

# Prigionieri di un game

I pixel dei giochi hanno invaso il mondo: un libro racconta come e perché.

**D**ai tombini di Canal Street, a New York, fioriscono piante carnivore tutte pixel direttamente trapiantate dal giardino di Mario Bros. Mentre per le strade di Berlino lampeggiano le maxi frecce del racing game *Need for Speed Underground 2*. È l'invasione del virtuale nel reale. Ovvero *GameScenes: viaggio inedito nei labirinti creativi della Game Art attraverso 320 opere di 32 artisti internazionali*. Il volume, corredato da un vasto apparato critico ad alto tasso di contenuti, «indaga l'impatto che i videogiochi, con la loro estetica e cultura, stanno avendo non solo sul-

l'arte contemporanea, ma anche sul design, il cinema e la pubblicità». Così Domenico Quaranta, curatore dell'opera con Matteo Bittanti, sintetizza il core content di *GameScenes*. «La Game Art, nel rapportarsi alla realtà attraverso il filtro del videogioco, ci parla delle esperienze mediate e mediatizzate ormai entrate a far parte del nostro quotidiano».

Ecco allora gli *screenshot* in prospettiva isometrica di Jon Haddock, che trasla breaking news e fatti storici dagli schermi dei Tg alle videate dei games. Come il giovane di piazza Tienanmen, trasformato in un omino di

pixel al cospetto di un carrarmato in 3D. Se con Laurent Jullier vedere significa immergersi, *GameScenes* sonda i fondali dell'ibridismo e della commistione tipici del post-moderno. Dove reale e riprodotto, verità e simulazione diventano indiscernibili dalla copia e dal falso, come per i protagonisti dei romanzi pre-cyberpunk di Philip Dick o per il Michael Douglas del film *The Game*. Le immagini si fanno algoritmo e la città si costruisce sulle tastiere dei pc. Come in *KeyCity* di Totò Renna: pixel-metropoli popolata da omini lillipuziani in balia (?) della macrotecnologia. // Chantal Nova

## Chi è l'editore

Che cos'hanno in comune una laurea in medicina e una molto confessabile passione per l'arte? Una casa editrice. Quella fondata nel 2005 da Giovanna Forlanelli, 45enne amministratore unico di Johan & Levi, editore di *GameScenes* (sotto, la copertina). Mission dichiarata: valorizzare l'opera di artisti e movimenti emergenti con cinque collane dedicate ad arte e fotografia e una alla saggistica. Per un totale di 13 volumi, ordinabili in tutte le librerie (su Internet: [www.johanandlevi.com](http://www.johanandlevi.com)).

