



laboratorio dell'immaginario

issn 1826-6118

L'ESPRIT DU COLLAGE

a cura di Arnaud Maillet, Andrea Zucchinali

dicembre 2021

rivista elettronica

<https://elephantandcastle.unibg.it/>

FRANCESCO TONIOLO

Opere derivate e pratiche contemplative: alla ricerca del collage videoludico tra game art e machinima

Introduzione: muovendosi tra arte e videogiochi

Il presente contributo ha come obiettivo l'individuazione delle forme con cui il collage è riscontrabile nei videogiochi e nell'arte legata ai videogiochi. L'articolo si avvicina alla questione da tre angolazioni differenti. Viene presentata, in primo luogo, una ricognizione sul panorama videoludico, volta a identificare quei prodotti in cui è riscontrabile il recupero del collage. Questa è principalmente una operazione di rimediazione appropriativa, che si inserisce nella più generale attitudine dei videogiochi ad appropriarsi di forme espressive precedenti: "it becomes evident that games have the potential and the inclination to appropriate all art and media of the past" (Ivănescu 2019: 17). Questa prima ricognizione è seguita da un'osservazione del panorama della *Game Art*, per vedere quali opere siano ricollegabili alla pratica del collage, e come. Ci si soffermerà, infine, sulla produzione di *machinima* e sull'impiego dei *glitch* videoludici con finalità artistiche. In quest'ultimo caso il videogioco e l'arte videoludica non ricercano più al loro esterno una forma-collage da rimediare, ma l'attingono all'interno del medium stesso. Prima di procedere con questo percorso progressivo è però necessaria una premessa definitoria sul rapporto stesso tra arte e videogiochi. Il rapporto definitorio e operativo tra questi due concetti risulta infatti variegato, complesso e declinabile in vario modo. Cosa che, come intuibile, ha suscitato più di un dibattito nel corso del tempo. L'interesse, qui, riguarda soprattutto ciò che rientra sotto l'etichetta definitoria della *Game Art*, di cui si dirà a breve. Non si tratta per-

tanto di interrogarsi sull'inserimento dei videogiochi nello spazio dell'arte o sulla loro etichettatura come oggetti artistici oppure no. Non perché sia una questione trascurabile o trascurata; al contrario, simili interrogativi hanno percorso la storia delle pubblicazioni dedicate ai videogiochi, dai contributi più divulgativi ai più accademici, e soffermandosi anche solo sui testi pubblicati in Italia c'è una considerevole varietà di punti di vista (avendo presente anche l'ancor più ampia e variegata produzione internazionale, da contributi come Pearce 2006 a Robson e Tavinor 2018 e oltre, passando per Tavinor 2009, Kirkpatrick 2011 e molti altri). Ci sono brevi testi di taglio giornalistico e divulgativo in cui si presenta la questione come un dato di fatto, legandola tuttavia all'evoluzione tecnologica del medium, come se solo oltre una certa soglia i videogiochi abbiano iniziato a esser arte: "è indubbio che, con il progresso tecnologico, i videogame siano ormai da annoverare come una forma d'arte" (Villa 2020: 67). L'interrogativo sull'artisticità del medium ("Ma è arte?" è il titolo di un contributo di Kimmich 2008) portava già nel 2004 Maietti a parlare dei "falsi sillogismi" (Maietti 2004: 38) alla base di molti studi di estetica sui videogiochi. In molti casi si mira a suggestioni, in cui si dà per buono che un qualcosa di artistico ci sia nei videogiochi, più che indirizzarsi verso rigidi tentativi definitivi e tassonomici: "sebbene nessuno sappia *dire* di preciso quando l'arte scaturisca dal videogioco e perché, è facile *riconoscere* quando questo accade" (Papale 2013: 191), oppure "sebbene l'artisticità nei videogiochi sia spesso un dato puramente estetico, è possibile riscontrare in questi esempi una dimensione di ricerca artistica che supera quella puramente visiva" (Di Raddo 2011: 52) e, ancora, parlare di arte e videogiochi "non significa che ogni sviluppatore di videogiochi sia un artista, ma solo che grandi sviluppatori come Will Wright, creatore di *Sim City*, possano essere considerati artisti dei videogame come Robert Capa è un artista della fotografia" (Quaranta 2013: 210). Più di recente, Pettinato ha cercato di allontanarsi dalle pubblicazioni precedenti, che definisce mosse da un "approccio esclusivamente filologico" (2018: 14) – pur trovandosi a dover allargare la definizione di filologia – analizzando i videogiochi come se fossero arte.

La tendenza è insomma quella di soffermarsi prevalentemente sulla

prima delle tre relazioni possibili tra arte e videogioco individuate da Domenico Quaranta: "1. i videogame sono arte; 2. i videogame si ispirano all'arte; 3. l'arte si ispira ai videogame" (2009: 100). Se il secondo punto – come sottolinea lo stesso Quaranta – è piuttosto evidente e non genera particolari dibattiti o problematiche, il terzo si lega alla questione della *Game Art*.

