

## Il vaticinio dei nuovi oracoli

Matteo Bittanti

Il dialogo tra le arti tradizionali e quelle digitali ha una lunga tradizione. Tale conversazione segue spesso la logica della traduzione. È il caso dell'artista cinese Feng Mengbo che nel 1995 ha riprodotto su tela quattro scene ispirate al celebre picchiaduro nipponico *Street Fighter*. Solitamente, la trasposizione intermediale comporta un *tradimento*: in questo caso, Feng Mengbo trasforma il combattente nipponico Ryu in Wang. Nonostante le superficiali affinità, i due personaggi ideologicamente differenti. Wang indossa infatti un berretto delle Guardie Rosse: è di nazionalità cinese. Come osserva Philip Sharp, “Feng Mengbo mette a tema l'identità nazionale nobilitando un'arte minore, bassa, riconducendola nell'alveo dell'arte contemporanea. Anche se la sua scelta ricade su un picchiaduro di fama mondiale, questa strategia conferma la partecipazione dell'artista a una sottocultura. Detto altrimenti, Feng Mengbo muove una critica agli effetti dello svago elettronico, riconoscendone nel contempo l'enorme impatto culturale.” (2018, p. 59). L'appropriazione del videogioco e la sua ricontestualizzazione sotto forma di quadro da parte di Mengbo innesca un cortocircuito ermeneutico.

Negli stessi anni, l'artista di origini greche Miltos Manetas proponeva una penetrante riflessione sull'influenza delle tecnologie ricreative attraverso il medium della pittura: è il caso delle serie *Point of View* (1997–2007), *Peripherals* (1997–2007) e *Playing Videogames* (1997–2005). In queste opere il videogioco rimanda a una precisa modalità di visione e a una pratica sociale. Come un etnografo, l'artista documenta i nuovi *riti* e *paesaggi* creati dalla proliferazione di protesi artificiali, soffermandosi su posture, modi di vedere ma anche di relazionarsi a dispositivi, apparecchiature e interfacce. Allo stesso tempo, Manetas inventa un nuovo tipo di video arte – il machinima – attraverso l'appropriazione di titoli di successo, come *Super Mario* e *Tomb Raider* (Bittanti e Lowood, 2013).

Il *modus operandi* di Mendeni è molto differente rispetto a quello di Mengbo e Manetas, a livello processuale e formale. Per cominciare, l'artista italiano non utilizza di videogiochi commerciali, ma manipola il CryEngine 3, un software professionale usato per animare gli ambienti virtuali dei *video game*. Come un chirurgo, Mendeni interviene direttamente sul codice creando risultati inaspettati. Tra questi spicca *r\_lightTweakSunlight*, un artefatto nonché la documentazione di una pratica creativa. Detto altrimenti, Mendeni non tratta il videogioco come un soggetto da riprodurre bensì come oggetto di riflessione, metonimia della tecnologia digitale e, più in generale della tecnologia *tout court*. *r\_lightTweakSunlight* è il nodo di un rizoma e, al tempo stesso, un oggetto ibrido che tuttavia rivendica una propria autonomia. È causa ed effetto, premessa e promessa realizzata, implicazione e conseguenza. Nell'*oeuvre* di Mendeni, il videogioco – già sottoposto a un processo di astrazione – è sempre mezzo, non fine. *r\_lightTweakSunlight* frantuma la coerenza pseudo-naturalistica della simulazione per rendere manifesto il sotteso artificio, dando visibilità a ciò che normalmente sfugge all'occhio umano. In questo senso, Mendeni dialoga in modo asincrono con il tardo Harun Farocki, che con *Parallel I–IV* (2008–2012) porta in primo piano le intrinseche contraddizioni della logica simulacrale. A differenza di Farocki, tuttavia, Mendeni sollecita lo spettatore a contemplarla. Per farlo, eleva il *bug*, l'errore di visualizzazione, a marca di riconoscimento del digitale. In *r\_lightTweakSunlight*, il *bug* non è un errore bensì una caratteristica formale. *A feature not a bug*. È una proiezione, nel doppio senso di trasmissione di un'immagine sullo schermo e di vaticinio, predizione. Mendeni illustra la progressiva ludicizzazione del reale.

Con *De Oraculis Novis*, l'immagine animata, fluida e cangiante del machinima subisce un'ulteriore trasmutazione, fissandosi sulla tela: quasi un *freeze frame*. Questo passaggio comporta una ridefinizione della logica dell'attenzione nonché delle modalità di interazione con l'artefatto da parte dello spettatore. Sarebbe tuttavia ingenuo affermare che il cerchio si chiude poiché non si tratta di un cerchio. Semmai, di un nastro di Möbius. Mendeni (di)mostra che l'arte contemporanea ha un solo lato e un solo bordo: tra il digitale e l'analogico c'è una continuità. Non vi è rottura, né tantomeno contrapposizione. Seguendo l'itinerario intermediale proposto dall'artista – che parte dallo schermo per raggiungere la tela – si scopre che il viaggio è più lineare del previsto. Si tratta di un percorso ricorsivo, certo: il *deja vu* della matrice. Ma tutt'altro che frammentato. Mendeni s'inabissa nei recessi dell'immagine elettronica – erroneamente liquidata come superficiale – invitandoci a seguirlo. Come insegna Edgar Allan Poe, magistralmente reinterpretato dal Marshall McLuhan (1964) di *Understanding Media*, lottare contro le onde del *maelstrom* condurrebbe alla *debacle*. È dunque fondamentale farsi trasportare dalla corrente per stare a galla senza annegare. Per quanto elettronici, gli ambienti modellati da Mendeni si rifanno a un immaginario innegabilmente “naturale”: sono cavernosi, celestiali, abissali, rocciosi. Paesaggi post-pastorali, frutto di una sequela di trattamenti, passaggi e iterazioni. Si parte dall'acqua simulata per giungere all'olio su tela: l'elemento liquido che fa da *leit-motiv* anche nelle manifestazioni più recenti, la realtà virtuale, il cui utilizzo consiste, non a caso, in un'*immersione*.

