

NOTE BIOGRAFICHE

Debora Ferrari. Giornalista dal 1989, come curatore e critico d'arte collabora con diverse case editrici (Skira, Mazzotta, Silvana, StampaAlternativa, Casagrande, Zecchini). Nel 1990 cura la prima mostra e catalogo di 150 progetti espositivi e volumi; cura diverse startup museali. Ha seguito gli sviluppi della computer art e videoarte dal 1990 e nel 2009 ha realizzato la prima mostra di beni culturali e videogames ad Aosta nata dal progetto Game Art Gallery, ideato nel 2008. Nel 2011 è alla 54. Biennale di Venezia con "Neoludica. Art is a Game 2011-1966". Ha organizzato "Assassin's Creed Art (R)Evolution" al Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia di Milano. Tra i libri principali di game culture prodotti e curati: The Art of Games, TraRari TIPI 2009; Neoludica, Skira 2011; Art (R)Evolution, Skira 2012. Partecipa ai progetti itineranti di Gamesearch.it (dal 2012 a oggi), alla giuria di Swiss Game (2013), al convegno "Loading..." organizzato dalla Cattolica di Milano (2012), alle conferenze organizzate dal L.U.C.C.A. con Maurizio Vanni (2011), all'Archivio Videoludico di Bologna (Far Game, 2011, Art Revolution 2012); all'Arca dei Videogames del Candiani (Mestre Film Festival, 2011), con AESVI (Games Forum, Camera dei Deputati, 2010, Games Week, Drago D'Oro 2011-14), a Cartoons on the Bay (Rapallo, 2010) all'IVDC di Milano (IULM, 2009).

Luca Traini, insegnante di Storia e Filosofia, è scrittore, curatore d'arte, conferenziere e attore. Drammaturgo ("Caravaggio", 1988; "Watteau", 1989, da cui è stato tratto un corto andato in onda sulla RAI; "Ottone III", 1991; "I dolori del Giovane Sade", 1995; "Il bisturi e l'architetto", 1996; "Fratello Wolfgang/Sorella Mozart", 2006), romanziere ("Il dittico di Aosta", 2006) e poeta (dal 2005 in tutte le Carovane dei Versi patrocinate dall'UNESCO), nel 2008 inizia la sua collaborazione con la critica d'arte Debora Ferrari curando la prima antologica italiana del fotografo personale di Picasso, "REFLEXions: dans les chambres de André Villers" (Aosta), e rivolgendo poi l'attenzione al nuovo mondo del medium videoludico. Frutto di questa indagine è la mostra dell'anno successivo, "The Art of Games" (Aosta), che, in prima mondiale, mette in connessione videogame e beni culturali. Con "NEOLUDICA Art is a Game 2011-1966" questi rivoluzionari orizzonti estetici approdano in una nuova veste espositiva, come Evento Collaterale, alla 54. Biennale di Venezia. Ha pubblicato con Skira Editore "Arte e Videogames – Neoludica" (2011) e "Assassin's Creed Art(R)Evolution" (2012).

Paolo Della Corte. *Sono nato a Venezia e vivo ancora lì; il mio lavoro spesso mi porta in tutta Italia e in Francia. Mi sono laureato in Storia dell'Arte, ma fui ben presto attratto da fotografia professionale, specializzato in ritratti e relazioni culturali. A New York ho fatto ritratti di alcuni dei nomi più importanti a livello internazionale, lo stesso è successo a Venezia durante la mostra Biennale d'Arte in cui la mia macchina fotografica ha catturato alcune delle personalità più note. Più di cinquecento artisti e scrittori di fama indiscussa nei miei archivi. A New York, durante le riprese del ritratto del pop-artista George S. Questo incontro si rivelò fondamentale per il mio lavoro: era il ritratto di uno chef, che nel frattempo era atterrato status di star, l'autore di cibo ancora vita. Nonostante il pedaggio pagato dal mio fegato, questo genere di segnalazione continua ad eccitarmi. Le Riviste italiane - Specchio de La Stampa, Venerdì di Repubblica, Sette del Corriere della Sera - così come riviste settimanali come L'Espresso e Panorama, hanno pubblicato il mio mondo e il mio modo di rappresentare la realtà sociale.* www.paolodellacorte.eu

