

Machine Animation. Videogiochi e machinima nell'arte contemporanea

Domenico Quaranta

Published in: E. Mandelli, V. Re (a cura di), *Fate il vostro gioco. Cinema e Videogame nella rete: pratiche di contaminazione. Atti della giornata di studi, Venezia, Università Ca' Foscari, 19 novembre 2010*. Terra Ferma, Treviso 2011. PP. 107 - 116

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

Nel corso del primo decennio del nuovo Millennio, la forma del machinima è evoluta in una formula sufficientemente codificata da farne un genere trasversale, che spazia da produzioni di alta professionalità a prodotti grezzi e amatoriali. Parimenti, la sua storia è stata studiata da appassionati e ricercatori, e ha assunto una forma piuttosto lineare, che procede dalla demoscene degli anni Ottanta e Novanta, ai Quake Movies – per lo più, *speedrun* e documentazioni di gioco in multiplayer – fino alle prime prove narrative (*Diary of a Camper*, 1996), alla codificazione del termine – con il varo, nel 2000, del sito machinima.com, a opera di Hugh Hancock – e del genere, che sacrifica la leggerezza delle demo originarie alle esigenze di una più vasta circolazione, finendo per prediligere i formati video standard.

Oggi, quando si parla di machinima, si fa per lo più riferimento [1] a un video narrativo, girato in un ambiente di gioco – online od offline – servendosi degli strumenti di registrazione e di controllo della videocamera messa a disposizione dal gioco stesso, a volte allestendo un'apposita scenografia e arruolando altri personaggi – siano essi bot o giocatori – come attori. Questa descrizione è ben lontana dal rendere la complessità del fenomeno e la molteplicità di declinazioni possibili, sia all'interno che all'esterno di queste semplici regole di genere; ma è utile per

individuare una linea mainstream, sulla base della quale individuare e valutare l'originalità degli artisti che con questo genere si sono confrontati – che è poi il principale intento di questo contributo.

Prima di avviare questa analisi, tuttavia, è indispensabile proporre un chiarimento preliminare su cosa si intenda, in questa sede, con i termini “arte” e “artista”, dato che entrambi sono soggetti oggi a una pluralità di declinazioni pari, se non superiore, a quella cui è soggetto il termine machinima. È indiscutibile, infatti, che nel corso del suo processo di codificazione come “genere”, il machinima sia evoluto in una forma di arte autonoma, i cui risultati possono essere valutati secondo un criterio interno di qualità, mostrati in un preciso circuito espositivo – dai festival ai siti dedicati – e discussi in determinati canali di riferimento [2].

In quanto tecnica, tuttavia, il machinima può essere adottato da cineasti sperimentali, documentaristi, registi mainstream, autori di videoclip musicali e artisti visivi per produrre risultati che si relazionino non solo ai codici linguistici del machinima come genere, ma anche a quelli del loro ambito di riferimento: il cinema indipendente, il documentario, il videoclip, l'arte contemporanea.

È a quest'ultimo ambito che si farà, per lo più, riferimento in questo saggio. In particolare, verranno sviluppate due linee di analisi. Nella prima, si tenterà di riflettere su come gli artisti visivi si siano appropriati della forma machinima, nella sua forma codificata, per coniugarla a un altro “genere” della tradizione audiovisiva del ventesimo secolo, quello del video d'artista e sviluppare una riflessione originale, e spesso critica, sul videogioco come genere, come linguaggio e come filtro culturale. Nella seconda, invece, saranno presi in considerazione alcuni *case study* che dimostrano come gli artisti, nel loro sforzo di utilizzare i videogiochi per dare sviluppo alla propria ricerca sull'immagine in movimento, abbiano spesso sperimentato strade nuove, talvolta riagganciandosi a pratiche che fanno parte della preistoria del machinima ma che sono state sacrificate nel suo processo di codificazione come genere, talaltra dando vita a linguaggi del tutto nuovi, capaci di

offrire indicazioni preziose per gli sviluppi futuri del videogioco stesso.

