

PREFAZIONE

Questo numero monografico di “Comunicazioni sociali” nasce per raccogliere alcuni degli interventi prodotti per il convegno *LOADING... Videogioco, arte, media*, curato da Elena Di Raddo e Ruggero Eugeni presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano il 5 marzo 2012. In quell'occasione si è indagato il videogioco da un triplice punto di vista: come forma culturale, come medium e come arte¹. A premessa di tale confronto è emersa l'idea che il videogioco sia, a tutti gli effetti, una forma di linguaggio che appartiene intimamente e in modo universalmente accettato alla contemporaneità. È possibile quindi studiarlo e analizzarlo con strumenti che consentano di verificarne la portata all'interno dell'attuale sistema linguistico e sociale, superando qualunque tipo di pregiudizio etico-morale. È questa, del resto, un'opinione condivisa in ambito accademico. Dalle analisi di stampo psicologico degli anni Ottanta, infatti, studi di tipo semiotico, sociologico, culturologico e mediale si sono susseguiti con grande frequenza. Punto chiave di tali ricerche è stata la rinuncia alla ricerca dei presunti effetti del medium sui suoi fruitori, in favore di analisi approfondite e maggiormente stratificate.

I contributi qui raccolti partono quindi dall'assunto che il videogioco sia in tutto e per tutto una forma culturale. Essi approfondiscono due distinti approcci analitici: uno più prettamente “artistico” e uno mediologico, diviso a sua volta fra sociologia e studi culturali. Per quanto riguarda il primo aspetto è necessario precisare che lo statuto artistico del videogioco e l'intersezione tra campo artistico e videoludico non sono oggi universalmente accettati. Generalmente il videogioco è considerato dagli storici dell'arte parte della cosiddetta *New Media Art*, una forma già di per sé messa in discussione a causa della giovane età e della resistenza alle definizioni più tradizionali di “opera d'arte”. Nonostante ciò, diversi studiosi che dall'inizio del XXI secolo si sono occupati di videogioco da una prospettiva culturale, concordano sul fatto che si tratti a tutti gli effetti di una forma d'arte. Matteo Bittanti nel 2006² riassume questi interventi partendo dalla definizione di Henry Jenkins, direttore del programma di “Comparative Media Studies” del MIT di Boston: “I videogiochi rappresentano una nuova arte vivace, specifica dell'era digitale, così come le forme d'arte precedenti hanno contraddistinto l'era meccanica”³. Steven Poole sostiene invece che lo sviluppo stesso dei videogame

¹ Tra i relatori erano presenti anche i curatori (Debora Ferrari, Luca Traini) e gli organizzatori (Salvatore Mica e Ambra Bonaaiuto) di *Neoludica*, la prima mostra dedicata ai videogiochi presentata alla Biennale di Venezia (2011).

² M. Bittanti, “Game Art, (d)Istruzioni per l'uso”, in Id., D. Quaranta (a cura di), *Game Scenes. Art in the Age of Videogames*, Milano: Johan & Levi editore, 2006.

³ H. Jenkins, “Games, the New Lively Art”, in J. Hartley (ed.), *Creative Industries*, London: Blackwell Publishing, 2005, 313.

rappresenti un'arte trascendente le categorie tradizionali⁴ mentre James Paul Gee⁵ suggerisce che per comprendere adeguatamente lo statuto artistico dei videogiochi sia indispensabile sviluppare nuove metodologie interpretative che superino quelle adottate per le altre forme di creatività quali la letteratura o il cinema.

