

Game Aesthetics

Come i videogame stanno trasformando l'arte contemporanea

Postfazione di Domenico Quaranta

New York, 1933. Un gorilla enorme cade dal pinnacolo dell'Empire State Building. È una scena entrata di prepotenza nel nostro immaginario, ricalcata negli anni Sessanta da Andy Warhol in alcuni episodi della serie *Death and Disaster* e, più di recente, dalla rappresentazione mediatica del disastro delle Torri Gemelle.

New York, 2005. Lo stesso gorilla cade dallo stesso grattacielo. Questa volta però non vediamo la silhouette modernista dell'Empire State Building, accanto alla quale perfino l'enorme bestione sembrava un punto nel cielo. La scena, ora, ci è offerta attraverso lo sguardo della protagonista, salita anche lei in cima al grattacielo nell'estremo tentativo di salvare il mostro dal cuore tenero.

Viene spontaneo chiedersi come mai Peter Jackson, grande ammiratore del primo *Kong*, abbia rinunciato, nel suo *remake*, a quella splendida immagine per una potente ma decisamente meno icastica soggettiva. C'è sicuramente un motivo

interno alla storia. Nel primo *King Kong* la protagonista era vittima dell'amore della bestia, mentre nel *remake* essa ricambia le tenerezze dello scimmione: la sua vicenda psicologica ha un ruolo importante nella narrazione ed è naturale, quindi, che allo spettatore venga presentato il suo punto di vista privilegiato. Ma ciò non basta a negarci l'immagine che attendiamo per tutta la durata del film. Il fatto è che l'occhio cinefilo dello spettatore di un *remake* si trova a competere con lo sguardo dall'interno cui ci hanno abituato i videogame: e ne esce sconfitto. L'esigenza di vivere dentro la storia ha preso il sopravvento sulla necessità di riconoscersi in un'iconografia forte. Torna in mente *La passione di Cristo* di Mel Gibson (2004), in cui i "quadri" della passione, da sempre referenti privilegiati di questo tipo di narrazione, sono sacrificati all'esigenza di farci sentire la sofferenza di Cristo sulla nostra pelle.

Non ricorro a questo esempio per dimostrare che il cinema, il cui ruolo è stato determinante nello sviluppo del mezzo

videoludico, ne risulta oggi a sua volta profondamente influenzato. Non ce n'è bisogno. Il *King Kong* di Peter Jackson è un film palesemente videoludico, come lo era stata, prima ancora, la trilogia dei fratelli Wachowski. Lo faccio casomai per osservare, più in generale, come i videogame stiano condizionando l'estetica e i linguaggi degli altri media.

Info-Eстетica

Cosa c'è dopo il modernismo, il postmoderno, e i nuovi media? Benvenuti in INFO-ESTETICA. INFO-ESTETICA non è solo l'estetica dei dati. INFO-ESTETICA è la nuova cultura della società dell'INFORMAZIONE. INFO-ESTETICA è già qui. La vedete?¹

Che i media digitali stiano trasformando, lentamente ma inesorabilmente, l'estetica e il nostro senso estetico, non è una novità. In *Synopsis. Introduzione all'educazione estetica* (2005), lo studioso italiano Fulvio Carmagnola si chiede: «C'è allora

qualcosa come un gusto o una sensibilità estetica legata all'avvento dei nuovi media? E quali possono essere i suoi caratteri principali?» La sua risposta si articola in quattro punti. Innanzitutto, i nuovi media sostituiscono alla contemplazione estetica l'immersione, che se da un lato provoca disorientamento, dall'altro genera una sorta di senso di onnipotenza, evidente nell'utente-demiurgo dei videogiochi. In secondo luogo, l'ipertestualità vanifica la distinzione fra i ruoli di autore e spettatore, genera confusione fra i vari livelli espressivi, distrugge il senso della profondità temporale. In terzo luogo, il visuale prevale sul testuale, il virtuale sul fisico, abbattendo la distinzione tra reale e immaginario. Infine, la "vita sullo schermo" abbatte la distinzione tra vivente e non-vivente, configurando così una nuova forma di feticismo. Secondo Carmagnola, questi quattro punti convergono nell'elusione «delle rassicuranti categorie che permettevano di discriminare, di assegnare un posto più o meno certo al sensibile, e dunque di pronunciare con certezza un giudizio». La critica moderna del gusto percepisce con forza questo scacco, il che la fa tendere naturalmente al sospetto. Tutt'altro tipo di entusiasmo rivela il teorico dei nuovi media Lev Manovich introducendo *Info-Aesthetics*, il libro a cui sta lavorando dal 2000: «Un computer: mai, prima d'ora, una singola macchina è sta-

