

GAMESCAPES

PAESAGGI E CITTA' DEI VIDEOGIOCHI
NELLE OPERE DI CINQUE
ARTISTI INTERNAZIONALI

CORY ARCANGEL / MAURO CEOLIN
JONATHAN HADDOCK
EDDO STERN / CARLO ZANNI



Galleria Civica, Monza
13 - 29 ottobre 2006

da martedì a venerdì 15,30 -19,30
(la mattina apertura su prenotazione per
scuole e gruppi)
sabato e domenica 10,30 -19,30
chiuso lunedì

Mostra a cura di Rosanna Pavoni

Comitato scientifico:
Rosanna Pavoni, Matteo Bittanti, Domenico
Quaranta

Mostra promossa e realizzata da:
Comune di Monza - Assessorato alla Cultura,
Ufficio Mostre

Michele Faglia, Sindaco
Annalisa Bemporad, Assessore alla Cultura
Sergio Conti, Dirigente Settore Cultura

Coordinamento organizzativo e allestimento:
Ufficio Mostre - Simona Pancaldi, con la
collaborazione di Franco Svanoni

Segreteria organizzativa:
Nora Camesasca
Liliana Sangalli

Si ringraziano per la collaborazione:



zanotta



Copyright ©Comune di Monza
Finito di stampare nel mese di ottobre 2006

Introduzione

di Rosanna Pavoni

Che cos'è un videogioco, il giocatore lo sa. Per chi non gioca, si può dire che è una cosa che si compra (on e offline) pensando che sia un passatempo e che poi ti rimane tra le mani e nella testa per mesi (quanti, dipende dalla bellezza, dicono coloro che giocano; in alcuni casi diventa una storia infinita): perché lì ci sono scenari che ti ammaliano, ruoli che ti soddisfano, gare che ti stimolano, progetti che ti gratificano, situazioni che ti intrigano, sfide che non ti danno pace. Non si spara solamente, anche. Non si compete solamente, anche. Non è un luogo neutro né neutrale. Vuole essere un "altrove" ma ti porti dietro, come una chiocciola, la tua "casa" e tutto il tuo bagaglio. Rivendica una sua bellezza, tecnologica, ludica, formale.

Lo studio e la critica del videogioco nella sua complessità semantica, testuale, estetica è una disciplina accademica a cui afferisce una ricca e complessa letteratura.

I videogiochi (soprattutto quelli più diffusi, quelli che hanno centinaia di migliaia di giocatori appassionati nel mondo e sono ormai diventate icone), infine, sono stati scelti da una nuova generazione di artisti come terreno di sperimentazione e creatività.

Cinque artisti internazionali che da anni lavorano su questo "territorio" sono stati invitati a esporre opere esemplari del loro processo creativo, da cui emerge limpidamente quanto diverso sia il *modus operandi* che li lega al videogioco e dunque quale potenzialità - strumentale e narrativa - sia contenuta in questo *ludus*: Cory Arcangel, Mauro Ceolin, Jon Haddock, Eddo Stern, Carlo Zanni. A ciascuno di questi artisti è stato chiesto di presentare un'opera legata a un comune filo rosso, rappresentato dalla città e dalle sue forme virtuali: a loro è stata lasciata la parola di commentare e spiegare sia il senso complessivo del proprio lavoro sia il valore dell'opera esposta in mostra; a Matteo Bittanti e Domenico Quaranta il compito di offrire spunti di riflessione, di accendere *spotlight* sul rapporto tra arte, città e videogame.

Al ruolo di ispiratore, di strumento tecnico privilegiato, di capro espiatorio, e a molti altri, che i videogiochi hanno assunto nel percorso di artisti italiani e internazionali, è dedicata questa mostra, che vorrebbe toccare molteplici obiettivi: essere occasione di conferme e riconferme per chi pratica il terreno dell'art game; di nuove connessioni e curiosità per chi

gioca; di avvicinamento a una differente forma d'espressione artistica per chi fino ad ora ha solo - qualche volta - regalato videogiochi a Natale.

