

## Arte interattiva e videogiochi

Isabella De Paz\*

10.30449/AS.v5n10.091

Ricevuto 20-12-2018 Approvato 23-02-2019 Pubblicato 26-02-2019



**Sunto:** *A Londra, capitale del mercato internazionale dei beni culturali, Il videogioco ottiene una promozione tanto attesa quanto discussa: diventa una forma di arte. Il celebre V&A, il Victoria and Albert Museum, gli dedica la mostra Videogame: Design/Play/Disrupt, curata da Marie Foulston e Kristian Volsing. Considerato un sottogenere dell'avanguardia interattiva, ha un punto di vantaggio su molte opere analoghe: corteggia alla bellezza un gran numero di giovani.*

**Parole Chiave:** videogioco, interattività, gioco, Umberto Eco, virtuale.

**Abstract:** *In London, capital of the international cultural heritage market, the videogame gets promoted as much as it is discussed: it becomes a form of art. The famous V & A, the Victoria and Albert Museum, is dedicating the exhibition Videogame: Design / Play / Disrupt, curated by Marie Foulston and Kristian Volsing. Considered a subgenre of the interactive avant-garde, it has a point of advantage over many analogous works: it courts a large number of young people.*

**Keyword:** videogame, interactivity, game, Umberto Eco, virtual.

**Citazione:** De Paz I., *Arte interattiva e videogiochi*, «ArteScienza», Anno V, N. 10, pp. 147-158, DOI: 10.30449/AS.v5n10.091.

---

\* Giornalista professionista, già docente universitaria di “Diritto dei Beni Culturali nell’Unione Europea”. Particolarmente sensibile alle problematiche degli autistici e portatori di handicap, è organizzatrice della serie di eventi culturali Musica per Costruire con Agimus Count Down Project, missione spaziale sulla terra alla ricerca di uguali e diversi; isabella-depaz@gmail.com.

Sulla pietra Gesù ha fondato la sua chiesa, l'uomo primitivo, sfregandola, ha ottenuto il fuoco, l'artista ha realizzato e realizza sculture o monumenti. Nessun materiale ha resistito alla potenza creativa dell'homo ludens. Il videogioco non è da meno e merita finalmente un posto di rilievo nella storia dell'arte. E' ormai considerato un sottogenere dell'avanguardia interattiva, con un punto di vantaggio su molte opere analoghe: quello di corteggiare alla bellezza un numero smisurato di fruitori giovanissimi. La consacrazione ufficiale avviene come sempre accade,



Fig. 1 - Cupead.

nella capitale del mercato internazionale dei beni culturali, a Londra, nel V&A, il Victoria and Albert Museum. Il titolo è: *Videogame: Design/Play/Disrupt*» (8 settembre - 24 febbraio), curata da Marie Foulston e Kristian Volsing. Si tratta di una vera e propria rassegna della produzione di opere originali di *gaming*, organizzata con il doppio criterio della cronologia e del valore figurativo. La notizia ha sorpreso prima di tutto chi videgioca abitualmente e riceve, perciò, più critiche che lodi. Da quando è nato questo elementare quanto ripetitivo strumento di distrazione di massa, nessuno ha pensato di essere dinanzi a una nuova forma d'espressione geniale: non chi lo apprezza, nè chi lo demonizza e neppure i meno coinvolti dal fenomeno. Era, però, prevedibile che i suoni, la musica e i disegni, le luci, i colori e il ritmo, utilizzati con talento e ispirazione,



Fig. 2 - Octopath Traveler.

avrebbero dato vita, prima o poi, a creazioni degne di nota. Gli ingredienti fondamentali del videogioco, popolato com'è da immagini e personaggi tanto originali quanto prestigiosi, hanno contribuito a realizzare la ricetta culturale più contrastata degli ultimi cento anni.



**Fig. 3 - Ori and the Blind Forest.**

Gli oppositori feroci del *gaming* e del suo trionfo non sono pochi. Accanto ai genitori dei ragazzi (che del videogioco sembrano schiavi) si dicono contro uomini e donne di alta cultura un po' agées, indispettiti dall'impossibilità di dominare l'oggetto, che è prodotto con una tecnica inaccessibile a chi di telematica non s'intende.

