

Play. Videogame arte e oltre
 Reggia di Venaria Reale, Sale delle Arti,
 22 luglio 2022 - 12 febbraio 2023
Play. Videogames, art and beyond.
 Reggia di Venaria Reale, Sale delle Arti
 22 July 2022 - 12 February 2023

a cura di **ANDREA LONGHI**

Fabio Viola ha lavorato per multinazionali del videogioco su titoli come *Fifa*, *The Sims* e *Crash Bandicoot* prima di diventare uno dei pionieri della *gamification*. Nell'ultima decade ha supportato aziende, enti pubblici e musei nella comprensione ed introduzione delle logiche di coinvolgimento nei propri prodotti, processi e servizi. Insegna in numerose università ed accademie e recentemente ha ottenuto la cattedra *New Media* alla *Scuola Internazionale di Cinema di Cuba*. È autore di numerosi saggi come *L'arte del coinvolgimento* (con V. Idone Cassone, Hoepli) ed il recente *#GameDesigner* (con A. Mancini, F. Colli, F. Lutrario, FrancoAngeli).

Negli ultimi anni ha unito due mondi apparentemente distanti, l'arte ed i videogiochi fondando il collettivo di artisti *TuoMuseo* che ha prodotto videogiochi culturali come *Father and Son* per il Museo Archeologico Nazionale di Napoli e la mostra "Play. Videogiochi, Arte e oltre" presso la Reggia di Venaria Reale.



La Reggia di Venaria Reale, oltre ad essere una delle residenze reali sabaude iscritte nella WHL Unesco, ha ormai assunto un ruolo decisivo come propulsore di temi espositivi fortemente intrecciati con le sfide sociali più attuali. Nel quadro di questa attività innovativa, nella Reggia è stata organizzata un'ampia mostra che propone di interpretare il fenomeno (ormai cinquantennale) dei videogiochi come "decima forma d'arte", forse la più diffusa, in quanto praticata e frequentata da 3 miliardi di persone. L'iniziativa intende così ascrivere la produzione e l'utilizzo dei videogiochi a pieno titolo al comparto creativo, in quanto generano profondi impatti sociali, linguistici ed economici, che vanno ben oltre il mero passatempo evasivo. Il tema del "gioco", in tutte le sue declinazioni, è stato poi assunto come chiave di lettura della proposta culturale della Reggia nel 2022, riattivando e atualizzando la vocazione storica al *loisir*, inteso come fenomeno sociale, solcato da questioni economiche e politiche. Il percorso espositivo mostra come la storia dei videogiochi sia una forma d'arte in cui tutte le precedenti espressioni artistiche trovano una propria ri-mediazione. L'esperienza del gioco associa infatti riferimenti artistici formali (ad architetture e città, reali o raffigurate), a musica, fumetto e cinema, messi in animazione e interazione da arti performative. Gli esiti sono contaminazioni coinvolgenti, al punto da creare quasi dipendenza nei fruitori, partner attivi della performance, e non semplici spettatori.

La mostra associa registri espositivi diversi. La tradizionale presentazione di opere figurative – che affiancano opere originali di maestri quali De Chirico, Hokusai, Calder, Dorè, Savinio, Piranesi, Kandinsky, Warhol a opere di creatori su "tele digitali" come Ico, Monument Valley, Rez Infinite, Okami, Apotheon – è intercalata a forme interattive di fruizione di videogiochi ormai "storici", diventati veri e propri "pezzi da museo", ma ancora attivabili e fruibili dai visitatori.

La mostra è curata da Fabio Viola – game designer, docente, saggista e fondatore del collettivo artistico Internazionale *TuoMuseo* – e da Guido Curto, direttore del Consorzio delle Residenze Reali Sabaude.

Fabio Viola era già stato incontrato dalla nostra Rivista nel 2019 (fasc. LXXIII-1, 2019: http://art.siat.torino.it/cronache-2019-fasc-lxxiii_1/; http://art.siat.torino.it/wp-content/uploads/2019/06/ART_LXXIII_1_cronache.pdf), a proposito delle start-up culturali (in particolare *TuoMuseo*) e del rapporto tra imprese private e attori culturali pubblici.

Torniamo a intervistarlo per discutere, ora, di questa avventura curatoriale, e del modo in cui tale esperienza si intrecci con quella di creatore digitale e di imprenditore culturale.

