

## **1.1 BENVENUTI AL MUSEO**

*“Avevo solo voglia di sentirmi perso nella feriale assenza di questo luna park”*

*Michele Bitossi*

Prima di tutto occorre fissare un punto di partenza. E questo può essere dato dal critico e storico cinematografico Claude Beylie (1932-2001), che propone di inserire nel novero delle arti anche la radiotelevisione e il fumetto, rispettivamente come ottava e nona arte.

Alan e Frederic Le Diberder, nel loro libro *L'Universe des Jeux Vidéo*, nel 1998, fanno un ulteriore passo in avanti e dichiarano che i videogames possono essere considerati oggi, a pieno titolo, la decima arte. Come afferma Steven Poole “most people are not yet so progressive, but videogames clearly have the potential to become an artform, even if there are not there yet” (Poole, 2001, pag.25). In Italia Matteo Bittanti, docente di Teoria&Tecnica del Videogioco presso La Nuova Accademia delle Belle Arti e Analisi degli Audiovisivi all'Università Cattolica di Milano, da anni si batte per una rivalutazione culturale di quello che, troppo superficialmente, viene etichettato come un passatempo o una semplice forma di intrattenimento periferica (ma una forma artistica non può divertire?).

Con un giro d'affari in costante crescita, l'industria dei videogames ha battuto nel 2001 quella della celluloidi, producendo un fatturato mondiale stimato in 9,4 miliardi di dollari, contro i “soli” 8,3 racimolati da Hollywood. Le vendite di software in Europa e Stati Uniti sfonderanno il tetto dei diciassette miliardi di dollari entro il 2003. In altre parole, il fenomeno videoludico ha profondamente modificato i rituali di consumo di milioni di esseri umani, determinando nuove strategie di fruizione del tempo libero, tant'è vero che “the post-pub Playstation session is one of the joys of modern British life” (Poole 2001, pag. 17).

Il perfezionamento tecnologico e l'impiego di ingenti mezzi creativi hanno prodotto risultati che ormai non possono essere oscurati per pigrizia o malcelata ansia di difendere vecchi paradigmi, perciò ritengo offensivo parlarne ancora in termini di giochini o macchinette (per dirla alla Cacciari), a meno che riferendosi alla “Guernica” di Picasso o a “L'occhio del silenzio” di Max Ernst uno dica semplicemente che è un bel disegno (a proposito, in quelle paludi pietrificate e in quello stupefacente mondo metaforico che richiede una lettura non lineare, non si può leggere anche un prototipo degli scenari videoludici di oggi?). E' bene infatti ricordare come fa Blue Lander in un articolo sulla rivista on-line *Joystick 101* che “that there is no medium that is art in itself. It is what we do with the medium that makes it art.”.

Un contributo fondamentale ci viene offerto dal saggio di Henry Jenkins *Games, the new lively art*, in cui lo studioso riprende le tesi esposte sulla popular culture da Gilbert Seldes in *Seven*

*Lively Art (1924)* per proporre una suggestiva valutazione estetica dello status artistico dei videogames.

Nonostante molti vedano una sorta di continuità tra videoarte e videogiochi, Jenkins sottolinea la differenza tra artisti digitali e game designers. Sono solo questi ultimi, secondo lui, a trasformare lo schermo di un computer in un regno di sperimentazione e innovazione largamente accessibile, creando lavori che riescono ad accendere l'immaginazione e i cuori. Lavorando sulle "mechanics of motion and emotions", piuttosto che sulla storia o i personaggi e sfruttando le enormi possibilità degli infiniti mondi che possono creare, riescono a produrre quelle "strong emotional impressions", che sono la caratteristica distintiva dei giochi.

