



Game Art

(d) Istruzioni per l'uso

di Matteo Bittanti

(*GameScenes* non riguarda i) **Videogame come arte.** Diamo infatti per scontato che i videogame siano un'espressione artistica a tutti gli effetti. Del resto, la questione era stata risolta, in tempi non sospetti, da Henry Jenkins (2005), direttore del programma di Comparative Media Studies del MIT di Boston,¹ secondo il quale, «I videogiochi rappresentano una nuova arte vivace, specifica dell'era digitale, così come le forme d'arte precedenti hanno contraddistinto l'era meccanica. I videogiochi hanno introdotto nuove esperienze estetiche e trasformato lo schermo del computer in uno spazio di sperimentazione e innovazione accessibile alle masse. Essi sono stati accolti con entusiasmo dallo stesso pubblico che è rimasto indifferente nei confronti di quella che oggi viene spacciata per "arte digitale"». ²

Analogamente, James Paul Gee (2006) suggerisce che per comprendere adeguatamente la portata dello statuto artistico dei videogiochi è indispensabile sviluppare nuove metodologie interpretati-

ve.³ «I videogiochi sono una nuova forma d'arte. Il che spiega perché l'emergere dei game studies sia stato assolutamente tempestivo [...] In quanto forma d'arte inedita che resiste alle interpretazioni ottenute con tecniche di analisi concepite per la letteratura e per il cinema, il videogioco ci costringe a elaborare nuove prassi ermeneutiche. L'urgenza deriva dal fatto che presto i videogiochi diventeranno un nuovo tipo di "strumento per vivere" per usare la celebre espressione coniata da Kenneth Burke (1973) a proposito della letteratura.»⁴

(*GameScenes* non si occupa di) **Arte come gioco.** In modo altrettanto ingenuo, presupponiamo che l'arte sia, prima di tutto, un esercizio ludico. Del resto, la nozione stessa di *Artworlds*, mondi dell'arte, formulata da Howard Becker (1982) sembra suggerire che la prassi artistica sia contrassegnata dal gioco. Secondo Becker, il mondo dell'arte è un insieme di persone la cui attività di cooperazione, strutturata a partire dalla

conoscenza reciproca degli strumenti convenzionali per creare degli artefatti, produce il tipo di opere che contraddistingue il mondo dell'arte.⁵ Ne consegue che le opere d'arte, scrive Becker, sono plasmate dal sistema complessivo che le produce, non semplicemente dagli individui che consideriamo "artisti". Al pari di un videogame multiplayer come *World of Warcraft*, i mondi dell'arte sono creati grazie all'interazione sociale, culturale, tecnica ed economica di soggetti differenti: tecnici, utenti e spettatori. Al pari dei mondi virtuali, anche i mondi dell'arte sono frutto di un'attività collettiva. Le regole di questo gioco particolare sono definite "convenzioni" ed esse «coprono tutte le decisioni che devono essere prese in merito alle opere prodotte». ⁶

(*GameScenes* non si occupa di) **game art.** Esiste una differenza cruciale tra un *game artist* e un *Game Artist*. Il primo termine identifica una figura professionale dell'industria dei videogame. Un *game artist* ha il compito di creare la grafica dei vi-

deogiochi, ovvero tutto ciò che riguarda la componente visiva del programma. I *game artists* sono molto richiesti sul mercato. Per converso, la domanda di *Game Artists* è assai ridotta. Non deve stupire il fatto che la letteratura sulla *game art* sia assai ricca. Il libro che avete in mano, tuttavia, non è uno di questi. Detto altrimenti, *GameScenes* è unico nel suo genere.

(*GameScenes* non si occupa di) **Art Games**. Gli *Art Games* sono videogame appositamente sviluppati per scopi artistici, ovvero non commerciali. Secondo Tiffany Holmes (2003), un *Art Game* è «un'opera interattiva, spesso ironica, creata da un artista visivo che presenta almeno una delle seguenti caratteristiche: si propone di mettere in discussione stereotipi culturali, presenta una critica sociale o storica oppure racconta una storia in un modo innovativo». ⁸ Holmes aggiunge che «per essere più specifici, gli *Art Games* contengono almeno due dei seguenti elementi: una modalità *ad hoc* per raggiungere la

