

Città di bit

di Domenico Quaranta

“Il mio nome è wjm@mit.edu”. Con queste parole, William J. Mitchell apre *City of Bits* (1995), ormai storica esplorazione dell'evoluzione del concetto di città nell'era di Internet. La frase rivela non solo una nuova identità, ma anche una nuova cittadinanza. Dieci anni dopo, l'artista americano Cory Arcangel si esibisce pubblicamente in un “Friendster Suicide”, cancellandosi da una delle più vaste comunità online: un suicidio forse poco spettacolare, ma non per questo meno doloroso di uno reale.

Tra questi due estremi, la rivoluzione che stiamo vivendo ha riscritto il significato di una serie di concetti che la nostra cultura aveva mantenuto intatti per secoli: paesaggio, città, vita, identità. Al paesaggio fisico si affianca il paesaggio dell'informazione; il citizen diventa netizen, e se le nostre giungle d'asfalto vengono ridisegnate per facilitare il passaggio delle autostrade informatiche, noi ci abitiamo sempre meno, preferendogli i giardini isometrici di *Sim City* o i 107 milioni di abitanti di *myspace.com*. Il concetto di vita merita da tempo un aggiornamento, ormai inevitabile dopo l'avvento di *Second Life*; e quello di identità deve ancora incassare le complicazioni introdotte da *nickname, alias, ID, account, profile & avatar*.

I videogame hanno un ruolo di primo piano in questa trasformazione. Se da un lato la loro iconografia, come quella di tutti i fenomeni popolari, arriva a infestare i nostri spazi urbani, dall'altro i giochi per computer divulgano teorie urbanistiche, offrono piattaforme di sviluppo di nuovi spazi urbani o di nuovi modelli comunitari, riflettono le nostre più grandi utopie (o le nostre peggiori distopie), ci addestrano a vivere nelle città reali. A volte propongono modelli innovativi, più spesso ripropongono stereotipi che hanno radici profonde nella nostra società e nella nostra cultura.

Detto questo, non stupisce che gli artisti che si confrontano col mezzo videoludico abbiano sentito la necessità di lavorare su questi temi. Vita sociale e spazio urbano, assieme alle questioni di genere (il sessismo dei videogame) e al grande tema della violenza, sono al centro di tutta la *game art*. Un'indagine scrupolosa dei risultati di questo lavoro è ancora di là da venire, ma difficilmente potrebbe dimenticare le opere e gli artisti inclusi in questa mostra. In *Super Mario Movie*, Cory Arcangel sembra divertirsi a distruggere, giocando con i bit di una cartuccia Nintendo, il modello sociale implicito in tutti i giochi di *Super Mario*, ossia quello che un altro importante esponente dell'arte videoludica ha efficacemente definito “lo yuppismo del livello”: il *self made man* degli anni Ottanta, che procede a grandi passi, e da solo, verso la propria realizzazione, è ormai in caduta libera, in una città psichedelica a 8bit ormai in frantumi.

In *Average Shoveler*, Carlo Zanni fa riferimento a un'estetica simile – l'ispirazione viene da un classico degli anni Ottanta, *Leisure Suit Larry I* – per raccontarci la storia del cittadino medio, costretto a gestire montagne di informazioni che il più delle volte non può nemmeno filtrare, capire, usare per farsi un'opinione sul proprio presente. L'estetica retrò del gioco, che contrasta con il continuo aggiornamento delle notizie e con l'iperrealismo delle immagini provenienti dal sito della CNN, sembra mettere a confronto due ritmi, il primo bloccato (il nostro), il secondo frenetico (quello dei flussi di informazione). Un approccio diametralmente opposto a quello di Jon Haddock, che nelle sue *Screenshots* racconta con la prospettiva isometrica e le convenzioni rappresentative dei videogame un presente ormai diventato storia: rivelando da un lato che non c'è differenza tra realtà e spettacolo, storia e intrattenimento; ma dimostrando dall'altro che il videogioco è ormai

diventato uno strumento, maturo e malleabile, di rappresentazione della realtà. Ma anche, sembra replicare Mauro Ceolin, in grado di creare una realtà tangibile, solida, abitabile, degna di diventare oggetto di rappresentazione pittorica come un qualsiasi altro paesaggio urbano o naturale. Una realtà, conclude Eddo Stern, che ha le sue mode e i suoi stili, come il neomedievalismo che spopola nei giochi di ruolo di massa online, e che l'artista descrive come il risultato di una civiltà occidentale che rivendica le proprie radici per giustificare la sua presa sul mondo.