

PER GIOCARE



Paesaggio di Graines, Brusson e Venturini

- **La mostra** Aosta ospita «The Art of Games» dedicata all'affascinante tema della concept art
 → **I disegni** Universi fantastici nei quali possiamo immergerci e personaggi da «indossare»

Non è solo un gioco: creare mondi è quasi un'opera d'arte

Tra le montagne della Val d'Aosta ci sono anche le montagne immaginarie in cui si muovono i protagonisti dei videogame: in mostra ad Aosta i lavori degli artisti che «inventano mondi» e li dipingono.

Esiste un settore della cultura contemporanea che meriterebbe più attenzione di quanta siamo generalmente disposti a concedergliene.

Il suo indotto ha superato da anni quello del cinema, ma continuiamo a considerarlo un mercato di nicchia. Ha conquistato persone di tutte le età, ma continuiamo a pensarlo come intrattenimento per ragazzini. Richiede investimenti copiosi, il contributo creativo di inte-

re squadre di professionisti e anni di lavoro, eppure non lo prendiamo troppo sul serio. I suoi prodotti li chiamiamo «videogiochi» e pensiamo che questo ci autorizzi a dimenticarci che hanno, spesso, l'articolazione narrativa di un romanzo, la ricchezza visiva di un quadro rinascimentale, la capacità di coinvolgimento di un film, scenari e colonna sonora degni di un blockbuster hollywoodiano.

LE BOTTEGHE DEI GAME

In questa situazione, qualsiasi iniziativa che porti il giocatore, ma soprattutto il non giocatore, a riflettere sulla complessità culturale di questo alieno che è piombato sui nostri scaffali, ficcandosi con prepotenza tra *Anna Karenina* e *Il Padrino* non può che essere la benvenuta.

Ci sta provando, in Italia, *The Art of Games. Nuove frontiere tra gioco e bellezza*, una mostra periferica per collocazione ma internazionale per vocazione. Prodotta da Fabbica Arte e ospitata dal Centro Saint-Bénin di Aosta sotto la direzione artistica di Mattias Högvall, *The Art of Games* (fino all'8 novembre 2009) è un grande evento (più di 100 i la-

vori in mostra) dedicato al tema oscuro e affascinante della *concept art*.

Non lasciamoci intimorire dal termine inglese: i *concept artist* sono, per lo più, abilissimi disegnatori, il cui lavoro è simile a quello di un illustratore, di un creatore di fumetti o di un autore di storyboard per il cinema, ma con qualche importante variazione. I *concept artist*, infatti, creano mondi in cui possiamo immergerci, e personaggi che possiamo indossare come un costume; affiancano alle tecniche

L'immaginario

È la dimensione che nutre il genere fantasy nei libri e al cinema

tradizionali strumenti di disegno avanzatissimi, e lavorano spesso in team, specializzandosi ciascuno in un dettaglio, in un soggetto, in un effetto particolare. Sono i responsabili dell'estetica del gioco e della sua continuità nel tempo, da un episodio all'altro: in altre parole, se continuiamo a riconoscere Super Mario nella sua evoluzione da sago-