ta insieme un motore di economia – e il principale strumento di rappresentazione. *Info-Aesthetics* deve riflettere su questo dualismo»² *Info-Aesthetics* si sviluppa in un confronto serrato tra l'estetica del modernismo, figlia della civiltà industriale, e quella dell'informazionalismo (Manuel Castells) e «suggerisce che la nuova estetica già esiste nelle interfacce e negli strumenti di informazione che noi usiamo quotidianamente... allo stesso modo, sostengo che le applicazioni informatiche utilizzate dall'industria e dalla scienza – la simulazione, la visualizzazione, i database – sono le nuove forme culturali della società dell'informazione. La sfida che abbiamo davanti è quella di capire come servirvi 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».³

Estetica dei videogame

L'estetica pervade tutti i media, e i giochi non fanno eccezione.⁴

I videogame hanno un ruolo decisivo nell'avvento di questa nuova "estetica dell'informazionalismo", come dimostra anche la ricchezza di esempi videoludici nel progetto, ancora incompleto, di Manovich. Dirò di più: sono convinto che i

videogame siano in grado di condizionarne le forme e le declinazioni, di arricchirla con le proprie icone e i propri simboli. In altre parole, che la Game Aesthetics sia una parte importante dell'Info-Estetica. Questa importanza affonda le sue radici, innanzitutto, nella storia dei nuovi media. È un dato di fatto che l'industria videoludica, e l'economia a cui è riuscita a dare vita, abbia avuto un ruolo decisivo nello sviluppo dei nuovi media, e ne abbia condizionato la storia. Come hanno notato Bolter e Grusin (1999), «appena gli *arcade games* si trasformarono in spazi completamente bidimensionali [...] i videogiochi cominciarono ad anticipare e, successivamente, contribuirono a riformulare l'interfaccia del computer così come si sarebbe sviluppata negli anni ottanta».⁵ L'industria videoludica ha stimolato la ricerca sulla creazione di un'interfaccia il più possibile fotorealistica e quella sulla costruzione di uno spazio tridimensionale e navigabile, che evolva e si trasformi con naturalezza in tempo reale; e ha guidato quel travaso del cinema nel computer che ha fatto del primo, secondo Manovich⁶, la principale "interfaccia culturale". Il risultato è che, oggi, per un videogiocatore è perfettamente naturale pensare, con Alvy Ray Smith, che la realtà sia composta da ottanta milioni di poligoni al secondo;⁷ allo stesso modo, l'affermazione di Manovich, secondo cui «la cultura visiva dell'era del

computer è cinematografica nell'aspetto, digitale nella qualità del materiale e matematica (cioè guidata nel programma) nella logica»⁸ risulta perfettamente applicabile a qualsiasi videogioco. Ad oggi il videogame è uno dei modi più popolari per interfacciarsi ai nuovi media ed è dunque naturale che il nostro familiarizzare con le loro caratteristiche, come la modularità e la variabilità, e con le loro forme, come il database, passi attraverso l'intrattenimento videoludico.