vittoria attraverso una sfida intellettuale, l'attraversamento di una serie di livelli (che possono essere strutturati o meno secondo una precisa gerarchia), e/o la presenza di un personaggio principale o icona che rappresenta il giocatore». ⁹ Rebecca Cannon (2003) propone un'ulteriore definizione: «Gli *Art Games* possono essere creati in una varietà di media differenti, spesso da zero, ossia senza sfruttare un gioco esistente. Essi prevedono sempre una modalità di gioco finita e fruibile (a vari livelli). Gli *Art Games* sono sempre interattivi [...]. Essi derivano dalle Belle Arti e dai computer game. Inoltre, si servono del formato ludico in modi innovativi per strutturare la narrazione e la critica culturale. Sfide, livelli e personaggi vengono usati come strumenti per costruire un tema del gioco nel contesto di un *gameplay* di tipo competitivo». Queste definizioni – che non sono prive di ambiguità – sollecitano almeno due domande. In primo luogo: «Qual è la differenza tra i videogiochi tradizionali e gli *Art Games*?». Secondo Kristine Ploug

(2005) «Per alcuni, il fatto che certi giochi siano creati appositamente come progetti d'arte, per altri, il fatto che vengano esibiti come opere d'arte – in tutti i casi, il fattore chiave è l'intenzione dell'autore o del curatore». ¹¹ Ploug aggiunge che «In molti casi, gli *Art Games* non sono né coinvolgenti né prevedono una fruizione ripetibile. Si tratta, piuttosto, di semplici commenti [...]. I videogiochi prevedono sempre una qualche forma di interazione, ma negli *Art Games*, questa interazione non influenza necessariamente quanto avviene nel gioco». ¹² La maggior parte degli *Art Games* sono "giocabili" online, su un personal computer, in modalità *single player*. Alcuni esempi includono "BlackLash" (1998) di Mongrel e Richard Pierre-Davis, "BlackLash" (1998), "Triggerhappy" (1998) di Thomson & Craighead, "The Intruder" (1999) di Natalie Bookchin, "Pac Mondrian" (2002) di Prize Budget for Boys, "September 12" (2001) di Gonzalo Frasca, "Average Shovel" (2004) di Carlo Zanni e molti altri. ¹³ Per quanto gli *art games* siano un'espres-

sione compiuta della *Game Art*, abbiamo deciso – per una serie di ragioni – di non includerli in *GameScenes* (eccezion fatta per opere inclassificabili come *Cockfight Arena* di Eddo Stern).

La seconda domanda che sorge spontanea è: “Possiamo considerare *Art Games* anche alcuni videogiochi commerciali?” Personalmente, ritengo che la risposta non possa che essere affermativa. Giochi come *ICO* di Fumito Ueda, *Electroplankton* di Toshio Iwai, *Rez* di Tetsuya Mizuguchi, *Okami* di Clover Studio e molti altri mostrano che i confini tra arte e gioco sono estremamente labili. Tuttavia, la relazione tra giochi commerciali e *Game Art* è spesso problematica. Come hanno osservato Janine Fron, Ellen Sandor & (art)¹¹: «Per quanto la comunità artistica continua a sperimentare con i videogame e numerosi giocatori abbiano affermato a più riprese che il medium è una forma d'arte, non va dimenticato che le due industrie presentano numerose differenze. Il mondo dell'arte promuove nuovi talenti e nuove modalità creative ed è carat-

terizzato da un gran numero di individui dedicati alla formazione, alla critica e alla conservazione di quanto viene creato. La comunità artistica si evolve e si rinnova grazie al dialogo e alla disamina collettiva delle istanze sociali. L'industria dei videogiochi è invece costituita essenzialmente da programmatori e tecnici di sesso maschile. Essa si rivolge prevalentemente a un pubblico interessato a un tipo di intrattenimento commerciale. Il mercato videoludico è enorme: i suoi prodotti sono venduti in forma illimitata e il valore economico di partenza dei *bestseller* è superiore a quello della maggior parte delle opere d'arte di successo vendute oggi. Il pubblico dei videogiochi è indiscutibilmente più ampio di quello dell'arte. E tuttavia, la diversità dei soggetti che operano e studiano il mondo dell'arte è sicuramente superiore a quello dell'industria videoludica».¹⁴

(*GameScenes* si occupa di) **Game Art**. Con il termine *Game Art*¹⁵ – traducibile in italiano come arte videoludica – intendia-

mo riferirci a qualsiasi artefatto nei quali i giochi digitali hanno svolto un ruolo cruciale nella creazione, produzione e/o esibizione dell'artefatto stesso. Per artefatto intendiamo videogiochi, quadri, fotografie, suoni, animazioni, video, performance o installazioni.