Bisogna però anche distinguere, come fa Bittanti, tra i *game artists* e i *Game Artists*⁶: i primi sono programmatori e web designer che realizzano videogiochi per scopi commerciali, i secondi realizzano *Art Games*, cioè: “Videogame appositamente sviluppati per scopi artistici, ovvero non commerciali”⁷. Questi ultimi sono generalmente caratterizzati da contenuti politici, sociali o storiografici la cui finalità non è, quindi, strettamente ludica. Per evidenziare meglio la differenza tra i videogiochi commerciali e gli *Art Games* si può fare riferimento anche alla definizione di Kristine Ploug⁸ secondo la quale alcuni giochi sono creati come progetti d'arte e pertanto è l'intenzionalità dell'autore, o del curatore, a definire il campo di appartenenza del gioco. Ciò può naturalmente competere anche ad alcuni videogiochi commerciali, dove i confini tra arte e gioco sono molto labili. Che il videogioco sia un medium che desta grande interesse da un punto di vista artistico è del resto dimostrato anche da un terzo approccio al rapporto arte/videogame che è rappresentato dalla *Game Art* – o arte videoludica – nella quale è possibile inserire “qualsiasi artefatto nei quali i giochi digitali hanno svolto un ruolo cruciale nella creazione, produzione e/o esibizione dell'artefatto stesso”⁹. Esempi di questa forma d'arte sono stati presentati nel volume *Game Scenes* di Matteo Bittanti e Domenico Quaranta e nella relativa esposizione alla 54^a Biennale di Venezia. Tale iniziativa era parte del programma di *Neoludica*, mostra curata da Debora Ferrari e Luca Traini, che per la prima volta in Italia ha portato il videogioco all'attenzione del mondo dell'arte. La *Game Art* permette di riflettere in chiave critica sul linguaggio, il ruolo e lo status del videogioco nella società contemporanea perché ne sfrutta sia la logica linguistica – estetica e interattiva – sia il “potere” di penetrazione e fruizione all'interno della società. In tal senso il videogioco è portatore di un messaggio “fisico” e di una sensazione di libertà che raggiunge il giocatore/spettatore nonostante si tratti di un medium procedurale.

Per comprendere quindi tutte le anime di cui è composto questo complesso e articolato rapporto, è più opportuno utilizzare una categoria diversa da quella tradizionale di storia dell'arte. L'idea di “cultura visuale”, sviluppata da Mitchell a partire dal testo *Picture Theory* (1994), si può riassumere nel concetto di “pictorial turn”: una nozione di medium legata sia alla nascita di nuovi mezzi di comunicazione che al contesto post-moderno. Tale immagine, mediata dalla tecnologia, non è puramente visuale e comporta una fruizione complessa che coinvolge una sovrastruttura culturale e testuale oltre la vista, “una riscoperta postlinguistica e postsemiologica dell'immagine intesa come un'interazione complessa tra visualità, apparato, istituzioni, discorso, corpi, figuratività”¹⁰. In questa definizione possiamo riconoscere anche quanto sta avvenendo nell'arte degli ultimi vent'anni, dominata da quella poetica che Nicolas Bourriaud ha definito di “post-

⁴ S. Poole, *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*, New York: Arcade Books, 2000.

⁵ J.P. Gee, “Why Game Studies Now? Video Games: A New Art Form”, *Games & Culture*, 1, 1 (2006): 58-61.

⁶ Bittanti, *Game Art*, (d)Istruzioni per l'uso, 316.

⁷ *Ibid.*

⁸ K. Ploug, “Art Games. An Introduction”, in *Artificial.dk*, 1 dicembre 2005, <http://www.artificial.dk/articles/artgamesintro.htm>.

⁹ M. Bittanti, *Game Art*, (d)Istruzioni per l'uso, 317.

¹⁰ W.J.T. Mitchell, *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*, Palermo: Due punti edizioni, 2008, 23.

produzione”, di rielaborazione di immagini, temi o storie provenienti dai diversi ambiti: culturali, sociali o dell’attualità.

Domenico Quaranta nel suo contributo si sofferma proprio sul dibattito che negli ultimi anni si è aperto sullo statuto artistico del videogioco, evidenziando anche le ambiguità e i malintesi che l’hanno caratterizzato e facendo un parallelismo tra il processo storico che ha portato all’accettazione della fotografia e del cinema come arte e quello che più di recente sta caratterizzando, appunto, il videogioco. Sottolinea quindi la permeabilità di questi linguaggi, che possono coinvolgere anche gli artisti e sconfinare nell’arte.