Rivolgendoci a un pubblico soprattutto di architetti, ingegneri, designers e pianificatori, ti chiederò di soffermarti soprattutto su quattro aspetti “spaziali”, tra spazio fisico e spazio virtuale del gioco. Una mostra, per quanto arricchita di contenuti digitali, è pur sempre un’esperienza “spaziale” molto fisica e corporea, in cui i visitatori, da soli o in gruppo, si muovono tra stanze e passaggi, si soffermano su aspetti diversi, andando magari avanti e indietro nel percorso, e godono di punti di vista su oggetti, relazioni interni e visuali esterne. Quali sono state le relazioni tra lavorare in uno “spazio fisico” e avere una profonda esperienza di creatore digitale e di operatore di “spazi virtuali”? Muoversi liberamente – seppur con criteri curatoriali – tra stanze e corridoi, e guardare liberamente da porte e finestre, è esperienza diversa rispetto al muoversi liberamente in spazi digitali? Hai avuto modo di osservare i movimenti e gli atteggiamenti dei visitatori, in questi mesi?

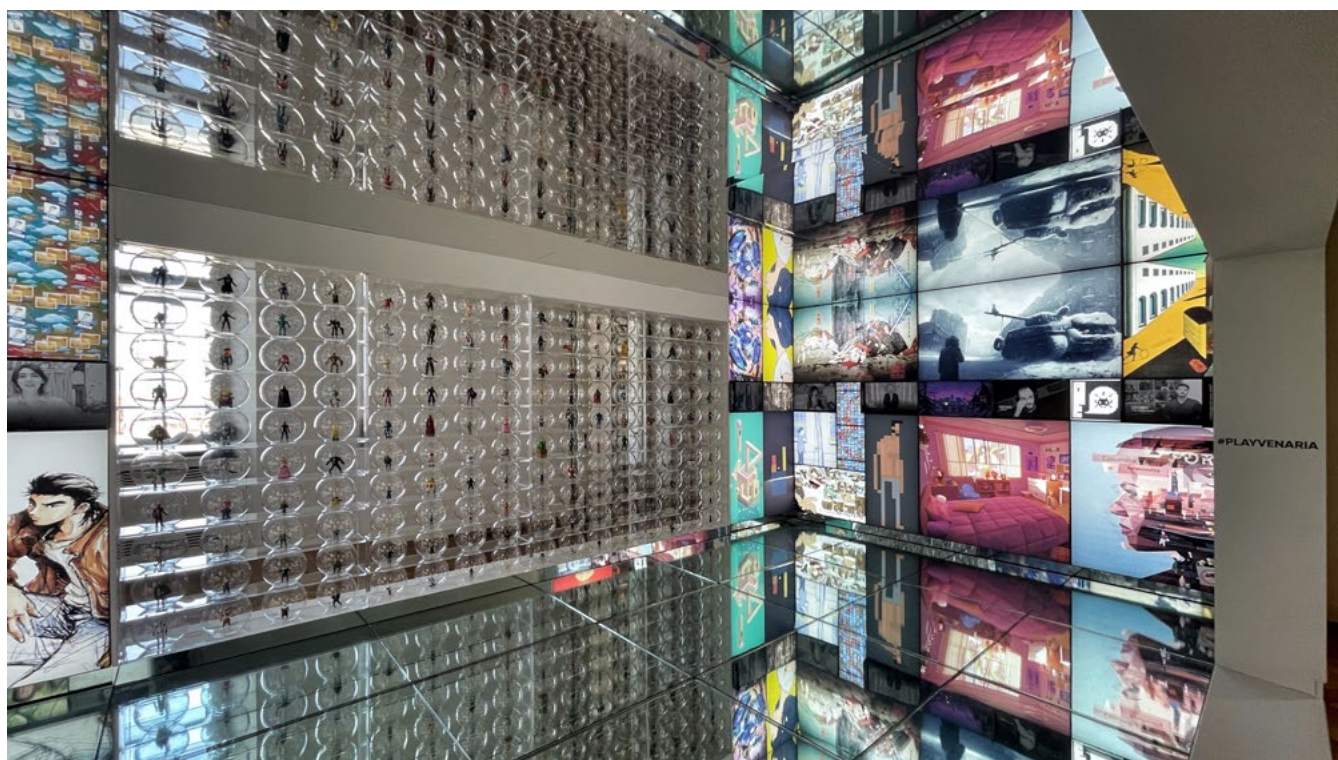
È stata una bellissima sfida potermi confrontare con spazi fisici all’interno di un progetto che univa manufatti materiali ad altri immateriali. Da anni sono abituato a plasmare completamente i mondi digitali adattandoli ai contenuti, oggetti e narrative dei videogiochi. Nel caso della mostra *Play* il processo è stato quasi inverso con il percorso di visita, la ritmica espositiva e la narrativa che sono stati modellati intorno agli ambienti messi a disposizione dalla Reggia. Nonostante la prospettiva ribaltata, ho provato a seguire alcuni principi del *level design* dei videogiochi come lo strutturare l’esperienza per livelli progressivi in grado di coinvolgere e stupire il visitatore. Il risultato plastico si è snodato lungo le dodici sale della mostra: ognuna rappresentava un microcosmo per tematica ed allestimento offrendo quel senso di imprevedibilità e sorpresa tipico dei videogiochi pur all’interno di una macro-visione di insieme. O ancora si è provato a non creare un *white cube* neutro; la mostra *Play*

