

Fino al 3.III.2016

L'Arte nei videogiochi - L'ispirazione francese

Art Ludique - Le Musée, Parigi

Il videogioco è una forma d'arte. Non accettare quest'assunto vuol dire non vivere nel qui e ora, nel mondo. «Il videogioco costituisce l'espressione artistica più contemporanea dell'arte figurativa narrativa. È un'arte che racconta una storia, utilizza la forza dell'immagine per far nascere un'emozione e far viaggiare la nostra immaginazione» spiega Jean-Jacques Laumier, direttore dell'Art Ludique - Le Musée. Accostare il concetto di Arte totale; a un gioco, come spesso ricorre all'interno dell'esposizione, può sembrare qualcosa da fanatici, ma sicuramente non si cade in una forma di eccesso nel parlare di capolavori video-ludici; tenendo conto di tutte le componenti che ruotano intorno al loro concepimento, quindi il disegno, la pittura, la scultura, la creazione di una storia, caratterizzata spesso da centinaia di personaggi e ambientazioni, fino alla messa in scena con l'animazione, la sceneggiatura e la musica. In mostra sono esibite circa 800 opere, tra installazioni, bozzetti, acquerelli, quadri animati, pitture e sculture tradizionali e digitali, esibite con dei criteri espositivi tesi a suscitare nel visitatore pura emozione. Presto, infatti, ci si rende conto che i video-giochi di cui stiamo parlando non sono nient'altro che uno strumento di immersione in altre vite, altri luoghi e spazi, ancora più reali di un libro, un film o un quadro perché chi gioca; vive; e; sente; la; realtà; che lo circonda.

Il disegno, il bozzetto, sono ancora la base dell'atto creativo e il computer rappresenta solo uno strumento al servizio dell'immaginazione dell'artista, che se ne serve per dare forma al suo immaginario, intriso, quasi sempre, di cultura figurativa; tradizionale;. In alcuni videogiochi, come Assassin's Creed, Remember me, Prince of Persia, Endless Legend, The Division, fortissimo è infatti il legame con la storia dell'arte e si possono per questo rintracciare tantissimi richiami e citazioni, dalle pitture realiste di Hopper a quelle futuriste di Philip K. Dick. La storia del video-gioco determina, inoltre, lo stile, l'iconografia, la paletta cromatica, i contrasti luminosi e, in molti casi, il risultato ottenuto è di una coerenza, artistica ed estetica, tale poter porre le singole sequenze entro una cornice. Il ricordo più vivido legato all'esposizione è sicuramente quello associato a un senso

generale di bellezza, di armonia diffusa, di atmosfera sospesa e ovattata. Sorprendono, in questo senso, i; ritratti; dei singoli personaggi esposti come quadri lungo il percorso espositivo, messi come in una galleria del Rinascimento, come se si potessero immaginare tutte le loro varie genealogie e discendenze. Stupisce la serietà dell'approccio scientifico con cui si è concepita la mostra, la prima al mondo nel suo genere, ricca di interviste, filmati e apparati descrittivi. Un'accuratezza e un approfondimento tali (attraverso le sezioni Disegnare le città, Riscrivere la storia, Invito al viaggio, Immaginare dei nuovi eroi e creature, Omaggio alla settima arte, Magia, poesia, racconti e incantesimi) da legittimare, in maniera definitiva, il videogioco come degno e ricchissimo filone artistico. L'art dans le jeu-video non è qualcosa di futuristico e non recepirne il senso di straordinaria contemporaneità equivale a negare il presente preferendo restare in uno schema mentale vecchio, stanco, trapassato.

Arianna Piccolo mostra visitata il 20 febbraio 2016

Dal 25 settembre 2015 al 6 marzo 2016 L'Art dans le jeu-video – L'inspiration française Art Ludique – Le Musée 34, Quai d'Austerlitz, 75013, Paris Info: www.artludique.com