1. Arte contemporanea e machinima

I primi casi noti di utilizzo, in ambito artistico, di “game footage” - ossia, di filmati girati all'interno di un ambiente di gioco – risalgono al 1996. Questa pratica si allaccia a quella – molto diffusa nell'ambito della video arte sin dai suoi esordi – di appropriarsi di frammenti audiovisivi prodotti e fatti circolare dai media mainstream – televisione e cinema – per sviluppare un commento (spesso critico) a margine dei media stessi, riflettendo sulle loro convenzioni linguistiche e sui loro codici culturali.

Al di là del discorso che stiamo sviluppando, questo fatto è di per se significativo, perché ci consente di datare il momento in cui il videogioco – un medium nato, non dimentichiamolo, negli anni Settanta – comincia a essere preso in considerazione nei circuiti della cultura “alta”. Questo significativo *time lapse* – è raro che gli artisti attendano quasi trent'anni prima di mettere le mani su una nuova tecnologia, o confrontarsi con un nuovo medium – non può essere spiegato solo facendo riferimento alle difficoltà “tecniche” poste dal medium videogioco: in fondo, puntare una videocamera sullo schermo di un computer era possibile anche negli anni Settanta. Il fatto è che solo negli anni Novanta si creano i presupposti perché una generazione – di artisti e di studiosi – che con i videogame ci è cresciuta cominci a considerare seriamente le implicazioni culturali del medium e la peculiare forma di esistenza a cui l'interazione continua con un medium narrativo da vita [3].

Chiusa questa parentesi, è interessante notare come l'evoluzione del machinima artistico segua grosso modo l'evoluzione del machinima come genere, pur mantenendo alcune caratteristiche peculiari. Inizialmente, si tratta soprattutto di raccontare i videogiochi, il gioco – o, come vedremo, il non gioco – come performance. Mano a mano che le narrative dei videogiochi si raffinano, cominciando a relazionarsi con i grandi eventi della storia passata e presente (il Vietnam, i conflitti in Medio Oriente), e che si affermano strumenti di ripresa interni al videogioco

stesso, il machinima d'arte diventa uno strumento per raccontare la realtà attraverso il filtro culturale del videogioco, le sue convenzioni iconografiche e narrative. La possibilità di sviluppare, all'interno degli ambienti di gioco, delle pratiche performative aliene dalla narrativa principale del gioco stesso, porta alcuni artisti interessati alla performance a scegliere queste piattaforme virtuali come set delle loro pratiche, e a servirsi del video come strumento di documentazione delle stesse. Infine, l'affermazione dei multiplayer online e dei mondi virtuali, che aprono agli utenti la possibilità di costruirsi una “seconda vita” online, spingono alcuni artisti a servirsi del video per raccontare, declinandone le peculiarità e le criticità, questa nuova dimensione della vita contemporanea.

Come vedremo considerando alcuni *case study*, questi esperimenti non si allontanano troppo da alcuni usi codificati del machinima come genere autonomo, ma li contaminano con i codici linguistici dell'arte contemporanea e con la tradizione della video arte, proponendone delle declinazioni inedite.

1.1. Raccontare i videogiochi

Tra 1996 e 1997, l'artista greco Miltos Manetas realizza i suoi primi video “after videogames”. Il riferimento ludico immediato sono gli “speedrun” - video, ma per lo più “demo” eseguibili soltanto all'interno del videogioco in cui sono state prodotte – in cui un videogiocatore mostra la propria abilità e la propria velocità nel condurre a termine la missione indicata. Rispetto al genere dello speedrun, tuttavia, i video di Manetas rivelano degli scarti significativi, sia di carattere tecnico che di approccio al gioco. Innanzitutto, si tratta di autentici video, ripresi con una videocamera esterna durante una sessione di gioco. Questa scelta lo pone al di fuori della sofisticata cultura demoscene, che rivendica l'abilità tecnica come uno dei propri caratteri distintivi; e anticipa le esigenze di esportabilità che porteranno il machinima a circolare per lo più in formati video convenzionali (evidentemente, un artista deve produrre un artefatto che possa circolare ed essere compreso nella sua piattaforma di

riferimento, quella dell'arte contemporanea). Inoltre, l'uso del termine “after” (*d'après*) rivela un approccio molto diverso da quello dei videogiocatori che vogliono mostrare la loro abilità, e il riferimento a codici e pratiche – il collage, l'appropriazione, il *détournement* – tipiche del mondo dell'arte. Tutto ciò è ben esplicitato nel manifesto che accompagna queste opere, pubblicato diversi anni dopo:

An artist who works with videogames, doesn't create or changes anything himself. He/she just extracts the hidden notion by looking carefully the parade of symbols which the game is offering already. An explosion is captured and turned into a Turner-like landscape. A monster becomes romantic when instead of shooting it, you take photos of it. Pokemon are presented exactly as Pokemon- little pocket monsters out of proportion. As well as a painter is not the one eats a piece of bread but the one who paints it, a videogame artist is not someone who creates a videogame, but someone who copy it. It's easy and beautiful and for that reason, the coolest thing to do [4].

Questo approccio diventa ancora più chiaro quando si guarda al soggetto dei lavori di Manetas: non prove di abilità, ma momenti di attesa, frammenti di gioco e, ancora più spesso, di non gioco. Interessato all'unità indissolubile tra carattere e giocatore, Manetas cerca di esplorare questo tema soffermandosi, per lo più, su momenti in cui il carattere è lasciato a se stesso. *Miracle* (1996), il suo primo “video after videogames”, è girato in F18 Hornet, e mostra un aereo che si muove senza logica su una pista minimale, che solo pochi elementi descrittivi consentono di distinguere da una qualsiasi superficie azzurra. *Flames* (1997), il video successivo, mostra Lara Croft mentre cerca di sfuggire a una serie di attacchi, per poi soccombere fatalmente all'ultimo colpo. Ma è soprattutto il ciclo *Super Mario Sleeping*, iniziato lo stesso anno, a dare senso all'intera serie. Quando non è agito dal giocatore, Super Mario cade in uno stato di non vita, e dorme. Manetas riprende il suo sonno. Il video nasce in una pausa di gioco tra una sessione di gioco e l'altra. Per fare arte devi smettere di giocare. Spiega Manetas:

The “complete SuperMario” instead, is a combined creature: the cartoon plus the player. It’s the player’s energy what “powers” the puppet: if you don’t play with him, he falls asleep.” Mario”, is nobody else but you. Or, the “new You.” [5]

1.2. *Raccontare il reale*

La precocità del lavoro di Manetas potrebbe indurre qualcuno a sostenere che sono stati gli artisti a inventare il machinima. Un'affermazione del genere pecca però di eccessiva semplificazione. Come abbiamo accennato in apertura, la nascita del machinima ha visto il convergere di tradizioni di lunga data (come la demoscene), e ha risposto a esigenze molto diverse da quelle manifestate da Manetas. Insomma: se è giusto riconoscere in questi video la prima manifestazione di una pratica, non sarebbe invece legittimo ricondurre ad essi l'inizio di una storia. Piuttosto, volendo ricostruire su basi più serie la storia dei rapporti tra ricerca artistica e pratiche “vernacolari” di appropriazione, sarebbe opportuno sottolineare come queste ultime – machinima, ma anche e soprattutto mash-up e remix musicali – non hanno fatto altro che semplificare e estendere a una comunità più ampia strategie sperimentate prima dalle avanguardie storiche (il collage dadaista, il montaggio cinematografico), poi dalle neoavanguardie degli anni Sessanta, e infine dagli artisti postmoderni e dai dee-jay degli anni Ottanta e Novanta.