dialoga con le architetture interne ed esterne creando un continuo spaziale e narrativo. Sono stati recuperati alcuni soffitti ad alte volumetrie dove, ad esempio, è stata incastonata l’installazione sospesa di Calder ma l’apoteosi si è raggiunta nella sala che precede l’uscita dove sono state ricavate tre stanzette per la “contemplazione”. Comodamente seduto frontalmente rispetto ad una immensa finestra, il visitatore poteva ammirare da una prospettiva mai offerta fino ad ora la bellezza dei giardini e, al contempo, rispondere su dei post it alle domande poste da noi curatori nel corso delle sale precedenti. Un momento quindi in cui mostra e spazi della Reggia andavano a collimare.

Sempre partendo dai modelli di interazione ed esperienza digitale, si è costruita una mostra in grado di favorire la partecipazione attiva del visitatore/giocatore. Lungo le sale è stato non solo possibile ammirare grandi opere d’arte della tradizione e nuovi artisti digitali, ma anche toccare fisicamente i computer contenenti materiale inedito relativo alla produzione di videogiochi famosi (sceneggiature, bozzetti, righe di codice), guardare trailer di giochi più o meno iconici ma anche attivamente giocare con cabinati originali degli anni ’70 e ’80 così come con giochi di inizio secolo e di attualità. Altre parti esperienziali richiedevano di leggere, altre di scrivere ed altre ancora di ascoltare.

L’obiettivo primario che mi ero dato è stato quello di provare a far convivere tre tipi di pubblico, quelli che io chiamo Spettatore, SpettAttore e SpettAutore offrendo a ciascuno di loro una *comfort zone* fisica e mentale.

Infine una riflessione andrebbe svolta sulla differenza di accesso. Gli spazi digitali hanno la caratteristica di essere facilmente accessibili in qualsiasi momento e dovunque ci si



trovi, mentre una mostra è destinata per sua natura a esser vista una sola volta. Infine, una riflessione attenta è stata posta sul rapporto tra spazialità fisica e digitale e tempistiche di fruizione. Un luogo digitale è facilmente accessibile dovunque ci si trovi e in ogni momento, uno spazio espositivo è collegato a un'unica esperienza.

Il rapporto con lo spazio urbano. Una sezione della mostra mette a confronto le città reali – cui i creatori si ispirano – e le città dei videogiochi, evidenziando affinità e diversità: lo spazio urbano reale rivive in quello virtuale. Ma, secondo te, non sta avvenendo anche l'opposto? Nelle generazioni di nuovi progettisti, già cresciuti in uno spazio "ibrido", non è che la lettura delle città fisiche sia ormai condizionata dalla frequentazione di spazi immaginati, utopici o distopici, idealizzati o temuti? Sono ora le città dei videogiochi che possono influenzare gli interventi sulle città reali?

Partendo dai contenuti della sala *Play_Street* presente all'inizio del percorso espositivo, credo si possano individuare almeno tre potenziali contaminazioni tra spazio fisico e spazio digitale.

