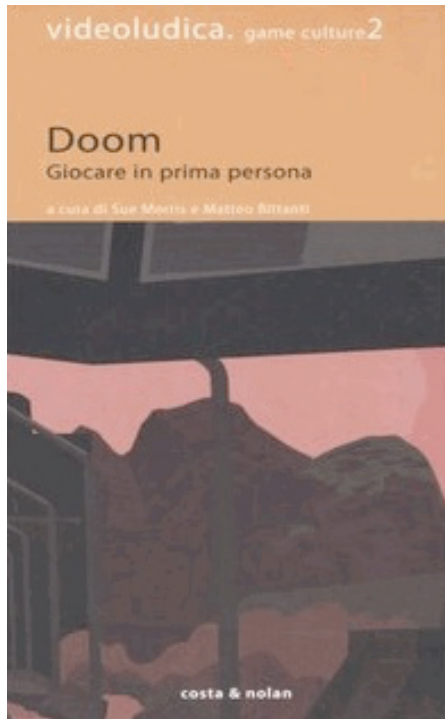


Fraggin' the art world

videogiochi modificati e arte contemporanea

pubblicato in: *Doom. Giocare in prima persona*, a cura di Matteo Bittanti, Costa&Nolan, 2005



Il fenomeno dell'appropriazione e della modifica di oggetti e linguaggi extra-artistici non è una novità per la storia dell'arte contemporanea. Si tratta infatti di un meccanismo creativo caratterizzante l'intero Novecento, a partire dai frammenti di realtà risucchiati nei collage cubisti, per passare ai *ready made* dada, fino alle distorsioni della videoarte e ai *detournmént* situazionisti, solo per citare le esperienze più note. Queste contaminazioni, che hanno segnato il definitivo allontanamento dell'arte dalle sue forme canoniche e la sua sempre più stretta ibridazione con i linguaggi e le forme estetiche della comunicazione mediale, si sono fatte ancora più evidenti negli ultimi trent'anni, all'interno di quella vasta corrente nota come *new media art*. L'opera d'arte, uscita completamente trasformata dall'ondata radicale delle avanguardie, che avevano scardinato l'idea stessa di oggetto artistico, si è così sempre più spesso confrontata con i media: dal cinema alla pubblicità, dalla televisione al telefono, dal *fax* ai sistemi satellitari, dal computer alle reti telematiche. In questo contesto, la modifica artistica dei *computer games*, che si configurano ormai come un vero linguaggio creativo e che costituiscono un settore della produzione culturale di crescente complessità e peso sociale, ci appare oggi come un

fenomeno storicamente inevitabile. Oltre a rappresentare l'ennesima conferma del ruolo critico che la ricerca artistica contemporanea continua a rivestire nei confronti del progresso tecnologico e dei suoi prodotti, siano essi di area utilitaristica, creativa o di intrattenimento.

Almeno a partire dagli anni Cinquanta, contestualmente alla comparsa e allo sviluppo dei primi computer, scienziati e creativi compresero l'importanza della codifica binaria e intuirono la potenza generativa del software, il primo linguaggio della storia in grado di essere non soltanto letto e scritto, ma anche *eseguito*. Il suo carattere "mentale" e la sua capacità di generare oggetti e processi di tipo immateriale e metamorfico non mancarono di affascinare gli artisti, specie quelli di area concettuale, che vedevano nel software una metafora per la loro *arte del pensiero*, contrapposta all'hardware degli oggetti artistici tradizionali. Ma la sperimentazione artistica sulla programmazione, la cosiddetta *Software Art*, che viene ormai studiata come corrente specifica con i suoi esponenti di spicco, la sua teoria e i suoi festival di settore, ha visto un massiccio incremento -quantitativo e di consapevolezza- a partire dall'inizio degli Anni Novanta, in concomitanza con l'esplosione di Internet e dell'informatica casalinga.

It's a mod world

L'intervento sui videogames si attua principalmente attraverso l'uso di *patch* (dette anche *mod*, *add-on*, *skin*, *wad*, *map*), delle aggiunte al codice che modificano in modo più o meno evidente la superficie visibile del gioco, sostituendo i personaggi, cambiando le ambientazioni o alcuni meccanismi di interazione. Proprio come accade nelle manipolazioni genetiche, in cui alla modifica del DNA corrisponde un mutamento estetico o comportamentale della forma vivente, le *patch* agiscono nel profondo dei videogiochi, contaminando il codice informatico e forzandolo a mostrare scenari alternativi. La manipolazione dei giochi elettronici è nata come divertimento popolare sulla Rete, ma è divenuta fin da subito un fertile terreno di sperimentazione anche per gli artisti, che almeno dal 1995 usano i prodotti dell'industria internazionale dell'entertainment come materia prima per la realizzazione di progetti creativi. Le motivazioni e gli obiettivi di queste pratiche sono i più diversi: a volte lo scopo è quello polemico di restituire al giocatore un ruolo più 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. In altri casi, infine, il motore del videogioco viene utilizzato come materia grezza per realizzare scenari tridimensionali, film e telenovele digitali, elaborazioni grafiche di grande suggestione.

