

AMY D Arte Spazio

presenta

THE GAME

Business and manipulation

Project **economART**

26 giugno _ 12 settembre 2013

OPENING: 26 giugno ore 18.30

Mi piace immaginare che dalla dismissione di una fabbrica nel suo ultimo giorno di vita venga concepita una NUOVA arma, fatta con materiali di scarto. La canna puntata aggressivamente sugli sviluppatori: sono loro, i programmatori, che agendo sulla linea di frontiera, decideranno i sogni e il futuro dei nostri figli.

a Luis

Anna d'Ambrosio

Questa è la "visione" di **The Game** ...business and manipulation il nuovo progetto **economART** di AMY D Arte Spazio, che per l'occasione ha scelto tra i suoi partner e/ o interlocutori Vittorio Schieroni, Laboratorio Alchemico, Jaqueline Ceresoli, Neoludica, Ivan Venturi.

ARTISTI IN MOSTRA

Cecilia Boretz, Constantine Zlatev, Massimiliano Camellini

Team BloodyMonKey (Paolo Tajè, Riccardo Amabili), Team Santa Ragione (Paolo Tajè, Pietro Righi Riva, Nicolò Tedeschi), Wannabe-Studios (Marco Piccinini, Francesco Botti, Marco Masselli, Riccardo Corradini, Stefano Restuccia, Loris Casagrandi) Team Indomitus Games (Federico Mussetola...) E-Ludo

L'arte NON è Pegi +18

Violenza virtuale_Violenza reale

Colossi dell'intrattenimento videoludico tra cui la 1 C, operante nell'Europa centro-orientale, o la coreana Joymax hanno raggiunto fatturati tali da scavalcare ormai da diversi anni quelli dell'industria cinematografica.

L'industria cinese del videogioco è cresciuta nel 2012 del 350.6% rispetto all'anno scorso, raggiungendo guadagni per circa 9.7 miliardi di dollari. Il 90% dei guadagni, ovvero 9,1 miliardi di dollari, arrivano da online gaming (China Games Industry Report).

La relazione tra l'industria delle armi e quella dei videogiochi violenti è confermata dai fatti: l'Electronic Arts, che realizza anche la popolare simulazione FIFA, ha costruito la nuova edizione di Medal of Honor Warfighter, nel quale erano pubblicizzati fucili, coltelli e altri tipi di armi utilizzate nel videogame. Tra i partner del sito c'erano alcune aziende, come McMilan Group e Magpul, che vendono alcuni dei fucili semiautomatici più apprezzati sul mercato.

Il sito era un vero e proprio "showroom" per l'esibizione delle armi.

I produttori di videogiochi utilizzano le immagini delle armi reali per aumentare il realismo delle simulazioni violente, al tempo stesso i produttori delle armi hanno un reciproco interesse nel comparire in videogame che hanno un'enorme popolarità, soprattutto tra il pubblico più giovane.

Armi prodotte dalla Bushmaster o dal colosso Barnett and Browning compaiono puntualmente in videogiochi.

Il produttore di armi Ralph Vaughn afferma: "incassiamo una royalty, sotto forma di pagamento una tantum o percentuale sulle vendite. Normalmente una licenza costa dal 5% al 10% sul prezzo di vendita, ma i termini sono negoziabili". Il costo dipende da reputazione e risultati dello sviluppatore in questione.[...]

La scia di videogiochi censurati è molto lunga: si va da Rapelay a Carmageddon, a Wolfenstein 3D, alla saga di Grand Theft Auto con una mod amatoriale per Sant Andreas dal titolo Hot Coffe, Medal Of Honor, Manhunt, JFK reoladed 2, Resident Evil 5, Modern Warfare 2, Rule of Rose, Metal Gear Rising, Revengeaner, Boston Marathon.

Ralph Nader, politico americano, ha definito gli sviluppatori dei videogame americani dei "pedofili elettronici" altri parlano di "strage degli innocenti".