Diversa è stata la reazione dei politici, che soprattutto negli states, in Russia e in alcune ex repubbliche sovietiche, hanno più volte utilizzato il videogioco, durante le campagne elettorali, per abituare il popolo a vedere un certo candidato già nel ruolo del presidente in carica prima ancora della vittoria.

È una tappa importante questa nella storia del gioco e anche in quella dei prodotti punto zero. Vale la pena di visitarla a partire dalle prime piattaforme:

In principio fu l'esperimento del fisico statunitense William Higinbotham, nel 1958: Tennis For Two, proto-simulatore di tennis visualizzato sullo schermo di un oscilloscopio. Poi, nel 1962, arrivò Spacewar!, virtuosismo tecnologico di Steve Russell, studente dell'arcinota università americana M.I.T, che diede vita a uno spettacolare duello stellare tra astronavi, un'altra creazione per più partecipanti, che girava su computer a schermo gigante.

Negli anni '70, l'inventore Ralph Baer e il programmatore-imprenditore Nolan Bushnell si sfidarono per rendere il videogioco un prodotto commerciale, il primo fallendo con la sua console Odyssey, il secondo trionfando con la sua startup (come diremmo oggi) Atari e il magnetico tennistavolo elettronico Pong. Era il 1972 e quel bestseller capace di generare l'industria oggi più ricca di tutto l'intrattenimento globale era composto solo da due segmenti bianchi (le racchette) e



**Fig. 4 - Persona 5.**

«game zero» dell'opera interattiva, una inedita e rivoluzionaria forma d'arte capace di coniugare in sé tutte le modalità espressive e legarle tra loro con l'ingrediente della necessaria partecipazione del fruitore/giocatore.”<sup>1</sup>

L'enorme successo del videogioco, prima nei locali pubblici come bar e sale da biliardo, subito dopo nelle case di tutto il mondo, generò una moltiplicazione di varianti, generi e prodotti, dando vita a un'età dell'oro, che ne fece presto percepire le reali potenzialità espressive, oltre che industriali e di mercato. Sebbene ancora limitati dalle forti costrizioni tecnologiche del tempo (siamo tra gli anni '70 e '80), i *games* irrompono ben oltre i limiti del semplice intrattenimento. *Space Invaders* di Nishikado e *Missile Command* di Theurer danno voce negli Usa e dal Giappone) alla paura della Guerra fredda, mostrando il primo una implacabile e oppressiva avanzata di alieni verso la Terra, metafora wellsiana di grande impatto, specialmente perché i feroci invasori, che hanno aspetto di pesci, non possono realmente essere sconfitti. Al giocatore è concesso solo di rinviare la tragica fine. Il secondo riproduce lo scena-



**Fig. 5 - Octopath Traveler.**

1 Accolti Richard, "Il Giornale.it, Milano" 12 dicembre 1918.

rio delle città americane sulle quali si abbatte una pioggia di testate nemiche, che devono essere neutralizzate con il lancio di missili contraerei. Di nuovo l'impegno del giocatore non potrà che allontanare l'inevitabile finale: la rossa e minacciosa esplosione sulla quale si compone la scritta *The End*.



**Fig. 6 - Shovel Knight.**

Sempre nel 1980 esce *Pac-Man* di Iwatani, una sorta di inno pacifista, che avanza la pretesa di unire, davanti agli schermi interattivi, donne e uomini, impegnati a correre all'interno di un labirinto in forma di creatura sferica, gialla e affamata, intenta a mangiare puntini e a evitare fantasmi dai colori pastello con occhioni da cuccioli tanto kawaii (graziosi), quanto inesorabili predatori. Il videogioco non è, quindi, soltanto simulatore di sport o di guerra. Gli electronic games sono, fin dall'inizio, un vero universo espressivo, forte della componente interattiva. Così li definisce il super esperto Accordi Rickards: «..una tavolozza bianca sulla quale dipingere schemi sempre nuovi e originali, in grado di aprire frontiere prima inimmaginabili, e in pochi anni di storia».<sup>2</sup>



**Fig. 7 - Ori and the Blind Forest.**

Negli stessi anni uno studio americano, *Infocom*, perfezionava un genere, quello delle «avventure testuali», una sorta di letteratura interattiva di altissima qualità e di grande spessore culturale e formativo, che coinvolse personaggi di prima grandezza come l'u-

<sup>2</sup> Ibidem.

