

Sorpresa: il videogioco è (anche) opera d'arte

Dall'antica pittura vascolare greca ad "Apotheon 2015", da Doré a "Diablo IV": la prima mostra al mondo celebra la cultura dietro i pixel

REGGIA DI VENARIA REALE

"Play" indaga i rapporti tra giochi e propaganda politica E il loro insospettato valore didattico

di Anna Mangiarotti



Scappiamo a giocare. Appena fuori Torino, nella Reggia di Venaria Reale, in 12 delle Sale delle Arti dilaga la mostra *Play. Videogame arte e oltre*, fino al 15 gennaio 2023. «Mettetevi in gioco», l'invito. «Per la prima volta al mondo» i giochini - mix prodigioso di pittura scultura architettura musica poesia fotografia cinema fumetto danza - sono celebrati come forma d'arte: la decima. La più spiritosa, appunto. Condivisa da 3 miliardi di persone all'anno. Prodotta da un'industria che genera 200 miliardi di dollari di indotto diretto e 100 miliardi indiretti. Aerodinamica evoluzione del fare che fa progredire. Uomini (e donne) - spiegò il grande storico Johan Huizinga - non si sono dimostrati così sensati come il secolo del culto della Ragione ci aveva creduti; semmai, l'*Homo Ludens* (che gioca) svolge una funzione essenziale come l'*Homo Faber* (che produce), anzi: «La civiltà umana sorge e si sviluppa nel gioco, fondamento della cultura e dell'organizzazione sociale». L'hanno preso in parola Guido Curto, direttore del Consorzio delle Residenze Reali Sabauda, e Fabio Viola, apprezzato autore di *serious games*, curatori della mostra.

Mostra aperta dal confronto tra

un'anfora a figure nere, guerrieri, del V secolo a.C. e il trailer del brutale elegantissimo "metroidVania" (genere che incoraggia il giocatore a esplorare e sperimentare) *Apotheon 2015*, sviluppato dai canadesi di Alien Trap animando l'antica pittura vascolare greca: *boss battle* di eroi sull'Olimpo. Allo spettatore, meglio "spettAttore", anche "spettAutore", sono infatti i videogiochi presentati come il risultato finale dell'umanissimo tentativo di completare la creazione, o duplicare il mondo, da più di 4.000 anni. Nella Sala "Play Mythology", una lunga linea unisce l'Epopea di *Gilgamesh*, 2100-1200 a.C.: la più antica storia scritta pervenutaci, passando per la Bibbia ed Harry Potter, fino al vero crimine documentario *Her Story*, 2011: avventura investigativa circa la scomparsa del marito di una giovane britannica; annullate le distanze tra cinema e videogioco, chi gioca fa la storia, interagisce, genera contenuti, incomincia per esempio a decidere se andare a destra o a sinistra. Un esercizio di libero arbitrio che renderà protagonisti pure in politica?

Per la verità, la Sala "Play Politics" fa riflettere su come anche il potere, per esempio l'esercito americano o l'Isis, per farsi propaganda si appropriano dei videogiochi. Ma in queste nuove piazze milioni di giovani e giovanissimi imparano comunque a ripudiare la guerra. Tra i cinque titoli presenti in forma giocabile, *This War of Mine* - spaccato di brutale sopravvivenza in un'immaginaria città, come la Sarajevo soffocata nel più efferato e lungo assedio del Novecento - è commentato nell'intervista a

uno dei creativi di 11-Bit Studios che lo presentarono nel 2014: il primo videogioco nella storia della Polonia a essere inserito, entro il 2022, tra le letture integrative per gli studenti.

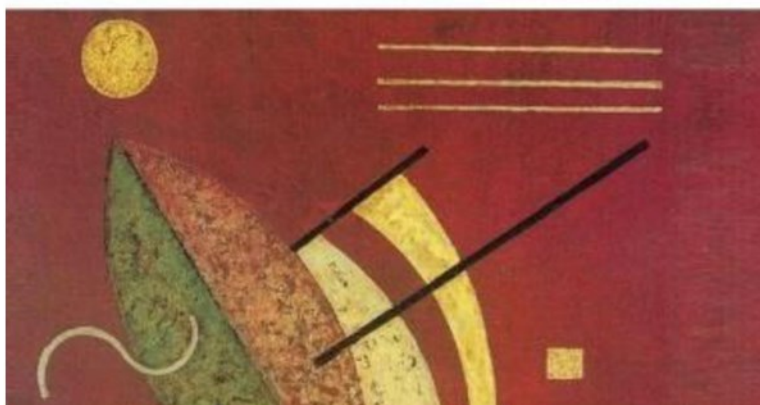
«**Ottimo mezzo** di educazione, il videogioco» assicura il settantenne giapponese Yoshitaka Amano in un'altra delle conversazioni esclusive che rendono interessante sostare nella Sala "Play Masters", tra le figure iconiche della produzione creativa. Lui, progettista del successo globale *Final Fantasy*, usa ancora matita e carta e poi affida le sue creature agli addetti del digitale. Risultato? «Un'opera d'arte», non ha dubbi. Ma ce lo fanno intendere fin dalle prime Sale "Art Play" e "Play Art", stabilendo il legame tra le post-moderne espressioni estetiche e quelle tradizionali: *Diablo IV* guarda a *L'Enfer* dantesco illustrato da Doré, *Rez Infinite* a Kandinskij; della computer-art sacro profeta e pioniere, indiscutibilmente, Andy Warhol.

In questa esposizione-campo da gioco, chi per età ha dita più agili su tastiere e consolle e meglio padroneggia grammatiche e sintassi ludiche saprà, rapidamente, dalla preistoria (*Space Invaders* e *Pac-Man*) saltare dentro il futuro, indossando un visore. I nonni, proiettati verso chissà quale aldilà, li rassicuriamo che almeno dell'oltremondo digitale possono farsi un'idea: nella Sala "Play Identity" appaiono i pronipoti che alla fisionomia trasmessa per DNA preferiranno il fantasy, facendo (e disfaccendo) grandi famiglie dove saranno incarnazione degli inverosimili avatar che li rappresentano nei videogiochi.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 870 - L.1976 - T.1976





Play Videogame arte e oltre: le affinità tra Rez Infinite (in alto) e Kandinskij