

LA VENARIA REALE



# PLAY

## VIDEOGAME ARTE E OLTRE

UN'INTRODUZIONE ALLA MOSTRA  
DEI CURATORI GUIDO CURTO E FABIO VIOLA

Reggia di Venaria, Sale delle Arti

Dal 22 luglio 2022 al 15 gennaio 2023

A cura di Guido Curto e Fabio Viola

Supporto scientifico: Associazione Culturale TuoMuseo

Progetto di allestimento: Officina delle Idee – Torino

### GUIDO CURTO

Curatore della mostra e Direttore del Consorzio delle Residenze Reali Sabaude

Dedico questa mostra al grande storico e linguista olandese **Johan Huizinga** (pronunciamo il suo cognome *Oizinga*, mi raccomando, come c'insegnava il compianto prof. Gianni Carlo Sciolla, titolare di Critica d'Arte all'Università di Torino, il quale per primo negli anni '70 me lo fece conoscere e studiare). Perché proprio a Huizinga (nato a Groningen nel 1872 e morto a De Steeg nel 1945 in un campo di detenzione nazista) va ascritto il merito di avere scritto il più bel saggio sul tema del gioco: ***Homo Ludens***, pubblicato nel 1938 (edito in Italia da Einaudi nel 1946). Uno scritto coltissimo, dove lo studioso olandese, di formazione spiritualista, dimostra come **l'azione giocosa sia la base della civiltà umana**. E questo lo scrive mentre l'Europa è dominata dalle tre dittature nazista, fascista e stalinista, che negano le libertà individuali, che riducono la società ad una dura caserma, una prigione, segnata da tristezza, violenza, odio, disprezzo dell'altro, livore rancoroso.

Nell'anno che la Reggia di Venaria dedica tutto al **tema del gioco**, Huizinga diventa per noi quasi un profeta, un nume tutelare, che ci aiuta a capire come nell'apparente inutilità e vaghezza dell'azione ludica si manifesti l'ontologia profonda dell'uomo. Fare cose non solo

CONSORZIO DELLE RESIDENZE REALI SABAUDE

Ufficio Stampa

Reggia di Venaria - Piazza della Repubblica 4 - 10078 Venaria Reale (TO) - Italia

tel. +39 011 4992300 - fax +39 011 4598432

press@lavenariareale.it - www.residenzereali.it - www.lavenaria.it

---

per ragioni di utilità economica e di bisogni primari, ma farle anche per mero divertimento, per *loisir* come dicevano in francese i Duchi di Savoia riferendosi alla vita quotidiana nelle loro residenze di campagna, come la Reggia di Venaria. *Tout se tient!* Noi qui vogliamo raccontare soltanto momenti liberatori e gioiosi; proprio per questa ragione abbiamo scelto come oggetto della nostra ricerca i **videogiochi**. Perché sono **le forme più attuali e più praticate di divertimento**, che coinvolgono giovani e adulti, di tutte le classi sociali, di tutti i livelli intellettuali e di tutte le nazioni, senza quasi soluzione di continuità, in una sorta di “globalizzazione della felicità”. Solo in alcune efferate dittature contemporanee e nelle sacche di estrema povertà i videogiochi non trovano alcun spazio. E questo è un segnale da cogliere.

Non nascondo che io non sono un frequentatore assiduo di videogiochi, però vedo i miei due figli di 11 e 14 anni, quanto tempo, quanta passione e quanto diletto traggano giocando per ore ed ore davanti ad un semplice, minimalista schermo televisivo, dietro al quale si cela una consolle, di grande complessità tecnologica, che produce non solo rutilanti effetti narrativi di grande divertimento, ma che suggella anche istanze estetiche avanzate più di quanto non si creda. Estetiche che in questa mostra abbiamo indagato con l’aiuto curatoriale di Fabio Viola, coltissimo e aggiornatissimo creatore di videogames per la cultura: uno per tutti quello dedicato al Museo Archeologico di Napoli, *Father and Son*.

Grazie al suo acume, la grafica, gli scenari, i protagonisti, le dinamiche interattive dei videogiochi sono state analizzate, documentate e messe a raffronto in mostra e in catalogo con **opere d’arte di grandi Maestri della modernità**, come De Chirico, Savinio e Kandinskij, evidenziando i rimandi colti e raffinati di tanti geniali creativi che nei videogames creano veri e propri **capolavori d’arte digitale** in grado d’attrarre milioni di persone, in modo altamente pervasivo e di fatto democratico. Già, perché questi videogiochi sono strumenti di dialogo e di democrazia dal basso. Giocando ci si interconnette con gli altri, si dialoga, ci s’incontra. Infatti progressivamente si è passati dai primi giochi fortemente solipsistici e quasi autistici, a giochi partecipativi, socializzanti fin al punto da sfociare in gare, campionati e vere e proprie olimpiadi.

