

OPERE VID EOLUDICHE E CULTUR E JAMMING

MOLLEINDUSTRIA THE MCDONALD'S VIDEOGAME (2005)

GIOCO ORIGINALE (FLASH) · CRITICA DI CAPITALISMO E
GLOBALIZZAZIONE

Gioco satirico che mette il giocatore nei panni del management
McDonald's per rivelare pratiche e ideologie della multinazionale:
deforestazione, corruzione politica, sfruttamento e logiche di
profitto. Il format gestionale viene détournato come lente critica sul
capitalismo globale.

[LINK Play the game online](#) [Video](#)



MOLLEINDUSTRIA

OPERAZIONE: PRETOFILIA (2007)

GIOCO SATIRICO (FLASH) · DENUNCIA DI CORRUZIONE
ISTITUZIONALE

Parodia feroce: il giocatore coordina un insabbiamento di abusi nella Chiesa cattolica. Il ribaltamento del ruolo (proteggere i colpevoli) usa le regole del gioco per rendere visibile l'omertà e la connivenza istituzionale.

[LINK Scherzi da prete \(Molleindustria\)](#)



MOLLEINDUSTRIA

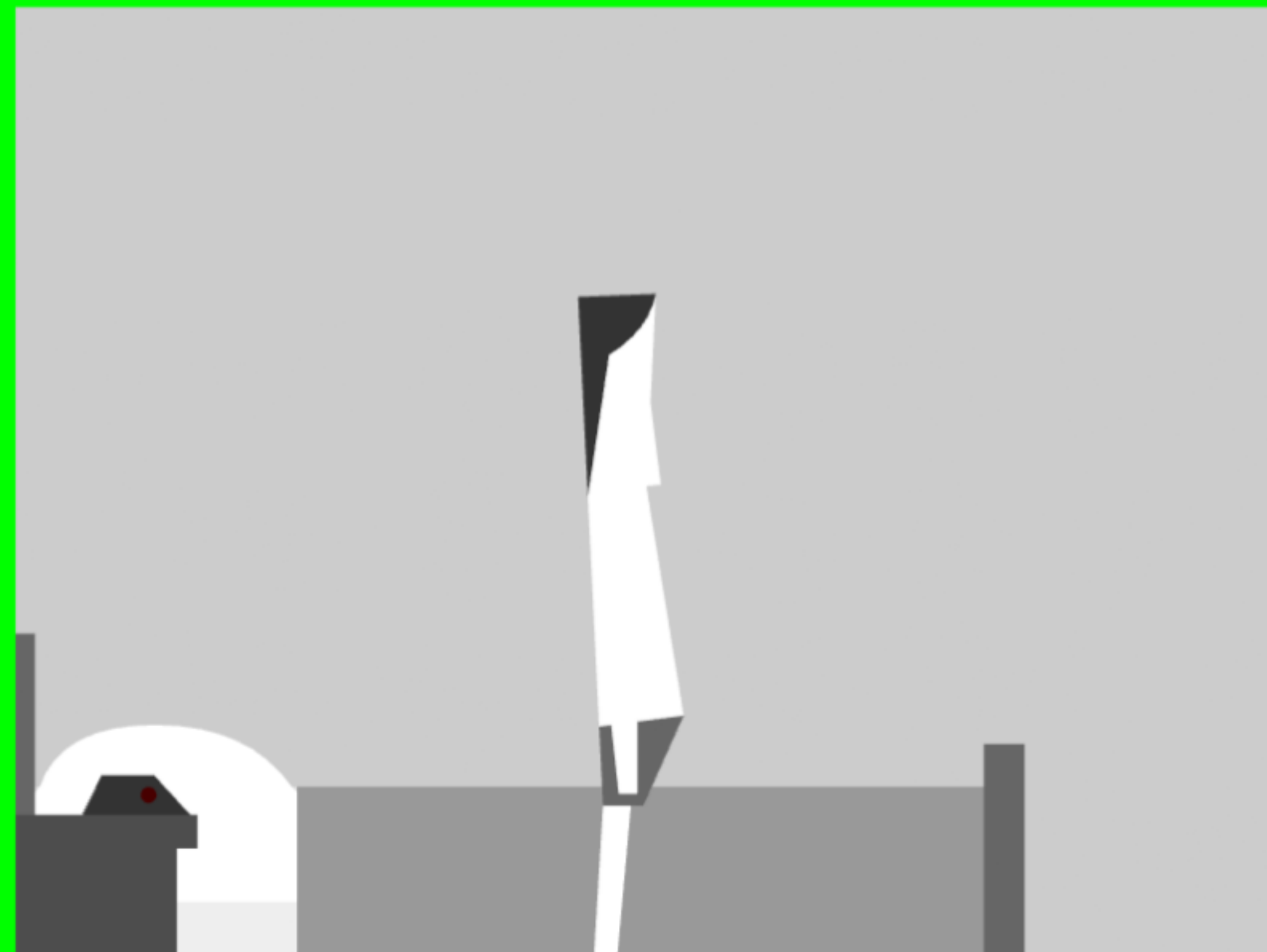
EVERY DAY THE SAME DREAM

(2009)

