



VIDEOGAME
ARTE
E OLTRE

© HIRO by Silvio Giordano, 2022

Una mostra inedita della Reggia di Venaria

22 luglio 2022 - 15 gennaio 2023

 La Venaria Reale

 RESIDENZE
REALI
SABAUDE



 **Play**
MOSTRE

 MINISTERO
DELLA
CULTURA

 REGIONE
PIEMONTE

 CITTÀ DI VENARIA REALE

 Fondazione
Compagnia
di San Paolo

 Fondazione
1563

 Residenze
Reali Sabaude
Piemonte



Mobility Partner
LEASYS

LA VENARIA REALE



PLAY

VIDEOGAME ARTE E OLTRE



Reggia di Venaria, Sale delle Arti

Dal 22 luglio 2022 al 15 gennaio 2023

A cura di Guido Curto e Fabio Viola

Supporto scientifico: Associazione Culturale TuoMuseo

Progetto di allestimento: Officina delle Idee – Torino

PLAY: LA VENARIA REALE DEDICA L'ANNO 2022 AL TEMA DEL "GIOCO"

La Venaria Reale, grandioso complesso monumentale alle porte di Torino dichiarato Patrimonio dell'Umanità dall'Unesco, festeggia nel corso del 2022 i suoi **primi 15 anni di apertura** al pubblico. In concomitanza con questa importante ricorrenza che si aggiunge ai 25 anni della dichiarazione Unesco del 1997, la Reggia ha voluto dedicare **l'intero palinsesto annuale di mostre ed attività al tema del "gioco"** ed ai suoi numerosi rimandi, in quanto luogo storicamente deputato al *loisir*, al divertimento ed ai momenti ludici della Corte e dei suoi ospiti, con uno sguardo anche al presente col desiderio di tutti di dedicarsi a momenti di spensieratezza.

Oltre alle due esposizioni sul tema proposte in continuità tra loro dal 9 aprile al 18 settembre, "*Dalle piazze alle Corti. Storie di giochi e spettacoli tra '700 e '800*" e "*Foto in Gioco! Un racconto di 18 fotografi italiani*", **dal 22 luglio 2022 al 15 gennaio 2023** è prevista presso le Sale delle Arti della Reggia la **grande mostra Play - videogame arte e oltre**, un'esposizione inedita che indaga i videogiochi come "decima forma d'arte" evidenziandone i profondi impatti nella società contemporanea.

Prosecuzione ideale della mostra è il "**Venaria Light Show: il Grande Gioco**", un innovativo **videogioco "reale" di interazione e cooperazione creativa**, appositamente realizzato per la Reggia, che permette ai visitatori di "agire" sull'intera facciata della Galleria Grande attraverso una **tastiera gigante di 4 metri**, proiettando sulla sua superficie barocca effetti di luci e immagini, in un tripudio di colori e scenografie sempre diverse. Il *Venaria Light Show* è fruibile in occasione delle **Sere d'Estate alla Reggia**, le aperture serali che consentono di visitare la Reggia, i Giardini e le mostre in corso fino alle ore 22.30 ogni venerdì e sabato dal 22 luglio al 13 agosto e domenica 14 agosto.


CONSORZIO DELLE RESIDENZE REALI SABAUDE

Ufficio Stampa

Reggia di Venaria - Piazza della Repubblica 4 - 10078 Venaria Reale (TO) - Italia

