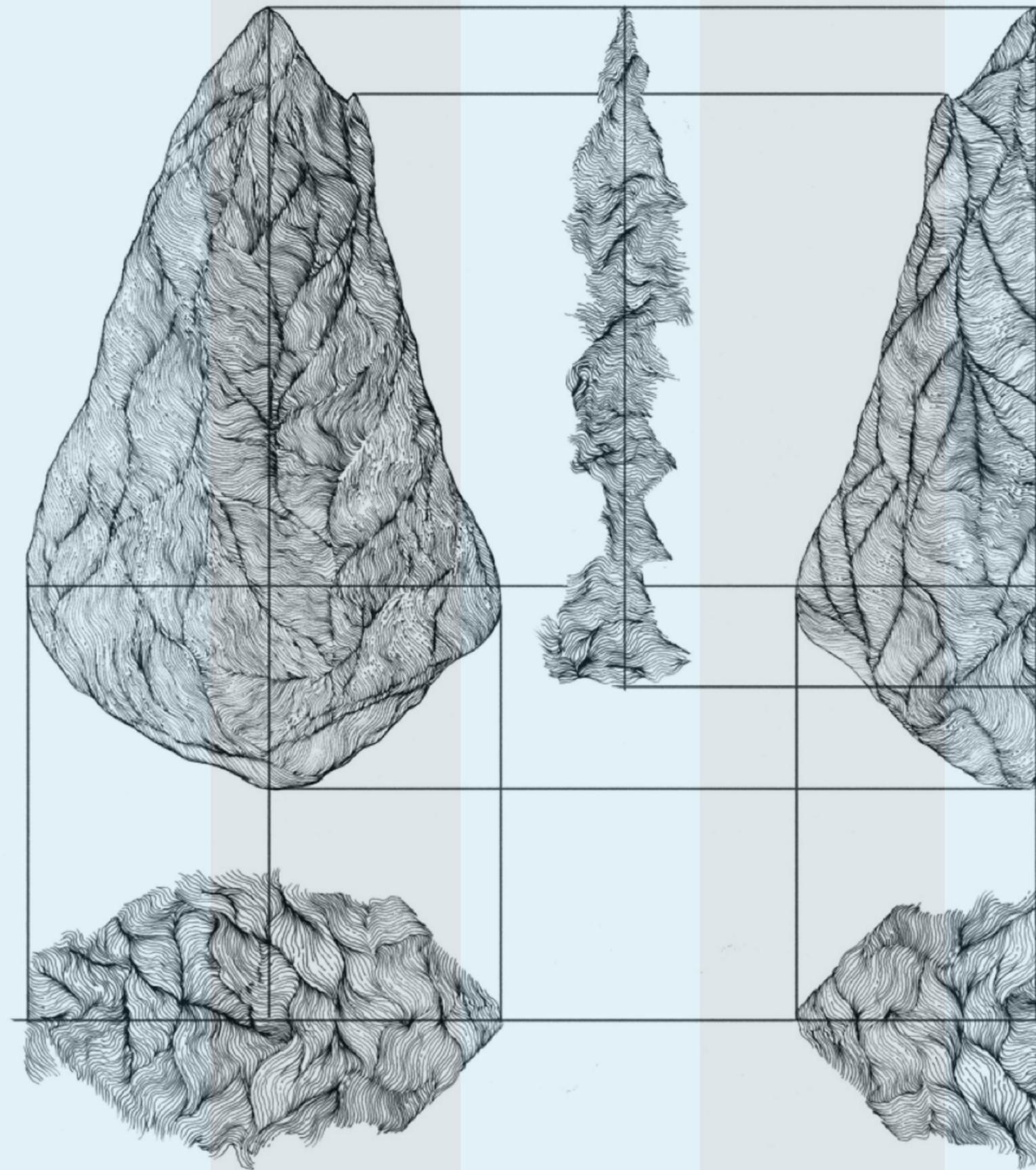
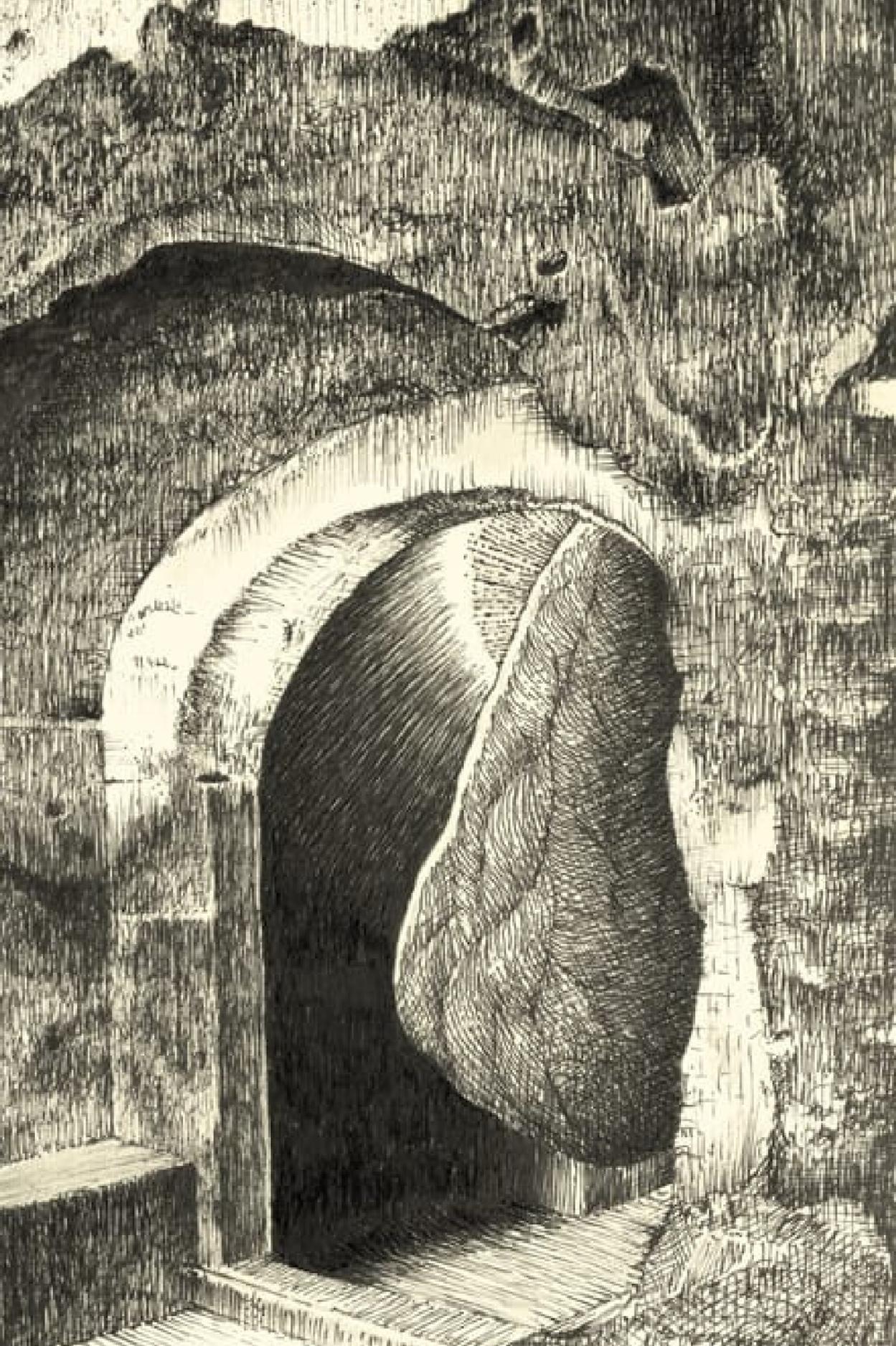


