

Domenico Quaranta

ART GAMES. The Videogame as a Legitimate Art Medium

Negli ultimi anni, il dibattito sullo statuto artistico del videogioco è stato così acceso da meritarsi persino una pagina dedicata su *Wikipedia* [1]. Questo fatto non deve stupire. Se da un lato il videogioco è emerso come una delle forme (e delle industrie) culturali principali del tardo Ventesimo secolo, dall'altro le resistenze indotte dalla sua origine, la sua funzione sociale, il suo stesso nome non accennano a calare. Se da un lato, nella pratica, gli intrecci e gli scambi tra videogioco e cinema, videogioco e letteratura, videogioco e televisione [2], e persino videogioco e arti visive si fanno sempre più intensi e affiatati, dall'altro, a livello teorico, sono ancora in pochi coloro disposti ad ammettere che un idraulico italiano e la sua principessa abbiano potuto dar vita a una stirpe di monne lise.

Come prevedibile, il dibattito è pieno di ambiguità e malintesi, legati per lo più al senso e alla dignità culturale (o mancanza di) che si attribuisce, di volta in volta, ai termini chiave del dibattito: “arte”, “gioco” e “videogioco”. Senza entrare nel merito di una *quaestio* che finirebbe per occupare gran parte di questo testo, possiamo limitarci a far notare che essa si sviluppa lungo una traiettoria che include tesi come: il videogioco non è arte perché l'arte è qualcosa di molto più limitato di un videogioco, il videogioco non è arte perché concede troppo potere di controllo al fruitore, ma anche il videogioco è arte perché i *concept artist* si ispirano alla grande tradizione pittorica occidentale. Del resto, in gran parte, queste ambiguità non sono nuove, ma si sono riproposte puntualmente ogni volta che si è trattato di prendere atto della natura artistica di un nuovo medium, dalla fotografia, al cinema, al video. La banalità di questo re-enactment, se da un lato lascia intravedere un *happy ending*, dall'altro offre all'autore di questo testo la ghiotta opportunità di affrontarlo in una forma leggera e poco accademica, affidandosi meno a citazioni e a autorità, e più a luoghi comuni, idee condivise e al tanto maltrattato “buon senso”.

*Il medium non è arte*

Proviamo, per un momento, a dare per scontato ciò che, per ora, non lo è affatto: che il videogioco, come tutti i linguaggi di cui, nel corso della sua storia, l'uomo si è servito per divertirsi, piangere, raccontare storie, onorare i propri dei e celebrare la bellezza e il senso, sia una forma d'arte. Cosa significa questo? Che tutti i videogiochi sono opere d'arte?

Ovviamente no, per la stessa ragione per cui, pur essendo la pittura una forma d'arte riconosciuta come tale da circa due millenni, non tutti gli artefatti prodotti con colori e pennello sono arte. La Musa non ispira allo stesso modo tutti coloro che spinge a prendere in mano i suoi attributi. O, per dirla in altri termini, *non è il medium a essere arte, ma alcuni suoi usi specifici*. La pittura viene esercitata da molti amatori e pittori della domenica; tela, colori e pennello vengono usati da decoratori, grafici, illustratori, professionisti del quadro da pizzeria o da hotel, studenti d'accademia. Raramente quello che costoro producono viene considerato “arte”, spesso nemmeno dai suoi stessi artefici. In determinati casi, può essere considerato arte in contesti molto specifici; e in altri casi molto limitati, può “diventare” arte, di solito in un momento in cui la stessa idea dell'arte attraversa un processo di revisione. Ecco allora le avanguardie scoprire la scultura negra – fino a quel momento di interesse puramente antropologico – e il Doganiere Rousseau, e Jean Dubuffet ricontestualizzare l'art brut.

Insomma: si può fare musica, pittura, scultura, architettura, letteratura, cinema, fotografia senza produrre arte. Eppure, determinati usi specifici di questi linguaggi o media possono produrre arte. Quali sono questi usi? Per metterli a fuoco, può essere utile considerare le arti “giovani”, che si

sono cioè viste riconoscere lo statuto di “arte” in anni recenti, come fotografia e cinema.

