

Marco Belpoliti

NEL gennaio del 2004 a San Francisco, presso il Yerba Buena Center for the Arts, s'inaugura la mostra intitolata «Bang the machine: Computer Gaming Art and Artifacts». Lo scopo dell'esposizione è quello di illustrare l'influenza dell'industria videogame sulla creazione artistica contemporanea. Entrando nello spazio della galleria gli spettatori si trovano davanti un muro su cui sono appese una serie di stampe inquadrate che rielaborano nella prospettiva isometrica dei videogiochi immagini note tratte da telegiornali, film, giornali, come se la storia recente del mondo occidentale fosse stata ridisegnata e trasformata in un grande Teatro della Memoria postmoderno.

L'autore di queste «Screenshots» è l'artista americano Jon Haddock, il più noto esponente della Game Art. Nato nel 1960, troppo anziano per appartenere alla generazione Nintendo, Haddock nel 1996 comincia a lavorare sulla rappresentazione della violenza nei telegiornali, così da creare, racconta Henry Lowood, studioso di Game Art, dei piccoli schermi a trama incrociata delle tragedie umane: ripercorre le immagini di episodi celebri della cronaca e storia americana recente, il pestaggio di Rodney King, l'infanticidio di Susan Smith. Per Haddock la cultura ludica dei videogiochi costituisce la più dinamica estensione della memoria culturale dopo la fotografia.

Nonostante i videogiochi costituiscono una delle realtà più frequentate dai giovani in Occidente, sono ancora considerati una forma di espressione culturale inferiore, e la Game Art non ha ancora ottenuto l'attenzione che è invece riservata agli altri tipi di recente arte, come la videocart. Matteo Bittante e Domenico Gasarota, giovani critici, hanno raccolto in un spesso volume di forma quadrata, *Gamescenes. Art in the Age of Videogames* (Urban & Levi Edizioni, pp. 454, €21) un'essenziale documentazione di questo tipo di lavoro artistico, censendo artisti europei, americani, neozelandesi, sudamericani, russi ecc., inquadrandolo inoltre il fenomeno all'interno delle trasformazioni estetiche degli ultimi decenni.

Lev Manovich, autore del celebrato studio *Il linguaggio del movimento* (Olivares 2002), lavora da sei anni a un testo il cui titolo dovrebbe essere *Info-Aesthetics* (www.manovich.net/IA/index.html) in cui sviluppa un confronto tra l'estetica modernista della civiltà industriale e quella effetto dell'informazionalismo in cui viviamo: «Cosa c'è dopo il modernismo, il postmodernismo e i nuovi media? Benvenuti in INFO-ESTETICA: non è solo l'estetica dei dati; è la nuova cultura della società dell'INFORMAZIONE. INFO-ESTETICA è già qui. La vedete?». La nuova forma estetica evocata da Manovich esiste già nelle inter-

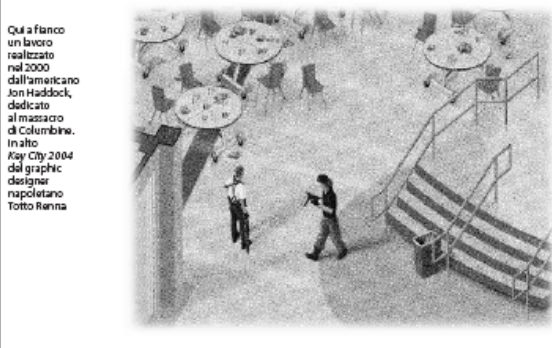
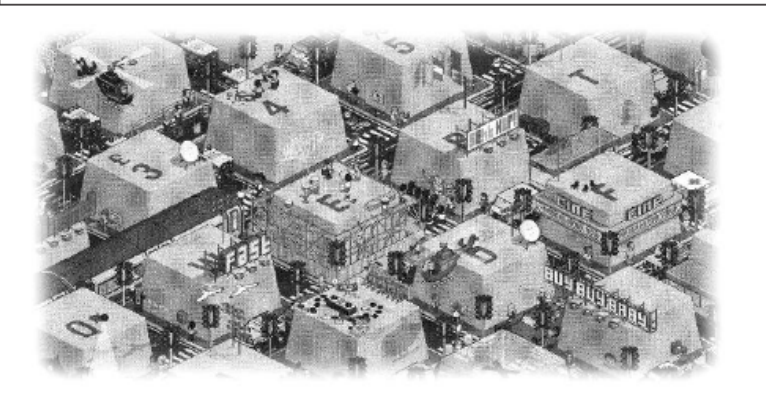
«Noi non inventiamo giochi», spiega l'artista greco Manetas, «ma li copiamo, ci limitiamo a estrarvi roba»

I MEDIA DIGITALI HANNO TRASFORMATO IL SENSO ESTETICO E LA GAME ART NE È L'AVANGUARDIA: LO STUDIO DI DUE GIOVANI CRITICI

VIDEOGAME

l'arte all'ultima frontiera

Jon Haddock ripercorre le immagini di episodi celebri della cronaca Usa, da Columbine al pestaggio di Rodney King



Qui a fianco un lavoro realizzato nel 2000 dall'americano Jon Haddock, dedicato al massacro di Columbine. In alto: New York 2004 del graphic designer napoletano Totò Renna

facce e negli strumenti di informazione che usiamo ogni giorno. Le applicazioni informatiche utilizzate da industria e scienza - simulazione, visualizzazione, database - sono le forme culturali della società dell'informazione. La sfida che abbiamo davanti è quella di capire come servirsi di questi strumenti per fare nuova arte: in breve come interfacciarli non con dati numerici, ma con l'esperienza, la soggettività e la memoria umana.