Durante l’angosciante *lockdown* che tra il 2020 e il 2021 ci ha privato delle nostre libertà essenziali di movimento e di relazionarci *de visu* in spazi aperti (la mostra che faremo il prossimo anno alla Reggia di Venaria non a caso sarà dedicata al tema della Piazza, luogo emblematico dell’incontro e del dialogo) ho constatato che i miei due figli hanno potuto, nonostante tutto, dialogare con tanti compagni di scuola e con amici lontani, e persino da

---

Torino con i cuginetti in Brasile, divertendosi, senza subire eccessivi traumi psichici, come invece stava quasi per accadere a me, in preda a crisi di claustrofobia.

Da storico dell'arte per formazione non posso sottrarmi dal tentativo di **analizzare i Videogames in rapporto all'Arte**, facendo ricorso ai tanti diversi metodi d'analisi propri della critica d'arte, quelli che m'insegnò il già citato professor Sciolla.

Il metodo attribuzionista anzitutto, che si pone come prima domanda **chi è l'autore del Videogioco**. Già perché gli autori esistono, anche se non sempre vengono palesati con la stessa forza di autorialità propria quadri ed opere d'arte tradizionalmente intese. Ma di vere opere d'arte si tratta, e qui grazie a Viola abbiamo messo volutamente in evidenza alcuni autori nella sezione *Play\_Masters* che hanno un loro stile ben preciso e una loro poetica distintiva.

In secondo luogo l'analisi iconografica ed iconologica, per capire **cosa il gioco racconta e di che cosa parla**. Non basta dire che è uno "sparatutto", ma ci interessa evidenziare quale sia il filo narrativo del gioco, indagando iconologicamente, alla Erwin Panofsky i rimandi simbolici sottesi, volutamente o anche solo a livello inconscio, del profondo, che va indagato con metodo quasi psicanalitico. Per capire, magari, se prevale l'idea di un mondo in cui tutti sono contro tutti, narcisisticamente e solipsisticamente, o dove invece esistono possibili alleanze e collaborazioni. Su questo fronte iniziano a esserci numerosi studi, e cercare di capire le radici ideologiche dei videogiochi che usiamo o che usano i nostri figli, potrebbe aiutarci a compiere scelte consapevoli e selezionare i titoli più appropriati in relazione all'età dei ragazzi/e (esiste un sistema di classificazione che la *game industry* si è data, PEGI).

Terzo metodo quello puro visibilista, del **come formalmente, stilisticamente è costruito un gioco**. Certo spesso prevalgono splendidi scenari iperrealistici di città e di paesaggi naturalistici, descritti in modo dettagliatissimo come *Battlefield*, oppure altri giochi tendono all'astrazione, tanto da consentire rimandi a Kandinskij, in altri c'è una dimensione metafisica che cita la pittura di Giorgio De Chirico o del fratello Savinio o altri ancora che hanno stilemi gioiosamente Pop, o anche solo fumettistici da *cartoon* come *Fall Guys*.

Quarta, un'analisi tipicamente da storia sociale dell'arte può essere utile per comprendere **chi sono i committenti** (grandi società di produzione come Sony e Microsoft), chi siano i **fruitori** prevalenti e quale **il pubblico** specifico a cui il gioco si rivolge: ragazzi, adulti, bambini; donne, uomini; persone di basso o alto livello culturale; occidentali, orientali,

---

---

nordamericani, cinesi, europei o sudamericani ecc., senza tralasciare il valore economico del mondo dei *videogames*, i cui ricavi finanziari superano quelli del cinema e della musica rock insieme. Questo è il senso della parola “oltre”, posta alla fine del titolo della mostra. Capire **gli aspetti intrinseci, antropologici e sociologici del videogioco**.

Ci sarebbe ancora un quinto metodo usato dalla critica d'arte, quello semiologico, ma su questo lascio la parola ad altri interventi presenti nel catalogo; e un sesto approccio, psicologico e psicanalitico, dove entra davvero in gioco **l'analisi delle motivazioni a giocare**, e anche **l'indagine del profondo della psiche**, con la coazione a ripetere, fino alla patologia, ma quest'aspetto in mostra non lo trattiamo, sarà oggetto invece di uno dei seminari di studio che faremo a latere nel periodo espositivo.

