

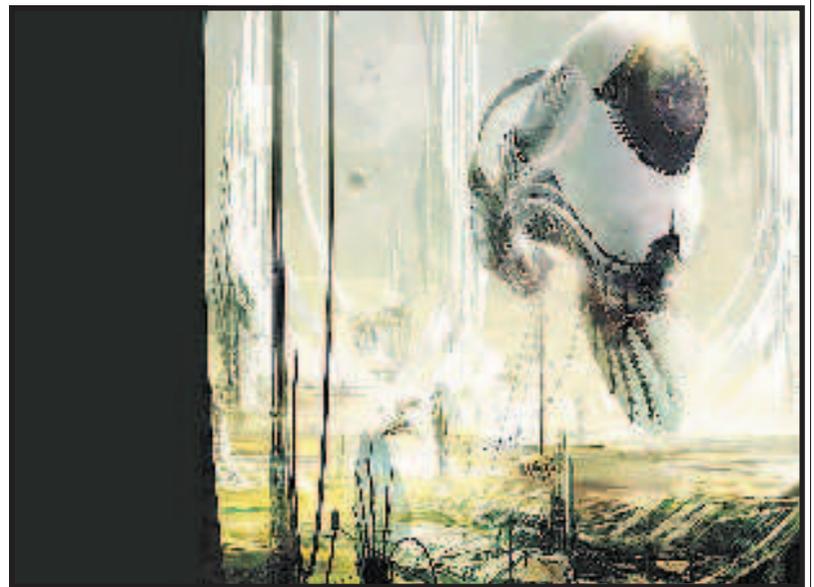


Il videogioco è un gioco le cui regole sono gestite automaticamente da un dispositivo elettronico che utilizza un'interfaccia uomo-macchina basata sul display come sistema di output. Oggi è diventato un fenomeno culturale di massa, un medium o addirittura un'arte

visuale a sé stante, il videogioco può vivere in ragione dell'informatica e dell'elettronica. Nato quasi per caso già a partire dagli anni '50 negli ambienti di ricerca scientifica e nelle facoltà universitarie americane, ha avuto il suo sviluppo a partire dalla seconda metà degli anni Settanta.



Nick Oroc Un paesaggio; sopra Junk Chan, «Wish»



Il Nautilus secondo Stephan Martinière

unitario dell'apporto di una «bottega globale» composta da squadre di artisti impegnati ognuno con la sua specializzazione alla realizzazione dell'opera. Proprio come avveniva nei laboratori dei pittori del Trecento.

Tra sottolineature e supporti multimediali, musiche e proiezioni (l'interattività è un elemento molto efficace), fra le dimostrazioni della genesi e dello sviluppo dei progetti è incastonata una bella serie di opere selezionate di numerosi autori dell'arte videoludica, i migliori nel panorama artistico, storico, didattico di diversi paesi. Tra i presenti, Stephan Martinière, noto per la sua collaborazione con la Cyan a Uru, Area 51 e alla saga di *Myst* (uno dei giochi artisticamente più belli mai realizzati); Kekai Kotaki, che ha contribuito con incomparabili illustrazioni al MMORPG *Guild Wars*; Jason Felix, John Wallin Liberto, autore di rare suggestioni paesaggistiche. Talexi è l'autore italiano Alessandro Taini e Thierry Doizon è Barontieri, artefice di *Assassin's Creed* di Ubisoft. Sono una sessantina i creativi visionari che han-

no legato i loro nomi a giochi che si chiamano *Lost*, *Gears of Wars*, *Halo*, *Prince of Persia*, *The Darkness*, *Tomb Raider*, titoli estranei ai più e familiari agli appassionati di un genere dalla vasta diffusione.

Che la Val d'Aosta, ricca di castelli, di tradizioni, di siti archeologici, di testimonianze di 5000 anni di storia appaia un sito adatto ad aprire la sua ricchezza a questa forma d'arte contemporanea, lo dimostra un percorso complementare in mostra che mette in luce i principali beni culturali valdostani in qualche modo riflessi nelle opere esposte. Il parallelo, un arazzo straniante tessuto fra storia e fantasia, completa questa prima esposizione internazionale di *Game Art*, che con le lugubri atmosfere cupe alternate a esplosioni di luce desta un'impressione di stupore e un progressivo interesse anche in chi è digiuno in materia. Che si ami o no il genere, se ne esce con la sensazione di una lieve modificazione del proprio stato psichico. La colpa è della realtà incandescente che si lascia alle spalle, quasi quasi più vera nei suoi contorni virtuali di quella che ci viene incontro all'uscita. ❖



Jason Chan Junk Angel

I generi ■ I videogiochi sono divisi in categorie che, a loro volta si dividono in sottocategorie. Le principali: avventura, azione, quiz, rompicapo, di ruolo, di simulazione, sportivo, strategico, musicale

Niccolò Ammaniti ■ «I videogiochi sono il mio sogno, solo che in Italia è quasi impossibile realizzarli: quando ci arriveremo, magari sarò troppo vecchio e non mi interesseranno più».