Gli interrogativi sulla *Game Art* iniziano a svilupparsi in maniera strutturata tra il 2006 e il 2007. Nel 2006 esce una pubblicazione di Matteo Bittanti e Domenico Quaranta, in cui viene effettuata una distinzione tra *game art* e *Game Art* (Bittanti 2006). La prima riguarda il lavoro artistico che precede o affianca i videogiochi, come nel caso delle *concept arts*, dei bozzetti di studio per i personaggi, ecc.; la seconda, invece, racchiude le produzioni artistiche prodotte a partire dai videogiochi o che a essi si ispirano. Sempre nel 2006 viene pubblicato un volume non accademico, significativamente intitolato *I Am 8-bit. Art Inspired by Classic Videogames of the '80s* (Gibson 2006), un pratico esempio di un catalogo di *Game Art*. L'anno successivo viene invece pubblicato il volume a cura di Grethe Mitchell e Andy Clarke (2007): i contributi al suo interno sono in alcuni casi indirizzati verso la questione del videogioco come forma d'arte, ma altri esplorano una o più tipologie di *Game Art*.

Negli anni successivi i contributi nel campo della *Game Art* si sono legati in molti casi o a filoni specifici, con in testa i *machinima* – parola macedonia tra *machine* e *cinema* che identifica corto e lungometraggi prodotti con materiali videoludici (si vedano almeno Lowood e Nitsche 2011, Bittanti e Lowood 2013, Ng 2013 e, con particolare riferimento alla questione artistica, Picard 2017) – oppure cataloghi di mostre e artisti (in Italia principalmente a cura di Debora Ferrari e Luca Traini: 2009, 2011 e 2018). La chiusura del cerchio si ha, infine, con i casi in cui un già affermato artista visivo realizza un videogioco come opera d'arte, come nel caso di *Average Shovelers* (2004) di Carlo Zanni.

Il collage nei videogiochi

Chiarito il perimetro generale dei rapporti tra arte e videogiochi,

prima di osservare il collage nella *Game Art* può essere utile cercare dei potenziali riferimenti a questa pratica all'interno delle stesse produzioni videoludiche.

Va detto che, applicato ai videogiochi, il termine è difficilmente intendibile nel suo senso più specifico. Si consideri infatti la seguente definizione: "Il termine indica la composizione di frammenti di carta, e per estensione anche di materiali diversi, su un supporto: il principio generatore è, infatti, il medesimo, cioè il prelievo di elementi extrartistici e il loro 'montaggio' nello spazio della rappresentazione, sempre meno illusionistico" (Gallo 2011: 15). È chiaro che applicare una simile definizione alla componente materiale dei videogiochi risulterebbe improprio, oltre che poco proficuo e interessante. In una simile ottica, infatti, si potrebbero al più segnalare l'applicazione sullo schermo di alcune pellicole (come avveniva in alcuni vecchi videogiochi per le prime console domestiche) o il più recente Nintendo LABO, basato sull'impiego del cartone, ma che viene assemblato tramite incastri. Si tratterebbe insomma di segnalare questi e pochissimi altri esempi nella storia del medium, e anch'essi rientrerebbero nel discorso solo allargando impropriamente la definizione. Escludendo pertanto la materialità del videogioco, si può provare a inventariare quali siano, all'interno della sua componente digitale, quelle rappresentazioni e quelle pratiche che, in qualche modo, possano richiamare il collage.

Si segnala che la maggior parte delle produzioni elencate di seguito rientrano sotto l'etichetta del videogioco indipendente, o indie. In questa sede non si andrà a problematizzare la questione, in quanto poco impattante sull'indagine condotta, ma si ricorda che è una nozione tanto semplice nell'uso comune, all'interno della comunità di videogiochiatori, quanto in realtà articolata e composita. Lo stesso accostamento tra "indipendente" e "indie" – scontato nel linguaggio comune – è stato messo in discussione (Garda e Grabarczyk 2016) e sono possibili diverse accezioni, talvolta sovrapponibili e talvolta contrastanti, con cui andare a identificare le sfaccettature dell'indie (Ruffino 2013). Per fornire giusto le coordinate di base sulla questione, il termine "indie" è spesso utilizzato come etichetta di genere, sia nella discorsività dei giocatori sia nel sistema di tagging

di piattaforme come Steam. Questa etichettatura racchiude però al suo interno una casistica molto differenziata: da videogiochi che vengono percepiti dall'utenza come rappresentativi di una difficilmente precisabile "estetica indie" a videogiochi con un basso budget produttivo o che risultano privi di un publisher, e molto altro ancora. Come ha sottolineato Paolo Ruffino (2020) analizzando lo specifico caso italiano, è difficile parlare di una scena indie propriamente detta – che possa essere anche indipendente – se essa non va a porsi in aperto contrasto con quelle che sono le logiche dominanti del mainstream. Si rimanda anche a Ruffino (2021) per un ulteriore approfondimento.