OVOLITHO1

# Novus Ordo Seculorum





# OVOLITH01

Ovolith01 è un duo artistico nato nel 2020 durante i giorni della crisi pandemica del covid con l'intenzione di voler mettere insieme le conoscenze artistiche pittoriche tradizionali di Giorgio Milano e le conoscenze tecnologiche dell'arte 3D di Raffaele Grande.

Oggi giorno le nuove tecnologie ci permettono di sfruttare al massimo tutto quel potenziale artistico che fino a qualche anno fa sarebbe stato impossibile esprimere pienamente ed è per questo che il progetto di Ovolith01 intende sperimentare a 360 gradi tutte le possibilità offerte, per fare in modo che le sue idee artistiche possano concretizzarsi nella maniera più coerente.

Anche il mercato dell'Arte si sta evolvendo verso nuovi modelli di sviluppo dove lo spazio fisico non è più indispensabile per la fruizione di un'opera, quindi anche uno spazio digitale può ora diventare luogo deputato alla visione e partecipazione di una qualsiasi esperienza artistica.

E' per questo motivo che il progetto Ovolith01 intende sviluppare le sue poetiche artistiche attraverso la fruizione di media differenti partendo dalla pittura e dal disegno tradizionali, smaterializzandosi nel digitale per poi ricomporsi ancora in forma scultorea in un ciclo senza fine; una tela di lino di pochi centimetri dipinta a mano e raffigurante una pietra può essere ricostruita in digitale e diventare praticamente infinita; può avvolgere e immergere totalmente il fruitore dell'esperienza in una nuova realtà digitale senza dimensioni fino a diventare un monolite virtuale alto centinaia di metri per poi trasformarsi ancora, attraverso la stampa 3D, e diventare un oggetto reale come una scultura fluttuante in sospensione su un magnete e materializzarsi su una porzione dello spazio fisico della nostra scrivania.

Prima ancora della nascita del primo vero e proprio progetto artistico, si è voluto definire cosa fosse Ovolith01 ed è per questa ragione che si è deciso di creare una sorta di narrazione in chiave “sci-fi” nella quale venisse spiegata la genesi di questo nuovo soggetto artistico. Al fine di assolvere a questo compito è stato redatto un manifesto artistico che volutamente fornisce solo alcune scarse informazioni in merito. Ovolith01 è ammantato da un'aurea misteriosa e come primo atto si è manifestato con un breve video attraverso il quale enuncia sulla sua pagina Instagram il suo Manifesto.

Ovolith01 ha autonomamente preso l'iniziativa artistica ed ha iniziato a parlare con una sola voce nutrendosi delle esperienze di Giorgio Milano e di Raffaele Grande.



OVOLITH01

# MANIFESTO

Ovolith01 è comparso per la prima volta nell'anno 2020 e al momento si è manifestato solo su supporto digitale [non è escluso che possa manifestarsi anche con altre modalità].

Ovolith01 non è una macchina né un'intelligenza artificiale.

Ovolith01 è un'entità astratta immateriale che però è in grado di interagire con la nostra materia.

Ovolith01 è direttamente connesso in maniera imprescindibile a due esseri organici ben specifici senza i quali cesserebbe di esistere istantaneamente.

Ovolith01 si alimenta con i pensieri, le esperienze, le emozioni e le conoscenze di questi due esseri organici e comunica con loro grazie alla sua personale ed autonoma elaborazione di questi dati. Allo stato attuale non abbiamo ulteriori informazioni su Ovolith01.



# NOVUS ORDO SECLORUM

## PROGETTO

Novus Ordo Seclorum è il primo progetto artistico di Ovolith01, la prima testimonianza attraverso la quale Ovolith01 si è manifestato per la prima volta nella nostra realtà fisica.