### *“Fotografia come arte” e “artisti che fanno fotografia”*

La fotografia nasce come linguaggio di riproduzione meccanica della realtà. [3] La fotografia come arte nasce quando fotografi, critica e pubblico riconoscono nella fotografia un mezzo espressivo maturo, dotato di un proprio “specifico” da coltivare, e suscettibile di essere articolato su diversi registri (fotografia professionale e amatoriale, fotografia di moda, fotoreportage, fotografia sperimentale e di ricerca) e a diversi livelli di qualità. Questo riconoscimento avviene progressivamente tra gli anni Dieci e gli anni Trenta del Novecento, quando la fotografia accantona il suo senso di inferiorità nei confronti della pittura – ancora evidente nelle tendenze pittorialiste – e individua un suo statuto autonomo, una propria estetica e una propria funzione sociale. Una volta affermatosi, questo modello agisce anche retrospettivamente, riconoscendo come “artisti” pionieri precedentemente non riconosciuti come tali: è noto il caso di Eugène Atget, che muore in povertà nel 1927 e viene riconosciuto e rilanciato negli anni successivi dai surrealisti, che lo definiscono “il Balzac della fotografia”. Fino a quel momento, le sue fotografie interessavano solo ai turisti e agli archivi.

Un “artista della fotografia” opera all'interno di un sistema di valori e di un'economia autonomi rispetto al territorio delle arti visive: in altre parole, agisce all'interno di un “mondo dell'arte” differente. [4] Opera per lo più su commissione, per riviste di reportage (Life) o di moda (Vogue), per istituzioni (si pensi ai grandi reportage commissionati dall'americana RA / FSA negli anni Trenta), o per agenzie come la Magnum. Può anche portare avanti una linea “di ricerca”, la quale tuttavia per molto tempo non trova modo di circolare se non nella forma del libro fotografico. I suoi lavori vengono giudicati secondo criteri sempre più alieni al territorio delle arti visive: la capacità documentaria, l'aderenza al reale, la qualità, la bellezza dell'immagine. Sono “artisti della fotografia” i grandi fotografi della prima metà del Novecento: da Alfred Stieglitz a Walker Evans, da Henri Cartier-Bresson a Robert Capa, da Weegee a Robert Frank a Richard Avedon.

Un “artista della fotografia” può operare in qualsiasi registro, ma solo all'interno di un determinato livello di qualità. Al di sotto di questo livello di sono miriadi di buoni o cattivi professionisti o amatori.

Parallelamente a questa storia, la prima metà del Novecento vede svilupparsi un'altra: quella dell'arte contemporanea. Le avanguardie storiche e le neoavanguardie degli anni Sessanta hanno trasformato le “belle arti” in un territorio onnivoro, capace di convertire qualsiasi cosa in un medium artistico. Sin dall'inizio, la fotografia non è sfuggita a questa bulimia e a questa ansia di sperimentazione: dadaisti come Man Ray e costruttivisti come Aleksandr Rodčenko hanno adottato e spesso sovvertito il mezzo fotografico. Negli anni Sessanta, mentre il mondo dell'arte contemporanea scopre artisti della fotografia come Diane Arbus, il mezzo fotografico viene adottato da molti artisti a scopo strumentale (ad esempio, per documentare performance e interventi nello spazio pubblico) o in quanto linguaggio freddo e “antiartistico” (è il caso dei concettuali). La qualità amatoriale dei loro lavori è spesso ostentata programmaticamente, per comunicare un messaggio chiaro: non siamo fotografi, siamo artisti. Parallelamente, vengono poste le basi con cui la fotografia si conquisterà uno spazio importante nel mercato dell'arte a partire dagli anni Ottanta: edizioni limitate, installazioni fotografiche, stampe di grandi dimensioni.

I due mondi (quello della fotografia e quello dell'arte) rimangono separati, ma il crescente successo della fotografia in ambito artistico produrrà interessanti ibridazioni. Gli artisti usano la fotografia a volte come mezzo occasionale, altre come mezzo unico (si pensi a Cindy Sherman o a Nan Goldin). Solo in rari casi le loro fotografie soddisfano i criteri per cui una fotografia viene considerata arte da chi coltiva o commenta la “fotografia come arte”. D'altra parte, solo in rari casi gli artisti della fotografia soddisfano i criteri sulla base dei quali un artefatto viene considerato “arte contemporanea”.

### *“Cinema come arte” e “artisti che fanno cinema”*

Un discorso analogo può essere fatto per il cinema. Nonostante l'interesse e il lavoro pratico e teorico delle avanguardie, il cinema prende piena coscienza di sé come arte autonoma solo negli anni Sessanta, con la Nouvelle Vague e i *Cahiers du Cinéma*, quando i cineasti e il pubblico cominciano a considerarlo un linguaggio culturale maturo, articolabile in diversi registri (cinema mainstream, di genere, sperimentale, indipendente ecc.) e diversi livelli qualitativi, e non un mero prodotto dell'industria dell'intrattenimento. Per la prima volta, emerge nel cinema il concetto di “autore”, applicato retrospettivamente anche a figure che sono state attive nella prima metà del secolo, da Charlie Chaplin ad Alfred Hitchcock. A quella data, il cinema ha già sviluppato un “mondo dell'arte” autonomo, con una propria economia, un proprio sistema produttivo e distributivo, un proprio pubblico. In ogni caso, anche questo riconoscimento non rende “arte” qualsiasi lavoro cinematografico, ma crea un insieme di valori sulla base del quale si possa stabilire o meno la sua artisticità.

