

RASSEGNA STAMPA

CONTAGION

Martedì 31 maggio 2022 ore 16.30

Roma – Casa del Cinema a Villa Borghese – sala KODAK

CONTAGION. Arte contemporanea tra gamification e NFT

Venerdì 17 giugno 2022, ore 17.30 - Museo CAOS di Terni

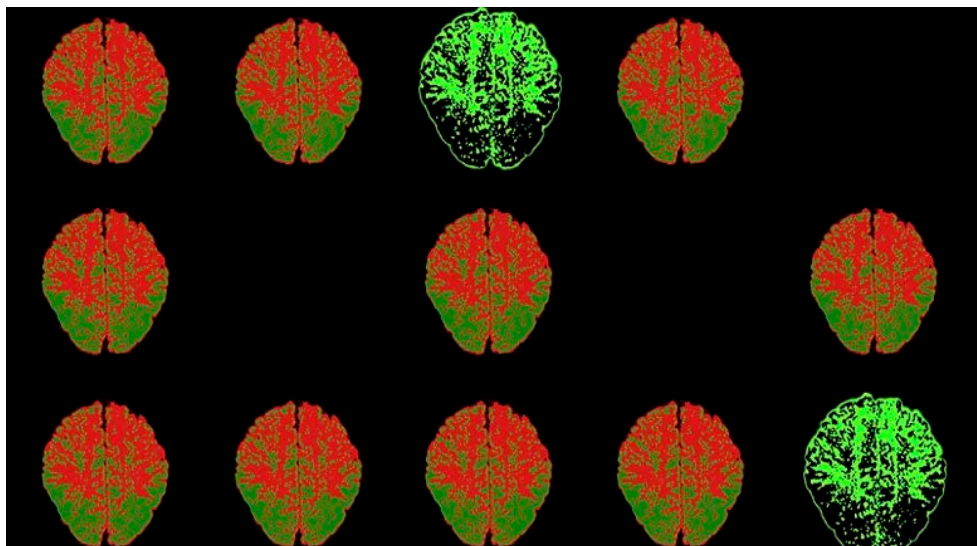
Sala dell'Orologio

Un progetto presentato da





[Home](#) > [TG dell'E20](#) > [Contagion, la presentazione sarà a Roma](#)



NONNA TUSCIA

Martedì 31 maggio 2022, alle ore 16.30, a Roma, presso la Casa del Cinema a Villa Borghese, Sala Kodak, sarà presentato il progetto **CONTAGION, proposto e realizzato dalla casa editrice Gn Media.**

Dalle serie metafotografiche CONTAGION2013 e CONTAGION2021, di Fabrizio Borelli – fotografo, regista, art maker – nascono CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE, una inedita APP, e CONTAGION NFT, una collezione di oggetti digitali (Non Fungible Token), opera dello stesso autore.

L'appuntamento sarà occasione per il lancio dell'APP e per la presentazione di CONTAGION NFT_0, versione demo della collezione. Sarà presente Andrea Guzzon, rappresentante della Criticaldrop Entertainment S.r.l., che ha ideato e realizzato l'APP.

Durante l'incontro sarà annunciata la mostra CONTAGION – che espone le serie analogiche originali 2013 e 2021 – in calendario dall'11 al 19 novembre 2022 al MLAC – Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma – a cura di Maria Italia Zacheo.

Nucleo e anima del progetto sono proprio le due serie metafotografiche di Fabrizio Borelli, sequenza narrativa di quindici più quindici tavole, griglie ortogonali di venticinque celle ciascuna. Segno-base un encefalo umano, elaborazione di immagine diagnostica riconoscibile. Nella prima e nella penultima tavola l'immagine è grande, unica, centrata, invade lo spazio. L'ultima tavola è nera: il buio, il vuoto. Così annota Fabrizio Borelli: *le immagini diagnostiche vanno nel profondo della materia di cui siamo fatti, segni certi dell'essere o dell'essere stati in vita.*

La forma-archetipo rappresenta concettualmente l'individuo,

I POD CAST

privacy
(https://hearthis.at/datenschutz/)



Ediz. Sport 9
maggio 2022
9:53

Ediz. Sport del
02 maggio 2022
10:15

Ediz. Sport del

0 0 0 0

1 0 0 0

CERCA NEL SITO

TU SPORT E SPORT VITERBO

l'umana essenza. Scrive Maria Italia Zacheo: *la sequenza rappresenta una comunità che, inizialmente affollata, improvvisamente e senza ragione apparente, a poco a poco lascia vuoti, trasformando l'assetto appena raggiunto, pregiudicando gli equilibri in essere. L'opera individua, nell'assenza, una possibile altra presenza, il diverso, l'intruso. È un'invasione, una contaminazione? Nell'intento provocatorio è aperta la risposta, è sospeso giudizio.*

Preziosa intuizione l'idea di trasformare l'opera analogica – narrazione ineluttabile – in un *game*, o più precisamente, un *idle game*. Dall'Opera nasce una creatura interattiva. Nel gioco un passaggio vitale.

CONTAGION, attraverso il processo della *gamification*, vuole incoraggiare il coinvolgimento, sollecitare la partecipazione. Nell'ipotetico paradosso del gioco solitario matura e si sviluppa un vero e autentico *engagement*.

Giocare è partecipare. Giocare l'arte, giocare con l'arte, qui significa prendere parte al processo di *crescita culturale* nell'ibrido dell'esperienza artistica e umana, nella fluttuante ineffabilità del mondo virtuale.

Scrivo ancora Maria Italia Zacheo: *La complessità nella quale predisporre e allenarsi alla condivisione e alla partecipazione è il solo modo/mezzo per fronteggiare la forza che la natura lascia sfuggire dai suoi territori ancora inesplorati, senza freno né regole. Con la APP CONTAGION l'opera si dissemina nel web, diviene bene collettivo, patrimonio di una potenziale comunità.*

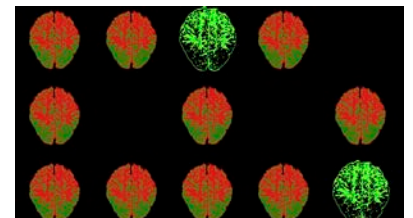
CONTAGION, strumento di connessioni multiple e complesse, interroga il desiderio di riconoscersi in una comunità, stimola emozioni e interazione sociale. E il binomio connessione-condivisione è già nel lavoro corale svolto – artista, curatrice, ideatore dell'App, coordinatore, organizzazione generale – verso la realizzazione dell'obiettivo, l'*idle game* con la sua comunità. Nel contesto delle trasformazioni tecnologiche CONTAGION- Hypercasual Multiplayer Experience rende l'opera

PARTNER DI

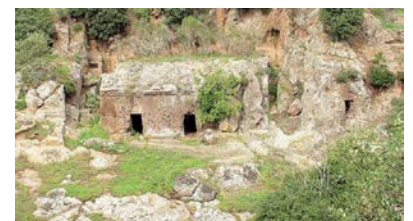


FLASH NEWS: RADIO TUSCIA EVENTS

**Contagion, la
presentazione sarà a
Roma**



**I sentieri Etruschi di
Blera**



**A Porto Ercole
scopriamo i forti
spagnoli**



d'arte esperienza partecipativa.

Contagion Hypercasual Multiplayer Experience sarà disponibile gratuitamente dopo il 31 maggio 2022, dopo la sua presentazione e dopo il rilascio su

<https://www.apple.com/app-store/>

e

<https://play.google.com/store/>

L'intervento è stato realizzato con il sostegno dei Fondi POR FESR Umbria 2014-2020 – Az. 3.2.1 – Bando per il sostegno agli investimenti nel settore culturale, creativo e dello spettacolo

Bioindicatori fondamentali: i funghi e l'ecologia in natura



Gli Uffici diffusi sbarcano in Valdelsa.



PROGRAMMA PRESENTAZIONE DEL 31 MAGGIO 2022

CONTAGION – HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

CASA DEL CINEMA A VILLA BORGHESE- SALA KODAK

Nell'ordine di intervento:

Maria Italia Zacheo – Architetta e Storica dell'arte, curatrice

del progetto

Fabrizio Borelli – ArtMaker, concept e opere

Andrea Guzzon – Imprenditore

Alessio Crisantemi – Editore e giornalista

Filippo Di Giacomo – Antropologo e Giornalista

Fiorella Bassan – Filosofa e scrittrice

Miriam Mirolla – Docente Accademia delle Belle Arti di Roma e
presidente APEXperience Association

Ilaria Schiaffini – Direttrice MLAC Museo Laboratorio Arte
Contemporanea

Maurizio Mensi – Consigliere Comitato Economico e Sociale
Europeo, Bruxelles

Michaela Liuccio – Docente Comunicazione Biomedica
Facoltà di Farmacia e Medicina La Sapienza – Roma

Cesare Biasini Selvaggi – Direttore editoriale Exibart

Modera

Marco Ancora – Responsabile Nazionale Cultura CIU
Unionquadri

DURANTE LA PRESENTAZIONE È PREVISTO UN OMAGGIO
DELL'ARTISTA AL PUBBLICO

FINAL TOAST

Ingresso Libero ma vincolato e assoggettato alle attuali normative vigenti relative al Covid 19

SCHEDA TECNICA

CONTAGION CREDITS

Titolo: **CONTAGION – HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE**

Progetto realizzato da **GN MEDIA EDITORE**

Sito: www.gnmedia.it

Tel: +39 0744461296

Mail: info@gnmedia.it

Pagina FB: @GnMediaEditore

Linkedin: @GnMedia

Tw: @GnMediaSrl

Maker concept e opere: **Fabrizio Borelli** –
<http://www.fabrizioborelli-imaging.it>

Art curator: **Maria Italia Zacheo**

Coordinamento generale: **Alessio Crisantemi**

Realizzazione App: **Criticaldrop Entertainment srl** –
<https://www.criticaldrop.com>

Marketing, Sponsor & Partnership: **Gn Media** –
<https://www.gnmedia.it>

Visual Identity presentazione/mostra: **Giuseppe Berni** –
<https://www.visu4l.com>

Comunicazione: **Sara Michelucci**

Musica App: <https://soundimage.org>

Data Evento: **martedì 31 maggio 2022 ore 16.30**

Luogo: **Casa del Cinema a Villa Borghese** – sala KODAK –
Largo Marcello Mastroianni 1, 00197 Roma – RM

Posted in TG dell'E20 Tagged Casa del Cinema a Villa
Borghese, CONTAGION, CONTAGION HYPERCASUAL
MULTIPLAYER EXPERIENCE



Redazione RTE

I sentieri Etruschi di Blera

Devi accedere per postare un commento.

Questo sito usa Akismet per ridurre lo spam. Scopri come i tuoi dati vengono elaborati.

tagion/)

by JULIET ART MAGAZINE ([HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/AUTHOR/JULIET-ART-MAGAZINE/](https://www.juliet-artmagazine.com/author/juliet-art-magazine/))

31 MAGGIO 2022 ([HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/EVENTS/CONTAGION/](https://www.juliet-artmagazine.com/events/contagion/))



Data / Ora

Date(s) - 31/05/2022

4:30 pm - 7:30 pm

Luogo

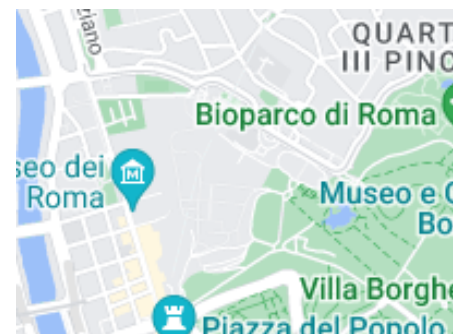
Casa del Cinema a Villa Borghese

(<https://www.juliet-artmagazine.com/locations/casa-del-cinema-a-villa-borghese/>)

Categorie

TUTTI GLI EVENTI

(<https://www.juliet-artmagazine.com/events/categories/tutti-gli-eventi/>)



Martedì 31 maggio 2022, alle ore **16.30**, a Roma, presso la **Casa del Cinema a Villa Borghese**, Sala Kodak, sarà presentato il progetto **CONTAGION**, proposto e realizzato dalla casa editrice Gn Media.

Dalle serie metafotografiche CONTAGION2013 e CONTAGION2021, di Fabrizio Borelli – fotografo, regista, art maker – nascono CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE, una inedita APP, e CONTAGION NFT, una collezione di oggetti digitali (Non Fungible Token), opera dello stesso autore.

L'appuntamento sarà occasione per il lancio dell'APP e per la presentazione di CONTAGION NFT_0, versione demo della collezione. Sarà presente Andrea Guzzon, rappresentante della Criticaldrop Entertainment S.r.l., che ha ideato e realizzato l'APP.

Durante l'incontro sarà annunciata la mostra CONTAGION – che espone le serie analogiche originali 2013 e 2021 – in calendario dall'11 al 19 novembre 2022 al MLAC – Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma – a cura di Maria Italia Zacheo.

Nucleo e anima del progetto sono proprio le due serie metafotografiche di Fabrizio Borelli, sequenza narrativa di quindici più quindici tavole, griglie ortogonali di venticinque celle ciascuna. Segno-base un encefalo umano, elaborazione di immagine diagnostica riconoscibile. Nella prima e nella penultima tavola l'immagine è grande, unica, centrata, invade lo spazio. L'ultima tavola è nera: il buio, il vuoto. Così annota Fabrizio Borelli: *le immagini diagnostiche vanno nel profondo della materia di cui siamo fatti, segni certi dell'essere o dell'essere stati in vita.*

La forma-archetipo rappresenta concettualmente l'individuo, l'umana essenza. Scrive Maria Italia Zacheo: *la sequenza rappresenta una comunità che, inizialmente affollata, improvvisamente e senza ragione apparente, a poco a poco lascia vuoti, trasformando l'assetto appena raggiunto, pregiudicando gli equilibri in essere. L'opera individua, nell'assenza, una possibile altra presenza, il diverso, l'intruso. È un'invasione, una contaminazione? Nell'intento provocatorio è aperta la risposta, è sospeso giudizio.*

Preziosa intuizione l'idea di trasformare l'opera analogica – narrazione ineluttabile – in un *game*, o più precisamente, un *idle game*. Dall'Opera nasce una creatura interattiva. Nel gioco un passaggio vitale.

CONTAGION, attraverso il processo della *gamification*, vuole incoraggiare il coinvolgimento, sollecitare la partecipazione. Nell'ipotetico paradosso del gioco solitario matura e si sviluppa un vero e autentico *engagement*.

Giocare è partecipare. Giocare l'arte, giocare con l'arte, qui significa prendere parte al processo di *crescita culturale* nell'ibrido dell'esperienza artistica e umana, nella fluttuante ineffabilità del mondo virtuale.

Scrivi ancora Maria Italia Zacheo: *La complessità nella quale predisporre e allenarsi alla condivisione e alla partecipazione è il solo modo/mezzo per fronteggiare la forza che la natura lascia sfuggire dai suoi territori ancora inesplorati, senza freno né regole. Con la APP CONTAGION l'opera si dissemina nel web, diviene bene collettivo, patrimonio di una potenziale comunità.*

CONTAGION, strumento di connessioni multiple e complesse, interroga il desiderio di riconoscersi in una comunità, stimola emozioni e interazione sociale. E il binomio connessione-condivisione è già nel lavoro corale svolto – artista, curatrice, ideatore dell'App, coordinatore, organizzazione generale – verso la realizzazione dell'obiettivo, l'*idlegame* con la sua comunità. Nel contesto delle trasformazioni tecnologiche CONTAGION- Hypercasual Multiplayer Experience rende l'opera d'arte esperienza partecipativa.