A questa tradizione si riaggancia anche il lavoro video di Eddo Stern, israeliano di nascita e americano d'adozione. Tra 1999 e 2000, Stern realizza *Sheik Attack*, un video di quasi 17 minuti che racconta il sogno sionista di costruire, per il disperso popolo di Israele, uno stato ricco e felice, dalla sua concezione fino all'attuale degenerazione in una sorta di guerra permanente. Il video consiste esclusivamente di “game footage”, estrapolato da giochi differenti e accompagnato da una colonna sonora di canti tradizionali israeliani. Pur basandosi su sessioni di gioco dell'artista, il video non vuole raccontare il videogioco, ma usarlo come un materiale

preconfezionato utile per raccontare una storia reale. Una storia che Stern, cresciuto in Israele, ha avuto modo di vivere su vari piani di realtà: prima studiandola sui libri, quindi vivendola sulla propria pelle durante il servizio militare obbligatorio nell'esercito israeliano e infine, da “emigrato”, seguendola sui media e giocandola nei videogame. Ha raccontato l'artista:

In 1997 I was playing the popular computer war simulation game Command & Conquer with a few friends [...] I remember I was in the process of attacking an enemy base with a small group of commandos, (which are incidentally the rarest and most expensive units in the game.) At this time one of my competitors made a remark that was quite chilling. “I heard you lost six commandos last night”. He wasn't referring to yesterday's game but to a news item regarding a botched Israeli raid into Lebanon, where six Israeli commandos were killed when munitions they were carrying mysteriously blew up. That moment was a strange one, many ironies and complexities rushed up. The reference to the real events completely ruptured the fantasy of the game... and it got me thinking. It was probably the moment when I first began imagining a work like *Sheik Attack*, where the tension is played out between a “fantasy of war” (as a game industry representative has called it), and the “real-life” counterpart. [6]

Nel video successivo (*Vietnam Romance*, 2003) Stern si concentra proprio sul tema della mediazione, usando game footage per raccontare una guerra (quella del Vietnam) a cui non ha partecipato, e che conosce solo attraverso il modo in cui è stata filtrata attraverso il cinema di Hollywood, e poi attraverso i videogame da lui utilizzati, in gran parte ispirati appunto a questa prima mediazione cinematografica. Giocare con un videogioco, tuttavia, non è solo un momento di fruizione, ma soprattutto un momento di vita, per quanto simulata. In altre parole, *Vietnam Romance* diventa il racconto di un momento di “vita vissuta” che è, in realtà, frutto di una doppia mediazione: dalla realtà al cinema, e dal cinema al videogioco.

Editato l'anno successivo, *Deathstar* (2004) racconta di come un sacrificio necessario ma apparentemente impossibile nella realtà, quello di Osama Bin Laden, sia stato celebrato in maniera ossessiva nei videogame usciti dopo l'11 settembre. Qui, della simulazione vengono denunciati altri aspetti: quello di essere un efficace strumento di propaganda e un alter ego onirico della realtà, in cui l'impossibile diventa possibile.

Al 2006, infine, risale il più classico machinima di Eddo Stern, *Landlord Vigilante*. Una storia di fiction scritta dalla sua compagna Jessica Hutchins e liberamente ispirata alla realtà – quella di una affittacamere che spiava i suoi inquilini – viene tradotta per lo schermo costruendo scenari e personaggio in due videogame molto diversi fra loro: GTA San Andreas e The Sims 2 [7]. Questa scelta risponde alle necessità di un racconto che deve delineare un personaggio dissociato, con due volti molto diversi: quello di una assicurante, anziana vedova che affitta stanze per sbarcare il lunario e quella di un personaggio indurito dalla vita, con una morale discutibile a cui si aggrappa con tutte le proprie forze.

Come si vede, Eddo Stern fiancheggia, e per certi versi anticipa, tutta la storia del machinima, servendosi come un linguaggio che gli consente di sviluppare una meta-riflessione sui rapporti tra fantasia e realtà, vita simulata e vita vissuta [8].

1.3. *Documentare performance*

Come è noto, sin dagli anni Sessanta gli artisti si sono serviti del video, a fianco della – o in alternativa alla – fotografia come mezzo per documentare le proprie performance. Questa destinazione documentaria accomuna la storia della video arte a quella dei machinima, che, come abbiamo visto, nascono fra l'altro come mezzo per documentare le performance ludiche dei giocatori.