Il cambiamento "antropologico" che la nostra cultura sta attraversando, con il mondo informatico e telematico, genera mutamento non solo in ciò che facciamo ma anche nel nostro modo di pensare e nell'immagine che gli uomini hanno di se stessi. Con particolare riferimento alla psiche infantile, si riconfigura la macchina come "**oggetto psicologico/transazionale**".

Il videogioco è anzitutto medium procedurale, caratterizzato da dinamiche di interazione e feedback in tempo reale, da regole e da un contesto. È nella corrispondenza fra le meccaniche ludiche e il senso narrativo che vanno rintracciati il suo valore e la sua qualità. Ed è attraverso questa lente che è più indicativo valutarne i sottotesti ideologici. (Emilio Cozzi 9/6/2013).

Gli effetti sulla psiche non sono solo un prodotto dell'imitazione quanto piuttosto la conseguenza di processi di "desensibilizzazione" che portano i soggetti esposti ad essere meno reattivi (riduzione e narcotizzazione delle emozioni) di fronte alla manifestazioni di violenza anche nella vita reale.

È stato verificato difatti che sono sufficienti 20 minuti di esposizione a scene cruente fruite attraverso i videogame per rendere un giocatore non solo più aggressivo, ma anche meno tollerante nei confronti degli altri.

Il problema della "dipendenza" da videogiochi si pone nei termini di "abuso".

Cosa c'è di più reale della realtà stessa?

L'iperREALTÀ, prodotto di sintesi senza nessun immaginario in un iperspazio senza atmosfera. La dimensione simulativa del nostro tempo si basa sulla simulazione e simultaneità.

Nell'analisi di Baudrillard tutto il nostro presente (simulazione postmoderna) è già delineato. La simulazione si avvale di simulacri non per ripetere il reale, ma per configurarne uno nuovo, nel quale noi mutanti, resi noi stessi simulativi, ci si possa trovare a nostro agio.

In Simulacri e impostura, Baudrillard sviluppa la tesi, della cosiddetta "precessione dei simulacri". I simulacri precedono la realtà. Il reale è prodotto da matrici e memorie.

Nella società della simulazione di Baudrillard, i campi dell'economia, della politica, della cultura, della sessualità e del sociale implodono tutti quanti l'uno dentro l'altro. In questa miscela implosiva, l'economia è plasmata dalla cultura, dalla politica e da altre sfere; invece l'arte, un tempo una sfera di potenziale differenza e opposizione, è assorbita nell'ambito economico e politico, mentre la sessualità è ovunque.

Il reame dell'iperreale, (per esempio le simulazioni mediatiche della realtà) è governato da un'accelerazione talmente accentuata da autoalimentarsi al di là di ogni possibile controllo, producendo simulacri sempre più potenti e sempre meno governabili.

Il rischio è il superamento, senza possibilità di ritorno, del borderline entrando nel "buco nero" della matrice.

La nuova frontiera dell'industria videoludica si chiama "Free-to-play" (la possibilità di giocare gratuitamente alla versione base), nuovo modello economico e vera bomba mediatica in un mercato in continua crescita.

È possibile una rilettura in chiave artistico/ alternativa del videogioco?

La gameart

Il "corridoio vettoriale" di Star Wars (Atari 1983), il flusso inarrestabile di pixel di Tetris (Alexej Pazhtinov 1985), le sperimentazioni dei "net-artisti" con il gioco digitale di Marcel-Li Antunes Roca o Sod, il gioco/ opera d'arte prodotto da Jodi.org. confermerebbero la tendenza.

La selezione museale è operata in base alla qualità visiva, al design e/ o estetica del prodotto e all'ottimizzazione interattiva senza particolare attenzione ai contenuti.

Le recenti acquisizioni di 14 videogame da parte del MoMA di New York, la partecipazione di Studio Azzurro (Padiglione Vaticano) alla Biennale di Venezia di quest'anno lo confermano, sancendo ufficialmente la game art come la decima arte.

THE Game, visitabile fino al 12 settembre, si trasformerà in "L'ASPIRANTE" di **Giò Lacedra** con la partecipazione straordinaria di **Roberto Milani**.