



**Alla c.a. dell'Assessore Beni e Politiche culturali
Comune di Siracusa**

Museo dell'Informatica Funzionante

Associazione Culturale Freaknet
Via Carnevale 17, Palazzolo Acreide (SR)

In collaborazione con:

Museo Interattivo di Archeologia Informatica

Associazione Culturale VerdeBinario
Via Accattatis 4, Cosenza

Fondazione Dyne.org

Amsterdam

Oggetto: concessione locali Galleria Civica "Montevergini" e patrocinio per la mostra/evento "INSERT COIN. L'ARTE, IL VIDEOGIOCO.(EFFETTI COLLATERALI)".

I sottoscritti **Gabriele Zaverio**, nella qualità di Presidente dell'Associazione Culturale Freaknet e fondatore del Museo dell'Informatica Funzionante, con sede a Palazzolo Acreide (SR), nella Via Carnevale 17, e **Guido Gaudio**, nella qualità di direttore artistico della mostra/evento multimediale "*Insert Coin. L'arte, il videogioco. (Effetti collaterali)*", in collaborazione con l'Associazione Culturale VerdeBinario/Museo Interattivo di Archeologia Informatica di Cosenza e con la Fondazione Dyne.org di Amsterdam (NL), chiedono la disponibilità e concessione dei locali della Galleria civica d'arte contemporanea "*Montevergini*", via S. Lucia alla Badia 1, per la realizzazione della mostra/evento in oggetto.

DESCRIZIONE PROGETTO "INSERT COIN. L'ARTE, IL VIDEOGIOCO.(EFFETTI
COLLATERALI)"

"I videogiochi sono la nostra più avanzata frontiera e il nostro più affascinante futuro" (Alberto Abruzzese). La mostra/evento multimediale "*Insert Coin. L'arte, il videogioco. (Effetti collaterali)*" propone un viaggio nella preistoria dell'era digitale, con l'esposizione dei primi videogiochi (ospitati nelle console originali dell'epoca) che hanno invaso il mercato domestico negli anni '70 e '80. La mostra e' costruita dai

pezzi storici presentati dal Museo dell'Informatica Funzionante, e include materiali e pezzi inediti della collezione dello stesso Museo.

Poichè il videogame vive innanzitutto di interazione, tutte le console esposte saranno funzionanti e liberamente utilizzabili dal pubblico.

Peraltro il videogioco, da tempo definitivamente ri-battezzato "*gameart*" in quanto manifestazione artistica tout court, comporta che le schermate digitali, l'iconismo simbolico dei titoli più interessanti nella storia del *videogame*, configurino un corpus di produzioni a video da considerare come vera e propria arte nelle sedi istituzionali a essa storicamente preposte.

Così il "*giardino zen suprematista*" di *Pong* (Atari 1971), l'insostenibile leggerezza di *Space Invaders* (Taito 1977), il corridoio vettoriale di *Star Wars* (Atari 1983), il flusso inarrestabile di *pixel* di *Tetris* (di Alexej Pazhitnov 1985) non sono semplice "*modernariato figurativo*" ma testamento artistico di un'epoca recente.

In quest'ottica, la mostra "*Insert coin*" intende proporre, accanto all'esposizione dei videogiochi storici più importanti e ormai diventati dei "*classici*", una serie di interventi artistici profondamente ispirati alla tematica in questione e caratterizzati dalla stessa multimedialità tipica dei videogiochi.

Inoltre la direzione artistica, in collaborazione con il Museo dell'Informatica funzionante, proporrà - per tutta la durata della mostra - una serie di eventi collaterali consistenti in dibattiti e seminari sul tema, nonché workshop di approfondimento sul fenomeno videoludico.

È prevista la proiezione di documentari, nonché la realizzazione di eventi musicali e performativi, tali da offrire alla cittadinanza e ai visitatori un evento a tutto tondo.

CARATTERISTICHE DEL PROGETTO:

- Multimedialità
- Interazione
- Divulgazione
- Esperienze formative

PARTNERS

Il comitato organizzatore ha contattato e coinvolto, per lo svolgimento dell'attività oggetto del programma che segue, i seguenti partners:

- Università di Catania:
 - 1) Dipartimento di matematica e informatica.
 - 2) Laboratorio di robotica.
- AESVI (Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani): Associazione di categoria dell'industria dei videogiochi che rappresenta i produttori di console, gli editori e gli sviluppatori di videogiochi operanti in Italia.

PROGRAMMA

Periodo di riferimento (indicativo): maggio 2014. Durata: 1 mese.

Luogo: Galleria civica d'arte contemporanea "Montevergini".

L'attività sarà coordinata dal comitato organizzatore con eventi e laboratori brevi organizzati in loco durante il periodo espositivo. Inoltre il programma prevederà la promozione e realizzazione di materiali didattici nonché visite guidate pensate per l'attività scolastica interdisciplinare.

Sezioni della Mostra/Evento:

1) "Archeologia Informatica. Retrogaming."