Contagion Hypercasual Multiplayer Experience sarà disponibile gratuitamente dopo il 31 maggio 2022, dopo la sua presentazione e dopo il rilascio su <https://www.apple.com/app-store/> (<https://www.apple.com/app-store/>) e <https://play.google.com/store/> (<https://play.google.com/store/>)

L'intervento è stato realizzato con il sostegno dei Fondi POR FESR Umbria 2014-2020 – Az. 3.2.1 – Bando per il sostegno agli investimenti nel settore culturale, creativo e dello spettacolo

PROGRAMMA PRESENTAZIONE DEL 31 MAGGIO 2022

CONTAGION – HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

CASA DEL CINEMA A VILLA BORGHESE- SALA KODAK

Nell'ordine di intervento:

Maria Italia Zacheo– Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto

Fabrizio Borelli– ArtMaker, concept e opere

Andrea Guzzon– Imprenditore

Alessio Crisantemi– Editore e giornalista

Filippo Di Giacomo– Antropologo e Giornalista

Fiorella Bassan– Filósofa e scrittrice

Miriam Mirolla– Docente Accademia delle Belle Arti di Roma e presidente APEXperience Association

Ilaria Schiaffini– Direttrice MLAC Museo Laboratorio Arte Contemporanea

Maurizio Mensi– Consigliere Comitato Economico e Sociale Europeo, Bruxelles

Michaela Liuccio– Docente Comunicazione Biomedica Facoltà di Farmacia e Medicina La Sapienza – Roma

Cesare Biasini Selvaggi– Direttore editoriale Exibart

Modera

Marco Ancora– Responsabile Nazionale Cultura CIU Unionquadri

DURANTE LA PRESENTAZIONE È PREVISTO UN OMAGGIO DELL'ARTISTA AL PUBBLICO

FINAL TOAST

Ingresso Libero ma vincolato e assoggettato alle attuali normative vigenti relative al Covid 19

Con il patrocinio di CIU Unionquadri

SCHEDA TECNICA

CONTAGION CREDITS

Titolo: CONTAGION –HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

Progetto realizzato da GN MEDIA EDITORE

Sito: www.gnmedia.it

Tel: +39 0744461296

Mail: info@gnmedia.it

Pagina FB: [@GnMediaEditore](#)

Linkedin: [@GnMedia](#)

Tw: [@GnMediaSrl](#)

Maker concept e opere: Fabrizio Borelli – <http://www.fabrizioborelli-imaging.it>

Art curator: Maria Italia Zacheo

Coordinamento generale: Alessio Crisantemi

Realizzazione App: Criticaldrop Entertainment srl – <https://www.criticaldrop.com>

Marketing, Sponsor & Partnership: Gn Media – <https://www.gnmedia.it>

Visual Identity presentazione/mostra: Giuseppe Berni – <https://www.visu4l.com>

Comunicazione: Sara Michelucci

Musica App: <https://soundimage.org>

Data Evento: martedì 31 maggio 2022 ore 16.30

Luogo: Casa del Cinema a Villa Borghese – sala KODAK – Largo Marcello Mastroianni 1,
00197 Roma –RM

INFO PER LA STAMPA

Ufficio Stampa CONTAGION –HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

RP//Press: Marcella Russo e Maria Letizia Paiato

Sito: www.rp-press.it

Tel: +39 3493999037 | +39 3483556821

Mail: press@rp-press.it

Pagina FB: [@russopaiatopress](https://www.facebook.com/russopaiatopress)

Instagram: [rp_press](https://www.instagram.com/rp_press)

Tw: [@press_rp](https://twitter.com/press_rp)

NO COMMENT ([HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/EVENTS/CONTAGION/#RESPOND](https://www.juliet-artmagazine.com/events/contagion/#respond))

Add Comment

Il tuo indirizzo email non sarà pubblicato. I campi obbligatori sono contrassegnati *

Comment...

☐ By using this form you agree with the storage and handling of your data by this website.

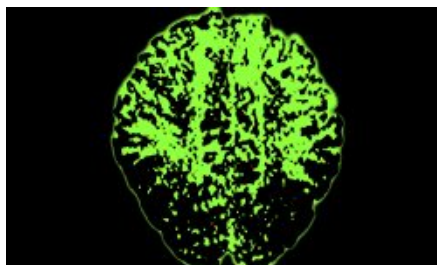
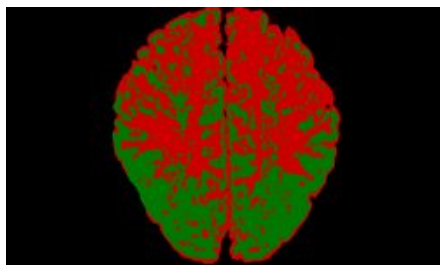
Contagion, illustrazione del progetto. Lancio dell'APP

Di **RPpress** - Maggio 2022

GN MEDIA EDITORE PRESENTA CONTAGION Martedì 31 maggio 2022 ore 16.30 Roma – Casa del Cinema a Villa Borghese – sala KODAK

ILLUSTRAZIONE DEL PROGETTO | LANCIO APP CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

Ci siamo trovati a vivere vite che non erano più le nostre, lontani gli uni dagli altri, in un cosmo di infinite, fungibili solitudini. CONTAGION esprime la capacità che l'arte ha di osservare e interpretare la condizione umana come opportunità generatrice di nuovi significati. CONTAGION ricerca nessi inesplorati nel passaggio dall'ineluttabilità e la solitudine dell'opera analogica all'interattività e la socialità dell'applicazione digitale.



Martedì 31 maggio 2022, alle ore **16.30**, a Roma, presso la **Casa del Cinema a Villa Borghese**, Sala Kodak, sarà presentato il progetto **CONTAGION**, proposto e realizzato dalla casa editrice Gn Media.

Dalle serie metafotografiche CONTAGION2013 e CONTAGION2021, di Fabrizio Borelli – fotografo, regista, art maker – nascono CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE, una inedita APP, e CONTAGION NFT, una collezione di oggetti digitali (Non Fungible Token), opera dello stesso autore.

L'appuntamento sarà occasione per il lancio dell'APP e per la presentazione di CONTAGION NFT_0, versione demo della collezione. Sarà presente Andrea Guzzon, rappresentante della Criticaldrop Entertainment S.r.l., che ha ideato e realizzato l'APP.

Durante l'incontro sarà annunciata la mostra CONTAGION – che espone le serie analogiche originali 2013 e 2021 – in calendario dall'11 al 19 novembre 2022 al MLAC – Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma – a cura di Maria Italia Zacheo.

Nucleo e anima del progetto sono proprio le due serie metafotografiche di Fabrizio Borelli, sequenza narrativa di quindici più quindici tavole, griglie ortogonali di venticinque celle ciascuna. Segno-base un encefalo umano, elaborazione di immagine diagnostica riconoscibile. Nella prima e nella penultima tavola l'immagine è grande, unica, centrata, invade lo spazio. L'ultima tavola è nera: il buio, il vuoto. Così annota Fabrizio Borelli: *le immagini diagnostiche vanno nel profondo della materia di cui siamo fatti, segni certi dell'essere o dell'essere stati in vita.*



un'invasione, una contaminazione? Nell'intento provocatorio è aperta la risposta, è sospeso giudizio.

Preziosa intuizione l'idea di trasformare l'opera analogica – narrazione ineluttabile – in un *game*, o più precisamente, un *idle game*. Dall'Opera nasce una creatura interattiva. Nel gioco un passaggio vitale.

CONTAGION, attraverso il processo della *gamification*, vuole incoraggiare il coinvolgimento, sollecitare la partecipazione. Nell'ipotetico paradosso del gioco solitario matura e si sviluppa un vero e autentico *engagement*.

Giocare è partecipare. Giocare l'arte, giocare con l'arte, qui significa prendere parte al processo di *crescita culturale* nell'ibrido dell'esperienza artistica e umana, nella fluttuante ineffabilità del mondo virtuale.

Scriva ancora Maria Italia Zacheo: *La complessità nella quale predisporre e allenarsi alla condivisione e alla partecipazione è il solo modo/mezzo per fronteggiare la forza che la natura lascia sfuggire dai suoi territori ancora inesplorati, senza freno né regole. Con la APP CONTAGION l'opera si dissemina nel web, diviene bene collettivo, patrimonio di una potenziale comunità.*

CONTAGION, strumento di connessioni multiple e complesse, interroga il desiderio di riconoscersi in una comunità, stimola emozioni e interazione sociale. E il binomio connessione-condivisione è già nel lavoro corale svolto – artista, curatrice, ideatore dell'App, coordinatore, organizzazione generale – verso la realizzazione dell'obiettivo, l'*idlegame* con la sua comunità. Nel contesto delle trasformazioni tecnologiche CONTAGION- Hypercasual Multiplayer Experience rende l'opera d'arte esperienza partecipativa.

Contagion Hypercasual Multiplayer Experience sarà disponibile gratuitamente dopo il 31 maggio 2022, dopo la sua presentazione e dopo il rilascio su <https://www.apple.com/app-store/e> <https://play.google.com/store/>

L'intervento è stato realizzato con il sostegno dei Fondi POR FESR Umbria 2014-2020 – Az. 3.2.1 – Bando per il sostegno agli investimenti nel settore culturale, creativo e dello spettacolo

The poster is for the presentation of 'CONTAGION Hypercasual Multiplayer Experience'. At the top right, the date '31 / 05 / 2022' is displayed vertically. The main title 'CONTAGION' is in large, bold, red letters, with a green, stylized, multi-colored logo integrated into the letter 'O'. To the left of the title, it says 'GN MEDIA PRESENTA'. Below the title, there is a box containing the text: 'ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO > RTT RTT > ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO POSTCONTEMPORANEO > ANALOGICO > RTT'. To the right of the title, the text reads: 'FABRIZIO BORELLI CRITICALDROP Entertainment GN Media', 'Contagion Hypercasual Multiplayer Experience progetto transmediale', 'a cura di Maria Italia Zacheo', and 'mediato Marco Ancora'. Further right, the event details are listed: '31 maggio 2022 | ore 16.30', 'Casa del Cinema a Villa Borghese | sala Kodak', and 'Illustrazione del progetto lancio App Contagion Hypercasual Multiplayer Experience'. At the bottom, there are several logos: 'CONTAGION', 'GN MEDIA', 'EUROPEAN UNION', 'ROMA CULTURE', 'CINECITTÀ', and 'CINEMA'. There is also a small logo for 'RS&P' in the top right corner.

PROGRAMMA PRESENTAZIONE DEL 31 MAGGIO 2022
CONTAGION – HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE
CASA DEL CINEMA A VILLA BORGHESE- SALA KODAK

Nell'ordine di intervento:

Maria Italia Zacheo– Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto

Fabrizio Borelli– ArtMaker, concept e opere

Andrea Guzzon– Imprenditore

Alessio Crisantemi– Editore e giornalista

Filippo Di Giacomo– Antropologo e Giornalista

Fiorella Bassan– Filosofa e scrittrice

Miriam Mirolla– Docente Accademia delle Belle Arti di Roma e presidente

APEXperience Association

Ilaria Schiaffini– Direttrice MLAC Museo Laboratorio Arte Contemporanea

Maurizio Mensi– Consigliere Comitato Economico e Sociale Europeo, Bruxelles

Michaela Liuccio– Docente Comunicazione Biomedica Facoltà di Farmacia e

Medicina La Sapienza – Roma

Cesare Biasini Selvaggi– Direttore editoriale Exhibart

Modera

Marco Ancora– Responsabile Nazionale Cultura CIU Unionquadri

DURANTE LA PRESENTAZIONE È PREVISTO UN OMAGGIO DELL'ARTISTA AL PUBBLICO

FINAL TOAST

Ingresso Libero ma vincolato e assoggettato alle attuali normative vigenti relative al Covid 19

Con il patrocinio di CIU Unionquadri

SCHEDA TECNICA

CONTAGION CREDITS

Titolo: **CONTAGION –HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE**

Progetto realizzato da **GN MEDIA EDITORE**

Sito: www.gnmedia.it

Tel: +39 0744461296

Mail: info@gnmedia.it

Pagina FB: [@GnMediaEditore](https://www.facebook.com/GnMediaEditore)

Linkedin: [@GnMedia](https://www.linkedin.com/company/gnmedia)

Tw: [@GnMediaSrl](https://twitter.com/GnMediaSrl)

Maker concept e opere: **Fabrizio Borelli** – <http://www.fabrizioborelli-imaging.it>

Art curator: **Maria Italia Zacheo**

Coordinamento generale: **Alessio Crisantemi**

Realizzazione App: **Criticaldrop Entertainment srl** – <https://www.criticaldrop.com>

Marketing, Sponsor & Partnership: **Gn Media** – <https://www.gnmedia.it>

Visual Identity presentazione/mostra: **Giuseppe Berni** – <https://www.visu4l.com>

Comunicazione: **Sara Michelucci**

Musica App: <https://soundimage.org>

Data Evento: **martedì 31 maggio 2022 ore 16.30**

Luogo: **Casa del Cinema a Villa Borghese – sala KODAK – Largo Marcello Mastroianni 1, 00197 Roma –RM**

INFO PER LA STAMPA

Ufficio Stampa CONTAGION –HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

RP//Press: Marcella Russo e Maria Letizia Paiato

Sito: www.rp-press.it

Tel: +39 3493999037 | +39 3483556821

Mail: press@rp-press.it

Pagina FB: [@russopaiatopress](https://www.facebook.com/russopaiatopress)

Instagram: [rp_press](https://www.instagram.com/rp_press)



CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

 Like 0

 Tweet

 *Pin it*

 51K+

Condividi [Condividi](#)

[Tweet](#)

(<http://twitter.com/share>)

GN MEDIA EDITORE
PRESENTA

31 /
05
2022

CON TA GION

ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO > NFT
NFT > ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO
POSTCONTEMPORANEO > ANALOGICO > NFT

FABRIZIO BORELLI
CRITICALDROP Entertainment
GN Media

Contagion Hypercasual Multiplayer Experience progetto transmediale

31 maggio
2022 | ore 16.30
Casa del Cinema
a Villa Borghese | sala Kodak

illustrazione del progetto
lancio App Contagion
Hypercasual Multiplayer
Experience

PROGRAMMA PRESENTAZIONE

Maria Italia Zacheo
Architetta e Storica dell'arte,
curatrice del progetto

Fabrizio Borelli
ArtMaker, concept e opere

Andrea Guzzon
Imprenditore

Alessio Crisantemi
Editore e giornalista

Filippo Di Giacomo
Antropologo e Giornalista

Fiorella Bassan
Filosofa e scrittrice

Miriam Mirolla
Docente Accademia delle Belle Arti di Roma
e presidente APEXperience Association

Iaria Schiaffini
Direttrice MLAC, Museo Laboratorio
Arte Contemporanea

Maurizio Mensi
Consigliere Comitato Economico e
Sociale Europeo, Bruxelles

Michaela Liuccio
Docente Comunicazione Biomedica
Facoltà di Farmacia
e Medicina La Sapienza Roma

Cesare Biasini Selvaggi
Direttore editoriale Exlibart

Moderata

Marco Ancora
Responsabile Nazionale Cultura CIU
Unionquadrì



ROMA CULTURE



Zetema



CINECITTÀ

Rai Cinema



MAG

31

Quando? Da martedì 31 maggio 2022 a martedì 31 maggio 2022
Dove? Casa del Cinema a Villa Borghese - sala KODAK – Largo Marcello
Mastroianni 1, 00197 Roma – RM, ROMA, (ROMA)



GN MEDIA EDITORE PRESENTA CONTAGION Martedì 31 maggio 2022 ore 16.30 Roma – Casa del Cinema a Villa Borghese – sala KODAK ILLUSTRAZIONE DEL PROGETTO LANCIO APP CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO > NFT NFT > ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO POSTCONTEMPORANEO > ANALOGICO > NFT Ci siamo trovati a vivere vite che non erano più le nostre, lontani gli uni dagli altri, in un cosmo di infinite, fungibili solitudini. CONTAGION esprime la capacità che l'arte ha di osservare e interpretare la condizione umana come opportunità generatrice di nuovi significati. CONTAGION ricerca nessi inesplorati nel passaggio dall'ineluttabilità e la solitudine dell'opera analogica all'interattività e la socialità dell'applicazione digitale. Martedì 31 maggio 2022, alle ore 16.30, a Roma, presso la Casa del Cinema a Villa Borghese, Sala Kodak, sarà presentato il progetto CONTAGION, proposto e realizzato dalla casa editrice Gn Media. Dalle serie metafotografiche CONTAGION2013 e CONTAGION2021, di Fabrizio Borelli - fotografo, regista, art maker – nascono CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE, una inedita APP, e CONTAGION NFT, una collezione di oggetti digitali (Non Fungible Token), opera dello stesso autore. L'appuntamento sarà occasione per il lancio dell'APP e per la presentazione di CONTAGION NFT_0, versione demo della collezione. Sarà presente Andrea Guzzon, rappresentante della Criticaldrop Entertainment S.r.l., che ha ideato e realizzato l'APP. Durante l'incontro sarà annunciata la mostra CONTAGION – che espone le serie analogiche originali 2013 e 2021 – in calendario dall'11 al 19 novembre 2022 al MLAC - Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma - a cura di Maria Italia Zacheo. Nucleo e anima del progetto sono proprio le due serie metafotografiche di Fabrizio Borelli, sequenza narrativa di quindici più quindici tavole, griglie ortogonali di venticinque celle ciascuna. Segno-base un encefalo umano, elaborazione di immagine diagnostica riconoscibile. Nella prima e nella penultima tavola l'immagine è grande, unica, centrata, invade lo spazio. L'ultima tavola è nera: il buio, il vuoto. Così annota Fabrizio Borelli: le immagini diagnostiche vanno nel profondo della materia di cui siamo fatti, segni certi dell'essere o dell'essere stati in vita. La forma-archetipo rappresenta concettualmente l'individuo, l'umana essenza. Scrive Maria Italia Zacheo: la sequenza rappresenta una comunità che, inizialmente affollata, improvvisamente e senza ragione apparente, a poco a poco lascia vuoti, trasformando l'assetto appena raggiunto, pregiudicando gli equilibri in essere. L'opera individua, nell'assenza, una possibile altra presenza, il diverso, l'intruso. È un'invasione, una contaminazione? Nell'intento provocatorio è aperta la risposta, è sospeso giudizio. Preziosa intuizione l'idea di trasformare l'opera analogica – narrazione ineluttabile - in un game, o più precisamente, un idle game. Dall'Opera nasce una creatura interattiva. Nel gioco un passaggio vitale. CONTAGION, attraverso il processo della gamification, vuole incoraggiare il coinvolgimento, sollecitare la partecipazione. Nell'ipotetico paradosso del gioco solitario matura e si sviluppa un vero e autentico engagement. Giocare è partecipare. Giocare l'arte, giocare con l'arte, qui significa prendere parte al processo di crescita culturale nell'ibrido dell'esperienza artistica e umana, nella fluttuante ineffabilità del mondo virtuale. Scrive ancora Maria Italia Zacheo: La complessità nella quale predisporre e allenarsi alla condivisione e alla partecipazione è il solo modo/mezzo per fronteggiare la forza che la natura lascia sfuggire dai suoi territori ancora inesplorati, senza freno né regole. Con la APP CONTAGION l'opera si dissemina nel web, diviene bene collettivo, patrimonio di una potenziale comunità. CONTAGION, strumento di connessioni multiple e complesse, interroga il desiderio di riconoscersi in una comunità, stimola emozioni e interazione sociale. E il binomio connessione-condivisione è già nel lavoro corale svolto – artista, curatrice, ideatore dell'App, coordinatore, organizzazione generale – verso la realizzazione dell'obiettivo, l'idle game con la sua comunità. Nel contesto delle trasformazioni tecnologiche CONTAGION- Hypercasual Multiplayer Experience rende l'opera d'arte esperienza partecipativa. Contagion Hypercasual Multiplayer Experience sarà disponibile gratuitamente dopo il 31 maggio 2022, dopo la sua presentazione e dopo il rilascio su <https://www.apple.com/app-store/> e <https://play.google.com/store/> L'intervento è stato realizzato con il sostegno dei Fondi POR FESR Umbria 2014-2020