tel. +39 011 4992300 - fax +39 011 4598432

press@lavenariareale.it - www.residenzereali.it - www.lavenaria.it



LA MOSTRA *PLAY*

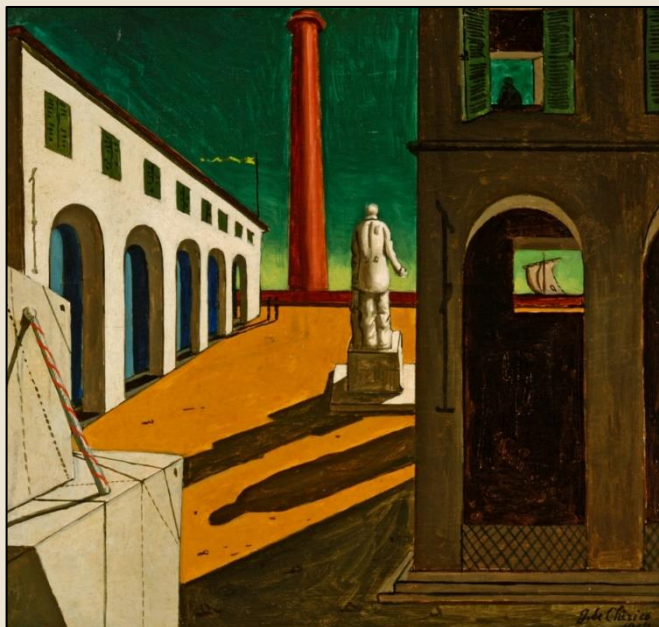
La Venaria Reale organizza una **grande mostra** che indaga i **videogiochi come “decima forma d’arte” praticata da 3 miliardi di persone** nel mondo, riconoscendone i **profondi impatti nella società contemporanea**.

Nell’anno dedicato al tema del “gioco”, la Reggia racconta un comparto creativo ancora spesso percepito come un mondo di evasione ludica e mero passatempo. Ma è davvero così?

I **videogiochi rappresentano un avamposto** dove nascono idee e visioni, una meta forma d’arte in cui architettura, pittura, scultura, musica, arti performative, poesia, cinema, fumetto convivono dando vita a stratificati mondi collettivi.

Lungo le **dodici sale** del percorso espositivo delle Sale delle Arti, **le tele digitali dei grandi maestri dei videogiochi entrano in dialogo con celebri capolavori del passato e del presente** invitandoci a riflettere sulle nuove estetiche, culture, linguaggi, politiche ed economie del XXI secolo.

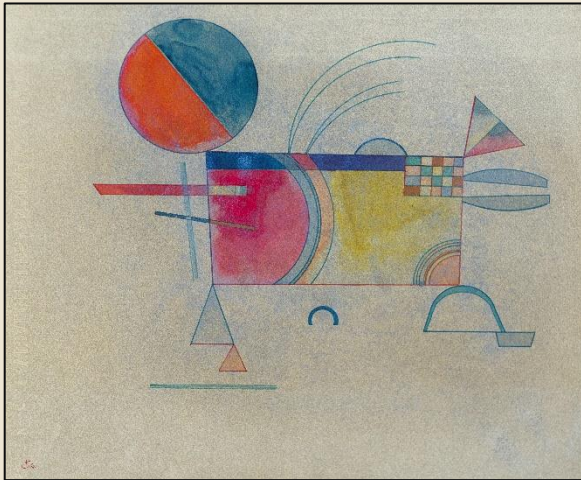
Per la prima volta al mondo si potranno ammirare le **influenze dei grandi maestri del passato** - come De Chirico, Hokusai, Calder, Dorè, Savinio, Piranesi, Kandinskij, Warhol (ma anche vasi ellenistici del V A.C.) - **sulle estetiche di videogiochi** come *Ico*, *Monument Valley*, *Rez Infinite*, *Okami*, *Diablo IV* e *Apotheon*.



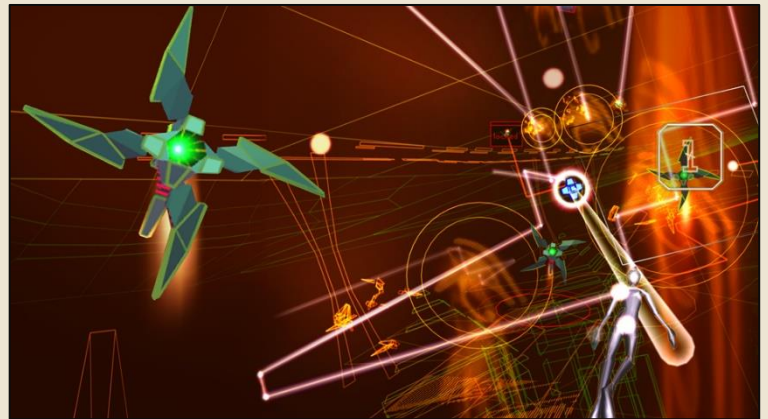
GIORGIO DE CHIRICO, *Enigma della partenza*, 1914, olio su tela.
Mamiano di Traversetolo (PR), Fondazione Magnani Rocca.



