e la quantità di danni provocati era incalcolabile. «*As the saying goes, in order to defend a lie, you must tell more lies*» fu la giustificazione della scrittrice quando i pesci vennero a galla dopo che esplose il candelotto di dinamite di Yifan nel suo mare di menzogne, o forse era un oceano.

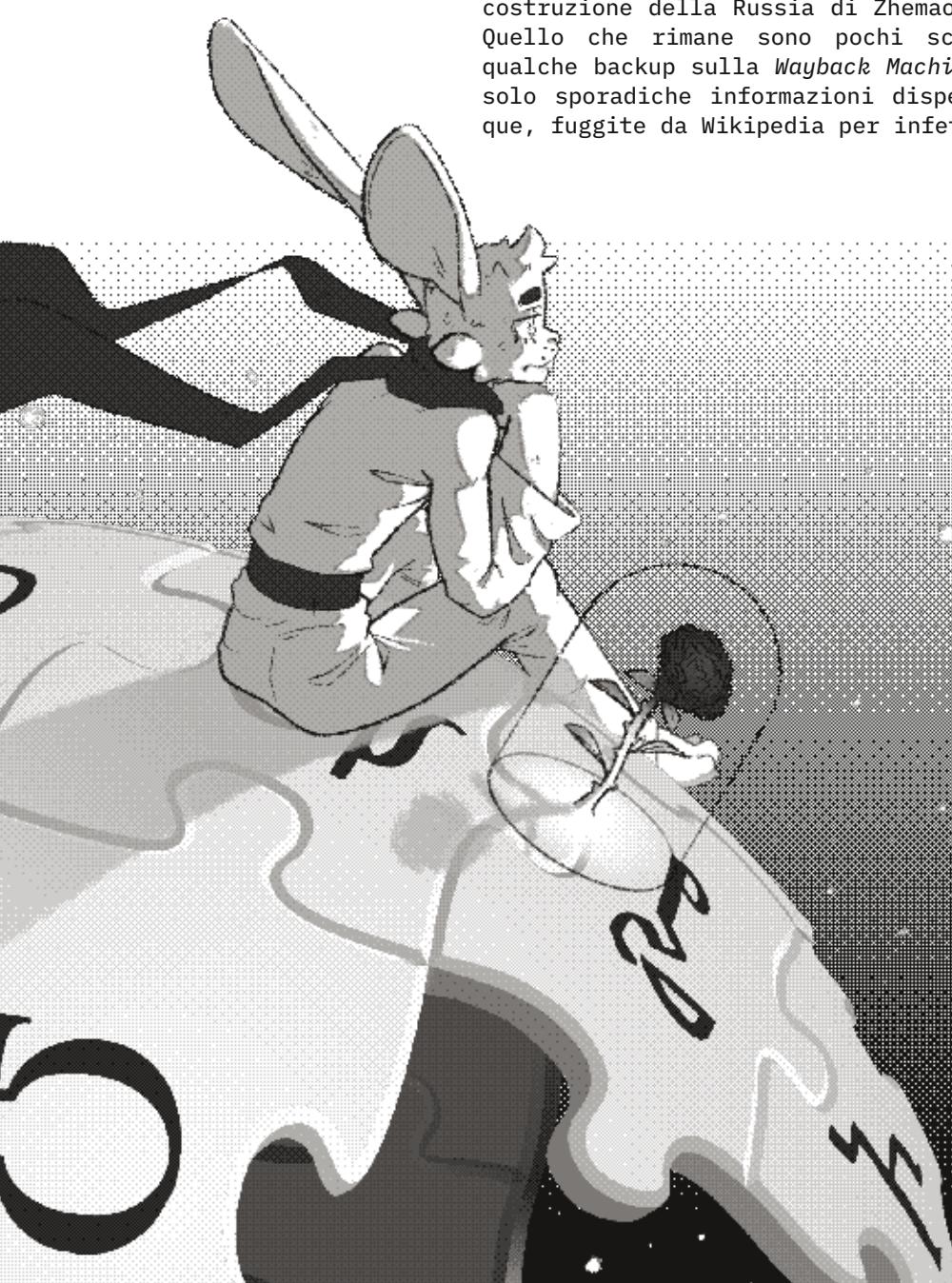
As the saying goes, in order to defend a lie, you must tell more lies

Ma come fece a passare inosservata per tutto quel tempo?

Sorprendentemente le era bastato citare *fonti introvabili*, perché non esistevano. Ad esempio: uno dei libri più citati era una mastodontica collana di 29 volumi sulla storia della Russia, che esisteva, ma non nella versione cinese a cui lei faceva riferimento. Pertanto nessuno aveva voglia di andare alla ricerca di testi arcani nel proprio tempo libero e si optò per crederle sulla parola. D'altronde era difficile non crederle, dato che nelle sue interazioni online Zhemao **impersonava una studiosa con tanto di dottorato di ricerca in storia** e con diversi contatti Russi, genitori inclusi. Questo è il fatto che avesse una rete di account che utilizzava per dare supporto ed una parvenza di credibilità all'account principale.

Ma la mia intenzione è quella di raccontare ciò che è successo, non di antagonizzare Zhemao, la quale si è già scusata pubblicamente, spiegando che era semplicemente una casalinga annoiata e sola, promettendo di essere una persona migliore in futuro.

Forse la vera tragedia è che i circa 300 articoli scritti tra il 2012 e il 2022 sono stati completamente cancellati dalla piattaforma, rendendo la ricostruzione della Russia di Zhemao molto difficile. Quello che rimane sono pochi screenshot e forse qualche backup sulla *Wayback Machine*, il resto sono solo sporadiche informazioni sparse un po' ovunque, fuggite da Wikipedia per infettare la realtà.



Diventare un *admin di Wikipedia* non è semplice. Per mettere le cose in prospettiva nella versione inglese ce ne sono circa mille, che si, sono pochi per un sito con più di sei milioni di articoli.

Per questo i suddetti admin sono dotati di privilegi che gli utenti normali non hanno, come quello di apportare modifiche senza dover essere controllati. È un sistema basato sulla fiducia, anche se è una fiducia che bisogna guadagnarsi. Nel 2015 un admin dal nome di **Neelix** era tra i più rispettati del sito, con più di cinquemila articoli creati dalla sua iscrizione nel 2006. La sua caduta cominciò nel 2011, quando una certa **Tara Teng** vinse il titolo di **Miss Canada**. Nel 2013 Neelix creò l'articolo su Tara, inserendo una sostanziale quantità di dettagli inutili lungo il corso dei mesi successivi che fecero crescere il conto di parole ben oltre la norma. Gli utenti del forum di *h-ipinion.com* notarono eventualmente l'anomalia e cominciarono a definirlo *uno stalker*, dato che alcuni contributi erano di natura privata come: "In October 2012, Teng appeared unannounced at restaurant Szechuan Chongqing". La comunità di Wikipedia ne venne a conoscenza e l'articolo fu ridimensionato. L'ordine tornò a regnare sul sito, eccetto che questo incidente pose il sospetto sul suddetto admin, palesando un ulteriore dettaglio sulla sua carriera da Wikipediano: Neelix aveva una lista colossale di reindirizzamenti² inappropriati.

Dalle migliaia di reindirizzamenti di Neelix risultava evidente una palese ossessione con le tette.

***When creating them, I did not think the community in general would be against them.
Again, I am very sorry***

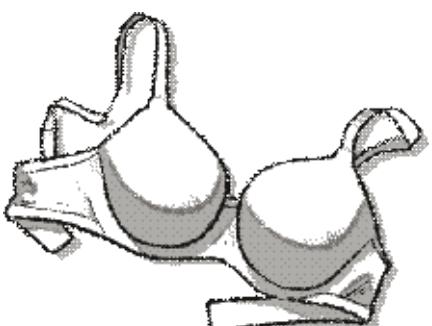
"boobyfeeding"; "a trip down mammary lane"; "Shrinkages of the boobs"; "Licking of the boob"; "titty physics"; "Multiple boob syndrome"; "Additional titties" e così via...

dula e pronta a dare la caccia all'hacker che aveva preso il controllo dell'account di Neelix lui rispose dicendo che era invece tutta farina del suo sacco, scusandosi per il suo comportamento infantile: «*When creating them, I did not think the community in general would be against them. Again, I am very sorry*».

Detto ciò, non ammise mai di aver fatto qualcosa di sbagliato, le sue scuse si riferivano all'offesa contro la community piuttosto che mostrare rimorso verso le sue malefatte: «*I will not object to the redirects being deleted and I will not attempt to create more redirects in this vein, but I do think them valid*».