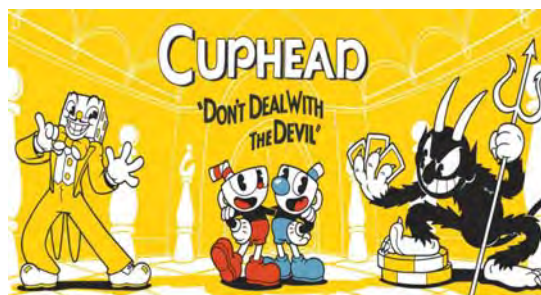


Fig. 8 - Chupead.

morista britannico Douglas Adams (Guida galattica per autostoppisti), l'anglo americano Richard Garriott, meglio noto come Lord British, che esordiva col suo Akalabeth. Si spinse oltre poi con la saga di Ultima, il gioco di ruolo elettronico, che liberava potenzialità espressive e interpretative

fino ad allora inimmaginabili.

Il videogioco, in sostanza, è dotato di valore artistico in sé, anche se molti continuano a considerarlo un mero contenitore di immagini e illustrazioni. Nel corso degli anni l'evoluzione tecnologica e la sempre maggiore potenza del computer hanno semplicemente reso più evidente la sua vocazione, aprendo anche nuove prospettive, che erano state, prima, provvisoriamente irrealizzabili per impossibilità di aggiungere la terza dimensione, la visuale in soggettiva, l'interazione online, la creazione in Rete di mondi preesistenti, le intelligenze artificiali, la realtà aumentata e virtuale.

Da ciò al coinvolgimento non solo meccanicamente interattivo, ma istintuale ed emotivo capace di accendere l'emozione del bello, il passo è stato non istantaneo ma automatico. Ci siamo ritrovati rapiti nei mondi paralleli di alcuni videogiochi com'era accaduto già per le opere di Renoir, Rembrandt, Michelangelo, Leonardo e altri autori di prima grandezza. L'arte tocca l'istinto, conquista, provoca alla gioia al pianto e al riso, coinvolge. Ciò vale anche se il suo strumento è quello complesso dei videogiochi. Cambia il materiale non l'operazione creativa.

Eppure, com'è noto, perché una nuova forma d'arte sia universalmente riconosciuta è spesso necessaria la sua istituzionalizzazione: l'entrata dalla porta principale dei grandi musei e delle gallerie. Se i templi consacrati al bello accettano nelle proprie stanze il videogioco e lo mostrano al pubblico come ciò che non è più un semplice oggetto di svago o al massimo uno dei tanti segni dei tempi, è fatta.

Le opere interattive sono entrate da protagoniste al "V&A", il "Victoria and Albert Museum" di Londra. Una tappa importante, certo, ma non la prima.

Già nel 2002 (24 aprile - 10 luglio), l'Italia si mostra protagonista con "Play",

una interessante mostra presso il Palazzo delle Esposizioni di Roma. Il "Barbican Centre" replica a stretto giro in Inghilterra, sempre nel 2002, con *Game On*, da maggio a settembre presso la "Barbican Art Gallery", esibizione destinata a un incredibile successo, a evolversi (*Game On 2.0*) e a girare il mondo, finendo con l'approdare persino a Roma, nel 2017, presso lo "Spazio Eventi Tirso". Nel 2004, sono invece gli americani a dire la loro con *Into the Pixel*, mostra che annualmente si manifesta completamente rinnovata durante la *convention* "Electronic Entertainment Expo" di Los Angeles e che tuttavia si concentra sulle illustrazioni concettuali dei più noti videogame.

Forse più audace e interessante è la suggestiva *Game Story*, mostra fortemente interattiva dal taglio storico ed estetico organizzata dall'associazione francese MO5.com e dal "Musée Guimet" presso il "Grand Palais" di Parigi dal 10 novembre 2011 al 9 gennaio 2012, che approderà successivamente in Quebec, Canada.