Posta questa distinzione di ordine generale, e partendo dalle grandi produzioni, uno degli esempi più evidenti e immediati è la serie *Paper Mario* (2000-2020) di Nintendo. Questo *spin-off* della serie del noto idraulico Super Mario è ambientata in un mondo di carta, in cui numerosi poteri e azioni vanno a legarsi alla manipolazione di questa materia: tagli, spiegazzamenti, composizioni di origami e molto altro, tra cui diverse situazioni che possono essere riconducibili alla tecnica del collage.

Un secondo nome da ricordare è *Grim Fandango* (1998), "a rocco puzzlesolving RPG with delightful cartoonish graphics" (Poole 2007: 122). In questo videogioco, legato al mondo dei morti, il regno dei vivi appare come "un inquietante collage bidimensionale che ricorda quelli di Richard Hamilton" (Papale 2013: 181). Al suo fianco si può ricordare anche il più recente *Tearaway* (2013) di Media Molecule, ambientato in un mondo 'cartaceo' che riprende il principio combinatorio e giustappositivo del precedente videogioco del team: *LittleBigPlanet* (2008).

Proseguendo nell'elenco, e spostandosi su produzioni indipendenti o comunque con budget ridotti, si segnala *And Yet It Moves* (2018) di Broken Rules. Come riporta la pagina del videogioco, "Players navigate through a paper collage world created with colorful pieces of cardboard and set to distinctive music" (Broken Rules 2018). Ci sono poi *Paper Wars: Cannon Fodder* (2011), riproposto nel 2018 sotto il titolo *Paper Wars: Cannon Fodder Devastated; Guns, Gore & Cannoli* (2015) e *Guns, Gore & Cannoli 2* (2018) di Crazy Monkey

Studios; *Sumioni: Demon Arts* (2012) di Acquire; *The Collage Atlas* (2020) di John William Evelyn; *The Endless Empty* (2018) di Erik Sheader-Smith; *The Preposterous Awesomeness of Everything* (2016) di Joe Richardson e *Ice Cream Factory* (2018) di Ryan Silberman.

Spostandosi su produzioni ancor più "piccole" si possono aggiungere *Bagaço* (2019) di lawendt; *Onomoglue* (2019) di Ainlid; *Boxing Sibs* (2020) di Fenshan, Jota e Tamuda; *Me and My Eldritch Parasite* (2021) di ApeHardware; *Stumbling upon meaning in an old town abandoned to its fate* (2021) di mut, Isabellabs e lucasograssi, per fare alcuni esempi.

Si potrebbe anche aggiungere qualche altro titolo al presente elenco, ma non porterebbe una particolare varietà alla casistica qui delineabile. Ci sono, da un lato, casi in cui il richiamo al collage è dichiarato ed evidente. Si tratta di quei videogiochi che attingono effettivamente, durante tutta l'esperienza di gioco o almeno in alcune sue parti ben definite, alla forma del collage. Si possono prendere come esempi *Grim Fandango*, *The Preposterous Awesomeness of Everything* e *Boxing Sibs*, giusto per considerare tre casi con differenti gradi di budget e di complessità. Qui sono riscontrabili personaggi e oggetti che appaiono appoggiati al fondale (non si possono considerare "incollati", vista la loro possibilità di muoversi) e che hanno l'aspetto di ritagli combinati fra loro. Già situazioni come queste sono comunque un collage "rimediato": una citazione rielaborata del collage e adattata al medium videoludico.

In diverse altre situazioni, tanto più, ci si muove in una dimensione liminale, fatta di pratiche che, certamente, possono perlomeno essere imparentate con il collage, o definite tali tramite un'estensione del termine, ma che proprio per queste ragioni risultano poco illuminanti, per portare avanti un discorso specifico.

Similmente, abbandonando il corpus di questi videogiochi sopra citati, ci sono alcune pratiche videoludiche che potrebbero essere avvicinate al collage, ma – nuovamente – solo per somiglianza. Un esempio riguarda quelle produzioni – non solo indipendenti ma spesso anche poco originali – che fanno abbondante uso di *assets* preconfezionati. La struttura interna dei loro livelli appare allora molto simile a un collage, solo che al posto dei ritagli di carta

e giornale si hanno modelli tridimensionali riciclati. Questa pratica, nota come *asset flipping*, ha prodotto nel tempo numerosi prodotti che risultano essere dei cloni, nei quali compaiono sempre gli stessi zombie, gli stessi goblin, ecc.

Come è stato sottolineato (si veda per esempio Bailey 2017), non si tratta necessariamente di una pratica illegale, visto che questi *assets* sono effettivamente pensati per essere usati da più team di sviluppo, ma è una pratica pigra, poco corretta, che impiega dei modelli di base, pensati per essere personalizzati e per dare una mano nella creazione di un videogioco, in quello che è il prodotto definitivo pubblicato sugli *stores*. Pertanto, di per sé, una simile pratica potrebbe somigliare a una forma videoludica di collage, ma il venir meno della rielaborazione creativa va a depauperare fortemente il parallelismo.