Dopo sei giorni di discussione riguardo il futuro dell'admin sotto accusa, Neelix stesso abbandonò volontariamente la sua carica.

Degno di nota per comprendere gli arcani meccanismi della mente del *connoisseur delle tette* fu un commento nel thread di accusa che spostava l'attenzione su di un piccolo dettaglio: Neelix cominciò a creare reindirizzamenti inappropriati poco dopo la pubblicazione di un post sull'*Instagram* di Tara Teng che la ritraeva mentre allattava suo figlio...



²Un reindirizzamento è ciò che ti permette ad esempio di scrivere "Andrew Jackson Jihad" ed essere indirizzato alla pagina corretta dal nome di "AJJ (band)".

SECONDA PARTE: FATTI ACCADUTI NON IRONICAMENTE

A volte i fatti riportati da Wikipedia sono completamente assurdi semplicemente perché la realtà è assurda di per sé, al di là dell'immaginazione umana.

Ad esempio: il "Dave Matthews Band Chicago River incident" o per come lo definirei io un "Chicago Sunroof su steroidi":

Agosto 8 2004, ore 13:18, il battello turistico **Little Lady** con a bordo 120 passeggeri intenti ad ammirare le architetture di Chicago passò sotto il ponte di *Kinzie Street*. Nello stesso momento **Stefan Wohl**, autista del bus privato del violinista della band di *Dave Matthews*, passando sopra lo stesso ponte, decise di alleggerire il carico della vettura scaricando 360 chilogrammi di cacca sulla grata del ponte che dava sul fiume sottostante.

La massa di rifiuti organici cadde invece sulla piccola barchetta che, tra le varie feature, possedeva anche un tetto aperto.

Lo stomaco di diversi passeggeri fu offeso a tal modo da portarli a restituire al mondo esterno il pranzo appena consumato, aggiungendo ulteriore valore ad una scena già di per sé surreale. Il sindaco **Richard.M Daley** si pronunciò sull'incidente definendolo «assolutamente inaccettabile», ma cogliendo l'occasione per precisare che la band di *Dave Matthews* fosse «una band molto buona».

**Una band
molto buona**

• • •

Questa storia, per quanto disgustosa, era a malapena l'antipasto. C'è di meglio, vi racconterò l'articolo sulla maratona di *Saint Louis del 1904*.

Solo una manciata dei partecipanti avevano delle esperienze passate come maratoneti. Uno di questi, un cubano dal nome di **Félix Carvajal**, non essendo un professionista, dovette trovare in autonomia i soldi per il viaggio fino in Missouri dove si teneva l'evento. Dopo essere riuscito nell'impresa si mise in viaggio ma arrivato in New Orleans spese il resto dei soldi in giochi d'azzardo, costringendolo a procedere da autostoppista. Félix si presentò con indumenti a malapena pertinenti all'evento, al punto da toccare la compassione di un altro maratoneta che lo aiutò a recidere i suoi pantaloni all'altezza delle ginocchia.

Durante la gara si fermò spesso a chiacchierare con gli spettatori e ad un certo punto rubò due pesche ad uno di questi, non dopo aver chiesto il permesso, con conseguente rifiuto. Non essendo ancora sazio (non aveva mangiato da 40 ore), si appropriò anche di alcune mele trovate per caso in un frutteto, ma queste erano marce e gli provocarono dei crampi allo stomaco. Quindi Félix, da spirito libero quale era, decise di fermarsi per un pisolino. **Finì quarto**.

Alla maratona parteciparono anche due Sud Africani: **Len Taunyane** e **Jan Mashiani**. Entrambi si presentarono privi di scarpe e uno dei due, Taunyane, nonostante le sue competenze atletiche arrivò nono a causa di un branco di cani randagi che lo portarono fuori percorso.

Accanto ai maratoneti procedevano delle automobili che trasportavano gli allenatori e dei medici. Queste si lasciavano dietro un'enorme nuvola di polvere, che finiva dritta in faccia ai partecipanti. Uno di questi, **William Garcia**, collassò dopo aver inalato troppa polvere, la quale aveva causato una **emorragia interna** e lo aveva quasi reso il primo decesso in una maratona delle olimpiadi.

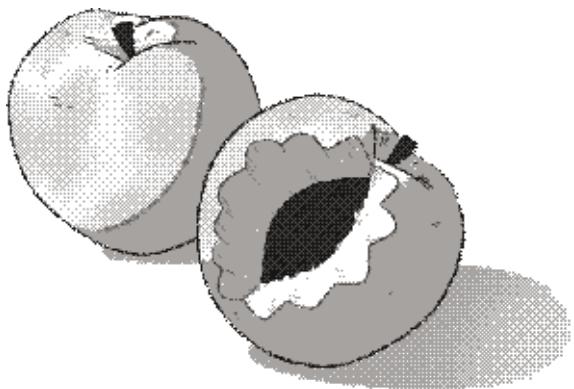
Dopo una quindicina di chilometri anche **Frederick Lorz** cominciò ad accusare crampi allo stomaco a causa della polvere. Si fece quindi dare un passaggio in macchina e mentre si divertiva a salutare beatamente gli spettatori e gli altri maratoneti dal suo comodo sedile, proseguì per circa 18 chilometri, dopo i quali il motore commise seppuku (figurativamente), il che lo costrinse riprendere la gara a piedi. Pertanto tagliò per primo la linea del traguardo e mentre stava per ricevere la medaglia d'oro dalla figlia del presidente d'America uno degli spettatori interruppe le ceremonie, svelando le sue malefatte. Lorz rispose dicendo che stava solo scherzando, era uno scherzo. Per il mème, diciamo. Quindi venne squalificato a vita, ma anche quello era evidentemente uno scherzo, perché la sua squalifica venne revocata l'anno successivo.

**Era solo
uno scherzo**

Il che ci porta al vero vincitore della gara: **Thomas Hicks**. Durante il tragitto Hicks ricevette diversi cocktail composti di *Bran-dy, albumin d'uovo e stricnina*, che al tempo era conosciuta come sostanza eccitante, oggi è più conosciuta per il titolo oggettivamente più figo di **veleno letale**.

Ad ogni modo fu uno dei primi casi di doping nella storia delle olimpiadi. O perlomeno lo sarebbe stato secondo una contorta definizione di doping, dato che quei cocktail non fecero altro che peggiorare la performance dell'atleta, il quale cominciò ad allucinare. Giusto per rendere l'idea di quali fossero le sue condizioni: quello che videro gli spettatori che assistettero alla vittoria di Hicks (ricordo, medaglia d'oro) fu un uomo dalla carnagione cadaverica e occhi vuoti che muoveva roboticamente le gambe nell'aria mentre i suoi allenatori lo trasportavano verso il traguardo. Se un giorno inventeranno una macchina del tempo, sape-te dove trovarmi.

La ciliegina sulla torta di questa storia è che dietro tutto questo delirio c'era anche l'antagonista comicamente malvagio dell'organizzatore della maratona, che dietro le quinte stava **tes-stando gli effetti della disidratazione sugli atleti**. Vi erano infatti solo due fonti di acqua lungo un percorso lungo 40 chilometri e con lo stupore di nessuno solo 14 dei 32 partecipanti riuscirono a finire la gara.



Ma ci furono anche dei risvolti positivi: Félix in seguito alla sua performance, riuscì ad ottenere la sponsorizzazione del governo greco per correre nella maratona ad Atene del 1906. In una mossa completamente nel suo stile, non si presentò mai alla gara e fu **proclamato morto**. Nel 1907 tornò a manifestarsi in Havana, Cuba. Nessuno ha mai scoperto dove era scomparso l'anno precedente.

