



GN MEDIA EDITORE
PRESENTA

CONTAGION

Martedì 31 maggio 2022 ore 16.30

Roma – Casa del Cinema a Villa Borghese – sala KODAK

ILLUSTRAZIONE DEL PROGETTO

LANCIO APP CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO > NFT
NFT > ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO
POSTCONTEMPORANEO > ANALOGICO > NFT

Ci siamo trovati a vivere vite che non erano più le nostre, lontani gli uni dagli altri, in un cosmo di infinite, fungibili solitudini. CONTAGION esprime la capacità che l'arte ha di osservare e interpretare la condizione umana come opportunità generatrice di nuovi significati. CONTAGION ricerca nessi inesplorati nel passaggio dall'ineluttabilità e la solitudine dell'opera analogica all'interattività e la socialità dell'applicazione digitale.

Martedì 31 maggio 2022, alle ore **16.30**, a Roma, presso la **Casa del Cinema a Villa Borghese**, Sala Kodak, sarà presentato il progetto **CONTAGION**, proposto e realizzato dalla casa editrice Gn Media.

Dalle serie metafotografiche CONTAGION2013 e CONTAGION2021, di Fabrizio Borelli - fotografo, regista, art maker – nascono CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE, una inedita APP, e CONTAGION NFT, una collezione di oggetti digitali (Non Fungible Token), opera dello stesso autore.

L'appuntamento sarà occasione per il lancio dell'APP e per la presentazione di CONTAGION NFT_0, versione demo della collezione. Sarà presente Andrea Guzzon, rappresentante della Criticaldrop Entertainment S.r.l., che ha ideato e realizzato l'APP.

Durante l'incontro sarà annunciata la mostra CONTAGION – che espone le serie analogiche originali 2013 e 2021 – in calendario dall'11 al 19 novembre 2022 al MLAC - Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma - a cura di Maria Italia Zacheo.

Nucleo e anima del progetto sono proprio le due serie metafotografiche di Fabrizio Borelli, sequenza narrativa di quindici più quindici tavole, griglie ortogonali di venticinque celle ciascuna. Segno-base un encefalo umano, elaborazione di immagine diagnostica riconoscibile. Nella prima e nella penultima tavola l'immagine è grande, unica, centrata, invade lo spazio. L'ultima tavola è nera: il buio, il vuoto. Così annota Fabrizio Borelli: *le immagini diagnostiche vanno nel profondo della materia di cui siamo fatti, segni certi dell'essere o dell'essere stati in vita.*

La forma-archetipo rappresenta concettualmente l'individuo, l'umana essenza. Scrive Maria Italia Zacheo: *la sequenza rappresenta una comunità che, inizialmente affollata, improvvisamente e senza ragione apparente, a poco a poco lascia vuoti, trasformando l'assetto appena raggiunto, pregiudicando gli equilibri in essere. L'opera individua, nell'assenza, una possibile altra presenza, il diverso, l'intruso. È un'invasione, una contaminazione? Nell'intento provocatorio è aperta la risposta, è sospeso giudizio.*

Preziosa intuizione l'idea di trasformare l'opera analogica – narrazione ineluttabile - in un *game*, o più precisamente, un *idle game*. Dall'Opera nasce una creatura interattiva. Nel gioco un passaggio vitale.



CONTAGION, attraverso il processo della *gamification*, vuole incoraggiare il coinvolgimento, sollecitare la partecipazione. Nell'ipotetico paradosso del gioco solitario matura e si sviluppa un vero e autentico *engagement*. Giocare è partecipare. Giocare l'arte, giocare con l'arte, qui significa prendere parte al processo di *crescita culturale* nell'ibrido dell'esperienza artistica e umana, nella fluttuante ineffabilità del mondo virtuale.