Egli propone poi un'interessante analogia tra cinema muto e videogames. "Silent Cinema, Seldes argued, was an art of expressive movement.[...] He argued that each silent performer developed their own characteristic way of moving, their own posture, their own rhythm, which defined them for the spectator the moment they appeared on the screen. Chaplin created his own trajectory across the screen which was absolutely his own line of movement.[...] Games also depend upon an art of expressive movement, with characters defined through their distinctive ways of propelling themselves through space." I programmatori, infatti, realizzano personaggi con una gamma limitata di espressioni, gesti e movimenti, che tuttavia possono diventare figure fortemente evocative e provocare forti reazioni emozionali. L'arte del cinema muto si configura inoltre come arte di design atmosferico. "To watch a silent masterpiece like Fritz Lang's *Metropolis* is to be drawn into a world where meaning is carried by the placement of shadows, the movement of machinery and the organization of space". Lo stesso per Jenkins accade nei videogiochi, che possono raggiungere risultati anche superiori al cinema nello sviluppo di design spaziali che motivano fortemente la nostra esplorazione.

I videogames si possono dunque definire una "lively art", un'arte popolare, democratica, capace di affascinare grandi masse e catturare la vitalità dell'esperienza urbana contemporanea. E' un'arte che modifica l'esperienza, in cui l'*aura* dell'opera viene piuttosto che annullata, denudata. Non ci guarda più, ma ci guardiamo noi da dentro. Virilio<sup>1</sup> direbbe che siamo nell'ambito della "Big Optics", in una prigione, ma in questo caso siamo noi ad avere le chiavi. Anzi siamo noi che permettiamo alla prigione di esistere grazie alla nostra fruizione.

Un territorio che gli artisti di nuova generazione hanno iniziato ad esplorare con risultati significativi e che cattura sempre più attenzione soprattutto negli U.S.A., è quello dei cosiddetti videogiochi d'arte o d'artista. Ad Aosta è stata presentata all'inizio del 2003 una mostra dal titolo "L'arte del gioco. Da Klee a Boetti", dove, accanto ai lavori di maestri del Novecento, vi è spazio

---

<sup>1</sup> Cit. in Manovich (2002)

anche per un piccolo gruppo di games. Pietro Bellasi, uno dei curatori, spiega che “i videogiochi d’artista presentano alcuni precisi riferimenti alla Pop Art degli anni Sessanta e non potevano mancare in una mostra concepita come una caotica e vitale mescolanza tra giocattoli e opere



d’arte”. Spesso in queste creazioni la struttura del videogioco viene utilizzata per affrontare temi politici e sociali. E’ il caso di due realizzazioni abbastanza note, pungenti, presentate anche alla rassegna artistica “Digital\_is not\_analog” tenutasi a Campobasso nell’ottobre 2002: la prima è il provocatorio **Antiwargame** di Josh On, fresco vincitore della Golden Nice di Ars Electronica, grazie al quale si possono vestire i panni del presidente statunitense e affrontare

l’opinione pubblica decidendo di effettuare o meno interventi militari; l’altra è **Go West** dell’albanese Gentian Shkurti, che simula con amaro sarcasmo un disperato viaggio verso la Terra Promessa dei suoi concittadini, ossia le coste della Puglia. Nell’opera digitale progettata in 3D, il navigatore può diventare di volta in volta scafista o Guardia di Finanza, *giocare* ad affondare le navi albanesi o provare a sottrarsi al controllo costiero per cercare di raggiungere quello che viene visto erroneamente come un Paradiso, oppure rassegnarsi ad affondare tra i cadaveri di altri disperati. Un tema affrontato già da Antonio Riello nel 1997 con **Italiani brava gente**, il primo esperimento di arte videoludica in Italia. La sua opera, ancor oggi disponibile in Rete, è un **Missile Combat** in cui dobbiamo *proteggerci* dai canotti dei profughi. Restando nel nostro Paese, una menzione va fatta anche per Enrico Mitrovich e Marco Ceolin. Il primo è definito da Bittanti un artista-emulatore, un M.A.M.E.<sup>2</sup> vivente. Egli trasporta su tela il passato videoludico e ripensando i vecchi arcades in chiave estetica, cerca il senso di immagini della sua memoria. Tra i lavori di Ceolin, ricordo invece la serie “Facing Reality. Game People”, ritratti digitali che celebrano l’arte dei più illustri programmatori di videogames.

Personalità di spicco della game art internazionale sono poi Anne-Marie Schleiner, John Haddock e Milos Manetas.