L'Australia risponde con *Game Masters*, mostra incentrata sugli autori e artisti dietro alle grandi opere videoludiche che debutta il 28 giugno 2012 all'ACMI (Australian Centre for the Moving Image) dove resterà fino al 28 ottobre. Fa certamente più clamore il "Moma", celeberrimo museo d'arte moderna di New York, che accoglie i videogiochi al suo interno nel novembre del 2012, appena un mese dopo che l'Italia, con il "Vigamus" di Roma, celebrasse il traguardo di avere il secondo museo europeo dedicato all'arte videoludica, sulle orme del pionieristico "Computerspielemuseum" di Berlino,



Fig. 9 - Cuphead.

aprendo la via negli anni successivi a iniziative simili nel Regno Unito, in Francia e in Finlandia.

Ancor prima, tuttavia, il 16 marzo 2012, anno estremamente significativo nel processo di legittimazione delle opere interattive come espressione artistica, debuttava presso lo "Smithsonian American Art Museum" di Washington D.C. una mostra curata da Chris Melissinos dal titolo decisamente chiaro e schierato: "The Art of Video Games", l'arte dei videogiochi, che rimase aperta fino al 30 settembre, per poi andare



Fig. 10 - Shovel Knight.

in tour in altre dieci location statunitensi. Di mostre dedicate al videogioco, dalle più autorevoli e significative (come le iniziative appena menzionate) a quelle minori ma comunque ben ragionate e strutturate, ce ne sono state molte, nel mondo, ma vale

la pena rimarcare come quella dello Smithsonian, a differenza di altre (una su tutte la mostra del "Moma"), abbia avuto il coraggio di affermare con decisione lo statuto artistico del videogioco, senza "se" e senza "ma", soprattutto senza quello snobismo *radical-chic* di accogliere con riserva e a condizioni particolari nel proprio "salotto bene" una (quasi) arte sempre un po' scomoda, un po' impresentabile.

Il videogioco, in definitiva, è al tempo stesso arte per natura e per conquista. Le opere dei maestri del genere quali Miyamoto (Super Mario), Molyneux (Populous), Kojima (Metal Gear), Cage (Detroit: Become Human), Ueda (Ico), Minter (genio britannico della psichedelia interattiva), Itagaki (Ninja Gaiden) o Crane (Pitfall) sono una testimonianza evidente della potenza espressiva, radicalmente nuova, del videogioco. Il critico cinematografico americano Roger Ebert, inutilmente, aveva più volte negato alte qualità espressive ai videogiochi, convinto che non si potesse considerare arte un prodotto



la cui cifra stilistica può essere modificata dalla partecipazione del fruitore. Proprio questa caratteristica al centro delle sue argomentazioni ha consentito, invece, al videogioco di ottenere la qualifica di opera interattiva di alto livello. Chi gioca, in pratica, diviene autore con l'ideatore di ogni variazione dello scenario, aumentando la valenza espressiva delle immagini.

Se è vero che fin da Piero Della Francesca esistono regole costruttive per la composizione, che tengono conto del coinvolgimento di chi guarda, è nel secolo scorso che questo processo viene inglobato nel concetto stesso di opera d'arte.

Si tratta di una rivoluzione iniziata, per così dire, dalla teoria dell'opera aperta, formulata in un saggio del 1962 da Umberto Eco. Secondo Eco<sup>3</sup> l'opera appare sempre diversamente in quanto non compiuta e necessita dell'apporto (emotivo, intellettuale, creativo) di colui che la osserva per essere portata a compimento. Tutto merito o causa delle Avanguardie, contrassegnate dal termine *ultima*, destinato ad essere superato da una nuova proposta, anch'essa *ultima* in attesa di superamento, come l'arte cinetica, di cui Lea Vergine parla nel 1984, notandone la valenza interattiva.<sup>4</sup>

Si poteva già intravedere un anticipo del ruolo primario del pubblico, da passivo a sempre più attivo, nelle serate futuriste, in cui i partecipanti erano coinvolti come parte integrante della triade del processo creativo: artista-opera-fruitore. Negli anni '60, poi, tempo di grandi innovazioni tecnologiche, i mezzi espressivi venivano accolti e utilizzati con entusiasmo nelle arti figurative come strumenti per installazioni o *happening*.<sup>5</sup>