1. Videogiochi che assorbono e incorporano edifici, spazi e interi territori realmente esistenti. Che avvenga in maniera interpretata come in *Monument Valley* o in modo fotorealistico come in *Assassin's Creed* sono sempre più i videogiochi che attingono dal reale e, grazie all'avanzata tecnologica, sono in grado di rendere in 3D/realtà virtuale centimetro per centimetro di un luogo. Questa rielaborazione del reale spesso porta vantaggi ai luoghi rappresentati, si pensi al fenomeno del turismo videoludico che ha permesso a borghi come Monteriggioni di beneficiare di decine di migliaia di nuovi visitatori grazie alla sua inclusione in alcuni capitoli di *Assassin's Creed* o ancora il Duomo di Milano rielaborato in saghe popolari come *Dark Souls* divenuto vero e proprio luogo di culto per i fan della saga.
2. Architetti e urbanisti studiano immaginari, stili costruttivi, "materiali", narrazioni, interazioni con i fondali, sistema di illuminazione in tempo reale dei videogiochi per ripensare gli spazi comuni dell'abitare. Non è un caso se molti dei luoghi più instagrammati al mondo sia di nuova costruzione e spesso cooptano skyline e forme tipiche delle architetture videoludiche. Da Dubai a Singapore passando per nuove costruzioni scandinave o intere città del futuro come Neom nella provincia di Tabuk in Arabia Saudita. O spesso videogiochi come *Minecraft*, una sorta di Lego digitale, diventano strumenti partecipativi di pianificazione urbana in cui il lavoro viene svolto da bambini e bambine in grado di creare mappe abitative basate su planimetrie in scala uno ad uno della città.
3. Ultimo, ma non per importanza, game designer ed architetti stanno attivamente collaborando per generare città completamente virtuali in spazi metaversici. Penso a Liberland, città utopica immateriale realizzata dallo studio di Zaha Hadid nell'universo di *Myverse*. Un luogo ideale votato allo sperimentare nuovi modelli di

architetture interattive in grado di aprire la strada ad un futuro fatto di *urbanismo ibrido* in cui atomi e byte sono destinati a convivere. Esperimenti primordiali di questa convergenza li ritroviamo in movimenti come *Playable City* avviati a Bristol o in *Playalghero* lanciato la scorsa estate nella città di Alghero, in cui gioco fisico, gioco digitale e gioco ibrido sono entrati nello spazio urbano dando vita ad un Piano Regolatore del Gioco.

Il rapporto con il paesaggio. L'immaginario figurativo storico e la percezione degli ambienti reali sono le due fonti principali di cui si alimentano gli artisti videoludici. Anche in questo caso, in che misura – secondo te – la progettazione degli spazi aperti, dei parchi e del verde pubblico può invece alimentarsi, viceversa, dell'esperienza degli spazi aperti virtuali? Conosciamo la difficoltà di manutenzione delle aree verdi e degli spazi pubblici, e la pigrizia nella loro frequentazione (con l'inversione di tendenza solo durante il lock-down): gli spazi aperti virtuali, al posto di sostituire l'esperienza fisica, possono arricchirla, rimotivarla, integrarla?

Mi viene in mente il potenziale che giochi come *Pokemong Go*, e in generale tante esperienze in realtà aumentata, hanno nel generare un ponte tra la vita negli spazi chiusi (si parla sempre più spesso di *couch generation*, generazione divano) e il muoversi in luoghi aperti per progredire nell'esperienza ludica. Può sembrare paradossale ma *Pokemon Go* con le sue centinaia di milioni di giocatori attivi in tutto il mondo ha spinto moltissime persone a uscire di casa, scoprire aree naturalmente diversificate (le creature da catturare cambiavano per tipologia in relazione all'ambiente esterno), interagire con luoghi storici al punto da perdere diversi chili grazie alle lunghe camminate smartphone in mano.





O ancora progetti di *gamification*, come *GreenApp*, pensati per favorire la scoperta e il prendersi cura degli spazi urbani della città. In questo progetto, che ho avuto la fortuna di coordinare, sono state mappate decine di aree verdi e boschive di Napoli e attraverso sistemi di sfida, cooperazione, progressione e premialità l'applicazione *GreenApp* ha portato migliaia di residenti napoletani a scoprire luoghi, conoscere piante e arbusti e prendersene realmente cura. Sullo stesso modello l'intero progetto *HortiCultura*, finanziato da Fondazione con il Sud, ha integrato parti "fisiche" di orti realizzati in spazi boschivi museali (la Reggia di Caserta è uno dei partner), mentre la controparte digitale consente di continuare la cura e relazione con l'orto anche da remoto in una modalità di gioco che necessita, per andare avanti, di ore fisiche dedicate alla crescita dei prodotti dell'orto.

A questo filone si sta affiancando una sempre maggiore sensibilità dei creatori di videogiochi verso i temi ecologici. Giochi come *Flower* di ThatGameCompany mettono la natura al centro creando nuovi sistemi valoriali tra i giocatori che si ripercuotono direttamente nel loro approccio con il verde che li circonda. Non deve sorprendervi se tra la Generazione Z vi sia una sempre maggiore attenzione alla sostenibilità ambientale che in passato.