Nella *Game Art*, i giochi possono essere usati come strumenti e/o temi, processi oppure oggetti.¹⁶ Per esempio, per creare *Unreal Art* (2005), Alison Mealey ha usato strumenti ludici (il motore di Unreal), videogiochi (*Unreal Tournament*) e *gameplay* (la registrazione di trenta minuti dell'attività ludica degli utenti all'interno delle arene virtuali) per creare dei disegni digitali che possono essere successivamente stampati e appesi al muro. Si noti che osservando l'opera risultante – un dipinto “irreale” – nemmeno un appassionato di *Unreal Tournament* sarebbe in grado di cogliere la relazione che sussiste con il codice sorgente.³⁵ Per converso, al fine di creare i suoi *SolidLandscapes* (2004), Mauro Ceolin ha usato il videogame come fonte di

ispirazione, punto di partenza. Qui, una schermata digitale – spesso catturata su internet e non grabbata da una sessione di *gameplay* – viene reinterpretata e trasformata attraverso tecniche e strumenti tradizionali (pittura, pennelli, tela). Anche in questo caso, l'artefatto risultante può finire appeso a una parete. Analogamente, il link tra l'opera finita e il videogame di partenza può sfuggire a videogiochi esperti. Dubito che i fan di Grand Theft Auto riconosceranno, nell'omonimo quadro di Ceolin, gli scenari urbani originariamente ideati dai designer di Rockstar Games.

La *Game Art* può essere analogica o digitale. Nel primo caso, abbiamo un'ulteriore conferma che le arti tradizionali – pittura, scultura, fotografia ecc. – possono coesistere con i nuovi media, attraverso processi di emulazione, rimediazione o incorporazione. Si consideri, per esempio, il fascino per l'estetica *vintage* dei videogame che ricorre nelle opere di numerosi artisti inclusi in questo volume. Questa tendenza retro ha trovato la sua

massima consacrazione in *am 8-bit: Art Inspired by Classic Videogames of the '80s*, una recente mostra/volume che include illustrazioni, dipinti e immagini di artisti come Gary Baseman, Tim Biskup e Ashley Woo, solo per citarne alcuni.¹⁷

La *Game Art* digitale, d'altra parte, può essere considerata una sottocategoria della *Digital* e *New Media Art*. Ironicamente, in molti casi gli artisti usano *tool* digitali per creare artefatti analogici. Questo dimostra, ancora una volta, che – al pari di quella tra reale e virtuale – anche la dicotomia tra analogico e digitale è del tutto inefficace sul piano ermeneutico perché intrinsecamente problematica. Allo stesso tempo, è difficile negare che una porzione significativa della *Game Art* sia esclusivamente digitale. È il caso dei computer game modificati. Attraverso l'uso di un computer, un videogame viene trasformato in un'opera elettronica alternativa. Questa prassi è spesso definita *art modding*, *game modding* e *patch art*. Come osserva Alessandro Ludovico (2004): «Un numero sempre maggiore

di artisti modificano il codice dei videogiochi per decostruire il paradigma dell'intrattenimento, aggiungendogli valori sociali, decontestualizzando i personaggi e le loro azioni, nonché sovvertendo le regole prestabilite di contrapposizione. In questo modo, i significati risultano definitivamente modificati e lo stesso paesaggio digitale viene chiaramente alterato».¹⁸

I *mod* artistici e gli *Art Games* condividono diverse affinità, ma non sono equivalenti. Come spiega Rebecca Cannon, mentre i videogiochi artistici sono creazioni ex novo, «I mod, dall'altro lato, modificano o riutilizzano sempre un computer game esistente. Essi raramente finiscono per essere un prodotto giocabile autonomamente... Molti mod artistici non sono interattivi e quelli che fanno ricorso all'interattività spesso lo fanno per fini non competitivi... Essi utilizzano elementi del gioco come motori, mappe, codice, hardware, interfacce ecc. per un gran numero di espressioni artistiche – astratte, formali e narrative, nonché culturali, poli-

tiche e sociali. I mod artistici non hanno necessariamente nulla a che fare con la natura competitiva dei videogiochi». ¹⁹ Esempi di modifiche di computer game includono ²⁰ *machinima* (filmati di animazione costruiti a partire da videogiochi esistenti, spesso computer game modificati), ²¹ *sonichima*, ²² *Generative Art mods*, ²³ interventi performativi, ²⁴ e installazioni/mod specifici. ²⁵ *GameScenes* include numerosi esempi di computer game modificati. Alcuni di questi presentano una natura algoritmica, un termine usato per definire l'arte visiva esplicitamente generata da un algoritmo. ²⁶ Dato che l'arte algoritmica è una sottocategoria dell'Arte Generativa ed è praticamente sempre eseguita da un computer, ne consegue che alcune opere d'arte videoludica sono anche esempi di Arte Generativa, un termine usato per definire artefatti generati, creati o costruiti in maniera relativamente casuale attraverso l'uso di algoritmi o simili processi casuali e autonomi di natura meccanica o matematica. E dato che l'Arte Generativa è una sottocatego-