Ovosonico è la casa di produzione di videogames fondata dal veterano del settore, ex Grassopper Manufacture Massimo Guarini, insieme a Gianni Ricciardi. Ovosonico progetta e sviluppa videogiochi in modo originale, anticonvenzionale e artisticamente elaborato con particolare attenzione alla profondità emotiva e caratterizzato da un forte senso di autorialità. www.ovosonico.com

About We Are Muesli

We Are Muesli è un duo indipendente con base a Milano costituito dalla visual designer Claudia Molinari e dal creative writer Matteo Pozzi. Dal 2010, Claudia e Matteo lavorano in coppia su progetti culturali e artistici in differenti settori della comunicazione, dall'analogico al digitale (e ritorno). CAVE! CAVE! DEUS VIDET è il loro primo passo nel campo del game design.

Luca Roncella. Appassionato fin dalla tenera età di grafica, disegno e videogiochi inizia a giocare con Pong nei primi anni '70 e cresce programmando videogame in Basic con il Commodore 64. Si aggiudica il primo

premio ad un concorso di disegno all'età di 6 anni vincendo due biglietti per una proiezione del film di animazione Goldrake. Nel 1995 si diploma magna cum laude in Graphic Design and Art Direction presso NABA con una tesi sperimentale digitale e interattiva in cui si mescolano clip video, illustrazioni, musica e componimenti poetici.

Oggi lavora come interactive producer presso un importante museo italiano alternando bit a pigmenti su tela. La sua ricerca artistica esplora il mondo dei pixel come forma di astrazione sublime tra matematica e arte; non esclude in futuro di realizzare opere che ibridino la tela con l'elettronica. <http://lostinpixel.wordpress.com/>

Mauro Perini. Nato a Brescia nel 1972. *"Dopo aver conseguito la Maturità scientifica, nel Luglio 1996 ottengo il diploma di "illustratore" presso l'Istituto Europeo di Design (I.E.D.) con il massimo dei voti e la lode.*

Lavoro come freelance per alcuni anni iniziando collaborazioni con editori come Mondadori, RAI, Linux&C, Trazzy Entertainment, Mindstalkers, EcEditing, La Spiga Languages, 20 th Century Games e altri tra cui alcuni quotidiani. Nel 2002 Insegno Computer Graphic e illustrazione digitale presso la L.A.B.A. (Libera Accademia di Belle Arti). Dal 1999 ad oggi lavoro in Ubisoft Milano come senior Concept Artist, character and environment designer, 2D e 3D artist.

In questi anni ho potuto sviluppare una solida conoscenza delle tecniche tradizionali e di digital painting, animazione e scultura e una conoscenza di base nella modellazione3D. Non ho mai abbandonato le passioni per i giochi di ogni genere, la letteratura storica e fantasy cercando di coltivarle attraverso il mio lavoro, fortunatamente per me, speso tra colori e tavoletta grafica". <http://www.mastropero.com>

Emanuele Cabrini, fondatore di GameSearch.it. Studia in ambito naturalistico ma allo stesso tempo collabora con alcune delle principali testate giornalistiche dedicate al mondo dei videogame. Nel 2009 avvia un progetto che affronta il mondo dell'intrattenimento elettronico da un punto di vista critico, storico, culturale. Dal 2010 propone una serie di iniziative itineranti che hanno fatto tappa in diversi comuni della provincia di Milano, Monza e Lodi. Lontano dalla mentalità consumistica, l'obiettivo è incontrare scuole e famiglie, affrontare insieme a loro non soltanto temi attuali come la violenza e la dipendenza da videogame ma anche enfatizzarne il potenziale sociale, ludico, creativo, artistico.