GIOCO ORIGINALE (FLASH) · ALIENAZIONE E RIFIUTO DEL LAVORO

Gioco breve e concettuale che esplora l'alienazione della vita quotidiana: il giocatore vive la stessa routine – svegliarsi, andare al lavoro, eseguire compiti ripetitivi – fino a scoprire modi sottili di rifiutare o interrompere la routine imposta. Il gameplay semplice diventa metafora del consumo, del lavoro meccanico e della ricerca di senso oltre la ripetizione.

[LINK Sito ufficiale](#) [Play online](#)



ANGELA WASHKO

THE COUNCIL ON GENDER SENSITIVITY... (WOW) (2012)

INTERVENTO PERFORMATIVO IN-GAME · MISOGINIA E SESSISMO ONLINE

Intervento performativo in World of Warcraft: discussioni femministe dentro l'ambiente di gioco per evidenziare sessismo e misoginia nelle community. Il MMO è riusato come spazio pubblico e piattaforma di assemblea.

[LINK Playing A Girl](#)



ANGELA WASHKO

THE GAME: THE GAME (2017)

VIDEOGIOCO INDIE (DATING SIM) · CULTURA PUA, CONSENSO E POTERE

Dating sim artistico che espone tecniche manipolatorie dei pick-up artist: il linguaggio del corteggiamento "gamificato" viene riusato per mettere a fuoco dinamiche di potere, consenso e maschilismo contemporaneo.

[LINK Video ↗](#)



EVA & FRANCO MATTES (0100101110101101.ORG) FREEDOM (2010)

RIUSO DI ASSET VIDEOLUDICI E RETORICA DELLA LIBERTÀ

Freedom è un video/machinima realizzato all'interno di un videogioco sparattutto militare. I Mattes riusano ambienti, avatar e animazioni tipiche del gioco bellico per costruire una scena apparentemente epica ma priva di azione: i personaggi restano immobili mentre una voce fuori campo parla di libertà, sacrificio e guerra. Il détournement nasce dallo scarto tra linguaggio e azione: la retorica eroica del videogame e del discorso militare viene svuotata, rivelando la distanza tra le parole della propaganda e l'esperienza reale del conflitto.

[LINK Sito ufficiale del progetto](#) [Video](#)



JODI SOD (WOLFENSTEIN 3D MOD) (1999)

MOD GLITCH/ARTE DIGITALE · DECONSTRUZIONE E CRITICA DELLA
VIOLENZA

Mod artistica che sostituisce la “leggibilità” dello sparatutto con
sangue pixelato e glitch: il riuso dell’engine diventa critica della
violenza e del medium, spostando l’attenzione dalla performance al
collasso del sistema visivo.

[LINK Video ↗](#)



