

GAMESCENES

Un piccolo universo in ascesa, quello della Game Art. In esso spesso si muovono artisti tutt'altro che digiuni di conoscenza e tecniche dell'arte tradizionale, che si esprimono attraverso opere pittoriche o fotografiche, video, installazioni, performance, partendo dal comune generatore che è l'ispirazione fornita dal videogame o dai suoi codici estetici. Da questa ispirazione si parte per creare opere dai molteplici significati e livelli di lettura, modificando o anche capovolgendo il senso e le regole del gioco di partenza. Il volume include 32 artisti internazionali e oltre 320 immagini a colori, e costituisce il primo punto di riferimento per l'arte fatta con e sui videogame, un'analisi dell'universo videoludico e delle sue svariate forme espressive.

Per la scelta degli artisti è stata fatta una selezione, nel panorama attuale della Game Art, basata sostanzialmente sulle opere di maggior appeal estetico. Ed ecco dunque Miltos Manetas, per il quale l'hardware e i giocatori sono soggetti per le sue tele; Todd Deutsch, che fotografa i giocatori durante estenuanti tornei; Tobias Bernstrup, creatore di performance musicali e inventore di mondi fantastici; Eddo Stern, straordinario costruttore di fortezze e navi animate con i video; Jon Haddock, con i suoi ricchissimi contenuti riprodotti graficamente partendo da eventi di cronaca; Alison Mealey e Delire, che trasformano il gioco in uno "strumento di pittura automatico".

Autore Matteo Bittanti e Domenico Quaranta / **Editore** Johan & Levi Editore / **Pagine** 456 / **Prezzo** € 32,00 / **Uscita** Ottobre 2006

