

Super Mario? Meglio di Van Gogh

A quarant'anni dalla nascita della prima console, l'immaginario dei videogames irrompe nei musei. E con il Game Boy si compongono dischi

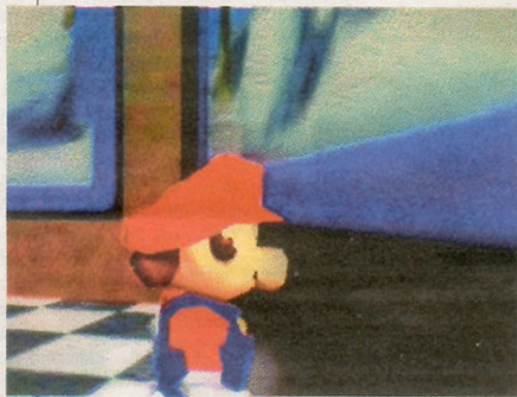
FRANCESCO BORGONOVO

■ ■ ■ Sono passati quarant'anni da quando Ralph Baer - nel maggio del 1967 - diede vita alla prima console. Il progenitore dei vari Playstation, Game Cube e Xbox consisteva in una unità di memoria collegata a un televisore in bianco e nero e prese il nome di "Brown box": gli "home video games" erano nati. Baer, emigrato dalla Germania negli Stati Uniti per fuggire alla persecuzione nazista, non si rese conto di aver dato il via a una rivoluzione, che non solo avrebbe cambiato il concetto di intrattenimento nel mondo occidentale - influenzando con una forza senza precedenti sull'utilizzo del tempo libero - ma sarebbe anche penetrata nei gangli della cultura, ridisegnando l'immaginario collettivo di mezzo pianeta.

In Francia si sono resi conto della portata del fenomeno: la settimana scorsa il governo ha insignito del titolo di Cavalieri dell'ordine delle arti e delle lettere alcuni game designers e alcuni videogiochi potranno usufruire di riduzioni fiscali proprio come le altre opere d'arte. Due giorni fa "Wired", la principale rivista di tecnologia del mondo, ha celebrato la console pubblicando un lungo reportage fotografico con immagini della collezione privata di Baer o recuperate da altri archivi. Si passa dagli home video games in embrione - come la "Magnavox Odyssey", che fu sviluppata nel 1972 dal progetto della Brown Box e venduta a 100 dollari - alla recente PlayStation 3 della Sony. In mezzo, le varie fasi evolutive della console: il Sega Mega Drive, il Nintendo, il Neo Geo.

Pac Man e Second Life

La fotografia però non è l'unica arte che si è dedicata ai videogiochi. Proprio a significare l'impatto culturale dell'intrattenimento elettronico su Europa, America, Giappone e altri Paesi ci sono tutti i fenomeni legati alla cosiddetta "Game Art". Ovvero l'arte che ritrae i video games, interagisce con essi o si fa contaminare, sostituendo le pennellate su tela con schermate di gioco o elaborando il ritratto grazie alla forma particolare dell'avatar sullo stile di Second Life.



DALLA CANZONE ALLA MICROMUSICA

Nella foto a fianco, gli artisti di "Micromusic" mentre registrano una canzone utilizzando la console. In alto a sinistra, "Super Mario" di Miltos Manetas; a destra, "Wang Weilin" di Jon Haddock. Immagini tratte da Gamescenes (Johan & Levi, pp. 454, euro 32)

Di questo argomento si è occupato Domenico Quaranta con un articolo sull'ultimo numero della rivista di arte contemporanea "Flash Art" e con un bellissimo volume edito da Johan & Levi ("Gamescenes", pp. 454 euro 32 curato con Matteo Bittanti) che raccoglie il meglio della critica e della saggistica sui rapporti fra arte e videogiochi. Come spiega proprio Bittanti, la Game Art non riguarda il videogiochi come arte, anzi da per scontato che esso sia un'espressione artistica. La Game Art (traducibile in italiano come "arte videoludica") si riferisce a «qualsiasi artefatto nel quale i giochi digitali hanno svolto un ruolo cruciale nella creazione, produzione e/o esibizione dell'artefatto stesso». Tra gli artisti più noti c'è Cory Arcangel, che rielabora vecchie cartucce di console (soprattutto quelle del Nintendo) e crea opere che ricordano quelle di Andy Warhol. Basta guardare alla serie "Nes Landscapes", pa-

norami con colori diversi che ricordano le serigrafie del guru della pop art e hanno la grafica dei giochi degli anni Ottanta e primi Novanta. Lo stesso Warhol compare in lavori di Arcangel come "I shot Andy Warhol", dove l'artista di New York è trasformato nel personaggio di un videogioco. Poi ci sono icone del videogame come Mario Bros, che viene ritratto mentre dorme in "Naptime" (2002) e in "Super Mario Movie" (2005). L'artista tedesco Aram Bartholl, invece, ricrea scenari realistici in cui inserisce elementi inequivocabilmente tratti dai giochi. Per esempio fotografa una strada e inserisce nella foto un grande scatolone o una scritta elaborata al computer. Altri artisti ancora contestano la guerra in Iraq o i politici dei propri Paesi trasformandoli in caricature su un monitor. Straordinarie sono le opere di Jon Haddock, come "Wang Weilin" che riproduce la scena simbolo delle contestazioni

in piazza Tien An Men utilizzando la grafica del computer.

Il mio Pc suona il rock

Altro esempio di ibridazione fra il videogioco e arte è il fenomeno della "Micromusic" (www.micromusic.net). Musicisti con impostazione classica, artisti rock e con altro background compongono canzoni e interi album utilizzando la "musica a 8 bit". Ovvero le classiche colonne sonore dei videogames come Mario Bros, Pac Man e altri. Invece degli strumenti, "suonano" joystick e tastiere. In Italia ci sono i romani OHZ, che hanno prodotto interi brani usando soltanto un Game Boy. In Usa, Germania e nel resto d'Europa questo tipo di suoni spopolano, e si organizzano anche festival a tema. E dire che quaranta anni fa John Baer pensava di aver creato un semplice giocattolo.