– Az. 3.2.1 – Bando per il sostegno agli investimenti nel settore culturale, creativo e dello spettacolo PROGRAMMA PRESENTAZIONE DEL 31 MAGGIO 2022 CONTAGION – HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE CASA DEL CINEMA A VILLA BORGHESE- SALA KODAK Nell'ordine di intervento: Maria Italia Zacheo - Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto Fabrizio Borelli - ArtMaker, concept e opere Andrea Guzzon - Imprenditore Alessio Crisantermi - Editore e giornalista Filippo Di Giacomo - Antropologo e Giornalista Fiorella Bassan - Filosofa e scrittrice Miriam Mirolla - Docente Accademia delle Belle Arti di Roma e presidente APEXperience Association Ilaria Schiaffini - Direttrice MLAC Museo Laboratorio Arte Contemporanea Maurizio Mensi - Consigliere Comitato Economico e Sociale Europeo, Bruxelles Michaela Liuccio - Docente Comunicazione Biomedica Facoltà di Farmacia e Medicina La Sapienza - Roma Cesare Biasini Selvaggi - Direttore editoriale Exhibart Modera Marco Ancora - Responsabile Nazionale Cultura CIU Unionquadri DURANTE LA PRESENTAZIONE È PREVISTO UN OMAGGIO DELL'ARTISTA AL PUBBLICO FINAL TOAST Ingresso Libero ma vincolato e assoggettato alle attuali normative vigenti relative al Covid 19 Con il patrocinio di CIU Unionquadri *** SCHEDA TECNICA CONTAGION CREDITS Titolo: CONTAGION – HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE Progetto realizzato da GN MEDIA EDITORE Sito: www.gnmedia.it Tel: +39 0744461296 Mail: info@gnmedia.it Pagina FB: [@GnMediaEditore](https://www.facebook.com/GnMediaEditore) LinkedIn: [@GnMedia](https://www.linkedin.com/company/gnmedia) Tw: [@GnMediaSrl](https://twitter.com/GnMediaSrl) Maker concept e opere: Fabrizio Borelli - <http://www.fabrizioborelli-imaging.it> Art curator: Maria Italia Zacheo Coordinamento generale: Alessio Crisantermi Realizzazione App: Criticaldrop Entertainment srl - <https://www.criticaldrop.com> Marketing, Sponsor & Partnership: Gn Media - <https://www.gnmedia.it> Visual Identity presentazione/mostra: Giuseppe Berni - <https://www.visu4l.com> Comunicazione: Sara Michelucci Musica App: <https://soundimage.org> Data Evento: martedì 31 maggio 2022 ore 16.30 Luogo: Casa del Cinema a Villa Borghese - sala KODAK – Largo Marcello Mastroianni 1, 00197 Roma – RM INFO PER LA STAMPA Ufficio Stampa CONTAGION – HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE RP//Press: Marcella Russo e Maria Letizia Paiato Sito: www.rp-press.it Tel: +39 3493999037 | +39 3483556821 Mail: press@rp-press.it Pagina FB: [@russopaiatopress](https://www.facebook.com/russopaiatopress) Instagram: [rp_press](https://www.instagram.com/rp_press) Tw: [@press_rp](https://twitter.com/press_rp)

 Pubblicata mercoledì 11 maggio 2022  Da Rp//press

 Indirizzo suggerito [GN MEDIA \(http://www.gnmedia.it\)](http://www.gnmedia.it)

Lascia un commento / scrivimi

NOME*

EMAIL*

MESSAGGIO*

PRIVATO O PUBBLICO*

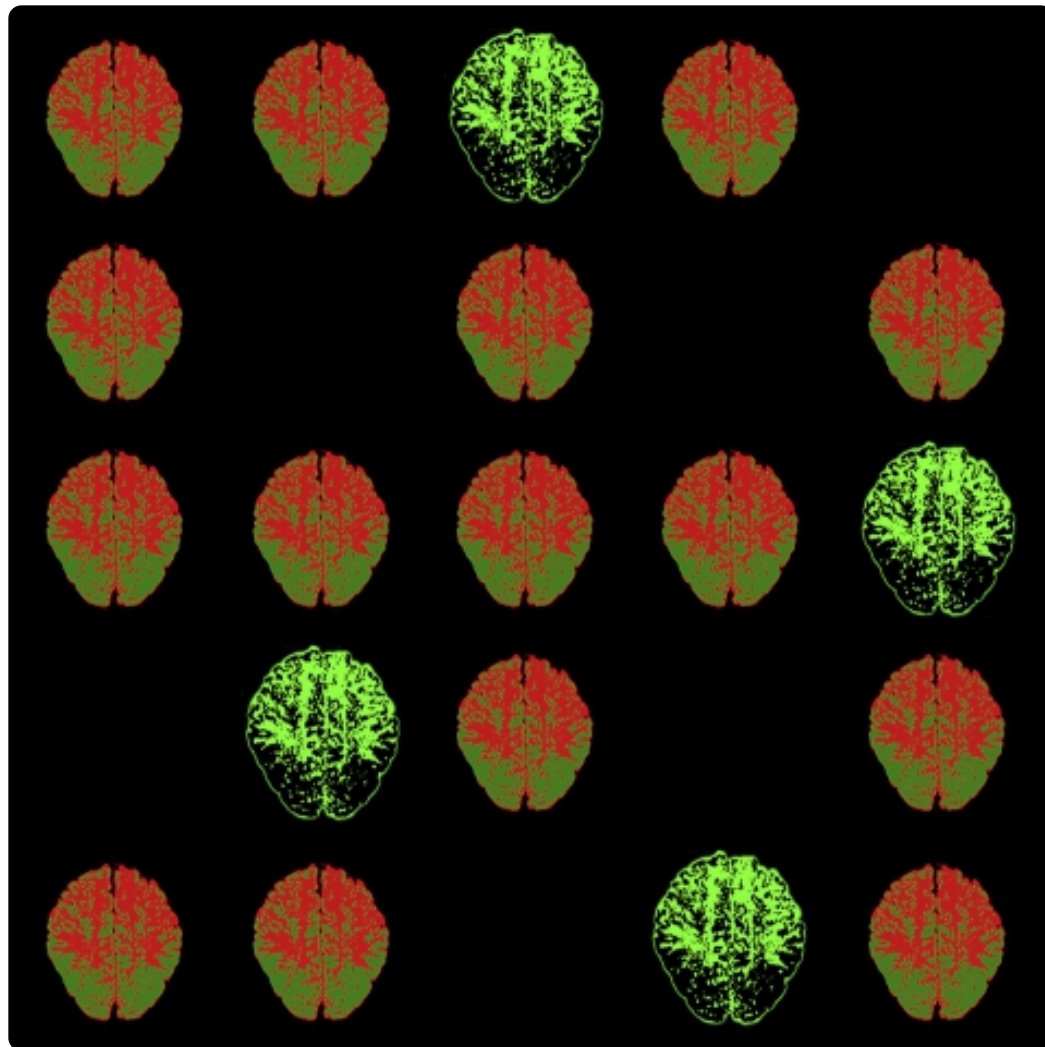
☒ Pubblico (mostra in questa pagina) ☐ Privato (invia solo a Rp//press)

Sei un utente reale?*

🕒 31/05/2022 dalle 16:30 alle 19:30

CONTAGION

A cura di: Maria Italia Zacheo



GN MEDIA EDITORE

PRESENTA

CONTAGION

Martedì 31 maggio 2022 ore
16.30

Roma – Casa del Cinema a
Villa Borghese – sala
KODAK

ILLUSTRAZIONE DEL
PROGETTO

LANCIO APP CONTAGION

HYPERCASUAL

MULTIPLAYER

EXPERIENCE

ANALOGICO >

POSTCONTEMPORANEO >

NFT

NFT > ANALOGICO >

POSTCONTEMPORANEO

POSTCONTEMPORANEO > ANALOGICO > NFT

Ci siamo trovati a vivere vite che non erano più le nostre, lontani gli uni dagli altri, in un cosmo di infinite, fungibili solitudini. CONTAGION esprime la capacità che l'arte ha di osservare e interpretare la condizione umana come opportunità generatrice di nuovi significati. CONTAGION ricerca nessi inesplorati nel passaggio dall'ineluttabilità e la solitudine dell'opera analogica all'interattività e la socialità dell'applicazione digitale.

Martedì 31 maggio 2022, alle ore **16.30**, a Roma, presso la **Casa del Cinema a Villa Borghese**, Sala Kodak, sarà presentato il progetto **CONTAGION**, proposto e realizzato dalla casa editrice Gn Media.

Dalle serie metafotografiche CONTAGION2013 e CONTAGION2021, di Fabrizio Borelli - fotografo, regista, art maker – nascono CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE, una inedita APP, e

CONTAGION NFT, una collezione di oggetti digitali (Non Fungible Token), opera dello stesso autore.

L'appuntamento sarà occasione per il lancio dell'APP e per la presentazione di CONTAGION NFT_0, versione demo della collezione. Sarà presente Andrea Guzzon, rappresentante della Criticaldrop Entertainment S.r.l., che ha ideato e realizzato l'APP.

Durante l'incontro sarà annunciata la mostra CONTAGION – che espone le serie analogiche originali 2013 e 2021 – in calendario dall'11 al 19 novembre 2022 al MLAC - Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma - a cura di Maria Italia Zacheo.

Nucleo e anima del progetto sono proprio le due serie metafotografiche di Fabrizio Borelli, sequenza narrativa di quindici più quindici tavole, griglie ortogonali di venticinque celle ciascuna. Segno-base un encefalo umano, elaborazione di immagine diagnostica riconoscibile. Nella prima e nella penultima tavola l'immagine è grande, unica, centrata, invade lo spazio. L'ultima tavola è nera: il buio, il vuoto. Così annota Fabrizio Borelli: *le immagini diagnostiche vanno nel profondo della materia di cui siamo fatti, segni certi dell'essere o dell'essere stati in vita.*

La forma-archetipo rappresenta concettualmente l'individuo, l'umana essenza. Scrive Maria Italia Zacheo: *la sequenza rappresenta una comunità che, inizialmente affollata, improvvisamente e senza ragione apparente, a poco a poco lascia vuoti, trasformando l'assetto appena raggiunto, pregiudicando gli equilibri in essere. L'opera individua, nell'assenza, una possibile altra presenza, il diverso, l'intruso. È un'invasione, una contaminazione? Nell'intento provocatorio è aperta la risposta, è sospeso giudizio.*

Preziosa intuizione l'idea di trasformare l'opera analogica – narrazione ineluttabile - in un *game*, o più precisamente, un *idle game*. Dall'Opera nasce una creatura interattiva. Nel gioco un passaggio vitale.

CONTAGION, attraverso il processo della *gamification*, vuole incoraggiare il coinvolgimento, sollecitare la partecipazione. Nell'ipotetico paradosso del gioco solitario matura e si sviluppa un vero e autentico *engagement*.

Giocare è partecipare. Giocare l'arte, giocare con l'arte, qui significa prendere parte al processo di *crescita culturale* nell'ibrido dell'esperienza artistica e umana, nella fluttuante ineffabilità del mondo virtuale.

Scrive ancora Maria Italia Zacheo: *La complessità nella quale predisporre e allenarsi alla condivisione e alla partecipazione è il solo modo/mezzo per fronteggiare la forza che la natura lascia sfuggire dai suoi territori ancora inesplorati, senza freno né regole.* Con la APP CONTAGION l'opera si *dissemina nel web*, diviene *bene collettivo, patrimonio di una potenziale comunità.*

CONTAGION, strumento di connessioni multiple e complesse, interroga il desiderio di riconoscersi in una comunità, stimola emozioni e interazione sociale. E il binomio connessione-condivisione è già nel lavoro corale svolto – artista, curatrice, ideatore dell'App, coordinatore, organizzazione generale – verso la realizzazione dell'obiettivo, l'*idle game* con la sua comunità. Nel contesto delle trasformazioni tecnologiche CONTAGION- Hypercasual Multiplayer Experience rende l'opera d'arte esperienza partecipativa.

Contagion Hypercasual Multiplayer Experience sarà disponibile gratuitamente dopo il 31 maggio 2022, dopo la sua presentazione e dopo il rilascio su <https://www.apple.com/app-store/> e <https://play.google.com/store/>

L'intervento è stato realizzato con il sostegno dei Fondi POR FESR Umbria 2014-2020 – Az. 3.2.1 – Bando per il sostegno agli investimenti nel settore culturale. creativo e dello spettacolo

PROGRAMMA PRESENTAZIONE DEL 31 MAGGIO 2022
CONTAGION – HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE
CASA DEL CINEMA A VILLA BORGHESE- SALA KODAK

Nell'ordine di intervento:

Maria Italia Zacheo- Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto

Fabrizio Borelli- ArtMaker, concept e opere

Andrea Guzzon- Imprenditore

Alessio Crisantemi- Editore e giornalista

Filippo Di Giacomo- Antropologo e Giornalista

Fiorella Bassan- Filosofa e scrittrice

Miriam Mirolla- Docente Accademia delle Belle Arti di Roma e presidente APEXperience Association

Ilaria Schiaffini- Direttrice MLAC Museo Laboratorio Arte Contemporanea

Maurizio Mensi- Consigliere Comitato Economico e Sociale Europeo, Bruxelles

Michaela Liuccio- Docente Comunicazione Biomedica Facoltà di Farmacia e Medicina La Sapienza - Roma

Cesare Biasini Selvaggi- Direttore editoriale Exibart

Modera

Marco Ancora- Responsabile Nazionale Cultura CIU Unionquadri

DURANTE LA PRESENTAZIONE È PREVISTO UN OMAGGIO DELL'ARTISTA AL PUBBLICO
FINAL TOAST

Ingresso Liberoma vincolato e assoggettato alle attuali normative vigenti relative al Covid 19

Con il patrocinio di CIU Unionquadri

SCHEMA TECNICA

CONTAGION CREDITS

Titolo: **CONTAGION –HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE**

Progetto realizzato da **GN MEDIA EDITORE**

Sito: www.gnmedia.it

Tel: +39 0744461296

Mail: info@gnmedia.it

Pagina FB: @GnMediaEditore

LinkedIn: @GnMedia

Tw: @GnMediaSrl

Maker concept e opere: **Fabrizio Borelli** - <http://www.fabrizioborelli-imaging.it>

Art curator: **Maria Italia Zacheo**

Coordinamento generale: **Alessio Crisantemi**

Realizzazione App: **Criticaldrop Entertainment srl** - <https://www.criticaldrop.com>

Marketing, Sponsor & Partnership: **Gn Media** - <https://www.gnmedia.it>

Visual Identity presentazione/mostra: **Giuseppe Berni** - <https://www.visu4l.com>

Comunicazione: **Sara Michelucci**

Musica App: <https://soundimage.org>

Data Evento: **martedì 31 maggio 2022 ore 16.30**

Luogo: **Casa del Cinema a Villa Borghese - sala KODAK – Largo Marcello Mastroianni 1, 00197 Roma –RM**

INFO PER LA STAMPA

Ufficio Stampa CONTAGION –HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

RP//Press: Marcella Russo e Maria Letizia Paiato

Sito: www.rp-press.it

Tel: +39 3493999037 | +39 3483556821

Mail: press@rp-press.it

Pagina FB: @russopaiatopress

Instagram: rp_press

Tw: @press_rp

🌐 <https://www.rp-press.it>

File allegati

CONTAGION_COMUNICATO_STAMPA.pdf

Luoghi

Casa del Cinema a Villa Borghese - Largo Marcello Mastroianni 1, 1 - 00197 Roma

giovedì 12 maggio 2022 - 13:59

(/comunicati-stampa/pnt/6adbf7e-

CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

cfd1244d9829)

Martedì 31 maggio 2022, alle ore 16.30, a Roma, presso la Casa del Cinema a Villa Borghese, Sala Kodak, sarà presentato il progetto CONTAGION, proposto e realizzato dalla casa editrice Gn Media.