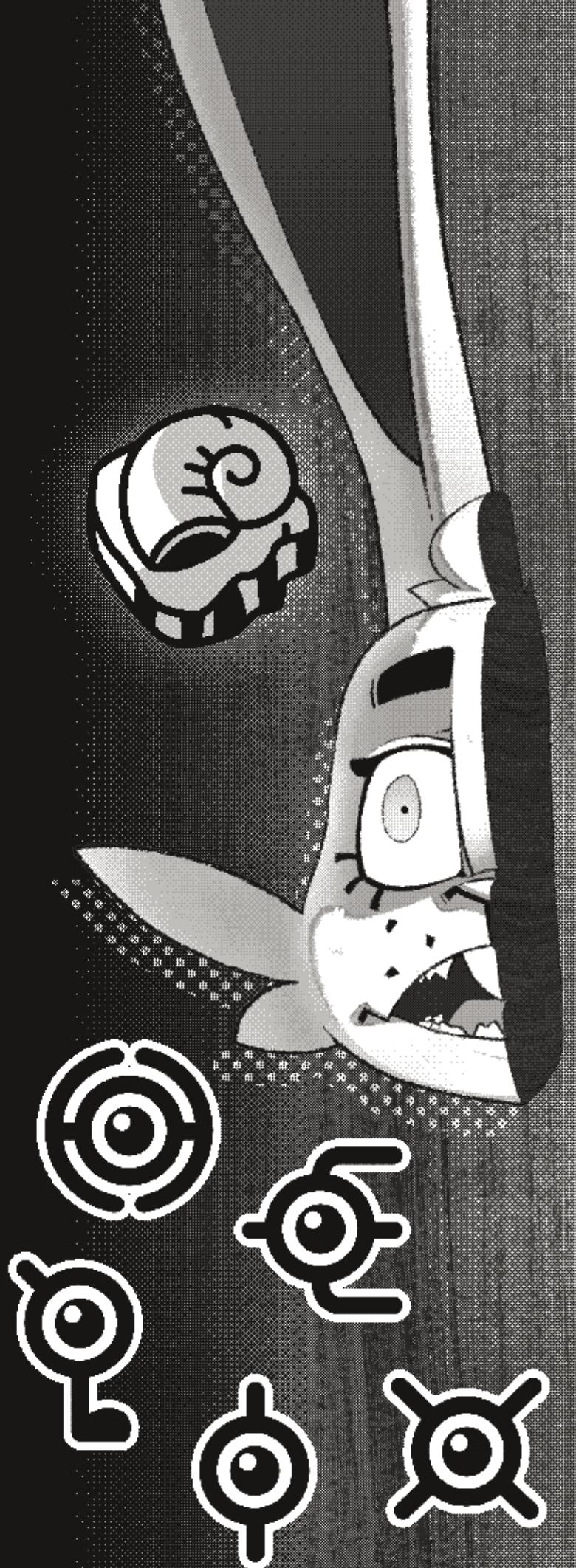
up left start up
down down down left right
right up down up up left
left start up left start
start down down left up

IL DESIDERIO left start
start up down down down
left right right up down
up up left left start up
left start start up down
down down **DI CREARE** start
up left start start up
down down down left right
right up down up up left
left start up left start
start up down down down
left up down up up left
left start up left start
start start down **ORDINE**
left right right up down

DAL up down down down
left right **CAOS** left
start up left start start
up down down down left
right right up down up **E**

L'INSAZIABILE right right
up down up up left left
start up left start start
up **DIPENDENZA** down down
left right right up down
up up left left start up
left start start up down
down down left right
right up down up up left
left start up left start
start up down down down
left right right up down
up up left left start up
left start start up down

up **DAL VERSO** start right
right up down up up left
left start up left start
start up down down up up
left left start up left
start start up down left
down down left right
right start **DI BULBASAUR**
up left left start up
left start start up down
down down left right
right up down up up left
left start up left start
start up down down down
left start right





down left right up down up up
left left start up left start start
up down down down left right right
up down up up left left start up
left start start up down down down
left right right up down up up left
left start up left start start up
down down down Nel 2014 un tutt'oggi
anonimo individuo australiano decise
di creare un bot IRC che leggendo la
chat del suo canale Twitch traducesse
messaggi come "down", "left",
"a", "b", "start" etc. in input per
un emulatore del Game Boy. Il gioco
emulato, come deducibile dal nome
del canale (Twitch Plays Pokemon)
era Pokemon Red. Secondo le sue
aspettative lo stream avrebbe attirato
pochi giocatori, che lo avrebbero
visto come un piccolo esperimento simpatico e se ne sarebbero
andati. Quello che non si aspettava era una player base maggiore di centomila giocatori che contemporaneamente gridavano nelle orecchie del povero Red\footnote{Red, o nella localizzazione italiana Rosso, è il nome dato di default del protagonista di Pokemon Red.} cosa fare, mentre si andava lentamente sviluppando una profonda
lore degli eventi caotici che si manifestavano sullo schermo. Una lode di natura satirica, ispirata alla tradizione cristiana, ma ci arriveremmo tra poco. Tutto era iniziato come un "esperimento sociale", che onestamente è una descrizione un tantino presuntuosa, quasi quanto i pub che si fanno chiamare "circoli culturali". Ma non sono qui per fare il nazista ok? Se secondo lui è un esperimento sociale allora facciamo che lo è. Infatti sai cosa? Secondo me questo è un "articolo di ricerca di carattere religioso/sociologico", così siamo pari. La quantità di artefatti, informazioni, interpretazioni e la disarmante perdita di tempo cumulativa di tutte le persone che hanno contribuito a creare questa stupenda aberrazione che è TPP è così affascinante che non potevo tirarmi indietro senza rendermi in qualche modo partecipe della contagiosa demenza collettiva che è internet. Quindi ho per giorni mangiato, masticato e digerito articoli, video, documentari, pagine di wiki, post su reddit e ogni tipo di documento riguardante il fattaccio per poterteli ora rigurgitare in bocca in un formato leggero e poco impegnativo.

down down down left
right right up down up up left left
start up left start start up down
down down left right right up down
up up left left start up left start
start up down down left right
right up down up up left left start
up left start start up down down
down left right right up down up up

Non si sa molto sui primi giorni di TPP. Con al massimo 50 giocatori attivi (la maggior parte dei quali erano utenti di 4chan e GBAtemp) mancano testimoni dei primi gloriosi momenti.

uccidendoli. La community, anche detta **The Hivemind**, era consapevole del rischio e aveva intenzione di riservare l'ultimo slot per un Pokemon capace di usare *Surf*, una mossa indispensabile al completamento del gioco, ma qui avvenne una scissione: *Lapras* o *Eevee*? Entrambi erano ottenibili parlando con degli NPC³.

³Un NPC è un "Non-Player Character", ovvero un personaggio che fa parte del mondo ma che il giocatore non può controllare. Nei JRPG sono effettivamente dei tipi che stanno fermi in attesa che gli parli, come io a qualsiasi festa.

LA PASSIONE DI HELIX . 1

Infatti solo dopo aver sconfitto *Misty*, la seconda capo palestra, il numero di spettatori/giocatori cominciò a salire drasticamente. Quello che sappiamo della genesi di Twitch Plays Pokemon è che il nome del protagonista era *Red* e che lo starter¹ era

¹Lo starter è il Pokemon scelto all'inizio del gioco, questa scelta preclude l'accesso agli altri due starter a disposizione.

un Charmender chiamato **BBBBBBK**, ma tutti la chiamavano **Abby K** per abbreviare. Dico "la chiamavano" perché il consenso comune era che Abby fosse una lei, ma c'era un problema: nella prima generazione di Pokemon non esisteva qualcosa come il genere, che era una feature introdotta nel secondo gioco. Tuttavia il tentativo di trasferirla ad una Rom di seconda generazione ha successivamente rivelato che in realtà Abby è un maschio.

Insieme al nostro LGBT-friendly Charmender, un altro Pokemon popolare durante i primi giorni era un Rattata chiamato **JLV-WNN0000, Jay Leno**² per la community. Fatto

La differenza tra i due è che mentre Lapras può immediatamente imparare *Surf*, Eevee deve prima evolversi in *Vaporeon*, per farlo evolvere bisogna comprare una *Pietraidrica* dal supermercato. Se il rischio del PC è quello di liberare accidentalmente dei Pokemon, il rischio del supermercato è spendere tutti i soldi per sbaglio e in caso di fallimento si sarebbe comunque costretti ad accedere al PC. Date le circostanze solo un idiota sceglierrebbe Eevee. Quindi si optò per Eevee. E quando l'Hivemind tentò di comprare la Pietraidrica finirono per compere una *Pietrafociaia* e spesero il resto dei soldi in bambole inutili. La Pietrafociaia fu utilizzata per far evolvere Eevee in un *Flareon*, eliminando ogni possibilità di ottenere un *Vaporeon* con *Surf*.