Novus Ordo Seclorum rappresenta il sistema attraverso il quale Ovolith01 intende stabilire il primo contatto narrativo-estetico con noi esseri umani. Il Menhir, protagonista dell'opera, intende simboleggiare la materia fisica che può interagire con la nostra realtà; la pietra è l'archetipo attraverso il quale Ovolith01 decide di comunicare con noi, essa rappresenta l'unico linguaggio universale che può sfidare i secoli della storia e attraversare il tempo indenne, per poter lasciare un messaggio. La forma ricorda l'uovo, una struttura che evolve ed è contenuta in una sorta di Atanor alchemico, il fornello in cui si compie la lentissima creazione dell'uovo filosofico, dentro al quale, chiusa come in un embrione, si formerà la Pietra.

L'opera vuole anche essere un omaggio alla tradizione medievale di Virgilio Mago, ai suoi strabilianti miracoli e alle sue magie, alle sue leggende (tra le quali quella di Castel dell'Ovo dalla quale prende spunto il nome Ovolith01), un tributo alla devozione che la popolazione napoletana ebbe nei suoi confronti prima che i normanni e poi la Chiesa lo spodestassero per far posto al suo epigono Januarius, San Gennaro.

Novus ordo seclorum (trad.: "un nuovo ordine dei secoli") è uno dei motti latini suggeriti nel 1782 da Charles Thomson, segretario del Congresso Continentale, per il Gran Sigillo degli Stati Uniti, che sul verso presentava una piramide a tredici livelli (chiara allusione alle originarie tredici colonie) sovrastata dall'Occhio della Provvidenza; ai due lati dell'occhio il motto *Annuit Cœptis* (trad.: "favorisce" – o "ha favorito" – "le nostre imprese"), e, sotto la piramide, quello di *Novus ordo seclorum*. L'immagine del verso del sigillo è presente sulla banconota da un dollaro fin dal 1935.

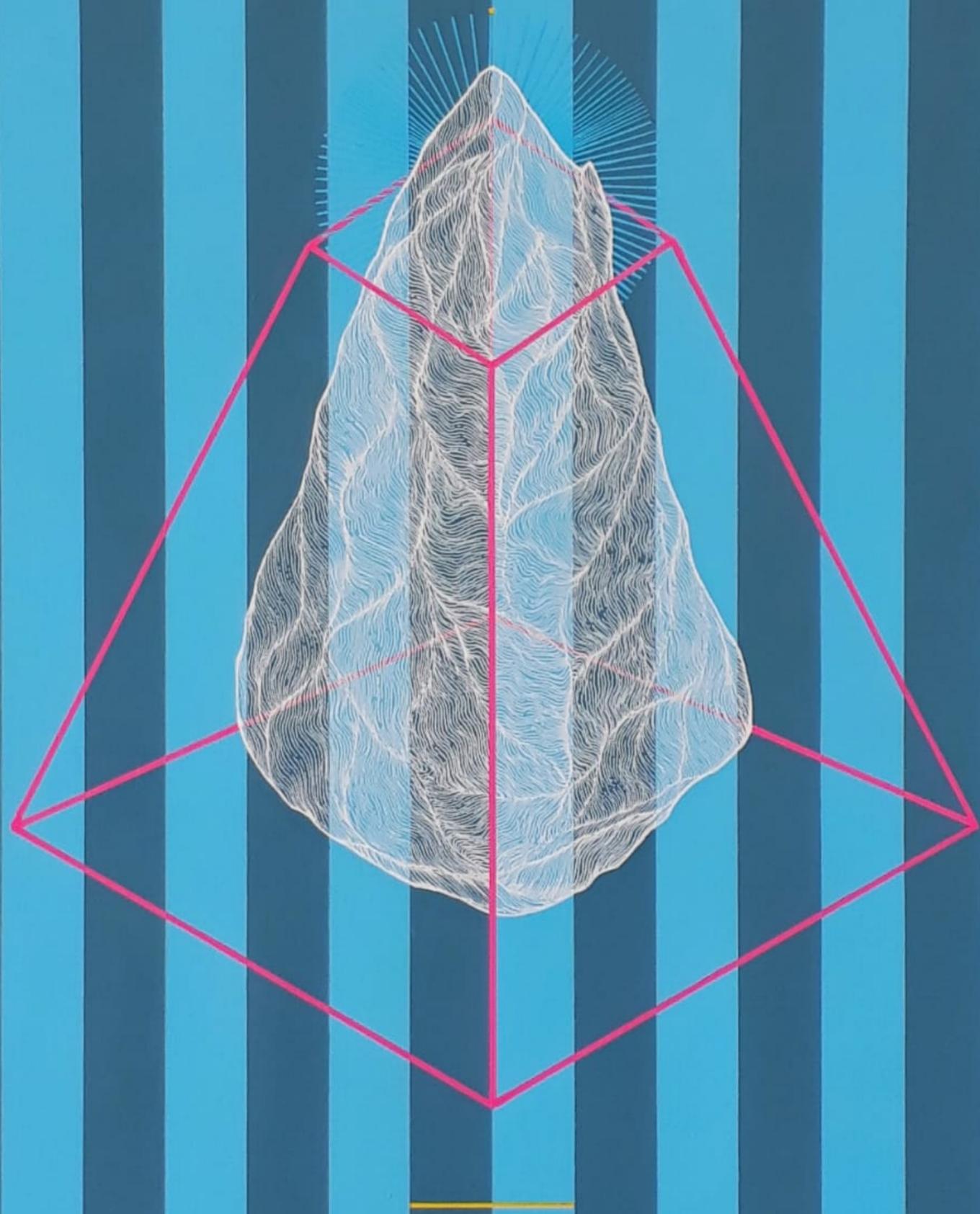
I versi da cui è tratto il motto americano sono soltanto la parte più nota di una porzione della IV Egloga delle Bucoliche che viene considerata da molti studiosi l'origine della fama di Virgilio tra gli scrittori e i teologi cristiani del Medioevo, che lo hanno considerato alla stregua di un profeta annunciante la venuta di Cristo. Non vi è altro autore classico latino che abbia influenzato la cultura e la letteratura cristiana più di Virgilio, fin dalle origini ufficiali del Cristianesimo. In un certo senso il poeta latino rappresenta il simbolo di una eredità culturale che si è trasmessa dalla Magna Grecia, nel mondo cosiddetto "occidentale", attraverso i secoli fino ai giorni nostri. Questa eredità non si sarebbe manifestata se Virgilio non avesse scelto, intorno al 42 a.C., di trasferirsi a Napoli, la città che era considerata la più greca tra quelle occidentali, dove per molto tempo anche dopo la morte del poeta si sarebbe continuato a parlare greco e dove erano presenti molti intellettuali, artisti e filosofi greci.

