

Contemporaneamente

Se l'arte è un videogame

di **Angela Vettese**

Art Games. Dovevamo aspettarcelo, che prima o poi sarebbe arrivato l'altro lato dei videogame, ovvero animazioni artistiche che si vedono sullo schermo di un computer e con le quali è necessario interagire. La dimensione contemplativa che caratterizza lo sguardo sull'arte antica, già messa a dura prova da decenni di arte relazionale a vario titolo, va del tutto perduta e anzi si invoca l'intervento manuale dello spettatore: in certi casi solo lui può decidere il destino dei personaggi, in un gioco che ha un'apparenza infantile ma che si veste sovente di significati tragici. Io che guardo, ma che guardando guido il gioco, devo decidere per esempio se il personaggio con cui mi identifico deve vivere o morire. Oppure, di fronte a scene molto note della nostra storia recente riviste e ri-

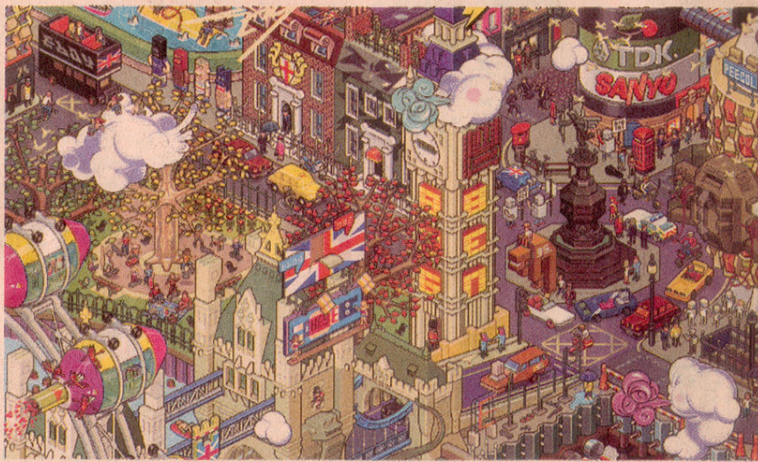
proposte in animazione, mi sento distaccato come avessi seguito un corso di straniamento brechtiano. E spesso mi sento in colpa, perché gli episodi a cui si fa riferimento avevano invece, a loro tempo, suscitato una risposta emotiva fortissima: è il caso di uno degli *screenshot* più famosi del game-artist Jon Haddock, che ci rimette di fronte a eventi come il pestaggio di Rodney King o lo studente che devia il carrarmato in piazza Tienanmen.

È quest'ultima scena, rilavorata al computer con programmi che vanno dal banale Photoshop ad altri più sofisticati, che campeggia sulla copertina di *Gamescenes: - Art in the Age of Videogames*. A cura di Matteo Bittanti e Domenico Quaranta, è una ricognizione molto seria, nutrita di citazioni dalla migliore letteratura straniera sulla tecnologia creativa e assai poco giovanilista. Il libro si pone come sguardo dichiaratamente parzia-

le di un fenomeno che ha già molti antenati, molti adepti e molti amatori, anche se manca un'attenzione critica vera e in generale anche solo la conoscenza dei suoi protagonisti.

Per quanto chiuso in un recinto che accoglie soltanto artisti molto giovani, cioè abili a smanettare col computer e cresciuti presumibilmente con una playstation tra i pollici, il fenomeno non può essere definito un movimento: non ha profeti e non ha alcun intento di porsi come evoluzione dell'arte fatta di materia e non di pixel.

I suoi progenitori, non a caso, in parte vengono dall'arte in rete, come la famosa coppia Jodi ormai vintage (penetravano nei sottosistemi del programma e creavano messaggi sotto forma di scritte); ma in parte si identificano con artisti come Miltos Manetas, che in quel contesto è una specie di pop star, il quale ha incomincia-



Londra digitale. La città reinventata come un videogioco dall'artista Eboy

to dipingendo e ha iniziato oltre dieci anni fa a filettarsi con mutazioni, distorsioni e remake di videogame.

Ma appunto, cosa c'entrano i videogame con la game art? Diciamo subito che non coincidono, anche se alcuni videogame commerciali sono talmente creativi da avere certamente spunti artistici: il libro cita autori soprattutto giapponesi (Fumito Ueda, Okami, Toshio Iwai) che hanno

inventiva da vendere. Ma appunto la vendono anche troppo, invadendo i computer di migliaia di ragazzini. Il game artist non ha scelto di essere un poveraccio, ma pur di sentirsi libero e commentare il nostro mondo reale senza censura, di solito si accontenta di starsene su di un sito e in attesa che l'amatore la scovi. Inoltre, come sempre in questo secolo post-Duchamp, conta la volontà e la dichiarazione ini-

ziale dell'artista riguardo al posizionamento del suo lavoro: se si ritiene artista, sia. Almeno ci provi.

Questa "arte videoludica" appare del resto molto simile a tutto l'utilizzo artistico delle immagini mediatiche, con al centro Andy Warhol e la sua trasformazione in icone delle immagini correnti per via di tecniche quali l'ingrandimento, la moltiplicazione, il viraggio dei colori, l'inserimento in un contesto inesistente o diverso rispetto a quello originale.

Niente di nuovo sotto il sole, allora, o piuttosto una tecnologia in più di cui l'arte va inevitabilmente appropriandosi. Se c'è una lezione che possiamo trarre dalle recenti contorsioni dell'arte stessa, è che non si perde mai d'animo e che si mangia come fosse un globulo bianco qualsiasi tecnica, anche — o forse soprattutto e con piacere raddoppiato — quando si fosse presentata come apparentemente sua nemica.

● **Matteo Bittanti, Domenico Quaranta, «Gamescenes - Art in the Age of Videogames», Johan & Levi editore, Milano, pagg. 454, € 32,00.**