



ESSAY, 29 luglio 2020

Playing the Net. Esperienze attiviste nell'ambito del videogame e del gaming

**Dal primo videogame d'artista alle operazioni attiviste in World of Warcraft e la realizzazione di giochi non funzionali.**

AUTORE: Emanuele Rinaldo Meschini

Oltre alle esperienze di hactivismo (media-attivismo, nella sua forma italiana) e quindi essenzialmente di quell'attivismo che nell'ambito dei media – specialmente Internet e le interazioni social – propone un atteggiamento antagonista abbastanza diretto, c'è un attivismo maggiormente mimetico, si potrebbe dire, che attraverso il gaming online e il videogame riesce a veicolare messaggi alternativi e alterare forme visive prestabilite. È una forma di media-attivismo che non si rifà alle modalità della "piazza" ma che si attua allo stesso tempo nello spazio pubblico *onlife*, ovvero, quello sempre più ibridizzato dalla continua interazione umana. Si tratta anche di una modalità complessa nella quale diversi livelli di lettura entrano in atto e pertanto il solo supporto storico-critico non può definire né analizzarne la sua interezza. Nel suo essere costruzione digitale di uno spazio fisico reale che allo stesso tempo viene giocato/vissuto fisicamente attraverso gli avatar, i videogame sembrano incarnare al meglio la definizione di *pictorial turn* data da W. J. T. Mitchell in cui le immagini eccedono il valore iconico e acquisiscono una pluralità di senso.

Il videogioco negli ultimi dieci anni si è affermato come forma culturale che da un punto di vista prettamente storico-artistico, come sostiene la storica dell'arte Elena Di Raddo, si definisce ormai autonomamente rispetto a quella etichetta *passe-partout* di New Media Art. Questa autonomia ha creato poi una serie di distinzioni, come sottolineato anche da Matteo Bittanti, artista-curatore ed esperto di nuove tecnologie, tra i game artists e i Game Artists dove «i primi sono programmatori e web designer che realizzano videogiochi per scopi commerciali, i secondi realizzano Art Games, cioè: "Videogame appositamente sviluppati per scopi artistici, ovvero non commerciali"».1

Attraverso il gaming online diversi artisti hanno quindi iniziato ad analizzare la trasposizione digitale di termini e concetti quali privacy, libero arbitrio, economia e politica. Superata, infatti, la fase di un media-attivismo di stampo analogico che vedeva nella programmazione di un web

---

<sup>1</sup> E. Di Raddo, M. Salvador, *Prefazione*, in *Comunicazioni sociali*, 2, 167-170, Milano, 2013. Il testo raccoglie i contributi del convegno *Loading... Videogioco, arte, media*, curato da Elena Di Raddo e Ruggero Eugeni presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano (5 marzo 2012).



ancora deserto e senza padroni la possibilità di una scrittura e condivisione pari a quella della piazza, si è passati alle possibilità di un attivismo pienamente inserito nella sfera digitale, se non addirittura un attivismo inverso che dal digitale arriva all'“analogico”.

Come visto [nel precedente articolo](#), a cavallo tra i primi anni '90 e i primi 2000 l'attivismo ha vissuto una stagione di ibridazione tecnologica che, a partire dalle teorie del Cyberpunk degli anni '80, ha trovato una forma compiuta nella sfera della controinformazione e della programmazione di reti (come l'esperienza dell'ECN) funzionali al sostegno della lotta di piazza. In equilibrio tra le affermazioni della piazza, grazie soprattutto al ruolo dei centri sociali e le nuove possibilità di un linguaggio digitale su piattaforma web ancora da codificare, quella prima fase di hacktivism ha trasportato le tecniche dell'attivismo all'interno di un nuovo linguaggio mediale.

Con il passare degli anni la familiarizzazione con il digitale e la strutturazione corporativa che il web stesso ha iniziato a darsi, fino a destare veri e propri sospetti in termini di privacy e sicurezza, ha portato, però, il media-attivismo a spostarsi dalla sua base anarchica pionieristica cercando di inserirsi all'interno di un linguaggio e di un mondo interamente digitali. Proprio questo passaggio ha suscitato l'interesse di diversi artisti verso la sfera del videogame e del gaming online. Il videogioco, infatti, soprattutto a partire dagli anni '10 del 2000, ha perso sempre più la sua connotazione nerdy/nerdish ritagliandosi un ruolo importando anche nella cosiddetta produzione culturale alta. Una dimostrazione del cambio di status è stata la mostra *Neoludica. Art is a game 2011 – 1966*, evento collaterale della 54esima edizione della Biennale di Venezia (2011). L'evento, curato da un ampio gruppo curatoriale, tra cui proprio Elena Di Raddo, vide la presenza di 35 artisti italiani e internazionali, tra i quali: Tale Of Tales (Auriea Harvey e Michael Samyn), studio belga per lo sviluppo di videogame attivo in Belgio dal 2013; il collettivo milanese Molleindustria; Lorne Lanning e Sharry McKenna; Antonio Riello, primo artista in Europa a realizzare, nel 1997, un'opera d'arte in forma di videogioco (*Italiani Brava Gente*).