²Jay Leno è stato un conduttore televisivo americano.

sta che durante il quinto giorno questi due Pokemon fan favorite furono uccisi da **Flareon**. Sarebbe a dire, vennero rilasciati mentre Red cercava di interfacciarsi con il PC, ma metterla così banalizzerebbe la tragedia. Innanzitutto dobbiamo tornare indietro: durante il quarto giorno il team era ancora composto da cinque Pokemon, questo è rilevante perché un team completo è composto da sei e ogni Pokemon catturato mentre il team è al completo viene trasferito al PC, dal PC è poi possibile liberamente depositare e ritirare i Pokemon. Il problema è che il PC dà anche l'opzione di liberarli definitivamente, effettivamente cancellandoli e quindi, a scopi narrativi,

Rendendosi conto che ormai avevano irrimediabilmente cagato fuori dal cesso, si recarono dal PC per fare spazio per (un futuro) Lapras, **liberando Abby e Jay Leno nel processo**.

Si diffuse nella community la dura realizzazione che a volte il "worst case scenario" è esattamente quello che finisce per accedere.

Ma qualcuno doveva pagare, qualcuno doveva fare da capro espiatorio. Quindi Flareon diventò **The False Prophet** e fu in generale utilizzato come simbolo dell'incarnazione del male, essenzialmente il diavolo del mondo di TPP. Venne incarcerato nel PC accanato ad un *Drowzee* di guardia, il quale venne conosciuto come **The Keeper**. Il giorno successivo Flareon venne liberato, annunciando così il trionfo del bene sul male⁴.

Ma se Flareon rappresentava il male, chi rappresentava il bene?

Innanzitutto dobbiamo capire l'**importanza della ripetizione** in TPP. Data l'apparente futilità nei tentativi di ogni giocatore di plasmare l'andamento degli eventi casuali che si manifestavano, c'era la necessità di estrapolare una narrativa che conferisse una chiave di lettura, un significato al caos. La ripetizione poneva un accento su ciò che veniva ripetuto, era un modo naturale di evidenziare il singolo separandolo dalla moltitudine e dicendo così "questo è importante". Fu questo il caso di molti oggetti e azioni durante la partita, come ad esempio la costante abitudine di Red di aprire il *Pokedex* in qualsiasi momento solo per lasciarsi incantare dalla soave voce di *Bulbasaur*. Ma un oggetto in particolare fu consultato con un certo accanimento morboso: **l'Helixfossile**.

⁴Interpretazioni successive hanno riconsiderato del figura di Flareon, vedendolo piuttosto come un martire.

This isn't the time for that!



In Pokemon Rosso, alla fine del percorso del Monte Luna, il giocatore viene posto di fronte ad una scelta: prendere il fossile a sinistra o il fossile a destra? La scelta precluderà l'accesso al fossile scartato. Il fossile che finì nelle mani di Red fu appunto l'Helixfossile, rinunciando così al Domofossile. Da quel momento in poi l'incessante accanimento nei confronti di quell'oggetto dell'inventario in particolare si fece subito apparente e la mondana azione di aprire lo zaino per sentirsi dire "*This isn't the time for that*" acquistò un nuovo significato: Red consultava l'Helixfossile per farsi guidare, poiché Helix era il suo dio. Ogni qualvolta le cose andavano per il verso giusto ci si poteva aspettare di leggere in chat frasi come "*Praise Helix*" mentre ogni volta che andava per il peggio la colpa ricadeva su ciò che era opposto all'Helixfossile, il **Domofossile**. Quindi **Dome** e il suo **False Prophet** Flareon erano generalmente visti come esseri malvagi, portatori di valori in completa opposizione a tutto ciò che rappresentava lo spirito di Twitch Plays Pokemon e di conseguenza il **dio Helix**.

Un momento in particolare ha riaffermato le posizioni conflittuali di Helix e di Dome: il rifugio del Team Rocket.

Dopo aver perso Abby e Jay Leno l'Hivemind indirizzò Red verso il rifugio del Team Rocket, dove intendevano ottenere la Spettrosonda, un oggetto indispensabile per affrontare la Torre Pokemon di Lavandonia. Il labirinto presente in questo luogo è composto da piattaforme che una volta calpestate fanno roteare Red in una direzione finché non colpisce un muro o un'altra piattaforma ed è essenzialmente impossibile da completare mentre centomila persone condividono il controller.

L'Hivemind si bloccò qui per un intero giorno, il che richiese l'intervento dell'autore di Twitch Plays Pokemon, il quale rivisitò le meccaniche di gioco: innanzitutto un singolo messaggio poteva ora definire azioni più complesse, come "left4" per andare a sinistra di quattro posizioni. Ma il cambiamento più drastico fu dato dal timer, ovvero Red sarebbe rimasto fermo per venti secondi, alla fine dei quali l'azione più votata (quella scritta più volte) sarebbe stata eseguita. Questo permetteva un approccio più logico e ragionato, che avrebbe potuto permettere la risoluzione di puzzle come lo *Spinning Hell* di cui parlavo. Tuttavia l'Hivemind non voleva andare "lentamente da qualche parte", ritenendo che andare "velocemente da nessuna parte" era più nello spirito di TPP.

Going
nowhere
fast

Iniziarono così le rivolte dello **start9**, quindi una moltitudine di utenti che votavano il suddetto comando il quale non faceva altro che aprire e chiudere il menù senza risultare in alcun progresso. Queste rivolte ebbero successo e costrinsero il povero Australiano ad intervenire ancora una volta, implementando un sistema di votazione che permettesse di cambiare tra i due sistemi di gioco in qualsiasi momento. Il vecchio sistema, caotico e veloce, chiamato **Anarchy** fu associato al volere di Helix. Il nuovo sistema, in quanto lento, noioso e disprezzato dalla community fu associato al Domofossile, e fu chiamato **Democracy** o talvolta **Domecracy**.

Heading
somewhere
slowly

Se Flareon era il "falso profeta", alleato del Domofossile, esisteva un "vero profeta", alleato dell'Helixfossile?

Ti presento **aaabaaaajss**, il Pidgeot che salvò Red in molteplici occasioni grazie alla sua eleganza nel lanciare sabbia negli occhi dei suoi avversari e anche grazie al suo livello sproporzionato rispetto al resto del team. Questo ottenne lo status di salvatore all'interno della community quando sconfisse, da solo Erika la quarta capo palestra guadagnandosi così il titolo di **Bird Jesus**. Contro l'ultimo capo palestra, Giovanni, Pidgeot sconfisse il suo Rhydon dopo aver schivato miracolosamente cinque Pestoni consecutivi, ciascuno dei quali avrebbe potuto mandarlo KO avendo solo 29HP. In un'altra occasione Red, nel Tunnel Roccioso, sprovvisto della mossa Flash per far arretrare le tenebre⁵, si rese conto che la diritta via era smarrita, ma nonostante ciò Bird Jesus riuscì a mostrargli la strada.

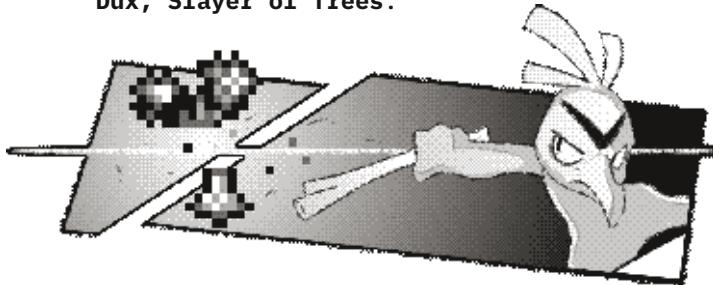
Degno di nota è il fatto che conoscesse la mossa "Mirrior Move", la quale ripete la stessa mossa appena usata dal nemico e, secondo l'Hivemind, è una implementazione della regola "Fai agli altri quello che vorresti fosse fatto a te".

⁵In Pokemon ci sono delle cavverne buie e navigare all'interno di queste può risultare alquanto impegnativo data la ridotta visibilità. Grazie alla mossa Flash è possibile allargare lo spazio visibile al giocatore.

LA MORTE DI HELIX . 2

Data la difficoltà nell'interagire con l'interfaccia di gioco, anche le operazioni più mondane diventavano imprese per Red. Imprese che potevano bloccare il progresso anche per diverse ore.

Gli alberi, ad esempio, si rivelarono degli avversari temibili. Per poterli eliminare dalla strada e proseguire c'era bisogno di posizionarsi di fronte all'albero, aprire il menù, selezionare un Pokemon che conoscesse Taglio e selezionare la mossa. Per fortuna il valoroso **Farfetch'd** (Dux per gli amici) non si fece intimidire, tagliando albero dopo albero, diventando uno dei Pokemon preferiti dalla community e facendosi così conoscere come **Dux, Slayer of Trees**.