# NOVUS ORDO SECLORUM

**OPERA IN REALTA'  
VIRTUALE**

Novus Ordo Seclorum è un'esperienza immersiva che intende avvicinare all'arte contemporanea in maniera innovativa e dare al fruitore la possibilità di poter entrare fisicamente in un'opera per poter vedere cosa ci sia dall'altra parte.

Il protagonista di questa esperienza interattiva è un quadro dipinto su lino intitolato “Novus Ordo Seclorum” che raffigura una piramide tronca all'interno della quale è inserito una sorta di menhir fluttuante, sulla cuspide del menhir è raffigurato un piccolo globo giallo e un'aureola luminosa, mentre alla base dello stesso è presente una linea gialla; sullo sfondo del quadro compaiono delle bande verticali azzurre. La tela dipinta a mano in modo tradizionale è stata poi completamente ricostruita in 3d per ricreare un digital twin dell'originale.



# NOVUS ORDO SECLORUM

## Sinossi dell'esperienza in realtà virtuale

Ci troviamo in una radura desolata all'esterno dell'imboccatura di una grotta (ispirata all'antro della Sibilla cumana). Entrati nell'antro un'atmosfera di mistero subito rapisce il visitatore che inizia il suo percorso verso l'ignoto. Un lungo corridoio conduce in un'ampia camera tufacea all'interno della quale compare il quadro misterioso, qui il visitatore può aggirarsi nella camera muovendosi per osservare tutti i dettagli dell'opera e l'architettura naturale del luogo.

A questo punto compariranno una serie di istruzioni che come la voce di un oracolo chiederanno al visitatore se intende varcare la superficie del quadro ed entrare in un'altra dimensione. Accettando di entrare nel quadro il visitatore sarà proiettato fisicamente oltre la superficie della tela e si ritroverà in un mondo sconosciuto. Vedrà se stesso sospeso su di una pedana gialla (la linea gialla che nel dipinto è raffigurata ai piedi del menhir) che muovendosi in automatico lo condurrà all'interno di una piramide tronca luminosa fluttuante e poi all'interno del menhir contenuto nella piramide stessa (il soggetto del quadro osservato in precedenza). Sullo sfondo le bande verticali in azzurro ora costituiscono lo spazio di questa nuova dimensione nel quale è immerso il visitatore; il globo giallo luminoso posto sulla cuspide del menhir inizierà a pulsare e a volteggiare intorno alla piramide compiendo una serie di evoluzioni. Finite queste evoluzioni il punto si ricollocerà nuovamente nella posizione iniziale, la struttura della piramide si spegnerà e il menhir inizierà a smaterializzarsi gradualmente (la "soggettiva" del visitatore sarà sempre dall'interno). L'orizzonte dello spazio osservabile dal visitatore inizierà a restringersi e a contrarsi su se stesso fino al punto in cui, raggiunto il suo totale ridimensionamento, si muterà nelle quattro pareti di una stanza; ora il visitatore è all'interno di una stanza delimitata da quattro pareti azzurre a bande verticali. Improvvisamente anche queste quattro pareti inizieranno a contrarsi fino al momento in cui ci sarà buio totale e il visitatore frastornato dagli accadimenti si ritroverà sulla volta di una grande grotta preistorica semibuia.

Al centro della grotta si accenderanno quattro torce di fuoco disposte sul terreno a forma di quadrato e dai vertici emergeranno gradualmente come una sorta di tubolari luminescenti le strutture portanti della piramide tronca; un grande menhir inizierà a materializzarsi al suo interno, la sua struttura reticolare pian piano diventerà materia solida e la pietra alta circa cinque metri e sospesa dal suolo si manifesterà in tutta la sua bellezza misteriosa e ipnotica.

Ridisceso dalla parete superiore della grotta il visitatore potrà ammirare l'imponente ed enigmatico menhir fluttuante. In un angolo della caverna degli ominidi accovacciati stanno tracciando con una tintura azzurra delle linee verticali sulla roccia, e sul lato opposto è visibile uno squarcio nella parete oltre il quale si può osservare l'esterno... si intravede un cielo irreali composto da bande verticali azzurre, probabilmente l'atmosfera di un altro mondo...

# POSSIBILI MODALITÀ DI FRUIZIONE DELL'ESPERIENZA DI REALTÀ VIRTUALE

## MODALITÀ 1

**Evento singolo o Installazione** (permanente o temporanea). Questa modalità richiederebbe uno spazio fisico di almeno 3m x 3m, un visore VR di fascia di prezzo variabile dai €400 ai €2000 e un PC laptop di fascia medio-alta €2000/€3000. Questo setup si presterebbe appunto per Mostre o Installazioni e potrebbe essere installata eventualmente in più luoghi. Una persona potrebbe essere impiegata per istruire l'utente al momento della navigazione dell'esperienza.