Perché, tuttavia, un videogioco potesse essere concepito come contesto legittimo per una performance artistica, era necessario che la dimensione ludica passasse in

secondo piano. Un gioco è un contesto narrativo all'interno del quale le azioni del giocatore sono vincolate allo sviluppo, il più possibile lineare, di una storia. Ogni deviazione dalla regola rallenta il gioco, e nei casi estremi porta alla sua interruzione (ossia, alla morte del giocatore). Ai fini del gioco, è importante imparare le mosse da compiere, e compierle alla maggiore velocità possibile. In questo contesto codificato, non c'è spazio per la performance in senso artistico – che è, per sua stessa natura, scelta di libertà, scarto dalle convenzioni su cui si regola la vita.

Non è un caso che le prime performance di artisti negli ambienti di gioco consistano in uno scarto dalle regole di gioco, che ha, per lo più, conseguenze suicide. Nel 2001, l'artista americano Joseph Delappe si connette a *Elite Force Voyager Online*, nomina il suo personaggio “Allen Ginsberg” e, invece di combattere, prende a recitare *Howl*. La performance è documentata da alcune screenshot e da un video, girato con una videocamera esterna che riprende il computer e le mani dell'artista.

Non disponiamo ancora di una storiografia documentata a proposito, ma è probabile che *Howl: Elite Force Voyager* sia la prima performance artistica in un ambiente di gioco. Negli anni successivi, Delappe interverrà in numerosi altri ambienti di gioco online, per lo più attraverso lo strumento della chat, che gli consente, di volta in volta, di portare al pubblico dei videogiocatori testi letterari, dibattiti politici e altri frammenti di realtà. In tutti questi interventi, la documentazione video si affianca alla screenshot, prediletta perché conferisce ai testi digitati nella barra di chat piena leggibilità. Del resto nel lavoro di Delappe, che usa i videogame online e i mondi virtuali come spazi pubblici, l'evento performativo ha la priorità sulla sua documentazione.

Una buona documentazione video si rende necessaria, invece, per quegli interventi che avvengono in videogiochi non online, e che potrebbero essere paragonati al genere delle “studio performance”, praticato a lungo, ad esempio, da Bruce Nauman. In questo caso, la videocamera è, spesso, l'unico vero testimone

dell'azione. È ciò che accade in *Suicide Solution* (2004), un video di 19 minuti dell'artista americano Brody Condon. Per un anno, Condon si è dedicato all'unico vero atto di libertà possibile in un videogioco: il suicidio. In un videogame, morire può essere facile, ma procurarsi deliberatamente la morte può essere paradossalmente molto difficile. Condon esplora deliberatamente questa possibilità in più di 50 sparattutto in prima e terza persona, ricorrendo agli stratagemmi più assurdi: lanciarsi contro un'automobile in corsa, saltare nel vuoto o sopra una granata, sparare contro un muro, ecc.

Se nei videogame la performance si qualifica spesso come scelta di libertà che disobbedisce alle convenzioni dell'azione ludica, nei mondi virtuali svincolati da una precisa azione di gioco le possibilità si fanno più ampie. In particolare in *Second Life* (d'ora in poi, SL) si è sviluppata, tra 2006 e 2009, una vivace scena performativa. Si è trattato, nei casi più interessanti, di esplorare le potenzialità di una piattaforma per sua natura “teatrale”, e le peculiarità di un'esistenza che ha, come confine, lo schermo di un computer. Non a caso, molti artisti hanno lavorato sul concetto di “re-enactment”. Riproponendo performance storiche degli anni Sessanta e Settanta, il duo di artisti Eva e Franco Mattes ne ha, da un lato, contestato il codice e le regole, tentando dall'altro di esplorare quale significato assumessero, su una piattaforma virtuale, concetti centrali nella storia della performance, come il corpo, la violenza, la sessualità. Avendo preso come riferimento dei precedenti a loro noti esclusivamente in forma mediata (fotografie e video), i Mattes hanno messo in scena performance in cui non solo l'azione era programmata istante dopo istante, ma persino il punto di vista era, in un certo qual modo, già determinato (dalla camera che aveva ripreso l'evento originale). Chiaramente, tutte queste performance sono state documentate in forma video, e attraverso la documentazione video sono state rimesse in circolazione all'interno del mondo dell'arte.