Pescara, 11/05/2022 (informazione.it - comunicati stampa - editoria e media (/comunicati-stampa/it/editoria%20e%20media))

GN MEDIA EDITORE

PRESENTA

CONTAGION

Martedì 31 maggio 2022 ore 16.30

Roma – Casa del Cinema a Villa Borghese – sala KODAK

ILLUSTRAZIONE DEL PROGETTO

LANCIO APP CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER
EXPERIENCE

*ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO > NFT
NFT > ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO
POSTCONTEMPORANEO > ANALOGICO > NFT*

Ci siamo trovati a vivere vite che non erano più le nostre, lontani gli uni dagli altri, in un cosmo di infinite, fungibili solitudini. CONTAGION esprime la capacità che l'arte ha di osservare e interpretare la condizione umana come opportunità generatrice di nuovi significati. CONTAGION ricerca nessi inesplorati nel passaggio dall'ineluttabilità e la solitudine dell'opera analogica all'interattività e la socialità dell'applicazione digitale.

Segui i comunicati stampa su



(//www.twitter.com/informazionecs) (//www.facebook.com

In evidenza



Martedì 31 maggio 2022, alle ore **16.30**, a Roma, presso la **Casa del Cinema a Villa Borghese**, Sala Kodak, sarà presentato il progetto **CONTAGION**, proposto e realizzato dalla casa editrice Gn Media.

Dalle serie metafotografiche **CONTAGION2013** e **CONTAGION2021**, di Fabrizio Borelli - fotografo, regista, art maker – nascono **CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE**, una inedita APP, e **CONTAGION NFT**, una collezione di oggetti digitali (Non Fungible Token), opera dello stesso autore.

L'appuntamento sarà occasione per il lancio dell'APP e per la presentazione di **CONTAGION NFT_0**, versione demo della collezione. Sarà presente Andrea Guzzon, rappresentante della Criticaldrop Entertainment S.r.l., che ha ideato e realizzato l'APP.

Durante l'incontro sarà annunciata la mostra **CONTAGION** – che espone le serie analogiche originali 2013 e 2021 – in calendario dall'11 al 19 novembre 2022 al MLAC - Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma - a cura di Maria Italia Zacheo.

Nucleo e anima del progetto sono proprio le due serie metafotografiche di Fabrizio Borelli, sequenza narrativa di quindici più quindici tavole, griglie ortogonali di venticinque celle ciascuna. Segno-base un encefalo umano, elaborazione di immagine diagnostica riconoscibile. Nella prima e nella penultima tavola l'immagine è grande, unica, centrata, invade lo spazio. L'ultima tavola è nera: il buio, il vuoto. Così annota Fabrizio Borelli: *le immagini diagnostiche vanno nel profondo della materia di cui siamo fatti, segni certi dell'essere o dell'essere stati in vita.*

La forma-archetipo rappresenta concettualmente l'individuo, l'umana essenza. Scrive Maria Italia Zacheo: *la sequenza rappresenta una comunità che, inizialmente affollata,*

(//www.prnewswire.com/)

- easyMarkets lancia la MT5 con spread variabili (/c/6C2ADE28-9CFB-4F8C-AA77-4CDCC25FBF3B/easyMarkets-lancia-la-MT5-con-spread-variabili)
- FONDAZIONE MARUZZA ANNUNCIA IL GIRO D'ITALIA DELLE CURE PALLIATIVE PEDIATRICHE INSIEME AI CITTADINI, ALLE ASSOCIAZIONI E ALLA CAROVANA DEL GIRO D'ITALIA 2022 (/c/EB64E5BE-EECD-47AC-8190-84E902DD66DC/FONDAZIONI-MARUZZA-ANNUNCIA-IL-GIRO-D-ITALIA-DELLE-CURE-PALLIATIVE-PEDIATRICHE-INSIEME-AI-CITTADINI-ALLE-ASSOCIAZIONI-E-ALLA-CAROVANA-DEL-GIRO-D-ITALIA-2022)
- IRINA SHAYK TORNA IN SCENA PER L'ULTIMA CAMPAGNA PUBBLICITARIA DI SELF-PORTRAIT (/c/69589493-8D67-496D-B652-3A493C1EEC1B/IRINA-SHAYK-TORNA-IN-SCENA-PER-L-ULTIMA-CAMPAGNA-PUBBLICITARIA-DI-SELF-PORTRAIT)
- Workday Aiuta i Clienti Globali a Promuovere Iniziative Sociali e di

improvvisamente e senza ragione apparente, a poco a poco lascia vuoti, trasformando l'assetto appena raggiunto, pregiudicando gli equilibri in essere. L'opera individua, nell'assenza, una possibile altra presenza, il diverso, l'intruso. È un'invasione, una contaminazione? Nell'intento provocatorio è aperta la risposta, è sospeso giudizio.

Preziosa intuizione l'idea di trasformare l'opera analogica – narrazione ineluttabile – in un *game*, o più precisamente, un *idle game*. Dall'Opera nasce una creatura interattiva. Nel gioco un passaggio vitale.

CONTAGION, attraverso il processo della *gamification*, vuole incoraggiare il coinvolgimento, sollecitare la partecipazione. Nell'ipotetico paradosso del gioco solitario matura e si sviluppa un vero e autentico *engagement*.

Giocare è partecipare. Giocare l'arte, giocare con l'arte, qui significa prendere parte al processo di *crescita culturale* nell'ibrido dell'esperienza artistica e umana, nella fluttuante ineffabilità del mondo virtuale.

Scriva ancora Maria Italia Zacheo: *La complessità nella quale predisporre e allenarsi alla condivisione e alla partecipazione è il solo modo/mezzo per fronteggiare la forza che la natura lascia sfuggire dai suoi territori ancora inesplorati, senza freno né regole.* Con la APP CONTAGION l'opera si dissemina nel web, diviene bene collettivo, patrimonio di una potenziale comunità.

CONTAGION, strumento di connessioni multiple e complesse, interroga il desiderio di riconoscersi in una comunità, stimola emozioni e interazione sociale. E il binomio connessione-condivisione è già nel lavoro corale svolto – artista, curatrice, ideatore dell'App, coordinatore, organizzazione generale – verso la realizzazione dell'obiettivo, l'*idlegame* con la sua comunità. Nel contesto delle trasformazioni tecnologiche CONTAGION- Hypercasual Multiplayer Experience rende l'opera d'arte esperienza partecipativa.

Contagion Hypercasual Multiplayer Experience sarà disponibile gratuitamente dopo il 31 maggio 2022, dopo la sua presentazione e dopo il rilascio su <https://www.apple.com/app-store/> (<https://www.apple.com/app-store/>) e <https://play.google.com/store/> (<https://play.google.com/store/>)

L'intervento è stato realizzato con il sostegno dei Fondi POR FESR Umbria 2014-2020 – Az. 3.2.1 – Bando per il sostegno agli investimenti nel settore culturale, creativo e dello

Sostenibilità con Offerte ESG Ampliate
(/c/6FF4C7B1-4A2C-46DF-BF73-8A6EoDDBB5EB/Workday-Aiuta-i-Clienti-Globali-a-Promuovere-Iniziative-Sociali-e-di-Sostenibilita-con-Offerte-ESG-Ampliate)

- EZVIZ aggiunge la fotocamera C8W Pro 2K alla sua gamma di fotocamere di sicurezza all-star, introducendo nuove ed entusiasmanti funzioni di intelligenza artificiale su misura per la protezione della casa a 360 gradi
(/c/70DAA32C-9DAE-4CDE-A7A0-9F7AEA488595/EZVIZ-aggiunge-la-fotocamera-C8W-Pro-2K-alla-sua-gamma-di-fotocamere-di-sicurezza-all-star-introducendo-nuove-ed-entusiasmanti-funzioni-di-intelligenza-artificiale-su-misura-per-la-protezione-della-casa-a-360-g)

I comunicati stampa sul tuo sito

 **comunicati widget (/predist.aspx)**

Se lo desideri puoi pubblicare i comunicati stampa presenti su **informazione.it** sul tuo sito.

Scopri come... (/predist.aspx)

spettacolo

PROGRAMMA PRESENTAZIONE DEL 31 MAGGIO 2022

CONTAGION – HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

CASA DEL CINEMA A VILLA BORGHESE- SALA KODAK

Nell'ordine di intervento:

Maria Italia Zacheo- Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto

Fabrizio Borelli- ArtMaker, concept e opere

Andrea Guzzon- Imprenditore

Alessio Crisantemi- Editore e giornalista

Filippo Di Giacomo- Antropologo e Giornalista

Fiorella Bassan- Filosofa e scrittrice

Miriam Mirolla- Docente Accademia delle Belle Arti di Roma e presidente APEXperience Association

Ilaria Schiaffini- Direttrice MLAC Museo Laboratorio Arte Contemporanea

Maurizio Mensi- Consigliere Comitato Economico e Sociale Europeo, Bruxelles

Michaela Liuccio- Docente Comunicazione Biomedica Facoltà di Farmacia e Medicina La Sapienza - Roma

Cesare Biasini Selvaggi- Direttore editoriale Exibart Modera

Marco Ancora- Responsabile Nazionale Cultura CIU Unionquadri

DURANTE LA PRESENTAZIONE È PREVISTO UN OMAGGIO DELL'ARTISTA AL PUBBLICO

FINAL TOAST

Ingresso Libero ma vincolato e assoggettato alle attuali normative vigenti relative al Covid 19

Con il patrocinio di CIU Unionquadri

SCHEDA TECNICA

CONTAGION CREDITS

Titolo: CONTAGION –HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

Progetto realizzato da **GN MEDIA EDITORE**

Sito: www.gnmedia.it (<http://www.gnmedia.it>)

Tel: +39 0744461296

Mail: info@gnmedia.it (<mailto:info@gnmedia.it>)

Pagina FB: @GnMediaEditore

Linkedin: @GnMedia

Tw: @GnMediaSrl

Maker concept e opere: **Fabrizio Borelli**

- <http://www.fabrizioborelli-imaging.it>

(<http://www.fabrizioborelli-imaging.it>)

Art curator: **Maria Italia Zacheo**

Coordinamento generale: **Alessio Crisantemi**

Realizzazione App: **Criticaldrop Entertainment**

srl - <https://www.criticaldrop.com>

(<https://www.criticaldrop.com>)

Marketing, Sponsor & Partnership: **Gn**

Media - <https://www.gnmedia.it> (<https://www.gnmedia.it>)

Visual Identity presentazione/mostra: **Giuseppe**

Berni - <https://www.visu4l.com> (<https://www.visu4l.com>)

Comunicazione: **Sara Michelucci**

Musica App: <https://soundimage.org>

(<https://soundimage.org>)

Data Evento: **martedì 31 maggio 2022 ore 16.30**

Luogo: Casa del Cinema a Villa Borghese - sala KODAK –

Largo Marcello Mastroianni 1, 00197 Roma –RM

INFO PER LA STAMPA

Ufficio Stampa CONTAGION –HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

RP//Press: Marcella Russo e Maria Letizia Paiato

Sito: www.rp-press.it (<http://www.rp-press.it>)

Tel: +39 3493999037 | +39 3483556821

Mail: press@rp-press.it (mailto:press@rp-press.it)

Pagina FB: @russopaiaatopress

Instagram: rp_press

Tw: @press_rp



([https://www.informazione.it/c/6ADBDF7E-3D6F-4CE1-93CA-](https://www.informazione.it/c/6ADBDF7E-3D6F-4CE1-93CA-CFD1244D9829/CONTAGION-HYPERCASUAL-MULTIPLAYER-EXPERIENCE)

[CFD1244D9829/CONTAGION-HYPERCASUAL-MULTIPLAYER-EXPERIENCE](https://www.informazione.it/c/6ADBDF7E-3D6F-4CE1-93CA-CFD1244D9829/CONTAGION-HYPERCASUAL-MULTIPLAYER-EXPERIENCE))



([https://twitter.com/intent/tweet?](https://twitter.com/intent/tweet?original_referer=https://www.informazione.it/c/6ADBDF7E-3D6F-4CE1-93CA-CFD1244D9829/CONTAGION-HYPERCASUAL-MULTIPLAYER-EXPERIENCE&text=CONTAGION%20HYPERCASUAL%20MULTIPLAYER%20EXPERIENCE&url=https://www.informazione.it/c/6ADBDF7E-3D6F-4CE1-93CA-CFD1244D9829/CONTAGION-HYPERCASUAL-MULTIPLAYER-EXPERIENCE&via=informazioneecs&lang=it)

[original_referer=https://www.informazione.it/c/6ADBDF7E-3D6F-4CE1-93CA-CFD1244D9829/CONTAGION-HYPERCASUAL-MULTIPLAYER-EXPERIENCE&text=CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE&url=https://www.informazione.it/c/6ADBDF7E-3D6F-4CE1-93CA-CFD1244D9829/CONTAGION-HYPERCASUAL-MULTIPLAYER-EXPERIENCE&via=informazioneecs&lang=it](https://www.informazione.it/c/6ADBDF7E-3D6F-4CE1-93CA-CFD1244D9829/CONTAGION-HYPERCASUAL-MULTIPLAYER-EXPERIENCE&text=CONTAGION%20HYPERCASUAL%20MULTIPLAYER%20EXPERIENCE&url=https://www.informazione.it/c/6ADBDF7E-3D6F-4CE1-93CA-CFD1244D9829/CONTAGION-HYPERCASUAL-MULTIPLAYER-EXPERIENCE&via=informazioneecs&lang=it)



([https://www.pinterest.com/pin/create/button/?](https://www.pinterest.com/pin/create/button?url=https://www.informazione.it/c/6ADBDF7E-3D6F-4CE1-93CA-CFD1244D9829/CONTAGION-HYPERCASUAL-MULTIPLAYER-EXPERIENCE&media=//imgs3.informazione.it/img/pr_def_md.jpg&description=CONTAGION%20HYPERCASUAL%20MULTIPLAYER%20EXPERIENCE)

[url=https://www.informazione.it/c/6ADBDF7E-3D6F-4CE1-93CA-CFD1244D9829/CONTAGION-HYPERCASUAL-MULTIPLAYER-EXPERIENCE&media=//imgs3.informazione.it/img/pr_def_md.jpg&description=CONTAGION](https://www.informazione.it/c/6ADBDF7E-3D6F-4CE1-93CA-CFD1244D9829/CONTAGION-HYPERCASUAL-MULTIPLAYER-EXPERIENCE&media=//imgs3.informazione.it/img/pr_def_md.jpg&description=CONTAGION%20HYPERCASUAL%20MULTIPLAYER%20EXPERIENCE)

[HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE](https://www.informazione.it/c/6ADBDF7E-3D6F-4CE1-93CA-CFD1244D9829/CONTAGION-HYPERCASUAL-MULTIPLAYER-EXPERIENCE))



([https://www.linkedin.com/shareArticle?](https://www.linkedin.com/shareArticle?url=https://www.informazione.it/c/6ADBDF7E-3D6F-4CE1-93CA-CFD1244D9829/CONTAGION-HYPERCASUAL-MULTIPLAYER-EXPERIENCE)

[url=https://www.informazione.it/c/6ADBDF7E-3D6F-4CE1-93CA-CFD1244D9829/CONTAGION-HYPERCASUAL-MULTIPLAYER-EXPERIENCE](https://www.informazione.it/c/6ADBDF7E-3D6F-4CE1-93CA-CFD1244D9829/CONTAGION-HYPERCASUAL-MULTIPLAYER-EXPERIENCE))



([https://www.tumblr.com/share?v=3?](https://www.tumblr.com/share?v=3?u=https://www.informazione.it/c/6ADBDF7E-3D6F-4CE1-93CA-CFD1244D9829/CONTAGION-HYPERCASUAL-MULTIPLAYER-EXPERIENCE&t=CONTAGION%20HYPERCASUAL%20MULTIPLAYER%20EXPERIENCE)

[u=https://www.informazione.it/c/6ADBDF7E-3D6F-4CE1-93CA-CFD1244D9829/CONTAGION-HYPERCASUAL-MULTIPLAYER-EXPERIENCE&t=CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE](https://www.informazione.it/c/6ADBDF7E-3D6F-4CE1-93CA-CFD1244D9829/CONTAGION-HYPERCASUAL-MULTIPLAYER-EXPERIENCE&t=CONTAGION%20HYPERCASUAL%20MULTIPLAYER%20EXPERIENCE))

Per maggiori informazioni

Sito Web

<https://www.gnmedia.it> (<https://www.gnmedia.it>)



exibart



Arteco Iren



GN MEDIA
PRESENTA

CON TA GION

ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO > NFT
NFT > ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO
POSTCONTEMPORANEO > ANALOGICO > NFT

31 /
05
2022

R.S.V.P

FABRIZIO BORELLI
CRITICALDROP Entertainment
GN Media

**Contagion Hypercasual
Multiplayer Experience**
progetto transmediale

a cura di
Maria Italia Zacheo

modera
Marco Ancora

**31 maggio
2022 | ore 16.30**
Casa del Cinema
a Villa Borghese | sala Kodak

illustrazione del progetto

lancio App Contagion
Hypercasual Multiplayer
Experience



ROMA CULTURE



in collaborazione con

CINECITTÀ



CONTAGION – Hypercasual Multiplayer Experience

Martedì 31 maggio 2022, alle ore 16.30, a Roma, presso la Casa del Cinema a Villa Borghese, Sala Kodak, sarà presentato il progetto CONTAGION, proposto e realizzato dalla casa editrice Gn Media. Dalle serie metafotografiche CONTAGION2013 e CONTAGION2021, di Fabrizio Borelli.

