

Arte ispirata dai videogiochi, un saggio ne esplora i confini

martedì, 30 gennaio 2007 1.01

MILANO (Reuters) - 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 Eddo Stern, che costruisce fortezze e navi animate con i video, o di Jon Haddock, che riproduce con un software di grafica eventi di cronaca.

In un saggio sul lavoro degli artisti videoludici, Matteo Bittanti, protagonista l'anno scorso di una mostra presentata in Italia sotto il titolo "GameSpaces", osserva che: "In quanto espressione visuale dell'era digitale il videogame diventa terreno di sperimentazione dell'avanguardia artistica, da sempre pronta a cogliere le profonde mutazioni estetiche - e quindi etiche - della società".