

Super Mario da Biennale

Una raccolta di saggi spiega che c'azzecca l'arte con i videogame. A patto che i cultori del joypad siano un po' meno nerd. E i topi da vernissage un po' meno snob

DI MATTEO BORDONE



I videogiochi sono arte? Il dibattito impazza tra chi è interessato all'applicazione di timbri ai nuovi mezzi di comunicazione. I matusa del passato, nonni e padri di quelli che dibattono oggi, alla fine hanno dovuto cedere prima nei confronti del cinema e poi del pop: quando al posto dei videogiochi ci saranno delle intramuscolari di divertimento liquido, loro rimpiange-

nostro collaboratore Matteo Bittanti) raccoglie gli esempi più rilevanti di questa tendenza, con una buona dose di saggi sul tema. Il panorama è molto variegato. Ci sono momenti dell'immaginario pop (il ragazzo cinese che ferma il carro armato, i due di Columbine ripresi dalle telecamere a circuito chiuso della mensa, i cadaveri della moglie di O.J. Simpson e del suo uomo riversi nel vialetto) tra-

sformati in schermate di avventure grafiche da John Haddock; oppure ci sono le fotografie di New York di Jeremiah Johnson, dove compaiono inserti del mondo quadrato di Super Mario Bros da dietro i palazzi o da sotto i tombini (sopra, a destra). Più tradizionale, Totò Renna, un gigante della microscopica pixel-art, disegna masse oceaniche di omini sorridenti e squadriati.

Gli sparatutto in prima persona, invece, funzionano molto come riflessione sul rapporto tra percezione reale e mondo immaginario come nell'opera di AES+F, *Action Half Life, Episode 1* (sopra, a sinistra). Palle Torsson costruisce livelli con l'editor di *Half Life*, che sono i corridoi dell'Overlook Hotel di *Shining*, la camera da letto di *L'esorcista* o la gabbia di sicurezza in cui è rinchiuso Hannibal

Lecter nel *Silenzio degli innocenti*. *Gamescenes* non è un libro per smanettoni semplici, però, né un saggio di critica d'arte che racconti con la solita diffidenza le commistioni tra un ambito e l'altro. Per apprezzarlo, è necessario che gli schiavi del joypad e i topi da vernissage facciano uno sforzo e si incontrino a metà strada: gli uni un po' meno nerd e gli altri un po' meno snob.

Ci sono momenti dell'immaginario pop trasformati in schermate

ranno la classe essenziale di *Monkey Island* o *Tetris*. Quello che invece è sicuro già da ore, è che l'arte è già videogiochi: una serie sempre più numerosa di artisti contemporanei ha usato e usa il divertimento elettronico come punto di partenza per delle opere. *Gamescenes. Art in the Age of Videogames* (curato anche dal

GRAN GUSTO...

Nixon, Elvis e il mistero della pistola-souvenir



Per chi passa da Yorba Linda, in California, è tassativo fare un salto alla Richard Nixon Library, entro il 9 aprile. Solo fino a quella data sarà possibile gustare la deliziosa esposizione *The President and The King*, celebrazione di quella strana gior-

nata (il 21 dicembre 1970) che vide Elvis presentarsi senza appuntamento al campanello della Casa Bianca. Chiedeva di vedere il Presidente. Fu accolto per una specie di scambio di figurine: Elvis ottenne uno stemmotto del U.S. Bureau of

Narcotics che da tanto desiderava e in cambio regalò a Richard una pistola. Mistero. In mostra potrete ovviamente ammirare, sotto vetro, il pistolone (in alto, a destra), nonché i reali outfit indossati dal duo nello storico meeting: abito di velluto ne-



ro e cintura con fibbia d'oro tempestata di diamanti per il Re, completo e cravatta grigia per il Presidente, quest'ultimo - precisa il cataloghino - «di gran gusto». C.V.