

MACHINIMA. 32 CONVERSAZIONI SULL'ARTE DEL VIDEOGIOCO

DI MATTEO BITTANTI,
CONCRETE PRESS, 2017



Il machinima - da *machine* e *cinema* - è un testo filmico prodotto con un ambiente di rappresentazione originariamente digitale e interattivo. Si sviluppa nel *fandom* videoludico dai primi Novanta, grazie alla possibilità di registrare e ricombinare scene realizzate nei giochi (per esempio, *Doom*) e ricomporle in forma cinematografica, riscrivendo il codice o utilizzando i personaggi come pupazzi/attori. Ma il machinima è anche pratica di video-arte contemporanea: come ricorda Bittanti, quest'ultimo non andrebbe relegato semplicemente in una dimensione 'tecnologica' del videogioco, ma andrebbe inserito in una storia della *new media art* che precede i videogiochi e che è capace di sovvertire i testi di partenza, usandoli come 'materia grezza' per una grande varietà di usi - dalla *virtual reality art* del *Tunnel under the Atlantic* di Maurice Benayoun (1995), paragonato a un videogioco, alle installazioni di Miltos Manetas che stravolgono videogiochi commerciali. E una storia che risale a *Wild Gunman* (1978), che sovvertiva l'imperialismo culturale americano, e che per Bittanti ha una fase pionieristica tra il 1996 e il 2006, per confermarsi poi pratica dotata di una propria estetica, statuto e convenzioni: un fenomeno ri-modulante, alla ricerca di rilanci e ricicli, ri-creazioni e ricostruzioni, rianimazioni e rigenerazioni testuali (3).

Il volume include interviste con 32 artisti internazionali (l'omaggio è a *Thirty Two Short Films About Glenn Gould*, F. Girard, 1993), condotte da M. Bittanti, M. Jansson, S. Zemka, e da studenti della IULM. Tra



Claire Evans, 'Modern Warfare', in GAME VIDEO/ART, rielaborazione da www.gamevideoart.org (2016 IULM Communication)

gli artisti intervistati: David Blandy & Larry Achiampong, Rewell Altunaga, Marta Azparren, Benjamin Bardou, Foci + Loci, Ip Yuk-Yiu, Les Riches Dounaniers, Miltos Manetas, Marco Mendeni. A emergere è una definizione di machinima che sfugge alla semplice spettatorialità e che può tanto confermare quanto mettere in crisi la contrapposizione tra *fandom* e *new media art* proposta da Bittanti. Angela Washko, classe 1986, è un'attivista che anima dei *focus group* etnografici nel gioco *online*, violando il contratto d'uso 'apolitico' del prodotto per smascherare i pregiudizi sessisti del suo pubblico.

Hugo Arcier, *video artist* 3D e collaboratore di Polanski e Jeunet, utilizza il gioco ultra-violento *Grand Theft Auto* per il suo *11 Executions*, un corto in cui evidenzia in chiave meta-testuale ciò che il gioco elide - il corpo brutalizzato delle vittime. Kent Lambert, Colorado, è un musicista che fonde materiale di repertorio audiovisivo per mettere in scena corti surreali in prospettiva *gamer-cinefila*; Claire Evans, di Los Angeles, usa il *game engine* di *Call of Duty: Modern Warfare* per un corto concettuale in cui il giocatore distrugge tutti gli specchi e gli schermi di un aeroporto. A emergere è un quadro variegato di testi e operazioni che, in quanto produttori opere derivate, violano spesso le condizioni d'uso delle compagnie detentrici del copyright, rientrando nell'affresco mutante e potenzialmente sovversivo di pratiche intertestuali che rimodulano testi esistenti in un confronto esplicito con i limiti della loro trasformazione.

Il testo inquadra il *machinima* all'in-

terno della storia dell'arte, separandolo dal *fandom* videoludico. Questa prospettiva può essere parzialmente messa in discussione osservando i confini spesso porosi tra gli ambienti dell'arte digitale e quelli sempre più istituzionalizzati e culturalmente legittimati dei teorici del gioco. Inoltre il machinima resta pur sempre legato a una dimensione 'tecnologica' che Bittanti assegna al *fandom* e che - usando i suoi termini - consiste proprio in quella "diffusione di tecnologie videoludiche a basso costo, console e personal computer in primis" che hanno offerto nuovi strumenti creativi a *gamer* e non. Una separazione netta tra *fandom* e arte può forse occultare il fatto che molti *machinimist* sono dei *glorified modder*, oltre che negare a priori uno statuto artistico al *fandom*. Tuttavia, è Bittanti stesso a suggerire che le definizioni di arte dipendono in ultima misura dai pubblici che le esprimono.

Le interviste offrono così un ventaglio di casi salutarì, in quanto volutamente contraddittori, per il proseguimento di un dibattito varato in studi precedenti, come *Machinima: Dal videogioco alla videoarte* (Bittanti 2017). La presente raccolta si rivela una preziosa collezione di materiale di prima mano su come i *machinimist* si auto caratterizzano (o meno) come artisti, lavorando su piani che vanno dal goth a Murakami, da *Second Life* alla critica alle guerre e al neoliberalismo. Il *machinima* ne emerge come un insieme di pratiche parassitarie che conservano elementi degli ipotesti e li rielaborano, tanto in continuità che in rottura con modelli ed espressioni tradizionali.