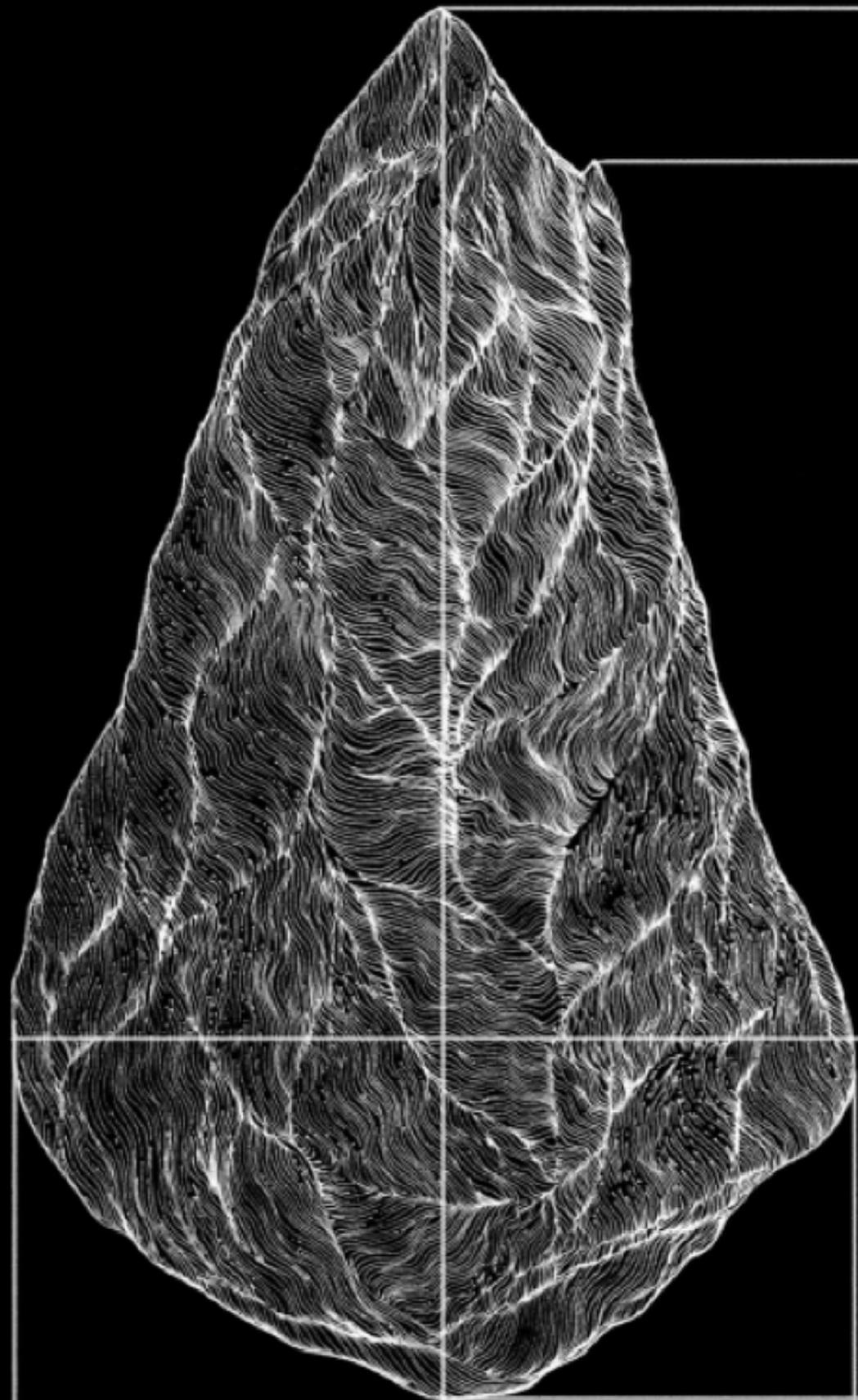
## MODALITÀ 2

**Privata.** Questa modalità darebbe la possibilità a qualsiasi utente che dispone dell'hardware necessario, sulla base degli stessi dati tecnici citati nella modalità 1 di usufruire dell'esperienza da casa, scaricandola da un sito adibito o attraverso un marketplace come quello che Meta (Facebook) mette a disposizione o da altre piattaforme.

## MODALITÀ 3

**Stand Alone.** Questa modalità sarebbe quella più economica perché richiederebbe solo un visore VR in fascia di prezzo €400 / €1500 ma anche quella più limitata visivamente perché elaborata da un processore 'Mobile' piuttosto che da un PC dedicato.





## OBIETTIVI

Uno dei principali obiettivi di Ovolith01 è quello di trovare finanziamenti/sponsor per lo sviluppo del progetto VR e creare dei prodotti di Arte e Design. Entrambe le linee richiederanno supporto di Privati ed Aziende per trasformarli in prodotti commerciali e/o fruibili.

Il progetto “Novus Ordo Seclorum” che prevede l'esperienza di Realtà Virtuale è già iniziato ma è attualmente ad uno stadio prototipale così come alcuni prodotti fisici, come la scultura fluttuante su magnete. Nel caso ci dovesse essere interesse da parte di investitori in uno dei due obiettivi o in entrambi, si potrebbe provvedere a condividere altro materiale di approfondimento riguardante il processo di sviluppo e costi di produzione.

Attualmente questi documenti sono in fase di stesura, ma in caso di meeting dal vivo già c'è un'idea sul range di costi che andrebbero poi approfonditi con un break-down dettagliato. Lo sviluppo del progetto, seppur con un passo diverso, continuerà a prescindere dai finanziatori, ma i tempi sarebbero molto più dilatati, essendo appunto un progetto totalmente auto-finanziato.



# Mostra di OVOLITH01

Dal 27 ottobre al 21 dicembre 2022 si è tenuta, presso L'Arsenale di Napoli, la prima mostra di Ovolith01 dal titolo "Novus Ordo Secolum" curata da Marco Izzolino; un'esperienza artistica in tre atti, accompagnata da una serie di itinerari culturali in collaborazione con ANM-Metro Art, Laes Napoli Sotterranea e Celanapoli che hanno offerto un nuovo modo di esperire una mostra di arte contemporanea ed hanno suggerito un punto di vista alternativo sulla relazione tra il poeta latino Virgilio e la città di Napoli.

La scelta dell'Arsenale di inserire nella propria attività espositiva e narrativa contemporanea la ricerca del duo artistico Ovolith01 è nata dalla volontà di presentare sotto una luce nuova monumenti emblematici della città, aggiungendo nuovi significati e nuovi punti di vista su una parte della sua storia.