Scrivendo ancora Maria Italia Zacheo: *La complessità nella quale predisporre e allenarsi alla condivisione e alla partecipazione è il solo modo/mezzo per fronteggiare la forza che la natura lascia sfuggire dai suoi territori ancora inesplorati, senza freno né regole. Con la APP CONTAGION l'opera si dissemina nel web, diviene bene collettivo, patrimonio di una potenziale comunità.*

CONTAGION, strumento di connessioni multiple e complesse, interroga il desiderio di riconoscersi in una comunità, stimola emozioni e interazione sociale. E il binomio connessione-condivisione è già nel lavoro corale svolto – artista, curatrice, ideatore dell'App, coordinatore, organizzazione generale – verso la realizzazione dell'obiettivo, l'*idle game* con la sua comunità. Nel contesto delle trasformazioni tecnologiche CONTAGION- Hypercasual Multiplayer Experience rende l'opera d'arte esperienza partecipativa.

Contagion Hypercasual Multiplayer Experience sarà disponibile gratuitamente dopo il 31 maggio 2022, dopo la sua presentazione e dopo il rilascio su <https://www.apple.com/app-store/> e <https://play.google.com/store/>

L'intervento è stato realizzato con il sostegno dei Fondi POR FESR Umbria 2014-2020 – Az. 3.2.1 – Bando per il sostegno agli investimenti nel settore culturale, creativo e dello spettacolo



Unione
Europea
Fondo
Europeo di
Sviluppo
Regionale



PROGRAMMA PRESENTAZIONE DEL 31 MAGGIO 2022
CONTAGION – HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE
CASA DEL CINEMA A VILLA BORGHESE- SALA KODAK

Nell'ordine di intervento:

Maria Italia Zacheo - Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto

Fabrizio Borelli - ArtMaker, concept e opere

Andrea Guzzon - Imprenditore

Alessio Crisantemi - Editore e giornalista

Filippo Di Giacomo - Antropologo e Giornalista

Fiorella Bassan - Filosofa e scrittrice

Miriam Mirolla - Docente Accademia delle Belle Arti di Roma e presidente APEXperience Association

Ilaria Schiaffini - Direttrice MLAC Museo Laboratorio Arte Contemporanea

Maurizio Mensi - Consigliere Comitato Economico e Sociale Europeo, Bruxelles

Michaela Liuccio - Sociologa Dipartimento di Sanità Pubblica e Malattie Infettive - Presidente del corso di laurea magistrale in Comunicazione scientifica biomedica, Sapienza Università di Roma

Cesare Biasini Selvaggi - Direttore editoriale Exibart

Modera

Marco Ancora - Responsabile Nazionale Cultura CIU Unionquadri

DURANTE LA PRESENTAZIONE È PREVISTO UN OMAGGIO DELL'ARTISTA AL PUBBLICO
FINAL TOAST

Ingresso Libero ma vincolato e assoggettato alle attuali normative vigenti relative al Covid 19



ROMA  CULTURE



Zetema
progetto cultura



In collaborazione con

CINECITTÀ

Rai Cinema



Con il patrocinio di CIU Unionquadri

SCHEMA TECNICA CONTAGION CREDITS

Titolo: **CONTAGION – HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE**

Progetto realizzato da **GN MEDIA EDITORE**

Sito: www.gnmedia.it

Tel: +39 0744461296

Mail: info@gnmedia.it

Pagina FB: @GnMediaEditore

Linkedin: @GnMedia

Tw: @GnMediaSrl

Maker concept e opere: **Fabrizio Borelli** - <http://www.fabrizioborelli-imaging.it>

Art curator: **Maria Italia Zacheo**

Coordinamento generale: **Alessio Crisantemi**

Realizzazione App: **Criticaldrop Entertainment srl** - <https://www.criticaldrop.com>

Marketing, Sponsor & Partnership: **Gn Media** - <https://www.gnmedia.it>

Visual Identity presentazione/mostra: **Giuseppe Berni** - <https://www.visu4l.com>

Comunicazione: **Sara Michelucci**

Musica App: <https://soundimage.org>

Data Evento: **martedì 31 maggio 2022 ore 16.30**

Luogo: **Casa del Cinema a Villa Borghese - sala KODAK – Largo Marcello Mastroianni 1, 00197 Roma – RM**

INFO PER LA STAMPA

Ufficio Stampa **CONTAGION – HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE**

RP//Press: Marcella Russo e Maria Letizia Paiato

Sito: www.rp-press.it

Tel: +39 3493999037 | +39 3483556821



Mail: press@rp-press.it
Pagina FB: @russopaiatopress
Instagram: rp_press
Tw: @press_rp