Al di fuori di quel sistema, per il cinema è difficile esistere, il che non ha impedito agli artisti di interessarsi più o meno occasionalmente alla forma cinematografica, e di praticarla in accordo con un'idea dell'arte che non sempre coincide con quella della critica cinematografica o della giuria di un festival. Il crescente successo del video e la familiarità del pubblico dell'arte con opere *time-based* ha portato in anni recenti molti artisti visivi a confrontarsi con la forma cinematografica, e a farlo, di volta in volta, nel proprio territorio o in quello dedicato al cinema come arte: si pensi a figure come Robert Longo, Matthew Barney, Julian Schnabel, Shirin Neshat, Steve McQueen, solo per citarne alcuni.

#### *“Videogioco come arte” e “artisti che fanno videogiochi”*

Sulla base di quanto detto, sarebbe così azzardato applicare questo modello ai videogiochi? Facendolo, potremmo ottenere un discorso impostato più o meno nel modo seguente. Il videogioco – un linguaggio nato negli anni Sessanta ed evoluto nel corso dei decenni in una vera e propria industria culturale, con un proprio sistema produttivo e distributivo, un proprio pubblico, una propria critica e studi accademici ad esso relativi – non è più concepibile solo come una forma di intrattenimento culturale, valutabile solo sulla base degli incassi e del numero di clienti raggiunti, ma come un linguaggio artistico maturo, capace di diversi registri e generi, ognuno dei quali suscettibile di diversi livelli di qualità. Ciò non significa che ogni Soccer Game sia un'opera d'arte, ma solo che un buon FPS possa essere un capolavoro d'arte videoludica come *Avatar* è un capolavoro d'arte cinematografica; non significa che ogni sviluppatore di videogiochi sia un artista, ma solo che grandi sviluppatori come Will Wright, creatore di *Sim City*, possano essere considerati artisti dei videogame come Robert Capa è un artista della fotografia.

Nella loro bulimia di nuovi linguaggi, ovviamente anche gli artisti contemporanei si sono messi a fare videogiochi. Si tratta di lavori che rispecchiano, e a volte ampliano, l'idea dell'arte coltivata dal mondo dell'arte contemporanea; che si adattano alla sua peculiare economia, essendo venduti in edizione limitata come opere software o installazioni, o cercano di raggiungere il proprio pubblico attraverso la circolazione gratuita in rete o i circuiti distributivi dei videogame indipendenti.

Occasionalmente sono anche degli ottimi videogame che riescono a conquistarsi un ampio pubblico di cultori, ma questo non è un requisito necessario perché possano essere considerati ottime opere di arte contemporanea.

Se questo modello si rivelasse valido anche per un discorso sui videogiochi, dovrebbe costringerci a riconsiderare la categoria degli “Art Games”, ampiamente utilizzata nel dibattito critico e anch'essa sanzionata da una voce di *Wikipedia*. [5] Questa categoria, infatti, non tiene conto di questa distinzione di “mondi”, ma si basa esclusivamente su un discutibile giudizio di valore, che distingue un gruppo di “videogiochi pretenziosi” opponendoli ai videogiochi commerciali e mainstream. In questo modo, l'utilizzo di questa categoria evita di porre il problema del riconoscimento del videogioco come forma d'arte autonoma, limitandosi ad affermare che, in certi casi, la forma videogioco possa raggiungere una qualità artistica. Ad oggi, la categoria comprende:

1. Videogiochi commerciali particolarmente innovativi, sperimentali o raffinati, come *Rez* (SEGA 2001), *Ico* (Sony 2001), *Shadow of the Colossus* (Sony 2005).
2. Videogiochi indipendenti che si rivolgono a un pubblico più ristretto, esigente e maturo di quello dei videogiochi mainstream, mettendo a volte in discussione la stessa forma del videogioco, come *The Path* (Tale of Tales 2009), *Flower* (Thatgamecompany 2008), *McDonald's Videogame* (Molleindustria 2006).
3. Videogiochi realizzati da artisti visivi, che si rivolgono essenzialmente al pubblico dell'arte contemporanea sfruttandone i canali di presentazione e di dibattito, come *Average Shoveler* (Carlo Zanni 2004), *Virtual Jihadi* (Wafaa Bilal 2008), *Darkgame* (Eddo Stern 2008 – in corso).