TEAM ICO, *Ico*, 2001, action adventure game.
Pisa, Collezione Fabio Viola.



VASILIJ KANDINSKIJ, *Rectangle orné*, 1931, acquerello su carta.
Monaco, Collezione Amedeo M. Turello, Courtesy Marco Voena.



SEGA, *Rez*, 2001, shooter music game.

La convergenza tra immagine statica, immagine in movimento ed immagine interattiva è al centro degli altri spazi: il **visitatore può relazionarsi con artisti viventi** come Bill Viola, Invader, Cao Fei, Jago, Tabor Robak, il collettivo AES+F e Federico Clapis che hanno attinto al linguaggio del (video)gioco per dar vita ad alcune delle loro opere materiche e digitali.



JAGO, *Donald*, 2017, marmo e legno.
Anagni (FR), Collezione Angelo Casa
- Pop House Gallery.



TABOR ROBAK, *Free to play*, 2013,
4- channel HD video, custom software.
New York, Collezione Eleanor e Bobby Cayre.



AES+F, *N.1 sculpture, action half-life, warrior#1, warrior#3*, 2005, bronzo e ottone.
Collezione degli artisti - Courtesy Torino, Noire Gallery.

Dopo le sale legate alle influenze estetiche e simboliche, il videogioco è presentato in connessione con la mitologia contemporanea. Una lunga linea narrativa accomuna le grandi storie umane. I videogiochi altro non sono che l'ultimo anello di una catena testimoniale iniziata oltre 4000 anni fa con l'*Epopea di Gilgamesh* passando per l'*Iliade* e l'*Odissea*, la *Divina Commedia* fino a giungere ai giorni recenti con *Star Wars*, *The Matrix* ed *Harry Potter*. Le due sale dedicate ai temi dell'Eros e Thanatos presentano al visitatore dieci videogiochi che hanno generato profondi impatti nella vita di milioni di persone attraverso le nuove forme interattive di scrittura. Capolavori come *Florence*, *Death Stranding*, *To The Moon*, *Life is Strange*, *Gone Home*, *League Of Legends*, *Warhammer 40,000: Battlesector*, *The Graveyard* lasceranno un profondo solco emotivo nei visitatori.

La **Sala dei Maestri celebra alcuni dei pionieri dei videogiochi** ergendoli a figure significative dell'arte. Persone che hanno cambiato la storia del medium videoludico generando impatti culturali duraturi negli immaginari. È possibile osservare da vicino i lavori dell'artista visivo **Yoshitaka Amano**, disegnatore iconico di *Final Fantasy*, del game designer **Yu Suzuki**, padre di tantissimi videogiochi della Sega, dello sceneggiatore **Christian Cantamessa**, autore delle narrazioni di *Read Dead Redemption*, e del piemontese **Andrea Pessino** fondatore dell'americana Ready at Dawn che ha lavorato a icone come *God of War*, *Okami* e *Dexter*. A chiusura della sala è presente uno dei musicisti che ha segnato la storia dei videogiochi, **Jesper Kyd** a cui dobbiamo le melodie di *Assassin's Creed*. I cinque maestri simboleggiano la **complessità di un'industria collettiva** che può arrivare a richiedere oltre 300 creativi per la realizzazione di un solo videogioco **generando nuova occupazione e movimentando quasi 200 miliardi di dollari ogni anno nel mondo.**