Il videogame come medium di trasporto

di Matteo Bittanti

Il videogame ha profondamente ridefinito il paesaggio mediale contemporaneo. Il videogame è, anzitutto, un mezzo di trasporto che ci proietta in dimensioni "altre". Per comprendere la sua natura, le teorie della narrazione servono a poco. È assai più utile rivolgersi all'architettura e all'urbanistica. "Taglia" Vladimir Propp, "Incolla" Le Corbusier: il videogame è uno stile di rappresentazione, un sistema di socializzazione e una simulazione di un viaggio. È un'esplorazione, una peregrinazione e un attraversamento di spazi. Tali spazi sono, per definizione, transeunti. Luoghi spesso configurabili e attraversabili a piacimento. In un certo senso, non sono radicalmente diversi dagli spazi attuali. Mappa cognitiva dell'era digitale, il videogame introduce nuove geografie, topografie, luoghi e iper-luoghi fatti di sequenze numeriche rivestite di *texture*. Attraverso il videogioco inteso come viaggio virtuale, il soggetto riconosce e accetta la propria precarietà e fragilità: s'incammina verso l'ignoto, consapevole che, nel corso della sua escursione, morirà e rinascerà decine di volte. Press "X" *to respawn*¹. Intraprendere un viaggio virtuale significa aprirsi necessariamente alla pluralità, una pluralità artificiale - nel caso dei personaggi non giocanti - o una pluralità concreta - nelle

sessioni multiplayer e negli MMOG², dove dietro l'immagine c'è *meatware*³. In quest'ultimo caso, il videogioco ci impone un confronto "autentico" con una soggettività altra, laddove la narrazione filmica si limita a simulare tale confronto. Il videogioco ci chiede di sporcarci le mani. Il cinema si maneggia con i guanti. In quanto simulazione di un attraversamento, il videogame resiste ai tentativi di generalizzazione e rifugge ogni catalogazione. L'esperienza di viaggio è infatti soggettiva, individuale, personale anche nell'era del turismo virtuale di massa. Il mio viaggio a Vice City in *Grand Theft Auto* è simile e insieme radicalmente differente da quello di un altro viaggiatore. Gli spazi dei videogiochi sono un processo in fieri. Nel videogame si è sempre in "transito". Il videogioco si congela solo nella pausa e nello screenshot, ovvero nella schermata. Parafrasando Godard, potremmo dire che se il videogioco è verità a 30/60 frames al secondo, lo screenshot è una verità di un frame al secondo. *Mais le 'screenshot' c'est ne past le jeux video*. Lo *screenshot* - frammento di un'esperienza ludica - è l'erede virtuale della cartolina. La sua funzione è quella di attestare un transito, imprigionare sempre il flusso in un quadro. Al pari dei non-luoghi, gli iper-luoghi videoludici innescano

una serie di performance riconducibili alle prassi del viaggio, del consumo, dello scambio. Giocare a un videogioco significa partecipare a una performance in un flusso di immagini. I videogame si percorrono e si misurano in unità di tempo. La memoria storica del videogame è una mera questione estetica. Il videogioco ridefinisce il concetto di spazio, creando nuovi strati di realtà che si aggiungono, sostituiscono (nelle forme più patologiche di dipendenza) o si sovrappongono a quelli im-mediatati. Il videogioco offre al soggetto la possibilità di vivere in forma vicaria delle esperienze "altre", dunque trasforma il vettore in attore, ma solo grazie alla mediazione dello schermo, inteso sia come interfaccia (monitor) che come protezione (scudo).

Note:

¹ Respawn: Spawn (e respawn) è un termine usato nei videogiochi per indicare la creazione di un entità, può essere un personaggio giocabile, non giocabile o un oggetto. Il respawn consiste nella ulteriore creazione, del giocatore o di un nemico dopo la sua morte, la sua distruzione o alla fine del livello.