Il collage nella Game Art

La breve ricognizione nel panorama videoludico ha messo in luce la difficoltà nel reperimento di forme propriamente dette di collage all'interno dei videogiochi, anche indipendenti. In molti casi ci si imbatte in videogiochi che, al più, hanno un richiamo alla materialità cartacea al loro interno, e talvolta emerge anche il problema opposto: si trovano collage digitali che sembrano videogiochi. *Baby Kitty* di Dani Moll, disponibile su Itch.io, ne è un buon esempio. È un collage delle foto di un gatto, navigabile tramite i tasti WASD, ma sarebbe etichettabile come "videogioco" solo in senso molto generico e improprio, visto che mancano delle regole, degli obiettivi, una qualsiasi interazione che non sia lo spostamento tra le immagini sovrapposte, ecc. il caso di *World of Bitsy* (2018) di Mark Wonnacott è ancor più particolare, in quanto recupera e trasforma in modo generico i *tiles* di un elenco di videogiochi (presenti su Itch.io al pari di *World of Bitsy*), dando la possibilità all'utente di aprire la schermata del videogioco di turno. Potrebbe quasi essere definito un generatore di serendipità videoludica, ma – anche in questo caso – sarebbe difficile definirlo un videogioco e anche l'etichetta di "collage" apparirebbe dubbia.

Già questi due ultimi esempi, pertanto, conducono piuttosto verso quello che è il panorama della già citata *Game Art*, in cui si utilizzano materiali videoludici (come in *World of Bitsy*) o pratiche videoludiche (come l'idea di navigare il collage con i tasti WASD, tradizionalmente legati al movimento del personaggio nei videogiochi PC, in *Baby Kitty*). La *Game Art*, in termini molto generali, può essere suddivisa in due macroaree: opere “tradizionali” statiche (pittura, fotografia, ecc.) fisiche o digitali da un lato e, dall'altro, ambienti digitali navigabili o registrati (in particolare i *machinima*).

Di seguito vengono rapidamente presentati alcuni esempi di opere appartenenti alle varie categorie che possono a vario titolo essere ricondotte al concetto di collage. Si procede per specifiche esemplificazioni perché, ancor più che nel caso dei videogiochi, risulta difficoltoso mappare con precisione e completezza le pratiche artistiche della *Game Art*. Anche nei (rari) casi in cui è presente un catalogo (come quello degli artisti italiani a cura di Ferrari e Traini 2018), infatti, vengono riportati solo alcuni esempi delle opere prodotte dai vari artisti.

Il primo filone è quello delle opere statiche, fisiche e digitali. Partendo dalle opere fisiche, è possibile rintracciare dei collage tradizionali basati su situazioni e personaggi dei videogiochi, come *Lebe wohl Utopia* di Elmar Lause (2009), in cui è ben riconoscibile l'iconico cappello di Super Mario.

C'è poi chi realizza opere che vengono definite dei “collage digitali”, attraverso la sovrapposizione di personaggi e sfondi provenienti da videogiochi differenti. Un esempio è *Michael Jackson, Moonwalker* di Ashley Anderson (Bittanti 2010), composto estrapolando materiali visivi da almeno tre videogiochi diversi.

Ci sono, infine, diversi gradienti di ibridazione tra fisico e digitale, tra bidimensionale e tridimensionale. Un esempio è *PACMiLAN* di Alice Manieri e Biancamaria Mori [Fig. 1 e Fig. 2], in cui “Il 3D invade lo spazio del reale in tutti i sensi. Le opere catturano momenti della quotidianità urbana milanese e mostrano delle persone-fantasma (le teste, realizzate in 3D, sono i fantasmini di Pac-Man)” (Ferrari e Traini 2018: 114). Un approccio artistico di gamification urbana (Thibault 2016), una versione “in studio” di certi *urban games* come



Fig. 1 e Fig. 2

PACMiLAN, fotografia e 3D art, 2015. @ Alice Manieri e Biancamaria Mori.

3Cities- pick your story, un *urban game* svoltosi contemporaneamente a Bologna, Londra e Barcellona, in cui una delle prime missioni era proprio quella di realizzare un “collage fotografico virtuale, una frase nella propria lingua composta utilizzando lettere e parole ottenute fotografando graffiti, insegne, cartelli e altro individuati durante l'esplorazione urbana del quartiere” (Salvador e Ferri 2016: 74).

Sull'altro versante ci sono le opere digitali realizzate con o in ambienti di gioco, come *Ecosystems* di Carlos Martorell (2020) – inserito nella categoria *Game Art* sul sito di Matteo Bittanti (2020) – in cui le scansioni tridimensionali di piante e rocce vanno a sovrapporsi in un ambiente tridimensionale basato su Unity, con un effetto nuovamente simile al collage.

Tra le opere legate ad ambienti digitali, però, il maggior interesse proviene dai *machinima*, come singole opere e – soprattutto – come categoria. Anche ragionando in termini complessivi, al di fuori di specifici casi, il *machinima* può essere perlomeno accostato al collage. Si vedano, a tal proposito, le parole di Matteo Bittanti.