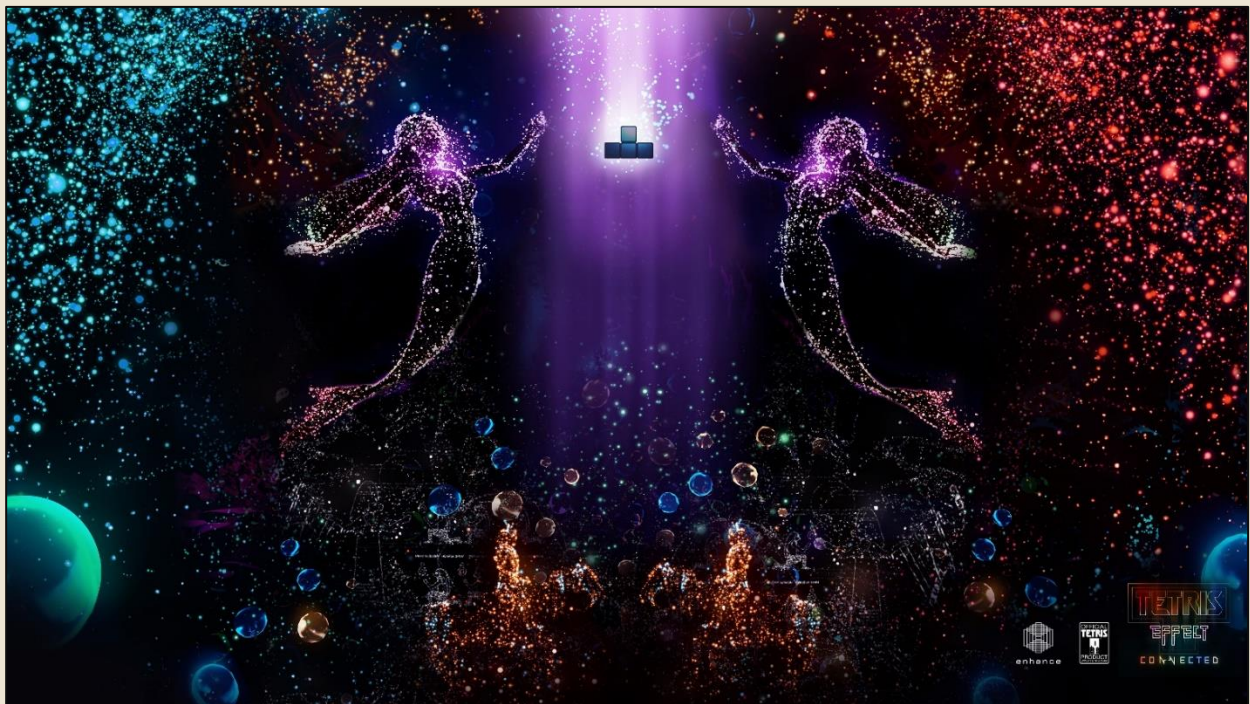
YOSHITAKA AMANO, *Final Fantasy X - Logo design*, 2001, stampa fine art giclée su carta. Courtesy l'artista.

Oggi i videogiochi rappresentano **anche un innovativo laboratorio sociale e politico**. Dalle marce pacifiste per l'Ucraina in *The Elder Scrolls Online* ai titoli che stimolano prese di posizione legate ai grandi temi del XXI secolo: ecologia, geo-politica, guerra, identità di genere, privacy. Opere come *Paper, Please, Riot, This War of Mine* diventano giocabili e restituiscono **profonde riflessioni sui tempi che verranno**.

La mostra si chiude con la sala Play Homo Ludens. La ricostruzione di quattro “ambienti”, che spaziano da una sala giochi giapponese degli anni Ottanta fino al futuro Metaverso, hanno l'obiettivo di raccontare la **cronologia evolutiva dei videogiochi** generando amarcord nei pubblici adulti ed aiutando i giovanissimi a comprendere la stratigrafia videoludica dagli esordi commerciali fino al futuro prossimo venturo. È possibile giocare con i cabinati di *Pac-man, Street Fighter* e *Space Invaders*, rivivere i tempi della prima Playstation di Sony e confrontarsi con le più recenti produzioni videoludiche su console Xbox, prima di indossare i visori e fare un salto nel futuro.

Lo spazio Homo Ludens è impreziosito dalla collaborazione con **Lucca Comics & Games** prestatori di tavole originali e firmate dai maestri della pop culture internazionale come Jim Lee e Michael Whelan. Tra gli originali nelle sale anche i disegni di *Batman, Captain Tsubasa* e *Superman*.

I visitatori possono infine concedersi un momento di riflessione e stupore all'interno di alcune **stanzette panoramiche** con vista esclusiva sui Giardini della Reggia, in cui campeggiano **stimolanti interrogativi** che inducono il pubblico a esaminare le tematiche affrontate in mostra dal proprio personale punto di vista, in un passaggio meditativo dal virtuale al reale.



