



Patrocinio



COMUNICATO STAMPA n. 2

WE DON'T PLAY_Non stiamo giocando le game art nel panorama contemporaneo

**POSTAZIONI INTERATTIVE, VIDEOGAME e GAME ART, VISITE GUIDATE, INCONTRI CON GLI ARTISTI, gruppi
COSPLAYER, BODY PAINTING, SPEEDPAINTING LIVE, LIGHT SABER COMBAT LIVE**

In occasione di **ART NIGHT 2015**, la sera del **20 giugno** si terrà a San Servolo la prima grande festa veneziana di **arte e videogame**: il programma si svilupperà a partire dalle ore 18,00 nelle sale e nel meraviglioso parco di San Servolo con performance, spettacoli, game condivisi, secret party e presentazioni di libri a tema videoludico.

La **festa di arte e videogame** è realizzata da due storici curatori italiani del settore, Debora Ferrari e Luca Traini, con Gloria Vallese dell'Accademia di Belle Arti di Venezia. Questo evento permetterà al pubblico di curiosi ed appassionati di vivere in prima persona le arti interattive del XXI secolo, nuove eppure classiche nel loro intenso dialogo col disegno, la scultura la pittura.

La serata rappresenta il *finissage* della **mostra Giocare con le Forme/GameArtREvolution**, che sarà inaugurata a San Servolo lunedì 15 giugno in occasione della manifestazione **DICONO DELL'ARTE 2015**, organizzata dal Collegio Internazionale Ca' Foscari e San Servolo Servizi.

Secondo appuntamento dopo quello dedicato alla critica d'arte dell'8 maggio scorso, il convegno del 15 giugno ha il titolo **L'arte è in gioco. Nuove relazioni tra arte e videogame**, ed esplora i nuovi rapporti tra videogame come arte, l'industria e il mondo della formazione.

La mostra **Giocare con le Forme/GameArtREvolution**, aperta al pubblico dal 15 al 20 giugno, include le opere di 60 artisti italiani di game art, video in loop di Blizzard (*World of Warcraft* e *Heroes of the Storm*), di Ubisoft (*Assassin's Creed* e postazione di gioco su Ipad per *Valiant Hearts*), installazioni esclusive a sorpresa in concomitanza con l'E3 di Los Angeles, arte e progetti interattivi di studenti e laureati dei corsi di Grafica d'Arte, Pittura, Nuove Tecnologie per le Arti (NTA) dell'Accademia di Belle Arti di Venezia.

Artisti in mostra:

Samuele Arcangioli, Sofia Arcuri, Luca Baggio, Erica Bertolacci, Emanuele Bresciani, Davide Cappelletti, Andrea Chiarato, Fabio Corica, Sergio Cosmai, Marco Crosera, Antonio De Luca, Michele De Marchi, Matteo De Petri, Francesco Delrio, Enrica Fastuca, Mirco Failoni, Martina Felisatti, Antonio Gargiulo, Giacomo Giannella, Giuliana Geronimo, Carlo Gioventù, Claudia Gironi, Stefano Gurnari, Ludovica Liera, Emanuele La Loggia, Giuseppe Longo, Giovanni

Maisto, Arianna Mancini, Stefano Mancini, Alice Manieri, Daniela Maserà, Libero Masini, Riccardo Massironi, Antonio Minuto, Alfredo Monaldi, Igor Molin, Biancamaria Mori, Paolo Nagase, Gabriella Parisi, Mauro Perini, Boban Pesov, Serena Piccolo, Massimo Porcella, Ivan Porrini, Angela Reale, Vincenzo Riccardi, Antonio Riello, Luca Roncella, Alessia Sangalli, Giuditta Sartori, Filippo Scaboro, Cristian Scampini, Maria Elena Silletti, Francis Leo Tabios, Claudia Tuci, Federico Vavalà, Giuseppe Vigolo, Selena Zanrosso, Antonella Zerbinati.

Viene presentata a Venezia per la prima volta una selezione, arricchita di novità, dell'esposizione di opere di game art di giovani artisti italiani tenuta nell'ambito di Lucca Comics&Games 2014 presso Villa Bottini, patrocinata da **Ubisoft** e divenuta rappresentativa del potenziale estetico dell'industria videoludica: le arti che creano il videogioco, e quelle che ne nascono, si sono rivelate in quell'occasione nelle loro forme di concept art, programmazione, sviluppo, sound, interattività. L'iniziativa a Lucca ha ottenuto una risposta stupefacente: ben 80.000 visitatori in 4 giorni. A Venezia questo evento ripensato e riproposto con novità e varianti è un'occasione unica, ricca e magica come la Notte Bianca del solstizio d'estate.

Per i giovani che aspirano a inserirsi in questo settore ricco di futuro - a cui l'Unione Europea guarda con particolare attenzione -, il **convegno**, la **mostra** e la **fiesta** per **ArtNight** sono una **preziosa opportunità** per avviare un rapporto con il mondo della produzione, rappresentato a San Servolo da società quali **Ubisoft**, **Blizzard Entertainment** e **l'Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani (AESVI)** ovvero alcune fra le maggiori e importanti realtà produttive del panorama nazionale e internazionale.