Comunicato stampa **+**

Segnala l'evento



Vai al navigatore dell'arte

31

MAGGIO 2022

CONTAGION – Hypercasual Multiplayer Experience

31 maggio 2022

ARTE CONTEMPORANEA

Location

CASA DEL CINEMA

Roma, Via Marcello Mastroianni, 1, (Roma)

Orario di apertura

martedì ore 16.30 -19.30

Vernissage

31 Maggio 2022, 16.30

Sito web

<https://www.gnmedia.it/>

Ufficio stampa

RP//PRESS

Ufficio stampa

Sara Michelucci

Autore

Fabrizio Borelli

Curatore

Maria Italia Zacheo

Produzione organizzazione

Gn Media

Patrocini

Unione Europea - Fondo Europeo di Sviluppo Regionale

Repubblica Italiana

Regione Umbria

Sviluppumbria

PORFESR Programma Operativo Regionale Fondo Europeo di Sviluppo Regionale

CIU Unionquadri

LASCIA UN COMMENTO

Collegato come RP//PRESS.

Vuoi uscire?

Commento:



CONTAGION – HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

CONDIVIDI

 ([https://twitter.com/intent/tweet?
original_referer=https://www.artinworld.com/News.aspx?
ID=0002X1&text=ART IN WORLD – CONTAGION –
HYPERCASUAL MULTIPLAYER
EXPERIENCE&url=https://www.artinworld.com/News.aspx?
ID=0002X1](https://twitter.com/intent/tweet?original_referer=https://www.artinworld.com/News.aspx?ID=0002X1&text=ART%20IN%20WORLD%20-%20CONTAGION%20-%20HYPERCASUAL%20MULTIPLAYER%20EXPERIENCE&url=https://www.artinworld.com/News.aspx?ID=0002X1))

 ([whatsapp://send?
text=https://www.artinworld.com/News.aspx?
ID=0002X1](https://www.artinworld.com/News.aspx?ID=0002X1))

 ([https://www.facebook.com/sharer/sharer.php?
u=https://www.artinworld.com/News.aspx?
ID=0002X1&title=ART IN WORLD – CONTAGION –
HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE](https://www.facebook.com/sharer/sharer.php?u=https://www.artinworld.com/News.aspx?ID=0002X1&title=ART%20IN%20WORLD%20-%20CONTAGION%20-%20HYPERCASUAL%20MULTIPLAYER%20EXPERIENCE))

 ([https://t.me/share/url?
url=https://www.artinworld.com/News.aspx?](https://t.me/share/url?url=https://www.artinworld.com/News.aspx?ID=0002X1))

ID=0002X1&text=ART IN WORLD – CONTAGION – HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE)

GN MEDIA EDITORE

PRESENTA

CONTAGION

Martedì 31 maggio 2022 ore 16.30

Roma – Casa del Cinema a Villa Borghese – sala KODAK

ILLUSTRAZIONE DEL PROGETTO

LANCIO APP CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO > NFT

NFT > ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO

POSTCONTEMPORANEO > ANALOGICO > NFT

Ci siamo trovati a vivere vite che non erano più le nostre, lontani gli uni dagli altri, in un cosmo di infinite, fungibili solitudini. CONTAGION esprime la capacità che l'arte ha di osservare e interpretare la condizione umana come opportunità generatrice di nuovi significati. CONTAGION ricerca nessi inesplorati nel passaggio dall'ineluttabilità e la solitudine dell'opera analogica all'interattività e la socialità dell'applicazione digitale.

Martedì 31 maggio 2022, alle ore 16.30, a Roma, presso la Casa del Cinema a Villa Borghese, Sala Kodak, sarà presentato il progetto CONTAGION, proposto e realizzato dalla casa editrice Gn Media.

Dalle serie metafotografiche CONTAGION2013 e CONTAGION2021, di Fabrizio Borelli – fotografo, regista, art maker – nascono CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE, una inedita APP, e CONTAGION NFT, una collezione di oggetti digitali (Non Fungible Token), opera dello stesso autore.

L'appuntamento sarà occasione per il lancio dell'APP e per la presentazione di CONTAGION NFT_o, versione demo della collezione. Sarà presente Andrea Guzzon, rappresentante della Criticaldrop Entertainment S.r.l., che ha ideato e realizzato l'APP.

Durante l'incontro sarà annunciata la mostra CONTAGION – che espone le serie analogiche originali 2013 e 2021 – in calendario dall'11 al 19 novembre 2022 al MLAC – Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma – a cura di Maria Italia Zacheo.

Nucleo e anima del progetto sono proprio le due serie metafotografiche di Fabrizio Borelli, sequenza narrativa di quindici più quindici tavole, griglie ortogonali di venticinque celle ciascuna. Segno-base un encefalo umano, elaborazione di immagine diagnostica riconoscibile. Nella prima e nella penultima tavola l'immagine è grande, unica, centrata, invade lo spazio. L'ultima tavola è nera: il buio, il vuoto. Così annota Fabrizio Borelli: le immagini diagnostiche vanno nel profondo della materia di cui siamo fatti, segni certi dell'essere o dell'essere stati in vita.

La forma-archetipo rappresenta concettualmente l'individuo, l'umana essenza. Scrive Maria Italia Zacheo: la sequenza rappresenta una comunità che, inizialmente affollata, improvvisamente e senza

ragione apparente, a poco a poco lascia vuoti, trasformando l'assetto appena raggiunto, pregiudicando gli equilibri in essere. L'opera individua, nell'assenza, una possibile altra presenza, il diverso, l'intruso. È un'invasione, una contaminazione? Nell'intento provocatorio è aperta la risposta, è sospeso giudizio. Preziosa intuizione l'idea di trasformare l'opera analogica – narrazione ineluttabile – in un game, o più precisamente, un idle game. Dall'Opera nasce una creatura interattiva. Nel gioco un passaggio vitale. CONTAGION, attraverso il processo della gamification, vuole incoraggiare il coinvolgimento, sollecitare la partecipazione. Nell'ipotetico paradosso del gioco solitario matura e si sviluppa un vero e autentico engagement.

Giocare è partecipare. Giocare l'arte, giocare con l'arte, qui significa prendere parte al processo di crescita culturale nell'ibrido dell'esperienza artistica e umana, nella fluttuante ineffabilità del mondo virtuale.

Scriva ancora Maria Italia Zacheo: La complessità nella quale predisporre e allenarsi alla condivisione e alla partecipazione è il solo modo/mezzo per fronteggiare la forza che la natura lascia sfuggire dai suoi territori ancora inesplorati, senza freno né regole. Con la APP CONTAGION l'opera si dissemina nel web, diviene bene collettivo, patrimonio di una potenziale comunità.

CONTAGION, strumento di connessioni multiple e complesse, interroga il desiderio di riconoscersi in una comunità, stimola emozioni e interazione sociale. E il binomio connessione-condizione è già nel lavoro corale svolto – artista, curatrice, ideatore dell'App, coordinatore, organizzazione generale – verso la realizzazione dell'obiettivo, l'idle game con la sua comunità. Nel contesto delle trasformazioni tecnologiche CONTAGION- Hypercasual Multiplayer Experience rende l'opera d'arte esperienza partecipativa.

Contagion Hypercasual Multiplayer Experience sarà disponibile gratuitamente dopo il 31 maggio 2022, dopo la sua presentazione e dopo il rilascio su <https://www.apple.com/app-store/> e <https://play.google.com/store/>

L'intervento è stato realizzato con il sostegno dei Fondi POR FESR Umbria 2014-2020 – Az. 3.2.1 –

Bando per il sostegno agli investimenti nel settore culturale, creativo e dello spettacolo

PROGRAMMA PRESENTAZIONE DEL 31 MAGGIO 2022

CONTAGION – HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

CASA DEL CINEMA A VILLA BORGHESE- SALA KODAK

Nell'ordine di intervento:

Maria Italia Zacheo – Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto

Fabrizio Borelli – ArtMaker, concept e opere

Andrea Guzzon – Imprenditore

Alessio Crisantemi – Editore e giornalista

Filippo Di Giacomo – Antropologo e Giornalista

Fiorella Bassan – Filosofa e scrittrice

Miriam Mirolla – Docente Accademia delle Belle Arti di Roma e presidente APEXperience Association

Ilaria Schiaffini – Direttrice MLAC Museo Laboratorio Arte Contemporanea

Maurizio Mensi – Consigliere Comitato Economico e Sociale Europeo, Bruxelles

Michaela Liuccio – Docente Comunicazione Biomedica Facoltà di Farmacia e Medicina La Sapienza – Roma

Cesare Biasini Selvaggi – Direttore editoriale Exibart Modera

Marco Ancora – Responsabile Nazionale Cultura CIU Unionquadri

DURANTE LA PRESENTAZIONE È PREVISTO UN OMAGGIO DELL'ARTISTA AL PUBBLICO
FINAL TOAST

Ingresso Libero ma vincolato e assoggettato alle attuali normative vigenti relative al Covid 19
Con il patrocinio di CIU Unionquadri

SCHEDA TECNICA

CONTAGION CREDITS

Titolo: CONTAGION – HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

Progetto realizzato da GN MEDIA EDITORE

Sito: www.gnmedia.it

Tel: +39 0744461296

Mail: info@gnmedia.it

Pagina FB: [@GnMediaEditore](https://www.facebook.com/GnMediaEditore)

Linkedin: [@GnMedia](https://www.linkedin.com/company/GnMedia)

Tw: [@GnMediaSrl](https://twitter.com/GnMediaSrl)

Maker concept e opere: Fabrizio Borelli – <http://www.fabrizioborelli-imaging.it>

Art curator: Maria Italia Zacheo

Coordinamento generale: Alessio Crisantemi

Realizzazione App: Criticaldrop Entertainment srl – <https://www.criticaldrop.com>

Marketing, Sponsor & Partnership: Gn Media – <https://www.gnmedia.it>

Visual Identity presentazione/mostra: Giuseppe Berni – <https://www.visu4l.com>

Comunicazione: Sara Michelucci

Musica App: <https://soundimage.org>

Data Evento: martedì 31 maggio 2022 ore 16.30

Luogo: Casa del Cinema a Villa Borghese – sala KODAK – Largo Marcello Mastroianni 1, 00197 Roma – RM

INFO PER LA STAMPA

Ufficio Stampa CONTAGION – HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

RP//Press: Marcella Russo e Maria Letizia Paiato

Sito: www.rp-press.it

Tel: +39 3493999037 | +39 3483556821

Mail: press@rp-press.it



CONTAGION

FABRIZIO BORELLI
CRITICALDROP Entertainment
GN Media

Contagion Hypercasual
Multiplayer Experience

programma presentazione

Maria Italia Zacheo
Architetta e storica dell'arte,
curatrice del progetto
Fabrizio Borelli

Iaria Schiaffini
Direttrice MLAC Museo Laboratorio
Arte Contemporanea
Maurizio Mensi

CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

GN MEDIA EDITORE

PRESENTA

CONTAGION

Martedì 31 maggio 2022 ore 16.30

Roma – Casa del Cinema a Villa Borghese – sala KODAK

ILLUSTRAZIONE DEL PROGETTO

LANCIO APP CONTAGION HYPERCASUAL
MULTIPLAYER EXPERIENCE

ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO > NFT

NFT > ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO

POSTCONTEMPORANEO > ANALOGICO > NFT

Ci siamo trovati a vivere vite che non erano più le nostre, lontani gli uni dagli altri, in un cosmo di infinite, fungibili solitudini. CONTAGION esprime la capacità che l'arte ha di osservare e interpretare la condizione umana come opportunità generatrice di nuovi significati. CONTAGION ricerca nessi inesplorati nel passaggio dall'ineluttabilità e la solitudine dell'opera analogica all'interattività e la socialità dell'applicazione digitale.

Invia il tuo
comunicato a
info@meloarte.net
per la
pubblicazione
free
Gli articoli
sono
pubblicati
gratuitamente.



Martedì 31 maggio 2022, alle ore **16.30**, a Roma, presso la **Casa del Cinema a Villa Borghese**, Sala Kodak, sarà presentato il progetto **CONTAGION**, proposto e realizzato dalla casa editrice Gn Media.



[https://www.melobooks.com/content/uploads/2022/05/CONTAGION2013_1030x1030.jpg] [https://www.melobooks.com/content/uploads/2022/05/CONTAGION2021_1030x1030.jpg] [https://www.melobooks.com/content/uploads/2022/05/CONTAGION2021_1030x1030.jpg]

[_]Dalle serie metafotografiche CONTAGION2013 e CONTAGION2021, di Fabrizio Borelli – fotografo, regista, art maker – nascono CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE, una inedita APP, e CONTAGION NFT, una collezione di oggetti digitali (Non Fungible Token), opera dello stesso autore.

[_]L'appuntamento sarà occasione per il lancio dell'APP e per la presentazione di CONTAGION NFT_0, versione demo della collezione. Sarà presente Andrea Guzzon, rappresentante della Criticaldrop Entertainment S.r.l., che ha ideato e realizzato l'APP.

Durante l'incontro sarà annunciata la mostra CONTAGION – che espone le serie analogiche originali 2013 e 2021 – in calendario dall'11 al 19 novembre 2022 al MLAC – Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma – a cura di Maria Italia Zacheo.

Nucleo e anima del progetto sono proprio le due serie metafotografiche di Fabrizio Borelli, sequenza narrativa di quindici più quindici tavole, griglie ortogonali di venticinque celle ciascuna. Segno-base un encefalo umano, elaborazione di immagine diagnostica riconoscibile. Nella prima e nella penultima tavola l'immagine è grande, unica, centrata, invade lo spazio. L'ultima tavola è nera: il buio, il vuoto. Così annota Fabrizio Borelli: le immagini diagnostiche vanno nel profondo della materia di cui siamo fatti, segni certi dell'essere o dell'essere stati in vita.

La forma-archetipo rappresenta concettualmente l'individuo, l'umana essenza. Scrive Maria Italia Zacheo: la sequenza rappresenta una comunità che, inizialmente

FREYW

La r
coll

Colori b
imprezio
24kt. Pe
primave

Open

Cerca



affollata, improvvisamente e senza ragione apparente, a poco a poco lascia vuoti, trasformando l'assetto appena raggiunto, pregiudicando gli equilibri in essere. L'opera individua, nell'assenza, una possibile altra presenza, il diverso, l'intruso. È un'invasione, una contaminazione? Nell'intento provocatorio è aperta la risposta, è sospeso giudizio.

Preziosa intuizione l'idea di trasformare l'opera analogica – narrazione ineluttabile – in un game, o più precisamente, un idle game. Dall'Opera nasce una creatura interattiva. Nel gioco un passaggio vitale.

CONTAGION, attraverso il processo della gamification, vuole incoraggiare il coinvolgimento, sollecitare la partecipazione. Nell'ipotetico paradosso del gioco solitario matura e si sviluppa un vero e autentico engagement.

Giocare è partecipare. Giocare l'arte, giocare con l'arte, qui significa prendere parte al processo di crescita culturale nell'ibrido dell'esperienza artistica e umana, nella fluttuante ineffabilità del mondo virtuale.

Scriva ancora Maria Italia Zacheo: La complessità nella quale predisporre e allenarsi alla condivisione e alla partecipazione è il solo modo/mezzo per fronteggiare la forza che la natura lascia sfuggire dai suoi territori ancora inesplorati, senza freno né regole. Con la APP CONTAGION l'opera si dissemina nel web, diviene bene collettivo, patrimonio di una potenziale comunità.

CONTAGION, strumento di connessioni multiple e complesse, interroga il desiderio di riconoscersi in una comunità, stimola emozioni e interazione sociale. E il binomio connessione-condivisione è già nel lavoro corale svolto – artista, curatrice, ideatore dell'App, coordinatore, organizzazione generale – verso la realizzazione dell'obiettivo, l'idle game con la sua comunità. Nel contesto delle trasformazioni tecnologiche CONTAGION-Hypercasual Multiplayer Experience rende l'opera d'arte esperienza partecipativa.

