

## ART GAMERS

di Domenico Quaranta

In *At the Edge of Art* (2006), Joline Blais e Jon Ippolito descrivono l'arte che usa i media e le nuove tecnologie come il nostro anticorpo contro i media e le nuove tecnologie. Non fa prevenzione, ma ci espone ai media per farci sviluppare le difese necessarie. L'immediato corollario di questa tesi è una figura d'artista-hacker, appassionato utente e abile manipolatore dei media. Una figura in cui amore e attitudine critica hanno raggiunto una precaria stabilità, e in cui la capacità di resistenza va di pari passo con il desiderio di esporsi al virus. Una figura per cui fare arte significa giocare col fuoco, perché ama il fuoco e vuole aiutarci a conoscerlo.

L'artista è sempre un giocatore. Qualche volta è un videogiocatore. Allora può capitare che ritragga paesaggi e personaggi dei videogiochi, che modifichi giochi esistenti, che ne riproponga le regole e i meccanismi nella vita reale, che registri sessioni di gioco, che giochi senza rispettare le regole e che si crei da solo i propri giocattoli. Perché lo fa? Perché l'arte è manipolare gli stereotipi della propria cultura, e i videogiochi fanno parte del nostro orizzonte culturale: Super Mario sta a Cory Arcangel come Marilyn Monroe sta a Andy Warhol. Perché l'arte è riciclaggio, riqualificazione degli oggetti che fanno parte del nostro paesaggio materiale e mediale: *America's Army* sta a Edo Stern come la Gioconda sta a Duchamp. Perché l'arte è sperimentazione di nuovi linguaggi, e il videogame è un nuovo linguaggio: il videogame sta a Carlo Zanni come il video sta a Nam June Paik. Perché ama i videogame, ma nel momento di massimo coinvolgimento ha saputo sviluppare un grado superiore di coscienza, un distacco che non ha distrutto questa *love story*, ma ha reso il suo amore più maturo. Per questo può permettersi di giocare per ore a *Counterstrike* per poi metterci in guardia dalla violenza nei videogame e dal loro utilizzo come strumenti di propaganda. Per questo, come dice Laura Baigorri (2004), la game art "è in se stessa un atto sovversivo che implica una doppia intenzionalità: critica (di revisione) e creativa (di rigenerazione)."

Critica e rigenerazione di un mezzo e della società che rispecchia, dunque. Verrebbe da dire – se non fosse l'ennesima tautologia - che gli artisti stanno usando i videogame perché stanno facendo arte.

Riferimenti:

Joline Blais & Jon Ippolito, *At the Edge of Art*, Thames & Hudson, London 2006.  
Laura Baigorri, "GAME as CRITIC as ART. 2.0", giugno 2004. Ripubblicato in *aminima*, n° 16, 2006, pp. 6 - 17. Online all'URL <http://www.interzona.org/baigorri/textos/GAME.htm>