Il rilascio sulla Rete dei codici di molti giochi (*Doom* primo fra tutti) da parte di una delle maggiori case produttrici di computer games, la famigerata *ID Software*, insieme al diffondersi di programmi pensati appositamente per la customizzazione dei prodotti (come il *Doom Editor Utility*, 1994) favorì la crescita del fenomeno delle modifiche. Centinaia di versioni alternative di *Doom* iniziarono a circolare già a pochi mesi dalla pubblicazione del gioco, dando vita, nel corso degli anni a bizzarri prodotti come *Star Wars Doom*, *Hellraiser Doom*, *Simpson's Doom*, *Aliens Doom*. Nella maggior parte dei casi si trattava di interventi superficiali, detti per questo *skins*, che non facevano altro che "rivestire" i personaggi e alcune ambientazioni con una nuova pelle, trasformando il solo aspetto esteriore dei componenti. Ma non sempre i mods si fermano a questo primo livello di intervento, e spesso cambiano talmente nel profondo la struttura e gli obiettivi del gioco tanto da produrre un'esperienza ludica praticamente inedita (basti pensare a *Counterstrike*, nato dalle modifiche del più celebre *Half-Life*). I *First Person Shooter*, come vedremo, rappresentano il terreno più battuto dalla maggior parte dei creatori di videogiochi modificati, sia in campo amatoriale che più specificamente artistico. La rappresentazione di uno spazio tridimensionale abitabile, insieme alla potenza estrema della visione in soggettiva, rappresentano infatti due elementi di grande fascino, che opportunamente personalizzati permettono di ricreare interi mondi, di immaginare nuove dimensioni, e di trasportare lo spettatore più dentro possibile all'esperienza virtuale. Con dei semplici *level editors*, che finirono per diventare una componente standard inclusa nel gioco originale, ragazzini, studenti, programmatori dilettanti e infine artisti di ogni età e genere, hanno avuto la possibilità di accedere ad uno strumento di creazione di grafica tridimensionale, senza dover ricorrere a complicati e costosi software specializzati, né tanto meno programmarli in prima persona.

Musei sotto tiro

Il primo esempio di modifica artistica di un FPS si chiama *Ars Doom* ed è stato realizzato da Orhan Kipcak e Reinhard Urban in occasione dell'edizione del 1995 di *Ars Electronica*, il più vecchio e prestigioso festival di arti digitali del vecchio continente. L'ambientazione ricalcava gli spazi della Brucknerhaus, sede della manifestazione austriaca, e i giocatori (che potevano anche collegarsi via

Internet) impersonavano artisti famosi come Arnulf Rainer, Joseph Beuys, Nam June Paik, Jeff Koons. Servendosi di armi, ma anche di pennelli e spara-vernice, si aggiravano poi per il modello tridimensionale dello spazio espositivo uccidendo artisti e distruggendo le opere esposte. Si trattava, naturalmente, di una fin troppo esplicita operazione di critica al sistema dell'arte e diede il via ad una lunga serie di esperimenti simili. Come ad esempio quello dei tedeschi Florian Muser e Imre Osswald autori un livello di *Quake* intitolato *NoRoomGallery* (1999), esposto nella tappa berlinese della mostra *Reload*, in cui ricreavano con scrupolosa fedeltà di dettagli gli spazi dell'Hamburger Kunsthalle.

Sempre ambientato in museo è il progetto *Museum Meltdown* (1996-1999), della coppia di artisti svedesi Tobias Bernstrup / Pelle Torsson. In occasione di alcune mostre ad Arken (Copenaghen), Vilnius e Stoccolma, i due realizzarono tre diverse versioni del loro *computer game*, utilizzando il *level editor* di *Nuke Dukem 3D* nelle prime due occasioni e quello di *Half-Life* nell'ultima. Le sale dei musei, ricostruite grazie al motore tridimensionale del gioco, diventavano lo scenario per sanguinose lotte all'ultimo mostro, in una battaglia senza esclusione di colpi. In un'intervista gli autori sottolineano come il gioco rappresenti una metafora del sistema dell'arte, costituito fondamentalmente da "un numero di entità riprogrammabili in interazione tra loro" e descrivono il medium videogiochi come un possibile laboratorio per "comprendere il mondo dell'arte attraverso la game theory".

