

Com'è virtuale questo quadro

Una rassegna a Monza e un libro appena uscito raccolgono le opere più interessanti di giovani artisti. Che si ispirano al mondo digitale e agli eroi dei videogame

di Lorenza Pizzinelli



1. "I shot Andy Warhol" di Cory Arcangel, 2002, schermata. 2 "Landlor Vigilante" di Eddo Stern, 2006, schermata. 3 Solid landscapes Kirby 04", 2004, acrilico su plexiglass. Queste opere sono esposte a "Gamescapes", Galleria Civica di Monza.



4. Aram Bartholl, "Speed", 2006. 5. Jodi, "Jet Set Willy Variations, 2001-02. 6 Brody Condon, "Fake Screenshot Contest", 2003. 7. Jeremiah Johnson Aka Nullsleep, "Flying Colomba/Morningside Heights", 2004. 8. Shusha Niederberger, "Unreal Overall - the Cheat Series, 2005. 9 Miltos Manetas, "Supermario", 1998. Sono tratte dal libro "Gamescenes" (ed. Johan&Levi, € 32), sotto.



Obiiettivo puntato sul mondo dei videogiochi: mentre a Monza sono in corso i World Cyber Games, che riuniscono 700 videogiocatori in rappresentanza di 70 Paesi del mondo, la game art si fa spazio. Cinque artisti espongono fino al 29 ottobre alla Galleria Civica di Monza "Gamescapes", una serie di paesaggi e città ispirati ai videogame. Si tratta di Cory Arcangel, Mauro Ceolin, Jonathan Haddock, Eddo Stern e Carlo Zanni, che propongono personalissime visioni della città virtuale. Questi artisti fanno parte di una realtà più ampia, ben illustrata in un libro fresco di stampa: "Gamescenes - l'arte nell'era dei videogiochi", a cura di Matteo Bittanti e Domenico Quaranta (Johan & Levi, € 32). Testo, in italiano e inglese, e immagini sono dedicati alle opere di trentadue artisti internazionali, che propongono installazioni, progetti, dipinti e schermate video.