Con questa mostra Ovolith01 ha voluto raccontare tutto il processo creativo che ha portato alla nascita del progetto Novus Ordo Seclorum, una sorta di "making of" di tutto ciò che poi porterà allo sviluppo dell'opera finale in realtà virtuale. In occasione della mostra è stata prodotta un'installazione digitale formata da tre video, un trittico intitolato "Novus Ordo Seclorum" (dal quale verranno poi creati degli nft), una scultura digitale e una serie di stampe e tavole disegnate a mano per spiegare bene il concept di tutto il progetto.

I atto - presso la Sala Circolare de L'Arsenale di Napoli a Palazzo Fondi.

II atto - presso lo Spazio Laboratorio de L'Arsenale di Napoli a Palazzo Fondi.

III atto - Itinerari guidati verso la città.

III atto, Scena II - Verso la città di sotto, itinerario guidato con video installazione nella Napoli sotterranea in collaborazione con Laes Napoli Sotterranea.

III atto, Scena III - Video installazione sotterranea negli ipogei ellenistici di Vico Traetta e walking-tour Metro Art Sottosopra in collaborazione con ANM - Metro Art e Celanapoli.



Video installazione nelle grotte di Napoli Sotterranea Laes

34  
**Cultura Napoli** M

A Palazzo Fondi in mostra le spettacolari opere di Milano e Grande nella nuova versione del duo Ovolith-01. Il poeta latino diventa il nume tutelare di un progetto creativo che unisce pratica pittorica e alta tecnologia

**VISIONI**  
 Le opere di Giorgio Milano e Raffaele Grande che hanno dato vita al duo artistico Ovolith-01 in mostra a Palazzo Fondi

## Se l'uovo di Virgilio ci proietta nel futuro

Alessandra Pacelli

**R**affinato e visionario pittore di opere fatte di segni infinitesimali, Giorgio Milano questa volta si presenta in duo con Raffaele Grande per dare vita a un progetto artistico articolato in tre tappe e calato in una dimensione futuribile ad alto contenuto tecnologico. Il tutto però coinvolgendo come nume tutelare Virgilio e le leggende che legano la nostra città al sommo poeta latino. In più, il progetto è inserito in quella nuova realtà che è Arsenale di Napoli, vincitore del programma Quartieri dell'Innovazione promosso dal Comune e che mira alla creazione di un «Museo della cultura e delle arti immateriali di Napoli e della Campania». L'esito è la mostra che inaugura giovedì a Palazzo Fondi (via Medina, ore 18) intitolata «Novus Ordo Seclorum» con cui il duo Ovolith-01 (nome ispirato al celebre uovo di virgiliana memoria) mette sotto una luce innovativa monumenti emblematici della città, aggiungendo nuovi significati e nuovi punti di vista.

Dopo il primo atto che il 27 ottobre ha messo in circolazione due particolarissimi video, e in attesa del terzo capitolo che il 24 novembre proporrà un itinerario culturale di Napoli con inediti contenuti narrativi molto sperimentali, il duo Ovolith-01 - nato nel 2020 durante i giorni della crisi pandemica fondendo

le pratiche pittoriche di Milano con le conoscenze tecnologiche dell'arte 3D di Grande - mette in campo un monumentale tritico digitale creato da una presunta entità «altra - macchina? intelligenza artificiale? - stabilendo così il primo contatto narrativo-estetico con il pubblico. Il Menhir protagonista dell'opera simboleggia la materia fisica con cui si può interagire: la pietra come archetipo, come riferimento primario di un linguaggio universale che attraversa i secoli e la storia. Un po' l'idea del monolite di «2001 Odissea nello spazio», ma la forma a uovo, senza spigoli o lati definiti, lascia presagire infinite evoluzioni di questa sorta di embrione affettato.

L'opera vuole anche richiamarsi alla tradizione medievale di Virgilio Mago, ai suoi strabilianti miracoli e magie, alle leggende che indissolubilmente lo legano al Castel dell'Ovo. «Il poeta latino - afferma il curatore Marco Izzolino - rappresenta il simbolo di una eredità culturale che si è trasmessa dalla Magna Grecia attraverso i secoli fino ai giorni nostri. Questa eredità non si sarebbe manifestata se Virgilio non avesse scelto, intorno al 42 a.C., di trasferirsi a Napoli, la città che era considerata la più greca tra quelle occidentali, dove per molto tempo anche dopo la morte del poeta si sarebbe continuato a parlare greco e dove erano presenti molti intellettuali, artisti e filosofi greci. Virgilio incarnava per il territorio partenopeo il filo rosso che collega la cultura greca a quella romana, e questa a quella medioevale. Nella tradizione popolare napoletana Virgilio venne venerato come un mago e nume tutelare».

I dipinti e i video realizzati per la mostra sono di grande fascino seduttivo, ma soprattutto sembrano aprire uno squarcio verso spazi infiniti, mondi siderali di cui loro, incredibilmente, diventano la chiave d'accesso.

**LA PIETRA COME FIGURA ARCHETIPICA IN DIPINTI E VIDEO CHE APRONO UNO SQUARCIO SU INEDITE REALTÀ**

**L'Orientale inaugura a suon di jazz**

Un concerto jazz inaugura l'anno accademico dell'università L'Orientale: appuntamento alle 17,30 al conservatorio di San Pietro a Majella con Giuseppe Bassi al contrabbasso, Paolo Sessa al pianoforte, la violinista giapponese Nanko Tarui e il percussionista turco Berkant Çakıcı.

«Per il secondo anno abbiamo scelto di celebrare l'avvio dell'anno accademico con il nostro spirito, quello di un ateneo che ha come mission l'incontro tra culture per una reciproca conoscenza e un reciproco apprezzamento. Potremmo dire che la colonna sonora ideale dell'Orientale sia la musica jazz, un genere che fa della contaminazione culturale il suo punto di forza» dice Roberto Tottoli, rettore dell'università napoletana.

