COMUNICATO STAMPA MOSTRA AL ROMEVIDEOGAMELAB

Neoludica a RomeVidegameLab, Cinecittà Teatro 10-11 e Sala Fellini, dal 10 al 12 maggio 2019

**EROI, EROINE, SUPEREROI, TRA CINEMA, FUMETTI E VIDEOGAME**

**Pixel art, concept art e game photography**

**con i game artist italiani da Super Mario ad Assassin’s Creed**

**a cura di Debora Ferrari e Luca Traini**

**Neoludica ® Game Art Gallery** propone nelle giornate di **RomevideogameLab** una mostra per riflettere sull’importanza delle arti videoludiche nel serbatoio visivo delle arti contemporanee. Tematica cara ai curatori che 10 anni fa hanno portato l’arte dei videogiochi in mostra coi beni culturali italiani in prima mondiale ad Aosta, la Roma delle Alpi, e poi nel 2011 alla **54.Biennale di Venezia** per sdoganare il medium nel panorama internazionale. La mostra a Cinecittà si propone di affrontare il tema della creazione del *character*, del personaggio, e di come lo stesso diventi una icona popolare passando dal cinema ai videogame. Come nascono le game art? Le game art nascono dentro il videogame e intorno ad esso. E’ in atto tutto il processo di accreditamento di questi lavori nelle arti contemporanee e si vorrebbe farle partecipi non per differenza ma per contenuti che ben inquadrano le estetiche del mondo attuale.

**In esposizione oltre 40 opere digitali** prodotte in tela con telaio come quadri a olio, forex, crystal, per permettere al pubblico di apprezzare in modo statico l’arte dinamica contenuta nei videogame e godere tutti i particolari che gli artisti riversano nel personaggio e nel paesaggio che lo circonda. Grazie a due monitor il pubblico potrà godere anche video e timelaps di come si crea un personaggio e come nascono le opere di concept art e pixel art, o video d’arte creati con gli strumenti di sviluppo, come nelle opere di **Igor Imhoff, Neotenia e Alen Zero**. Nello specifico verranno esposti gli affreschi digitali creati per *Origins* a Lucca 2017 e mostrati i video di come gli artwork sono stati realizzati dagli artisti. Dal digital painting alla pittura classica, dal digital sculpting alla photomanipulation, fino ad arrivare ai video: le forme di espressione dell’era contemporanea diventano strumenti per intraprendere un viaggio interattivo tra i personaggi, i segreti, il fascino e la storia dell’Egitto tolemaico, celebrando il mito di Assassin’s Creed.

Autori che hanno reinterpretato Assassin’s Creed Origins: **Samuele Arcangioli, Claudia Gironi, Biancamaria Mori e Carlo Gioventù, Federico Vavalà, Francesco Delrio, Filippo Scaboro, Luca Baggio, Giuditta Sartori, Giacomo Giannella, Mauro Perini, Valeria Favoccia, Christian Scampini e Ivan Porrini.**

Di grande importanza anche la presenza di due game photographer italiani, **Cristiano Bonora e Emanuele Bresciani,** che stanno portando ad alti livelli il photomood innalzando la Game Photography da fenomeno gamer a arte a sé stante. **E poi tanti altri artisti di Game Art Gallery** (GIORGIO CATANIA, CINZIA COATA, FABIO CORICA, FRANCESCO ROSSINI, AURORA DI NAPOLI, PAOLO DELLA CORTE, DILETTA DE SANTIS, GIUSEPPE LONGO, MANUEL LABBATE, PAOLA ANDREATTA, MICHELE DE MARCHI, DANIELE BASSANESE, DAVIDE NERENXA, CLAUDIA CRAVERO, FEDERICO FERRARESE, FRANCIS LEO TABIOS, IDA CIRILLO, SUMERO LIRA, RICCARDO MASSIRONI, MARIA ELENA SILLETTI, ALESSIA SANGALLI, MARCO NATALE, JOSEPH VIGLIOGLIA, ALICE PISONI, SERENA PICCOLO, MATTIA ZARINI),e artwork di **team di sviluppo italiani** come **Foot Prints, Neotenia e Small Bros**.

*“Dentro il videogioco troviamo l’arte dei concept artist e l’arte delle epoche storiche che vi sono citate -*spiega Debora Ferrari, curatrice*; abbiamo la possibilità di esplorare questi mondi senza obbligo di direzione temporale univoca. Il videogioco, l’opera totale, diventa espositore di tutte le citazioni, le favole, le analogie, l’arte, i nomi, gli ambienti, dipinti con pastello o olio di Photoshop a mano libera in una Wacom o schizzati a penna su un foglio, prima di diventare azione. Giocare e vedere le opere in una mostra, estrapolate dalle migliaia di immagini create e riportate nella materia di una tela o di un ologramma, è a tutti gli effetti muoversi sempre dentro una Wunderkammer”.*

*“Quello che Neoludica cerca di fare è incontrare l’arte di questi artisti e capire nel loro portfolio personale gli artwork più particolari e che possono avere una valenza sia per il gioco sia per il panorama delle arti contemporanee, si vuole posizionare l’artista in contesti nazionali e internazionali d’arte contemporanea e in questo modo si potrà accreditare l’autore nel panorama generale -*conclude Luca Traini, curatore*”.*

Durante i giorni di festival, sabato 11 maggio alle ore 16.30, verrà presentato il **nuovo libro edito da TraRari TIPI “Artisti digitalisti e game artist italiani, primo catalogo ragionato”** con un testo anche di Salvo Mica di **E-Ludo Lab** (con cui continua a collaborazione dal 2010); durante sabato 11 ci saranno anche delle **performance di live painting con Valeria Favoccia,** disegnatrice di fumetti che lavora principalmente per il mercato americano. Tra i suoi lavori più importanti troviamo *Doctor Who* ed *Assassin's Creed Reflections*, entrambe per **Titan Comics**. Ha inoltre lavorato come disegnatrice di giochi da tavolo ed essendo una grande appassionata di videogiochi, ha anche collaborato come Concept Artist con lo studio indie italiano "Invader Studios". Partner tecnico speciale per queste performance è **Wacom Italia**.

Si troveranno anche i nuovi libri di **Daniele Bernalda “Street Fighter Arcade History”** insieme ai saggi a firma di **Francesco Toniolo**, edizioni Trarari TIPI, collana Game Culture Book dal 2008.

Come diciamo da dieci anni: **L’Arte è in Gioco!!** Vi aspettiamo!