



notizia precedente

notizia successiva

exiwebart project **Molleindustria gioca duro**

Non amano i videogiochi, per questo li creano. Facendoci indossare i panni dell'imprenditore che ha trovato nel lavoratore atipico il suo ultimo *tamagotchi*, riscrivendo la storia o improvvisando discorsi edificanti per poi sperimentare la più assoluta libertà sessuale...

REGISTRATI

E-mail:

Password:

Hai perso la password?

SEARCH in ExibArt

- dalle città
- HomePage
 - ancona
 - bologna
 - firenze
 - friuli v. g.
 - genova
 - milano
 - milano bis
 - napoli
 - roma
 - sardegna
 - sicilia
 - torino
 - trento bolzano
 - venezia
 - altrecittà
 - around



lunedì 9 agosto 2004 **data**

Lungo tutto il Novecento, gli artisti si sono serviti degli strumenti più diversi per sviluppare un discorso politico. Tornano alla mente i collage dadaisti, la nuova oggettività tedesca, il cuneo rosso di El Lissitzky, i parolieri futuristi, i muralisti degli anni Trenta, *Guernica* e Guttuso... Eisenstein era convinto che il cinema, attraverso il montaggio, potesse diventare un mezzo straordinario di indottrinamento politico, e il suo uso a scopo propagandistico durante l'ultima guerra ne è stata un'efficace dimostrazione. Anche i videogame possono essere utilizzati allo stesso fine. Si è parlato, e si parla ancora, di una ideologia dei videogame; li si è accusati, come il cinema, di indurre alla violenza. Ma se è lecito dubitare che possano trasformare i nostri figli in assassini, è vero che una buona fetta del mercato videoludico cerca di trasformarli in soldati, difensori del Bene contro il Male, liberatori degli oppressi, esportatori di democrazia.



Mettendo le mani sul mezzo videoludico, gli artisti non mettono in discussione il loro utilizzo politico, ma rivendicano il diritto di smascherarlo e di servirsene per

>>>SPEEDNEWS

- Urbani, se il governo continua così mi dimetto. E chiudo gli Uffici
- Abruzzo, accuse al Premio Michetti. "Sta diventando un gioco politico"
- MARTCafè, Arte, musica, gastronomia a Rovereto
- Siena, la Tartuca vince il Palio e appaiono le tartarughe del Cracking Art Group
- Orelediveri 2004 Festival di musica e paesaggio
- Exibart.onpaper sbarca nella Grande Mela
- Bonito Oliva e James Putnam per il prossimo Arte all'Arte

altre news>>

trovamosstre



Eventi in corso

sondaggio

DUE CURATRICI SPAGNOLE ALLA BIENNALE

- sono d'accordo
- non sono d'accordo
- non so

vota>>

tutti i sondaggi>>

dai forum di exhibart.com
gli ultimi post in tempo reale

rubriche
architettura
arteatro
bambini/didattica
decibel
design
exibinterviste giovanearte
exiwebart
fiere
fotografia
jusartis
libri
opera
pre[ss]view
restauri
visualia
..random:.
argomenti
personaggi
politica e opinioni
progetti e iniziative

ExibArt per Palmtop
VECCHIE EDIZIONI

trasmettere al giocatore un'altro tipo di discorso. Tecnicamente, le alternative possibili sono due: intervenire, modificandolo, su un videogioco esistente (come hanno fatto, tra gli altri, **jodi** o **retroyou**) o crearne uno nuovo. La seconda via è la più difficile, perchè la creazione di un videogioco richiede una macchina produttiva complessa; ma anche la più efficace, ai fini di una riscrittura radicale della forma videogioco. Perchè, come rileva **Molleindustria**, "le regole di un gioco sono la sua ideologia": un'ideologia che la tattica delle *patch* può rivelare, al massimo scalfire, ma mai riscrivere. L'ideologia del gioco, in altre parole, non sta solo nella vicenda che racconta, ma nel modo in cui è programmato; non solo in quello che ci chiede di fare, ma in quello che non ci lascia fare.