L'utilizzo della radio, della videoriproduzione e computervideografica, ai critici e agli autori più colti, sembrò un atto di omaggio

---

3 Umberto Eco, *Opera aperta*, Milano, 1962.

4 Massimo Carboni, in *Lo stato dell'arte*, Bari, Laterza, 2005, p. 108. Qui si parla del riaffiorare del sogno dell'opera d'arte totale, ovvero un'esperienza perennemente modificabile dall'artista e dal fruitore. Il rischio di questa prospettiva è paradossalmente una contrazione esponenziale di opportunità che trasforma il cyberspazio in "un universo chiuso e autoreferenziale che sbarra l'orizzonte del possibile restituendocelo sempre meno come una sfida della libertà, un'esposizione all'evento, e sempre più come qualcosa che coincide con l'innovazione tecnica della Tecnica.

5 Ibidem.

a Bertold Brecht, che negli scritti di estetica si dichiarò pronto a rivalutare i generi minori (favole, filastrocche, giochi) e le nuove tecniche di comunicazione.<sup>6</sup>

Così alcuni principi scientifici cominciano a invadere il campo artistico, instaurando un delicato equilibrio tra idea e tecnica.

Nel museo interattivo il visitatore diventa parte dell'opera, modificandola.

A Manila, per fare un esempio, una ex stazione di autobus è diventata, nel 2015, la prima "Galleria stabile d'Arte Interattiva". Niente più quadri statici, sculture inavvicinabili e dipinti sotto teca.

Nel museo interattivo "Art in island", i visitatori sono invitati a violare l'opera, entrare in un dipinto o semplicemente interagire con esso e scattare una foto di tale esperienza.

L'installazione diventa così dinamica e soggettiva. Importanti opere della storia dell'arte sono rappresentate in 3D, inserite all'interno di cornici passanti o esplodono in una stanza. Pavimenti, dipinti, pareti e soffitti fanno parte di un paesaggio impressionista o di una scena espressionista di Van Gogh, mentre la tradizionale regola di evitare foto e riprese dell'ambiente espositivo è, per così dire, capovolta. La foto è obbligatoria. Prima della conclusione di una visita, ognuno sceglie un modo personale di inserire la propria immagine nella scena dell'esposizione e scatta l'istantanea.

La galleria "Art in Island" è, in fondo, una sorta di gioco fra le immagini e con le immagini, uno svago "istintuale" che ha tuttavia le sue regole. È anche una versione dal vivo della *videoplayart* ricca di suggerimenti per una nuova produzione di *gaming*, che includono, nella gamma dei materiali, anche le riproduzioni delle opere dei grandi pittori del passato.

Potrebbe accadere così a noi e ai nostri figli di diventare, giocando, più colti e profondi di prima.

Nulla di strano o inimmaginabile visto che uno dei primi perso-

---

6 Bertolt Brecht, *Scritti sulla letteratura e sull'arte*, Torino, Einaudi, 1973, pp. 44-49. Brecht ritiene fondamentale coltivare l'interesse per le forme ritenute inferiori dell'arte come la triviale e le filastrocche per l'infanzia, dalle quali egli afferma di aver imparato a scrivere poesie. Parla anche della radio-diffusione e della riproduzione come innovazioni destinate a modificare la valutazione delle opere in teoria e durante l'atto creativo

naggi della realtà “aumentata” sarà un Leonardo da Vinci virtuale, che entra nella nostra vita, ci tocca, ci sorride, c’ introduce, rispondendo alle nostre domande, nella sua dimensione creativa e ci invita a scoprire con lui mille nuove invenzioni per il mondo di domani.

# ArteScienza

**Rivista telematica semestrale**

<http://www.assculturale-arte-scienza.it>

**Direttore Responsabile: Luca Nicotra**

**Direttori onorari: Giordano Bruno, Pietro Nastasi**

Registrazione n.194/2014 del 23 luglio 2014 Tribunale di Roma

ISSN on-line 2385-1961

Proprietà dell'Associazione Culturale "Arte e Scienza"