Il punto principale della mostra non era, ovviamente, il solo attivismo, dal momento che raccoglieva l'interesse di tutta una serie di artisti, creativi, tecnici e fotografi che nel gaming vedevano essenzialmente un'ulteriore apertura mediatica (sia in senso di mezzo che di messaggio). La mostra, del resto, era così presentata: «L'ingresso dei videogiochi nella danza delle Muse ha arricchito ulteriormente questa relazione: i videogiochi sono un'arte e hanno avuto, negli ultimi anni, un impatto determinante sulle altre arti: dal cinema alla letteratura, dalla musica alle arti visive. Si collocano al crocevia tra forme produttive e culturali molto differenti, ed è proprio l'anomalia di questo incontro/scontro che li rende terribilmente interessanti».

Nello specifico della selezione presentata in mostra, si possono ritrovare alcuni dei collettivi e degli artisti che maggiormente hanno saputo offrire una chiave di lettura decisamente attivista ed estremamente critica degli attuali sistemi sociali, sottolineando così la distanza tra la



diversità del messaggio e la sua mono-comunicazione attraverso il linguaggio digitale. Questo, per esempio, è il caso del progetto milanese Molleindustria, che si definisce come «soft industry/factory, un progetto di riappropriazione dei videogame, una chiamata per la radicalizzazione della cultura pop, uno sviluppatore di videogame indipendente». Dal 2003 il collettivo produce giochi in flash legati ai temi “classici” dell’attivismo. Si possono infatti trovare giochi come *Faith Fighters* (2008), in cui le principali “divinità” si sfidano sul modello del picchiaduro *Street Fighters*; *The McDonald’s Videogame* (2005-2006), che sulla struttura di giochi di strategia come *Forge of Empires* ne sovverte il modello portando il giocatore a disboscare intere aree verdi e a uccidere animali per alimentare la filiera produttiva della nota catena di fast food; *Operation Pedopriest* (2007), sul tema pedofilia-religione, che costò una querela al collettivo milanese e che allo stesso tempo attivò il sostegno di un altro gruppo di media-attivisti come Les Liens Invisibles, anch’essi presenti alla mostra veneziana del 2011. Il caso risale al 2007 e vale la pena soffermarci, in quanto dimostra come il videogame abbia accelerato, e non solamente manifestato, l’ormai conclamato passaggio alla dimensione *onlife*, la cui iniziale difficile comprensione (e visione) è stata alla base dell’impasse dell’hacktivismo di inizio anni 2000. *Operation Pedopriest*, la cui grafica ricalca per certi aspetti quella della nota serie di animazione *South Park* – che proprio nell’ottava puntata della sesta stagione (2002), intitolata *Red Hot Catholic Love*, aveva trattato l’argomento –, si sviluppa attorno al tema della pedofilia e, soprattutto, del suo insabbiamento, all’interno della chiesa. Per rendere in maniera più che esplicita la questione, nel primo livello del gioco si possono vedere diversi preti inseguire dei bambini. Il compito del giocatore è quello di avvisare la polizia prima che la molestia venga compiuta. Date queste premesse, il gioco suscitò molte proteste, tra cui la più indignata fu quella del capogruppo alla camera dell’UdC Luca Volontè, che si è battuto in prima persona per la sua rimozione. A questo punto, il duo Les Liens Invisibles decise quindi di intervenire a sostegno di Molleindustria con l’operazione *Libertè Egalitè Volontè: The Blasphemous Art Riot*, creando il sito falso [www.lucavolntè.ue](http://www.lucavolntè.ue) su cui fu nuovamente caricato il gioco. «Il sito non solo viene immediatamente rimosso, ma parte contro il gruppo una denuncia per diffamazione che arriverà a chiedere un risarcimento di 300.000 euro. Recentemente (2011, *NdR*) il tribunale di Pisa ha emesso una sentenza in favore di Les Liens Invisibles, facendo prevalere l’articolo 21, la libertà di espressione e di satira, e sancendo in questo modo per la prima volta che tali diritti valgono anche per il mezzo web». <sup>2</sup> Ancora più significativo, anche da un punto di vista del pionierismo della ricerca, è l’esempio di Antonio Riello che, a partire dal 1996, aveva cominciato a indagare il mondo del videogame arrivando a realizzare il primo videogioco d’artista dal nome *Italiani Brava Gente* (IBG). <sup>3</sup> IBG,

<sup>2</sup> Per approfondire la questione si veda: <https://www.artsblog.it/post/6850/caso-volonte-lassoluzione-del-blasphemous-art-riot>.