Il gioco messo a nudo dai suo scapoli...

Se abbiamo finora sottolineato l'importanza della verosimiglianza degli spazi tridimensionali e le possibilità immersive degli FPS, oggetto dei mod sin qui analizzati, il lavoro di Jodi.org ci introduce in un territorio completamente diverso. Il duo belga-olandese di net artisti ha aperto la strada alla decostruzione radicale, alla deviazione straniante di segni e significati, all'uso dell'errore come stimolo creativo e virus destabilizzante.

SOD (1995) è stato creato agendo sul codice di *Castle Wolfenstein*, predecessore diretto di *Doom* nella dinastia degli sparattutto prodotti dalla *ID Software* negli Anni Novanta. Lo scenario del maniero dei nazisti viene spogliato completamente delle *textures* originali per ridursi a pura struttura: una minimale architettura in bianco e nero, fatta di linee e figure geometriche piane. Lo spazio di gioco diviene così astratto e disorientante, rendendo difficoltosa l'interazione con il programma e favorendo la deriva casuale; un ulteriore elemento straniante scaturisce dal contrasto tra l'astrattezza del campo visivo e i suoni originali del gioco: spari, urla e abbaiare di cani. Persino l'interfaccia dei comandi e i menu di

setting diventano criptici, mentre gli avvisi che precedono l'uscita dal gioco, dopo la pressione del tasto ESC, spesso lanciano messaggi ironici e provocatori: “*Heroes don't quit, but go ahead and press Y if you aren't one.*”

I riferimenti testuali più virulenti si trovano però ancora al di sotto della, pur spogliata, interfaccia: direttamente nel codice. Che può assumere, come in questo caso, l'aspetto di una bizzarra poesia sulla morte, protagonista indiscussa del gioco:

```
// Test if death sequence is done
if (death sequence is done)
{
// change state to death
player-state = DEAD
} //end if death is done
} // end if dying
else // player must be death
{
// the player is dead, so clean up the mess'
```

Ben sette anni dopo, nel 2001, Jodi.org si confronta con *Quake*, rilasciando in Rete un pacchetto contenente ben quattordici differenti *mods*, riuniti sotto il significativo titolo “*Untitled Game*”. La demolizione viene qui portata alle sue estreme conseguenze: scompare qualunque residuo di giocabilità (che pur sopravviveva in *SOD*) e l'errore diventa il meccanismo principale di generazione degli effetti. Lo scenario e i personaggi scompaiono per lasciare il posto a forme astratte e ipnotiche, ambienti fatti di numeri e lettere, schermate colorate e lampeggianti, mentre l'audio rimane ancora una volta invariato: lamenti umani, grugniti di mostri, spari ed esplosioni. Come in tutti i lavori di Jodi, anche in questo caso è l'estetica del codice a trionfare, creando un'atmosfera *low-tech* e retrò. Il giocatore ha ormai perso completamente il controllo: i comandi non rispondono, la macchina prende il sopravvento, l'algoritmo grezzo riemerge con forza per ricordarci la vera natura degli oggetti digitali: lunghe stringhe di codice processate da un congegno elettronico.

La morte virtuale

Brody Condon è un giovane artista americano. Tutta la sua sperimentazione verte sullo studio e il *reverse engineering* applicato ai videogiochi 3D, che vengono smontati e modificati per assumere nuovi significati e interagire con la vita reale. Il risultato finale delle sue ricerche si esprime in lavori di vario tipo: software, video, installazioni e sculture. In *Adam Killer* (2001), frutto di una modifica di

Half Life, il giocatore si trova a dovere uccidere, con diverse armi, una serie di personaggi tutti uguali (centinaia di cloni con la faccia di Adam, amico di Condon), vestiti di bianco e immobili in un ambiente sterile e immacolato. Il senso di disagio e di vertigine è aumentato da un effetto di duplicazione delle immagini (*trailing*), frutto di bug portato all'exasperazione. Il tema della violenza, cardine assoluto dell'intera categoria degli FPS, viene qui messo prepotentemente in discussione, distillato ed elevato all'ennesima potenza, in un gioco di contrasti: sangue rosso su sfondo immacolato, armi cariche contro nemici indifesi, totale rimozione di ostacoli e obiettivi. Il parossismo della messa in scena costringe ad una riflessione, mettendo il giocatore di fronte alla violenza pura, spogliata di qualunque trama, senza scopo e senza giustificazione, con in più un'iniezione di realtà, incarnata dal volto inerte di Adam.

