

LA CULTURA

Videogame accanto all'arte alla Reggia una mostra pop

ANDREA PARODI

Nel luglio 1982 la casa di produzione di videogiochi americana Atari acquista da Spielberg i diritti per produrre un videogioco su E.T.; attesa altissima, ma sarà un flop di vendite. Tanto che Atari sarà costretta a sotterrare nel deserto del New Mexico 5 milioni di cartucce invendute. Una delle sopravvissute, molto rara, è esposta da oggi alla Reggia di Venaria per la mostra "Play. Videogame, Arte e oltre". - PAGINA 50



S'inaugura oggi nelle sale di Venaria la mostra "Play. Videogame, Arte e oltre" l'allestimento pop accosta proiezioni, arte contemporanea e videogiochi iconici

**Esposta anche
una rara copia
del gioco che Atari
dedicò a E. T.**

ANDREA PARODI

È il luglio 1982, esattamente 40 anni fa, quando la casa di produzione di videogiochi americana Atari acquista direttamente da Steven Spielberg i diritti per produrre un videogioco dedicato al personaggio di E. T., l'Extraterrestre campione di incassi nei cinema di tutto il mondo. L'attesa è altissima, ma di fatto - e sorprendentemente - sarà un flop di vendite. Talmente cocente che Atari si troverà costretta a sotterrare nel deserto del New Mexico ben 5 milioni di cartucce invendute. Una delle sopravvissute, estremamente rara, rimarrà esposta in una teca alla Reggia di Venaria Reale per la mostra "Play. Videogame, Arte e oltre", allestita nelle Sale delle Arti da oggi

al 15 gennaio 2023.

Si tratta di una rassegna artistica innovativa, ultrapop, quasi psichedelica, curata dal direttore Guido Curto, ma soprattutto dal "folletto magico" (così lo ha definito lo stesso Curto), Fabio Viola; un 42enne pisano di formazione umanistica (liceo classico prima e laurea in Beni Culturali poi), che nella vita ha virato verso il mondo del videogioco. Non ne ha fatto solo una passione, ma lo ha fuso alle competenze di studio per diventare il maggiore esperto del settore in Italia.

«Considerare il videogioco, ancora oggi paragonato alla gioventù nerd, brufolosa e asociale, all'arte - spiega Viola con gli occhi iniettati di passione - vuol dire lanciare una scommessa». Una scommessa che pare aver vinto. Almeno così sembra, sfilando attraverso le 12 sale della mostra che si compone, tra gli altri, di ben 70 tra monitor e videoproiezioni attivati in simultanea e composti

in un allestimento accattivante dal genio di Diego Giachello della Officina delle Idee. «Per la prima volta al mondo - precisa Viola - presentiamo opere d'arte contemporanea di assoluto valore affiancate alle grafiche di videogiochi iconici da cui hanno preso spunto i loro autori per renderli immortali». Attenzione, perché non è solo una provocazione.

Le vedute della città metafisica di Giorgio de Chirico dialogano con la copertina di Ico, un'avventura dinamica in 3 dimensioni, gioco sviluppato dalla Sony nel 2001 per PlayStation 2. Oppure l'opera di Vasilij Kandinskij da cui è tratto il soggetto grafico di Rez, videogame realizzato da Sega nel 2002. Chapeau.

Curto e Viola pongono così indirettamente una domanda: si può considerare il videogioco la decima forma dell'arte? I puristi, solo a leggere questa domanda, potrebbero inorridire.



Superficie 65 %

Ma la risposta se la pone in realtà il visitatore durante il percorso, decisamente affascinato - quasi abbagliato - dalle suggestioni offerte dal videogioco nel contesto della vita sociale e quotidiana negli ultimi 50 anni. Soprattutto considerando il fatto che il passatempo in questione viene praticato da 3 miliardi di persone nel mondo. Una risposta, e non è una provocazione, qualunque essa sia, la si può articolare nell'ammirare dalle finestre del secondo

piano «il più bel panorama della Reggia». Sono parole dello stesso Viola. Ci sono tre postazioni (tre salette della meditazione) da togliere il fiato, a ricordare al visitatore il contesto aulico in cui ci si trova, e da cui è facile scostarsi durante la visita, vissuta in realtà quasi in un'altra dimensione.

La generazione dei "ragazzi" nati tra la metà dei Sessanta e la metà degli Ottanta troverà molti rimandi alla loro infanzia e agli anni della loro crescita. Le ricostruzioni degli

ambienti domestici Anni 80 e Novanta sono esemplari, così come quella dei tre cabinati esposti a simulare un'ipotetica sala videogiochi dei bar Anni 80, con tre capisaldi della cultura pop: Space Invaders del 1978, Pac Man del 1980, Street Fighter II del 1991.

Ma l'invito è soprattutto per chi i videogiochi li utilizza oggi, quelli nati già nei 2000, per comprendere meglio le forme artistiche ed estetiche di quello che viene vissuto con leggerezza semplicemente come "contemporaneo". —

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Nelle foto, due delle installazioni in mostra alla Reggia di Venaria



ARTICOLO NON CEDIBILE AD ALTRI AD USO ESCLUSIVO DEL CLIENTE CHE LO RICEVE - 870 - L. 1634 - T. 1634