Materiali per la mostra, su macchine ed impianti restaurati e perfettamente funzionanti:

- Silicon Graphics O2 con cyberglove per "Euclide";
- Silicon Graphics SGI35GT + Shooting Star Technologies (braccio sensore) per "Euclide";
- Atari 2600 / Space Invaders;
- Seleo Ping-o-tronic / Pong;
- Saba Videoplay / Space War;
- Mattel Intellivision / Microsurgeon (o altro gioco);
- Cabinato arcade / PacMan;
- C64 / Impossible Mission;
- PC / Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards;
- NES / Mario Bros;
- Apple II / Star Trek;
- Giochetti elettronici Nintendo (i primissimi mario/donkeykong);
- Vectrex;
- Pong Odyssey;
- Edizione giapponese NES (Famicom);
- Spectrum 48k con The Hobbit o altro gioco;
- Varie unità Commodore 64 con cartuccia x giochi Pontaccio;
- Tra gioco e arte digitale: Amiga con Madala System.

(n.b.: per ogni piattaforma, a disposizione anche altri titoli oltre a quelli in evidenza).

2) "Contaminazioni"

Collettiva d'arte figurativa, fotografia, video ed installazioni multimediali.

Nomi degli artisti invitati a partecipare con opere/talk o altro tipo di lavoro:

- Giulia Cappuccio, pittrice
- Guido Gaudio, fotografo, coordinazione artistica <http://www.guidogaudio.com>
- Federico Bonelli, producer, filmmaker, organizzatore culturale <http://www.trasformatorio.net>
- Aldo Cesar Faga', artista in bilico tra arte e scienza. <http://www.biotopi-urbani.net>
- Carlo Guarneri, pittore e architetto <http://www.premioceleste.it/artista-ita/idu:19902/>
- Sergio Occhipinti, pittore e musicista
- Daniele Cascone, fotografo e grafico <http://www.danielecascone.com/>
- Carlo Natoli, musicista e sound engineer <http://www.giovaniantisti.it/carlonatoli>
- Emma Scialfa, coreografa <http://www.motomimetico.it/index.php>
- Francesco Viscuso, fotografo <http://francescoviscuso.blogspot.it/>
- Luca Prete, artista <http://www.premioceleste.it/artista-ita/idu:180/>

- Vlady Art, artista <http://www.vladyart.com/>
- Alessia Elettra Campana, artista
- Alessandro Grasso, artista <https://www.facebook.com/info.oficina66?sk=info>
- Floriana Grasso, artista
- Irene Catania, artista
- Andrea Nucifora, fotografo <http://andreanucifora.wix.com/andreanu>
- Massimo Di Rocco, artista
- Alessandra Fazzino, danzatrice e coreografa
<http://www.altrevelocita.it/compagnie/8/alessandra-fazzino.html>
- Salvo Cubeta, pittore
<https://www.facebook.com/pages/Salvo-Cubeta-Painter/560191500681969>
- Claudio Cavallaro, artista
- Sara Petrolito, artista e performer
- Sebastiano Mortellaro, artista
- Emanuela Ravidá, pittrice, <http://www.reborderline.com>
- Mauro Ceolin, artista
<http://www.digicult.it/it/digimag/issue-067/mauro-ceolin-ethnography-of-the-imaginary/>
- Federica Dauri, performer <http://federicadauri.com/>
- Alberto Novello, musicista e artista multimediale <http://jestern.com/>
- Valeria Vito, musicista circuit bender

3) "Incontri".

Seminari e workshops sul tema videoludico.

I laboratori saranno rivolti a cittadini/e italiani e stranieri, prevedendosi la partecipazione sia di professionisti che persone prive di competenze specifiche sul campo.

Gli incontri si svolgeranno con cadenza settimanale.

Sono previsti il coinvolgimento e la partecipazione delle Scuole elementari, scuole medie, scuole superiori, associazioni culturali, enti pubblici.

- Emiliano Russo, Museo Interattivo di Archeologia Informatica, Cosenza: videoseminario *"Bi(o)t politica i videogiochi oltre l'entertainment, i videogiochi come microcosmi di biopotere"*. <http://www.verdebinario.org/bitpolitica/#/overview>
- Gabriele Zaverio, fondatore e direttore del Museo dell'Informatica Funzionante:
 - 1) *Ricostruzione filologica del computer Apple 1.*
 - 2) *Il restauro dell'hardware.*
 - 3) *Rebuild. Nuovo design artigianale.*
- Molleindustria/Paolo Pedercini: *"Radical Games. The best amendment"*.
<http://www.molleindustria.org/>
- Matteo Bittanti; *"PLAYING THE GAME. Videogames, Home Brew, Indie Games, Game Art"*. <http://www.ludologica.com/catalogo.html>
- Federico Bonelli: *"Videogioco e poesia cinetica, contaminazioni nel teatro contemporaneo"*.
- Alexiei Bottino: *"SCACCHI. Intelligenza artificiale ed evoluzioni tattiche"*.
- Prof. Giovanni Gallo, docente del corso di Computer Grafica presso la Facoltà di Informatica dell'Università di Catania: seminario sulla *"gameart"* e sulle applicazioni ludiche della computer grafica.