Copiare i videogame, questa è l'arte del nostro tempo

Un artista del videogame non è chi crea un videogame, ma chi lo copia. Così come il pittore non è colui che mangia un pezzo di pane, ma colui che lo dipinge, un artista del videogame non gioca col videogame, si limita a estrarvi roba. È facile e piacevole. Quanto di più fico si possa fare!⁹

L'arte ha smesso da tempo di essere il terreno di verifica privilegiato dell'estetica e delle sue evoluzioni; settori come la moda, il design, l'industria culturale si dimostrano spesso più ricettivi e nello stesso tempo più influenti. Scegliere di verificare nell'arte contemporanea gli effetti dell'avvento di questa nuova estetica è un po' la scommessa di questo libro. Per noi vuol dire anche scommettere sul fatto che, attraverso i nuovi media, an-

che l'arte stia cambiando e stia tornando ad essere un settore di sperimentazione culturalmente e socialmente influente. Le diverse rivoluzioni medialia hanno sempre lasciato segni profondi nello sviluppo della ricerca artistica. L'avvento della fotografia, alla fine dell'Ottocento, ha cambiato completamente le sorti della pittura; e l'avvento dei mass media, verso la metà del Novecento, ha dato vita a nuovi simboli, nuovi miti, un nuovo immaginario collettivo. Ma i videogiochi non sono soltanto un altro mezzo espressivo, un altro modo di costruire mondi o di generare storie; e non sono nemmeno soltanto una nuova fonte per l'immaginario, anche se sono tutte queste cose. Come la televisione e il cinema ai tempi di Warhol, i videogiochi hanno generato nuovi miti collettivi, nuove icone che sono entrate nel repertorio iconografico degli artisti. In questo senso, i dipinti di Miltos Manetas sono gli esempi più evidenti di una nuova Pop Art, che sostituisce Super Mario a Elvis Presley, Lara Croft a Marilyn Monroe e la Playstation della Sony alla scatoletta di zuppa Campbell's. Come i fumetti ai tempi di Roy Liechtenstein, i videogiochi hanno introdotto un nuovo stile di rappresentazione, in cui i poligoni si sostituiscono al retino della stampa e la prospettiva isometrica prende il posto della visione a volo d'uccello di Superman. Gli *Screenshot* dell'artista americano Jon Haddock incarnano come

meglio non si potrebbe questa tendenza a tradurre nello stile dei videogiochi una realtà che è già, di suo, profondamente mediata, a un punto tale da farci perdere ogni possibilità di distinguere tra il massacro di Columbine e una scena del *Padrino* di Francis Ford Coppola. E ancora, i videogame mettono a nostra disposizione nuovi spazi d'azione, in cui trascorriamo una parte non trascurabile delle nostre esistenze: il che rende perfettamente legittime operazioni come quella dell'italiano Mauro Ceolin, che dipinge i paesaggi poligonali che fanno da sfondo ai videogame con lo stesso stile con cui si dedica ai paesaggi reali e con la stessa attenzione con cui Canaletto si dedicava ai ponti, ai campielli e alle gondole di Venezia; o come quella di Marco Cadioli, che si introduce nei giochi online fotografando quello che vi succede, esattamente come i tanti reporter *embedded* che seguono le vicende di altre guerre non meno virtuali, come il recente conflitto in Iraq. Infine, come fenomeno di massa, il mondo dei videogame lancia inevitabilmente delle mode, come il gusto medievaleggiante che dai giochi di ruolo di massa online (MMORPG) si è trasferito presto alla realtà, dando vita a rituali e a mascheramenti collettivi cui ammicca Eddo Stern nelle sue straordinarie sculture, che trasferiscono questa estetica al computer, tramite involontario di incontri, di storie e di mondi che con questa "macchina da

ufficio" dal design freddo e funzionale non sembrano più avere nulla a che fare.¹⁰ E, manco a dirlo, l'universo dei videogame ha i suoi fenomeni regressivi e nostalgici, come quella passione per l'epoca degli 8bit che ha dato vita a una vivacissima scena musicale, alle invasioni urbane del francese Invader (che materializza l'icona di Space Invaders negli spazi pubblici, in forme ora subliminali, ora decisamente invadenti) e a molti dei lavori presenti in questo libro. Ma le estetiche del videogame escono dallo schermo per infiltrare la realtà anche in molti altri progetti: nel *John Carmack* (2004) di Brody Condon, che rende omaggio all'inventore di Doom costruendogli un monumento poligonale; nei lavori del collettivo russo AES+F, che si serve del linguaggio della fotografia di moda per un'audace riflessione sul modo in cui i media ci restituiscono la violenza, la guerra e l'infanzia; e nel costume ideato dall'artista svizzera Shusha Niederberger, che ha trasformato il suo stesso corpo in avatar.

