

Non chiamateli videogiochi

Testo per la mostra L'loading, Siracusa, 2003

In gergo vengono definite *patch* e sono in grado di trasformare un comune gioco per computer in qualcosa di assolutamente nuovo. Proprio come le manipolazioni genetiche, le *patch* agiscono nel profondo dei videogiochi, contaminando il codice informatico e forzandolo a mostrare scenari alternativi.

La manipolazione dei videogames è nata come divertimento popolare sulla Rete, ma è divenuta da subito terreno di sperimentazione anche per gli artisti. La nuova avanguardia del digitale, una grossa fetta della quale abita il Web, usa da anni i prodotti dell'industria internazionale dell'entertainment (giochi come *Quake* o *Half-Life*) come materia prima per la realizzazione di progetti artistici.

La Net Art nasce nei primi anni Novanta in concomitanza con l'avvento del World Wide Web e consiste in progetti artistici pensati appositamente per essere visti on line. Gli artisti della Rete "smontano" le nuove tecnologie, le usano creativamente e criticamente, coinvolgendo lo spettatore in esperienze visuali e concettuali alternative alla navigazione tradizionale. I cosiddetti "videogiochi modificati" sono ormai una vera e propria sotto-corrente dell'arte internetiana e moltissimi net artisti si sono confrontati, dal 1996 ad oggi, con questa forma di intrattenimento popolare.

Ma cosa li spinge ad utilizzare i *computer games*? Alcuni intendono restituire al giocatore un ruolo attivo, oppure sovvertire un atteggiamento maschilista o violento, mentre in altri casi la violenza viene portata al parossismo. L'hacking dei videogiochi è inoltre un modo per "rispondere ai media", per usarli in prima persona, interagendo con essi e deviandoli a proprio piacimento, senza dimenticare il gusto per lo humor e per la parodia. Altri artisti invece preferiscono usare i giochi elettronici come fonte di ispirazione, imitandone l'estetica e le modalità di interazione per creare opere autonome: coloratissime animazioni in 3D, geniali interfacce o veri e propri videogames d'artista.

Le opere in mostra, realizzate da dieci artisti provenienti da tutto il mondo, offrono un panorama ampio e diversificato. Dalla decostruzione delle gare automobilistiche dello spagnolo Retroyou o dell'inglese Nullpointer, all'ambiente tridimensionale "suonabile" di Delire; dal sanguinoso e crudele *Adam Killer* di Brody Condon, all'ironico RgbAtari dell'italiano Mauro Ceolin. Victor Liu See-Le trasforma invece i mostri di *Quake* in insoliti danzatori, mentre il messicano Arcangel Constantini sfrutta creativamente l'errore, costringendo un vecchio sistema Atari a produrre "disturbi audio-visuali". E ancora: l'animazione "sentimentale" e metaforica di Chiara Passa, il videogame retrò e "patologico" dei britannici Corby & Baily, fino al gioco politico-sociale di Gentian Shkurti, incentrato sul tema dell'immigrazione clandestina.

Valentina Tanni

***documento proveniente da www.valentinatanni.com**