<sup>3</sup> Da un’intervista mail tra l’autore e l’artista (31 marzo 2020):



come nel caso di *Operation Pedopriest*, offre innanzitutto uno sguardo critico, irriverente e politicamente scorretto sulla situazione sociale del suo tempo. Sulla scia degli sbarchi albanesi in Italia, in particolare l'esodo del 1991 e quello del 1997, fermato dal cosiddetto "blocco navale", Riello elaborò uno sparattutto sullo stile del celebre *Space Invaders*. In questo caso, però, gli *invaders* erano gli immigrati albanesi, e lo *space* da difendere era quello delle coste italiane. *Italiani Brava Gente* giocò, sin dal suo titolo, sul luogo comune e sullo stereotipo dell'italiano-hollywoodiano alla Scorsese, quel *Goodfellas* che oggi potrebbe suonare come un atto di colonialismo culturale definito attraverso l'occhio (cinematografico) dell'altro, se non fosse, ovviamente, per l'ispirazione proveniente da quel familismo amorale di stampo mafioso che vige nel Bel Paese (stereotipo anch'esso). Attraverso una retorica volutamente protezionista e reazionaria, Riello elaborò il concetto di invasione e la sua ricollocazione semantica in un'ottica identitaria di un noi-contro-loro bipartisan.<sup>4</sup> Il gioco è introdotto da una breve intro che ne spiega scopo e modalità: «*Italiani Brava Gente* is a PC-game simulating the ventless struggles of Italian people against Albanian invaders. Italic folks fight to protect their hard-to-get savings and their females from the ferocious invader's raids and rapes. You can join this battles the commanding officer of a coast battery positioned along Puglia coasts. You must hit and sink (1 stroke for a life-boat, 2 strokes for all kind of ships) Albanian ships before they landing illegal immigrants».<sup>5</sup>

Per il suo mimetismo politico e sociale, il videogioco di Riello travalicò sin da subito il confine

---

**Emanuele Rinaldo Meschini:** Con il tuo *Italiani Brava Gente* sei stato uno dei primi artisti ad aver realizzato un videogioco? Qual è stato il processo tecnico che ti ha portato alla sua realizzazione? Ti sei occupato della programmazione del gioco?

**Antonio Riello:** Da quanto mi è stato detto, credo che *Italiani Brava Gente* (1996) sia stato il primo videogame in Europa costruito ex-novo appositamente da un artista. Negli USA c'erano già state un paio di esperienze di questo tipo, mentre in Europa fino ad allora gli artisti avevano usato dei giochi già esistenti (come *Quake* per esempio) che venivano modificati oppure adattati da artisti/hacker/corsari. Nel mio lavoro di solito all'inizio mi immagino l'idea di un'opera. Un fantasma che poi devo trasformare in qualcosa che abbia una forma e/o un corpo. Le due fasi debbono combaciare perfettamente: a ogni idea il suo media "giusto". In quel caso, la mia visione era di fare un ritratto verace e veridico dei primi focolai di xenofobia italiana del secondo dopoguerra (si era negli anni dei grandi sbarchi provenienti dall'Albania, che si era appena scrollata di dosso il giogo del dittatore Enver Hoxha). Mi sembrava che un videogame fosse il medium più giusto e appropriato per quella specifica, disturbante e inedita situazione psico-sociale. Volevo una cosa dai contorni quasi vintage (per la tecnologia di allora) che volutamente non competesse con i giochi che erano già in commercio. Qualcosa insomma di molto semplice ed essenziale dove la tecnologia servisse l'arte, e non l'arte corresse invece (invano) appresso alla tecnologia. Mi rivolsi a un piccolo produttore italiano di videogame (che purtroppo non esiste più), e dopo un lavoro di circa sei mesi da parte di un team di tre persone riuscimmo a mettere in piedi quello che era un gioco piuttosto basilico del tipo "shoot 'em up". Io mi occupai di ogni aspetto relativo alla grafica e alle animazioni, nonché di produrre i vari file sonori. Tutto fu poi "montato", seguendo le mie specifiche richieste, dagli altri due della squadra. Fu usata per la circostanza una piattaforma Macromedia. Alla realizzazione collaborò anche Ariel Caspi, un filosofo israeliano.

<sup>4</sup> È bene infatti ricordare che il "blocco navale" contro la seconda ondata migratoria albanese del 1997 fu voluto dall'allora governo Prodi. In merito si veda [La Repubblica](http://La Repubblica).

<sup>5</sup> Intervista mail tra l'autore e l'artista (31 marzo 2020).



