



14/06/2022 08:58  
Sito Web

**COMUNICATI-STAMPA.NET**  
L'informazione dalla fonte ufficiale

## CONTAGION: la nuova App che unisce Arte, Gamification e NFT

LINK: <https://www.comunicati-stampa.net/com/contagion-la-nuova-app-che-unisce-arte-gamification-e-nft.html>

CONTAGION: la nuova App che unisce Arte, Gamification e NFT 14/06/22 di Ufficio Stampa Gm Media Presentata a Roma, martedì 31 maggio 2022, la nuova App "CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE" in grado di unire l'arte della fotografia al videogame, approdando negli Nft. Scarica l'App e inizia a giocare, partecipando a un'esperienza collettiva, in un'esperimento artistico e sociale. 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. La complessità nella quale predisporre e allenarsi alla condivisione e alla partecipazione è il solo modo/mezzo per fronteggiare la forza che la

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il dialogo stampa è da intendere per uso privato.

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 è disponibile gratuitamente su <https://www.apple.com/app-store/> e <https://play.google.com/store/> A presentare il progetto, in un dibattito allargato sui temi della tecnologia nel mondo dell'arte e della cultura: 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 - Filsofa 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 - Docente Comunicazione Biomedica Facoltà di Farmacia e Medicina La Sapienza - Roma Cesare Biasini Selvaggi - Direttore editoriale Exhibart. sotto la moderazione di Marco Ancora - Responsabile Nazionale Cultura CIU Unionquadri. E dopo la presentazione di Roma, il progetto approda anche al Museo CAOS di Terni, venerdì 17 giugno con un dibattito ancora più ampio e ricco di spunti, per un momento di riflessione e confronto sulla ricerca nell'arte con la partecipazione di: Fabrizio Borelli - ArtMaker, fotografo e regista, autore del progetto Contagion Maria Italia Zacheo - Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto Contagion Andrea Guzzon - Imprenditore, Founder e CEO di Criticaldrop Entertainment Hélène Thibault - Avvocato, esperta

di Gaming e Tech, Partner at Law Firm Tonucci & Partners Pierluca Nardoni - Critico d'arte e curatore indipendente E gli interventi di: Alessio Crisantemi, giornalista e editore, Pasquale Fameli, responsabile scientifico del CAOS di Terni, Paola Lagonigro, dottore di ricerca in Sapienza Università di Roma, Maria Letizia Paiato, giornalista, storica e critica dell'arte, e gli artisti Desiderio e Francesca Lolli, attivi sul panorama locale e nazionale e sul fronte degli NFT. 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