² MMOG: Il termine Massive(y) Multiplayer Online Game identifica un gioco di ruolo svolto online. Migliaia di giocatori possono interagire interpretando personaggi che si evolvono con il mondo persistente che li circonda e in cui vivono.

³ Meatware: Il termine *meatware* indica l'integrazione tra il costruito fisico noto come sistema nervoso centrale e il costruito mentale noto come mente umana. Tale definizione applica agli esseri umani la dicotomia tra hardware e software concepita per le macchine elettroniche.

Città di bit

di Domenico Quaranta

«Il mio nome è wjm@mit.edu». Con queste parole, William J. Mitchell apre *City of Bits* (1995), ormai storica esplorazione dell'evoluzione del concetto di città nell'era di Internet. La frase rivela non solo una nuova identità, ma anche una nuova cittadinanza. Dieci anni dopo, l'artista americano Cory Arcangel si esibisce pubblicamente in un "Friendster Suicide", cancellandosi da una delle più vaste comunità online: un "suicidio" forse poco spettacolare, ma non per questo meno doloroso di uno reale. Tra questi due estremi, la rivoluzione che stiamo vivendo ha riscritto il significato di una serie di concetti che la nostra cultura aveva mantenuto intatti per secoli: paesaggio, città, vita, identità. Al paesaggio fisico si affianca il paesaggio dell'informazione; il *citizen* diventa *netizen*, e se le nostre giungle d'asfalto vengono ridisegnate per facilitare il passaggio delle autostrade informatiche, noi ci abitiamo sempre meno, preferendo i giardini isometrici di *Sim City* o i 107 milioni di abitanti di *myspace.com*. Il concetto di vita merita da tempo un aggiornamento, ormai inevitabile dopo l'avvento di *Second Life*; e quello di identità deve ancora incassare le complicazioni introdotte da *nickname*, *alias*, *ID*, *account* e *avatar*. I videogame hanno un ruolo di primo piano in questa tra-

sformazione. Se da un lato la loro iconografia arriva a infestare i nostri spazi urbani, dall'altro i giochi per computer divulgano teorie urbanistiche, offrono piattaforme di sviluppo di nuovi spazi urbani e modelli comunitari, riflettono le nostre più grandi utopie (o le nostre peggiori distopie), ci addestrano a vivere nelle città reali. Detto questo, non stupisce che vita sociale e spazio urbano, assieme alle questioni di genere e al grande tema della violenza, siano al centro di tutta l'arte che si confronta col mezzo videoludico. Un'indagine scrupolosa dei risultati di questo lavoro è ancora di là da venire, ma difficilmente potrebbe dimenticare gli artisti inclusi in questa mostra. In *Super Mario Movie*, Cory Arcangel sembra divertirsi a distruggere, giocando con i bit di una cartuccia Nintendo, il modello sociale implicito in tutti i giochi di *Super Mario*, quello che qualcuno ha chiamato "lo yuppismo del livello": il *self made man* degli anni ottanta, che procede a grandi passi, e da solo, verso la propria realizzazione, è ormai in caduta libera, in una città psichedelica a 8-bit in frantumi. In *Average Shoveler*, Carlo Zanni fa riferimento a un'estetica simile per raccontarci la storia del cittadino medio, costretto a gestire montagne di informazioni che il più delle

volte non può nemmeno filtrare, capire, usare per farsi un'opinione del presente. L'estetica retrò del gioco, che contrasta con il continuo aggiornamento delle notizie e con l'iperrealismo delle immagini provenienti dal sito della CNN, sembra mettere a confronto due ritmi, il primo bloccato (il nostro), il secondo frenetico (quello dei flussi di informazione). Un approccio diametralmente opposto è quello di Jon Haddock, che nelle sue *Screenshots* racconta con le convenzioni rappresentative dei videogame un presente ormai diventato storia: rivelando da un lato che non c'è differenza tra realtà e spettacolo, storia e intrattenimento; ma dimostrando dall'altro che il videogioco è ormai diventato uno strumento, maturo e malleabile, di rappresentazione della realtà. Ma anche, sembra replicare Mauro Ceolin, in grado di creare una realtà tangibile, solida, abitabile, degna di diventare oggetto di rappresentazione pittorica come un qualsiasi altro paesaggio urbano o naturale. Una realtà, conclude Eddo Stern, che ha le sue mode e i suoi stili, come il neomedievalismo che spopola nei giochi di ruolo di massa online, e che l'artista descrive come il risultato di una civiltà occidentale che rivendica le proprie radici per giustificare la sua presa sul mondo.

