



8

## 8 gamescenes

The universe of video games is claiming a place for itself in the world of art. Works by thirty-two international artists demonstrate how such mass consumer products possess an expressive potential able to generate artifacts of aesthetic value. This volume proposes itself, thus, as a point of reference for artistic production linked to video games, able to offer new ideas for works, whether as subjects (as in the works of Mauro Ceolin) or as languages (as in the case of Brent Gustafson, who uses the ROM Color technique). In English and Italian.

L'universo dei videogiochi rivendica un posto nel mondo dell'arte. Le opere di trentadue artisti internazionali dimostrano come un prodotto di largo consumo quale il videogame possieda potenzialità espressive in grado di generare creazioni dalla valenza estetica. Il volume si propone dunque come punto di riferimento per la produzione artistica legata al mondo dei videogiochi, in grado di offrire nuovi spunti di lavoro sia per i soggetti (come nelle opere di Mauro Ceolin) che per i linguaggi (nel caso di Brent Gustafson che impiega la tecnica ROM Color). In inglese e italiano.

*Gamescenes. Art in the Age of Videogames* (edited by / a cura di Matteo Bittanti and / e Domenico Quaranta), Johan & Levi Editore ([www.johanandlevi.com](http://www.johanandlevi.com)), 2006, p. 456, 20 x 17 cm.