ria della *Computer Art*, alcune opere d'arte videoludica possono essere considerate a loro volta una sottocategoria della *Computer Art*. Com'è facilmente intuibile, sono riconducibili alla *Computer Art* tutte quelle opere che si basano – per la loro creazione e/o esibizione – di un computer. Matrioske.

La *Game Art* non ha ancora ottenuto l'attenzione e la considerazione normalmente riservata alle Arti tradizionali, come scultura, pittura o fotografia, probabilmente per via di alcuni pregiudizi relativi alla natura del "codice sorgente" (ancora oggi, i videogiochi sono considerati una forma di espressione culturalmente "inferiore" a tante altre), alla convinzione che il computer sia l'unico generatore/esecutore dell'opera e che l'artefatto risultante – nella maggior parte dei casi, un'immagine, un gioco o un filmato – possa essere (potenzialmente) riprodotto *ad infinitum*. ²⁷ Inoltre, la *Game Art* è spesso interattiva, partecipatoria e dinamica e secondo numerosi critici

l'Arte 'vera' è passiva, esclusiva e statica/fissa.

Nel bene e nel male, una porzione significativa della *Game Art* è tendenzialmente parassitaria, per prendere a prestito un termine usato da Anne-Marie Schleiner, dal momento che si appropria e trasforma, per i propri fini, delle tecnologie esistenti. Inoltre, essa connota questa appropriazione come un gesto radicale. Come scrive Miltos Manetas: «Un artista che lavora con i videogiochi non crea o modifica nulla da solo. Egli o ella ne estrae il senso ultimo osservando attentamente la serie di simboli che il gioco mette a disposizione. Un "artista" videoludico non è colui che crea il videogioco, ma qualcuno che lo "copia". Al pari di un pittore, non è colui che mangia un pezzo di pane, ma colui che lo rappresenta su tela. Un artista videoludico non gioca nemmeno a un videogame, ma ne estrae contenuti. È facile e bello. Ed è la cosa più eccitante che ci possa essere». ²⁸

(Citazione casuale e spiazzante) «I computer game moderni probabilmente offrono un approccio differente e più libero ai media interattivi. Ma la mia esperienza con i computer game è virtualmente inesistente e non ho figli che possano mostrarmi come usarli». ²⁹

(I videogame sono un'arte popolare).

La Game Art non è molto popolare.

Sebbene alcuni *Game Artists* possano essere considerati delle vere e proprie pop star (esempio: Miltos Manetas), la maggior parte dei praticanti rimangono (deliberatamente) lontani dalla cultura di massa. I loro lavori sono considerati criptici, esoterici o semplicemente bizzarri dall'*hoi polloi*. La *Game Art* è profondamente diversa dai videogame venduti nei negozi specializzati. Per questa ragione, essa non è particolarmente apprezzata – o addirittura compresa – dalla maggior parte dei giocatori, ³⁰ che invece hanno sviluppato forme autoctone di arte ludica (per esempio la *Fan Art*). Persino paladini della *popular culture*

come Henry Jenkins non hanno mostrato grande interesse per la *Game Art*. Secondo Jenkins, i videogiochi si collocano al di fuori del mondo ufficiale dell'arte ma nonostante questo – anzi, proprio per questo – essi sono parte integrante della vita della gente comune. La *Game Art*, per converso, costituisce una nicchia di cultura per pochi parvenu. Nella prefazione al libro di Nick Kelman, *Video Game Art*, Jenkins scrive: «Alcuni critici d'arte hanno difeso i videogiochi solo quando i giochi in questione sono stati utilizzati da artisti di fama riconosciuta. Oggi assistiamo alla proliferazione di opere d'arte incentrate su conflitti politici o fantasie erotiche che utilizzano semplicistiche interfacce videoludiche. Dato che questi lavori vengono presentati alla Biennale del Whitney, i curatori non ammettono che i videogiochi sono arte, limitandosi a proclamare che "persino i videogiochi possono essere usati per creare opere d'arte nelle mani di veri artisti". Ovviamente, il fatto che perfino artisti intellettualoidi abbiano cominciato a usare