Cory Arcangel

BIOGRAFIA

Nato nel 1978, Cory Arcangel è un artista digitale che vive e lavora a Brooklyn, New York. Al centro della sua riflessione creativa c'è il rapporto tra tecnologia e cultura. Sin dai primi anni novanta, Arcangel ha collaborato a una serie di progetti con l'artista Paul B. Davis. Nel 1998, insieme a colleghi e amici dell'Oberlin Conservatory, Arcangel e Davis hanno fondato il collettivo BEIGE. Una delle opere più famose di Arcangel è la serie di *hack* delle cartucce Nintendo, modifiche creative di videogiochi classici degli anni settanta e ottanta. Le opere di Cory Arcangel sono state esposte in numerosi musei e gallerie d'arte, tra cui il Museum of Modern Art di New York, il Guggenheim Museum e la Whitney Biennial (2004).

Link: www.beigerecords.com/cory/

DEL PROPRIO LAVORO DICE...

«...Il mio lavoro è ispirato e funge da mezzo per comprendere la mia vita, saturata dai media. Presente e futuro sono filtrati attraverso il passato e il mio lavoro con la tecnologia digitale è direttamente influenzato dal tempo trascorso tra televisione, musica, videogame e i primi Macintosh...

...Mi piace l'idea di creare qualcosa a partire dagli scarti [oggi è facile trovare un NES in un cassetto dell'immondizia] e ancora di più mi piace mettere mano fisicamente a cose prese dal pattume. L'unico modo per lavorare su un NES è manipolare una cartuccia. Per farlo, tolgo il chip di programma da una vera cartuccia di *Mario*, carico le nuove informazioni [l'output del codice programmato] su un nuovo chip e lo sostituisco al vecchio...Vi siete mai chiesti perché *Mario* e *Zelda* sembrano piccoli quadrati? Nintendo può visualizzare solo immagini in quadrati da 8 pixel x 8 pixel e contenere 8k di informazione grafica... Questi due limiti hanno forgiato l'estetica dei videogame Nintendo dei primi anni ottanta e "fare arte" con questi sistemi significa studiare questi limiti...»

L'OPERA

«...è una cartuccia a 8-bit piratata di *Super Mario Brothers 1*. Io modifico la cartuccia e la riprogrammo totalmente... e quando usi questa al posto di quella vera, ti vedi un filmato di 15 minuti creato solo con la grafica originale del videogioco [senza alterare la ROM grafica originale]. E' simile alla mia cartuccia delle nuvole, ma 40 volte più spettacolare. Con questo video voglio mostrare l'implosione del mondo di Mario. Come Mad Max, ma a 8-bit. Schermi dei menu, mondi fantastici andati a ramengo, castelli che galleggiano su nuvole arcobaleno a 8-bit, cascate, inquietanti paesaggi subacquei, cavernosi, feste danzanti, scene con funghi fluttuanti, Mario solitario che piange su una nuvola, pattern con palle di fuoco lampeggianti e video a sessanta quadri al secondo con suoni *synth* da epilessia. Ogni scena sarà accompagnata da musica. E' tutto generato da questa singola cartuccia a 32k del 1984!!!!!! In pratica è *Mario Brothers* completamente ripensato per questo fantastico e impossibile mondo a 8-bit ...»
(C.Arcangel)



Super Mario Movie, 2005.
Screenshots dal video,
courtesy dell'artista.

