



Martedì 30 Gennaio 2007 - ore 14:02 ::

Esce domani il libro videoludico Gamescenes

Scritta da [playreview](#)

Leggi la notizia in [Inglese \(English here\)](#)

Gli scenari fantastici e i personaggi intriganti di battaglie senza fine o missioni gratificanti, che possono tenere incollati allo schermo gli appassionati di videogiochi per ore, sono anche fonte di ispirazione per opere artistiche innovative.

Con una selezione di dipinti, fotografie e installazioni di 32 artisti internazionali, Gamescenes. Art in the Age of Videogames (Johan & Levi editore) in uscita domani nelle librerie italiane, farà il punto sull'arte fatta con e sui videogame -- la cosiddetta "Game art".

Portando i paesaggi, le città e i personaggi virtuali sulle pagine di un libro, Matteo Bittanti e Domenico Quaranta, i curatori, hanno cercato di caricare di dignità espressiva il videogioco, liberandolo dallo stereotipo di mezzo di intrattenimento che ottenebra la mente.

"Un artista videoludico non gioca nemmeno a un videogame, ma ne estrae contenuti", dice il pittore di personaggi virtuali, Miltos Manetas, in una nota diffusa dalla casa editrice.

Gamescenes analizza l'universo videoludico e le sue svariate forme espressive. Dai codici estetici del videogioco, gli esponenti della Game art traggono spunto per fondere le arti visive con le nuove tecnologie.

Nel libro, opere esemplari come quelle del fotografo Todd Deutsch, che immortalava i giocatori durante estenuanti tornei, di Tobias Bernstrup, creatore di performance musicali e inventore di mondi fantastici e di Alison Mealey e Delire, che riprogrammano il gioco trasformandolo in uno "strumento di pittura automatico".

Non mancano, accanto alla traduzione integrale dei testi critici, esempi più disparati della fusione tra arti visive tradizionali e tecnologie d'avanguardia. Come quelle di Edo Stern, che costruisce fortezze e navi animate con i video, o di Jon Haddock, che riproduce con un software di grafica eventi di cronaca.