

Game:ART:Gallery

Art comes into play

L'ARTE È IN GIOCO

incontro con Debora Ferrari e Luca Traini

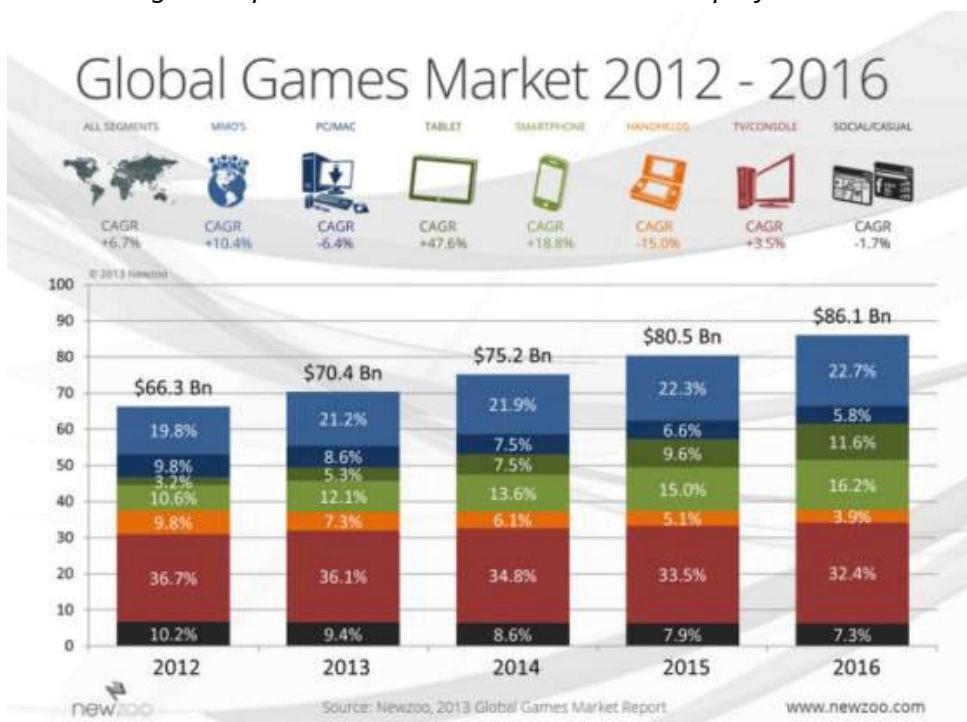
dalla Biennale di Venezia per una conferenza immersiva e dinamica sulle potenzialità culturali, formative, artistiche e lavorative delle game art e dei videogiochi

perché?

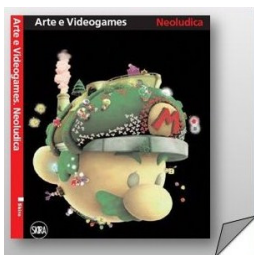
I videogiochi oggi rappresentano un grande mezzo di comunicazione, cultura e aggregazione. Utilizzati da almeno 170 milioni circa di persone al mondo rappresentano la nuova frontiera delle arti del XXI secolo e dell'intrattenimento interattivo. Capiarli, utilizzarli al meglio, scoprirne le potenzialità, valorizzarne i contenuti estetici e sociali, è ciò che ci siamo prefissati di fare iniziando le nostre ricerche nel 2008.

L'industria videoludica oggi è in costante espansione e in Italia si sono aperti vari canali di formazione per giovani che presto potrebbero lavorare in questi ambiti creativi e tecnologici. Con le mostre, i workshop, le conferenze e gli eventi, intendiamo portare a conoscenza di tutti la rete virtuosa che abbiamo contribuito a creare e promuovere in questi anni.

"Quello che ci proponiamo di fare da 5 anni è anche dare una fisicità ai lavori digitali dei concept artist per valorizzarli e permettere anche al pubblico di non giocatori di godere quest'arte. Inoltre stimoliamo la società a comprendere la forza comunicativa e lavorativa dell'industria videoludica dove molti giovani possono trovare sbocchi di studio e professionali".



SUMMARY ACCADEMIA DI VENEZIA 2.4.14



Prima parte, 9.30>11.00

Debora Ferrari e Luca Traini propongono il tema “L’applicazione tecnologica nell’era della sua manua(bi)lità Artistica” raccontando come hanno avuto l’idea della prima mostra al mondo di Beni Culturali e Videogames (Aosta, The Art of Games), come sono ricche le fonti di ispirazioni artistiche di ogni tempo e continente per il serbatoio visivo delle arti contemporanee (connessioni remote), come hanno sviluppato una serie di eventi ad alto livello organizzando mostre con le game art (Neoludica, Assassin’s Creed, MOMA14Tribute, Games Week, Game Art Gallery), come si applica il motore del videogioco come Unreal a progetti di gestione dei Beni Culturali (Museo giocabile 3D), possibilità di formazione in Italia, corsi, lavoro, reti virtuose.