Sulla base del modello che abbiamo proposto, le prime due categorie sono fenomeni interni al mondo dei videogiochi, di cui evidenziano la ricchezza di forme e registri, le tensioni evolutive, il desiderio di riconoscersi come una forma d'arte compiuta e autonoma. Questa ricchezza va riconosciuta e valorizzata, ma, vale la pena ribadirlo, qualificare come “artistiche” solo le declinazioni alte della produzione culturale legata a un mezzo specifico significa escludere a priori la possibilità di un riconoscimento del valore artistico della produzione mainstream e di genere, cui sono andate incontro, come abbiamo visto, tutte le altre forme della produzione culturale.

La terza categoria è invece un fenomeno interno all'arte contemporanea, che rivela l'interesse degli artisti per la forma videogioco. I suoi prodotti circolano online (come molti indie games) e negli spazi espositivi, e si inseriscono spesso in un percorso artistico individuale che include altri linguaggi: è il caso di artisti come Eddo Stern, Carlo Zanni, Mauro Ceolin, Cory Arcangel, Jodi, Rafael Rozendaal, Natalie Bookchin, Thomson & Craighead, Palle Torsson, Jeremiah Johnson, Pippin Barr e molti altri. Il che non esclude che alcuni artisti dedichino ai videogiochi un interesse continuativo e specifico: è il caso, ad esempio, di Mark Essen e Jason Rohrer, che stanno al videogame come Cindy Sherman sta alla fotografia.

Ovviamente, come già per cinema e fotografia, i due mondi sono permeabili e sono numerosi gli artisti che si muovono fra entrambi i sistemi distributivi e discorsivi. Tuttavia, mantenere questa distinzione mi sembra decisivo in questa fase, perché il suo mancato riconoscimento rischia di compromettere il dibattito in corso e l'accettazione del videogioco come forma d'arte autonoma: il fatto che gli artisti usino la forma videogioco non cambia nulla in termini di ricezione culturale dei videogiochi mainstream, che continuano a essere concepiti come forma di puro intrattenimento. Al contempo, tuttavia, l'uso artistico del videogioco può dimostrare l'infondatezza di alcune obiezioni semplicistiche poste al riconoscimento del videogioco come forma d'arte. Ad esempio l'idea di Roger Ebert [6] secondo cui l'arte implichi contemplazione e non partecipazione e che la natura competitiva del gioco impedisca di farne un mezzo di esplorazione di “cosa sia l'uomo”, si rivela infondata semplicemente guardando al ruolo che la partecipazione (anche ludica) ha assunto nell'arte contemporanea e nella New Media Art. [7]

## Note

[1] “Video games as an art form”, in *Wikipedia*, URL:

[http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_games\\_as\\_art](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_games_as_art) (ultima visita 28 febbraio 2013).

[2] Cfr. in particolare M. BITTANTI (a cura di), *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, Milano 2008 e M. BITTANTI (a cura di), *Schermi Interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Meltemi, Roma 2008.

[3] Cf. W. BENJAMIN, “Piccola storia della fotografia”, in *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, 1955. Trad. it. Di E. Filippini, Giulio Einaudi Editore, Torino 1966.

[4] Cf. H. S. BECKER, *Art Worlds*, University of California Press, Berkeley – London 1982.

[5] “Art Game”, in *Wikipedia*, [http://en.wikipedia.org/wiki/Art\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Art_game) (ultima visita 28 febbraio 2013).

- [6] Cf. i numerosi interventi dell'autore sul tema, tra cui: R. EBERT, "Video games can never be art", in *Chicago Sun-Times*, 16 aprile 2010, URL: [http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video\\_games\\_can\\_never\\_be\\_art.html](http://blogs.suntimes.com/ebert/2010/04/video_games_can_never_be_art.html) (ultima visita 28 febbraio 2013).
- [7] Cf. R. FRIELING et al., *The Art of Participation. 1950 to Now*. Cat. della mostra, San Francisco Museum of Modern Art, 8 novembre 2008 - 8 febbraio 2009. Thames and Hudson, London 2008.

Didascalie immagini

01\_zanni.jpg

Carlo Zanni, *Average Shoveler*, 2004. Online game, screenshot. Immagine courtesy l'artista

02\_tale\_of\_tales.jpg

Tale of Tales, *The Path*, 2009. Screenshot dal gioco, immagine courtesy Tale of Tales.

03\_barr.jpg

Pippin Barr, *The Artist is Present*, 2012. Screenshot dal gioco, immagine courtesy l'artista.

04\_thatgamecompany.jpg

Thatgamecompany, *Flower*, 2008. Screenshot dal gioco, immagine courtesy Thatgamecompany

05\_stern.jpg

Eddo Stern, *Darkgame*, 2008 – in corso. Immagine del prototipo, courtesy l'artista.

06\_molleindustria.jpg

Molleindustria, *McDonald's Videogame*, 2006. Illustrazione, immagine del prototipo, courtesy Molleindustria.