

NEOLUDICA. ART IS A GAME 2011 – 1966

Arte e gioco: in quante forme si può declinare questa relazione? L'arte è un gioco, diceva Duchamp, e i giochi sono arte. L'ingresso dei videogiochi nella danza delle Muse ha arricchito ulteriormente questa relazione: i videogiochi sono un'arte e hanno avuto, negli ultimi anni, un impatto determinante sulle altre arti: dal cinema alla letteratura, dalla musica alle arti visive. Si collocano al crocevia tra forme produttive e culturali molto differenti, ed è proprio l'anomalia di questo incontro/scontro che li rende terribilmente interessanti. Neoludica è un evento che vuole esplorare a fondo queste relazioni. Illuminations (tema della 54. Esposizione internazionale d'Arte - La Biennale di Venezia) è anche il titolo di un'opera di Arthur Rimbaud: poeta visionario, genio della sinestesia, esploratore di mondi, linguaggi e culture: Neoludica nasce anche sotto il suo segno, per dare vita a un allestimento di suoni e di luci e a un inedito viaggio tra i linguaggi.



Una esposizione innovativa

Il progetto di Musea presentato con E-Ludo a Venezia è stato tra gli eventi collaterali della 54. Esposizione Internazionale d'Arte – La Biennale di Venezia 2011, diretta da Bice Curiger e da lei titolata ILLUMInazioni-ILLUMInations.

NEOLUDICA è una mostra italiana per modalità di pensiero, di visione, di apertura, di dialogo, di capacità di connettere epoche ed estetiche. Cos'è in particolare questo valore italiano? E' capire ed esprimere che il videogioco e l'arte che lo produce non è un'isola ma un arcipelago; è affondare la ricerca nelle premesse, nella storia, nella contemporaneità, per non lasciare nulla al caso; è collegare ambiti differenti tra ricerca-innovazione-filosofia-scienza-estetica-creatività-tecnologia per una consapevolezza di questo medium senza pregiudizi.

Questo progetto ha un valore particolare: un gruppo di curatori insieme a un gruppo di artisti desiderano affermare qualcosa di nuovo alla Biennale di Venezia e a seguire in giro per il mondo, investendoci del proprio, perché anche grandi istituzioni ci hanno creduto. E' la prima volta che i videogiochi, le game art e gli arsgames entrano in una manifestazione d'arte di pari valore internazionale.

Noi vogliamo cambiare il passato. Stiamo tracciando una premessa che segnerà il XXI secolo più velocemente di quanto il cinema abbia fatto nel secolo scorso e in modo più capillare entrerà nella quotidianità di tutti.

Neoludica è pronta per girare il mondo. L'ARTE è IN GIOCO.



Report Venezia 2011

L'evento collaterale ha avuto 2 Padiglioni: uno alla Sala dei Laneri in Santa Croce a Venezia, l'altro al Centro Culturale Candiani in Mestre, dal 1 giugno al 27 novembre 2011.

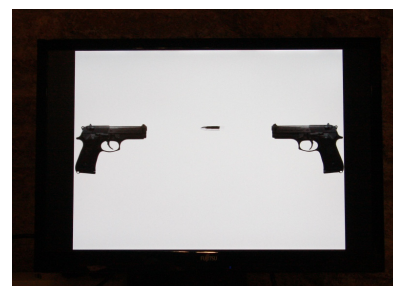
L'esposizione può variare di dimensioni a seconda dello spazio disponibile, dato che è per la maggior parte tecnologica; può occupare 600mq (spazio avuto a Venezia) come 2000 mq.

Durante la Biennale di Venezia che per la 54. Esposizione ha avuto oltre 400.000 visitatori, Neoludica è stata visitata da una media di 100 persone al giorno, per un totale, comprendendo eventi e manifestazioni create al suo interno, di 20.000 visitatori, di età varia e di tutte le nazionalità. Ottimo il rapporto sviluppatosi con le Università locali anche per la mediazione culturale svolta da alcuni studenti laureandi in sede di mostra e alle partnership scientifiche con altri atenei italiani e stranieri.



Web e press

Oltre ai blog di Neoludica e Italians do it better!! e ai siti di curatori e artisti partecipanti, la rete creata con le media partnership ha permesso all'evento di essere indicizzato in oltre 40 pagine di Google per tutto il periodo della Biennale raccogliendo una rassegna stampa cartacea e web di oltre 300 articoli. XL in partnership ha pubblicato a giugno un servizio di 6 pagine. Di media 4 milioni di utenti raggiunti con l'attività base di comunicazione mensile.



Social media

E-Ludo e Musea hanno seguito tutta la campagna sui social ottenendo impressions su un bacino di utenza altamente interessato e trasversale tra il mondo delle arti e quello dei videogames.

Twitter con 2 account attivi, Facebook con 5 account attivi, LinkedIn con 6 account attivi e 2 gruppi, Google+, Four Square, YouTube. Portata di click a 120.000 a settimana per social con trend di crescita del 25% e una diffusione dall'Europa al Giappone, dalla Cina all'America, con utenza bilanciata quasi al 50% di uomini e donne.