In un certo senso, il viaggio suggerito da *De Oraculis Novis* ripercorre le tappe evolutive di Mendeni, formatosi all'Accademia di Belle Arti di Brera prima in pittura e successivamente in Nuove Tecnologie per l'arte. Un'autobiografia *a rebours*: qui si parte dalle Nuove Tecnologie dell'arte (*l'engine*) per fare ritorno alla pittura. Ma si tratta di un ritorno a sua volta integrato dalle nuove (*seminuove*) infrastrutture della visione, come la summenzionata realtà virtuale, che introducono un ulteriore livello di mediazione e impongono inedite modalità di fruizione. Alla contemplazione dell'opera auratica si affianca dunque l'esperienza immersiva nel mondo simulato. Parlando della differenza tra pittura e cinema nel celebre saggio *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936), Walter Benjamin scriveva:

Si confronti la tela su cui viene proiettato il film con la tela su cui si trova il dipinto. Quest'ultimo invita l'osservatore alla contemplazione; di fronte ad esso lo spettatore può abbandonarsi al flusso delle sue associazioni. Di fronte all'immagine filmica non può farlo. Non appena la coglie visivamente, essa si è già modificata. Non può venir fissata. (p. 43)

Il confronto regge, ma richiede un aggiornamento: negli spazi videoludici, l'oggetto guardato è spesso consapevole di essere guardato e, come tale, reagisce di conseguenza. L'algoritmo è tutt'altro che inerte. Come osservava Kevin Kelly (2008) un decennio fa, i quadri del ventunesimo secolo – altrimenti noti come schermi – sono dotati di occhi, per cui vedere significa al tempo stesso essere visti. L'immagine fissata ci fissa a sua volta. Il risultato è una visione post-umana, *machine vision*, un video/gioco di sguardi fortemente oggettivante.

Mendeni riflette sulle trasformazioni del regime scopico e, al tempo stesso, è lui stesso il riflesso di profondi cambiamenti percettivi e fenomenologici avvenuti negli ultimi decenni. Questa dialettica sviluppa una poetica che è anche un *tutorial* per navigare uno spazio dalle peculiari coordinate. Illustra inoltre il binomio tra liscio-striato concettualizzato da Gilles Deleuze e Felix Guattari (1980). In *Millepiani*, i due filosofi francesi indicano infatti due modalità spaziali: esempi di spazi lisci sono i deserti, i mari, le steppe, i ghiacci – non a caso, i paesaggi rappresentati in *r\_lightTweak.Sunlight* – spazi senza ostacoli o divisioni nette. Spazi che scorrono in perfetta autonomia di fronte ai nostri occhi, amorfi, incontenibili. Quello liscio è uno spazio aptico anziché ottico e gli spazi videoludici sono essenzialmente tattili. È lo spazio dell'intensità, dei suoni e

dei rumori. È inoltre vettoriale anziché metrico: non a caso, qui parliamo di poligoni, forme geometriche, linee. Quello liscio è uno spazio per nomadi, per chi preferisce attraversare anziché risiedere, come gli utenti che passano ore *sugli* schermi, anziché negli schermi. Si spostano, senza andare da nessuna parte. Lo spazio liscio è segnato dal movimento – anche se simulato – dei nuovi nomadi. Quello striato è invece uno spazio fondato sull'idea di divisione, disposizione, unità discreta, come può esserlo una tela o una scultura, nella sua irriducibile concretezza ed intelligibile omogeneità formale. Lo spazio striato – sedentario per definizione – rappresenta il tentativo disperato di fissare ciò che scorre e sfugge, contenere i flussi, rallentare la trasformazione. Ma in quanto tecnologici gli spazi videoludici presentano caratteristiche matematiche, quantitative anziché qualitative. E questa caratteristica è tipica dello striato. Si noti che per Deleuze e Guattari “I due spazi esistono in realtà solamente per i loro incroci reciproci: lo spazio liscio non cessa di essere tradotto, intersecato in uno spazio striato; lo spazio striato è costantemente trasferito restituito a uno spazio liscio” (p. 693). Lo spazio è dunque bucato ed è proprio questo buco, questo orifizio, questo interstizio a mettere in comunicazione liscio e striato. Quel buco è l'arte.

Mendeni non realizza semplici opere. Crea interi mondi.

Nel ruolo di demiurgo postmoderno, introduce nuove regole, fisiche e metafisiche, bucando gli schermi, rompendo gli schemi.

## Opere citate

Benjamin W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936), Einaudi, Torino 2011.

Bittanti M. e Lowood, H. (a cura di), *Machinima! Teorie, pratiche, dialoghi*, Milano, Edizioni Unicopli 2013.

Deleuze, G. e F. Guattari, *Mille piani*, Castelvechi, Roma 2010 (1980).

Kelly, K., “Becoming Screen Literate”, *The New York Times*, 21 novembre 2008, disponibile su <http://www.nytimes.com/2008/11/23/magazine/23wwln-future-t.html>

McLuhan, M. *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 2001 (1964).

Sharp, P. “Dal *peep-show* al pixel: una storia alternativa degli spazi videoludici”, in M. Bittanti e E. Gandolfi, *Giochi video. Performance, spettacolo, streaming*, Milano, Mimesis Edizioni 2018, pp. 41–61.