Ancora più temibile fu un avversario il cui nome potrebbe tutt'oggi attivare lo stress post traumatico di molti giocatori in tutto il mondo. Esso si fece conoscere come **The Ledge**. In Pokemon esistono delle prominenze nella geometria della mappa, è possibile scendere da queste, ma non è possibile risalire. Talvolta ci si trova a dover affrontare tratti di strada strada anche lunghi molto vicini a queste sporgenze e basta premere "giù" una sola volta per cadere ed essere costretti a rifare la strada tutta da capo.

C'è un trucco per sconfiggere il temibile avversario: non premere il tasto giù.

Ma è più facile a dirsi che a farsi, poteva capitare che un utente in chat scrivesse "DOWN" invece che "LEFT" e il danno era fatto. Insomma basta vedere quanto le due parole si assomiglino per capire che le intenzioni di questi giocatori non erano per nulla premeditate, ma semplici errori che potevano capitare a chiunque.



Questi ostacoli erano sparsi per tutto il gioco: ad esempio la palestra di *Smeraldo-poli* è pesantemente fortificata da una di queste minacce posizionata esattamente di fronte all'entrata. Ma anche grazie all'incoraggiamento dell'amichevole NPC anziano che non faceva niente tutto il giorno eccetto che rimanere lì, davanti alla palestra (un vero *Umarell* oserei) l'Hivemind riuscì a guidare Red attorno all'ostacolo.

Talvolta gli NPC non hanno neanche bisogno di ricorrere alle battaglie tra Pokemon per ostacolare il progresso della partita.

La **Revive Girl** era una ragazza che attendeva pazientemente la sua prossima vittima nel supermercato di *Zafferanopoli* e nel sesto giorno di TPP riuscì ad intrappolare Red in un angolo per diversi minuti, mentre continuava a ripetere meccanicamente la stessa criptica frase:

Revive is costly, but it revives fainted Pokémon!

Alcune speculazioni sostengono che la sua ossessione con il revitalizzante l'abbia condotta dal nostro protagonista data la sua missione di far resuscitare Helix.

Nell'undicesimo giorno, durante una pacifica passeggiata nell'altrettanto pacifica *Villa Pokemon*, Red si scontrò in una battaglia contro un uomo che andava dal nome di **Burglar Simon**. Dopo averlo sconfitto per volere del grande Helix si rese conto che era rimasto, a tutti gli effetti, intrappolato tra un muro, un tavolo e il suo rivale, il quale continuava a domandarsi:

I wonder where my partner went

Questo piccolo incidente costò allo stream due ore e mezza, in quanto l'unico modo per scappare era combattere contro i Pokemon selvatici finché tutto il team non sarebbe andato KO. Altre speculazioni sostengono che il partner di cui parlava non era altro che la Revive Girl conosciuta da Red qualche giorno prima.

Un altro Pokemon, oltre a Flareon, si era guadagnato l'antipatia della community.

Il secondo giorno, dopo la cattura di Jay Leno venne catturato un altro *Rattata*, al quale venne presto insegnata la mossa *Fossa*. Come Taglio, *Fossa* può essere utilizzata anche fuori da un combattimento per farsi teletrasportare di fronte all'ultimo *Pokemon Center* visitato. *Rattata* si mostrò particolarmente audace nel fiutare esattamente i momenti in cui non avrebbe dovuto usare la sua abilità, procedendo dunque ad usarla comunque, contro la volontà del sacro *Helix*, lasciando il povero Red lontano lontano da tutto il progresso ottenuto con tanto sudore e costringendolo a ricominciare tutto da capo. Grazie alle sue malefatte si fece conoscere come **Digrat**, guadagnandosi la simpatia di nessuno e portando l'*Hivemind* quasi a servirgli lo stesso trattamento riservato al falso profeta.

A

d esempio: ricordi quando ho parlato dello *Spinning Hell*, il labirinto che da solo, costrinse lo streamer ad implementare la *democrazia*? Fu esattamente in quel momento di difficoltà che Digrat si divertì a complicare ulteriormente le cose scavando in continuazione ed eliminando quel misero progresso tanto combattuto. Ma alla fine Red riuscì ad uscire dal labirinto, prendere l'ascensore e raggiungere *Giovanni*, che fungeva da boss alla fine del Dungeon.

Dopo svariati tentativi riuscì anche a sconfiggerlo, la Spettrosonda era sua: non gli rimaneva che prenderla. Fu in quell'esatto momento che Digrat usò la sua magia nera, alimentata dall'odio della chat e consolidando il suo nome nella storia di un vero stronzo. Ad ogni modo poco più tardi, dopo essere sopravvissuto all'ira dell'*Hivemind*, riuscì anche a rendersi utile proprio a Lavandonia, nella Torre *Pokemon*, essendo l'unico *Pokemon* ad avere una mossa superefficace contro le evoluzioni di *Gastly*: *Fossa*. Fu qui che si evolse in *Raticate* guadagnandosi il nome di **BigDig**. E fu qui che venne anche catturato il primo *Pokemon* spettro, *Gastly* o **Rick Gastly**⁶ per la chat.

⁶Rick Astley è l'autore di "Never Gonna Give You Up".

E con questo la trinità era completa: *Helix* il padre, *Bird Jesus* il figlio e *Rick Gastly* lo spirito santo.

⁷La zona safari è un luogo dove è avere l'opportunità di catturare *Pokemon* non facilmente ottenibili altrove, dopo aver pagato una determinata somma. Il "tempo" a disposizione è scandito dai passi di Red.

Nonostante tutte le difficoltà che Red dovette oltrepassare fino a quel momento, la vera tragedia doveva ancora arrivare. Il nono giorno l'*Hivemind* lo diresse verso la Zona Safari⁷, dove vennero catturati una moltitudine di *Pokemon* (oltre la decina), tra cui **AAAAAAA** il *Nidorino*, che eventualmente si evolse in un *Nidoking*, venendo così conosciuto come **King Fonz**⁸ e **AATTVVV** il *Venomoth*, chiamato quindi **ATV** o **All Terrain Venomoth**⁹. Data la difficoltà imposta dai passi limitati all'interno della Zona Safari e i continui interventi di BigDig, si optò per l'utilizzo della Domecazia, onde evitare di spendere tutti i soldi in biglietti di entrata.

Fu così che riuscirono ad ottenere la *HM Surf* e con questa si diressero verso il palazzo della Silph S.p.A. dove ricevettero finalmente **AIIIIIRRR** il *Lapras*, anche noto come **The Fresh Prince of Bel-Air**¹⁰. Nello stesso palazzo, come premio per aver sconfitto *Giovanni*, Red riuscì ad ottenere l'unica **Master Ball**¹¹ del gioco. La community non aspettò molto e l'undicesimo giorno si diresse verso la Centrale Elettrica dove risiedeva *Zapdos*, uno dei tre uccelli leggendari. Riuscirono a catturarla con la Master Ball che per pura fortuna era sopravvissuta l'intero decimo giorno senza essere gettata a casaccio su qualche *Pokemon* di qualche allenatore. Gli venne conferito il nome in-game di **AA-j** e seguirono una moltitudine di nickname da parte della

⁸Fonz(ie) era un personaggio televisivo di *Happy Days*, la cui catchphrase era appunto simile al nome in-game di King Fonz.

⁹Gli ATV sono mezzi ideati per procedere su terreni particolarmente difficili da attraversare.

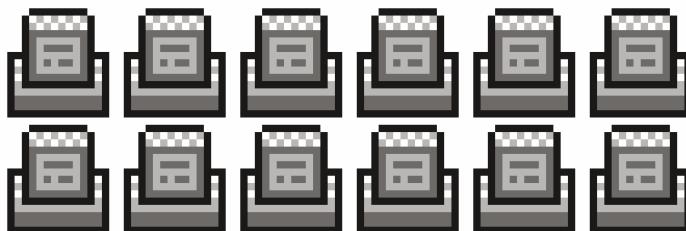
¹⁰Willy, il principe di Bel-Air è stato uno show televisivo degli anni '90.

¹¹La Master Ball è una Poke Ball che non può fallire. Basta lanciarla per catturare qualsiasi Pokemon.