Giocare col codice

...i *game artist* che praticano l'*hacking* della cultura, che manipolano le strutture tecno-semiotiche esistenti a fini diversi o, come dice l'artista Brett Stalbaum, "che cercano di penetrare i sistemi culturali per fargli fare cose che non avrebbero mai dovuto fare".¹¹

Si è parlato del videogame come fonte per l'immaginario, nuovo luogo – sia in quanto nuovo spazio abitabile, ambiente di vita e di azione, sia in quanto *locus communis*, punto di riferimento culturale, nuova sorgente di mode e di sottoculture. Potrebbe già bastare per farci dire che il videogame ha tutte le carte in regola per dare vita a una Pop Art potenziata, o a un *uber-pop*, per usare il termine di cui Matteo Bittanti si è servito a proposito di Mauro Ceolin.¹² Ma, al di là di questo, il videogame concede all'arte qualcosa di infinitamente superiore a una semplice ripresa pop della sua iconografia, dei suoi linguaggi e della sua estetica: gli artisti possono realizzare dei videogame o intervenire sul software di giochi esistenti. Quello del videogame d'artista resta un settore nascente, a causa dei costi di produzione di un videogioco che possa competere con quelli *mainstream*. Del resto, in una fase storica in cui molti cominciano a riconoscere l'artisticità del videogioco, e in cui alcuni grandi game designer, come Will Wright, si danno alla creazione di prodotti culturalmente complessi, con una dichiarata intenzionalità artistica, sarebbe forse il caso di evitare una espressione equivoca come "videogame d'artista". Esiste comunque una scena interessante di "game design alternativo", che si esprime ora in piccoli giochi, realizzati in Flash o con altri semplici strumenti di game design e che

manifesta spesso una volontà politica di contro-informazione o di opposizione all'ideologia imperante nel videogioco *mainstream*, ora con prodotti più complessi e impegnativi (anche dal punto di vista produttivo), che introducono narrazioni alternative o aggirano i meccanismi di gioco per concentrarsi sulla creazione di mondi virtuali navigabili e di personaggi di cui ci interessa più lo sviluppo psicologico che le avventure. *Escape from Woormera* (2004),¹³ per esempio, è un videogame sviluppato da un collettivo indipendente australiano che adotta la forma dell'*adventure* 3D in prima persona per raccontare la quotidianità di un internato in uno dei più criticati centri di accoglienza australiani, quello di Woormera; *Waco Resurrection* (2003),¹⁴ del collettivo americano c-level, consente invece al giocatore, che indossa le spoglie di un risorto David Koresh, di riscrivere la storia del massacro di Waco, che nel 1993 costò la vita a 76 membri della setta dei davidiani, assaliti dall'FBI e dall'esercito americano; e *Acmipark* (2001–03)¹⁵, del gruppo australiano Selectparks, si concentra sulla creazione di un mondo virtuale online tutto da esplorare e da trasformare in palco di inedite performance musicali. È proprio questo "game design sperimentale" – che coinvolge spesso artisti ma che si rivolge più al pubblico dei videogiochi che a quello dell'arte – ad aver raccolto la sfida dell'ampliamento