Io resto in tutto e per tutto uno storico dell'arte che, per capire il gioco, non usa paradigmi strutturalisti, bensì storicistici, e che seguendo il *fil rouge* della cronologia, cerca di capire come i videogiochi siano cambiati ed evoluti nel corso tempo e nello spazio, anche di questo la mostra ci parla e tiene conto nel percorso espositivo. Ciò di cui non sono e non siamo invece in grado di disquisire è in merito al futuro del videogioco, del quale al momento però non si vedono linee di tramonto all'orizzonte. Tra i *social media* stanno tramontando rapidamente i giornali, i quotidiani cartacei soprattutto; tramonta anche la televisione tradizionalmente intesa, mentre avanzano network come Netflix e in generale la tv digitale *on demand*, ma per il videogioco io vedo solo orizzonti radiosi. Vedo un mondo sul quale non tramonta mai il sole come diceva Alessandro Magno, un territorio di gioco esteso dall'Europa alla Cina e al Giappone, dal Sud America alla Russia e alla Siberia, tanto che può essere considerato **il medium oggi più universale e trasversale**, potenzialmente portatore di un dialogo interculturale, intrinsecamente portatore di pace, anche se prende l'aspetto di uno “sparatutto”. Ti sparo ma non siamo in guerra, stiamo giocando, io mi sto relazionando con te e alla fine siamo amici come e ancor più di prima: Homo Ludens.

Guido Curto

---

## FABIO VIOLA

**Curatore della mostra, game designer, docente, saggista e fondatore del collettivo artistico Internazionale *TuoMuseo***

La mostra *PLAY* nasce per **porre domande più che fornire risposte**. Cosa rappresentano, oggi, i videogiochi? Sono una mera attività ludica, un passatempo o, in altri termini, una forma digitale di escapismo come spesso sono stati raccontati?

O sono anche un linguaggio? Sono nuovi paesaggi digitali che si intrecciano e sovrappongono ai tradizionali spazi geografici fisici? Sono luoghi di socializzazione e formazione primaria delle identità individuali e collettive? Sono una piattaforma politica dove si affrontano i grandi temi della contemporaneità dando vita a democrazie immateriali a geometria variabile? Ma soprattutto sono i videogiochi una espressione culturale ed artistica del XXI secolo? E se sì, quali i punti di congiunzione e quali gli stacchi rispetto alle altre già consolidate forme d'arte?

Lungo la sala *PLAY\_World* le nove domande alla base della visione curatoriale di questa mostra trovano rappresentazione in una grande installazione video che apre il percorso alle dieci sale successive.

La **polifonia del vocabolo *PLAY***, titolo della mostra e di tutta la programmazione 2022 della Reggia di Venaria, è una scelta non casuale. In inglese assume una pluralità di significati in relazione al contesto nel quale viene inserito svariando dal giocare al suonare fino al recitare, una stratificazione di senso nella quale sarebbe importante ascrivere anche il **videogioco, ormai non più perimetrabile in una singola e dogmatica definizione**.

In poco più di mezzo secolo di vita ha saputo esondare dai propri iniziali confini tecnologici e di svago assumendo un ruolo centrale negli immaginari e nelle pratiche quotidiane di quasi tre miliardi di persone che frequentano questo *medium* ogni anno. Non importa che la sessione di gioco avvenga su una console, PC o tramite smartphone, è in atto **una progressiva ludicizzazione della nostra società** che tocca il mondo della scuola, il lavoro, le relazioni sociali ed economiche portando a giocare anche coloro i quali non hanno mai voluto, o potuto, giocare.

---

I videogiochi, e le nuove culture a essi associate, non solo aiutano a comprendere il presente ma offrono la possibilità di agire come *beta tester* della società che verrà. In un mondo immerso nel digitale in cui ogni azione umana viaggia, direttamente o indirettamente, lungo autostrade composte da bit, i videogiochi rappresentano il frutto più maturo di questo post-modernismo.

Come sottolineato da Zimmermann «ognuno di noi diventerà un game designer», nel senso che saremo attivamente chiamati a partecipare al gioco della vita attraverso la conoscenza delle grammatiche e sintassi ludiche (E. Zimmerman, *Manifesto for a Ludic Century*, in S.P. Walz, S. Deterding, *The gameful world: approaches, issues, applications*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2014, pp. 19-22).