Se Eva e Franco Mattes delimitano con precisione il campo d'azione, organizzando le loro performance in contesti artistici e spesso costruendo veri e propri set, Gazira Babeli e il collettivo di performer *Second Front* – la cui

composizione è cambiata in continuazione nel corso del tempo, e di cui ha fatto parte anche Babeli – preferiscono considerare l'intero mondo di SL come proprio spazio d'azione. Le loro prime performance, non annunciate, avvenivano nello spazio pubblico, di fronte a un'audience non istruita e che poteva anche non riconoscerle come tali. In particolare, gli interventi di Gazira Babeli erano spesso “eventi” (tempeste di immagini, terremoti, tornado), armi usate in maniera impropria, test sui limiti del contesto in cui venivano operati, che solo la loro successiva codificazione ha consentito di rileggere in chiave performativa. La documentazione fotografica e video ha ovviamente avuto, in questi casi, un ruolo fondamentale per la circolazione delle performance e il loro apprezzamento al di fuori del contesto in cui venivano eseguite.

1.4. Raccontare il virtuale

Divenuti autentici luoghi di vita, i multiplayer online e i mondi virtuali hanno infine offerto agli artisti materiali per nuove narrazioni. Si tratta, del resto, di una possibilità quasi scontata, e che ha ispirato numerosi machinima, non solo d'artista. Il video viene usato come strumento conoscitivo, per esplorare la nuova dimensione dell'esistenza a cui i mondi virtuali hanno aperto la strada, raccontarne le vicende, portarne a evidenza le peculiarità e le criticità. Gli approcci possono essere molto differenti. *iMirror* (2007), il trittico di video realizzato dall'artista cinese Cao Fei in SL, adotta uno stile documentario e lirico al tempo stesso per raccontare l'esistenza del suo alter-ego virtuale, China Tracy, e del mondo in cui vive. Il primo capitolo riguarda SL come luogo, e parla di consumismo, capitalismo, inquinamento, degli incubi del passato e dell'utopia tecnologica, della vita e della morte in un mondo virtuale; il secondo racconta SL come luogo di storie, e si concentra su una storia d'amore vissuta da China Tracy; il terzo, infine, riguarda le persone, e declina una lunga galleria di ritratti.

Se Cao Fei adotta un approccio documentario, Gazira Babeli preferisce

raccontare se stessa attraverso il filtro di un apologo classico, quello di Simone lo Stilita, e di un film di culto degli anni Sessanta, *Simón del desierto* di Luis Buñuel (1965). Lo spunto narrativo di *Gaz' of the Desert* (2007) trae origine dalla sua decisione di costruirsi, come “residenza” in SL, uno sconfinato deserto sospeso in aria e inaccessibile per chi non ne conosca le coordinate precise sulla mappa di SL. L'isolamento come scelta di libertà, che Gazira condivide con l'essere umano sconosciuto che ne controlla le azioni, diventa quindi il nucleo concettuale del film, condiviso dal precedente di Buñuel, che dice dello Stilita: «Simon of the deser [...] is the most free man on Earth [...] because he has and does what he wants, without any obstacles. He is there on top of a column, eating lettuce. Total freedom.» [9] Regista e protagonista di una narrazione di più di 23 minuti, Gazira insiste sul proprio vivere all'interno di una narrazione fatta di luoghi comuni, servendosi di inquadrature che omaggiano palesemente il western all'italiana; e sulla sostanziale identità tra regia e performance. Dall'alto della sua colonna, scatena temporali, crea edifici e oggetti di scena, ed è artefice delle esplosioni di cui cade vittima. Chiusa nel suo mondo, lo domina come solo un regista, o una divinità possono fare.

