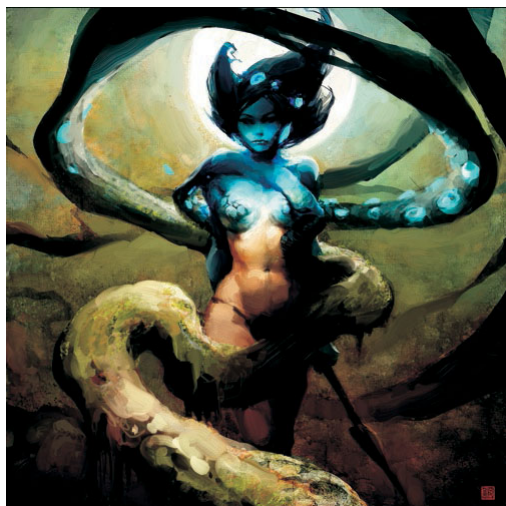


Varese porta i videogiochi sull'altare

Pubblicato: Giovedì 23 Luglio 2009

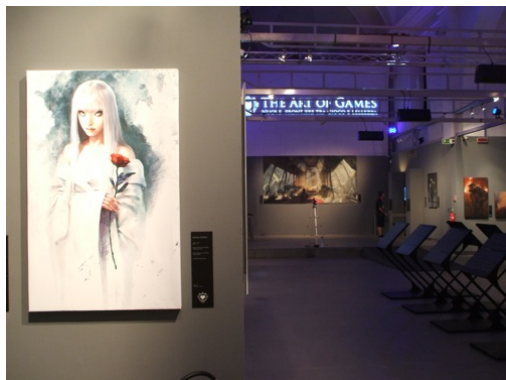


Halo, Myst, Guild Wars, Gear of War, Heavenly Sword. A molti, tra i maggiori di 25 anni, questi titoli diranno ben poco, ma non dovremo aspettare molto per vederli sui libri di storia dell'arte degli studenti del futuro. Si tratta infatti dei nomi dei videogiochi più apprezzati degli ultimi anni, caratterizzati da ambientazioni immersive e frutto della fervida fantasia di veri e propri artisti.

Per celebrare l'arte dei videogiochi, fino all'8 novembre ad **Aosta** rimarrà aperta una mostra definitiva: "The Art of Games". L'evento, ospitato nella prestigiosa cornice di Centro Saint-Bénin (una chiesa barocca sconsacrata) sta attirando turisti da tutta Italia e dall'estero. Aosta la ospita, ma si tratta del frutto di un gruppo di lavoro varesino, quello della cooperativa **Fabbrica Arte**. Anche la comunicazione viene da qui, essendo firmata dal celebre copywriter **Luissandro Del Gobbo**.

«L'idea è nata in Valle d'Aosta, visitando il Castello dei Signori di Quart, che ospita un affresco dedicato alla leggenda di Alessandro Magno», spiega **Debora Ferrari** che, insieme a Luca Traini, ha creato il progetto, «Quella sera, cenando, eravamo giunti alla conclusione che le leggende su Alessandro Magno fossero un best seller dell'antichità, una sorta di war-game dell'epoca. Da qui l'idea portante dell'intera mostra: l'arte è sempre stata creata per un bisogno dell'uomo. Che sia religioso, celebrativo o, come in questo caso, ludico».

I videogame sono fatti per intrattenerci, quindi, ma lo fanno trasportandoci in realtà significativamente parallele. Per vederlo basta scoprire i concept (cioè i bozzetti dipinti, che precedono la realizzazione tridimensionale) di **Daniel Dociu**, le fanciulle alate di **Jason Chan**, gli orologi alla Dalí di **John Wallin** o le guerriere dell'italianissimo **Alessandro Taini**.



«Oggigiorno i videogames sono creati da veri artisti, ma nell’immaginario collettivo non hanno ancora acquisito lo status artistico», spiega ancora Ferrari, «Era il problema che affliggeva il cinema in passato, prima era considerato puro intrattenimento e solo in secondo luogo opera d’arte. Pensiamo che questo passaggio sia necessario anche per il videogame, perché tra tanti giochi ben poco artistici, ci sono delle vere opere d’autore». In questo lavoro di “nobilitazione”, è stato importante il ruolo degli artisti stessi: «Per rintracciare gli autori siamo partiti da un contatto comune, **Mattias Högvall**, che ha lavorato a titoli come Rainbow Six. Lui ha scelto e individuato una rosa di colleghi. Alle loro opere, abbiamo affiancato un altro patrimonio mai abbastanza conosciuto, cioè i **dettagli dei castelli della Valle d’Aosta, fotografati da Stefano Venturini**. Questo perché molti scenari dei videogame si ispirano proprio all’arte italiana».

Come ci si aspetterebbe da una mostra sui videogame, ovviamente, c’è molta interattività. Le opere in mostra sono presentate come quadri, su tela seta crystal, proprio perché il loro mondo ‘virtuale’ entri in quello reale dell’arte contemporanea. L’ex cantoria della chiesa è stata attrezzata come spazio relax con una **postazione Wacom a disposizione del pubblico per “cimentarsi” nell’arte della realizzazione di tavole di disegno digitale**. Sull’ex altare sono allestite **quattro postazioni di gioco** (Xbox 360 e PlayStation 3) per mostrare il prodotto finito. C’è poi la possibilità di assistere al 3D di animazione "In Volo, In Valle", diretto da Mattias Högvall, un short movie con un personaggio tratto dalle leggende valdostane. All’ingresso, poi, un ‘remote_planning’ di Luca Traini traccia un **percorso di 70.000 anni di storia culturale mondiale che hanno portato al videogame come lo conosciamo oggi**. Il progetto multimediale di allestimento, così amano chiamarlo a Fabbrica Arte, si avvale anche di una **colonna sonora appositamente composta** da Massimo Giuntoli .

Il concetto che ne emerge, è quello delle **software house come botteghe globali**, perfettamente corrispondenti alle botteghe degli artisti del passato: «Nella realizzazione della parte grafica dei videogiochi ci sono almeno cinque passaggi», spiega Ferrari «Realizzati da esperti in settori ben definiti che possono arrivare da qualunque parte del mondo. Nella mostra proviamo ad illustrare e spiegare anche tutti questi passaggi».

Per saperne di più su “The Art of Games” è possibile visitare il [sito ufficiale](#).

Redazione VareseNews
redazione@varesenews.it