Mauro Ceolin

BIOGRAFIA

Mauro Ceolin vive e lavora a Milano, dove è nato nel 1963. Fra i maggiori *game artist* internazionali, Ceolin si professa pittore, anche quando lavora a banner, animazioni o videogame come "GOOGLEBattle.03" (2004), un *paintgame* che ritrae l'epica lotta di Google contro gli altri motori di ricerca. Il suo lavoro parte da una riformulazione del processo di pittura che consiste nel disegnare immagini vettoriali con la penna ottica e una tavolozza programmaticamente *flat*, per poi riproporle nei formati e con le tecniche più diverse, dalla pittura acrilica alla stampa fotografica. Oggetto di questo lavoro inesausto sono immagini trovate, frammenti della cultura pop, e soprattutto le icone della cultura videoludica, i paesaggi e i *cosplayer*, i *game designer* e gli esponenti della musica 8-bit. I suoi lavori sono stati esposti, tra l'altro, nella grande mostra "Bang the Machine" (Yerba Buena Center for the Arts, San Francisco 2004).

Link: www.rgbproject.com

DEL PROPRIO LAVORO DICE...

«...Lavoro principalmente su due temi: il paesaggio e il ritratto. Sono due confini che mi permettono di trovare punti di contatto con il passato, ma anche di relazionarmi col futuro. ...Gli orizzonti "familiari" che appaiono all'interno dei videogiochi sono parte di un panorama che intendo rappresentare. Erigere a valore estetico ciò che comunemente viene licenziato come semplice scenografia per un mercato di "smanettoni" è il mio obiettivo. Chissà cosa avrebbe scelto Canaletto tra una veduta di *Project Gotham Racing* e una vista bucolica in *Zelda. SolidLandscapes* registra le peculiari fisionomie del paesaggio poligonale determinato a volte da caratteristiche simili a quelle del reale. Nella continuità della ricerca viva sul paesaggio, *RGBproject* enuncia con *SolidLandscapes* un'ulteriore aspetto spaziale del contemporaneo. Paesaggi, mondi trasportati da accendere, rientrano nel nostro immaginario di "esseri digitali", divenute queste prospettive familiari tanto da annoverarsi nel paesaggio attuale.»

L'OPERA

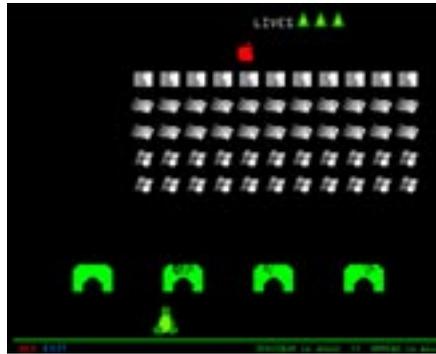
RGBInvaders

«....con i *coin-op*, al bar ero uno dei più forti, "la lizza" videoludica che prediligivo erano *Donkey Kong* (1981), con una media di 4000 punti ed il mitico *Space Invaders* (1978). Ma quest'ultimo per la sua essenziale "visività" è rimasto linkato nella mia memoria.

....2003 *RGBInvaders* è il terzo *paintgame* (videogiochi che utilizzo per rappresentare un evento della contemporaneità) del progetto online *RGBproject* e il primo dove l'interfaccia non propone punteggio ma l'atto del videogiocare diviene una performance pittorica.»

SolidLandscapes

«....probabilmente la pittura del paesaggio è nata anche guardando fuori dalla finestra. Ebbene, i *SolidLandscapes* spostano il punto d'osservazione dal telaio di una finestra alla cornice del monitor, fissando a genere un elemento secondario nei videogame, i fondali entro i quali si svolgono le performance videoludiche. *Press start to continue...*»
(M. Ceolin)



RGBInvaders.03, 2003.
Opera interattiva in Flash,
520 x 400 pixel, 42 KB,
courtesy dell'artista.