Un totale di **dodici** Pokemon furono rilasciati accidentalmente nel tentativo di ritirare Zapdos dal PC, tra i quali: *Cabbage*, il *Gloom* anche conosciuto come *Seed of Hope* in quanto catturato poco dopo la morte di Abby e Jay Leno; l'amato annientatore di alberi *Dux* e il mio Pokemon preferito, *Digrat*.

community, come **Anarchy Jesus**, **Bird Jesus 2: Electric Boogaloo** ma per questioni di lore va ricordato come **Archangel of Justice**. Al momento della sua cattura il team era al completo, dunque AA-j fu trasferito nel PC. Quello che seguì quando l'Hivemind cercò di ritirarlo per metterlo in squadra rimase nella storia come uno degli eventi più tragici di Twitch Plays Pokemon e dato che l'undicesimo giorno cadeva proprio di domenica, fu chiamato **Bloody Sunday**¹².

¹²Bloody Sunday fu una strage accaduta il 30 gennaio 1972, nell'Irlanda del Nord.



Date le circostanze AA-j rischiava davvero di diventare un falso profeta come Flareon, tuttavia AA-j era semplicemente davvero forte, senza ombra di dubbio il Pokemon più forte del team. Era così forte che l'intera community sorvolò presto sopra l'intero fattaccio, arrivando a speculare che il Bloody Sunday non era altro che un necessario sacrificio per la imminente resuscitazione di Helix.

Ma il disastro non fu un semplice caso.



Prima della cattura di Zapdos un altro streamer dal nome di *Destiny*, illuminato dalla realizzazione che in quanto semplice essere umano, imprigionato dalle catene del tempo e destinato a lasciare questo mondo prima o poi, decise di smettere di oziare, di usare ogni secondo a sua disposizione per vivere ogni giorno come se fosse il suo ultimo e fare qualcosa di grandioso, qualcosa che avrebbe reso fieri i suoi antenati che lo guardavano dall'alto dei cieli. E quindi si mise a trollare su Twitch, incitando la sua chat ad invadere lo stream di TPP e tentare di instaurare la democrazia, con la quale avrebbero poi utilizzato un supposto vantaggio numerico per liberare Bird Jesus, ma non ottenne esattamente quello che desiderava. Lui, la sua chat ed una porzione di utenti di 4chan sono ritenuti i principali responsabili della strage.

Nel frattempo il creatore del PC, **Bill**, cominciò ad essere rappresentato come un uomo malvagio e crudele. Il vero antagonista di TPP, che tramite la sua malefica creazione causò la morte di molti Pokemon.

Il giorno successivo al Bloody Sunday l'Hivemind raggiunse l'Isola Cannella, dove **riuscirono finalmente a resuscitare il dio Helix** che venne estratto con successo dal PC senza alcun danno collaterale.

Con il team al completo, composto da Helix, Bird Jesus, Anarchy Jesus, King Fonz, Air e ATV, il regno del terrore di Bill giunse ad un termine (per il momento).

Il quindicesimo giorno tentarono di raggiungere i Superquattro¹³, ma la Via Vittoria¹⁴ si dimostrò una sfida particolarmente ardua, facendo collassare Red, che si risvegliò nel Centro Pokemon dell'Isola Cannella. Un intero giorno venne così speso grindando¹⁵ nella Villa Pokemon. Dopo diverse ore di combattimenti ripetitivi, Omanyte (Lord Helix) si evolse in un Omastar, concludendo la giornata con Red che si dirigeva ancora una volta, con i suoi soliti movimenti imprevedibili, verso la Via Vittoria.

LA RESURREZIONE DI HELIX . 3

il Venomoth di tipo Coleottero, il tipo più debole soprattutto nella prima generazione, riuscì a demolire il Pokemon più forte di Lance, Dragonite, senza neanche batter ciglio. Divenne così **ATV, the Dragonslayer** e il suo motto "Dragon-skin is still terrain" ancora echeggia nei nostri cuori.

In realtà c'è una spiegazione a questa anomalia: nella prima generazione di Pokemon l'intelligenza artificiale era programmata per utilizzare sempre le mosse super efficaci contro il giocatore. Dragonite aveva due mosse di tipo Psico (superefficaci contro il tipo Coleottero), ovvero Agilità e Barriera, le quali non recano danni all'avversario. Quindi Lance non attaccò mai ATV e il suo Pokemon perse lentamente vita a causa dell'avvelenamento che eventualmente lo portò alla sconfitta.

¹⁶Blue è l'avversario di Red, nel primo gioco è anche il campione della Lega.

Dopo sedici giorni, sette ore, quarantacinque minuti e trenta secondi dall'inizio dell'avventura, AA-j punì il Blastoise di Blue¹⁶ facendogli piovere addosso il suo primo ed ultimo Fulmine, mandandolo KO e incoronando Red come campione della Lega. Le voci nella testa del protagonista lasciarono finalmente posto al silenzio.

Quindici giorni più tardi, AJ l'erede delle voci proveniente da Johto, dopo aver anche lui vinto contro il campione della Lega, si reca in cima al monte Argento, il quale si staglia tra le regioni di Kanto e di Johto. In cima lo aspetta un allenatore vestito di rosso. Senza la necessità di scambiarsi una parola inizia la battaglia. L'hivemind si trova a lottare contro un dio, un messia, un arcangelo, un re, un principe ed un all-terrain vehicle.

¹³I Superquattro sono i quattro allenatori più forti della regione, al di sopra di loro c'è solo il campione della Lega.

¹⁴Prima di poter raggiungere i Superquattro bisogna affrontare una lunga grotta piena di Pokemon di alto livello chiamata Via Vittoria.

¹⁵Il "grinding", nel linguaggio video ludico, è l'atto di svolgere una azione ripetitiva per aumentare il livello dei personaggi.

Dragon-skin is
still terrain

_ Mario
 perfor
 ms a B
 LJ int
 o onco
 ming t
 raffic
 and di
 es a v
 iolent
 death _
 (+ - +)

Forse un tempo c'era un solo modo per vivere, poche scelte da fare e poche informazioni da immagazzinare. Per dire, magari nascevo un contadino cristiano e sapevo con certezza di morire un contadino cristiano. La quantità di informazioni che dovevo immagazzinare era limitata alla sopravvivenza e poco altro. Supponendo che ciò sia vero, allora le cose sono cambiate drasticamente. Ad oggi la mole di informazioni alla quale veniamo sottoposti è enorme, alcuni parlano anche di **società dell'informazione** per indicare questo periodo storico in cui le informazioni sono così vitali al sistema.

Il concetto di *identità* si sfalda e la ricerca di noi stessi richiede deliberato impegno.

Cerchiamo ordine all'interno del caotico flusso di informazioni, scelte e opinioni da pesare e valutare per stabilire dove rivediamo noi stessi e dove no. Ecco che tutto va messo in discussione e quando ognuno trova la sua risposta nascono delle differenze tra le persone. Quindi se un tempo la comunità possedeva dei luoghi prescelti dove incontrarsi, come la chiesa, ad oggi ogni individuo deve trovarsi un luogo di ritrovo, scelto in base ad interessi/opinioni condivisi con gli altri individui che ne fanno parte. Quindi in poche parole cerchiamo persone che la pensano come noi. L'appartenenza ad un determinato gruppo non solo soddisfa la nostra fame sociale, ma anche la nostra sete per l'individuazione di noi stessi. Il tentativo è futile fin dall'inizio, la nostra identità è fluida e cambia con il tempo. Ma avere delle linee guida ci tranquillizza, ci permette di prendere delle decisioni e di agire in base all'immagine che abbiamo di noi stessi o di quello che vorremmo essere idealmente. Quindi la nostra identità comincia a fondersi con la nostra appartenenza ad una comunità: ad esempio se mi vestissi in stile punk il messaggio sottinteso sarebbe "*Io mi riconosco nei valori punk e pertanto sono un punk io stesso*". Ecco che ho appena aderito ad una estetica.

Ma al di là del mio modo di presentarmi, anche il semplice gusto per una certa estetica serve in ogni caso a rafforzare la mia identità.

Se preferissi la musica classica, se andassi all'opera, se fossi un accanito consumatore ed esperto di arte classica... in tutti questi casi, il mio "palato raffinato" di per sé rafforzerebbe la mia appartenenza ad una classe sociale o intellettuale sopraelevata. Per estensione se nell'ultimo esempio smettessi improvvisamente di provare fascino per

gli affreschi e cominciassi invece a maturare un apprezzamento per la musica rap e per i graffiti, allora potrei anche reagire a questo cambiamento come un pericolo per la mia identità e per i miei valori. In fin dei conti gusti diversi comportano l'appartenenza a comunità diverse.

