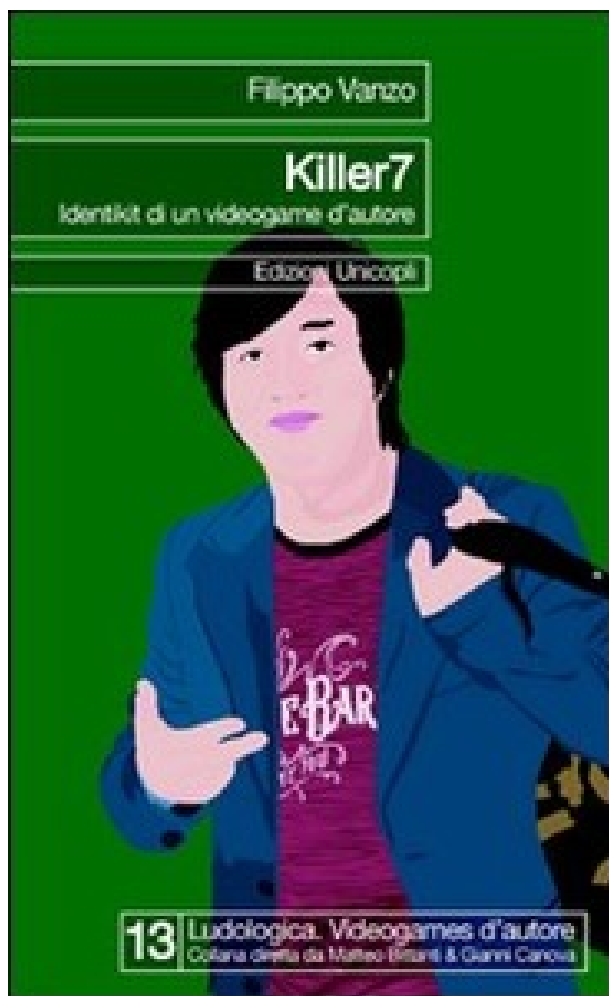


Killer7. Identikit di un videogioco d'autore



EAN:	9788840013916
Category:	Società
Collana:	Ludologica
Autore:	Filippo Vanzo
In commercio dal:	19/04/2010
Pagine:	200 p.
Anno edizione:	2010
Editore:	Unicopli

[Killer7. Identikit di un videogioco d'autore.pdf](#)

[Killer7. Identikit di un videogioco d'autore.epub](#)

Graffiante, violento, delirante, questo e molto altro ancora Killer7 (Grasshopper Manufacture, Capcom, 2005), opera videoludica che, "schizofrenica" come il suo protagonista, accorpa in sé molteplici identità medianiche e culturali, dai comics americani agli anime giapponesi, dal cinema di genere in stile Quentin Tarantino agli accorgimenti estetici di registi come Suzuki Seijun. Allineandolo quindi al neonato concetto di "videogioco d'autore", l'autore scava nei meandri testuali di killer7, portandone alla luce significati e i simboli, e adottando un approccio accademico incentrato sulla cultura giapponese tout court (storia, letteratura, politica, religione), mette in risalto le riflessioni di stampo storico-politico che il titolo è in grado di elaborare. Il quadro che ne emerge è quello di un'opera volutamente di difficile comprensione, quasi elitaria, spiccatamente postmoderna e allo stesso tempo profondamente radicato nella storia e nella cultura di un paese, il Giappone, che negli ultimi centocinquanta anni è stato pesantemente influenzato dall'ambiguo rapporto venutosi a creare con gli Stati Uniti d'America.