Partendo da questa forte consapevolezza del mezzo, la factory mantovana si inserisce nella vivace scena del videogame amatoriale con alcuni giochi in *flash* con cui intende stimolare il dibattito sull'ideologia e sulle forme del videogioco, promuoverne la decostruzione e la ricostruzione. I temi sono il revisionismo storico (*Memory Reloaded*), la vuota retorica dei discorsi ufficiali (*Papa Parolibero*), il lavoro atipico (*Tamatipico*) e flessibile *Tuboflex*, fino al persistente machismo della società contemporanea: che costringe la donna a costruirsi una vita di coppia 'felice' simulando orgasmi che non proverà mai (*Simulatore di orgasmi*), e che confina ai margini le minoranze omosessuali (*Queer Power*).

Molto semplici, i giochi della Molleindustria non rinunciano, come molti videogiochi d'artista, alla componente ludica, servendosi anzi come mezzo di identificazione del giocatore con un ruolo e come elemento chiave del discorso culturale e politico che vanno costruendo. E di una educazione tutt'altro che convenzionale: come dimostra *Memory Reloaded*, che insegna ad accettare come regola del gioco il fatto che la storia possa cambiarci le carte in tavola, trasformando per esempio i campi di sterminio in campi di girasole; mentre *Queer Power*, il loro ultimo prodotto, invita a superare i pregiudizi della norma bisessuale dominante, e a cambiare identità con disinvoltura. Perchè giocando s'impara...



articoli correlati

[Molleindustria su Random](#)

forum: IL FORUM LIBERO !!!

Re: Investire in arte contemporanea conviene? mi accingo a scriverti solo perchè voglio evitare che tu possa precare i tuoi soldi. telemarket è i...

autore: fannaru

forum: ARTE E POLITICA

Ribellione di Ferragosto: "un pittore non potrà mai discutere con un addetto alle forniture di cancelleria e il poeta non parl..."

autore: MarioPoliti-co

nell'artcommunity di exhibart.com c'è anche:

Dantes.Edmondo



auguri della community oggi è il compleanno di:

- Angelica Malvatani
- Annalisa
- clorianna
- lionman
- SERGIO FINTONI
- Stefania Villani
- valeria
- vera davidescu

artcommunityhits gli utenti più cliccati

- di questo mese
- CENSURATO
- Morfina
- CeSirA
- ia_ia
- oltre
- hen976
- FXXI-incognito

vedi tutte le classifiche>>

ISCRIVITI
Per ricevere le tue news

L'loading a Siracusa
Play - quarant'anni di videogiochi
JODI.ORG: un sito che è un'opera d'arte
Lorenzo Pizzanelli – Play Art

link correlati

Molleindustria
Jodi - Untitled Game
Retroyou

domenico quaranta

[exibart]

°°se ancora non l'hai fatto **REGISTRATI** ad exhibart per continuare a consultarlo gratuitamente°°

Invia la notizia ad un amico

testo messaggio
emailMittente nomeMittente mail@amico invia

notizia precedente  **stampa questa pagina** **notizia successiva**

Commenta la notizia

1 commento trovato

09/08/2004

vera, torino

ahi ahi ahi , un pò di confusione!!!!

come è possibile citare jodi ed Co. con il sito belloccio di molleindustria. Questi si capisce, mossi da "ironia asolescenziale" credo ancora alla favola dei buoni contro i cattivi. Forse la sperimentazione nel web verte su paradigmi un po più aticolata. Chi scrive l'articolo pecca forse un pò di ingenuità oppure ad agosto si sprecano le licenze poetiche?

RSS

Publicazione iscritta nel registro della stampa del Tribunale di Firenze con il n. 5069/01.
Direttore responsabile Claudio Arissone, Direttore editoriale Massimiliano Tonelli, vicedirettore editoriale Maria Cristina Bastante
Responsabile commerciale Antoine Carlier
Edita da Emmi srl, via Calimaruzza 1, 50123 Firenze.
Tel +39 0552399766
Fax +39 0200515651 o +39 06233298524