interfacce videoludiche la dice lunga sull'impatto che il medium ha avuto sulla cultura visiva. Ma se i giochi saranno mai considerati una forma d'arte, lasciamo che sia per quello che Shigeru Miyamoto (Super Mario Bros) ha fatto e continua a fare, non per le opere estemporanee di qualche artista col pedigree. La definizione artistica del videogame è importante in quanto ci aiuta a espandere la nostra nozione di arte, non perché consente ai curatori di colonizzare nuovi spazi». ³¹ Anche se l'obiettivo principale di Jenkins è quello di dimostrare che il medium videoludico sia una forma d'arte a tutti gli effetti, il docente del MIT di Boston non lesina una stiletta alla *Game Art*. *De facto*, l'argomentazione di Jenkins è costruita a partire da una dicotomia tra il videogioco – espressione di un'arte popolare, vivace – e la *Game Art* – manifestazione di una cultura alta, elitaria e arrogante. Jenkins non si ferma qui, suggerendo, in modo evidentemente polemico che «Alcuni giocatori e game designer continuano tutt'oggi a negare che i videogame sia-

no una forma d'arte per via della scarsa (altezzosa, se preferite) reputazione di cui l'arte gode nella cultura contemporanea». ³² Nessuna sorpresa. Come ci ricorda Julian Stallabrass (2000) «A tutti i livelli, l'arte si definisce in antitesi con la cultura di massa. Così facendo, utilizza continuamente riferimenti alla storia dell'arte che presuppongono una conoscenza esclusiva da parte degli spettatori». ³³ Come *non sequitur*, si consideri questo passaggio tratto da un articolo di Peter Lunenfeld, "GameBoy": «Da tempi non sospetti, un gran numero di artisti hanno abbracciato la nozione e l'attività del gioco e perfino dello sport: pensiamo all'ossessione di Marcel Duchamp per gli scacchi; al Cadavere Squisito dei Surrealisti; a quei giochi in scatola esplosi che erano le mappature psico-geografiche di Parigi dei Situazionisti; il gioco algoritmico dell'"Oupeinpo" [...] Oggi, di fronte a un artista come Chris Finley che intitola i suoi quadri *LEVEL THREE* o *WARP ZONE*, si potrebbe benissimo affermare che egli come molti altri abbia intrapreso la via

della rivitalizzazione o radicalizzazione della pittura e della scultura attraverso l'inclusione di elementi della *popular culture* all'interno dell'arte». ³⁴ È del resto difficile negare che molti *Game Artists* muovano una critica – spesso feroce – al mercato videoludico, se non al videogame in quanto medium. Nella maggior parte dei casi, la *Game Art* è antitetica alla *Fan Art* celebrata da Jenkins. La sua natura ambivalente risiede nel fatto che essa celebra e insieme condanna il suo codice sorgente. ³⁵ (Nel frattempo...) «L'arte stava tentando di costringere la realtà a giocare un gioco che era differente dal gioco che l'arte stessa stava giocando. In altre parole, c'era effettivamente un momento in cui l'arte stava tentando di forzare la realtà... Tuttavia, questo non è il grande gioco che l'arte sta giocando oggi. Tutte le forme d'arte oggi stanno giocando il gioco al livello della simulazione della realtà.» ³⁶

(*GameScenes* non è un'enciclopedia di) **Game Art**. Per quanto le sale giochi siano sostanzialmente estinte, i musei e le gallerie d'arte offrono innumerevoli esempi di artefatti videoludici. In un certo senso, essi sono diventati le nuove sale giochi. ³⁷ Le opere riconducibili alla *Game Art* – online e offline – sono innumerevoli ³⁸ e questo volume ne restituisce solo una minima porzione. Il processo di selezione è stato particolarmente lungo e difficile. Inoltre, i limiti tecnici del medium cartaceo ci hanno costretto a ridimensionare le originali ambizioni. Alcuni dei criteri adottati nella scelta delle opere e degli artisti sono fortemente soggettivi e, di conseguenza, discutibili. Volevamo conciliare varietà e coerenza. Includere le pietre miliari ma anche opere meno note nella breve-ma-intensa storia di questo "movimento". Abbiamo dato la nostra preferenza a opere tecnicamente riuscite dal forte appeal estetico. Ultimo, ma non meno importante, *GameScenes* non intende fornire risposte definitive sulla *Game Art*, ma semmai stimolare nuove domande.