Un passaggio antropologico da generazioni novecentesche cresciute con il “dover fare” ad altre del “voler fare”. Ed in fondo **cosa sono i videogiochi se non luoghi del protagonismo, personalizzazione e partecipazione?** Porte creative in cui viene costantemente chiesto al giocatore di prendere decisioni ed influenzare con il proprio corpo, capacità ed emozioni lo svolgimento della storia fino a poterne, talvolta, alterare il finale. Un’evoluzione **dall’idea di storytelling a quella di storydoing** in cui l’agire nel sistema, l’interagire con gli altri e le conseguenti reazioni disegneranno le nuove pratiche quotidiane dominanti.

In questa accezione i videogiochi diventano **massima espressione del libero arbitrio umano** in cui si è costantemente sfidati a prendere decisioni che generano conseguenze significative per sé e per gli altri.

Ma cosa accade a individui abituati a queste pratiche ed esperienze interattive quando escono fuori dall’ambiente videoludico e si ritrovano a confrontarsi con una società attuale tendenzialmente statica ed ancorata a “meccaniche e dinamiche di gioco” completamente differenti? Sono i videogiochi ad alienare gli individui o sono i mondi “reali” a non essere più disegnati e progettati per rispondere alle esigenze di intere nuove generazioni?

La sala *PLAY\_Identity* offre uno spaccato sulle identità individuali e collettive attraverso gli scatti del fotografo inglese Robbie Cooper esposto col suo lavoro *Alter Ego* (2003-2006). Coppie di fotografie che invitano a una **profonda riflessione introspettiva su chi siamo e come vogliamo essere percepiti attraverso gli avatar** che ci rappresentano in numerosi videogiochi.

---

L'identità non è qualcosa che si riceve per nascita o trasmessa per DNA, tende a formarsi nel corso della vita in relazione ai contesti sociali nei quali cresciamo. E i videogiochi, al pari di altri ambienti digitali interattivi come i social network o le piattaforme di instant messaging, oggi sono **parte integrante del tessuto identitario** di tanti di noi che vivono contemporaneamente tanto nelle agorà della città quanto nelle piazze digitali.

Ne è un esempio il **mondo dei cosplayer** nato come arte performativa basata sull'indossare costumi raffiguranti personaggi iconici di manga, serie tv e videogiochi e diventata nelle ultime decadi emblema della pop culture orientale e occidentale.

Centinaia di migliaia di persone che si radunano in festival come Lucca Comics & Games collaborando, riconoscendosi e simulando i propri eroi e il lavoro esposto in mostra dell'artista cinese Cao Fei dal titolo *Cosplayers* (2004) sintetizza perfettamente questa significativa componente identitaria.

Nascono e muoiono costantemente **nuove comunità a-spaziali e a-temporali** intorno a tematiche di comune interesse come numerosi videogiochi massive multiplayer online. Comunità di giocatori che, in diverse località ed in modalità sincrona così come asincrona, collaborano e competono per raggiungere obiettivi comuni e stringono amicizie fino al punto di aderire a un clan dandosi codici di condotta e assegnandosi ruoli ben precisi.

È il caso di *League of Legends*, soprattutto online della Riot Games, divenuto uno dei titoli iconici del XXI secolo e presente ufficialmente nella mostra *PLAY*. Un video ripercorrerà i momenti salienti delle finali mondiali di LoL aprendo uno spaccato sulle nuove forme comunitarie in seno agli e-sports. Veri e propri sport elettronici, che a breve potrebbero rientrare nelle discipline olimpiche, i cui atleti impugnano pad, tastiere e mouse divenendo icone mondiali. Diventare un "pro player" è uno dei lavori più ambiti tra i teenagers di tutto il mondo con supporters radicati intorno a questo o quel team al punto da seguirli tanto nelle arene fisiche quanto su piattaforme online dedicate come Twitch. *League of Legends*, nelle sue finali 2019, ha totalizzato oltre cento milioni di spettatori, numero associabile all'evento sportivo americano per eccellenza come il Superbowl di football.

Uno **spazio di consumo culturale collettivo** nella misura in cui il giocatore è sempre più spinto a collaborare e competere con altri suoi pari sparsi per il mondo, andando oltre il consolidato status di "spettatore" tipico della storia dell'arte. Uno smottamento, connaturato nel medium videoludico, verso l'idea di "**spettAttore**" grazie alla capacità di interagire all'interno delle visioni ed estetiche dei creativi. Più recentemente abbiamo assistito ad un ulteriore passaggio verso lo "**spettAutore**": i giocatori sono attivamente coinvolti nel

---

---

processo di co-creazione dei mondi di gioco attraverso la generazione di mappe da distribuire in *Minecraft* o infrastrutture per Roblox o oggetti virtuali, talvolta NFT, nelle piattaforme di gioco che sono alla base dei futuri metaversi come The Sandbox. Una nuova forma di autorialità diffusa in cui autore e spettatore, nelle sue varie forme, hanno necessariamente bisogno l'uno dell'altro per esprimersi compiutamente e generare senso.