Struttura della mostra

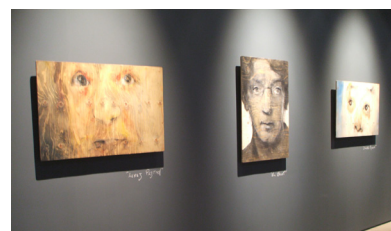
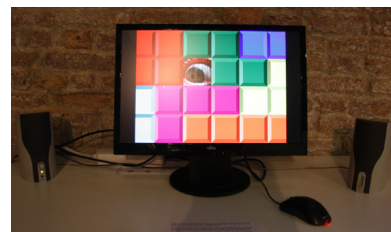
Sezioni e opere: l'esposizione si configura in 9 sezioni che possono essere comprese in un unico ambiente espositivo e delineate da un percorso descrittivo e/o interattivo oppure essere suddivise in spazi e sale differenti per un totale di 95 opere oppure 125 opere (a scelta su spazio e contenuti raddoppiando gli art work dei publishers).

Fotografia e video (Santoni-Parisi) e proiezione gigante di 70 artwork dei videogames, game art con gli art work dei videogames e le console coi giochi (Microsoft, Nintendo, Sony, Activision, Blizzard, Disney, Warner), Game Art degli artisti italiani (15 artisti/opere), foto ritratti ai volti e alle mani degli artisti (Paolo della Corte), ritratti dei creatori di videogames (Samuele Arcangioli), sezione di Oddworld (11 trittici di Lorne Lanning e Sherry McKenna), scultura in realtà aumentata (Mikayel Ohanjanyan), immagini e software ludo-mutanti (Massimo Giuntoli), sezione di Tale of Tales, tappeto di Connessioni remote (Luca Traini), percorso di retrogaming.

Tecnologie necessarie: le console e i monitor/tv per videogiochi vengono forniti dai publishers, per le altre opere occorrono 2 tv con lettore dvd, 1 proiettore collegato a computer con amplificazione stereofonica, 9 computer con monitor superiore a 21", le altre opere sono collocabili come quadri e sculture.

Spazi fruibili interattivamente: se la struttura ospitante ha spazi per l'interazione alcune opere possono essere offerte al pubblico in forma amplificata. Sia per singoli artisti (cui volendo si possono dedicare sale specifiche) sia per conversione multimediale interattiva delle connessioni remote.

Se la struttura presenta spazi espositivi tradizionali, l'interazione del pubblico avverrà attraverso ciascuno strumento collegato all'opera (computer, mouse, ...)



Artisti

Lorne Lanning e Sherry McKenna, Paolo Della Corte, Marianna Santoni, Mikayel Ohanjanyan, Samuele Arcangioli, Massimo Giuntoli, Gabriella Parisi, Jan Vormann, Alessandra Rigano e Federico Castronuovo 'Serenata', Auriea Harvey e Michael Samyn 'Tale of Tales'; Matteo Bittanti + IOCOSE, Tonylight, Marco Cadioli, Mauro Ceolin, Damiano Colacito, Eva & Franco Mattes, Les Liens Invisibles, Molleindustria, Antonio Riello, Federico Solmi, Santa Ragione, Stefano Spera, Carlo Zanni, Miltos Manetas, Vjvisualoop; concept artist internazionali autori dei videogiochi.



Eventi complementari

E' possibile richiedere gli eventi realizzati durante la Biennale di Venezia: musica, machinima, conferenze tematiche, workshop artistici e fotografici, sfilate, proiezioni, incontri con gli artisti e gli autori.



Target in Italia

il grande pubblico appassionato d'arte e di cultura contemporanea (9.000.000);

il grande pubblico di giocatori e appassionati di Game Culture (11.000.000 famiglie in Italia, e l'Italia tra i Big5 europei: dati Games Forum 2010)

la classe creativa e in generale la fascia dai 20 ai 55 anni;

i collezionisti d'arte;

i collezionisti di retrogaming;

professionisti del mondo dell'arte, del design, dell'architettura, dell'editoria, delle professioni creative (550.000 persone);

studenti delle scuole superiori, delle accademie e delle università (650.000);

docenti e ricercatori di scuole superiori e facoltà (25.000);

gli amministratori pubblici che si occupano di ambiti culturali;

il mondo corporate e le aziende interessate ai linguaggi creativi di oggi.



Integrazione

Per ogni nazione straniera ospitante sarà possibile ampliare la mostra con una sezione di game artist scelti con un curatore locale e la possibilità di realizzare una monografia Skira che farà pendant col volume di Neoludica per documentare il lavoro di Game Culture nel proprio Paese e diffonderlo. Costi di sezione a parte.



La Biennale di Venezia a casa vostra

Scegliendo di ospitare Neoludica che è stata Evento Collaterale alla 54. Esposizione Internazionale d'arte – La Biennale di Venezia, la struttura ospitante avrà il fregio del Leone rosso della Biennale. A tutti gli effetti, la Biennale di Venezia sarà in casa propria. La Biennale concede l'itinerario e il Bollino entro maggio 2013, cioè fino all'inizio della prossima Biennale d'Arte.