Articolo tratto da "il Mattino"



Video installazione sotterranea negli ipogei ellenistici di Vico Traetta a Napoli



**GIORGIO MILANO**  
Nato a Napoli 1974.

#### PREMI

2017 Apulia Land Art Festival, Science Fiction Prize.

2012 Premio Basi, finalista sezione disegno.

2010 Vincitore Premio Arte Mondadori, Targa d'oro sezione pittura. 2009

Vincitore Premio Moleskine myDetour 5x5.

#### COLLEZIONI

collezioni private nazionali ed internazionali tra le quali Moleskine Foundation e Palazzo Montemartini, Roma.



[www.giorgiomilano.it](http://www.giorgiomilano.it)



[@giorgiomilanoart](https://www.instagram.com/giorgiomilanoart)



[milano.giorgio@yahoo.it](mailto:milano.giorgio@yahoo.it)

#### MOSTRE PERSONALI

**2022**

Novus ordo Seclorum, di Ovolith01, L'Arsenale di Napoli, Napoli, curata da Marco Izzolino.

**2019**

I pilastri dell'Universo, Mac 3 Museo di arte contemporanea della città di Caserta, Caserta, curata da Massimo Sgroi.

**2016**

Multum in Parvo, The Format Gallery, Palazzo Santa Chiara, Roma, curata da Valerio Dehò. 2012

Parenklisis, The Apartment Contemporary Art, Napoli, curata da Andrea Maglio.

**2010**

Codes, The Apartment Contemporary Art, Napoli, curata da Renata Caragliano.

#### MOSTRE COLLETTIVE SELEZIONATE

**2021**

L'Architettura dell'Arcobaleno, Mac3 - Museo d'arte contemporanea città di Caserta, da un'idea di Massimo Sgroi a cura di Veronica Cimmino, Luca Palermo e Marco Izzolino.

**2017**

Apulia Land Art Festival, curata da Helia Hamedani, Girolamo Pizzetti, Giuseppe Capparelli, Saline di Margherita di Savoia, (BT), Italy.

Art Boca Raton, ARTPULSE Projects, curata da Raisa Clavijo, Boca Raton, At Research Park on the grounds of Florida Atlantic University, FL, USA.

Art Palm Beach, ARTPULSE Projects, "Work in progress", curata da Raisa Clavijo, Palm Beach County Convention Center FL, USA.

**2016**

The Others, stand The Format Contemporary Culture Gallery, Torino, Italy.

Art Boca Raton, ARTPULSE Projects, Percorsi / Journeys, curata da Raisa Clavijo, Boca Raton, At Research Park on the grounds of Florida Atlantic University, FL, USA.

**2015**

Questa casa non è un albergo, Officine Miramare, Techne Contemporary Art, con la collaborazione di The Format Gallery, Reggio Calabria, Italy, curata da Giuseppe Capparelli.

The Others, stand The Format Contemporary Culture Gallery, Torino.

**2013**

Uno sguardo privato, Mac3 Museo d'arte contemporanea città di Caserta, curata da Massimo Sgroi. The Story of the Creativity, See Exhibition Space, Long Island City, NewYork, USA.

**2012**

MattinArte centocinquanta loghi d'artista per il Mattino, Pan Palazzo delle Arti di Napoli, saggio di Achille Bonito Oliva.

Premio Basi, Cassero Senese/Biblioteca comunale Italo Calvino, Grosseto/Castiglione della Pescaia, curata da Silvia Petronici e Barbara Madrigali.

Green dreams, Sguardi della giovane arte campana, Tempio di Pomona - Palazzo Arcivescovile di Salerno, curata da Massimo Bignardi.

Underscore, Spazio Blanch Centro polifunzionale per l'Arte Contemporanea, Napoli, Italy. MyDetour Moleskine Taccuini da Viaggio, Fondazione Bevilacqua La Masa, Venezia, curata da Moleskine. From Abstract to Abstract, Galleria Present'Art Space, Firenze.

**2011**

Lo stato dell'arte - Campania, Padiglione Campania alla 54°Esposizione internazionale d'arte della Biennale di Venezia per il 150° dell'unità d'Italia, Complesso Ex-Tabacchificio Centola, Pontecagnano Faiano (SA), Italy, curata da Vittorio Sgarbi.

Moleskine Stories, Le Bon Marché, Paris, France, curata da Moleskine. Independence Day, Consolato Generale degli Stati Uniti di Napoli. Arte Accessibile Milano, sede milanese del gruppo 24 ORE, Milano, curata da Chiara Canali, Ivan Quaroni, Francesca Baboni e Stefano Taddei.

**2010**

Premio Arte Mondadori 2010, Palazzo della Permanente di Milano. Moleskine myDetour, Shanghai Art Bookstore 艺术书坊, Shanghai, Repubblica Popolare Cinese. Dak'Art 2010, Collateral Biennale de l'art africain contemporain, Dakar, Senegal.

**2009**

Moleskine myDetour 5x5, la Feltrinelli, Largo Torre Argentina, Roma.



**RAFFAELE GRANDE**  
Nato a Napoli 1977

**2001/2009**

Dopo 2 anni di studi da autodidatta a Napoli inizia la sua carriera nell'arte digitale nel settore dei videogiochi. Qui investe circa 10 anni creando arte digitale, dalla pixel art a quella 3D. Durante questo periodo lavora allo sviluppo di circa 15 titoli, partendo dal Nintendo Game Boy Advance alle piattaforme portatili Playstation, Facebook e Mobile. Di seguito l'elenco dei giochi:

Superman - Countdown to Apokolips (GBA)

Wings (GBA)

R-type III (GBA)

Wing Commander Prophecy (GBA)

Ozzy & Drix (GBA)

Spiderman 2 (GBA)

Smashing Drive (GBA)

Street Racing Syndicate (GBA)

Big Mutha Truckers (Nintendo DS/GameBoy Advance)

Hot Wheels - Ultimate Racing (Sony PSP)

Subbuteo (Nintendo DS)

Diabolik - The Original Sin (Nintendo DS)

Sinnes Trainer (Nintendo DS)

I Am Playr (Facebook e Mobile)

**2010/2021**

Dal 2010 si trasferisce a Londra dove la sua carriera nei videogiochi prosegue e successivamente

si estende ad altre industrie come quella della pubblicità e del design.