Ma chi c'è dietro ciò a cui tutti noi giochiamo?

Team interdisciplinari dove una moltitudine di persone collabora insieme, in alcuni casi centinaia tra musicisti, designers, artisti, programmatori, per dare alla vita un singolo videogioco. **Un mercato di produzione creativa estremamente complesso e professionalizzato** in grado di generare circa **duecento miliardi di dollari di indotto diretto ed altri cento indiretti**. Produzioni ad alto budget, i cosiddetti titoli AAA, che talvolta richiedono investimenti da centinaia di milioni di dollari ed un lavoro pluriennale collettivo con due o trecento persone eguagliando e, talvolta, superando il processo produttivo dei blockbusters hollywoodiani.

L'incontro con cinque figure iconiche dei videogiochi avviene nella sala *PLAY\_Masters*: Yu Suzuki, game designer e tra i padri della Sega, Christian Cantamessa, sceneggiatore e scrittore di storie videoludiche come *Red Dead Redemption*, Andrea Pessino, programmatore e fondatore di *Ready at Dawn*, Jesper Kyd, musicista a cui dobbiamo ore e ore di soundtrack in *Assassin's Creed* e Yoshitaka Amano, artista capace di plasmare le estetiche di *Final Fantasy*. Grazie al diretto coinvolgimento in mostra è possibile entrare dietro le quinte della loro carriera lavorativa toccando con mano disegni, documenti tecnici, materiali di pre-produzione e linee di codice che offrono uno spaccato inedito sui processi produttivi tipici dell'industria videoludica.

Questa **contaminazione tra discipline nel processo produttivo** aiuta a comprendere un tratto centrale dei videogiochi da intendersi come una mera forma d'arte. Su una medesima tela digitale convivono pittura, scultura, musica, poesia, architettura, fotografia, fumetto ma anche cinema e danza dando vita a quella che potremmo definire come la decima forma d'arte. Un intreccio tra arti statiche (figurative, architettura, statuaria, fotografia, letteratura) e arti in movimento (cinema, arti performative, musica) su cui insiste il tratto distintivo dell'interattività da intendersi come una serie di input generati dai partecipanti in grado di generare degli output da parte del sistema.

---

La **componente interattiva** è il grande punto di rottura rispetto alla tradizione dove, tranne rare sperimentazioni, lo spettatore è sempre stato invitato a un ruolo passivo e contemplativo. Il suo poter agire non solo esternamente alla rappresentazione ma anche all'interno, pur nei limiti prestabiliti dagli autori, diventa uno spartiacque centrale e destinato a mutare profondamente anche le altre forme d'arte. Esempi ne sono l'ascesa del "teatro immersivo" e le nuove forme cinematografiche sperimentate da Netflix in cui l'osservatore può assumere decisioni in determinati bivi narrativi.

Questa de-compartmentalizzazione delle espressioni artistiche trova una composizione in *A Life is Strange* (Dontnot Entertainment 2015) in cui una forte componente narrativa si iscrive in una serie di meccaniche e dinamiche interattive basate sulla manipolazione del tempo.

Nell'ultima scena del primo episodio, il personaggio guidato dal giocatore di nome Max rivela alla propria migliore amica, Chloe, di averle salvato la vita poche ore prima, a scuola, grazie al proprio potere di riavvolgere il tempo:

MAX: «I saw you get shot, Chloe. Saw you actually... die. I was able to go back and hit the fire alarm...».

CHLOE: «Okay, I see you're a geek now with a great imagination, but this isn't anime or a video game; people don't have those powers, Max».

Un cortocircuito identitario del medium ed una crisi rappresentativa che portano alla mente il pittore surrealista verista Belga, René Magritte. Nel suo popolare dipinto *La Trahison des Images* (1929), la pipa rappresentata è accompagnata in basso da una frase «ceci n'est pas une pipe»: (questa non è una pipa) rivendicando lo scopo della pittura nell'ingenerare confusione e trasferire mistero per mostrarci la distinzione tra il piano del reale e quello dell'immagine.

Nei videogiochi come possibile decima forma d'arte diventa centrale un lavoro di ricerca sulle grammatiche visive e sulle influenze estetiche nella doppia direzione di come i grandi maestri delle nove arti precedenti, abbiano influenzato le esperienze dei nuovi creatori digitali e anche di come le estetiche e immaginari ludici siano oggi parte integrante del circuito artistico contemporaneo.