artistico divenendo un caso mediatico. In un'intervista mail con l'autore, l'artista ha così ricordato quanto avvenuto in quel periodo: «L'opera, dopo diverse settimane dalla realizzazione, fu posta (come si era [soliti] fare) online e chiunque poteva giocarci gratuitamente. La stampa generalista (quotidiani, settimanali, TV) a un certo punto, in seguito a uno strano e incongruo articolo del Giornale di Lecce, inizia a scatenarsi elaborando l'ipotesi che dietro a questo sito ci sia una setta sicuramente razzista e probabilmente anche criminale. Si scatena l'inferno. Si parla di "mostro", il TG2 delle 20 parla apertamente di una "caccia" a un pericoloso gruppo neonazista... dormo fuori quella notte, perché il mio avvocato, a cui telefono spaventato, mi dice che vengono quasi sempre ad arrestare le persone (innocenti o colpevoli che siano) nelle prime ore del mattino. La Repubblica parla di criminali, e un celebre psicologo della TV di allora usa la parola "cretino pervertito" in un talk show. Nel frattempo, qualcuno nota che forse se ne era parlato in qualche rivista d'arte (in effetti era già stato esposto ad Amsterdam, a Bregenz, in Austria, a Bolzano e addirittura a Roma). L'Unità mi contatta e mi chiede un'intervista in esclusiva, dove in una pagina spiego tranquillamente ragioni e motivazioni dell'opera. Poi altro paginone sull'Avvenire. Il caso si sgonfia rapidamente come era montato, ritorno da "mostro" a essere artista. Nel 2000 Francesco Carlà, allora il più grande esperto italiano di videogame, mi vuole conoscere e mi intervista. "IBG" in seguito è stato ospite in tante esposizioni, dalla Biennale di Tirana (2001) alla Biennale di Venezia 2011 (in una sezione dedicata ai videogiochi realizzati da artisti), passando per rassegne tenute a Londra, a Newcastle, a Berlino e a San Francisco».<sup>6</sup>

Il processo di *gamification* dell'attivismo, con il passare degli anni e soprattutto con l'aggiornarsi della tecnologia e lo sviluppo dei social media, ha acquisito un livello mimetico non solo nei contenuti ma anche nella sua partecipazione. Questo è il caso dell'artista americana Angela Washko e del suo progetto *The Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness*, all'interno del noto videogame *World of Warcraft*. Il progetto, iniziato nel 2012, ha

---

<sup>6</sup> Intervista mail tra l'autore e l'artista (31 marzo 2020). In merito alla descrizione del gioco si riporta qui di seguito un estratto del comunicato stampa del 1996: «Si tratta di un classico computer-game del tipo "action/shoot 'em up" ambientato sulle coste della Puglia dove da una batteria di artiglieria costiera è possibile dirigere il fuoco contro le navi e i battelli carichi di clandestini albanesi che cercano di sbarcare in Italia. Voci e suoni accompagnano le varie fasi e i vari livelli del gioco: urla di donne violentate, grida di naufraghi che affondano, imprecazioni che i marinai lanciano quando la loro nave viene colpita, colpi di cannone, la risacca del mare. Il tutto accompagnato dalle note di 'O sole mio e dall'inno nazionale italiano (*Fratelli d'Italia*). Tutto ha l'aspetto di un vero computer-game "cattivo" (magari anche illegale), ma alcuni particolari disseminati qui e là permettono di leggere la natura paradossale della situazione e di smascherarne la reale natura di opera d'arte. Un'opera volutamente ambigua che allo stesso tempo è complicità e feroce critica a un certo sentire plebeo e razzista intriso di retorica. Alcune note all'inizio del gioco parlano infatti di: "L'eroica lotta del popolo italiano contro l'invasore albanese... per difendere le proprie femmine e i sudati averi...". Si tratta del primo passo di un progetto complesso e ambizioso che prevede la realizzazione di una serie di opere (in forma di videogiochi online) che vertono sui problemi della xenofobia e del razzismo. Una specie di "monumento" alla nefandezza su scala europea: per ogni paese europeo un diverso videogame con uno specifico nemico da combattere. Il prossimo lavoro (già in progress) è dedicato alla Germania, dove ci sarà da ricostruire una specie di Muro di Berlino».



portato all'attenzione temi che rivelano quanto ormai sia sempre più difficile – se non impossibile per alcune categorie e fasce d'età – considerare digitale e analogico come due sfere separate. L'intervento di Washko porta infatti a pensare alla ridefinizione di due termini/concetti che fino a qualche tempo fa si pensavano essere appannaggio solo del mondo "fisico", ovvero "spazio pubblico" e "comunità" (complice l'utilizzo del *false friend* inglese *community*). Soprattutto quello di Washko è un intervento femminista rivolto a contrastare la crescente misoginia e violenza verbale di genere all'interno del mondo dei videogiochi. Oltre a questo livello di contenuto, Washko è stata capace di aprire a una nuova metodologia di ricerca che potrebbe essere definita come *virtual field-work*. Il progetto, infatti, è nato dalla reale partecipazione e passione dell'artista per *World of Warcraft* (WoW), uno dei giochi più giocati al mondo, con circa 5,2 milioni di iscrizioni attive all'ottobre del 2017 (il picco massimo è stato di 12 milioni nell'ottobre 2010).<sup>7</sup>