SolidLandscapes.kirby.04apl,
2004.
Acrilico su plexiglas,
151 x 71,5 cm, collezione
privata (Monza).



SolidLandscapes.theSims.04,
2004.
Stampa fotografica su
plexiglas, 100 x 60 cm,
esemplare unico, courtesy
dell'artista.

Jonathan “Jon” Haddock

BIOGRAFIA

Nato in California nel 1960, Jonathan (“Jon”) Haddock vive e lavora in Arizona. Dopo aver ottenuto una laurea in Fine Arts presso l’Arizona State University nel 1986, Haddock ha ricevuto un Master of Fine Arts in disegno e pittura presso la University of Iowa nel 1991. A partire dal 1996, Haddock ha cominciato una riflessione transmediale sul rapporto tra immagini e violenza. Con *Screenshots*, che ha debuttato nel settembre 2000 presso l’Expertimental Gallery del Museo d’Arte di Tempe, Arizona, l’artista ha usato l’estetica dei videogame per ricostruire eventi di storia americana contemporanea. La serie è stata presentata in alcuni dei più importanti musei e gallerie d’arte degli Stati Uniti.

Link: <http://whitelead.com/jrh/>

DEL PROPRIO LAVORO DICE...

«...Da un punto di vista intellettuale, esiste un’enorme differenza tra un avvenimento reale ed una finzione - ma per me non ve n’è da un punto di vista emotivo...

...Non intendo minimizzare la tragedia della realtà, bensì voglio evidenziare il potere e l’influenza della finzione. E nella maggior parte dei casi, la mia esperienza di questi eventi è avvenuta attraverso lo stesso medium - la televisione.

...Esiste qualcosa in tutti questi avvenimenti che non riesco a comprendere o ad accettare. Guardarli da una prospettiva di controllo è un tentativo di comprenderli o almeno di contenerli... [questa prospettiva, la *god-like perspective*] sottolinea il nostro rapporto con questi avvenimenti come cultura. Possiamo crearli tanto quanto loro possono creare noi... E ciò consente un certo distacco emotivo dall’evento o dall’immagine originali...»

L’OPERA

Screenshots è una serie di venti disegni in prospettiva isometrica, tipo *computer game*. Soggetto di ogni disegno è l’immagine o le immagini che hanno creato un popolare evento culturale. Avvenimenti storici drammatici (come l’assassinio di Martin Luther King Jr. al Motel Lorraine o il massacro della scuola di Columbine, Colorado, a opera di due giovani killer) sono usati in modo intercambiabile con avvenimenti di finzione, come la scena bucolica di *The Sound of Music*.

«Da un certo punto di vista, *Screeenshots* è un tentativo di scendere a patti con l’esperienza di violenza che mi ha reso l’uomo che sono.» (J. Haddock)



Quang Duc commits suicide to protest Vietnamese War (Saigon, 1963), 2000. Screenshot in Photoshop.



Rodney King beaten by LAPD officers (Los Angeles, 1991), 2000. Screenshot in Photoshop.

Eddo Stern

BIOGRAFIA

Eddo Stern è nato a Tel Aviv nel 1972 e vive a Los Angeles. Artista digitale, Stern investiga la dimensione narrativa e documentaria dei nuovi media. È affascinato dal rapporto tra fiction e storia e dalle rappresentazioni cross-mediali della cultura contemporanea. Le sue opere spaziano da progetti di *game design* a sculture cinetiche, performance e produzioni audio/video. Ha creato *machinima*¹ come *Sheik Attack*, *Vietnam Romance* e *Deathstar* ed è stato co-fondatore di c-level (2001–2005), un collettivo/media lab con sede a Chinatown, Los Angeles. Ha collaborato allo sviluppo di opere interattive come *Waco Resurrection*, *Tekken Torture Tournament*, *Cockfight Arena* e della conferenza online “c-level Memefest”.

Link: www.eddostern.com

¹...*Machinima* è una contrazione di “machine cinema” o “machine animation”: nel primo caso si riferisce alla creazione di filmati in computer grafica utilizzando motori tridimensionali dei videogiochi; nel secondo, il termine viene usato per riferirsi ai filmati animati in quanto tali.

