

Luca Roncella

Luca Roncella è un artista contemporaneo che abbraccia una vasta gamma di media artistici per esprimere la sua creatività. Nato a Parma nel 1970, ha sviluppato fin da giovane una passione per le arti visive, esplorando diverse tecniche e forme espressive.

Lavora come Game Designer in una importante istituzione culturale italiana. Nel 1995 consegue il diploma universitario in Graphic Design and Art Direction (Bachelor of Arts) presso Nuova Accademia di Belle Arti (NABA), Alta Formazione Artistica e Musicale di Milano. Nel 2009 come borsista frequenta l'Executive Master in Digital Entertainment Media & Design presso la Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM di Milano che lo mette in contatto con professionisti e realtà che operano nel mercato dei videogame.



La sua formazione artistica, la sua passione e professionalità nel campo della progettazione di prodotti videoludici lo portano a focalizzarsi sullarealizzazione di opere artistiche dedicate al mondo dei videogame e dei media digitali: attraverso la pittura con dipinti che riproducono il pixel dello schermo, la video arte con installazioni video che integrano oggetti e riferimenti provenienti dalla storia del medium videoludico, l'opera grafica con illustrazioni digitali e in Giclée.

Alla sua opera di produzione artistica affianca la progettazione e realizzazione di workshop creativi per festival e aziende dedicati a bambini e ragazzi che prevedono la programmazione di semplici videogame partendo dalla creazione degli asset di gioco con materiali e tecniche artistiche (collage, paste modellabili, incisione etc.) trasposti successivamente in digitale.

Le sue opere sono state esposte in numerose mostre, fiere e gallerie d'arte a livello nazionale.

Mostre collettive

2012

Game Art Camp

Milan Games Week, Fiera Milano City, Milano

Opere esposte

Hold on, Holden!, 2012, olio su tela, 40x40 cm

Where do the ducks in Central Park go in winter?, 2012, olio su tela, 40x40cm

MOMA New York Tribute. 14 artisti per 14 videogiochi acquisiti dal museo americano

Game-Land, Villa Camperio, Villasanta (MB).

Opere esposte

Videogames Are Art: Sims Goes to MOMA, 2012, olio su tela, 24x24 cm

2013

Moma 14 tribute

Spazio Green Box, Torino.

Opere esposte:

West of House - The reasonable doubt that is the mind to make the difference, 2013, Video installazione, digital photoframe, memory card, color, mute, 7' loop, 30x20cm

Press Play on Tape - The Physical Impossibility of Game in the Mind of Someone who is Waiting for the Game to Load, 2013, lana lavorata a maglia su tela, 50x50 cm

Videogames Are Art: Sims Goes to MOMA, 2012, olio su tela, 24x24 cm

PONG & OTHERS Game art crossing

Milan Games Week, Fiera Milano City, Milano.

Opere esposte:

The day the palimpsest died, 2013, tv, dvd player, b/n, stereo, 5,52' loop

Playing the Game – Art comes into play

Santeria, Milano.

Opere esposte:

E.T. Stalking a Legend, 2013, Live video installation, pc, monitor, webcam, terrario, terra, muschio, cartuccia ET Atari 2600

The Wrong

Biennale di Arte Digitale, online

Opere esposte:

The interrupted cartographer or when technology dies art arises, 2013, file digitale

2014

PLAY THE GAME | L'Arte è in Gioco

Sala Mostre e sala Letture Palazzo Comunale di Besozzo (VA).

Opere esposte:

E.T. Stalking a Legend, 2013, Live video installation, pc, monitor, webcam, terrario, terra, muschio, cartuccia ET Atari 2600

Wireframes, 2014, trittico olio su tela, chiodi, filo di cotone, 24x24 cm

VideoGame Evolution

Villasanta (MB).

Opere esposte:

West of House - The reasonable doubt that is the mind to make the difference, 2013, Video installazione, digital photoframe, memory card, color, mute, 7' loop, 30x20cm

Press Play on Tape - The Physical Impossibility of Game in the Mind of Someone who is Waiting for the Game to Load, 2013, lana lavorata a maglia su tela, 50x50 cm

Videogames Are Art: Sims Goes to MOMA, 2012, olio su tela, 24x24 cm

VideoGame Evolution

Villa Sartirana, Giussano (MB).

Opere esposte:

Wireframes, 2014, trittico olio su tela, chiodi, filo di cotone, 24x24 cm

Game Art Camp

Milan Games Week, Fiera Milano City, Milano

Opere esposte:

Videogames Are Art: Sims Goes to MOMA, 2012, olio su tela, 24x24 cm

Game art energy | fuori milan games week

Atelier e spazi Brandstorming, Via Corsico 3, Milano.

Opere esposte:

West of House - The reasonable doubt that is the mind to make the difference, 2013,
Video installazione, digital photoframe, memory card, color, mute, 7' loop, 30x20cm

*Press Play on Tape - The Physical Impossibility of Game in the Mind of Someone who is
Waiting for the Game to Load*, 2013, lana lavorata a maglia su tela, 50x50 cm

Il mondo di Assassin's Creed Unity

Lucca Comics & Games, Villa Bottini, Lucca (LU).

Opere esposte:

Avatar Idle, 2014, stampa di file digitale su tela, 50x70

2015

Periferica | Interactive and digital art festival

Fusolab 2.0 viale della Bella Villa, Roma

Opere esposte:

West of House - The reasonable doubt that is the mind to make the difference, 2013,
Video installazione, digital photoframe, memory card, color, mute, 7' loop, 30x20cm

"L'ARTE è IN GIOCO! Nuove relazioni tra arte e videogame"

56^a Esposizione Internazionale d'Arte della Biennale di Venezia, Isola di San Servolo,
Venezia.

Opere esposte:

Avatar Idle, 2015, video performance in tempo reale, tv, webcam, videocamera, puppet

Cloud Games

Sala Mostra La Feltrinelli, Varese (VA).

Opere esposte:

Videogames Are Art: Sims Goes to MOMA, 2012, olio su tela, 24x24 cm

Tribute to PAC-MAN

Milan Games Week, Fiera Milano City, Milano.

Opere esposte:

A thousand worlds inside pac man, 2015, digital painting su carta fine-art giclee, 45x45 cm

2016

Tribute to PAC-MAN

Biblioteca Valvassori Peroni, Milano.

Opere esposte:

A thousand worlds inside pac man, 2015, digital painting su carta fine-art giclee, 45x45 cm

Tribute to John Romero

Milan Games Week, Milano.

Opere esposte:

Wireframes, 2014, trittico olio su tela, chiodi, filo di cotone, 24x24 cm

Pubblicazioni

Artisti digitalisti e game artist italiani, 2019, D. Ferrari, L. Traini, TraRari TIPI

Back-Up. L'arte è in gioco!! Game Art. Game Culture. Virtual Reality. Development. Publishing, 2017, D. Ferrari, L. Traini, TraRari TIPI

Neoludica inside videogame. Artbook, 2016, D. Ferrari, L. Traini, TraRari TIPI

Game art revolution. Giocare con le forme. Il cosmo contemporaneo dei videogame, 2015, D. Ferrari, L. Traini, G. Vallese

"L'arte del gioco e il gioco dell'arte", intervista a Luca Roncella in *INSIGHT – I territori della grafica [4]*, 2014, Accademia di Belle Arti di Roma

"Quando il videogioco entra al Museo", *Assassin's Creed Art (r)evolution, 2012, Skyra*