*World of Warcraft* è un «MMORPG (cioè, *Massive[ly] Multiplayer Online Role-Playing Game*, ovvero un gioco di ruolo in rete multigiocatore di massa), è un gioco di ruolo per computer o console che viene svolto tramite Internet contemporaneamente da più persone reali. [...] Migliaia di giocatori possono interagire interpretando personaggi che si evolvono insieme al mondo persistente che li circonda e in cui vivono». <sup>8</sup> Il mondo che circonda e si evolve con i giocatori è un mondo fantasy in cui i classici temi della ricerca e della lotta per il regno, espressi anche da molta letteratura di genere, trovano una visualizzazione poderosa e immersiva. Al momento della scelta e della formazione del proprio avatar, i giocatori si trovano essenzialmente a scegliere tra *Alliance* (Alleanza) o *Horde* (Orda), con la possibilità "di prova" dei neutri *Pandern* che, dopo un certo numero di missioni sia per l'una che per l'altra fazione, dovrebbero offrire maggiori strumenti nella scelta della "famiglia" di appartenenza. Sulla totale immersione del giocatore e sulla stessa scelta terminologica della parola "famiglia" basta leggere alcune delle miriadi di commenti in rete o blog su WoW per rendersi conto come la trasposizione del reale nel gioco sia forte e costitutiva.<sup>9</sup>

L'ambientazione di WoW, nel suo essere così legata al mondo fantasy, offre, da un punto di vista "urbanistico", un discorso molto intrigante sulla conformazione e formazione dello spazio pubblico, dal momento che milioni di utenti si trovano a convivere e interagire in uno scenario

---

<sup>7</sup> *World of Warcraft*, fonte Wikipedia: [https://it.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_Warcraft](https://it.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft).

<sup>8</sup> *MMORPG*, fonte Wikipedia: <https://it.wikipedia.org/wiki/MMORPG>.

<sup>9</sup> Questo è l'[esempio dell'utente Simone Mandelli](#), che scrive: «Quello che mi diede WoW era una seconda casa a cui mi ero ormai ambientato: feci le serate assieme alla mia gilda (gruppo di giocatori) con cui condividevo gioie, tristezze, felicità, come se fossero una famiglia. Esatto: famiglia. Il mondo di gioco è fantastico, pullulano diverse ragazze, tra cui Elfi della Notte, Troll, Orchi, Umani ecc. Dopo che ti sei ambientato, impossibile non affezionarsi a tutto quello che ti circonda, sia per la quantità immensa di città e luoghi da visitare che per le numerose attività da svolgere (Alchimia, Pesca, Forgiatura, Ingegneria, Cucina e molto altro)» (ultimo accesso: 10 luglio 2020).





tutt'altro che "democratico", come quello della città medioevale. Le interazioni complesse della contemporaneità prendono voce e corpo in un mondo binario basato sul soddisfacimento dello stimolo continuo. È uno spazio pubblico che apre a domande cruciali dal momento che chi lo vive è una persona degli anni 2000 che, sempre seguendo i commenti in rete, trova rifugio in una dimensione arcaica dove il processo della consequenzialità vige da padrone e dove lo stesso termine di comunità viene rimesso in gioco attraverso l'interesse temporaneo o strumentale. Da un punto di vista della ricerca, WoW pertanto si presenta come uno scrigno di senso da svelare; e partendo dalle domande e dalle problematiche che il mondo di WoW pone in essere, Angela Washko ha iniziato la sua operazione. Del resto, lo statement con cui Washko racconta il suo progetto riflette uno degli aspetti più retri e problematici del concetto di comunità, ovvero l'esclusione. Washko scrive: «Fed up with the casual sexism exhibited by players on my servers, in 2012 I founded the Council on Gender Sensitivity and Behavioral Awareness in World of Warcraft to facilitate discussions about the misogynistic, homophobic, racist and otherwise discriminatory language used within the game space».10

Del resto, il problema della discriminazione, che oggi ha preso la forma della lotta anti-monumentale, rappresenta l'inevitabile (?) lato oscuro della comunità e del suo processo di inclusione, che nel mondo del digitale – cyberbullismo, haters, body shaming – ha trovato forme ancora più efficaci di oppressione. Anche in questo caso, leggere i commenti in rete serve a rendere l'idea del problema: «La Blizzard (casa produttrice di WoW, *NdR*) prende seriamente i vari reclami provenienti da giocatori che si lamentavano di essere stati offesi per razza, religione, e di aver subito minacce e molestie. Nel caso capitasse pure a voi, vi prego di non avere paura e di lasciare un messaggio tramite un menu del gioco in modo che si prendano i dovuti provvedimenti».11

Lasciati così i panni del giocatore e vestiti quelli dell'artista, Washko ha trasformato il suo ruolo e quello del suo avatar in quello di un etnografo sul campo, aprendo la questione della rappresentazione femminile all'interno di WoW. Il fieldwork di Washko assume così, a partire dalla sua rappresentazione digitale, un valore reale e concreto che elimina definitivamente ogni tipo di barriera interpretativa, inserendosi nel solco di una relazione uomo-macchina che supera il livello del cannibalismo meccanico espresso in molta cinematografia cyberpunk giapponese tra gli anni '80 e '90, come i capisaldi del genere *Akira* (1988, K. Ōtomo) e *Tetsuo: The Iron Man* (1989, S. Tsukamoto), avvicinandosi decisamente al mondo e modo relazionale sentimentale dell'universo di *Her* (2013) di Spike Jonze. Secondo Washko, del resto, la divisione tra digitale e analogico non ha più valore, e ciò in cui viviamo oggi è un mondo

---

<sup>10</sup> <http://creativetimereports.org/2014/11/20/angela-washko-feminism-world-of-warcraft-gamergate/>.