DEL PROPRIO LAVORO DICE...

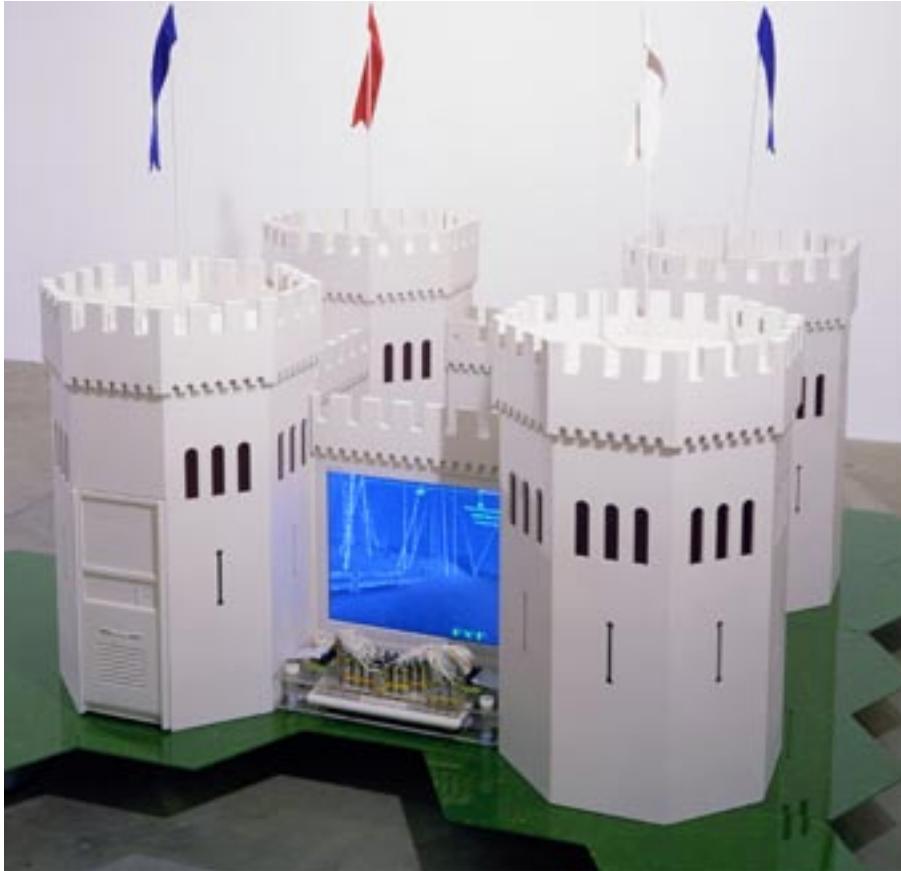
«...Le arene virtuali per questi ambienti di gioco così popolari chiamati *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG) ... sono punti nevralgici della nuova visione di neomedievalismo del XXI secolo. Le influenze storiche e culturali delle scenografie videoludiche comprendono una vasta gamma di elementi celtici, gotici, medievali e rinascimentali associati ad una necessità di verosimiglianza degna di Wagner, Tolkien, Camelot e Dungeons & Dragons...

...In questo groviglio di fantasie alternate si crea uno strano artefatto ibrido, i MMORPG replicano un mondo pre-industriale utilizzando i più avanzati strumenti post-industriali. I giocatori esperti (di tecnologia) richiedono privilegi culturali come velocità post-umana, identità scambiabili, eterna rigenerazione virtuale, telepresenza e accesso ad uno spazio non cartesiano; il tutto desiderando un'esperienza nostalgica di oblio in un magico campo da gioco medievale...»