La scheda del volume edito da Skira

Edizione separate in lingua italiana e inglese

Formato: cm. 16,5 x 21

Pagine: 260 pagine a colori

Testi: circa 100 cartelle dattiloscritte complessive

Illustrazioni: circa 200 a colori

Legatura: broccatura cucita, copertina con alette lunghe stampata a 5 colori, plastificazione opaca

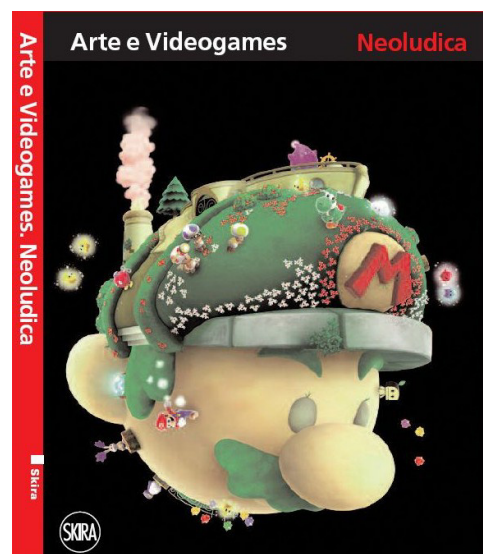
Carta: patinata opaca finissima da 150 grammi

Prezzo di copertina: € 26,00

In collaborazione con TraRari TIPI

Autori

Debora Ferrari, Luca Traini, Elena Di Raddo, Ambra Bonaiuto, Alessandra Coppa, Salvatore Mica, Salvatore Fallica, Matteo Bittanti, Domenico Quaranta, Ruggero Eugeni, Mauro Nicolini, Andrea Ferrari, Eleonora Charans, Chiara Di Stefano, Cristina Casero, Federico Salerno, Andrea Tiberio TIBE, Kevin McManus, Massimo Giuntoli, Gabriella Parisi, Margherita Balzerani, Jaime D'Alessandro



Costi fissi per ospitare la mostra

Pagamento del pacchetto per un periodo minimo di 3 settimane massimo 5. Comprende: la consegna delle opere e del materiale per l'allestimento con il piano dettagliato dell'installazione delle opere; il supporto campagna stampa e media con tutta la rete acquisita di fan, contatti specializzati, mondo accademico, opinion leader; la fornitura compresa di 100 copie del volume Skira (nella lingua scelta dall'ente); la fornitura del logo Neoludica e del Bollino della Biennale di Venezia da apporre secondo le regole nel materiale di comunicazione. Consulenza dei curatori in fase di allestimento. Presenza dei curatori e degli artisti –disponibili- all'inaugurazione. Prenotazione e verifica della disponibilità immediata. Possibilità di collegamenti a network e/o tournée con altri musei/enti/strutture.

Costi variabili a carico della struttura ospitante

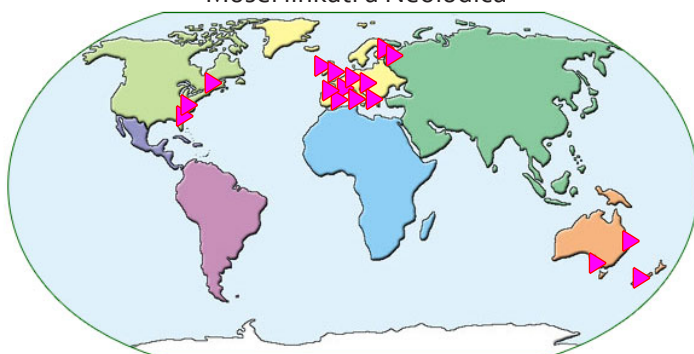
Trasporti, pubblicità, allestimenti, assicurazioni, eventuali pratiche doganali.

Le nostre App

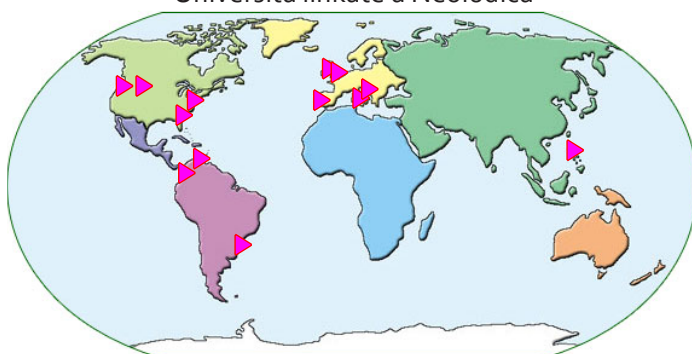
Realtà aumentata per scoprire i vostri itinerari; app didattiche e serious games; piattaforma crossmediale per contenuti editoriali. Costi di progettazione e produzione extra pacchetto mostra.

Ospitando Neoludica si entra nelle rete di Neoludica mondiale

Musei linkati a Neoludica



Università linkate a Neoludica



E-Ludo Lab

Associazione culturale e ricreativa

96100 Siracusa, Italia

Game:ART:Gallery
Art comes into play



Musea_TraRari TIPI

Editoria Cultura Comunicazione

11100 Aosta, Italia