<sup>11</sup> <https://questnews.it/articolo-breve-della-mia-esperienza-su-world-of-warcraft/>.



estremamente circolare: «Many non-gamers also need to accept that the dichotomy between the physical (real) and the virtual (fake) is dated in game spaces, individuals perform their identities in ways that are governed by the same social relations that are operative in a classroom or park, though with fewer inhibitions».12

Attraverso il suo avatar, dunque, Washko dal 2012 si è aggirata nello spazio pubblico di WoW intervistando e discutendo con i suoi abitanti. La forma della chat è diventata pertanto il mezzo di interazione principale, dando vita a una realtà che, ad oggi, sembra abbastanza scontata, ovvero quella della violenza verbale di genere e dell'abuso semantico, vista da molti come una possibilità espressiva necessaria per contrastare una situazione "reale" di disagio. Un dialogo, in particolare, in merito al tema dell'aborto, può spiegare al meglio la tipologia di interazioni di fronte alle quali Washko si è trovata.

**[Chastity]:** *Abortion is wrong and any woman who gets one should be sterilized for life.*  
**[Purpwhiteowl]:** *Should i mention the rape theory?*  
**[Snuh]:** *What if they don't have the means to pay for the child and got raped?*  
**[Xentrist]:** *Clearly Chastity in sick*  
**[Snuh]:** *What if they are 14 years old and were raped?*  
**[Chastity]:** *I was raped growing up. Repeatedly. By a family member. If i had gotten pregnant i wouldnt have murdered the poor child. because THE CHILD did not rape me.*13

Volendo ampliare e attualizzare il discorso alla più stringente attualità, nell'operazione di Washko ci sono tutti i prodromi (o i preparativi) di quella intolleranza statunitense trumpiana che oggi è esplosa nelle strade dopo l'uccisione di George Floyd. Per ragioni diametralmente opposte, ma per ognuno dei partecipanti assolutamente giuste, lo spazio pubblico è il luogo dove riversarsi. Come del resto sostiene la stessa artista, i movimenti sociali che nascono e crescono online sono spesso indicativi dei sentimenti di quella parte di popolazione che non si sente rappresentata.14 Questa non-rappresentanza, che prende corpo nel digitale, si organizza

---

<sup>12</sup> Da un'intervista mail tra l'autore e Angela Washko (16 aprile 2020).

<sup>13</sup> <https://creativetimereports.org/2014/11/20/angela-washko-feminism-world-of-warcraft-gamergate/>.

<sup>14</sup> Da un'intervista mail tra l'autore e Angela Washko (16 aprile 2020):

**Emanuele Rinaldo Meschini:** You said "Though I had initially hoped to convince many WoW players to reconsider the adopted communal language therein, I quickly realized that this was both a terribly icky colonialist impulse on my part and that its persistence was related to a more complicated desire to hold on to a set of values that is becoming increasingly outdated and unacceptable. Throughout my interventions in the massively multiplayer video game space, I've found that WoW is a space in which the suppressed ideologies, feelings and experiences of an ostensibly politically correct American society flourish". Since you working in between digital and "physical". How does this conclusion has been reflected in your everyday practice? What's the digital element that have you influenced the most?





nella vita reale senza nessuna barriera. È il caso, per esempio, del #gamergate, una campagna sessista, misogina e diffamatoria che, a partire dal videogioco *Depression Quest* (2013), creato dalla sviluppatrice indipendente Zoë Quinn, portò a una vera e propria campagna d'odio, al fine, secondo i suoi sostenitori, di combattere e denunciare il pervasivo femminismo che corrompeva la natura "maschile" del mondo dei videogiochi, arrivando addirittura ad aizzare un presunto complotto dalle tinte pericolosamente qualunquiste. Dal digitale al reale il passo fu breve, e Quinn fu perseguita e stalkerata al punto che il suo indirizzo venne pubblicato online costringendola a cambiare domicilio. Il #gamergate ha rappresentato un profondo scandalo nella società statunitense (da qui il suo nome sullo stile del Watergate di Nixon), costringendo tanto l'industria videoludica quanto il Congresso a prendere provvedimenti. Il problema principale contro cui Washko si è scontrata è stata la percezione (ovvero lo scollamento) tra minaccia virtuale e conseguenza reale. La democratica Katherine Clark, rappresentante del Massachusetts, in seguito all'accaduto, espresse tutti i suoi dubbi in merito alle modalità con cui le molestie online venivano trattate e soprattutto percepite, paragonandole allo stesso atteggiamento di disinteresse che negli anni '90 si aveva nei confronti delle violenze domestiche.<sup>15</sup>

Un ulteriore campo di indagine artistica nel mondo del digitale è quello relativo all'economia e al sistema capitalista globalizzato che, da un punto di vista mainstream, è stato alla base di molta produzione culturale negli ultimi dieci anni, come dimostra la serie televisiva di successo *Mr Robot* (2015-2019). L'artista finlandese Timo Bredenberg affronta la relazione tra arte e videogioco attraverso la categoria, seppur labile e porosa ma comunque verbalizzata, della *post internet art*, all'interno della quale entra in gioco anche il cambiamento d'approccio dello stesso media-attivismo. Ovvero, *hacking* inteso come modello e stile di vita ma allo stesso tempo consapevole di essere stato inserito e cooptato in un sistema più grande, e dunque diluito in quelle sue forme che, nei primi anni 2000, potevano sembrare più appariscenti o maggiormente innovative.

