



**Autore:** M. Bittanti e D. Quaranta (a cura di)  
**Editore:** Johan & Levi  
**Prezzo:** €32  
**Pagine:** 454



### **GAMESCENES: ART IN THE AGE OF VIDEOGAMES**

Esistono decine di libri là fuori che esaminano il videogioco da ogni azione concepibile. Come fenomeno culturale, come opera d'arte, come meccanismo ludico, come prodotto commerciale o come semplice progetto informatico. GameScenes, invece, non fa niente di tutto questo. Curato da Matteo Bittanti e Domenico Quaranta, questo volume illustrato, bilingue (italiano/inglese) e dallo spessore considerevole getta sguardo sul videogioco attraverso gli occhi di oltre trenta artisti della Game Art. Cos'è la Game Art? "Qualsiasi artefatto nei quali i giochi di hanno svolto un ruolo cruciale nella creazione, produzione e/o esibizione dell'artefatto stesso", risponde la prefazione di Bittanti. Dai dipinti sfumati di Miltos Manetas a quelli isometrici di Jon Haddock e Totto Ren dai fotomontaggi di Aram Bartholl ai 'fake screenshots' di Brody Conr ai ritratti di videogiocatori di Todd Deutsch, Beate Geissler e Oliver Sa. Le maggiori (ma anche le meno note) opere riconducibili alla Game Art sono qui raccolte, spiegate, raccontate, con immagini, biografie e mini saggi. È una lettura interessante ed unica per coerenza e completezza capace di gettare buona luce su un fenomeno oscuro ai più, ma che dal lato incuriosisce per la sua eccentricità e dall'altro affascina per la familiarità, agli occhi di un videogiocatore, dei suoi codici di comunicazione. Sarà propriamente un libro *sui* videogiochi, né sui videogiochi come *fin* d'arte, ma di certo merita l'indagine di chiunque sia appassionato o a solo incuriosito da questo nuovo medium. Per capire non tanto il videogioco in sé, ma come questo stia cambiando il modo di vedere il mondo.