Il rapporto con lo spazio domestico. Nell'ultima sala della mostra è ricostruito il contesto ambientale privato del fruitore di videogiochi: l'angolo del bar con i primi cabinati degli anni Ottanta; le camerette degli anni Novanta e Duemila, con tutta la gadgettistica adolescenziale di quegli anni e le prime cartucce e console domestiche; da ultimo, gli spazi totalmente virtuali e aumentati delle tecnologie attuali. In che modo, secondo te, l'esperienza del videogioco diventa esperienza personale di specifici spazi fisici da parte della comunità dei giocatori: in che modo l'ingresso dei

videogiochi nelle nostre case ha anche impattato sulla forma, sull'arredamento e sull'uso degli spazi domestici. Nella tua esperienza, servono "luoghi fisici" specifici per avventurarsi – come creatore o come giocatore – negli spazi virtuali dei giochi?

Nell'ultima decade le console da gioco hanno acquisito centralità nell'ambiente domestico divenendo non solo oggetti eleganti e di design ma parte imprescindibile dell'arredamento delle camere da pranzo e salotti. Proprio nella penultima saletta dell'area Homo Ludens abbiamo, ad esempio, ricostruito una sala del 2022 con un divano posizionato perfettamente frontale al televisore a una distanza tale da favorire l'interazione di gioco. Non solo la sala, ma anche la cameretta per quei ragazzi/e che giocano via PC con un setting di arredamento pensato appositamente per i gamer. Ormai esiste un ampio mercato di sedute, scrivanie e finanche letti progettati per questi quasi tre miliardi di giocatori del mondo.

Se è vera questa tendenza attuale, bisogna anche riflettere su come i videogiochi stiano nuovamente uscendo fuori dalle abitazioni per entrare in palazzetti dello sport e gaming house che stanno nascendo in tutto il mondo e anche in Italia. Molti Comuni stanno ripensando i propri centri sportivi per infrastrutturarli per il mercato degli sport elettronici competitivi in grado di richiamare migliaia di spettatori intenti a guardare i loro giocatori professionisti/team preferiti durante sfide a giochi come *Fifa* o *League of Legends*. È un fenomeno di riconversione urbana molto interessante che riporta alla mente il periodo degli anni '70 e della prima metà anni '80 quando i videogiochi erano ancora largamente fruiti in apposite sala giochi dislocate in ogni dove nel territorio italiano. All'epoca fungevano non solo da luoghi di intrattenimento ma anche veri e propri presidi

sociali della contro-cultura, e ora lo stesso fenomeno sta avvenendo nelle gaming house dove ci si reca per giocare, allenarsi ma anche per conoscere persone con la stessa passione e guardare i propri idoli.

Da ultimo: ogni mostra è un'esperienza temporanea e situata in un certo spazio. Cosa resta, secondo te, di questa mostra, dopo la sua chiusura?

Credo che l'eredità principale, e per me la vittoria più grande, arriverà dalle tante persone entrate in mostra con pregiudizi verso questo linguaggio e uscite piene di nuove domande e fili logici per comprendere la complessità e centralità che il videogioco riveste nel XXI secolo, non solo a livello tecnologico o economico ma soprattutto a livello sociale, identitario, letterario e culturale. A questa eredità lato pubblico si sta accompagnando un nuovo modo di guardare al videogioco da parte delle istituzioni e professionisti della cultura, ci sarà una nuova stagione di allestimenti, mostre, percorsi espositivi in cui sarà più agevole vedere intersezioni tra le opere d'arte materiche e queste nuove tele digitali e interattive. Questo significa una prima generazione di curatori specializzati nel linguaggio del videogioco, un inizio di

ricerca sui temi della conservazione dell'hardware e software digitale (chi si sta occupando di recuperare e riversare i floppy disk su cui girava la prima copia di un certo gioco o il monitor su cui Bill Viola sperimentò una sua video-installazione?) o ancora l'acquisizione di videogiochi in collezioni permanenti.

Infine, a livello personale, un anno indimenticabile in cui mi sono confrontato e a volte scontrato con figure professionali diverse dalla mia e soprattutto con approcci lontani dai miei. Un confronto serrato con decine di persone coinvolte nel processo creativo e produttivo di *Play* dalle quali ho imparato tantissimo e maturato la convinzione del filone *phygital*, ovvero cercare di coniugare il meglio dell'esperienza fisica (penso alla sinestesia) con il valore aggiunto dato dalle soluzioni digitali così da creare esperienze che abbiano un valore quando il visitatore è *in-situ* ma, al contempo, siano in grado di creare già un pre- e un post- esperienza, così da determinare un cerchio di coinvolgimento continuo.

Le immagini illustrano l'allestimento della mostra Play.Videogame arte e oltre (credits: Officina delle Idee)

