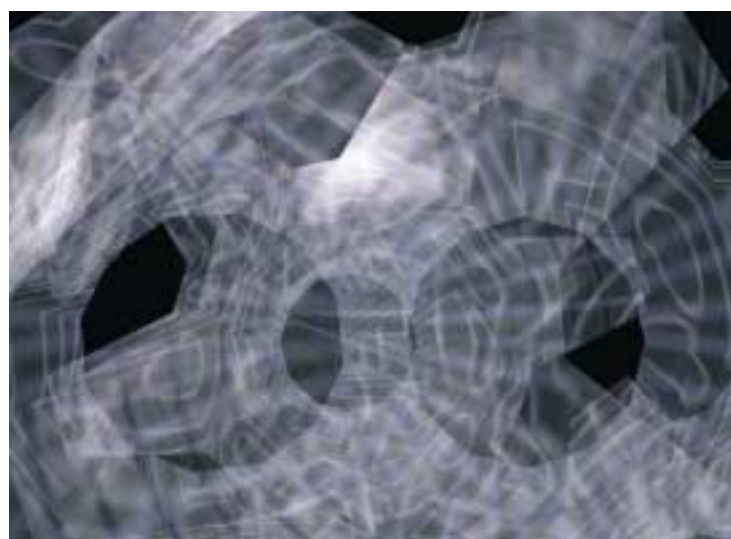


contagiati dall'immagine videoludica!



1



2

Prodotto di nicchia per più di vent'anni, il videogioco ha ormai superato il suo iniziale isolamento, trasformandosi in uno degli artefatti più redditizi per l'industria dell'intrattenimento. Parallela alla sua sempre più estesa diffusione, le immagini di cui si faceva portatore iniziavano a venire assimilate e rielaborate nell'arena dei media e nel mondo dell'arte, facendosi sempre più presenti nell'immaginario collettivo.

dal monitor verso grandi e piccoli schermi il primo medium a servirsi dell'immagine videoludica è il cinema. In un primo momento, il videogioco vi appare unicamente come citazione, o come oggetto di riflessioni per la sua possibile influenza sulla società

(come accade in War Games). E a partire dagli anni Novanta, che il rapporto tra cinema e videogiochi si fa più stretto, approdando a una serie di contaminazioni che riguardano proprio la sfera delle immagini: consideriamo ad esempio i nuovi episodi della saga di Star Wars, o pellicole quali Matrix o Dark City, che prendono a prestito un'infinità di tratti stilistici dall'immaginario videoludico; per non parlare di un lungometraggio come Final Fantasy: The Spirits Within, interamente realizzato con le stesse tecniche grafiche alla base di tutta una serie di videogiochi. Dall'incontro col cinema a quello con la televisione il passo è breve: oggi l'estetica videoludica viene ripresa in diversi tra programmi e spot pubblicitari. È quello che accade nel promo di

Italia1 andato in onda durante la passata stagione (con i presentatori del canale ricreati in guisa poligonale), o negli intermezzi che scandiscono il susseguirsi delle scommesse in un programma come Banzai (recentemente trasmesso da La7), dove caratteri kanji si muovono a mimare alcuni dei classici della storia del videogioco.

l'immagine videoludica tra arte e grafica Raggiunta una certa popolarità, a partire dalla seconda metà degli anni Novanta l'estetica videoludica entra nel repertorio stilistico di diversi tra designer e artisti, qualificandosi come un nuovo vocabolario a disposizione delle arti figurative. Pensiamo a John Haddock, a Miltos Manetas,

all'italiano Enrico Mitrovich, che pongono al centro delle proprie riflessioni artistiche proprio la qualità dell'immagine videoludica e i suoi rapporti con il reale. Non manca inoltre una vasta schiera di artiste donne che si sta servendo proprio di testi a carattere videoludico per esprimere alcune problematiche di genere: prima fra tutte Anne Marie Schleiner, curatrice di opensorcery.net (www.opensorcery.net), sito che ospita lavori di diverse artiste sempre in qualche modo collegate al mondo videoludico. Ed è proprio nella net art che fortissima si sente l'influenza del linguaggio videoludico, complice la condivisione, tra i due ambiti, degli stessi supporti e degli stessi strumenti espressivi. Da una parte, il vasto panorama della pixel art, che rimanda