Any machinima is also an assemblage, i.e. a work of art made by grouping together found or unrelated objects, different codes, aesthetics, narratives, and media. But then again some machinima explicitly and formally address this aspect. [...] In this context, machinima is considered a digital collage. As such, it belongs to a long tradition which began more than a century ago with Pablo Picasso and Georges Braque. Collage is to the early 20C what machinima is to the early 21C (Bittanti 2016a: 43. Corsivo mio).

Molti *machinima* realizzati con *Second Life*, in particolare, mostrano con chiarezza questo accostamento di oggetti, come *Push* (2009) di Lainy Voom o *Gaz of the Desert* (2007) di Gazira Babeli, tanto per fare due esempi, in cui vengono affiancati oggetti, personaggi e ambienti molto lontani fra di loro. Sono insomma rintracciabili degli specifici *machinima* che risultano accostabili alle logiche del collage, per i loro contenuti interni.

Anche come pratica nel suo insieme, però, il *machinima* può risultare interessante nel presente contesto. In particolar modo per quella relazione triadica che può andare a strutturarsi tra *machinima*, *glitch* e collage. Questi ultimi due, in particolar modo, condividono un duplice legame, uno strettamente visivo e uno collegato al recupero trasformativo del passato.

Il glitch come collage

Sebbene non sia un rapporto sempre presente, è possibile osservare in diversi casi una vicinanza tra la *Game Art* e i *machinima* con il *glitch*. Un *glitch* è definibile come “audio-visual imperfections (graphics drawing incorrectly or audio breaking up), gameplay anomalies (the ability to get stuck in certain looping sequences), or even narrative inconsistencies (continuity errors either within titles or across series)” (Newman 2005: 63).

Il *glitch* è ricercato dagli artisti che si dedicano alla *Game Art* con una frequenza considerevole:

coherent rule systems, glitch-free game worlds, and affordance of play are virtues that are not necessarily applicable for ludic art. Rather, we have seen examples of ludic art that is constructed in a way that is broken, glitched or fragmented. The picking apart of the ludic in games can make for effective artistic strategies, and there is an elaborate negation scheme in the appropriation of play, gameness and rule systems from games in ludic art (Vikhagen 2019: 6).

Anche diversi creatori di *machinima* (si vedano, come esempio, le interviste raccolte in Bittanti 2017) si dichiarano interessati al *glitching*, ma anche al *modding* e a tutte quelle pratiche che, in ma-

Fig. 3
Il glitch della Zona Safari di *Pokémon Rosso* e *Pokémon Blu*, Game Freak, Nintendo.



niera controllata o casuale, vanno a trasformare un videogioco. Uno dei primi *machinima* della storia, *Miracle* (1996) di Miltos Manetas, nasce proprio dalla registrazione di un peculiare *glitch* in cui si vede un aereo di un simulatore di volo che atterra sull'acqua.

Il *glitch*, in una “normale” partita, è un evento inatteso e imprevisto. Alcuni *glitch* sono costanti, emergono sempre se vengono compiute determinate azioni, e sono pertanto sfruttati – per esempio – in certe modalità di *speedrunning* (una competizione basata sul portare a termine un videogioco nel minor tempo possibile), una volta scoperto quale sia l'evento scatenante che li produce. Altri non hanno la stessa fissità e sono sostanzialmente casuali. A molti artisti interessa però addomesticare i *glitch*, o anche generarne di nuovi: “In glitch-art, these effects are often manufactured with post-production techniques or by means of omissions, inconsistencies, and deformations that are deliberately fabricated” (Gualeni 2019: 3).

Come anticipato in precedenza, il *glitch* non è solo legato a numerose forme di *Game Art* e a diversi *machinima*, ma presenta anche un duplice punto di contatto con il collage.

Il primo punto del loro rapporto è strettamente visivo: certi *glitch* possono trasformare gli elementi a schermo dando loro un effetto collage. Per fare un noto esempio si può prendere il *glitch* della Zona Safari presente nei primi due videogiochi di Pokémon: *Pokémon Blu* e *Pokémon Rosso* (1996). Attraverso un particolare procedimento da compiere in questa zona del gioco era possibile ritrovarsi immersi in un mondo caotico, un autentico collage di numeri, pezzi di case e oggetti sparsi [Fig. 3]. Era un *glitch* particolarmente famoso perché, secondo le leggende, il procedimento avrebbe consentito di catturare il Pokémon Mew (non ottenibile giocando normalmente). Il secondo punto riguarda invece un particolare recupero trasfor-

mativo del passato. A proposito di quest'ultimo è utile partire da un'analisi di McManus sul videogioco *Super Paper Mario* (2007):

Se paragoniamo il gioco a lavori come *Exile* di Schnabel (1980) e *Din di Salle* (1984), notiamo una logica analoga: la contaminazione, la citazione del linguaggio non agiscono sincronicamente in direzione degli altri media, ma diacronicamente in direzione della storia passata del medium specifico. E non come ricostruzione nostalgica dell'integrità oggetto/forma obsoleti, bensì come messa in scena del linguaggio obsoleto all'interno di un contesto formale (di un mondo) che è quello costituito dal linguaggio attuale (McManus 2013: 237).