PROGRAMMA ARTNIGHT A SAN SERVOLO 2015 | 20 giugno

WE DON'T PLAY_Non stiamo giocando le game art nel panorama contemporaneo

ISOLA DI SAN SERVOLO

inizio ore 18 - fine dopo le ore 24

Aggiornamenti e approfondimenti sugli eventi: www.neoludica.blogspot.it

ore 18 accoglienza nelle sedi degli eventi con Luca "Eyes" Occhi e Cosplayer ufficiali Assassin's Creed Italia; **Luca "Eyes" Occhi** si unisce alle fila degli Jedi di Star Wars nell'ormai lontano 2001, quando creò, per lui e i suoi amici, i costumi per un cortometraggio ispirato alla saga di George Lucas. Da lì in poi, fra una fiera e l'altra, ha avuto modo di collezionare premi specialmente in ambito fantascienza per poi scoprire una nuova passione: gli 'Assassin! Avendo partecipato a molte rievocazioni storiche, l'idea di creare personaggi ispirati alle varie epoche lo ha preso così tanto da essere contattato da Ubisoft Italia per diventare l'unico interprete ufficiale per i protagonisti della saga di Assassin's Creed. I suoi costumi (e i suoi video) gli hanno fatto attraversare vari palcoscenici, il più celebre dei quali all'E3 di Los Angeles, la più famosa fiera di videogiochi al mondo, e non in secondo piano la celebre Lucca Comics&Games.

ore 18/20 **visite guidate** dell'isola, visite libere ai padiglioni della Biennale Arte (Cuba, Siria, Kenya) in apertura serale straordinaria, visita guidata alla mostra 'Giocare con le Forme, GameArtREvolution' con artisti ed esperti

Ore 20.30, possibilità di cena in isola... con sorprese!

ore 20-21 **MenteZero, performance live di body painting** su modella, con biancamaria Mori e Carlo Gioventù.

ore 20/22 Mostra storica sui videogame con **Gamesearch.it**

ore 21 **Luca Papale e Francesco Alinovi** presentano il volume **VIRTUALEROTICO**, A.V., Unicopli 2015;

Sesso e videogiochi, due tematiche all'apparenza divergenti, se non contraddittorie, condividono invece numerose affinità. In primo luogo, entrambe si pongono come esperienze totalizzanti, che oscillano tra il fisico e il metafisico, il materiale e lo spirituale, (contr)azioni fisiche e (devi)azioni mentali. Da *Custer's Revenge* a *Catherine*, passando per *Silent Hill 2*, *Mass Effect* e molti altri titoli, questa originale raccolta di saggi dall'approccio multidisciplinare che spazia dalla storiografia al game design, dalla psicologia alla filosofia, dalla pedagogia agli studi di *gender*, traccia l'evoluzione della rappresentazione del sesso e

dell'erotismo nei videogiochi, attraverso l'analisi di particolari *case studies* e tematiche specifiche relative all'argomento. Con contributi inediti di Francesco Alinovi, Luca Papale, Simone Tagliaferri, Carlo Cuomo, Stefano Triberti, Luca Argenton, Roberto Di Letizia, Rosy Nardone, Luca de Santis, Chris Darril, Debora Ferrari e Luca Traini. Prefazione di Matteo Bittanti. Artwork di Emanuele Bresciani e Mauro Ceolin.

ore 21.45 Megaschermo area bar: Dimostrazione di digital painting live della Scuola Internazionale di Comics Padova.

Stefano Tamiazzo è un fumettista professionista dal 1995. I suoi fumetti sono stati pubblicati in Canada, USA, Giappone, Francia, Belgio, Svizzera, Lussemburgo e Italia. E' anche illustratore per quotidiani, teatro e poster. E' direttore artistico e docente di fumetto alla Scuola Internazionale di Comics sede di Padova.

Carlo Piu è un fumettista e illustratore freelance. Ha ricoperto il ruolo di concept artist presso l'art & project nel settore della progettazione di parchi di divertimento. E' docente al corso di Fumetto e Digital illustration & concept art per videogame alla Scuola Internazionale di Comics sede di Padova.

ore 22.30 Auditorium: **Secret Party Assassin's Creed** e gaming live in modalità cinema;

ore 22.30 Parco: LudoSport Italia presenta *Il LIGHT SABER COMBAT SPORTIVO – virtual meets real*
Creato nel 2006 in Italia, il **Light Saber Combat LudoSport** è già diffuso in sei Paesi nel mondo e rappresenta l'unico esempio al mondo di sistema sportivo codificato e uniformemente praticato relativo allo strumento della "spada laser". Attraverso una piattaforma digitale dedicata, i praticanti di questa disciplina hanno accesso a un rating personale che si aggiorna in base alla loro attività sportiva e possono – novità assoluta – sfidarsi a duello incrementando così il proprio punteggio. Per altre info: Italia.ludosport.net

Per tutta la serata: **Cosplayer steampunk con Luca Baggio e Giuditta Sartori**, artisti che espongono anche in mostra; Cosplayer dell'Accademia di Belle Arti di Venezia; Visite guidate alla mostra con Emanuele Cabrini, la crew dell'Accademia di Belle Arti e gli artisti presenti, in mostra *Avatar Idle* di **Luca Roncella**, cabinato con Glitch 3D interattivo di **Streamcolors** con Gicomo Giannella e Giuliana Geronimo. In mostra sono disponibili anche i **libri-catalogo GAME ART REVOLUTION GIOCARE CON LE FORME**, edizioni TraRari TIPI Game Art Gallery® e i taccuini di game art realizzati artigianalmente da **13/sedicesimi** di Torino.

Prenotazioni: info@sanservolo.provincia.venezias.it; durante la sera saranno implementate le corse delle linea 20 per arrivare e ripartire dall'isola.

Info stampa e materiali di pubblicazione: neoludica@gmail.com

Ufficio stampa San Servolo Servizi: Alessandra Morgagni 348.3884038 ale.morgagni@gmail.com