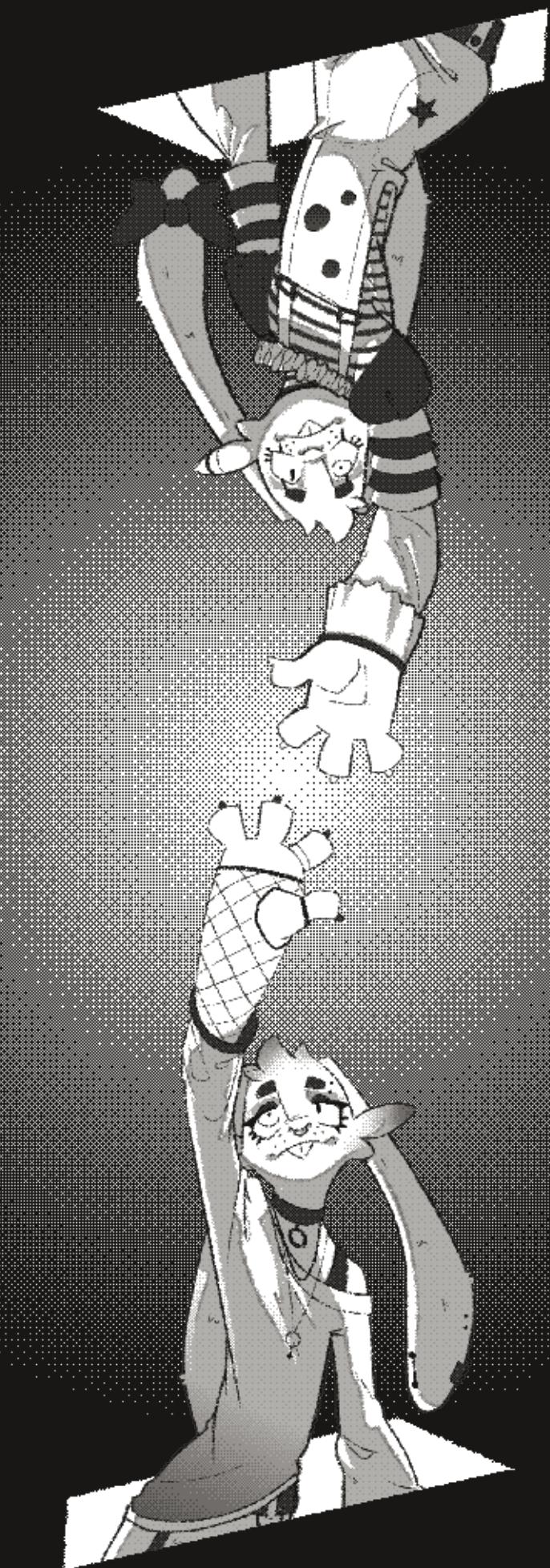
Il mondo della moda è una vetrina, implica una scelta cosciente: cosa mostrare di noi stessi, che messaggio vogliamo comunicare. Anche l'astenersi da una estetica è un messaggio di per sé. Saper decifrare l'estetica di una persona ci può aiutare a valutare a prima vista i suoi valori, il suo background culturale e ci può aiutare a stabilire se quell'individuo avrà interessi in comune con i nostri. Questo per dire che l'estetica è importante o addirittura fondamentale alla nostra vita interiore e sociale.

I nostri gusti estetici vanno oltre l'apprezzamento sensoriale e servono anche a riaffermare il nostro senso di identità.

Ora che con questo enorme preambolo ho perso l'attenzione di tutti (o comunque ho perso la mia), posso dire che serviva fin dall'inizio solo a portare acqua al mio mulino e affermare ora che: *rivedersi in una estetica, di qualsiasi genere o natura che sia, è ok ed è completamente normale*. Credere che una estetica coincida con la nostra identità è una questione diversa.

Su internet, negli anni, sono nate diverse estetiche e gusti estetici, molti dei quali sono unici alla generazione cresciuta davanti al computer, nel senso che solo noi potremmo apprezzarli dato che risuonerebbero solo con noi. In un certo senso alcune estetiche nate su internet potrebbero sembrare degli *inside joke*, che dividono le persone che capiscono dalle persone che non capiscono, ripetendo i pattern elitari del mondo dell'arte. Ma io propongo di vederle sotto un'ottica diversa: sono un luogo di condivisione, un luogo di incontro e di celebrazione di tutto quello che comporta una vita passata dietro uno schermo.

Quindi il titolo di questo articolo, **Mario performs a BLJ into oncoming traffic and dies a violent death**, non è solo una presa in giro, ma rimanda ad un immaginario collettivo, una sensibilità ed un senso dell'umorismo del quale o ne fai parte o ne sei escluso, creando un senso di appartenenza. Ma a grandi linee si, è principalmente una goliardata.



[1/2]

Partiamo dalle basi, sicuramente avrai già sentito parlare di **Vaporwave**. Nato dalle macerie del *Seapunk* nel 2011, sotto forma di genere musicale, guadagnò presto un vivido e riconoscibile stile visivo fatto di statue greche, anime, centri commerciali, sfondi rosa e brand famosi.

Ad una prima occhiata il Vaporwave potrebbe essere confuso con il **Synthwave**, ma i due generi si distinguono in modo chiaro. La differenza più immediatamente riconoscibile ad un orecchio attento è che il primo è lento e malinconico, mentre il secondo è veloce e movimentato. Ma la distinzione cruciale risiede nel fatto che il Vaporwave nacque come *critica al capitalismo*, canzonando i tropo consumisti degli anni '70 '80, mentre il Synthwave tende a celebrare un sincero fascino per quello stesso periodo.

Detto ciò, la "critica" in stile Vaporwave è inusuale e prolifera in una zona grigia del significato. La riproposizione decadente dell'immaginario capitalista, è mitigata da un'onesta cura estetica che evoca una sincera nostalgia per un contesto storico che finisce per essere ultimamente romanticizzato dal tono malinconico invece che essere denunciato per la sua vana inconsistenza. Assistiamo ad una complessa forma di ironia che si astiene dal giudizio, si limita a puntare il dito contro il problema e dire "*quello*".

Le generazioni Y e Z sono cresciute in un mondo capitalista. Fin dall'infanzia la nostra esperienza del mondo è stata plasmata dalla visione di multinazionali che hanno reinventato il nostro modo di intrattenerci e di relazionarci l'uno con l'altro. È tutto ciò che conosciamo, il capitalismo è semplicemente un dato di fatto. Per quanto possiamo ribel-

larci alle sue evidenti pecche, è comunque l'ambiente dove siamo cresciuti, entro il quali abbiamo prosperato. Peraltro, il capitalismo è talmente radicato nello stile di vita contemporaneo al punto da rendere la completa ribellione un sogno utopico ed inattuabile. Cosa ci rimane se non canzonare ironicamente l'assurdità della nostra situazione?

Non dissimile è stata l'operazione di **PC Music**, l'etichetta discografica nata per mano di **A. G. Cook**. I temi pubblicitari e consumisti, spesso presenti in PC Music, sono esemplificati al meglio da *Hey QT*, canzone prodotta da Cook in collaborazione con *SOPHIE* e cantata da *Hayden Dunham* sotto lo pseudonimo di *Quinn Thomas*. Il risultato è un progetto ideato a tavolino, dove il nome stesso degli artisti è eclissato dall'artificio mirato alla creazione di una finzione: una bevanda inventata chiamata *QT energy drink*.

La visione di PC Music (per quanto Cook odi ammetterlo) rientra nelle modalità della **post-ironia**.

Se al livello 0 dell'ironia abbiamo la sincerità, al primo troviamo l'ironia come già la conosciamo. Raggiunto il secondo livello troviamo la post-ironia, ovvero il ritorno alla sincerità in funzione ironica. Allo stesso modo, PC Music ripropone gli stessi tropo della musica Pop in modo tale che "*chi sa, sa*". I suoi difetti vengono a galla da se,

senza il bisogno che l'artista porti metaforicamente per mano lo spettatore. Allo stesso tempo, la musica è genuinamente orecchiabile e traspare una vera ed imprescindibile appartenenza al meccanismo consumista che viene criticato. Più che di una critica, sembra essere una semplice riflessione.

1. Britney Spears (sincerità)
2. Wierd Al Yankovich (ironia)
3. QT (post-ironia)

L'ironia canonica sarebbe rovinata da un retrogusto di superiorità al sistema, nonostante nessuno ne sia realmente emancipato.