Sia *Super Paper Mario* sia *Cannon Fodder* – l'altro videogioco citato nell'articolo – sono due videogiochi "*paper*", avvicinati all'ottica del collage. Ed entrambi intrattengono un rapporto con il passato (del personaggio in un caso, del genere nell'altro) che si muove però al di fuori delle diverse operazioni di retrogaming nostalgico:

Manca la sacra illusione del simulatore o del vintage più radicale, nel quale l'esperienza non solo somiglia *molto* a quella di un tempo, ma sembra condividerne i limiti, riportando il fruitore a una sorta di fanciullezza ignara dei successivi sviluppi tecnologici. Il Mario come lo conosciamo è *citato* – la sua rigidità e la sua buffa sottigliezza a fare le veci delle virgolette – entro uno scenario riconducibile all'estetica dei giochi Wii di oggi (*ibidem*. Corsivi dell'autore).

Qui non si parla di *glitch*, ma ritornando su quanto visto in precedenza si riconosce un pattern generale, rintracciabile in un gran numero di videogiochi e di forme di *Game Art* cui si è fatto cenno. Il *glitch/collage* videoludico è un veicolo di accesso al passato tramite uno sguardo critico o ironicamente distaccato. È il *replay* di cui parla Bittanti a proposito delle opere multimediali di COLLEO:

un replay non comunica un senso di struggimento sentimentale per un luogo, situazione o frangente del passato. Semmai, il replay consiste nel tentativo di recuperare, e insieme *riscrivere*, il passato [...]. In altre parole, un replay non si rivolge semplicemente indietro, ma ingaggia un dialogo con futuri immaginati, situazioni irrealizzate e mondi possibili.

Soprattutto, un replay non avanza alcuna pretesa di autenticità (Bittanti 2016b: 214. Corsivo dell'autore).

Sono interventi che generano "anacronismi e *glitch*" (ivi: 213) all'interno del videogioco, e non è un caso isolato. C'è una continuità, appunto, tra questi *glitch*, il collage e un particolare sguardo al passato videoludico. Il *glitch* conduce al passato anche solo perché – banalmente – rievoca i difetti, gli 'sfarfallii' e gli errori audiovisivi che erano molto più frequenti nei videogiochi del passato, verso cui si ha una generale tendenza "that has a sort of nostalgia for the visual and audio trappings of analogue decay" (Reed 2019: 257). Un artista può andare a giocare con questa tendenza per offrire uno sguardo critico o di disilluso distanziamento, invece che limitarsi a un citazionismo che possa solleticare la nostalgia del fruitore. Ma anche altre operazioni di *Game Art* in cui prevale il collage seguono un principio analogo. Per restare su alcuni degli esempi fatti in precedenza, *Michael Jackson, Moonwalker* è un collage di *sprites* provenienti da videogiochi dei primi anni '90; *Lebe wohl Utopia* si lega all'icona di Super Mario (tutt'ora ben presente, ma nata all'inizio degli anni '80) e *PACMiLAN* utilizza i fantasmi di *Pac-Man*, un videogioco del 1980. Quest'ultimo, in particolare, sovrappone questi *fantasmi del passato* (il gioco di parole è voluto) al presente, andando a 'incollarli' non solo nella contemporaneità di Milano, ma anche in un orizzonte tridimensionale che non appartiene originariamente ad essi.

Per concludere: passato, eeriness e ricerca artistica

Gli sguardi rivolti al passato di cui si è detto possono anche costituire un elemento di disturbo, o comunque una sensazione di *eeriness*, dove con questo termine si intende o un qualcosa che è presente ove non dovrebbe esserci nulla e viceversa (Fisher 2016). Il *glitch* è per sua stessa natura facilmente disturbante, tanto da aver generato anche un filone definibile come *glitch horror* (Crawford 2017), spesso legato al mondo delle *creepypasta* (storie generalmente anonime e condivise su internet, in larga parte legate a un orrore tecnologico), in cui l'errore è il miglior veicolo per l'orrore.

E se, come detto, il collage videoludico e il *glitch* hanno perlomeno una parentela, non stupisce che anche il primo contenga spesso una forte carica di *eeriness*.

