

CONVERSAZIONI A CORTE | PLAY OFF

IN OCCASIONE DELLA MOSTRA *PLAY: VIDEOGAME, ARTE E OLTRE*

A CURA DI GUIDO CURTO E FABIO VIOLA

MERCOLEDÌ 2 NOVEMBRE ALLE ORE 17 – SALA DI DIANA

YOSHITAKA AMANO

TRA ARTE, ANIME E VIDEOGAMES

In occasione della mostra ***PLAY. Videogame, arte e oltre*** - la grande mostra della Reggia di Venaria dedicata ai videogiochi come “decima forma d’arte” nonché rilevante comparto creativo della società contemporanea, visitabile presso le Sale delle Arti fino al 15 gennaio 2023 - La Venaria Reale è lieta di proporre al suo pubblico un incontro con il celebre **maestro Yoshitaka Amano**, artista visivo, illustratore e character designer giapponese.

Nell’elegante scenario barocco della Sala di Diana della Reggia di Venaria, il maestro Amano **ripercorrerà la sua carriera artistica e i suoi successi**, le sue influenze artistiche e le sue ispirazioni creative, in dialogo con **Diego Barbera**, giornalista e autore esperto di tecnologia, **Fabio Viola**, game designer esperto di videogiochi e curatore della mostra PLAY, e **Guido Curto**, direttore della Reggia di Venaria e curatore della mostra PLAY.



YOSHITAKA AMANO, *Album “Esperwave” Cover Art*, 2021.

Stampa fine art giclée su carta. Courtesy: l’artista.

Al termine della conversazione il Maestro si esibirà in un **live sketching** e sarà a disposizione dei visitatori per il **firmacopie**.

YOSHITAKA AMANO

Nato nel 1952 in una cittadina ai piedi del Monte Fuji in Shizuoka (Giappone), Yoshitaka Amano intraprese la propria carriera creativa come disegnatore di *anime* giapponesi, partecipando alla creazione di personaggi per molti dei più grandi cartoni animati di Tatsunoko, inclusi *Gatchaman* (uscito negli USA come *G-Force e Battle of the Planets*), *Hutch the Honeybee* e *Cashaan: Robot Hunter*. Dopo una consolidata carriera come illustratore di animazioni, scelse di dedicarsi all'arte diventando un artista freelance e concentrandosi sulle illustrazioni per opere di fantascienza e fantasy.

Nel 1984 pubblicò la sua prima collezione di dipinti *Maten (Evil Universe)*. Continuò il suo percorso collaborando con numerosi scrittori, creando quasi 20 libri illustrati che hanno venduto milioni di copie (fra cui *Hideyuki Kikuchi's Vampire Hunter D*, *Kaoru Kurimonto's Guin Saga*, *Yoshiki Tanaka's Arslan Chronicles*, *Rasen-O (Spiral King)* e *Chimera* di Baku Yumemakura).

Il suo successo artistico aprì le porte di un ulteriore format alla fine degli anni '80: la *concept art* per videogiochi. Il suo primo progetto, *Final Fantasy*, divenne un successo internazionale, per il quale Amano ha prodotto pezzi di design concettuale sia in opere d'arte tradizionali sia progettate al computer. Dopo *Final Fantasy VI* nel 1994, si dimise da principale grafico della serie. Continuò però a fornire illustrazioni promozionali e dei personaggi per le seguenti serie e a progettare i loghi dei loro titoli.

A partire dagli anni '90 ebbe inizio anche la sua carriera come scenografo teatrale e cinematografico.

Le influenze artistiche di Amano includono i primi fumetti occidentali, Leonardo da Vinci, l'orientalismo, l'art nouveau e le xilografie giapponesi. All'inizio del 2010 ha fondato lo Studio Devaloka, una società di produzione cinematografica.

INFORMAZIONI E BIGLIETTERIA

DOVE: Reggia di Venaria, Sala di Diana

QUANDO: Mercoledì 2 novembre, ore 17

COME: L'incontro è ad ingresso libero su prenotazione alla mail:

prenotazioni@lavenariareale.it

Per ulteriori informazioni: lavenaria.it



YOSHITAKA AMANO