Anche il canadese Jon Rafman, nel più recente *Woods of Arcady* (2010), gioca con la natura ambigua dei mondi virtuali, che sono insieme spazi narrativi e spazi di vita, “luoghi” reali. Il video è una sorta di commento visivo a un poema di W. B. Yeats, *The Song of the Happy Shepherd* (1889): un passato mitico e interamente frutto di una tradizione letteraria (a suo modo, dunque, un “mondo virtuale”) viene illustrato da un viaggio visivo in un mondo che, se da un lato è l'ultimo frutto di quella tradizione, dall'altro risulta abitabile, per quanto non ancora abitato se non da statue. Inoltre, Rafman lavora sul contrasto tra la cultura alta e la sua declinazione vernacolare, mediata dalla tecnologia: la voce sintetica che recita Yeats, i limiti e gli errori di una modellazione 3D tutt'altro che professionale, il gusto kitsch che pervade statue, natura e architettura lasciano lo spettatore (come, probabilmente, l'autore) incerto tra attrazione e repulsione.

2. Al di qua e al di là del machinima

A fianco dei video finora considerati, che non mettono sostanzialmente in discussione la forma canonica del machinima, l'arte contemporanea ha schierato tuttavia una serie di artefatti molto differenti, che estendono con modalità inedite il concetto di “machine animation”. Alcuni di essi, come già accennato, si riagganciano a pratiche che hanno avuto un ruolo nella preistoria del machinima, dal modding alla demoscene, ma che hanno lasciato poche tracce sulla sua storia recente; altri, invece, sono veri e propri videogiochi in cui la componente ludica e interattiva è ridotta al minimo, e sacrificata alla componente narrativa e concettuale.

Se il modding nasce come pratica che consente di personalizzare il gioco, rendendolo più divertente per chi lo gioca, molti “mod” d'artista hanno avuto l'effetto di rendere il gioco ingiocabile, trasformandolo in una macchina generativa scarsamente ricettiva nei confronti degli input dell'utente. È il caso dell'ormai storicizzato progetto *Retroyou RC* (1999 – 2001), in cui l'artista catalano Joan Leandre è intervenuto sulla *game engine* di un gioco di corse automobilistiche con una serie progressiva di interventi, partendo dall'azzeramento della forza di gravità (che rende imprevedibile il comportamento delle automobili) e procedendo verso modifiche via via più consistenti, che distruggono la simulazione e trasformano il gioco in una macchina generatrice di coloratissime grafiche astratte.

Con un approccio molto diverso, in una serie di modifiche di livelli di gioco realizzate tra 2006 e 2008, Brody Condon ha forzato la *game engine* a dare vita a dei *tableaux-vivants* ispirati a tavole del rinascimento fiammingo, da Hans Memling a Dieric Bouts a Gerard David. Statiche e meditative, queste scene non prevedono alcuna interazione da parte del giocatore, e si sviluppano sempre uguali a se stesse, in una dimensione senza tempo che un video non sarebbe mai in grado di simulare.

Alcuni anni dopo, Gazira Babeli si è servita di uno stratagemma analogo per portare nello spazio espositivo le sue creazioni – siano esse ambienti, installazioni o performance – senza appoggiarsi a un mondo condiviso in rete su cui non ha, né

potrebbe avere, alcun controllo. I suoi simulatori “standalone” le consentono di dare vita a piccoli mondi virtuali chiusi che ospitano una sola opera, che lo spettatore può visitare e con cui, occasionalmente, può interagire. Così, *Gaz' of the Desert* (2008) è una versione d'archivio del suo celebre deserto, abitata solo da tre personaggi in perpetuo movimento; mentre *Prisoners Exercising* (2009) è un ambiente inespugnabile e privo di aperture, in cui un esercito di cloni salta in continuazione nel vano tentativo di evadere dalla propria prigionia.

Diversi altri artisti, riagganciandosi alle pratiche coltivate nell'ambito della demoscene, hanno riprogrammato vecchie cartucce di videogiochi della generazione 8bit, servendosi degli elementi iconografici in esse archiviati per dare vita a nuove versioni, per lo più non interattive, del gioco stesso. Il caso più noto, e forse più complesso, è *Super Mario Movie*, realizzato nel 2005 dall'artista americano Cory Arcangel: 15 minuti in cui Super Mario, indimenticabile protagonista di molti giochi Nintendo, cerca di ritrovare se stesso in un mondo in disfacimento, i cui elementi sono stati riarrangiati in una allucinazione psichedelica a bassa risoluzione. Nonostante il nome, *Super Mario Movie* non è un video, ma un file di testo di 4 KB che ricodifica completamente la nostra esperienza del gioco. “Machine animation” nel senso più puro della parola.