Ma cosa fanno esattamente gli artisti della Game Art? Non creano giochi, videogame, risponde Milos Manetas, artista greco formatosi in Italia oggi operante in Usa, nel suo manifesto (www.manetas.com/text/videogamesis.html), ma li copiano: «Così come il pittore non è colui che mangia un pezzo di pane, ma colui che lo dipinge, un artista del videogame non gioca con i videogame, si limita a estrarvi roba». Se Haddock, che viene dal mondo dell'arte, lavora sul massacro di Columbine, in modo, scrive

Dizionario minimo

Game art

Videoludica è la traduzione italiana impropria del termine; indica i giochi digitali che svolgono un ruolo cruciale nella creazione, produzione e esibizione dell'artefatto stesso, si tratti di videogiochi, quadri, fotografie, video, performance o installazioni.

Generative Art

Ogni pratica artistica in cui l'artista usa un sistema - un insieme di regole in linguaggio naturale, un programma informatico o una macchina - che, attivato con un certo grado di autonomia, crea un'opera d'arte.

Net Art

O Internet art o net art, è una pratica artistica che trova nei protocolli della Rete il suo principale strumento di produzione e distribuzione.

New Media Art

L'arte che sperimenta le nuove tecnologie diventate disponibili alla fine del XX secolo: video digitale, Internet, tecnologie della comunicazione mobile, biotecnologie; sfruttando le tecnologie a scopo sperimentale e ridefinisce.

Pixel Art

La tecnica per costruire immagini usando un mouse e un software di grafica che utilizza punti o pixel.

Quaranta, da non permettersi più di distinguere tra questo e una scena del Padrino, Mauro Ceolin, al contrario, dipinge paesaggi poligonali traendoli dagli sfondi dei giochi elettronici, usando lo stesso stile e la stessa maniera utilizzata da Canaletto per ritrarre i ponti, i campi e le gondole di Venezia; Marco Cardoli utilizza invece i giochi online alla stregua di uno scenario teatrale come se fosse un fotoreporter onnivideo che documenta scenari di guerra in Iraq.

Accanto a questi due artisti di matrice italiana e europea ci sono altri operatori vivaci che provengono invece dal mondo statunitense dell'informatica, come Brent Gustafson o John Paul Richard. Alcuni dei lavori raccolti in *Gamescenes* si muovono all'interno del paesaggio vivace dei giochi elettronici, riproducendone le forme, altri si sviluppano piuttosto in uno spazio più pittorico, come il lavoro di Manetas, o in forma più astratta, attraverso i pixel colorati, come

nei NES Landscapes di Cory Arcangel, o ancora attraverso il pittoralismo pixelato e fumettistico di Totò Renna, graphic designer napoletano. Bittante insiste sulla diversità tra questo tipo di arte e l'industria del videogame, sull'esistenza di una vera e propria comunità artistica che si evolve e si rinnova al confronto con la realtà sociale verso cui contemporaneamente si sfociano i videogame album allestiti dai due curatori ci si rende conto di come i media digitali abbiano trasformato il senso estetico e come la Game Art ne sia l'avanguardia più cosciente e avvertita.

In un suo recente libro, *Synopsis* (Guerrini e Associati, 2005), Fulvio Carmagnola ha descritto in quattro punti questa trasformazione della sensibilità estetica contemporanea. Se i vecchi media erano fondati sulla contemplazione, i nuovi sviluppano l'interazione che, se da un lato disorienta, dall'altro genera un senso di onnipotenza: l'utente-demiurgo del videogioco. I lavori di Todd Deuschle e di Beate Geisler e Oliver Sauro sono non a caso dedicati ai volti e alle posture dei partecipanti ai combattimenti virtuali del LAN party, che si tengono in alberghi o centri sociali in Usa e in Europa. Il secondo aspetto segnalato da Carmagnola comporta il superamento della distinzione tra ruolo di autore e ruolo di spettatore, effetto dell'iperrealismo che distrugge vari livelli espressivi tra cui il senso di profondità temporale. In questo modo - è il terzo aspetto - il visuale prevale sul testuale e il virtuale sul fisico, abbattendo la distinzione tra immaginario e reale.

Infine «la vita sullo schermo», come finitela il libro di un docente del Mit, Sherry Turkle (Appago 2006), supera la distinzione tra vivente e non-vivente. La critica filosofica e artistica percepisce questo «trasformismo». Tuttavia non riesce bene a comprendere quale ne sia la vera causa e reagisce con il sospetto o con l'inettività spocchistica. Ne è un esempio il breve saggio di Giorgio Agamben *Che cos'è un dispositivo?* (Notte-tempo, pp. 35, €3), appena apparso, che nel tentativo di spiegare i dispositivi che ci circondano - cellulare, televisione, computer, automobile - finisce col delineare un paesaggio contemporaneo dominato dal Potere, una piccola apocalisse contemporanea generata dagli apparati di dominio. Il filosofo pone alla fine il problema della profanazione dei dispositivi - cioè della restituzione all'uso comune di ciò che è stato catturato e separato da esso. È probabile che gli artisti della Game Art con la loro ironia, il sarcasmo e la provocazione, mediante la loro arte - in questo simile a quella delle Tag dei writers che tempesta di segni le superfici delle nostre città - tendano a quella profanazione dei dispositivi auspicata da Agamben, ma in modo più leggero, divertente e forse tutto sommato più radicale del serio pensiero filosofico.

L'italiano Ceolin dipinge paesaggi poligonali traendoli dagli sfondi dei videogiochi, usando lo stesso stile di Canaletto