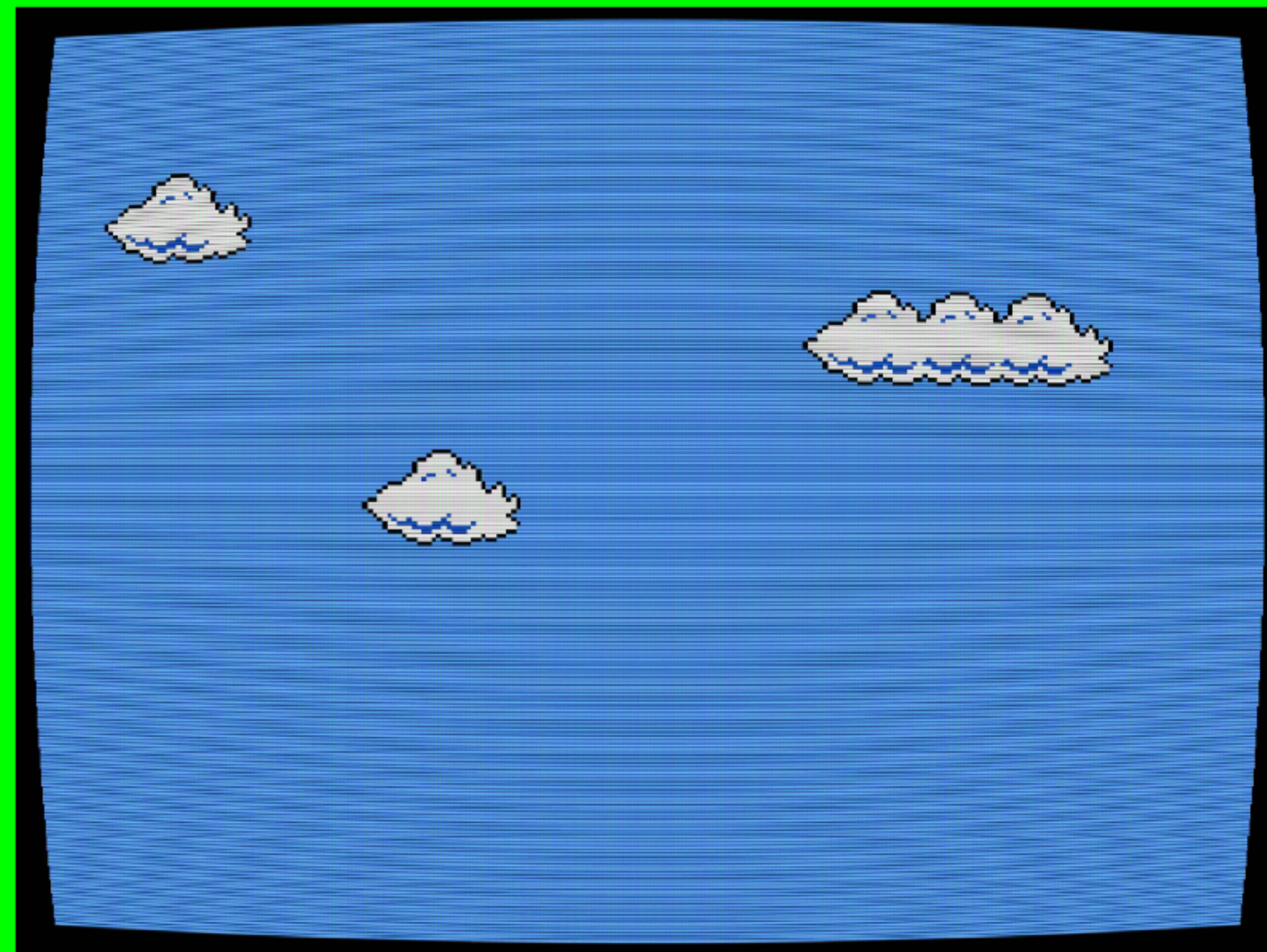
CORY ARCANGEL

SUPER MARIO CLOUDS (2002)

MODIFICA DI VIDEOGAME · ESTRAZIONE E RIUSO DEL CODICE

Super Mario Clouds è un'opera di arte concettuale in cui Cory Arcangel ha preso una **cartuccia originale di Super Mario Bros.** e ha modificato il codice per **eliminare ogni elemento del gioco tranne le nuvole nel cielo.** Il risultato è un'immagine lenta e sospesa in cui rimangono solo gli sfondi delle nuvole che scorrono — un détournement del medium videoludico che spoglia il gioco della sua funzione ludica per rivelarne un aspetto visivo e metaforico. L'opera riflette sul rapporto tra cultura popolare e arte, sul codice come materiale artistico e sulla ripetizione come esperienza estetica.

[LINK Sito ufficiale dell'opera ↗](#) [Video ↗](#)



MILTOS MANETAS

SUPER MARIO SLEEPING

ARTE CONCETTUALE DIGITALE · RIUSO DI ICONOGRAFIA
VIDEOLUDICA

In *Super Mario Sleeping* l'artista Miltos Manetas prende uno dei più iconici personaggi videoludici della storia popolare — Super Mario — e lo rappresenta in uno stato di inattività quasi meditativa (che il titolo suggerisce come "dormiente"). Il progetto spoglia il personaggio della dinamica ludica e del movimento tipico dei videogiochi per porre l'accento sulla postura statica e sul silenzio visivo. Con questa operazione Manetas trasforma l'icona del gioco in una forma contemplativa, portando lo spettatore a interrogarsi su come la cultura digitale plasma l'immaginario collettivo e su quali narrazioni vengono imposte o sospese quando un personaggio viene privato del suo contesto funzionale.

[LINK Video ↗](#)