Questo non è un manifesto.
È un manuale di (d)istruzionei.
San Francisco, luglio 2006

Note

- 1 Il saggio, originariamente pubblicato nel 2002, è stato successivamente riproposto (in versione ridotta) nell'antologia curata da J. Hartley, *Creative Industries*, Blackwell Publishing, London 2005 e (in versione integrale) nella raccolta di saggi curata da J. Goldstein, *Handbook for Video Game Studies*, MIT Press, Cambridge, MA, 2005. Il testo completo è inoltre disponibile online: <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/GamesNewLively.html>. Si noti che Jenkins ha esaminato la nozione di "artisticità" del medium videoludico anche in un precedente saggio breve, "Artform for the Digital Age", pubblicato su *Technology Review* nel numero di settembre-ottobre 2000.
- 2 H. Jenkins (2005), p. 313. Una simile tesi è stata avanzata – in modo non altrettanto convincente – anche da N. Kelman nel libro *Video Game Art*, Assouline, New York 2006.
- 3 Vedi anche S. Poole, che nell'ormai classico *Trigger Happy* (2000) sostiene che lo sviluppo stesso dei videogame rappresenta un'arte, un'arte che trascende le categorizzazioni tradizionali.
- 4 K. Burke (1973), p. 58. Per un approccio più cauto, vedi il contributo di E. Adams, "Will Computer Games Ever Be a Legitimate Art Form?", *Journal of Media Practice*, vol. 7, n. 1.
- 5 H. Becker (1982), p. X.
- 6 *Ivi*, p. 29.
- 7 Gli esempi sono innumerevoli. Ci limitiamo a citare L. Hartas, *The Art of Game Characters*, Collins Design, New York 2005; M. Omernick, *Creating the Art of the Game*, New Riders Games, 2004; Works Corporation (a cura di), *Japanese Game Graphics: Behind the Scenes of Your Favorite Games*, Collins Design, New York 2004; D. Morris, L. Hartas (a cura di), *The Art of Game Worlds*, Collins Design, New York 2004; T. Kusano, N. Sagara, and K. Iida, *I Love Games Graphics*, AllRightsReserved, 2004; L. Hartas and D. Morris, *Game Art: The Graphic Art of Computer Games*, Watson-Guption Publications, 2003; L. Faber, *Computer Game Graphics*, Watson-Guption Publications, 1998.
- 8 T. Holmes (2003), p. 46.
- 9 *Ibidem*.
- 10 R. Cannon (2003).
- 11 K. Ploug (2005), § 5.
- 12 *Ivi*, § 7.
- 13 Per ulteriori informazioni sugli *Art Games* vedi, per esempio, "On a Number of Aspects of Artistic Computer Games" by T. Baumgärtel (2004); "GAME as CRITIC as ART 2.0" by L. Baigorri (2005), e l'eccellente tesi di Master di P.J. Stalker, *Gaming in Art: A Case Study of Two Examples of the Artistic Appropriation of Computer Games and The Mapping of Historical Trajectories of 'Art Game' Versus Mainstream Computer Games* (2005).
- 14 Una tesi simile è stata avanzata da M. Fuchs (2005) nel saggio "From an artist's perspective", *Artificial.dk*, disponibile online all'indirizzo: www.artificial.dk/articles/fromanartist.html.
- 15 Ho usato il termine *Game Art* nel mio saggio *[Fuori Gioco] Sconfinamenti videoludici* del 2002, ma sono certo che è stato usato molto prima. La ragione per cui sottolineo questo aspetto è che la mia personale definizione di *Game Art* è molto più ampia rispetto a quella di altri critici, dal momento che include anche opere d'arte tradizionali (come quadri, sculture e fotografie) ma anche letteratura, film e perfor-