Allo stesso modo, molti videogame d'artista rinunciano volutamente a una componente ludica troppo marcata, per dare vita piuttosto a delle piccole narrazioni. *Average Shoveler* (2004), dell'artista italiano Carlo Zanni, è un gioco online ispirato ai videogame degli anni Ottanta. Il protagonista è un uomo che passeggia per New York durante una nevicata. La missione di gioco consiste nel camminare e nello spalare, quando lo strato di neve si fa più fitto. Tuttavia, il gioco passa immediatamente in secondo piano quando ci accorgiamo che la neve è una metafora del sovraccarico informativo, e che spalare la neve significa visualizzare, in forma di immagini, le notizie che stanno scorrendo in questo momento su Google News.

Anche nel più recente *Every Day The Same Dream* (2010), dell'italiana

Molleindustria, l'azione di gioco è minima: il protagonista di questo piccolo Flash game è un impiegato che vive, ogni giorno, la stessa monotona vita: alzarsi, fare colazione, mettersi in coda nel traffico, andare in ufficio. Arrivati lì, l'unica opzione che abbiamo è tra il lavorare e il buttarci dal grattacielo.

Lavori di questo tipo si collocano in una posizione intermedia tra video e videogame, esplorando gli interstizi tra una forma e l'altra, e mostrando quali vantaggi ci siano nel mantenere aperta la comunicazione tra linguaggi codificati, forse, troppo presto.

Note

[1] Cfr. la definizione proposta dalla sezione “Frequently Asked Questions” del sito della Academy of Machinima Arts and Sciences, disponibile all'URL www.machinima.org/machinima-faq.html. Ben documentata anche la corrispondente voce di Wikipedia, disponibile all'URL <http://en.wikipedia.org/wiki/Machinima> (ultima consultazione 18 marzo 2011).

[2] Il primo Machinima Film Festival si è tenuto negli Stati Uniti nel 2002, per poi essere riproposto per lo più a cadenza annuale. Nel 2007 è stato organizzato, nel Regno Unito, il primo Machinima Festival Europe. Per maggiori informazioni, cfr. http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_machinima_festivals (ultima consultazione 18 marzo 2011).

[3] Il riferimento è al fatto che sia i Game Studies come disciplina autonoma, sia la cosiddetta Game Art sono un frutto dei tardi anni Novanta. Sulla Game Art, cfr almeno Matteo Bittanti, Domenico Quaranta (a cura di), *GameScenes. Art in the Age of Videogames*, Johan & Levi, Milano 2006; e Andy Clarke, Grethe Mitchell (a cura di), *Videogames and Art*, Intellect Books, Bristol (UK) – Chicago (USA) 2007.

[4] Miltos Manetas, “Copying from Videogames is the Art of our Days”, 2004. Disponibile online all'URL www.manetas.com/txt/videogamesis.html.

[5] Ivi.

[6] Florian Zeyfang, “Interview with Eddo Stern”, in *Tages Anzeiger*, Zurigo, febbraio 2002. Disponibile online all'URL www.postmastersart.com/archive/sterninterw.html.

[7] Footage addizionale proviene da Hit Man e MEd c0.21b.

[8] Sui machinima di Eddo Stern, cfr. anche D. Quaranta, “Machine Animation and Animated Machines”, 2009. In Ilana Tenenbaum (a cura di), *Eddo Stern – Flamewar*, Haifa Museum of Art 2009.

[9] Da un'intervista con Tomás Pérez Turrent e José de la Colina, pubblicata in *Buñuel por Buñuel*. Ediciones PLOT, Madrid 1993. Citato in Pau Waelder, “Day For Night”, in *Ciac's Electronic Magazine*, n° 28 (Webcinema), 2007. Disponibile online all'URL http://magazine.ciac.ca/archives/no_28/oeuvre2.htm.