Ci sono videogiochi che abbracciano esplicitamente l'utilizzo del *glitch*, dell'errore visivamente presente, per veicolare la paura. *Pony Island* (2016) di Daniel Mullins e *Doki Doki Literature Club!* (2017) di Team Salvato sono due esempi di famosi videogiochi che abbracciano questo stile, ma dietro di essi c'è un ampio sottobosco di prodotti molto meno noti che inseguono questa medesima estetica orrorifica. Non occorre tuttavia arrivare all'horror; in molti casi – soprattutto se si parla di operazioni artistiche – ciò che emerge è piuttosto un senso di disturbo, un desiderio di suscitare una *eeriness* nel fruitore (“glitch artists purposefully trigger transient malfunctions and employ glitch-like-artefacts to elicit feelings of unfamiliarity and eeriness in their audience” Gualeni 2019:5). La rivelazione di un qualcosa che suscita disagio per il suo apparire fuori posto, la presenza di un qualcosa che non si dovrebbe vedere (bande colorate a schermo, tracce di personaggi che permangono sullo schermo ecc.) o l'assenza di un qualcosa che ci si aspetterebbe di vedere (per esempio i volti dei personaggi che scompaiono). È allora immediato il legame col *glitch*, che spesso va a distorcere il mondo di gioco, facendo scomparire (o anche apparire, talvolta) personaggi, *textures* o oggetti o deformandoli in maniera grottesca. Anche un *glitch* visivo della telecamera può generare un senso di straniamento se, per esempio, ci porta a vedere l'interno di un modello tridimensionale, rivelandone la vuotezza. Il collage della *Game Art* può operare similmente, più per addizione che per sottrazione, ma con lo stesso risultato del mostrare una serie di oggetti che risultano, in varia misura, fuori posto rispetto al proprio ordine mentale. Un ordine mentale che può essere storico/cronologico, per tornare al precedente punto: si ha un'aspettativa ordinatoria, nell'incasellamento di determinati videogiochi e determinate rappresentazioni in un preciso contesto temporale, per poi trovarsi davanti a un'opera d'arte che scardina quell'ordine.

Se effettivamente esiste una specificità riscontrabile nel collage videoludico, allora, essa sembra trovarsi qui, in uno sguardo inquieto

verso il passato, estraneo alle operazioni di *retrogaming* e alla retromania, andando a sovrapporre componenti non solo materialmente ma anche cronologicamente differenti, in una composizione che, al pari di un *glitch*, scoperchia e sottolinea l'artificialità dell'operazione attraverso la sovraesposizione dell'errore.

BIBLIOGRAFIA

- BITTANTI M. (2006), "Game Art: (This is not) a Manifesto: This is a Disclaimer", in Id., QUARANTA D. (a cura di), *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, Johan & Levi, Milano, pp. 7-14.
- Id. (2016a), *Machinima is not a game*, in Id., TRIONE V. (a cura di), *GAME VIDEO/ART: A SURVEY*, Silvana Editoriale, Milano, pp. 38-45.
- Id. (2016b), "Simulazionismo vs situazionismo: psicogeografia, flânerie, dérive e détournement in Grand Theft Auto", in Id., ZILIO E. (a cura di), *Oltre il gioco. critica della ludicizzazione urbana*, Unicopli, Milano, pp. 194-220.
- Id. (2017), *Machinima. 32 conversazioni sull'arte del videogioco*, Concrete Press, San Francisco.
- Id., LOWOOD H. (2013) (a cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi*, Unicopli, Milano.
- CLARKE A., MITCHELL G. (2007) (a cura di), *Videogames and Art*, Intellect, Bristol.
- CRAWFORD E. (2017), "Glitch Horror: BEN Drowned and the Fallibility of Technology in Game Fan Fiction", in *Proceedings of the 2017 DiGRA International Conference. Melbourne*.
- DI RADDO E. (2011), "Arte e videogioco: interazione, ambiente ed emotività", in FERRARI D., TRAINI L. (a cura di), *Arte e videogames. Neoludica*, Skira, Milano, pp. 48-53.
- FERRARI D., TRAINI L. (2009) (a cura di), *The Art of Games. Nuove frontiere tra gioco e bellezza*, TraRari TIPI, Varese.
- Ead., Id. (2011) (a cura di), *Arte e videogames. Neoludica*, Skira, Milano.
- Ead., Id. (2018) (a cura di), *Artisti digitalisti e game artist italiani*, TraRari TIPI, Varese.
- FISHER M. (2016), *The Weird and the Eerie*, Repeater Books, London.
- GALLO F. (2011), "Tecniche e materiali nuovi nelle avanguardie storiche", in S. BORDINI (a cura di), *Arte contemporanea e tecniche. Materiali, procedimenti, sperimentazioni*, Carocci, Roma, pp. 15-36.
- GIBSON J. M. (2006), *I Am 8-bit. Art Inspired by Classic Videogames of the '80s*, Chronicle Books, San Francisco.

