

## Game art. Tra realismo e virtualità



Le immagini virtuali sono tanto più riuscite quanto più appaiono realistiche. Eppure la realtà virtuale, che realtà non è, affascina soprattutto per ciò che di irreale e di fantastico riesce ad aggiungere al mondo in cui si svolge la vita vera. Di questo paradosso si veste anche l'arte ispirata ai videogame, genere multiforme e ormai molto fre-

quentato. I soggetti delle tele di Miltos Manetas sono cavi, router e schermate di playstation. Todd Deutsch fotografa i giocatori durante estenuanti tornei. Le performance musicali di Tobias Bernstrup si svolgono in atmosfere fantasy; i bambini armati di Aes+F posano come fotomodelli su sfondi postatomici; Jon Haddock, pioniere della game art, riproduce eventi di cronaca in photoshop. *Gamescenes – Art in the age of videogames* (Johan&Levi, 456 pagg., 320 ill. a colori, € 32), a cura di Matteo Bittanti e Domenico Quaranta, presenta il lavoro di 32 artisti, aprendo una bella finestra sull'universo videoludico, sui suoi protagonisti e sulle sue forme espressive. Il libro è in inglese, ma in appendice c'è la traduzione integrale in italiano di tutti i testi.