Marco Mendeni / Bob Meanza //w not playing

For hacked videogame and real-time sampler

I'm not playing_preview / I'm not playing_Berlin_2013 / GAMESCENES / rhizome



I'm not playing è una performance audiovisiva che tematizza lo stretto rapporto che intercorre fra medium videoludico e cultura della simulazione nell'era digitale.

Il videogame nel corso degli anni ha influenzato la nostra percezione spazio/temporale e la nostra concezione di identità, portandoci a un punto in cui reale e virtuale stanno fondendo i loro confini. In questo processo, anche il potere ideologico di un game non è più restringibile al contesto videoludico. I'm not playing prende in esame questo passaggio fondamentale, e lo fa attraverso un gioco di simulazione bellica a cui milioni di persone giocano quotidianamente: COD4. Nella performance, COD4 viene giocato in tempo reale, ma i paesaggi visivi e sonori del game sono trasformati. Attraverso alcune modifiche al motore grafico, il lato visivo del game viene stravolto, per mostrarci un campo di battaglia reale e virtuale allo stesso tempo. Anche la traccia audio è destrutturata in tempo reale, tramite un sistema che assegna nuovi suoni agli eventi sonori del gioco, il cui controllo è gestito dal vivo.

I'm not playing is an audiovisual performance that talks about the relationship between the videogame medium and the culture of simulation in the digital era.

Through the years, videogames have influenced our perception of space/time and our concept of identity, and we have now reached a point where real and virtual worlds are merging their borders. In this process, the videogame as a container of ideological power cannot be underestimated. /www.not playing addresses all this through a war videogame played every day by millions of people: COD4.

During the performance, COD4 is played in real time, but the visual and sound landscapes of the game are transformed. Thanks to a hack of the graphic engine, the game shows us real and virtual battlefields at the same time, fragmented among islands of disturbing hypnotism. The audio track is also de-structured in real time, through a script that assigns new sounds to the original sound effects, which is controlled live during the performance.