della gamma estetica del videogame, a oggi appiattita su una strenua tensione verso il fotorealismo.¹⁶ Penso in particolare al collettivo europeo Tale of Tales, nato dall'iniziativa di due esponenti importanti dell'arte digitale, Michael Samyn e Auriea Harvey (entropy8zuper). Il gruppo, che di recente ha proposto *The Endless Forest* (2005), un mondo virtuale in cui l'azione è limitata al minimo e il piacere della fruizione consiste nel piacere dell'esplorazione di un ambiente da sogno, da qualche anno sta lavorando a 8, un gioco destinato a una distribuzione commerciale, innovativo tanto dal punto di vista della narrativa - basata sulla leggenda della Bella addormentata nel bosco – e del *gameplay* quanto dal punto di vista estetico, piegando il 3D a una raffinatezza pittorica finora inedita, ispirata all'orientalismo di moda nella pittura dell'Ottocento. Una scelta estetica che è anche scelta ideologica, polemica tanto nei confronti dei videogiochi, violenti e di bassa qualità, quanto nei confronti dell'arte e della società: «Penso che 8, come molto del nostro precedente lavoro, sia un tentativo di far venire alla luce una forma di arte non moderna. Pensiamo che l'arte moderna sia arrivata a un vicolo cieco [...] stiamo cercando di portare un'esperienza artistica a un pubblico più ampio. Penso che i videogame siano arte. Nella maggior parte dei casi sono cattiva arte. Ma anche gran parte del-

l'arte è cattiva arte [...] La scelta di fare un gioco non violento e non competitivo che si concentra sul piacere è di per sé un'affermazione ideologica. Il fatto che dia un'immagine positiva di una cultura ispirata dall'Islam è anch'esso non privo di implicazioni ideologiche in questi giorni. Direi addirittura che fare un gioco che tenta di essere esteticamente piacevole sia essa stessa una scelta ideologica». ¹⁷ Ma per mettere le mani su un videogame, un artista non ha bisogno di crearselo. Quello videoludico è un mezzo manipolabile; è, prima ancora che una fantastica interfaccia, codice digitale, software. Questo fa sì che nella *Game Art* – questo brutto termine con cui si è finito per indicare la maggior parte delle proposte presenti in questo libro – si ritrovi tutto il retaggio dell'impatto che hanno avuto l'avvento della Rete, dell'*hacking*, del software e dell'informatica di consumo sull'arte contemporanea. Le conseguenze estetiche sono solo una piccola parte di questo impatto, il che ci ha imposto di escludere da questa selezione una serie di proposte che hanno avuto un ruolo determinante nella storia della *Game Art*, ma la cui forza non può essere immediatamente verificabile nello spazio dell'immagine. La modifica dei videogiochi *mainstream* è un fenomeno culturale estremamente complesso, sorto verso la metà degli anni novanta in seguito alla straordinaria

intuizione della id Software, che decise di distribuire Doom (1993) online, come *shareware*. Come scrive Tilman Baumgärtel, "con Doom, un medium si sviluppò dal gioco, l'opportunità di crearsi un proprio mondo. Con Doom, la id Software mise un potente pezzo di software, atto a creare spazi tridimensionali, nelle mani dei suoi utenti".¹⁸ Nel gennaio 1994 uno studente neozelandese, Brendon Wyber, mise a disposizione la Doom Editor Unit. Da quel momento, l'idea del gioco personalizzabile si è fatta sempre più strada non solo fra gli utenti, ma anche fra gli stessi editori *mainstream*, fino a mondi virtuali online come The Sims Online o Second Life, in cui l'intervento creativo dell'utente costituisce una parte importante dell'esperienza di gioco. Le modifiche, o *patch*, artistiche possono nascere dall'intenzionalità più diversa: personalizzare l'interfaccia di gioco, ingrandola con altri sistemi di senso; polemizzare con la sua ideologia; decostruirne l'interfaccia, rivelando le strutture e le convenzioni su cui si basa; e così via. In tutti i casi si tratta, per l'artista, d'intervenire sull'algoritmo del gioco: intendendo, come fa Manovich, per algoritmo, non tanto il codice, quanto la struttura culturale profonda del software.¹⁹ Come nota Anne-Marie Schleiner, i videogiochi sono costrutti culturali da manipolare, per fargli fare cose per cui non erano mai stati progettati. Schleiner, in collabora-