Contagion Hypercasual Multiplayer Experience sarà disponibile gratuitamente dopo il 31 maggio 2022, dopo la sua presentazione e dopo il rilascio su <https://www.apple.com/app-store/> e <https://play.google.com/store/>



CATEGORIE

Categorie

Seleziona una

Tonda Party
2022
30 luglio – 21
agosto

L'intervento è stato realizzato con il sostegno dei Fondi POR FESR Umbria 2014-2020 – Az. 3.2.1 – Bando per il sostegno agli investimenti nel settore culturale, creativo e dello spettacolo

PROGRAMMA PRESENTAZIONE DEL 31 MAGGIO
2022

CONTAGION – HYPERCASUAL MULTIPLAYER
EXPERIENCE

CASA DEL CINEMA A VILLA BORGHESE- SALA
KODAK

Nell'ordine di intervento:

Maria Italia Zacheo – Architetta e Storica dell'arte,
curatrice del progetto

Fabrizio Borelli – ArtMaker, concept e opere

Andrea Guzzon – Imprenditore

Alessio Crisantemi – Editore e giornalista

Filippo Di Giacomo – Antropologo e Giornalista

Fiorella Bassan – Filosofa e scrittrice

Miriam Mirolla – Docente Accademia delle Belle Arti di
Roma e presidente APEXperience Association

Ilaria Schiaffini – Direttrice MLAC Museo Laboratorio
Arte Contemporanea

Maurizio Mensi – Consigliere Comitato Economico e
Sociale Europeo, Bruxelles

Michaela Liuccio – Sociologa Dipartimento di Sanità
Pubblica e Malattie Infettive – Presidente del corso di
laurea magistrale in Comunicazione scientifica biomedica,
Sapienza Università di Roma

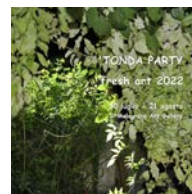
Cesare Biasini Selvaggi – Direttore editoriale Exibart
Modera

Marco Ancora – Responsabile Nazionale Cultura CIU
Unionquadri

DURANTE LA PRESENTAZIONE È PREVISTO UN
OMAGGIO DELL'ARTISTA AL PUBBLICO

FINAL TOAST

Ingresso Libero ma vincolato e assoggettato alle attuali



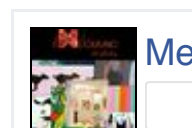
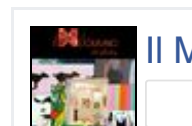
Fructidor 2022
27 agosto – 5
settembre



**ArtShoppingPa
2022**
21-23 ottobre



**ArtePadova
2022**
11-14
novembre



normative vigenti relative al Covid 19

Con il patrocinio di CIU Unionquadri

SCHEDA TECNICA

CONTAGION CREDITS

Titolo: **CONTAGION – HYPERCASUAL
MULTIPLAYER EXPERIENCE**

Progetto realizzato da **GN MEDIA EDITORE**

Sito: www.gnmedia.it [http://www.gnmedia.it/]

Tel: +39 0744461296

Mail: info@gnmedia.it [mailto:info@gnmedia.it]

Pagina FB: @GnMediaEditore

Linkedin: @GnMedia

Tw: @GnMediaSrl

Maker concept e opere: **Fabrizio Borelli –**
<http://www.fabrizioborelli-imaging.it>
[http://www.fabrizioborelli-imaging.it/]

Art curator: **Maria Italia Zacheo**

Coordinamento generale: **Alessio Crisantemi**

Realizzazione App: **Criticaldrop Entertainment srl –**
<https://www.criticaldrop.com>
[https://www.criticaldrop.com/]

Marketing, Sponsor & Partnership: **Gn Media –**
<https://www.gnmedia.it> [https://www.gnmedia.it/]

Visual Identity presentazione/mostra: **Giuseppe Berni –**
<https://www.visu4l.com> [https://www.visu4l.com/]

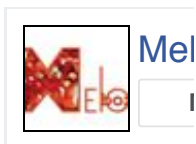
Comunicazione: **Sara Michelucci**

Musica App: <https://soundimage.org>
[https://soundimage.org/]

Data Evento: **martedì 31 maggio 2022 ore 16.30**

Luogo: **Casa del Cinema a Villa Borghese – sala
KODAK – Largo Marcello Mastroianni 1, 00197
Roma – RM**

INFO PER LA STAMPA



YouTube 95

Segui @arte

Scoprit
nuova c
"The Br

Open

IL CANALE
ITGV
MELOBOX

IL CANALE
ITGV IL
MELOGRANC

**Ufficio Stampa CONTAGION – HYPERCASUAL
MULTIPLAYER EXPERIENCE**

ART
GALLERY

RP//Press: Marcella Russo e Maria Letizia Paiato

Sito: www.rp-press.it [http://www.rp-press.it/]

Tel: +39 3493999037 | +39 3483556821

Mail: press@rp-press.it [mailto:press@rp-press.it]

Pagina FB: @russopaiatopress

Instagram: rp_press

Tw: @press_rp



Mi piace

☐ [_\[/#facebook\]](#)

[_\[/#twitter\]](#)

[_\[/#tumblr\]](#)

[_\[/#whatsapp\]](#)

[_\[/#linkedin\]](#)

[_\[/#pinterest\]](#)

[\[/#facebook_messenger\]](#)

Tweet ☐

[_\[/#telegram\]](#)

[\https://www.addtoany.com/hypercasual-multiplayer-experience%2F&title=CON

31 /
05
2022

R.S.V.P.

GN MEDIA
PRESENTACON
TA
GIONANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO > NFT
NFT > ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO
POSTCONTEMPORANEO > ANALOGICO > NFTFABRIZIO BORELLI
CRITICALDROP Entertainment
GN MediaContagion Hypercasual
Multiplayer Experience
progetto transmedialea cura di
Maria Italia Zacheomodera
Marco Ancora31 maggio
2022 | ore 16.30
Casa del Cinema
a Villa Borghese | sala Kodak

illustrazione del progetto

lancio App Contagion
Hypercasual Multiplayer
ExperienceIl finanziamento è stato realizzato con il sostegno del Fondo FESR 2014-2020 (Asse 1) - Az. 3.2.1.2
Bando per il sostegno agli investimenti nel settore culturale, creativo e dello spettacolo

realizzazione di

Con il patrocinio di

in collaborazione con



LUOGO

Casa del Cinema

Largo Marcello Mastroianni 1 Roma

**DATA**

Mag 31 2022

**ORA**

16:30 - 20:00

**ETICHETTE**

Talk - Incontro

CONTAGION

Ci siamo trovati a vivere vite che non erano più le nostre, lontani gli uni dagli altri, in un cosmo di infinite, fungibili solitudini. CONTAGION esprime la capacità che l'arte ha di osservare e interpretare la condizione umana come opportunità generatrice di nuovi significati. CONTAGION ricerca nessi inesplorati nel passaggio dall'ineluttabilità e la solitudine dell'opera analogica all'interattività e la socialità dell'applicazione digitale.



artedì 31 maggio 2022, alle ore **16.30**, a Roma, presso la **Casa del Cinema a Villa Borghese**, Sala Kodak, sarà presentato il progetto **CONTAGION**, proposto e realizzato dalla casa editrice Gn Media.

Dalle serie metafotografiche CONTAGION2013 e CONTAGION2021, di Fabrizio Borelli – fotografo, regista, art maker – nascono CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE, una inedita APP, e CONTAGION NFT, una collezione di oggetti digitali (Non Fungible Token), opera dello stesso autore.

L'appuntamento sarà occasione per il lancio dell'APP e per la presentazione di **CONTAGION NFT_0**, versione demo della collezione. Sarà presente Andrea Guzzon, rappresentante della Criticaldrop Entertainment S.r.l., che ha ideato e realizzato l'APP.

Durante l'incontro sarà annunciata la mostra CONTAGION – che espone le serie analogiche originali 2013 e 2021 – in calendario dall'11 al 19 novembre 2022 al MLAC – Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma – a cura di Maria Italia Zacheo.

Nucleo e anima del progetto sono proprio le due serie metafotografiche di Fabrizio Borelli, sequenza narrativa di quindici più quindici tavole, griglie ortogonali di venticinque celle ciascuna. Segno-base un encefalo umano, elaborazione di immagine diagnostica riconoscibile. Nella prima e nella penultima tavola l'immagine è grande, unica, centrata, invade lo spazio. L'ultima tavola è nera: il buio, il vuoto. Così annota Fabrizio Borelli: *le immagini diagnostiche vanno nel profondo della materia di cui siamo fatti, segni certi dell'essere o dell'essere stati in vita.*

La forma-archetipo rappresenta concettualmente l'individuo, l'umana essenza. Scrive Maria Italia Zacheo: *la sequenza rappresenta una comunità che, inizialmente affollata, improvvisamente e senza ragione apparente, a poco a poco lascia vuoti, trasformando l'assetto appena raggiunto, pregiudicando gli equilibri in essere. L'opera individua, nell'assenza, una possibile altra presenza, il*

diverso, l'intruso. È un'invasione, una contaminazione? Nell'intento provocatorio è aperta la risposta, è sospeso giudizio.

Preziosa intuizione l'idea di trasformare l'opera analogica – narrazione ineluttabile – in un *game*, o più precisamente, un *idle game*. Dall'Opera nasce una creatura interattiva. Nel gioco un passaggio vitale.

CONTAGION, attraverso il processo della *gamification*, vuole incoraggiare il coinvolgimento, sollecitare la partecipazione. Nell'ipotetico paradosso del gioco solitario matura e si sviluppa un vero e autentico *engagement*.

Giocare è partecipare. Giocare l'arte, giocare con l'arte, qui significa prendere parte al processo di *crescita culturale* nell'ibrido dell'esperienza artistica e umana, nella fluttuante ineffabilità del mondo virtuale.

Scriva ancora Maria Italia Zacheo: *La complessità nella quale predisporre e allenarsi alla condivisione e alla partecipazione è il solo modo/mezzo per fronteggiare la forza che la natura lascia sfuggire dai suoi territori ancora inesplorati, senza freno né regole.* Con la APP CONTAGION l'opera si dissemina nel web, diviene bene collettivo, patrimonio di una potenziale comunità.

CONTAGION, strumento di connessioni multiple e complesse, interroga il desiderio di riconoscersi in una comunità, stimola emozioni e interazione sociale. E il binomio connessione-condivisione è già nel lavoro corale svolto – artista, curatrice, ideatore dell'App, coordinatore, organizzazione generale – verso la realizzazione dell'obiettivo, l'*idle game* con la sua comunità. Nel contesto delle trasformazioni tecnologiche CONTAGION- Hypercasual Multiplayer Experience rende l'opera d'arte esperienza partecipativa.

Contagion Hypercasual Multiplayer Experience sarà disponibile gratuitamente dopo il 31 maggio 2022, dopo la sua presentazione e dopo il rilascio su <https://www.apple.com/app-store/> e <https://play.google.com/store/>

L'intervento è stato realizzato con il sostegno dei Fondi POR FESR Umbria 2014-2020 – Az. 3.2.1 – Bando per il sostegno agli investimenti nel settore culturale, creativo e dello spettacolo

PROGRAMMA PRESENTAZIONE DEL 31 MAGGIO 2022

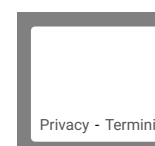
CONTAGION – HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

CASA DEL CINEMA A VILLA BORGHESE- SALA KODAK

Nell'ordine di intervento:

Maria Italia Zacheo – Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto

Fabrizio Borelli – ArtMaker, concept e opere



Andrea Guzzon – Imprenditore

Alessio Crisantemi – Editore e giornalista

Filippo Di Giacomo – Antropologo e Giornalista

Fiorella Bassan – Filosofa e scrittrice

Miriam Mirolla – Docente Accademia delle Belle Arti di Roma e presidente APEXperience Association

Ilaria Schiaffini – Direttrice MLAC Museo Laboratorio Arte Contemporanea

Maurizio Mensi – Consigliere Comitato Economico e Sociale Europeo, Bruxelles

Michaela Liuccio – Sociologa Dipartimento di Sanità Pubblica e Malattie Infettive – Presidente del corso di laurea magistrale in Comunicazione scientifica biomedica, Sapienza Università di Roma

Cesare Biasini Selvaggi – Direttore editoriale Exibart

Modera

Marco Ancora – Responsabile Nazionale Cultura CIU Unionquadri

DURANTE LA PRESENTAZIONE È PREVISTO UN OMAGGIO DELL'ARTISTA AL PUBBLICO

FINAL TOAST

Ingresso Libero ma vincolato e assoggettato alle attuali normative vigenti relative al Covid 19

CONDIVIDI QUESTO EVENTO



+ Aggiungi a Google Calendar

+ iCal / Outlook export

Privacy - Termini

altrenotizie

FATTI E NOTIZIE SENZA DOMINIO
(<http://www.altrenotizie.org>)

[HOME \(/\)](#) [CONTATTI \(/CONTATTI.HTML\)](#) [CHI SIAMO \(/CHI-SIAMO.HTML\)](#) [SPECIALI](#) [ARTICOLI](#)

[RUBRICHE](#)

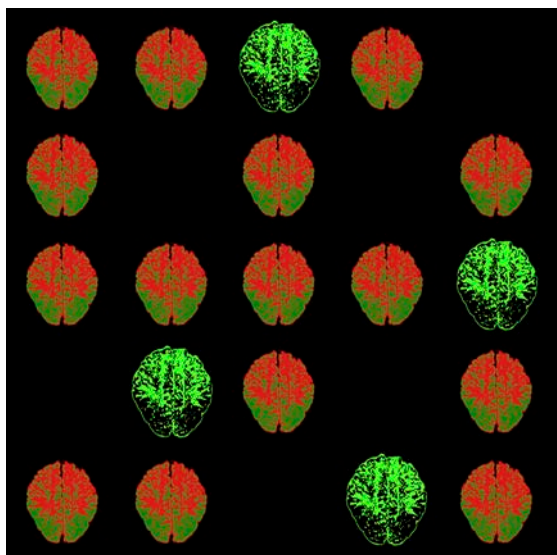
Vai

Contagion

Dettagli

Scritto da Sara Michelucci

 Pubblicato: 26 Maggio 2022



Una mostra dal titolo di grande attualità, Contagion, ma che nulla ha a che fare con la pandemia. Il 31 maggio, alle ore 16.30, alla Casa del Cinema a Villa Borghese, Sala Kodak, a Roma sarà presentato il progetto proposto e realizzato dalla casa editrice Gn Media. Dalle serie metafotografiche Contagion2013 e Contagion2021, di Fabrizio Borelli - fotografo, regista, art maker - nascono Contagion Hypercasual multiplayer experience, una inedita App, e Contagion Nft, una collezione di oggetti digitali (Non Fungible Token), opera dello stesso autore.

L'appuntamento sarà occasione per il lancio dell'App e per la presentazione di Contagion Nft_o, versione demo della collezione. Sarà presente Andrea Guzzon, rappresentante della Criticaldrop Entertainment S.r.l., che ha ideato e realizzato l'applicazione.

Durante l'incontro sarà annunciata la mostra Contagion - che espone le serie analogiche originali 2013 e 2021 - in calendario dall'11 al 19 novembre 2022 al Mlac - Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma - a cura di Maria Italia Zacheo.

Nucleo e anima del progetto sono proprio le due serie metafotografiche di Fabrizio Borelli, sequenza narrativa di quindici più quindici tavole, griglie ortogonali di venticinque celle ciascuna. Segno-base un encefalo umano, elaborazione di immagine diagnostica riconoscibile.

Nella prima e nella penultima tavola l'immagine è grande, unica, centrata, invade lo spazio. L'ultima tavola è nera: il buio, il vuoto.

Così annota Fabrizio Borelli: le immagini diagnostiche vanno nel profondo della materia di cui siamo fatti, segni certi dell'essere o dell'essere stati in vita.

Carta dei diritti dell'Uomo



(/pdf/diritti_uomo.pdf)

Carta delle Nazioni Unite



(</pdf/onucarta.pdf>)

Convenzione di Ginevra



(/pdf/convenzione_ginevra.pdf)

Accordo di Kyoto sul clima



(/pdf/protocollo_kyoto.pdf)

La forma-archetipo rappresenta concettualmente l'individuo, l'umana essenza. Scrive Maria Italia Zacheo: la sequenza rappresenta una comunità che, inizialmente affollata, improvvisamente e senza ragione apparente, a poco a poco lascia vuoti, trasformando l'assetto appena raggiunto, pregiudicando gli equilibri in essere. L'opera individua, nell'assenza, una possibile altra presenza, il diverso, l'intruso. È un'invasione, una contaminazione? Nell'intento provocatorio è aperta la risposta, è sospeso giudizio.

Preziosa intuizione l'idea di trasformare l'opera analogica – narrazione ineluttabile - in un game, o più precisamente, un idle game. Dall'Opera nasce una creatura interattiva. Nel gioco un passaggio vitale.

Contagion, attraverso il processo della gamification, vuole incoraggiare il coinvolgimento, sollecitare la partecipazione. Nell'ipotetico paradosso del gioco solitario matura e si sviluppa un vero e autentico engagement.

Giocare è partecipare. Giocare l'arte, giocare con l'arte, qui significa prendere parte al processo di crescita culturale nell'ibrido dell'esperienza artistica e umana, nella fluttuante ineffabilità del mondo virtuale.

Scriva ancora Maria Italia Zacheo: La complessità nella quale predisporre e allenarsi alla condivisione e alla partecipazione è il solo modo/mezzo per fronteggiare la forza che la natura lascia sfuggire dai suoi territori ancora inesplorati, senza freno né regole.

Con la App Contagion l'opera si dissemina nel web, diviene bene collettivo, patrimonio di una potenziale comunità.

Contagion, strumento di connessioni multiple e complesse, interroga il desiderio di riconoscersi in una comunità, stimola emozioni e interazione sociale. E il binomio connessione-condivisione è già nel lavoro corale svolto – artista, curatrice, ideatore dell'App, coordinatore, organizzazione generale – verso la realizzazione dell'obiettivo, l'idle game con la sua comunità. Nel contesto delle trasformazioni tecnologiche Contagion - Hypercasual Multiplayer Experience rende l'opera d'arte esperienza partecipativa.

Contagion Hypercasual Multiplayer Experience sarà disponibile gratuitamente dopo il 31 maggio 2022, dopo la sua presentazione e dopo il rilascio su <https://www.apple.com/app-store/> (<https://www.apple.com/app-store/>) e <https://play.google.com/store/> (<https://play.google.com/store/>)

L'intervento è stato realizzato con il sostegno dei Fondi Por Fesr Umbria 2014-2020 – Az. 3.2.1 – Bando per il sostegno agli investimenti nel settore culturale, creativo e dello spettacolo.

