

## THE GAME ?

Jacqueline Ceresoli

Il gioco siamo noi, tutto ciò che è virtuale è reale, il resto è visione, progetto e immaginazione. Nel gioco è vietato vietare ? Esiste un limite tra educazione alla violenza apparentemente innocua e la sperimentazione di situazioni oltre il limite del reale, della ragione? Oppure questi prodotti dell'intrattenimento sono espedienti per premere l'acceleratore sul mercato delle armi, protagonisti di molti videogames, quelli che fatturano di più, indirizzati ad un pubblico giovane, più soggetto a "interferenze" ? Poi il gioco si dimentica e resta il piacere di uccidere, seppure virtualmente. Più si gioca e più aumenta il desiderio di vivere situazioni a rischio, ipnotizza la simulazione della violenza, chi guarda ha l'impressione di vivere in bilico tra la vita e la morte, uccidere equivale a vivere. Non dimentichiamo che tra le nuove patologie del XXI secolo post rivoluzione digitale, c'è la dipendenza dai video giochi, la violenza esasperata eccita l'uomo dall'alba dei tempi. Questa mostra punta il dito contro i contenuti di certi video games, li decontestualizza, trasformandoli in ready made della morte. I videogiochi analizzati come linguaggio ad alta concentrazione di aggressività e di violenza, sono un'arma a doppio taglio dell'immaginazione, come indica la canna di fucile puntata sugli spettatori, "The Last Gun 2012" di **Constantine Zlatev** che vi troverete puntati all'altezza della tempia, come una roulette russa, solleva quesiti inquietanti "sulla banalità della violenza" prodotta sistematicamente per vendere più armi.

Quando entrerete nella galleria di **Amy D Arte spazio**, di **Anna d'Ambrosio**, psicologa di formazione lacaniana convinta, interessata al linguaggio che propone mostre di taglio analitico - antropologico, progetti transnazionali incentrati sull'arte come dispositivo della psiche e come liberazione dell'inconscio, ponendo l'accento sull'indagine del rapporto tra io /mondo, artista/ realtà, inconscio/ personalità, come causa ed effetto comportamentali, allora capirete che questa collettiva intitolata "The Game", è un atto unico composta da tre installazioni, come denuncia-riflessione contro i sistemi malati della nostra economia che investe sull'istigazione all'uso delle armi attraverso il gioco virtuale, e lo fa in modo subdolo, legalizzandolo come uno strumento "perditempo", apparentemente innocuo, ma in realtà micidiale per la mente.

Siamo sprofondata in un solipsismo tecno scientifico, il videogame è un vettore di odio, venduto come divertimento, strumento di evasione dal reale, gioco forza dell'arte di uccidere con l'obiettivo di formattare le menti più giovani, indirizzandole verso una cultura distorta, portandoci nella biosfera del crimine, della violenza, di stermini collettivi proposti come lotte tra il bene e il male, in cui l'eroe è quello che usa più velocemente le armi potenti e decide destini di morte. Il video game per vendere di più, anticipa il futuro, come il Progresso, ma in seguito alla rivoluzione informatica ci ha raggiunto, superato e la storia del ventunesimo secolo con la sua sovrapproduzione di massa di cadaveri, di guerre, femminicidi e infanticidi né è una prova, complice è anche il videogame, poiché educa alla violenza. Viviamo per lo più sull'apparato costituito dalla volontà e dalla rappresentazione, ma nel videogioco la parola fine deve ancora venire, a meno che non smettiamo di acquistarli. Dietro un videogioco, ciascuno è là con la sua volontà e il suo desiderio di uccidere, lo fa in segreto e coltiva pratiche distruttive, pensieri che sono insiti nell'inconscio. La trappola è quella della somiglianza e questi giochi piacciono per questo.

Progredire significa accelerare spazio tempo, giocare in maniera più violenta significa aumentare il potere di prevaricazione, agendo sulla forza delle armi e non della ragione. I videogame polverizzano il tempo, la storia, la memoria; lo sappiamo, senza la spinta verso il futuro non c'è avvenire, nei video game tutto accade in una frazione di secondo. La distanza tra reale e virtuale si annulla nell'attimo in cui si preme su un tasto e si decide se colpire un bersaglio oppure no, se distruggere mondi o lasciare fuggire il nemico, tanto in ogni caso lo faremo fuori per vincere. Ma chi è il nemico ? Siamo noi che lo identifichiamo come tale e gli puntiamo un'arma contro. Gli artisti sono profeti anche di sciagure umane annunciate, qui vi accorgerete che i videogames possono "uccidere gentilmente", perché assopiscono le menti, abbassando la soglia

dell'esperienza del dolore; tanto sono giochi virtuali e le simulazioni mortali di spari, stupri, torture, armi micidiali contro qualcuno o qualcosa non fanno male: è finzione e dentro in quell'immagine ad alto tasso di potenzialità di aggressività interattiva, il pericolo è l'indifferenza e il cinismo e la perdita del rispetto umano. Le armi cancellano l'uomo, il videogioco inscena sperimentazioni al limite dell'assurdo, poi si legge sul quotidiano che tra le armi più richieste nei paesi orientali ci sono le bombe giocattolo, e allora? E allora mambo, dentro tutti nell'immaginario al ritmo frenetico della danza macabra. Continuiamo a giocare con la fascinazione delle armi che esaltano il senso di un potere illimitato dell'uomo –prevaricatore, soggiogato dal piacere della violenza e dalle leggi della forza. **Massimiliano Camellini** con **“ Ore 18,00 l'orario è finito del 2010 “**, rappresenta cumuli di macerie in una fabbrica, lavora al confine tra rigenerazione e distruzione, agendo sugli spazi di produzione industriale, dove si origina la rivoluzione industriale e processi di trasformazione delle aree abbandonate nelle periferie delle città, determinati da interessi economici e politici. Nello stesso tempo punta l'obiettivo su codici di comunicazione di sicurezza che a stento notiamo e non consideriamo affatto, ma in realtà sono simili ai segni di comunicazione visiva PEGI, l'ente di controllo della regolarità del video gioco. Attenzione perché la polverizzazione del mondo è possibile, l'uso delle armi, dal gioco alla realtà non è poi così pindarico ipotizzarlo e l'attualità lo conferma. La violenza organizzata non è dopo, ma prima, siamo noi che la programmiamo.

**Cecilia Borettaz** con l'installazione ambientale vorticista **“ Machina 2012 “** riproduce matrici, simili a dischi solari, irradianti di onde di bianco, agendo sul sistema produttivo del videogioco, configurando entropie visive, ipnosi della ragione, forse purificazioni di immagini e degli immaginari?. I Suoi dischi rotanti, matrici iconoclaste, attuano Genesi possibili, in cui il nostro sguardo precipita in una sorta di evasione eretica, contro l'obsolescenza delle immagini, mescolando in un tutt'uno distruzione e ricreazione, liberando la nostra mente dalla fatalità della violenza, della morte.

Anche gli altri progetti esposti in questa collettiva di team di artisti, denunciano chi produce i videogames che fatturano più dell'industria cinematografica. Nel videogioco c'è sempre un istante, una situazione da cogliere in cui l'essere più banale o mascherato mostra la sua intenzione, la sua identità segreta, ma qui ciò che è interessante è l'alterità della violenza. Chi gioca non è considerato un essere rappresentativo, bensì attivo perché lavora, agisce all'interno delle immagini, senza alcun riguardo per la realtà, e proprio in questo consiste il suo fascino letale.