Qui lavora alla realizzazione di molteplici pubblicità per marchi internazionali come la Unilever e

successivamente al design e visualizzazione di duty free di aeroporti di tutto il mondo tra cui: Abu

Dhabi, Rio De Janeiro, Gatwick, Istanbul, Bangkok e decine di altri piu' piccoli.

Nel 2016 sfruttando tutto quello appreso sinora e fondendolo con le sue conoscenze nei

videogiochi, intraprende una nuova avventura nella realtà virtuale.

In questo nuovo settore riesce a convergere tutti quelli nei quali ha lavorato negli anni, creando

esperienze virtuali di duty free, design di negozi, pubblicità' ed intrattenimento

**2021/2022**

Ad inizio 2021 si trasferisce nuovamente a Napoli dove prosegue la sua carriera legata alle esperienze virtuali e fonda Broken Bones Studios che è appunto una digital content factory.

Qui espande ancora di più i suoi studi dedicandosi alla realizzazione di esperienze virtuali e digital twin in tutti i settori che lo richiedano come aziende, musei e gallerie d'arte, oltre alla ricerca e sviluppo per il futuro metaverso.

Nel 2022, grazie a Italian Institute for the Future e il progetto Napoli Foresight Center, partecipa come insegnante in un progetto per la formazione di 10 studenti nella creazione di gemelli digitali che si conclude con la realizzazione di un'esperienza virtuale di un'ipotetica rigenerazione urbana dell'ex depuratore di San Giovanni a Teduccio.

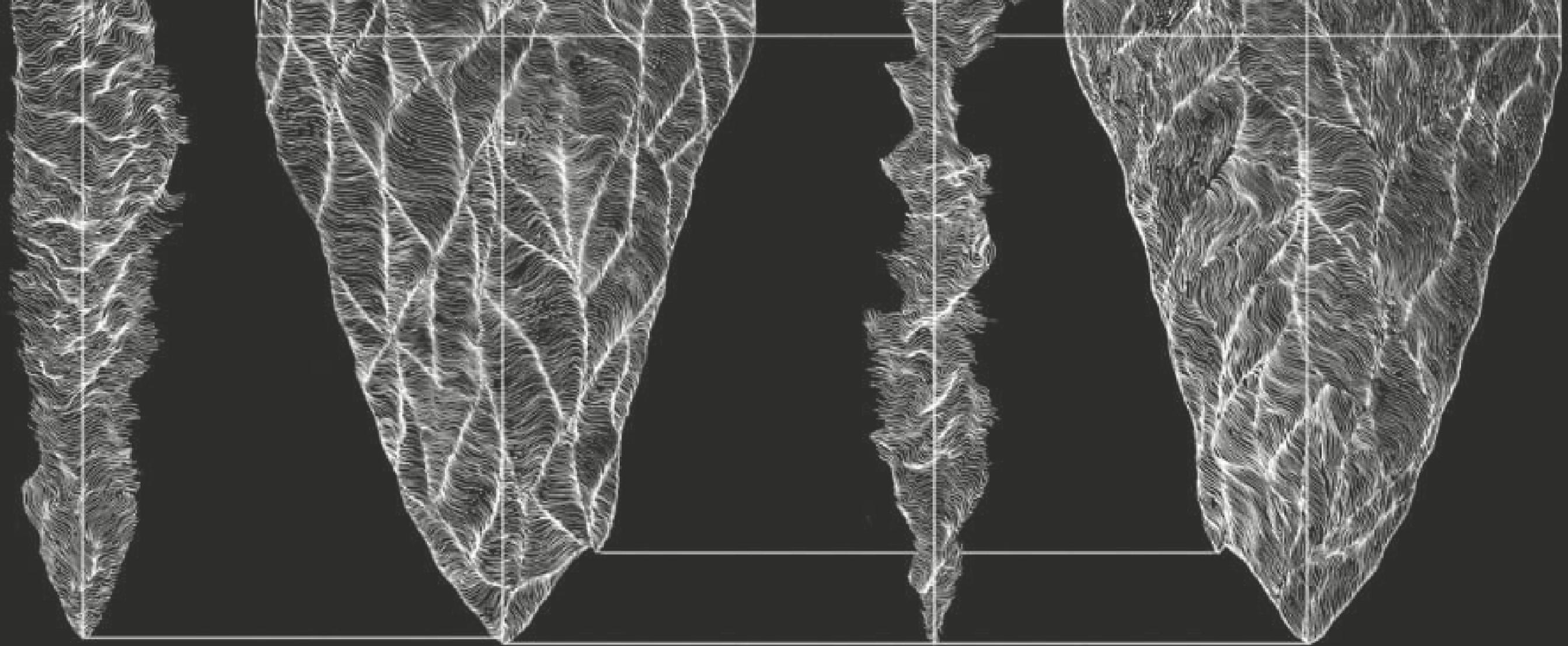
 [rafgrande@gmail.com](mailto:rafgrande@gmail.com)

 [@rafgrande](https://www.instagram.com/rafgrande)

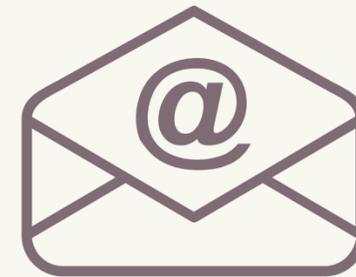
 [@brokenbonesstudios](https://www.instagram.com/brokenbonesstudios)

 [www.brokenbonesstudios.com](http://www.brokenbonesstudios.com)

 [Info@brokenbonesstudios.com](mailto:Info@brokenbonesstudios.com)



**@ovolith01**



**ovolith01@gmail.com**