Diversi sono a questo proposito i modelli di lettura e i linguaggi che si possono cogliere all’interno del videogioco e gli interventi qui raccolti lo dimostrano. I due saggi di Elisabetta Modena e Marco Scotti, da intendersi come interventi integrati, si soffermano per esempio sulla progettazione spaziale del videogioco come modello comune all’evoluzione stessa dell’arte. Negli ambienti videoludici Modena individua il prodotto di una cultura specifica, in parte filtrata da altri media, in parte da quella dei programmatori, urbanisti e architetti che li progettano. Tali ambienti coinvolgono lo spettatore e allo stesso tempo contribuiscono anche a influenzare, riformattare e spostare i confini di un’esperienza progettuale della città reale. Nel suo intervento Scotti dimostra invece come sia possibile scoprire nei videogiochi una vera e propria iconografia della modernità.

Sul concetto di spazialità del videogioco si sofferma anche Kevin McManus, riconoscendo nel tradizionale gameplay dei platform game uno scarto tra la bidimensionalità dello spazio di azione dell’avatar e la tridimensionalità rappresentata dallo sfondo. In *Super Paper Mario*, tuttavia, viene introdotta una variante spaziale che mette in luce l’artificialità stessa dello spazio nel gioco. La rivelazione esplicita della “finzione” spaziale permette così all’autore di rilevare nella breve storia del videogioco il passaggio da una condizione moderna della visione dell’immagine a una postmoderna, offrendo anche parallelismi con la pittura e con le teorie estetiche contemporanee a essa sottese.

Il collettivo Pauli Accola infine descrive l’esperienza creativa di SIBI The Playroom, un’installazione realizzata nel 2012 ad Asti. Per due mesi è stata messa a disposizione dei fruitori/giocatori una sala attrezzata per sperimentare le “istruzioni per opere creative” generate casualmente dal software SIBI allo scopo di testare la solidità dei confini fra gioco e pratica artistica.

Accanto alle teorie legate al rapporto con l’arte, il videogioco ha stimolato negli anni una florida attività accademica transdisciplinare. Non è questa la sede per approfondire i diversi approcci, abbiamo tuttavia scelto di includere alcuni contributi che potessero essere significativi, da un lato per una lettura transmediale del mezzo, dall’altro per un’analisi delle differenti forme sociali rappresentate.

Simone Tosoni e Matteo Tarantino affrontano allora la nozione di “canone” negli universi transmediali evidenziando la mancanza di un modello riconosciuto e condiviso. I due autori affrontano un’analisi basata sulla spazializzazione “centro/periferia” proponendo proprio il canone come categoria ordinante questa relazione.

Matteo Bittanti descrive invece lo stretto legame fra videogioco e società contemporanea attraverso il machinima *Codes of Honour* del videoartista canadese Jon Rafman, interessante esemplificazione della “società telematica” prefigurata dal critico Vilém Flusser e dallo scrittore canadese William Gibson.

Mauro Salvador applica invece in modo inedito i *surveillance studies* al videogame, dimostrando come alcune qualità visuali dell’esperienza videoludica replichino determinate dinamiche della “Società della sorveglianza”. Nel farlo utilizza anche stru-

menti appartenenti ai *film studies*, seguendo la sostanziale similitudine che avvicina molti espedienti retorici propri della *game camera* al linguaggio cinematografico.

Il contributo di Cristina Casero si sofferma infine sulla possibilità che un videogioco come l'inedito *Warco* possa offrire nella lettura del mestiere del fotoreporter, ribadendo la complessità linguistica del mezzo e la sua capacità di coinvolgere più livelli di lettura, da quello tecnico o formale, a quello, appunto, contenutistico.

Abbiamo descritto i diversi contributi spostandoci indiscriminatamente da una sezione all'altra a dimostrazione del fatto che i due approcci presentati, uno dedicato al rapporto con l'arte, l'altro agli studi mediali, sono stati fin dall'inizio difficilmente delimitabili. Abbiamo deciso quindi di accettarne e valorizzarne la portata dialogica, seguendo proprio quel filo rosso teorico legato alla sovrapposizione degli approcci che ha accompagnato tutta l'esperienza del convegno *LOADING... Videogioco, arte, media*, l'evento su cui questo numero monografico si poggia.

Elena Di Raddo - Mauro Salvador