



la Biennale di Venezia

54. Esposizione  
Internazionale  
d'Arte

Eventi collaterali

## Neoludica. Art is a game 2011-1966, Evento collaterale della 54. Esposizione Internazionale d'Arte – la Biennale di Venezia

Sala Dei Laneri, Santa Croce 131, Venezia dal 1 giugno al 27 novembre

Centro Culturale Candiani, Venezia -Mestre, dal 1 giugno al 31 ottobre

*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.*

### Artisti partecipanti:

Alessandra Rigano e Federico Castronuovo 'Serenata', Auriea Harvey e Michael Samyn 'Tale of Tales', Lorne Lanning e Sharry McKenna 'Oddworld'; Paolo Della Corte, Marianna Santoni; Nino Mustica, Mikayel Ohanjanyan, Samuele Arcangioli, Massimo Giuntoli; Gabriella Parisi; Matteo Bittanti + IOCOSE, Marco Brambilla, 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; Tibe; Jan Vormann.

In prima mondiale, l'evento mette in luce la forza artistica che unisce i vari aspetti del tema neoludico integrandone il confluire uno nell'altro, partendo dalla riflessione che la **fotografia d'arte del '900** ha ispirato e contaminato i vari ambiti creativi odierni (**Della Corte, Santoni**).

Con la frase di Duchamp "Art is a game between all people of all periods" si profetizza il ruolo che il videogioco ha oggi nell'ambito dell'arte.

Il dibattito è aperto su come i videogames -Opera Multimediale Interattiva- siano una forma d'arte ma non ancora compresa dal mondo culturale. Mentre tutti creano, organizzano, dibattono, all'interno dei propri settori (ambienti-fiere, forum, università) Musea\_GameArtGallery\_E-Ludo

Lab intendono creare una connessione coraggiosa e identificare scientificamente i processi e i risultati definibili Neoludica.

Si va da un'arte videoludica, analogica e digitale, in fotografia e in video, tattile ed immateriale, al repertorio di **45 anni di console** (con GamesCollection.it), sei articolazioni espositive e **34 artisti**.

**Italians do it better!!** perché gli artisti italiani dagli anni Novanta hanno dimostrato un precoce interesse per i videogiochi: anticipando fenomeni come il cinema videoludico dei machinima, le produzioni indipendenti, il divertimento elettronico di massa. **Archetipi e paesaggi** offre lo spunto per entrare nelle dinamiche profonde dei videogiochi coi publisher, rilevandone tutti i piani dell'ispirazione (15 videogiochi e 30 artwork di grandi nomi e studios).

**Serenata** crede nella continuità tra piattaforme di comunicazione ed espressione artistica. Con **Lorne Lanning e Oddworld** si leggono i legami con le avanguardie e con la grande arte contemporanea di **Jack Goldstein**. I **Tale of Tales** hanno dedicato la vita alla creazione di forme di arte interattive emotivamente ricche.

Un percorso di **realtà aumentata** (marcato dal **dispatchwork** di **Jan Vormann**), in Venezia e Mestre, unisce la scultura di **Nino Mustica** a quella di **Mikayel Ohanjanyan**, una grande struttura cubica di ferro con fili intrecciati a creare superfici geometriche, dove frasi codificate in QR attendono di essere decifrate.

**ILLUMInazioni – ILLUMInations** (titolo della 54. Esposizione Internazionale d'Arte dato dalla direttrice Bice Curiger) è anche un'opera di Rimbaud, poeta della sinestesia: **Neoludica** nasce sotto il suo segno per dare vita ad un allestimento di suoni e luci (con **Massimo Giuntoli** e con **Tibe**), viaggio inedito tra i linguaggi costitutivi per la formazione del nuovo serbatoio visivo delle pratiche contemporanee.

#### curatori e collaboratori:

##### *Ente promotore*

E-Ludo Lab

##### *Producer*

Musea TraRari TIPI

##### *Co-producer*

Fabbrica Arte beni culturali no profit

##### *Curatore project manager*

Debora Ferrari

##### *Co-organizzatori*

Ambra Bonaiuto, Salvatore Fallica,

Andrea Ferrari, Massimo Giuntoli, Salvatore Mica, Luca Traini

##### *Critici e curatori di sezione*

Matteo Bittanti, Cristina Casero, Alessandra Coppa, Eleonora Charans, Fortunato D'Amico, Elena Di Raddo,

Chiara Di Stefano, Mauro Nicolini, Domenico Quaranta, Federico Salerno

*promotion, comunicazione e pr*

Sabina Antonini, Laura Arduino

**supporter che hanno contribuito alla realizzazione dell'evento:**

***Partner di progetto***

AESVI, Centro Culturale Candiani Mestre, Arte Communications, En Space, Fabbrica di Benetton, Games

Collection, Wizarp Urban Visions, EN SPACE, Scuola Internazionale di Comics, Ochacaffé Italia-Giappone, SFEI, Gabriella Parisi, Tibe

***Supporter***

Activision Publishing, Blizzard Entertainment Italia, Disney Interactive Studios, Nintendo, Microsoft, Sony

Computer Entertainment, Warner Interactive Studios, Gobetto, Nikon, Distretto Commerciale

dell'Eporediese, Sorgenti Monte Bianco, GCode, Gabriella Parisi, La Repubblica XL, Gameplayer, Multiplayer

***Patrocinatori***

Accademia Italiana Videogiochi, AESVI, Archivio Videoludico Cineteca di Bologna, AIOMI, Lucca

Comics&Games, Università La Sapienza, Università di Catania, Università Cattolica del Sacro Cuore-ALMED,

Università Ca' Foscari, Stanford University, Accademia di Belle Arti di Venezia, Università Tor Vergata,

Arsgames España, OMNSH.ORG Parigi, Cinemaster - master in sceneggiatura cinematografica e videogame direction

**Eventi interni alle sezioni espositive**

*Eventi collaterali di grande impatto (solo alcuni esempi) all'interno delle sedi espositive:*

- *serata di musica videoludica o chipmusic parallela all'evento artistico*
- *eventi performativi tematici per la Biennale*
- *serie di proiezioni di game videos - non solo machinima ma tutto quello che fa parte dell'universo*

*videoludico - footage, clips, mods etc.*

- *summer school videogames*
- *workshop*
- *convegni, conferenze, tavole rotonde*
- *serate di gala tematiche*
- *presentazione e lanci di OMI e videogiochi*
- *educational*
- *Art Night Venezia, Neoludica partecipa alla prima notte bianca dell'Arte, 18 giugno 2011*

**info e materiali stampa**  
[neoludica@gmail.com](mailto:neoludica@gmail.com) [www.neoludica.it](http://www.neoludica.it)