L'OPERA

«*GodsEye* è mutuato dal termine videoludico *God's eye perspective*, che consente al giocatore, come a un dio/generale/mago, di librarsi sopra ogni cosa, con pieno controllo sulle città, gli eserciti e gli adepti. *GodsEye* è costituito da varie sculture computerizzate che ricostruiscono un paesaggio tecno/neo-medievale incentrato sugli elementi hardware e funzionali di un pc: tastiera, mouse, monitor, chassis ecc. Da un punto di vista formale, deriva dalla sottocultura delle modifiche ai case, dell'*hardware hacking*, della *computer game modification* e del *sampling*»

(E. Stern)



Fort Paladin:
America's Army, 2003.
Installazione, 182,88 x
182,88 x 152,4 cm,
courtesy dell'artista.

Carlo Zanni

BIOGRAFIA

Nato a La Spezia nel 1975, Carlo Zanni vive tra Milano e New York. Il suo lavoro si colloca all'incrocio tra tecnologia e rappresentazione. Zanni utilizza *new e traditional media* (pittura, disegno, internet) per creare paesaggi e ritratti che investigano le nozioni di tempo e vita reale, informazione, finzione, economia sociale ed effetti speciali. L'estetica dell'artista si rifà all'opera di Sol Lewitt, la cui filosofia si riassume nella frase «l'idea diventa una macchina che produce arte». La sua prima retrospettiva si è svolta all'Institute of Contemporary Arts (ICA) di Londra, accompagnata dalla pubblicazione del libro *Vitalogy*. Nell'ottobre 2006 sarà presentato al MoMA di New York *8-bit*, un documentario diretto dall'artista Marcin Ramocki che include un'intervista a Carlo Zanni.

Link: www.zanni.org/average.

DEL PROPRIO LAVORO DICE...

«...i processi di interconnessione o interazione non aggiungono alcun valore a un pensiero o un'opera. Sono semplici strumenti, come un pennello, e come un pennello posso utilizzarli se le loro caratteristiche sono funzionali al mio progetto. In termini assoluti, è un errore confondere o identificare la qualità e l'importanza di un lavoro con il suo contenuto tecnologico. E ancora: la tecnologia è un processo continuo, mentre l'arte è la fine di un processo. Esse sono quindi opposti, e come tali spesso si attraggono. Non esiste alcuna relazione tra contenuto tecnologico e qualità... In genere programma ritratti, cioè, tutti i miei progetti web sono legati a questo tema (non solo ritratti di persona, ma del nostro tempo, della nostra società). Oggi l'unica forma di ritratto possibile è un progetto web in cui la persona non ha importanza. L'importante è l'identità mentale: e-mail, avatar, icone DTP, login ftp, emoticons ecc. possono descrivere una "persona d'oggi" meglio dell'aspetto fisico. Sono ossessionato dall'idea di registrare e riprodurre i cambiamenti. Lavoro quotidianamente come impiegato. Al mattino mi sveglio e premo il tasto REC. Voi giocate, io leggo il punteggio...»

L'OPERA

«Ispirato alla grafica di *Leisure Suit Larry I* (1987), *Average Shoveler* è un gioco online che sfida i confini tra fotografia, pittura e cortometraggio. Il gioco si svolge durante una nevicata nell'East Village di New York. Ogni fiocco di neve contiene immagini prelevate in tempo reale da Yahoo, mentre i passanti "recitano" le ultime notizie fornite dalle stesse fonti. La musica che pervade l'avventura è di Gabriel Yared, autore di colonne sonore di film quali *Il Paziente Inglese* e *Ritorno a Cold Mountain*.

...*Average Shoveler* vuole descrivere la nostra società, la nostra vita cittadina quotidiana, la nostra lotta tra informazione e disinformazione e altri temi più o meno celati nel gioco. Un aspetto molto importante di questo progetto è lo scontro tra ambiente virtuale in cui si è immersi e la sensazione sconvolgente data dal feedback online con cui si sta giocando».
(C. Zanni)



Average Shoveler, 2004.
Screenshots dal gioco
programmato in Flash per
Rhizome.org, New York.
Courtesy dell'artista.