È interessante notare come il '900 sia stato il secolo dell'astrattismo, andare oltre il reale dopo millenni di pratica rappresentativa, nell'arte figurativa come risposta autoriale rispetto

---

al realismo tecnico apportato da cinema e fotografia, mentre per i videogiochi l'astrattismo è stato negli esordi degli anni '70 l'unica risposta tecnica possibile alle limitazioni hardware e software dell'epoca. Il pixel come grammatica visiva di partenza in titoli come *Pong* (Atari 1972), che richiama i lavori di Malevich nella sua *Black and White Suprematist Composition* del 1915. Da allora il linguaggio videoludico ha conosciuto una velocissima galoppata, dalla pixel art alla grafica vettoriale passando per il 2D a scorrimento fino alla introduzione del 3D, verso le forme di iperrealismo imperante in larga parte delle produzioni odierne.

Convergenze che trovano plastica rappresentazione lungo le due sale di *Art\_PLAY* dove, per la prima volta al mondo, una serie di quadri, illustrazioni, installazioni entrano in diretto dialogo con videogiochi per il tramite delle riprese estetiche e compositive. Ed ecco che quadri di De Chirico dialogano con *Ico* (Team Ico 2001), installazioni di Calder dialogano con *Gris* (Nomada Studio 2018), le illustrazioni di Dorè con *Diablo IV* (Blizzard Entertainment 2023), la Grande Onda di Hokusai con *Okami* (Clover Studio 2006) o ancora Kandinsky con *Rez* (United Game Artists 2001) e *Rez Infinite* (Enhance Games 2016), Alberto Savinio con *Shin Megami Tensei III* (Atlus 2003), il maestro dell'animazione Miyazaki con *Ori* o ancora le Silly Symphony cinematografiche degli anni '30 sono alla base del successo internazionale di *Cuphead* (Studio MDHR 2017). Non importa se la produzione ludica sia AAA o indie, produzioni a basso budget composte da piccoli team, **autori della decima forma d'arte hanno indubbiamente assorbito correnti e forme artistiche a loro precedenti cooptandole negli immaginari digitali.**

Il gioco delle influenze si ribalta nella sala *PLAY\_Art* dove artisti materici e digitali viventi, dalla statuaria di Jago alle tele digitali di Tabor Robak passando per il collettivo AES+F e Bill Viola presentano riprese dei motivi (video)ludici nei loro lavori esposti. Una generazione di artisti che è cresciuta in contiguità con il nuovo medium e ne ha introiettato immaginari e sintassi trasferendoli secondo differenti gradi di osmosi. Il popolare artista americano Bill Viola è presente con una installazione interattiva *The Night Journey* definibile come uno dei primi sperimentali art-game mai prodotti. Il collettivo russo AES+F, invece, richiama nel titolo del suo gruppo di statue bronzee *Action Half Life* il nome dell'omonimo sparattutto della Valve. Una ripresa analogica avviene nell'opera *Free to Play* di Tabor Robak le cui estetiche si sovrappongono al popolare casual game *Candy Crush* della King e aprendo anche le porte a una riflessione complessa sulle nuove economie videoludiche. Le opere d'arte digitale di Andy Warhol realizzate nell'ultimo biennio prima della morte aiutano a compiere la transizione dalle sale *Art\_PLAY* a quella *PLAY\_Art*, nell'icona della pop art americana è ravvisabile l'anticipazione della futura arte digitale nel cui alveo i videogiochi si ascrivono.

---

Come ci ricorda Carlo Sant'Agostino nel catalogo della mostra *Andy Warhol, Amiga 1000*, Giuliano Grattini (Deodato Arte, 2015):

«Warhol si può ricordare oggi come uno dei primi, se non il primo artista che abbia sperimentato e prodotto in maniera autonoma opere di computer-art su di un semplice personal computer.... Cosa sarebbe successo, “What if” Warhol non fosse morto nel 1987? Alla luce degli avvenimenti oggi ricostruiti probabilmente la computer-art sarebbe diventata popolare anni prima di quanto poi è avvenuto. Non possiamo comunque non riconoscere Andy Warhol come l’innovatore visionario che fu, attribuendogli questo importante primato: Pioniere della Computer-Art».