Molti degli artisti ispirati da PC Music sono poi confluiti sotto il grande ombrello dell'**Hyperpop**. Nato su *SoundCloud*, questo fuggì dallo status di "genere di nicchia" grazie ai dati raccolti da *Spotify*, che rilevando un trend di brani non totalmente inerenti ad alcun genere pre-esistente, portarono alla creazione di una playlist dallo stesso nome. Ancora una volta, si tratta di un genere integrato all'interno di logiche capitaliste, che non potrebbe lasciarsi andare all'ipocrisia della critica.

L'Hyperpop si ciba di meme e di inclusività. Non stupisce nessuno che *Rebecca Black* e il suo vecchio singolo *Friday*, siano stati accolti dalla scena a braccia aperte, in solenne e genuino rispetto. Inoltre data l'immaterialità del movimento, essendo nato nell'etere di internet, è diventato un genere di punta per gli artisti queer, liberi di modificare e reinventare la loro voce, con risultati simili a quelli della musica *Nightcore* nata agli inizi degli anni 2000.

Fu per questo che *Laura Les*, dei **100 Gecs**, si avvicinò all'Hyperpop. I 100 Gecs diventarono famosi dopo aver rilasciato il loro primo album, *1000 Gecs*¹. Così famosi che potremmo anche dire che l'esplosione del genere sarebbe stata causata proprio da **Laura Les e Dylan Brady**.

¹Il loro secondo album si chiama 10000 Gecs.

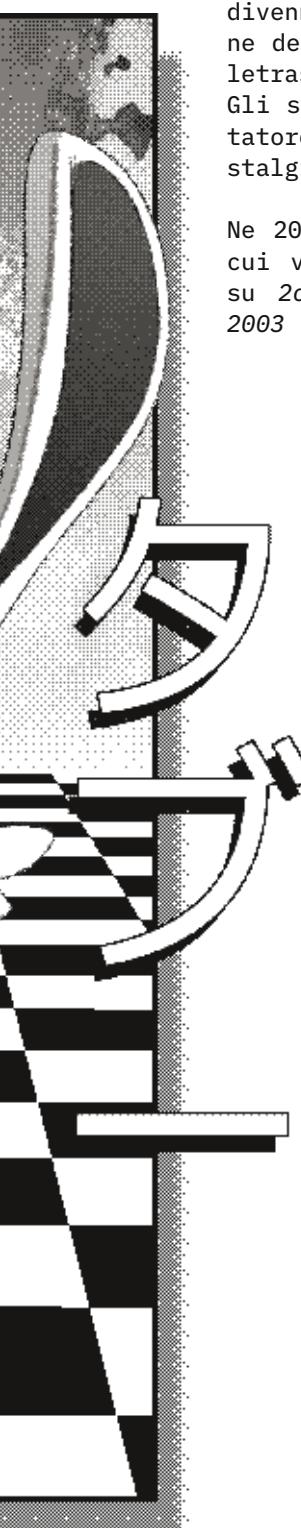
Il loro processo creativo consiste nel mandarsi un file musicale avanti ed indietro aggiungendo ogni volta qualcosa di nuovo. Laura lo chiama una sorta di *cadavre exquis*, anche se il sottoscritto preferisce la definizione di *snowballing creativo*. Uno dei caratteri distintivi della band sta nel fatto che giocano con la loro musica, con i generi, con i tropi, con suoni e con i testi. Giocano con ciò che suona ridicolo finché non diventa normale. La loro operazione sembra essere una presa di coscienza di se stessi e del mondo, priva di barriere e di gatekeeping: se è divertente, è musica. E in ultima analisi è tutto nello spirito di quello che PC Music rappresentava fin dall'inizio: nel suo tentativo di creare un ponte tra la musica *high-brow* sperimentale e la musica *low-brow* pop, tra l'integrazione alla macchina capitalista e l'opposizione critica, tra la musica "autentica" fatta di chitarre e percussioni e la musica "inautentica" fatta da un singolo PC.

L'Hyperpop sembra più un inevitabile risposta al nostro tempo, nato accidentalmente per mano di un piccolo gruppo di creativi Londinesi che volevano solo creare musica che gli piacesse - che forse è l'unico punto in comune nell'indefinibile landscape degli artisti Hyperpop, ognuno con il proprio sound e con la propria sensibilità.



[2/2]

Torniamo sul Vaporwave: una delle caratteristiche visive più riconoscibili della sua estetica sono i *centri commerciali*, solitamente vuoti per connotare un senso di decadenza. La mancanza di soggetti umani e l'immediata riconoscibilità del luogo fotografato sono gli ingredienti fondamentali degli **spazi liminali**. Nel 2019 questi divennero moderatamente famosi grazie all'esplosione delle **Backrooms**, ovvero il "luogo dove vieni teletrasportato quando noclippi² fuori dalla realtà". Gli spazi liminali dovrebbero scaturire nello spettatore un miscuglio di emozioni tra disagio e nostalgia, sogno e memoria.



Ne 2004, uno sviluppatore dal nome di *Kikiyama*, la cui vera identità ci è ancora sconosciuta, caricò su *2ch.net* un videogioco realizzato in *RPG Maker 2003* dal nome di ***Yume Nikki***. La protagonista, *Madotsuki*, non esce mai di casa, non parla mai con nessuno. Può solo andare a letto e navigare nel mondo dei sogni, generato dal suo sub-conscio. I mondi in cui naviga sono infiniti, la musica è troppo breve e ripetitiva per scandire il tempo. Talvolta *Madotsuki* esplora la sua nostalgia, altre volte la sua paura, ma ciò che tutti i suoi sogni hanno in comune è il senso di comfort nell'inquietudine.

Il mondo surreale dipinto da *Yume Nikki* è rinato di recente nelle vesti del **Dreamcore**, fatto di spazi liminali, di figure angeliche e di soggetti decontestualizzati. Tuttavia nonostante l'intenzione del Dreamcore sia quella di rappresentare dei sogni, come nel gioco di *Kikiyama*, l'atmosfera è leggermente diversa. I colori sono vivaci, i testi che accompagnano le immagini tendono ad essere più criptici che off putting.

Il mondo del Dreamcore tende ad essere un posto accogliente, per quanto bizzarro. Per trovare le stesse tematiche di disagio ed inquietudine dobbiamo rivolgerci alla nostra attenzione al **Wierdcōre**. Sagome censurate accompagnate da testi ostili sono solo alcuni degli elementi che potremmo incontrare: il Wierdcōre è variegato e cerca di toccare la sensibilità di persone diverse, alienandole, simulando una sensazione di dissociazione. In questo, è un'estetica più soggettiva delle altre, a tratti personale.

Ma se volessimo andare ancora più in fondo, raggiungeremmo forse il punto più hardcore di questo rabbit-hole: il **Traumacōre**. Personaggi rosa, morbidi ed innocenti (solitamente proprietà intellettuale della Sanrio) incollati all'interno di foto a bassa risoluzione di luoghi scuri, accompagnati da un dialogo interiore tormentato. Il Traumacōre, come dal titolo, tratta di traumi, solitamente dell'infanzia. È una forma di sfogo estremamente personale realizzata in funzione terapeutica, una sorta di diario pubblico realizzato nella collettività dell'anonimato.

Mentre nel caso del Dreamcore e del Wierdcōre la componente musicale era ben definita, composta generalmente dalle colonne sonore di videogiochi surrealisti come *Yume Nikki* o l'infinità dei cloni nati in suo nome, il Traumacōre non ha un sound riconoscibile. È solitamente *musica Traumacōre* qualsiasi brano abbia a che fare con temi adiacenti, come *Daddy* dei Korn, *thirteen* di Ada Rook o *Mr. East Loves Mom* di arai tasuku, ma essendo una forma di espressione così personale non c'è davvero uno standard.

²Il termine noclip è stato coniato da John Carmack, che riteneva che ogni forma di collisione nei videogiochi non fosse altro che il "clipping" del vettore di movimento. Ergo, l'assenza di collisioni si chiama "no-clipping".

A conti fatti tutte le estetiche sono strane e personali a loro mondo, ma non è questo il punto? Condividere il nostro unico mondo personale con altre persone che condividono la nostra visione ed essere "unapologetically yourself" insieme.

SEE YOU | **NEXT
TIME**

Visita cartongessso.xyz se vuoi
rivedere la tua famiglia >:3