Ed è di nuovo dalle ceneri di *Half Life* che nasce *Deathjam* (2001), opera sulla simulazione della morte in prima persona realizzata dall'australiano Julian Oliver, noto anche con lo pseudonimo *Delire*. Il gioco è un inquietante laboratorio sperimentale sulla morte violenta, una lotta all'ultimo sangue combattuta da 32 intelligenze artificiali, gli *i-Bots*, che si danno incessantemente la caccia l'un l'altro, uccidendosi senza pietà. L'utente ha la possibilità di vivere l'esperimento dal punto di vista di uno qualunque dei bot coinvolti, siano essi cacciatori o prede, e può anche spostarsi da uno all'altro durante la battaglia, in una sorta di reincarnazione virtuale. Il giocatore si fa quindi semplice spettatore del massacro in atto, ma il suo punto di osservazione non è più esterno. Lo sguardo in soggettiva, aperto dall'interno dei protagonisti, lo cala in una paradossale esperienza di ciclica morte e resurrezione, attuata trasferendosi, come un'anima inquieta, da un corpo digitale ad un altro. Scrive l'artista: "*Deathjam si interroga: cosa resta della morte quando diventa essa stessa virtuale?*". Oliver si dedica da anni alla sperimentazione sul software e sulla grafica, in special modo quella tridimensionale. La sua opera più famosa si chiama *Quilted Thought Organ* ed è stata realizzata utilizzando il motore di *Quake II*. L'ambiente immersivo e realistico del videogioco originale si trasforma qui in un mondo virtuale fluorescente dove si possono creare interazioni tra elementi sonori. Gli oggetti e le azioni attivano campioni sonori, permettendo all'utente di "suonarlo" come uno strumento musicale.

Re-mixing games

I videogiochi sono malleabili. Si prestano alla manipolazione, alla reinterpretazione, alla parodia, al gioco delle sostituzioni. Offrendosi come piattaforma multi-uso e come paradigma interpretativo della

vita, della mente umana, delle dinamiche politico-sociali. Feng Mengbo ha mescolato, sin dalle sue primissime opere, l'immaginario dei *computer games* con la cultura popolare del suo Paese, *Mario Bros* con Mao Tse Tung, gli sparattutto e la Rivoluzione Culturale.

In *Taking Mt. Doom by Strategy* (1997), un'installazione interattiva esposta presso l'Haggerty Museum di Milwaukee, l'artista cinese ha inserito personaggi e scene del film *Taking Tiger Mountain by Strategy*, pellicola degli Anni Settanta che rievoca le gesta di Mao, nella struttura di gioco di *Doom*. Secondo le parole dell'artista stesso, l'accostamento tra l'epopea cinese e il cupo gioco della ID era stato favorito dalla presenza di elementi comuni: la lotta per il potere, l'abbondanza di sangue e il protagonismo degli eroi. Negli anni successivi, Mengbo ha continuato ad utilizzare i videogiochi, modificando ad esempio *Quake III Arena* in modo che i visitatori delle sue installazioni -e gli utenti connessi via Internet- potessero usare l'artista stesso come bersaglio mobile e obiettivo dei loro frag. Armato di telecamera e cannone spaziale, l'avatar di Mengbo si aggira moltiplicato in oltre trenta esemplari per i sotterranei bui, sostituendo tutti i personaggi del gioco originale e confondendo così identità e ruoli.

Un simile approccio all'appropriazione e alla deviazione di significato lo riscontriamo nel lavoro Victor Liu See-Le, autore di *Children of the Bureaucrats of the Revolution* (2001), progetto video costruito usando il motore di *Quake II*. L'opera è composta da un gruppo di coreografie fatte eseguire dai personaggi del gioco, in una bizzarra traduzione della danza in movimenti robotici. La caratteristica più interessante del lavoro consiste nella possibilità di "vivere" la danza non solo dal punto di vista di chi osserva, ma anche di quello del danzatore, prospettiva resa possibile dalla visione in soggettiva.

La guerra dei sessi

Il bersaglio polemico più gettonato dopo la violenza è di sicuro il maschilismo. Il mercato dei videogames, che continua a rivolgersi ad un pubblico composto in gran parte da uomini, ha quasi sempre estromesso le donne dai giochi oppure le ha relegate in ruoli subalterni e stereotipati.