[Condividi](#) [Tweet](#) [Condividi](#)

Avanti ▶ (</primo-piano-5/9606-assange-sipario-sulla-democrazia.html>)

Accordi di Parigi sul clima



([pdf/accordo_parigi.pdf](/pdf/accordo_parigi.pdf))

Altrenotizie su Facebook



(<https://www.facebook.com/altre>)

Il terrorismo contro Cuba

a cura di:

Fabrizio Casari

▶ **Sommario articoli**

([speciali/il-terrorismo-contro-cuba.html](/speciali/il-terrorismo-contro-cuba.html))



Altrenotizie.org - testata giornalistica registrata presso il Tribunale civile di Roma. Autorizzazione n.476 del 13/12/2006.

Direttore responsabile: **Fabrizio Casari** - f.casari@altrenotizie.org

Questo sito utilizza i cookie e tecnologie simili.

Se non si modificano le impostazioni del browser, l'utente accetta. **Maggiori info**
Tutti gli articoli sono sotto licenza Creative Commons, pertanto posso essere riportati a condizione di citare l'autore e la fonte.

Privacy Policy (</privacy-policy.html>) **Cookie Policy** (</cookie-policy.html>)

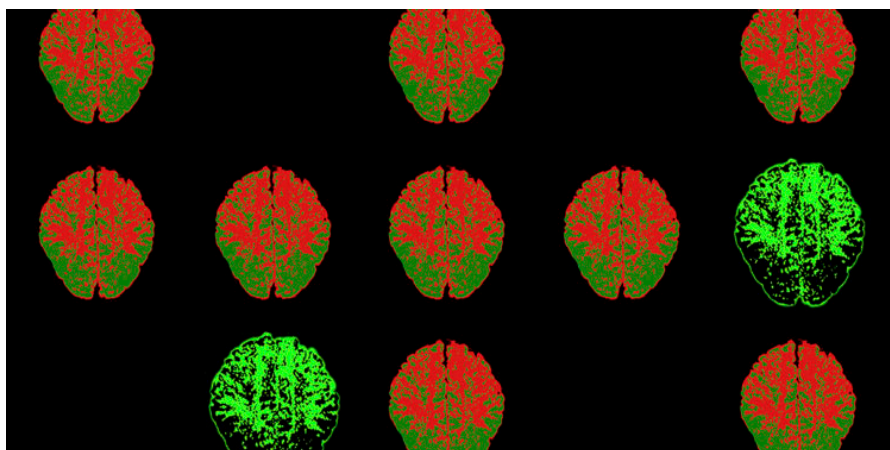


[Home](#) > [Events](#)

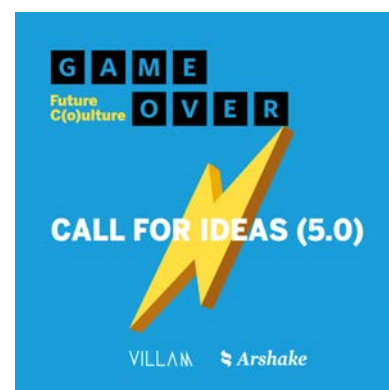
Fabrizio Borelli. CONTAGION

Martedì 31 maggio, alla Casa del Cinema a Villa Borghese a Roma sarà lanciata una APP inedita dalla serie meta-fotografiche CONTAGION2013 e CONTAGION2021 di Fabrizio Borelli

 by [Arshake](#) — 31/05/2022 in [Events](#), [Focus](#)



Dalle serie metafotografiche CONTAGION2013 e CONTAGION2021, di Fabrizio Borelli – fotografo, regista, art



CALLS

This website uses cookies. By continuing to use this website you are giving consent to cookies being used.

Visit our [Privacy and Cookie Policy](#).

[I Agree](#)

Fungible Token), opera dello stesso autore.

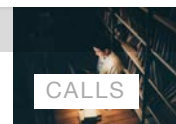
L'appuntamento sarà occasione per il lancio dell'APP e per la presentazione di CONTAGION NFT_0, versione demo della collezione. Sarà presente Andrea Guzzon, rappresentante della Criticaldrop Entertainment S.r.l., che ha ideato e realizzato l'APP.

Durante l'incontro sarà annunciata la mostra CONTAGION – che espone le serie analogiche originali 2013 e 2021 – in calendario dall'11 al 19 novembre 2022 al MLAC – Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma – a cura di Maria Italia Zacheo.

Nucleo e anima del progetto sono proprio le due serie metafotografiche di Fabrizio Borelli, sequenza narrativa di quindici più quindici tavole, griglie ortogonali di venticinque celle ciascuna. Segno-base un encefalo umano, elaborazione di immagine diagnostica riconoscibile. Nella prima e nella penultima tavola l'immagine è grande, unica, centrata, invade lo spazio. L'ultima tavola è nera: il buio, il vuoto. Così annota Fabrizio Borelli: *le immagini diagnostiche vanno nel profondo della materia di cui siamo fatti, segni certi dell'essere o dell'essere stati in vita.*

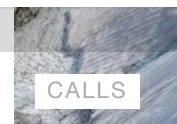
La forma-archetipo rappresenta concettualmente l'individuo, l'umana essenza. Scrive Maria Italia Zacheo: *la sequenza rappresenta una comunità che, inizialmente affollata, improvvisamente e senza ragione apparente, a poco a poco lascia vuoti, trasformando l'assetto appena raggiunto, pregiudicando gli equilibri in essere. L'opera individua, nell'assenza, una possibile altra presenza, il diverso, l'intruso. È un'invasione, una contaminazione? Nell'intento provocatorio è aperta la risposta, è sospeso giudizio.*

Preziosa intuizione l'idea di trasformare l'opera analogica – narrazione ineluttabile – in un *game*, o più precisamente, un *idle game*. Dall'Opera nasce una creatura interattiva. Nel



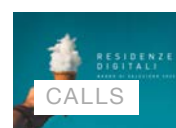
Call for submission s> Research grant for Italian Art

🕒 07/04/2022



Call for submission s> ISPA (Italian Sustainability Photo Award)

🕒 17/02/2022



Call for submission s > Residenze Digitali

🕒 01/02/2022



Call for submission s: Blitz

🕒 17/11/2021



art*science
arte | cambiamenti climatici | ambiente
art | climate change | environment

gioco un passaggio vitale.

CONTAGION, attraverso il processo della *gamification*, vuole incoraggiare il coinvolgimento, sollecitare la partecipazione. Nell'ipotetico paradosso del gioco solitario matura e si sviluppa un vero e autentico *engagement*.

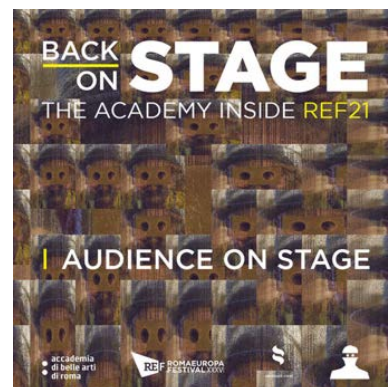
Giocare è partecipare. Giocare l'arte, giocare con l'arte, qui significa prendere parte al processo di *crescita culturale* nell'ibrido dell'esperienza artistica e umana, nella fluttuante ineffabilità del mondo virtuale.

Scrivo ancora Maria Italia Zacheo: *La complessità nella quale predisporre e allenarsi alla condivisione e alla partecipazione è il solo modo/mezzo per fronteggiare la forza che la natura lascia sfuggire dai suoi territori ancora inesplorati, senza freno né regole.* Con la APP CONTAGION l'opera si *dissemina nel web, diviene bene collettivo, patrimonio di una potenziale comunità.*

CONTAGION, strumento di connessioni multiple e complesse, interroga il desiderio di riconoscersi in una comunità, stimola emozioni e interazione sociale. E il binomio connessione-condivisione è già nel lavoro corale svolto – artista, curatrice, ideatore dell'App, coordinatore, organizzazione generale – verso la realizzazione dell'obiettivo, l'*idle game* con la sua comunità. Nel contesto delle trasformazioni tecnologiche CONTAGION- Hypercasual Multiplayer Experience rende l'opera d'arte esperienza partecipativa.

(dal comunicato stampa)

Fabrizio Borelli. CONTAGION, presentazione della GN Media
Editore, [Casa del Cinema](#), Roma ,31.05.2022



CRITICAL GROUNDS

CRITICAL
GROUNDS

CRITICAL
GROUNDS

**Critical
Grounds
#13 –
Massimo
Maiorino,
l'Artista
come
Archeolog
o.**

🕒 08/07/2020

**Critical
Grounds
#12 –
Filiberto
Menna
«PROGETT
ARE» IL
FUTURO**

🕒 26/11/2019

GN MEDIA EDITORE
PRESENTA

31 /
05
2022

CON TAGION

ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO > NFT
NFT > ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO
POSTCONTEMPORANEO > ANALOGICO > NFT

FABRIZIO BORELLI
CRITICALDROP Entertainment
GN Media

Contagion Hypercasual Multiplayer Experience

31 maggio
2022 | ore 16.30
Casa del Cinema
a Villa Borghese | sala Kodak

illustrazione del progetto
lancio App Contagion
Hypercasual Multiplayer
Experience

programma presentazione

Maria Italia Zacheo
Architetta e Storica dell'arte,
curatrice del progetto

Fabrizio Borelli
ArtMaker, concept e opere

Andrea Guzzon
Imprenditore

Alessio Crisantemi
Editore e giornalista

Filippo Di Giacomo
Antropologo e Giornalista

Fiorella Bassan
Filosofa e scrittrice

Miriam Mirolla
Docente Accademia
delle Belle Arti di Roma
e presidente
APEXperience Association

Iaria Schiaffini
Direttrice MLAC Museo Laboratorio
Arte Contemporanea

Maurizio Mensi
Consigliere Comitato Economico e
Sociale Europeo, Bruxelles

Michaëla Liuccio
Sociologa Dipartimento
di Sanità Pubblica e Malattie infettive
Presidente del corso di laurea magistrale
in Comunicazione scientifica biomedica
Sapienza Università di Roma

Cesare Biasini Selvaggi
Direttore editoriale Exibart

Moderata

Marco Ancora
Responsabile Nazionale Cultura CIU
Unionquadrì

Il contenuto è stato realizzato con il sostegno del Fondo FSC-FISM (2020-2022) - Art 121
Bando per la sostegno agli investimenti nel settore cultura del ministero e della regione Lazio



ROMA CULTURE



in collaborazione con



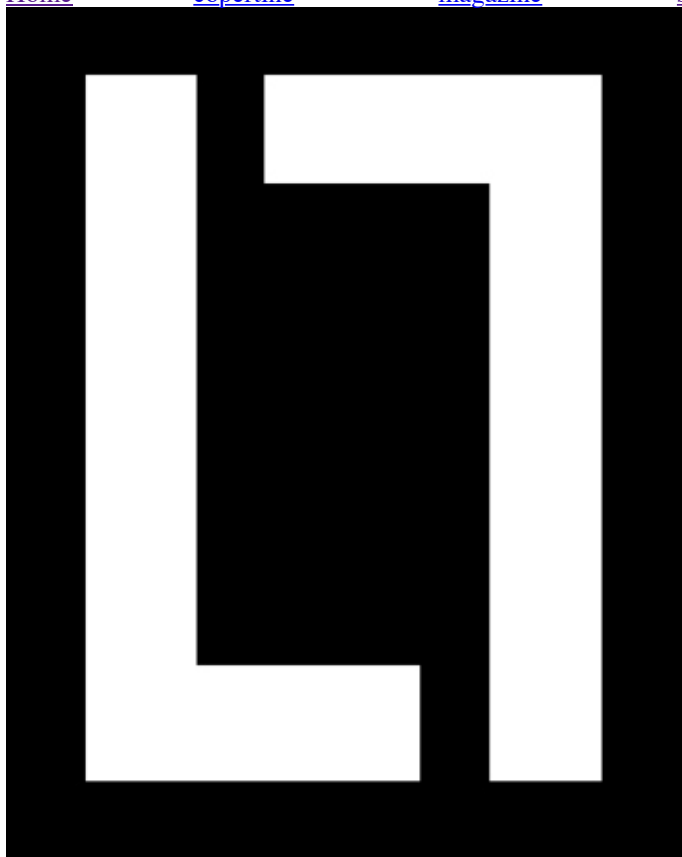
Tags: App ars arshake

CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

CONTAGION2013 CONTAGION2021 digital objects

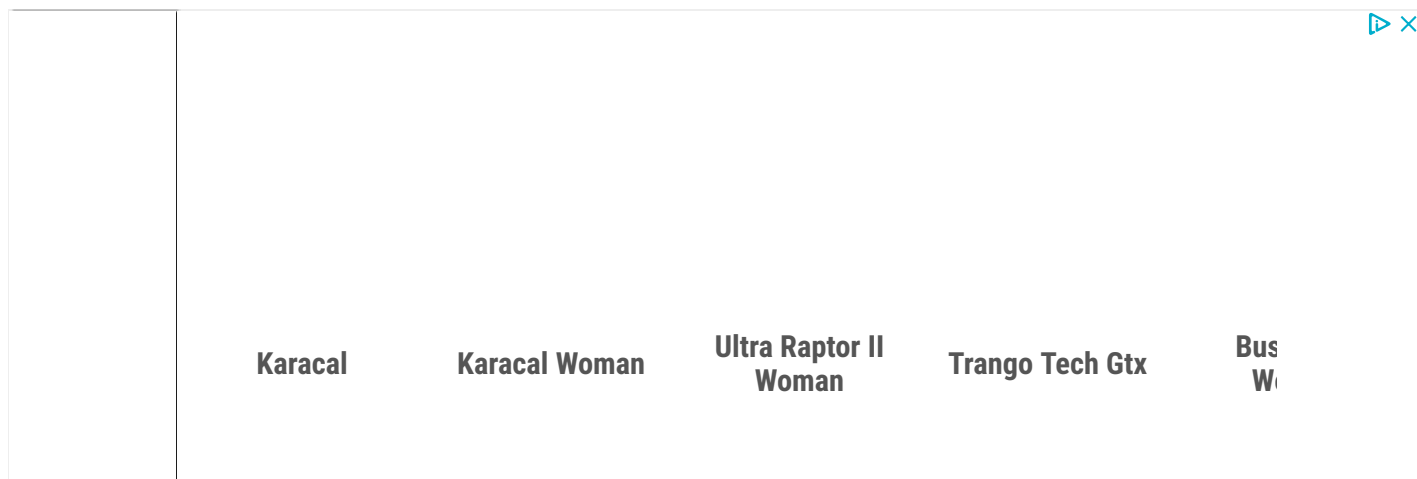
events Fabrizio Borelli interdisciplinary NFT



[Home](#)[copertine](#)[magazine](#)[segnala evento](#)[login](#)[iscriviti](#)

LOBODILATTICE

Arte e Cultura Online dal 2004



CONTAGION – HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

Inaugura

Martedì, 31 Maggio, 2022 - 16:30

Presso

Casa del Cinema
Largo Marcello Mastroianni 1, 00197 Roma –RM

- [Lazio](#)

A cura di

Maria Italia Zacheo

Partecipa

Fabrizio Borelli

Fino a

Martedì, 31 Maggio, 2022 - 20:00

31 / 05 / 2022

R.S.V.P

GN MEDIA PRESENTA

**CON
TA
GION**

FABRIZIO BORELLI
CRITICALDROP Entertainment
GN Media

**Contagion Hypercasual
Multiplayer Experience**
progetto transmediale

a cura di
Maria Italia Zacheo

modera
Marco Ancora

31 maggio
2022 | ore 16.30
Casa del Cinema
a Villa Borghese | sala Kodak

illustrazione del progetto
lancio App Contagion
Hypercasual Multiplayer
Experience

ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO > NFT
NFT > ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO
POSTCONTEMPORANEO > ANALOGICO > NFT

CONTRIBUTORI E PARTNER

ROMA CULTURE Zinema CINECITTÀ Cinema OT

31 / 05 / 2022

**CON
TA
GION**

Contagion Hypercasual Multiplayer Experience

31 / 05 / 2022

31 / 05 / 2022

CONTAGION – HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

Comunicato

Martedì 31 maggio 2022, alle ore **16.30**, a Roma, presso la **Casa del Cinema a Villa Borghese**, Sala Kodak, sarà presentato il progetto **CONTAGION**, proposto e realizzato dalla casa editrice Gn Media. Dalle serie metafotografiche **CONTAGION2013** e **CONTAGION2021**, di Fabrizio Borelli - fotografo, regista, art maker – nascono **CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE**, una inedita APP, e **CONTAGION NFT** una collezione di oggetti digitali (Non Fungible Token), opera dello stesso autore.