Le opere digitali di Warhol possono essere lette come forme *ante litteram* di NFT, i non fungible tokens. L’evoluzione tecnologica consente alle opere digitali di beneficiare di nuove forme di attribuzione dell’autenticità e tracciabilità e di aprirsi a nuove forme di collezionismo. Se numerose istituzioni culturali, mondiali e italiane, hanno avviato processi di vendita di NFT basati su opere nate matetiche, l’artista italiano in mostra, Federico Clapis, espone un lavoro originale, *Digital Growth – Flooded* (2022), il cui tema centrale è il contrasto tra la nascita, che avviene all’interno di un simil-tamagotchi, ed un mondo digitalizzato alle cui spalle vi sono i presagi di un collasso.

Se le estetiche rappresentano una parte centrale e, spesso, fondante dei videogiochi, il giornalista e critico videoludico inglese Keith Stuart (2017), nell’articolo apparso sulle pagine online del “The Guardian” dal titolo *Game changers: how the increasing cultural significance of video games is reflected in our coverage*, aiuta a compiere un passo avanti nella comprensione del medium:

«...we analyse games as an artform rather than a product. Our reviewers are seeking to examine and convey the experience of playing, the feel of the world, the pull of the narrative, the emotional connection with characters, or the intelligence of the mechanics – and crucially how these are achieved – rather than providing a clear guide on whether or not you should buy a consumer item»

(<https://www.theguardian.com/membership/2017/jul/21/game-changers-how-the-increasing-cultural-significance-of-video-games-is-reflected-in-our-coverage>).

Videogiochi che iniziano a essere analizzati e dissezionati al pari di un'opera d'arte e non più come mero oggetto di consumo di massa. Le sensazioni in grado di generare l'esperienza di gioco, la forza narrativa, la potenza evocativa sprigionata dall'arco narrativo e dalla caratterizzazione dei personaggi e, soprattutto, le emozioni che il gioco è in grado di suscitare.

La capacità di essere **una forma di 'mitologia contemporanea'**, è il filo conduttore delle sale *PLAY\_Mythology*. Una lunga linea archetipale accomuna le narrazioni umane iniziate, probabilmente, con l'avvento dell'Homo Sapiens sulla terra in forma orale per poi avvalersi delle tecnologie succedutesi nel tempo. Dall'*Epopea di Gilgamesh*, la più antica storia scritta pervenutaci, passando per l'*Iliade* e l'*Odissea*, la *Bibbia*, la *Divina Commedia* fino a giungere ai più recenti *Star Wars*, *The Matrix* ed *Harry Potter*. Nei videogiochi le funzioni rituali diventano gameplay mentre la componente mitologia diventa storia interattiva riallacciandosi ad archetipi millenari: il mito del labirinto del Minotauro presente in *PacMan* fino ad elevarsi in *Shadow of the Colossus*, i riti di iniziazione presenti in diversi capitoli di *Zelda*, l'infinita lotta tra il sovrano ed i suoi figli riscontrabile in *Metal Gear Solid* o la fanciulla rapita dal drago in *Super Mario Bros*. Un corpus enorme che si è deciso di affrontare suddividendo le sale secondo i tematismi dell'Eros e Thanatos, l'inno alla vita e la morte restituiti attraverso una selezione di dieci videogiochi in grado di accendere una riflessione tanto profonda, quanto sensibile, nelle esperienze di miliardi di persone nel mondo.

In fondo storie ed emozioni non hanno tempo, a cambiare sono le ambientazioni dove la magia accade. È questo il motivo centrale del videogioco *Father and Son*, sviluppato dal collettivo italiano TuoMuseo e pubblicato dal Museo Archeologico Nazionale di Napoli. Uno dei primi videogiochi al mondo pubblicato internazionalmente da un museo in cui il protagonista Michael inizia un viaggio simbolico dall'Antico Egitto alla Napoli contemporanea passando per Pompei prima dell'eruzione del Vesuvio. Ambientazioni reali riprodotte nell'avventura grafica 2D che ha superato i cinque milioni di download portando il "museo fuori dal museo" ed ibridando archeologia e videogames in dialogo paritetico.

Il caso emblematico in Italia è *Assassin's Creed*, videogioco a sfondo storico pubblicato dalla software house francese Ubisoft. Uno dei capitoli, rilasciato nel 2009, ha avuto ad oggetto il periodo storico del Rinascimento in luoghi iconici italiani come Roma e Firenze. Tra le numerose location oggetto di ricostruzioni 3D vi è rientrato anche il piccolo borgo di Monteriggioni (Siena) con un ruolo centrale nell'universo narrativo. Nella prima decade dal rilascio si contano decine di migliaia di turisti, in larga parte internazionali, che hanno

---

visitato il sito medievale toscano grazie all'influenza, diretta ed indiretta, esercitata dal videogioco. Non è un caso isolato, sono centinaia i titoli ambientati integralmente o parzialmente in Italia generando le premesse del "game based tourism", una forma di turismo videoludico attraverso la quale **milioni di persone nel mondo interagiscono digitalmente con luoghi reali/realistici per poi decidere di visitarli in presenza**. Una evoluzione delle forme, già istituzionalizzate, di turismo cinematografico che testimonia l'importanza della comprensione dei linguaggi contemporanei come volano per la stratificazione di nuovi immaginari, anche turistici.