---

**Angela Washko:** In the US, we have seen niche Internet communities become more and more ideologically extreme, polarized, closed-off and radicalized. Movements like #gamergate directly impacted me as someone who has a practice that has been committed to making work about who is oppressed and excluded from participating in gaming culture. #gamergate was a part of a larger network of white supremacist hate movements in the US (which catalyzed around the "alt-right" – a radical far-right, white nationalist movement). Many people have argued that these are just online movements – but I think their radicalization became very clear to most Americans when the alt-right organized Unite the Right rally happened in Charlottesville, Virginia during which a man drove his car into a crowd of people protesting the rally, killing one woman and injuring 19 others. I think it's always been important to me that the social movements happening in online spaces are not isolated to virtual environments. Social movements happening online are often indicative of the sentiments of people who don't feel represented by mainstream platforms – movements on the left and the right. [I wrote an essay about feminist online social movements here.](#)

<sup>15</sup> [H. Tsukayama, Online abuse is a real problem. This congresswoman wants the FBI to treat it like one, «The Washington Post», 7 giugno 2015](#) (ultimo accesso: 11 luglio 2020).



In particolare due lavori di Bredenberg possono evidenziare il cambio di paradigma e le metodologie usate dagli attivisti digitali nei confronti, per l'appunto, dei temi dell'economia e della finanza capitalista. I due lavori in questione sono *I, Cloud* (2015) e *Without Friction* (2018), rispettivamente un videogioco online e un video rendering 3D.<sup>16</sup> Nel primo viene analizzato il ruolo del giocatore, mentre nel secondo quello dello spettatore. *I, Cloud*, pur essendo ambientato in uno scenario interamente creato da Bredenberg, post apocalittico sullo stile di *Mad Max*, da un punto di vista contenutistico mette in crisi il tema della ricerca e della *mission* tipico di molti videogiochi. Il giocatore, infatti, si trova a vagare senza meta e senza scopo tra le macerie della società post-capitalista, dove sulle insegne campeggiano slogan catturati in tempo reale provenienti da compagnie e start-up tecnologiche e dalla comunità web di attivisti. È un'esperienza di deriva in cui lo spazio umano, più che pubblico, viene camminato in un'ottica situazionista di *détournement*, diretta ispirazione delle teorie di René

---

<sup>16</sup> Sui diversi approcci e significati delle due opere si veda un'intervista mail tra l'autore e Timo Bredenberg (25 marzo 2020):

**Emanuele Rinaldo Meschini:** What's the difference in between works such as *I, Cloud* and *Without Friction*, I mean, in which way your approach to digital has changed in this two works?

**Timo Bredenberg:** I haven't thought about *I, Cloud* for some time now... the software actually doesn't work anymore because I moved on to other projects and didn't update the source code. I guess mostly my digital working methods have stayed the same. I learn lot of new stuff every day from online tutorials. Lot of time I spend on using free software like Blender. After I moved into perhaps more sophisticated techniques of 3D rendering I have more idle time waiting the computer to do stuff for me. This time I spend reading news about economy or writing the script. My relation towards the digital tools has perhaps softened, I no longer feel so conflicted about them, even though I'm worried about the impact of electronic waste on environment. I guess on my part I try to make most of the tech I have and also find creative uses for the older devices. I for example make ready-made-pieces out of outdated wifi routers. The most obvious difference between the two is the role of the audience. *I, Cloud* (first release in 2013) is a video game with multiple ways to drift in virtual landscape. *Without Friction* (2018) is video art with linear yet fragmented narrative. The role of audience is in *I, Cloud* the role of player and in *Without Friction* the role of viewer. In *Without Friction* I utilize photogrammetry so it has this artificial connection to real life places. In this case they are different buildings and memorial plaques related to development of network capitalism found on Manhattan. In photogrammetry more is decided by the computer. Computer connects data in digital photos and possibly creates also weird new unintentional glitches. In *I, Cloud* the choices of the player create the storyline. In *I, Cloud* I modeled every object myself. They don't have textures and refer more to the ideas of objects (like in Plato's cave allegory). I guess at the time I made *I, Cloud* I wanted to explore the video game genre of walking simulators with forking narrative paths. I soon realized that from my audience point of view there was still this huge accessibility gap between the gamers who were able to interact with my work to those who had not played video games ever. So in *I, Cloud* I struggled with this accessibility and felt that especially some people in contemporary art scene were bit scared to engage with the piece. Video games have this effect to some people. They are seen as some kind of tests of skill even though there is this whole field of narrative driven gaming where you really don't need to test your skills, be fast or avoid dying. Games don't need to be about competition either. There are many similarities as well. Both works deal with the similar questions about how to engage and survive in networked capitalism. What will you do when the networked way of life no longer is possible? Both are speculative fiction that utilize actual documents like online news, articles, interviews. Both have scenery of virtual ruins even though I'm not quite sure what virtual ruin means. Even though both works have quite gloomy atmosphere my hope is that the viewer can fill the worlds with their own ideas. In both works virtual space hopefully make possible for different new connections of ideas to emerge. Crisis in my works represent a turning point, not the end of the world. Now that we are in this actual crisis again, I hope we find a way out to better tomorrow and learn to use digital devices and networks in more meaningful ways.



