

## “Il progresso tecnologico? Dipende dai videogames”

**Pubblicato:** Mercoledì 6 Aprile 2016



Passione, intuizione e dedizione assoluta. Il mondo dei “nerd” è fatto di persone che ci credono ciecamente. Credono nella tecnologia, nell’informatica... in uno spazio virtuale che ha cambiato usi e costumi di quello reale: « È un campo che sta rivoluzionando la nostra quotidianità – spiega **Marco Tarini**, docente di Computer grafica del Dipartimento di Scienze teoriche e applicate all’Università dell’Insubria – e **alla base di questa evoluzione ci sono i videogames**: migliorare le performance per aumentare il livello di interazione è la spinta del progresso tecnologico».

Nel suo corso di “videogames”, nella sede distaccata della **Galleria Manzoni a Varese**, insegna ai ragazzi a costruire un videogioco: « **È un’esperienza molto creativa** e occorre avere un bagaglio personale – spiega il docente – Nel mio corso si apprendono gli **strumenti per sviluppare le idee**. Per inventare un buon “game concept”, però, servono idee brillanti e originali. Qui ci occupiamo di dare struttura e competenza tecnica».



**Marco Tarini sembra il classico “smanettone”:** « dall’età di 13 anni mi sono appassionato ai videogames. Ai miei tempi non c’erano tutte le informazioni che esistono oggi e nemmeno la facilità di reperirle. La rete non era libera e aperta. Si doveva entrare in circoli esclusivi, accedere a riassuntivi, più o meno approfonditi, di ciò che si muoveva nel settore e delle scelte fatte per risolvere i problemi. Oggi le cose sono molto cambiate, ma anche **il palato degli utenti si è fatto più raffinato** alzando esponenzialmente il livello di qualità».

**Dietro un videogioco non c’è solo l’idea, pur fondamentale, ma uno studio articolato di mosse, possibilità, interazioni, scenari :** « La banalità è un errore che i programmatori di videogiochi devono evitare assolutamente. La programmazione deve essere una sfida continua soprattutto alle esigenze del giocatore chiamato a scegliere la strada che meglio asseconda il suo interesse».

Detto in questi termini, **il videogioco appare come il frutto di un’indagine antropologica e psicologica senza fine:** « Può apparire eccessivo, ma qui si progettano “**intelligenze artificiali**” con l’obiettivo di stimolare continuamente perché la noia o la ripetitività azzera l’interesse»



**Ma cosa occorre per fare un buon videogame?** « Innanzitutto l'idea, il "concept game". Poi la **grafica** che è fondamentale. Qui servono nozioni di fisica perché la luce che colpisce la scena e crea i chiari e scuri è determinante. Ma la fisica rientra anche nella creazione dei sistemi di relazione e comportamenti. Per fare un videogioco possono essere necessari giorni e giorni di lavoro e studio, anche anni. Il lato positivo è che, per realizzarne uno **non si devono avere grandi capitali o dotazioni tecnologiche costosissime**: bastano tre persone con competenze tecniche, artistiche e musicali e , con il **crowdfunding**, si ottengono i capitali di base. In questo settore la raccolta fondi popolare è una via molto seguita ed efficace».

I ragazzi che arrivano nel laboratorio del professor Tarini sono spinti dalla passione ma, a volte, hanno **poca consapevolezza** di cosa ci sia dietro un videogame: « **Il dietro le quinte di un videogames assomiglia a quello di un film di computer grafica**. Ma ci sono anche enormi differenze, algoritmi diversi e anche la velocità del rendering della scena è differente: i tempi per i film sono molto più dilatati. Nel videogioco la scena dinamica obbliga a tempi di realizzazione brevissimi».

Importantissima, per la riuscita del videogioco , è anche la scelta della **musica** : « Alla base di tutto il lavoro ci sono **modelli matematici, soprattutto geometrici e analitici**. E poi l'informatica che è il cuore del percorso universitario di cui il mio corso si inserisce con 50 ore di lezione».

Il professor Tarini spazia, mentre racconta, tra le cartelle per dimostrare la complessità del videogames. Una montagna di immagini, interazioni, applicazioni, programmi che, alla fine, verranno condensati in un dischetto: « Il trend di crescita è netto: **i videogiochi diventeranno sempre più importanti**. È significativo che spendiamo più soldi per comprare videogiochi che per andare al cinema. Nel mio corso si acquisisce un'infarinatura generale con un occhio alle evoluzioni di domani. **Questo è un campo che ha dato tantissimo e darà ancora una spinta determinante all'evoluzione della tecnologica**. Dalle prime televisioni a oggi è stata fatta tantissima strada. Pensateci: ogni miglioramento è legato alla necessità di interagire con la Tv prima e poi con dispositivi sempre più piccoli e tascabili. Giocare ci permetterà di migliorare».

Alessandra Toni

alessandra.toni@varesenews.it