ENHANCE AND THE TETRIS COMPANY, *Tetris Effect: Connect*, 2018, Puzzle Game.

La mostra è curata da **Fabio Viola**, game designer, docente, saggista e fondatore del collettivo artistico Internazionale TuoMuseo, e da **Guido Curto**, direttore del Consorzio delle Residenze Reali Sabaude.

LA LOCANDINA DI *PLAY: HIRO* DI SILVIO GIORDANO

A rappresentare la mostra nella sua locandina grafica è un'opera d'arte appositamente realizzata.

Hiro è il titolo dell'opera raffigurata nel **manifesto d'autore** e realizzata dal visual artist Silvio Giordano. Rappresenta un ragazzo visto attraverso la lente di un monitor dei videogames dai colori sfavillanti e interferenze glitch. Hiro è anche il protagonista del romanzo cyberpunk *Snow Crash* di Neal Stephenson, in cui è stata coniata per la prima volta la parola *Metaverse*.

Silvio Giordano è un visual artist, crea immagini elettroniche tra videoarte immersiva e intelligenza artificiale. È Leone d'argento per la Creatività e Direttore Creativo del Matera Film Festival.

MUSEI PRESTATORI:

Anagni (FR), Collezione Angelo Casa, in esposizione presso Pop House Gallery

Bergamo, Collezione Federico Salerno

Bolzano, Collezione Maurits - www.maurits.bz

Collezione Videogame Legends

Londra – Torino, Mazzoleni

Long Beach, California, Bill Viola Studio and USC Game Innovation Lab

Lucca, Lucca Comics & Games Powered by Lucca Crea

Mamiano di Traversetolo (PR), Fondazione Magnani Rocca

Milano, Galleria Deodato Arte

Monaco, Collezione Amedeo M. Turello - Courtesy Marco Voena

Napoli, MANN, Museo Archeologico Nazionale

New York, Collection of Eleanor and Bobby Cayre

Pisa, Collezione Fabio Viola

Roma, Archivio Antonelli

Roma, Museo Carlo Bilotti – Aranciera di Villa Borghese

Torino, GAM - Galleria Civica d'Arte Moderna e Contemporanea

Torino, MAO - Museo d'Arte Orientale

Torino, Museo Piemontese dell'Informatica - MuPIIn

Torino, Musei Reali - Biblioteca Reale

Torino, Noire Gallery

Varese, Collezione Davide Turco

COURTESY DEGLI ARTISTI:

AES + F, Yoshitaka Amano, Christian Cantamessa, Federico Clapis, Robbie Cooper, Cao Fey e Vitamin Creative Space and Sprüth Magers, Jesper Kyd Jacobsen, Andrea Pessino, Yu Suzuki.

INFORMAZIONI E BIGLIETTERIA:

Play - videogame arte e oltre

Reggia di Venaria, Sale delle Arti

dal 22 luglio 2022 al 15 gennaio 2023

- ◆ **Intero:** 14 euro
- ◆ **Ridotto:** 12 euro
Gruppi di min. 12, max. 25 persone
- ◆ **Ridotto ragazzi:** 8 euro
Under 21 (ragazzi dai 6 ai 20 anni) e universitari under 26
- ◆ **Scuole:** 4 euro
Classi minimo di 12, massimo 25 studenti, ingresso gratuito per 1 accompagnatore ogni 12 studenti
- ◆ **Gratuito:** Minori di 6 anni

Per ulteriori informazioni, gratuità e riduzioni: lavenaria.it



PER CONTATTI MEDIA:

RESIDENZE REALI SABAUDE

STAFF DELLA DIREZIONE – UFFICIO STAMPA

Andrea Scaringella (Responsabile)

Matteo Fagiano

Carla La Gatta

*Con la collaborazione di **Marco Giannatiempo - LabCom***

tel. +39 011 4992300

press@lavenariareale.it

residenzereali.it

lavenaria.it

CONSORZIO DELLE RESIDENZE REALI SABAUDE

Ufficio Stampa

Reggia di Venaria - Piazza della Repubblica 4 - 10078 Venaria Reale (TO) - Italia

tel. +39 011 4992300 - fax +39 011 4598432

press@lavenariareale.it - www.residenzereali.it - www.lavenaria.it