Viénet dal quale Bredenberg stesso è stato influenzato. In *I, Cloud*, a differenza dell'operazione di Washko, non vi sono interazioni, e per la prima volta lo spazio digitale si presenta vuoto. Quello offerto dall'artista finlandese è quasi un momento catartico di contrappasso, dove per la prima volta facciamo esperienza del vuoto digitale. È come essere tornati all'era pre-Internet, dove la macchina computer rispondeva solo se chiamata in causa, senza proporre contenuti. Quella di Bredenberg, infatti, non è una riflessione solo sulla distopia del mondo nuovamente selvaggio, quanto piuttosto sulla possibilità di un digitale diverso. Il ritorno alle origini, si potrebbe dire, in questo caso non riguarda l'uomo bensì la macchina. Del resto, la crisi proposta dallo scenario di *I, Cloud* rappresenta per Bredenberg un punto di svolta, piuttosto che la fine stessa; e così, sempre sullo sfondo delle rovine virtuali, si sviluppa anche l'opera *Without Friction*.

Se in *I, Cloud* la decisione, in termini di creazione, spetta all'artista, che ha modellato l'intero paesaggio, in *Without Friction*, invece, attraverso l'uso della fotogrammetria, la decisione è demandata direttamente alla macchina che, connettendo dati e immagini digitali, crea autonomamente una serie di glitch. La fotogrammetria di cui si è avvalso l'artista «è una tecnica di rilievo che permette di acquisire dei dati metrici di un oggetto (forma e posizione) tramite l'acquisizione e l'analisi di una coppia di fotogrammi stereometrici. Impiegata anche in cartografia e topografia, il ramo della fotogrammetria che – in architettura – interessa il rilievo di edifici e costruzioni è noto come fotogrammetria architettonica».<sup>17</sup>

L'opera, realizzata nel 2018 durante un periodo di residenza presso il FCINY (Finnish Cultural Institute in New York), si basa sulla deformazione delle immagini dei luoghi simbolo della finanza mondiale come Federal Reserve, The Western Union Telegraph, House of Morgan, Rockefeller Center e ovviamente Wall Street che, nella cultura popolare, più di ogni altro luogo rappresenta il simbolo del capitalismo. Basti pensare, del resto, a film come *The Wolf of Wall Street* (2013, M. Scorsese) o al gruppo musicale rappresentativo, tra gli anni '90 e i primi 2000, delle proteste no global, i Rage Against the Machine, che proprio davanti al palazzo di Wall Street hanno girato il loro video *Sleep Now in the Fire* (1999). Le immagini di *Without Friction*, partendo dunque da questo portato simbolico, ci mostrano una Wall Street dematerializzata, quasi esplosa, come del resto lo stesso *network capitalism*. I monumenti che oggi l'attivismo storiografico di movimenti come Black Lives Matters detronizzano – o ne chiedono più civicamente la rimozione – nell'opera di Bredenberg si presentano di fatto come rovine, e ci conducono a pensare oltre. Alle immagini dei luoghi si uniscono quelle dei corpi, in particolare le mani, che durante le transizioni economiche assumono un valore fondamentale. La gestualità tipica dell'agente di borsa sembra, così, essere riletta dall'artista come la costruzione di un nuovo linguaggio dei segni necessario per orientarsi all'interno di un contesto in cui il digitale ha cambiato anche il ruolo delle istituzioni.

---

<sup>17</sup> *Fotogrammetria*, fonte Wikipedia: <https://it.wikipedia.org/wiki/Fotogrammetria>.



## BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

M. Bittanti, D. Quaranta (a cura di), *Gamescenes. Art in the Age of Videogames*, Johan & Levi, Milano, 2008.

D. Ferrari, L. Traini (a cura di), *Neoludica Art and Videogames 2011-1966*, catalogo mostra, Skira, Milano, 2012.

L. Floridi. *Pensare l'infosfera. La filosofia come design concettuale*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2020.

C. Guida, *Spatial Practices. Funzione pubblica e politica dell'arte nella società delle reti*, Franco Angeli, Milano, 2012.

[E. R. Meschini, M. S. Bottai, Timo Bredenberg. Virtual Community, 2015.](#)

W. J. T. Mitchell, *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2017.

M. R. Novielli, *Storia del cinema giapponese*, Marsilio, Venezia, 2001.

<https://angelawashko.com>

<https://rhizome.org/>

<https://timobredenberg.github.io>