5



6

allo stile grafico dei videogiochi bidimensionali tipici delle piattaforme a otto e a sedici bit; uno stile caratterizzato da una bassa risoluzione, che rende riconoscibili i singoli pixel che compongono l'immagine, ben inscrivibile all'interno di quel linguaggio "vetero" che anima parte della grafica contemporanea. In proposito, è d'obbligo citare Eboy, gruppo di pixel artist particolarmente apprezzato per la qualità e l'originalità dei propri lavori, senza tralasciare però il fatto che il web è disseminato di siti dedicati a questa scuola (un buon punto di partenza è Army of Trolls, www.armyoftrolls.co.uk). Dall'altra parte, quei net artist che si servono delle capacità tecniche le più avanzate, come l'olandese Elout de Kok, i cui lavori si servono spesso di algoritmi e

'graphics tricks' che è tipico trovare in un videogioco (come i 'particle effect'). Ci troviamo quindi dalla parte opposta rispetto alla pixel art, all'interno di quella corrente già definita come "virtual-realista". Oltre a Elout de Kok, rientrano in questa categoria i lavori dell'Unreal workshop, gruppo di net artist che dà vita ad ambienti tridimensionali sfruttando l'editor e il motore grafico del videogioco Unreal; nonché gran parte della produzione di Jodi (pensiamo in primo luogo agli Untitled Games, parodia-riflessione-decostruzione a partire dal celebre videogioco Quake). Infine troviamo chi si serve proprio del gioco come mezzo attraverso cui presentarsi: ovvio chiamare in causa TeamChMan, che nel 2001 con Banja, si è aggiudicato il primo

premio di Ars Electronica (che prima d'allora non aveva mai premiato un videogioco) per la categoria Net Vision. Pensiamo inoltre a Ferry Halim e al suo Orisinal, galleria che attraverso più di quaranta videogiochi declina in maniera coerente e inconfondibile stile e vocazione artistica del suo autore.

un sodalizio recente: moda e videogiochi Un'altra importante testimonianza del diffondersi dell'immagine videoludica, nella nostra cultura, è fornita dalla capacità di ritagliarsi un proprio spazio anche nel mondo della moda. Centinaia le t-shirt decorate con temi provenienti dal mondo dei videogiochi che è possibile acquistare su internet: si parte dalla poco intrusiva

stampa di una schermata di Space Invaders per arrivare al kitsch di microschermini a led che, fissati sulla maglietta, ripropongono scene in movimento riprese dai classici della storia videoludica. Senza trascurare il fenomeno del cos-play, pratica particolarmente in voga tra i teenager nipponici che consiste nell'abbigliarsi come il proprio eroe digitale preferito. Anche in quest'ambito, siamo di fronte a un processo bidirezionale: si consideri come nel 1997 gli sviluppatori di G-Police abbiano commissionato a Diesel la realizzazione dell'abbigliamento per i personaggi del gioco; un'esperienza gradita all'azienda italiana, che da allora ha curato il look per i personaggi di altri quattordici videogiochi.

A |



3



4



3 Elout de Kok, Radiz, 2002. Texture mapping e rotazioni tridimensionali
4 John Haddock, Wang Weilin, 2002. Dalla serie Screenshots: eventi del nostro recente passato resi in chiave videoludica

5 Enrico Mitrovich, Doom & Kiefer, 1998. Dalla serie Obsolence of Graphical User Interface
6 un'immagine ripresa da The Matrix: Reloaded a confronto con una scena del film Enter The Matrix: i confini tra i due media sono sempre più labili, mentre i reciproci rimandi, anche a livello narrativo, sempre più forti



7



8

5 Eboy, Venice Poster, 2002. Pixel art per una Venezia tecnofuturista
6 Miltos Manetas, Christine with Playstation, 1997, olio su tela. Playstation e grovigli di cavi tra i temi ricorrenti nelle opere dell'artista greco.

7 un'immagine ripresa da uno dei minigame contenuti all'interno di Banja, l'avventure sviluppata da TeamChMan nel 2001.
8 TeamChMan, Figure, 2003. Il gruppo francese è autore di diversi lavori tra giochi, immagini e progetti di web-design.