A partire almeno dal 1996, anno in cui Loren Petrich rimpiazzò Bob, il protagonista di *Marathon Infinity*, con Tina, i tentativi di reazione allo status quo sono stati numerosi. E la comparsa di eroine femminili, come Lara Croft di *Tomb Raider*, lungi dal sedare le critiche, ne stimolò di più forti. L'artista e studiosa di videogiochi Anne-Marie Schleiner fu la prima a reagire, realizzando una patch per *Marathon* intitolata *Madame Polly* (1998), parodia delle nuove eroine con fisico da pin-up. Il gioco

contiene, infiltrate nell'architettura originaria, una serie di riflessioni sul ruolo della protagonista, Polly, vista, di volta in volta, come oggetto sessuale, come dominatrice, come drag queen, come lesbica o come femminista.

Skin Pack (2000) dell'australiana Linda Erceg è invece una videoinstallazione a due schermi figlia dell'engine di *Quake II*. Quattro personaggi femminili -Crackwhore, Chastity, Chastity Marks e Nude Chic- sono delle versioni "nudiste" di avatar originariamente presenti nel gioco, impegnate in giochi voyeuristici con tanto di sottofondo audio campionato da film pornografici. L'artista sfrutta ancora una volta la potenza intrinseca dello sguardo individuale per mettere in discussione il ruolo dello spettatore nel mondo del sesso esibito e dei film hard. Questo lavoro, come l'intera ricerca dell'artista australiana, esplora a fondo il rapporto tra corpi reali e virtuali e mette in discussione la capacità rappresentativa della grafica tridimensionale, oltre che gli standard e gli stereotipi che soggiacciono alla costruzione dei modelli umani.

Codici generanti

Dietro allo pseudonimo *Nullpointer* si nasconde l'inglese Tom Betts, uno dei più geniali artisti-programmatori della scena europea. Divenuto famoso grazie a progetti come *Webtracer* -un browser alternativo che visualizza Internet attraverso una mappa tridimensionale- e *Dividebyzero*, ambiente web sperimentale basato sullo sfruttamento creativo dell'errore, Betts si è spesso dedicato alla modifica dei *computer games*. In *QQQ* (2002), progetto nato dalla manipolazione di *Quake*, gli ambienti 3D vengono disintegrati e trasformati in architetture astratte e dinamiche, fatte di forme "esplose" che si auto-generano sotto gli occhi dello spettatore. Nella sua versione installativa, il gioco si arricchisce di un livello di interazione: quello con gli utenti della Rete. I giocatori in remoto, con il continuo flusso di dati che generano utilizzando la piattaforma di *QQQ*, non fanno altro che alimentarne la potenza generativa. Le loro azioni, i loro movimenti, la loro stessa presenza in collegamento, fornisce al software preziosa linfa vitale per la produzione di forme astratte in movimento. Sempre nuove, sempre diverse, potenzialmente infinite. Sulla stessa linea d'onda si colloca anche *c0a0* (2002), decostruzione totalmente astratta dell'intro cinematografica di *Half Life* e bizzarro studio sulle possibilità grafiche dei motori 3D dei *computer games*. L'autore, il già citato Brody Condon, sottolinea il carattere sperimentale e formalista del progetto, e arriva a suggerire un suo possibile mis-utilizzo come *tool* per il *yjing*.

Valentina Tanni

Bibliografia

- Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge 2001 (trad. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares Edizioni, Milano 2002)
- Marco Deseriis, Giuseppe Marano, *Net.art. L'arte della connessione*, ShaKe Edizioni Underground, Milano 2003
- Rachel Greene, *Internet Art*, Thames And Hudson, London, 2004
- Peter Lunenfeld, *Snap to grid*, Mit Press, London, 2000
- Matteo Bittanti, a cura di, *Per una cultura del videogiocare*, Edizioni Unicopli, Milano 2002

Sitografia

- Selectparks - <http://www.selectparks.net>
- Cracking the Maze - <http://switch.sjsu.edu/CrackingtheMaze>
- Opensorcery - <http://www.opensorcery.net>
- Nullpointer - <http://www.q-q-q.net>
- Quilted Thought Organ - <http://selectparks.net/archive/qthoth.htm>
- Brody Condon - <http://www.tmpspace.com>
- SOD - <http://sod.jodi.org>
- Untitled Game - <http://www.untitled-game.org>
- Victor Liu - <http://www.n-gon.com>
- Feng Mengbo - <http://www.mengbo.com>
- Tobias Bernstrup - <http://www.bernstrup.com>
- Ars Doom - http://xarch.tu-graz.ac.at/autocad/adge/CAMP_Adge96_doom.html