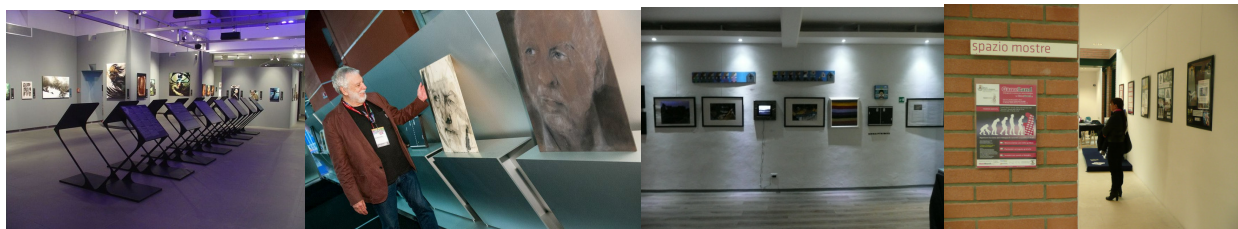
Seconda parte, 11>13 CASE HISTORY CON:

- Paolo Della Corte, fotografo veneziano, che nel 2011 ha fotografato i game artist per Neoludica, raccontando coi loro volti e le loro mani il modo di essere.
- OVOSONICO di Murasaki BABY pluripremiato gioco che uscirà quest'anno, realizzato da un artista italiano Paride Bertolin e creato da Massimo Guarini e Gianni Ricciardi, fondatori di Ovosonico che hanno lavorato in Giappone e Canada prima di fondare la loro casa a Varese. I disegni sono fatti a china, il lavoro di produzione da un team di 10 persone. Lo produrrà Sony.
- We Are Muesli, il duo milanese formato da Claudia Molinari e Matteo Pozzi che ha vinto la competizione internazionale per creare un videogioco su Hieronymus Bosch. Si vede in Youtube *Cave! Cave! Deus Videt*. Design e storytelling per la professione. Esempio di indie Game.
- Luca Roncella, artista di Game Art Gallery (studi in Accademia) e Interactive Producer del Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci di Milano, che spiegherà come si lavora da artista e direttore in un museo importante producendo Applied Games.
- Mauro Perini, un artista che lavora per Ubisoft per raccontare la concept art e il lavoro nell'industry.
- Emanuele Cabrini, fondatore e gestore di Gamesearch.it, un portale diverso che parla di videogiochi da un altro punto di vista.

Artisti in Gallery: Samuele Arcangioli ● Luca Baggio ● Matteo Catalano ● i DELETE ● Paolo Della Corte ● Matteo De Petri ● Enrica Fastuca ● Giacomo Giannella ● Emanuele La Loggia ● Daniela Masera ● Riccardo Massironi ● Marco Mendeni ● Rosy Nardone ● OVOSONICO ● Gabriella Parisi ● Grazia Ribaudò ● Luca Roncella ● Filippo Scaboro ● Cristian Scampini ● Federico Vavalà ● WE ARE MUESLI ● Mattia Zarini

Major: UBISOFT | SONY | NINTENDO | ACTIVISION BLIZZARD | MICROSOFT | DISNEY | WARNER

EVENTI IMPORTANTI E RECENTI



The Art of Games, nuove frontiere fra gioco e bellezza

Aosta 2009, Centro Culturale ed espositivo Saint-Bénin

54. Mostra Internazionale d'Arte – La Biennale di Venezia

NEOLUDICA. ART IS A GAME 2011-1966

Padiglione in Venezia, Sala dei Laneri, e padiglione a Mestre, Centro Culturale Candiani

ASSASSIN'S CREED ART (R)EVOLUTION, Museo Temporaneo

Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci e Wow Spazio Fumetto, Milano, 2012

Games Week, Game Art Camp 2012

MOMA14TRIBUTE una mostra con GameSearch in omaggio alle 14 opere videoludiche acquisite dal MoMA di New York 2012-13

PONG&OTHERS_game art crossing omaggio a Nolan Bushnell fondatore di Atari, Games Week Milano 2013

LE NOSTRE MILESTONES

Il progetto Game Art Gallery, nato nel 2008, oltre a essere stato invitato agli eventi principali di settore (Games Forum, IVDC, giurie internazionali) ha realizzato grandi mostre e ha portato arte e videogames alla 54. Biennale d'Arte di Venezia nel 2011. G:A:G prosegue anche coi progetti espositivi, presso musei importanti, fiere di settore, contaminando spazi e dialogando con gallerie, università, accademie, publishers e indiegames.

Contact neoludica@gmail.com

Facebook: <https://www.facebook.com/neoludica> game art gallery

LinkedIn: <http://it.linkedin.com/in/dnaferrari>

Twitter: Trararitipi | Neoludica

Tumblr: [neoludica.gameartgallery](http://neoludica.gameartgallery.tumblr.com)

Pinterest: neoludica

YouTube: su Melnick42> <http://www.youtube.com/watch?v=hle31hYaIZ8>

www.neoludica.blogspot.com | www.acartrevolution.com | G+ Neoludica e gruppo Game Art
www.deboraferrariartcommunication.wordpress.com