- GUALENI S. (2019), "On the de-familiarizing and re-ontologizing effects of glitches and glitch-alikes", in *DiGRA '19 - Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*, pp. 1-14.
- IVĂNESCU A. (2019), *Popular Music in the Nostalgia Video Game. The Way It Never Sounded*, Palgrave Macmillan, Cham.
- KIMMICH M. (2008), "Ma è arte? I videogiochi sono inferiori al cinema come forma di espressione artistica?", in BITTANTI M. (a cura di), *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, Milano, pp. 11-31.
- KIRKPATRICK G. (2011), *Aesthetic Theory and the Video Game*, Manchester University Press, Manchester.
- LOWOOD H., NITSCHKE M. (2011) (a cura di), *The Machinima Reader*, MIT Press, Cambridge (MA).
- MAIETTI M. (2004), *Semiotica dei videogiochi*, Unicopli, Milano.
- MCMANUS K. (2013), "DUE DIMENSIONI E MEZZA Elementi metalinguistici nei giochi 'paper'", in *Comunicazioni Sociali*, XLI: 2, pp. 231-238.
- NEWMAN J. (2005), *Playing (with) Videogames*, Routledge, New York.
- NG J. (2013) (a cura di), *Understanding Machinima. Essays on Film-making in Virtual Worlds*, Bloomsbury, London.
- PAPALE L. (2013), *Estetica dei videogiochi. percorsi, evoluzioni, ibridazioni*, UniversItalia, Roma.
- PEARCE C. (2006), "Games as Art: The Aesthetics of Play", in *Visible Language* XL: 1, pp. 66-89.
- PETTINATO G. (2018), *Videogiochi e arte. Per una fenomenologia degli spazi videoludici*, ARTYPE, Bologna.
- PICARD M. (2017), "Machinima: il videogioco come forma d'arte?", in BITTANTI M. (a cura di), *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, Mimesis, Milano, pp. 15-22.
- POOLE S. (2007), *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*, Creative Commons 3.0 (ed. orig. Fourth Estate, 2000).
- QUARANTA D. (2009), "Arte e videogame. Confini e sconfini-

menti", in FERRARI D., TRAINI L. (a cura di), *The Art of Games. Nuove frontiere tra gioco e bellezza*, TraRari TIPI, Aosta, pp. 99-104.

Id. (2013), "ART GAMES. The Videogame as a Legitimate Art Medium", in *Comunicazioni Sociali*, XLI: 2, pp. 207-215.

REED E. M. (2019), *Arcades, Let's Plays, and Avant-Gardes: perspectives for analysing and developing videogame exhibitions for arts audiences*, PhD thesis, School of Arts, Media and Games, Abertay University.

ROBSON J., TAVINOR G. (2018) (a cura di), *The Aesthetics of Videogames*, Routledge, London.

RUFFINO P. (2013), "Narratives of independent production in video game culture", in *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, VII: 11, pp. 106-121.

Id. (2020), "I videogiochi indipendenti in Italia: significati, narrative, reti", in FASSONE R., CARBONE M. B. (a cura di), *Il videogioco in Italia. Storie, rappresentazioni, contesti*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 235-250.

RUFFINO P. (2021) (a cura di), *Independent Videogames. Cultures, Networks, Techniques and Politics*, Routledge, New York.

SALVADOR M., FERRI G. (2016), "3Cities – pic your story. Il design partecipativo di una ludicizzazione urbana", in BITTANTI M., ZILIO E. (a cura di), *Oltre il gioco. critica della ludicizzazione urbana*, Unicopli, Milano, pp. 64-82.

TAVINOR G. (2009), *The Art of Videogames*, Wiley-Blackwell, Malden.

THIBAUT M. (2016) (a cura di), *Gamification Urbana. Letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini*, Aracne, Roma.

VIKHAGEN A.K. (2019), "This game is broken: a note on fractures, glitches and dysfunctional rule systems in ludic art", in *The 13th International Philosophy of Computer Games Conference, St Petersburg 2019*, pp. 1-10.

VILLA M. (2020), *Gioco dunque sono. Filosofia del videogamer, il me-langolo*, Genova.

SITOGRAFIA

BAILEY J. (2017), *Asset Flipping: The Ethics of Reuse in Video Games*, <https://www.plagiarismtoday.com/2017/11/09/asset-flipping-ethics-reuse-video-games/>, 24/11/2021.

BITTANTI M. (2010), *Game Art: Ashley Anderson's "Michael Jackson, Moonwalker" (2010)*, <https://www.gamescenes.org/2010/12/game-art-ashely-andersons-michael-jackson-moonwalker-2010.html>, 24/11/2021.

Id. (2020), *GAME ART: CARLOS MARTORELL'S ECOSYSTEMS (2020)*, <https://www.gamescenes.org/2020/06/game-art-carlos-martorells-ecosystems-2020.html>, 24/11/2021.

BROKEN RULES (2018), *And Yet It Moves*, <https://brokenrules.itch.io/and-yet-it-moves>, 24/11/2021.

GARDA M., GRABARCZYK P. (2016), "Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game", in *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, XVI: 1, <http://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabczyk>, 24/11/2021.

LAUSE E. (2009), *Collagen*, https://www.artdoxa.com/users/elmar/artwork_catalogs/1179-collagen/artworks/large?page=2#31691, 24/11/2021.

MARTORELL C. (2020), *Ecosystems*, <http://www.carlosmartorell.net/ecosystems>, 24/11/2021.