È quanto già accaduto durante l'epoca del *Grand Tour*, tra il XVII e XIX secolo, quando i rampolli europei visitarono 'in massa' l'Italia anche grazie ai racconti di viaggio, pitture e litografie realizzate o commissionate da altri viaggiatori. Fu così anche nel dopoguerra quando l'immaginario dell'Italia come 'paese cartolina', e il conseguente primato come principale meta turistica al mondo, fu largamente alimentato dal cinema. I grandi film d'autore italiani e Cinecittà portarono in Italia milioni di turisti interessati a visitare luoghi iconici di pellicole come *La Dolce Vita* e, addirittura, a riprodurne alcune scene.

Un rapporto profondo quello tra i linguaggi contemporanei e gli spazi geografici che trova riscontro nella sala *PLAY\_Street* dove **il videogioco diventa attivatore di processi urbani e, al contempo, ne ripropone le spazialità**. Il videogioco *ALBA* (ustwo Games, 2020) aiuta a comprendere la sequenzialità del passaggio da atomi a bit. Grazie a bozzetti preparatori, fotografie ed altri materiali inviati dal team creativo sarà possibile ricostruire il processo di scouting e raffigurazione di luoghi reali spagnoli nell'opera digitale. Se il mondo fisico influenza i paesaggi videoludici, come nelle opere esposte di *Ghostwire: Tokyo* (Tango Gameworks, 2022), la cultura videoludica entra e invade centri storici e periferie come nei lavori dello street artist Invaders le cui riprese pixel art di *Sonic* o *Pac-Man* sono presenti in tutto il mondo. Influenze bi-direzionali che hanno trovato una sintesi nel 2016 con l'uscita sul mercato di *Pokemon Go*, il più famoso e scaricato gioco in realtà aumentata totalmente incentrato sulla sovrapposizione dell'asse del reale con il livello creativo digitale. Lo spazio urbano diventa playground dove catturare, collezionare, allenare e far combattere le creature digitali muovendosi talvolta per centinaia di chilometri con rilevanti ripercussioni sull'esplorazione delle aree limitrofe e, finanche, sulla salute individuale. E in mostra il musicista e game designer della Game Freak, Junichi Masuda, sarà presente con un vinile la cui copertina fonde due simboli della pop culture come i Pokemon e lo street artist Banksy.

Cronologie di nascita, estetiche, l'esser delle forme d'arte solo recentemente guardate dalle istituzioni culturali tradizionali, il loro collocarsi alle periferie sociali accomunano street art e videogiochi (tema esploso nel saggio firmato dai curatori Antonelli/Marziani). Entrambe le forme d'arte diventano spesso **piattaforme di rivendicazione e avamposti di protesta dal basso**, anche aspra, verso la società contemporanea. L'opera di Banksy ripresa nel vinile esposto è *Il lanciatore di fiori*, poetica del pacifismo e del dissenso apparsa per la prima volta lungo il muro di confine tra Israele e Palestina. I videogiochi come piattaforma politica sono al centro della sala PLAY\_Politics con opere giocabili come *Riot* (Leonardo Menchiari, 2019) e *This War of Mine* (11 bit studios, 2014) che puntano i riflettori sul tema della guerra e dei moti insurrezionali in cui il giocatore è chiamato a prendere scelte radicali, la critica profonda sui legittimità delle leggi di *Paper, Please* (Lucas Pope, 2013), *Orwell* (Osmotic Studios, 2016) con il suo accento sul tema della privacy e della società iperconnessa e controllata ed ancora *Flower* (Thatgamecompany, 2009) come inno aperto ai temi ecologisti.

**È tempo di mettersi in gioco!**

*Fabio Viola*

Per ulteriori informazioni: **[lavenaria.it](http://lavenaria.it)**

CONSORZIO DELLE RESIDENZE REALI SABAUDE

Ufficio Stampa

Reggia di Venaria - Piazza della Repubblica 4 - 10078 Venaria Reale (TO) - Italia

tel. +39 011 4992300 - fax +39 011 4598432

press@lavenariareale.it - www.residenzereali.it - www.lavenaria.it