La Schleiner, docente di arte digitale in California, oltre a gestire il sito [www.opensorcery.net](http://www.opensorcery.net), è coinvolta in diversi progetti artistici, come “Gender Games”, una riflessione critica sul rapporto tra videogiochi e sessualità che si esplica in diverse realizzazioni, tra cui **Ego Image Shooter**, parodia degli sparatutto dagli eroi virili e muscolosi.

La collezione di **Screenshot** è invece una delle creazioni più suggestive di John Haddock. Egli reinterpreta noti fatti di cronaca (dall’incidente di Lady D al massacro di Piazza Tien-an Men) attraverso delle schermate, scatti fotografici che sembrano presi dai videogames. Ogni scena infatti

---

<sup>2</sup> acronimo di Multiple Arcade Machine Emulator, uno degli emulatori più celebri e diffusi.

viene renderizzata in prospettiva isometrica 3D, presentando una grafica che ricorda molto quella di **The Sims (2000)**. Viene stimolato così un ripensamento del reale, che appare rigiocato e svuotato di senso. Una provocazione di sapore “baudrillardesco” che suscita scalpore soprattutto se *videoludizza* anche la strage di Columbine, che ha visto i games sul banco degli accusati.

Il greco Milos Manetas è interessato soprattutto ad esplorare la dialettica tra astratto e concreto, materiale ed immateriale, analogico e digitale. Tra le sue opere più conosciute c'è **PlayStation Time**, una installazione che presenta la morte di Lara Croft in loop, e la serie di immagini ludiche realizzate mediante la tecnica del vibracolor; “realizza stampe di **Doom (1993)**, **Quake (1996)** e **Tekken (1995)** su carta lucida che poi vengono lavate e ingrandite. Il risultato è un'immagine di un videogioco che, al tempo stesso, non è un videogioco, per dirla con Magritte” (Bittanti 2002, pag. 255).

Altra proposta significativa è il **Metapet** di Natalie Bookchin, Jin Lee, Cathy Davies e Mark Allen, che viene definito “the first transgenic visual pet game”. Uno strategico ambientato in una azienda produttrice di biotecnologie con dipendenti geneticamente modificati per raggiungere la massima produttività. Tom Corby e Gavin Baily infine, sono gli autori di **Gameboy\_ultraF\_uk**, un emulatore della mini-console Nintendo, che produce una progressiva degenerazione delle immagini, dando vita ad un'esplosione disordinata di pixel che invade selvaggiamente lo schermo davanti all'impotente giocatore. Se si vuole, un simbolo del contagio di una nuova sensibilità che sta maturando negli ultimi anni.

Ritengo questa una strada interessante, ma penso sia errato costruire una forte distinzione tra videogiochi d'autore e videogiochi commerciali. E' una barriera artificiosa di sapore reazionario che non ha motivo di esistere tra fratelli di (possibile) pari dignità.

Pertanto ritengo che il segno più tangibile della nuova dimensione artistica sia rappresentato soprattutto dal moltiplicarsi in tutto il mondo di importanti mostre dedicate specificatamente ai prodotti che possiamo trovare anche nei negozi. Tra esse ne spiccano due allestite (peraltro nello stesso periodo) nel corso del 2002, che non avevano precedenti in Europa. Si tratta di “PLAY: Il mondo dei videogiochi”, curata da Jaime D'Alessandro, presentata al Palazzo delle Esposizioni di Roma e “Game On: The Culture and History of Videogames” organizzata a Londra dalla Barbican Gallery, in collaborazione con il Museo Nazionale di Scozia. Entrambe le manifestazioni hanno ricostruito le tappe fondamentali della crescita tecnologica e culturale dei titoli elettronici, ponendo attenzione ai frequenti scambi e agli incroci con gli altri mondi dell'industria culturale, esibendo un nuovo spettacolo della merce.

Cartelloni pubblicitari, icone disincarnate, impianti abbandonati, nei videogiochi Euridice scende in un deposito di auto usate e noi siamo l'Orfeo postmoderno che parte alla sua ricerca.