- mance. Rebecca Cannon (2003), per converso, distingue tra due tipologie di *Game Art*: *interactive digital works* e *on interactive digital works*.
- 16 La mia definizione di *Game Art* non è equivalente a quella di *game aesthetics*, estetica videoludica: la prima si riferisce a un genere, mentre la seconda a uno stile visivo. Inoltre, il "game" di *Game Art* si riferisce solo ai giochi digitali o videogiochi. Ne consegue che i giochi tradizionali sono esclusi da questa definizione. Per esempio, l'opera controversa di Zbigniew Libera, *Correcting Device: LEGO Concentration Camp* (1997) non può essere considerata un esempio di *Game Art* nell'accezione che propongo anche se usa un giocattolo (LEGO) come strumento e oggetto.
- 17 Le opere d'arte sono state raccolte nell'omonimo volume curato da J.M. Gibson (2006).
- 18 A. Ludovico (2004), § 2.
- 19 Vedi anche R. Cannon, "Meltdown", *Journal of Media Practice*, vol. 7, n. 1.
- 20 Disclaimer: Per alcune di queste definizioni ho fatto ricorso a *Wikipedia*, consapevole che la natura fluida di questo sito implica che esse variano a cadenza giornaliera.
- 21 Per ulteriori informazioni, vedi www.machinima.com, www.machinima.org, e il volume di P. Marino, *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*, Paraglyph Press, 2004.
- 22 Il termine è stato coniato dall'artista Victor Todorović (<http://t-o-d-o-r-o-v-i-c.org/>) responsabile di alcune modificazioni per Unreal Tournaments 2003 e 2004 che permettono all'utente di importare i loro *samples* nel gioco per comporre brani unici. Ulteriori informazioni sono reperibili all'indirizzo: <http://tadar.net>.
- 23 Un esempio di Arte Generativa, i *Generative Art mods* sfruttano le possibilità di creare in tempo reale opere d'arte che si rinnovano automaticamente.
- 24 Come i mods che interrompono il flusso di gioco predisposto dai creatori per portare in primo piano la natura artificiosa e convenzionale della simulazione.
- 25 Entrambi confrontano analogie e divergenze tra il mondo concreto e quello elettronico, trasportando lo spettatore in una realtà fantastica.
- 26 Per ulteriori informazioni, vedi B. Wands, *Art of the Digital Age*, Thames & Hudson, London 2006 e A.R. Galloway, *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2006.
- 27 Il luogo comune legato all'aura dell'opera d'arte è duro a morire.
- 28 M. Manetas (1996), § 8.
- 29 M. Jacobsen, in M. Sondergaard (2005), p. 111.
- 30 La cosa non deve sorprendere. Dubito che molti spettatori – persino tra gli appassionati – troverebbero particolarmente godibile l'installazione *24-Hour Psycho* (1993) di Douglas Gordon. In questa opera, l'artista rallenta *Psycho* (1960) di Alfred Hitchcock rispetto alla velocità di proiezione (24 frames al secondo). Il fatto che la durata complessiva di *24-Hour Psycho* sia di ventitré ore non aiuta.
- 31 H. Jenkins, in N. Kelman (2006), p. 10.
- 32 *Ibidem*.
- 33 J. Stallabrass (2000), p. 179.
- 34 P. Lunenfeld (2005), pp. 59-60.
- 35 Per questo motivo, trovo incomprensibile la scelta dei curatori Joline Blais e Jon Ippolito di affiancare *Art Games* e videogame commerciali senza fornire alcuna giustificazione estetica, tecnica o ideologica nell'altrimenti splendido volume *At the Edge of Art* (2006).
- 36 M. Gane (1993), p. 144.

- 37 Nel saggio *The Future of Video Games as an Art: On the Art of Playing With Shadows* (2001), J. Fron, E. Sandor & (art)ⁿ discutono l'ascesa irresistibile della *Game Art* nel XXI secolo, osservando che «Negli ultimi anni, i videogiochi hanno catturato l'attenzione della comunità artistica in quanto tale, aprendo un nuovo canale per il futuro dei giochi nell'arte, presentati da artisti che usano nuovi media e dagli stessi musei». Nel saggio, gli autori citano, tra i tanti eventi dedicati alla *Game Art*, "Game Show" presentato al Museum of Contemporary Art del Massachusetts nel 2001, "Bitstreams" e "Play's the Thing: Critical and Transgressive Practices in Contemporary Art" presentato al The Whitney Museum of American Art nel 2001, "ArtCade: Exploring the Relationship Between Video Games and Art" organizzato da Museum of Modern Art di San Francisco nel 2001. Nell'ultimo lustro, il numero di esibizioni dedicate alla *Game Art* è letteralmente esploso. Si tratta, probabilmente, di un fatto positivo.
- 38 Durante la recente esibizione "Pong. Mythos" (2006) tenutasi a Berlino nell'estate del 2006, erano presenti oltre trenta opere tra installazioni, video, giochi, performance ecc. dedicati

a un singolo gioco, Pong (1972). Per ulteriori informazioni, vedi: www.pong-mythos.net. Curata da Andreas Lange, "Pong. Mythos" è stata presentata con successo anche a Lipsia, Stoccarda e Berna (2007).

