

Nasce Cinecittà Game Hub

Nasce Cinecittà Game Hub Negli Studi di Cinecittà, la nuova Casa dell'Industria del videogame. Uno spazio di 1000 metri quadri per lo sviluppo di videogiochi, interazioni tra il videogame e il cinema, formazione professionale, didattica per le scuole. Al via la procedura per l'assegnazione dello spazio. A Settembre la partenza dell'hub. La più antica istituzione di cinema pubblico del mondo, con oltre 90 anni di storia, Istituto Luce Cinecittà, apre le porte alle nuove frontiere dell'audiovisivo. Con Cinecittà Game Hub, il nuovo incubatore dedicato all'industria del videogame, il settore più futuristico del racconto per immagini entra negli Studi di Cinecittà, il cuore e la Storia della produzione cinematografica italiana. Un incontro apparentemente tra estranei quello della seconda casa di Federico Fellini con il mondo del gaming. In realtà, un incontro atteso e già in atto, dall'industria e tra gli spettatori nel mondo.

La storia dell'arte cinematografica lo insegna: l'evoluzione delle narrazioni sul grande schermo è spesso passata per l'evoluzione tecnica. Dalle nuove lenti, ai sistemi di ripresa e montaggio, agli effetti speciali, agli aggiornamenti della post-produzione e del computer graphics. Una di queste grandi trasformazioni del racconto ad opera della tecnologia è in atto da qualche anno, con evidenza degli operatori del settore, e del pubblico, nella sfera del videogame, un comparto che sempre più va dialogando con il cinema. Non solo sotto forma di adattamenti per gli schermi di giochi popolarissimi, ma come tecniche, linguaggio, modalità espressive. E sempre più spesso alcuni videogiochi realizzano scenari e drammaturgie da film, da puro cinema.

In un quadro in cui Luce-Cinecittà vuole giocare un ruolo leader nell'innovazione del mercato audiovisivo, nasce la volontà di incentivare la nascita di imprese e occupazione in un settore, come quello del videogame, in via di affermazione definitiva nell'industria creativa. Nasce da qui Cinecittà Game Hub, uno spazio fisico e operativo di 1000 metri quadrati situato nell'edificio L34 del complesso di Cinecittà, che aprirà i battenti a settembre 2018 e che inizia ora l'iter di assegnazione con bando pubblico a un soggetto privato, che ne gestirà le attività coordinandosi con Luce-Cinecittà. Un primo fondamentale passo concreto nell'interazione tra cinema e videogame dentro Cinecittà, un dialogo in cui il cinema italiano non può continuare a rimanere indietro rispetto agli altri partner europei. L'Hub del Videogame ospiterà e promuoverà tutte le attività a supporto della filiera del settore: Una scuola di formazione con corsi di tecnica superiore, ai fini dell'avviamento professionale, e corsi per professionisti, per l'accrescimento delle competenze degli operatori. I corsi riguarderanno i vari mestieri dell'industria del videogame (programmazione, design, produzione, marketing); uno sportello di informazione, consulenza e orientamento, per imprese del settore, e per persone che intendono avviare una impresa nel comparto videogame; un luogo di dialogo per giovani imprese, su temi legali, di business, di mercato, su bandi e opportunità di finanziamento; l'attivazione di un servizio di co-working dove affermate imprese e giovani professionisti faranno insieme ricerca e sviluppo su start-up di videogame. La progettazione di un'offerta formativa/didattica per le scuole, in piena aderenza con storia e missione del Luce che riconosce l'identità tra spettatori e cittadini del futuro, e l'alphabetizzazione al linguaggio audiovisivo (compreso quindi il videogame) come una chiave d'accesso alla comprensione della società. I risultati attesi sul medio-lungo periodo dalle attività di servizio e di mercato di Cinecittà Game Hub sono la creazione di un centro di competenza di livello nazionale, cui le aziende possano guardare come un luogo di incontro; la nascita e lo sviluppo, da questo luogo, di nuove imprese e la creazione di nuova occupazione. L'attivazione infine di un sistema di rete intra-settore e di relazione tra il videogame e gli altri ambiti dell'audiovisivo (il cinema, la TV, le serie web, l'Archivio). IL BANDO. Lo spazio di Cinecittà Game Hub verrà concesso a un gestore privato (singolo, o un raggruppamento di soggetti) che lo coordinerà confrontandosi costantemente con Luce-Cinecittà, attraverso un'innovativa procedura di appalto. Un dialogo competitivo in due fasi, di cui si trova già on line il bando (<http://www.cinecitta.com/IT/it-it/news/45/8737/cinecitta-game-hub-avviso-di-dialogo-competitivo.aspx>). Nella prima fase i soggetti privati propongono le manifestazioni d'interesse, e costruiscono in dialogo con Luce-Cinecittà il progetto generale che farà da capitolato, posto a base d'asta per la concessione dell'Hub di Cinecittà. Nella seconda fase si hanno il bando ufficiale e la concessione. Le domande di partecipazione, aperte a tutte le realtà del settore, dovranno pervenire entro le ore 13:00 del 12 marzo 2018. Infine il futuro di Cinecittà prevede altri due appuntamenti strettamente legati all'innovazione tecnologica. Verrà creato il primo Teatro di posa 4.0 di Cinecittà. Un Teatro esclusivamente dedicato al sistema del Motion Capture, alle produzioni in Realtà Virtuale, ai videogame. Un set per la realizzazione delle forme più avanzate di narrazione cinematografica. Un futuro di cui possiamo già immaginare gli scambi creativi, a partire dal progetto di un videogame ambientato a Cinecittà. E dal 4 al 6 maggio 2018 Istituto Luce-Cinecittà co-organizzerà il Primo Festival dell'Industria Videoludica, Romevideogamelab. Un appuntamento per operatori, appassionati e nuovi spettatori. Con Cinecittà Game Hub, Istituto Luce-Cinecittà dà corso a una nuova esperienza, progettuale e fisica, di diversificazione e ricerca sulle nuove narrazioni. Aprendosi alla comunità videoludica, ai suoi professionisti e appassionati. Da oggi la Fabbrica dei sogni è aperta anche a loro. Marlon PELLEGRINI Ufficio stampa ISTITUTO LUCE-CINECITTÀ srl Via Tuscolana, 1055 - 00173 Roma Tel.: +39 06 72286407 Mob.: +39 3349500619 m.pellegrini@cinecittaluce.it www.cinecittaluce.it