Bibliografia

- Adams, Ernest, "Will computer games ever be a legitimate art form?", *Journal of Media Practice*, 2006, vol. 7, n. 1.
- Baigorri, Laura, "GAME as CRITIC as ART 2.0", 2005, disponibile online a questo indirizzo: www.mediatecaonline.net/jocs/pdf/TEXT0_GAME.pdf
- Baumgärtel, Tilman, "On a Number of Aspects of Artistic Computer Games, Media Art Net", 2004, disponibile online all'indirizzo: www.medienkunstnetz.de/themes/generative-tools/computer_games.
- Bittanti Matteo, *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, Edizioni Unicopli, Milano 2002.
- Becker, Harold S., *Art worlds*, University of California Press, Berkeley 1982.
- Cannon, Rebecca, "Meltdown", *Journal of Media Practice*, 2006, vol. 7, n. 1.
- Cannon, Rebecca, *Introduction to Artistic Computer*

Game Modification, relazione presentata alla conferenza *PlayThing*, Sydney, Australia, disponibile online a questo indirizzo: www.dlux.org.au/plaything/media/rebecca_cannon_web.pdf.

Fuchs, Mathias, "From an artist's perspective", *Artificial.dk*, 2005, disponibile online a questo indirizzo: www.artificial.dk/articles/fromanartist.htm.

Gane, Mick, *Baudrillard Live: Selected Interviews*, Routledge, London & New York 1993.

Gee, James Paul, "Why Game Studies Now? Video Games: A New Art Form", *Games & Culture*, 2006, vol. 1, n. 1, pp. 58-61.

Gibson, John M., *i am 8-bit: Art Inspired by Classic Videogames of the '80s*, (a cura di) Chronicle Books, San Francisco 2006.

Goldstein, Jeffrey, *Handbook for Video Game Studies*, MIT Press, Cambridge, MA, 2005.

Holmes, Tiffany, "Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre", *paper* presentato alla Digital Arts Conference (DAC), 2003, Melbourne, disponibile online a questo indirizzo: <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Holmes.pdf>.

Jenkins, Henry, "Games, the New Lively Art," in John Hartley (a cura di), *Creative Industries*, Blackwell

Publishing, London 2005, pp. 312-27.

Jenkins, Henry, "Art Form in the Digital Age", *Technology Review*, settembre-ottobre 2000, pp. 117-20.

Kelman, Nic, *Video Game Art*, Assouline, New York 2006.

Ludovico, Alessandro, "Video-Game Art: Changing Software Meanings", 2004, disponibile online a questo indirizzo: www.springer.at/dyn/heft_text.php?textid=1435&lang=en.

Lunenfeld, Peter, *User. Infotechnodemo*, MIT Press, Cambridge, MA, 2005.

Manetas, Miltos, "COPYING FROM VIDEOGAMES, IS THE ART OF OUR DAYS", 1996, disponibile online a questo indirizzo: www.manetas.com/txt/videogamesis.html.

Ploug, Kristine, "Art Games. An introduction". *Artificial.dk*, 1 dicembre 2005, disponibile online a questo indirizzo: www.artificial.dk/articles/artgamesintro.htm.

Poole, Steve, *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*, Arcade Books, New York 2000.

Sandor, Ellen, Fron, Janine & (art)", "The Future of Video Games as an Art: On the Art of Playing With Shadows", paper presented at *Playing by the Rules: The Cultural Policy Challenges of Video Games*, The University of Chicago Cultural Policy Center, 26-27

ottobre 2001, disponibile online a questo indirizzo: <http://culturalpolicy.uchicago.edu/conf2001/papers/sandor.html>.

Schleiner, Anne-Marie *et al.*, "Switch: Games", School of Art and Design at San José State University, 1999, disponibile online a questo indirizzo: http://switch.sjsu.edu/nextswitch/switch_engine/front/front.php?cat=16.

Sondergaard, Morten (a cura di), *Get Real: Real-Time + Art + Theory + Practice + History*, George Braziller, Inc., New York 2005.

Stalker, Philippa Jane, *Gaming in Art: A Case Study of Two Examples of the Artistic Appropriation of Computer Games and The Mapping of Historical Trajectories of "Art Games" Versus Mainstream Computer Games*, Research Report, University of the Witwatersrand, Johannesburg, 2005, disponibile online a questo indirizzo: www.selectparks.net/dl/PippaStalker_GamingInArt.pdf.

Stallabrass, Julian, *Art Incorporated: The Story of Contemporary Art*, Verso, London 2000.

Siti & Blog

Media Art Net, www.mediaartnet.org

Neural, www.neural.it

Rhizome, www.rhizome.org/

SelectParks, www.selectparks.net/

videoludica.game culture, www.videoludica.com

We Make Money Not Art, www.we-make-money-not-art.com/