L'appuntamento sarà occasione per il lancio dell'APP e per la presentazione di CONTAGION, versione demo della collezione. Sarà presente Andrea Guzzon, rappresentante della Criticaldrop Entertainment S.r.l., che ha ideato e realizzato l'APP. Durante l'incontro sarà annunciata la mostra CONTAGION – che espone le serie analogiche originali 2013 e 2021 – in calendario dall'11 al 19 novembre 2022 al MLAC - Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma - a cura di Maria Italia Zacheo. Nucleo e anima del progetto sono proprio le due serie metafotografiche di Fabrizio Borelli, sequenza narrativa di quindici più quindici tavole, griglie ortogonali di venticinque celle ciascuna. Segno-base un encefalo umano, elaborazione di immagine diagnostica riconoscibile. Nella prima e nella penultima tavola l'immagine è grande, unica, centrata, invade lo spazio. L'ultima tavola è nera: il buio, il vuoto. Così annota Fabrizio Borelli: le immagini diagnostiche vanno nel profondo della materia di cui siamo fatti, segni certi dell'essere o dell'essere stati in vita. La forma-archetipo rappresenta concettualmente l'individuo, l'umana essenza. Scrive Maria Italia Zacheo: la sequenza rappresenta una comunità che, inizialmente affollata, improvvisamente e senza ragione apparente, a poco a poco lascia vuoti, trasformando l'assetto appena raggiunto, pregiudicando gli equilibri in essere. L'opera individua, nell'assenza, una possibile altra presenza, il diverso, l'intruso. È un'invasione, una contaminazione? Nell'intento provocatorio è aperta la risposta, è sospeso giudizio. Preziosa intuizione l'idea di trasformare l'opera analogica – narrazione ineluttabile - in un game, o più precisamente, un idle game. Dall'Opera nasce una creatura interattiva. Nel gioco un passaggio vitale. CONTAGION, attraverso il processo della gamification, vuole incoraggiare il coinvolgimento, sollecitare la partecipazione. Nell'ipotetico paradosso del gioco solitario matura e si sviluppa un vero e autentico engagement.

Trango Tech Gtx

Clicca qui

Giocare è partecipare. Giocare l'arte, giocare con l'arte, qui significa prendere parte al processo di crescita culturale nell'ibrido dell'esperienza artistica e umana, nella fluttuante ineffabilità del mondo virtuale.

Scrive ancora Maria Italia Zacheo: La complessità nella quale predisporre e allenarsi alla condivisione e alla partecipazione è il solo modo/mezzo per fronteggiare la forza che la natura lascia sfuggire dai suoi territori ancora inesplorati, senza freno né regole. Con la APP CONTAGION l'opera si dissemina nel web, diviene bene collettivo, patrimonio di una potenziale comunità.

CONTAGION, strumento di connessioni multiple e complesse, interroga il desiderio di riconoscersi in una comunità, stimola emozioni e interazione sociale. E il binomio connessione-condivisione è già nel lavoro corale svolto – artista, curatrice, ideatore dell'App, coordinatore, organizzazione generale – verso la realizzazione dell'obiettivo, l'idlegame con la sua comunità. Nel contesto delle trasformazioni tecnologiche CONTAGION- Hypercasual Multiplayer Experience rende l'opera d'arte esperienza partecipativa.

Prenota subito le migliori offerte del Web!

Brindisi-Venezia

A partire da **25 €**

Riservare

Prenota subito le migliori offerte del Web!

Venezia-Bari

A partire da **13 €**

Rise

Prenota subito le migliori offerte del Web!

Bari-Venezia

A partire da **13 €**

Riservare

Prenota subito le migliori offerte del Web!

Venezia-Brindisi

A partire da **26 €**

Rise

Prenota subito le migliori offerte del Web!

Brindisi-Verona

A partire da **34 €**

Riservare

Prenota subito le migliori offerte del Web!

Bari-Trieste

A partire da **16 €**

Rise

Contagion Hypercasual Multiplayer Experience sarà disponibile gratuitamente dopo il 31 maggio 2022, dopo la sua presentazione e dopo il rilascio su <https://www.apple.com/app-store/> e <https://play.google.com/store/>

L'intervento è stato realizzato con il sostegno dei Fondi POR FESR Umbria 2014-2020 – Az. 3.2.1 – Bando per il sostegno agli investimenti nel settore culturale, creativo e dello spettacolo

PROGRAMMA PRESENTAZIONE DEL 31 MAGGIO 2022
CONTAGION – HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE
CASA DEL CINEMA A VILLA BORGHESE- SALA KODAK

Nell'ordine di intervento:

Maria Italia Zacheo- Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto

Fabrizio Borelli- ArtMaker, concept e opere

Andrea Guzzon- Imprenditore

Alessio Crisantemi- Editore e giornalista

Filippo Di Giacomo- Antropologo e Giornalista

Fiorella Bassan- Filosofa e scrittrice

Miriam Mirolla- Docente Accademia delle Belle Arti di Roma e presidente APEXperience Association

Ilaria Schiaffini- Direttrice MLAC Museo Laboratorio Arte Contemporanea

Maurizio Mensi- Consigliere Comitato Economico e Sociale Europeo, Bruxelles

Michaela Liuccio- Sociologa Dipartimento di Sanità Pubblica e Malattie Infettive - Presidente del corso di laurea magistrale in Comunicazione scientifica biomedica, Sapienza Università di Roma

Cesare Biasini Selvaggi- Direttore editoriale Exibart

Modera

Marco Ancora- Responsabile Nazionale Cultura CIU Unionquadri

DURANTE LA PRESENTAZIONE È PREVISTO UN OMAGGIO DELL'ARTISTA AL PUBBLICO

FINAL TOAST

Ingresso Liberoma vincolato e assoggettato alle attuali normative vigenti relative al Covid 19

Con il patrocinio di CIU Unionquadri

SCHEDA TECNICA

CONTAGION CREDITS

Titolo: **CONTAGION –HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE**

Progetto realizzato da **GN MEDIA EDITORE**

Sito: www.gnmedia.it

Tel: +39 0744461296

Mail: info@gnmedia.it

Pagina FB: @GnMediaEditore

Linkedin: @GnMedia

Tw: @GnMediaSrl

Maker concept e opere: **Fabrizio Borelli** - <http://www.fabrizioborelli-imaging.it>

Art curator: **Maria Italia Zacheo**

Coordinamento generale: **Alessio Crisantemi**

Realizzazione App: **Criticaldrop Entertainment srl** - <https://www.criticaldrop.com>

Marketing, Sponsor & Partnership: **Gn Media** - <https://www.gnmedia.it>

Visual Identity presentazione/mostra: **Giuseppe Berni** - <https://www.visu4l.com>

Comunicazione: **Sara Michelucci**

Musica App: <https://soundimage.org>

Data Evento: **martedì 31 maggio 2022 ore 16.30**

Luogo: **Casa del Cinema a Villa Borghese - sala KODAK – Largo Marcello Mastroianni 1, 00197 Roma –RM**

INFO PER LA STAMPA

Ufficio Stampa CONTAGION –HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

RP//Press: Marcella Russo e Maria Letizia Paiato

Sito: www.rp-press.it

Tel: +39 3493999037 | +39 3483556821

Mail: press@rp-press.it

Pagina FB: @russopaiatopress

Instagram: rp_press

Tw: @press_rp

Come arrivare

[Home](#) > [Casa del Cinema](#) > Progetto ContagionGN MEDIA EDITORE
PRESENTA

CON TA GION

ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO > NFT
NFT > ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO
POSTCONTEMPORANEO > ANALOGICO > NFT

GRATUITO

PROGETTO CONTAGION

Presentazione e lancio dell'applicazione Contagion Hypercasual Multiplayer Experience

31.05.2022  ORE 16:30 [Casa del Cinema](#)

Largo Marcello Mastroianni, 1

[VEDI TUTTI GLI APPUNTAMENTI](#)[SALVA IN AGENDA](#)

INFORMAZIONI

Contagion esprime la capacità che l'arte ha di osservare e interpretare la condizione umana come opportunità generatrice di nuovi significati, ricerca nessi inesplorati nel passaggio dall'ineluttabilità e la solitudine dell'opera analogica all'interattività e la socialità dell'applicazione digitale.

Dalle serie metafotografiche Contagion2013 e Contagion2021, di Fabrizio Borelli – fotografo, regista, art maker – nascono **Contagion Hypercasual Multiplayer Experience**, una inedita app, e Contagion NFT, una collezione di oggetti digitali (*Non Fungible Token*), opera dello stesso autore.

Proposto e realizzato dalla casa editrice **Gn Media**, il progetto viene presentato alla presenza di Andrea Guzzon, rappresentante della Criticidrops Entertainment S.r.l. che ha ideato e realizzato l'app.

[...Leggi tutto](#)

MAPPA

+

NELL'AMBITO DI



GRATUITO

CASA DEL CINEMA

Proiezioni, mostre e incontri. La programmazione di Casa del Cinema

27.10.2021 — 20.06.2022

Casa del Cinema

Largo Marcello Mastroianni, 1

CONTATTI

Web: www.casadelcinema.it

SOCIAL UFFICIALI



ACCESSIBILITÀ

 Evento accessibile

A CURA DI

Casa del Cinema

TAG

talk

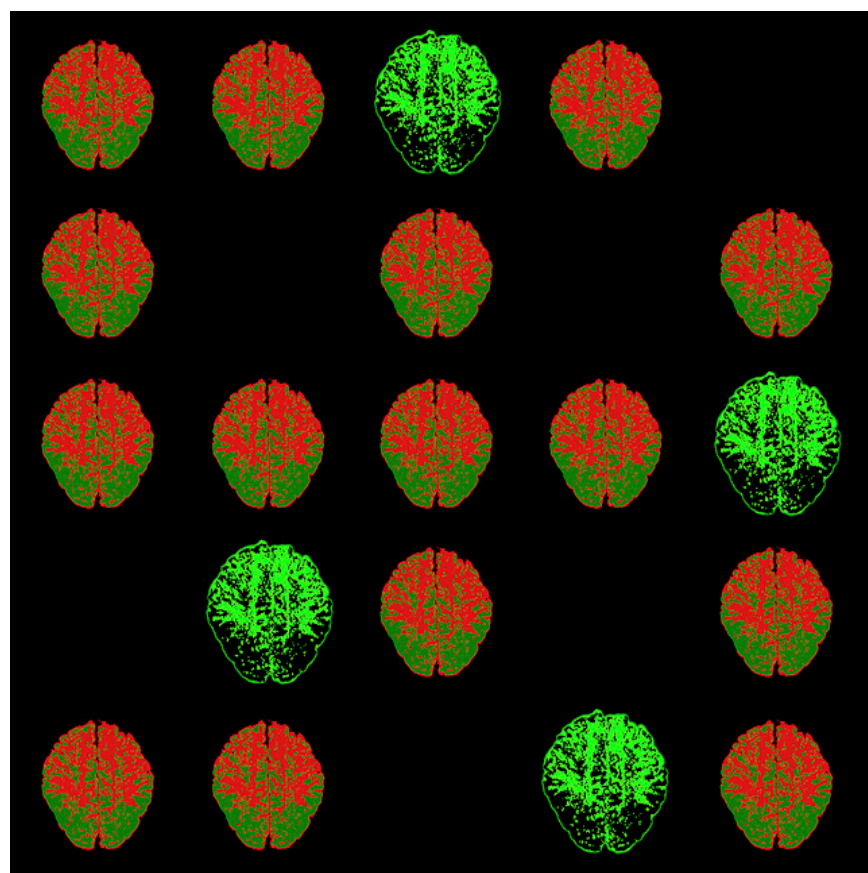
rosarydelsudArt News

Arte e cultura italiana

mercoledì 1 giugno 2022

APP #CONTAGION

È stata lanciata in data 31 maggio 2022 la APP #CONTAGION nel contesto dell'evento di presentazione svoltosi presso la Casa del Cinema di Roma



Translate

Seleziona lingua 
Powered by Google Traduttore

Cerca nel blog

 Cerca


Benvenuti sul mio blog

"rosarydelsudArt news è il blog che vuole essere una finestra aperta sul mondo della cultura e dell'arte italiana, trattando libri, poesie, scrittori, fotografie, mostre, musei, monumenti, artisti e tanto altro. E' possibile trovare alcune interviste che ho fatto personalmente ad attori, artisti, poeti e scrittori. Leggere e vedere foto e video relativi a luoghi d'arte in cui mi sono recata personalmente, info su monumenti, musei e chiese. Tutto è rigorosamente italiano. In rosarydelsudArt news è possibile trovare anche info e notizie di comunicazioni stampa e note da me



Fatti trovare da chi cerca

Con Google Ads raggiungi nuovi clienti su rete di Ricerca, YouTube ecc. Google Ads



La app è disponibile gratuitamente e scaricabile da qualunque device, sia IOS che ANDROID e si trova su tutti gli store: APPLE STORE, GOOGLE PLAY, ETC.

In alternativa è possibile scaricare il gioco/App attraverso il QR CODE nelle istruzioni sul gioco.

La APP CONTAGION è una sorta di risposta ad una semplice domanda: Qual è il destino dell'opera d'arte nel contesto delle trasformazioni tecnologiche? CONTAGION - Hypercasual Multiplayer Experience rendendo realmente l'opera d'arte "qualcosa di vivo, un'esperienza partecipativa, prova a rispondere a questo quesito.

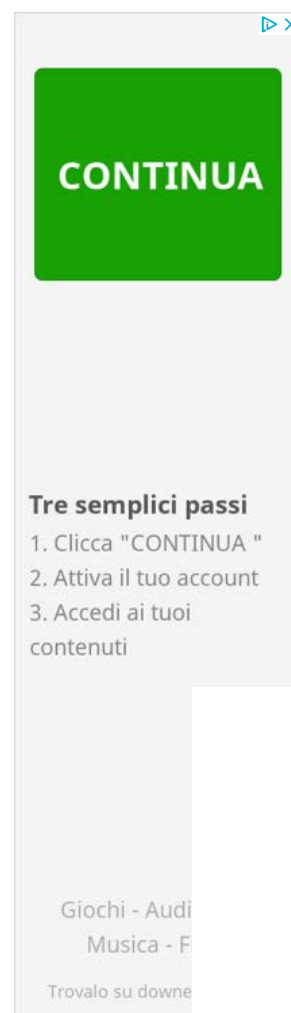
Come? Dal momento del lancio della APP che segna l'inizio della prima stagione, e il contestuale rilascio di CONTAGION NFT – 0 single-edition digital collectible artwork Mp4 20" / sonoro, il gioco si svilupperà e proseguirà per quattro stagioni. Alla fine di ogni stagione saranno pubblicate le statistiche personali e globali sull'esperienza CONTAGION. Da questi dati sarà generato un VIDEO, rappresentativo dell'attività degli utenti nell'interazione con il gioco/APP. Questo video, un'opera unica, sarà firmato dall'artista per essere poi inserito in una blockchain cui si legherà un nuovo NFT generato da quest'opera, a sua volta legato all'APP. L'APP pertanto rappresenterà il certificato di partecipazione alla stessa, che sarà rilasciato durante l'inaugurazione della mostra a novembre 2022 e che rimarrà per sempre come testimonianza della partecipazione dei giocatori/utenti alla costruzione dell'opera VIDEO.

L'NFT, prima e dopo, rappresenta pertanto una nuova tappa della sperimentazione socio-artistica che sta alla base dell'intero progetto CONTAGION, perché aggiunge un ulteriore grado di riflessione sul senso dei concetti di presenza e assenza sottesi all'intera opera di Fabrizio Borelli che, in questa ulteriore trasformazione prosegue la propria ricerca attraverso una forma diversa di espressione ma assolutamente attuale.

Con il progetto CONTAGION i confini fra i concetti di unicità,



"Io credo che fare giornalismo sia un impegno serio finalizzato a formare ed informare l'opinione pubblica. Perché è la corretta informazione che rende veramente liberi. Io personalmente credo che scrittori, giornalisti, registi ed operatori della comunicazione in generale, nel raccontare il mondo, debbano essere sempre attenti e rispettosi della dignità di ogni uomo e debbano incoraggiare a cercare sempre tutto ciò che è bello, buono e sano nella vita". (Rosaria Pannico)



Etichette

Accademia Raffaele Viviani

Ambiente ed ecologia

Anticonformismo e buone maniere

Archeologia

Artisti

moltiplicazione e disseminazione smettono di essere tali, mostrando una nuova forza nella circolarità che nella mostra del MLAC Museo Laboratorio Arte Contemporanea Università La Sapienza – Roma in programma a novembre 2022 troverà un’ulteriore nuova forma nella tangibilità della realtà.

COME DA COMUNICAZIONE RICEVUTA

Pubblicato da rosarydelsudArt news a 11:37

Etichette: **News**

Nessun commento:

Posta un commento



Inserisci commento

[Aste](#)
[Autismo](#)
[Buongiorno con rosarydelsudart news](#)
[Calendario](#)
[Carnevale](#)
[Chiese](#)
[Concorsi letterari](#)
[Covid19](#)
[Detti popolari](#)
[Edizioni Il Saggio - info e news](#)
[Eventi culturali](#)
[Feste e Ricorrenze](#)
[francobolli e filatelia](#)
[Giornate Europee del Patrimonio](#)
[I Sacri luoghi dell'Arcangelo Michele Centro Culturale Studi Storici - "Il Saggio"](#)
[libri](#)
[luoghi da visitare](#)
[Malati fragili](#)
[Massimo Troisi](#)
[Matera](#)
[Monumenti](#)
[Mostre](#)
[mstre](#)
[Musei](#)
[Natale](#)
[News](#)
[Parola del giorno](#)
[Pasqua](#)
[Passeggiate trekking e fotografia](#)
[Peppe Pappa](#)
[Poesia](#)
[Pompei](#)
[Procida](#)
[Reggia di Caserta](#)
[Ritmi d'amore : pensieri dell'anima](#)
[Santo del giorno](#)
[Treni storici e non solo](#)
[Villa Tropeano](#)

App n.1 per i giardinieri: raccogli foto,
Propri ora gratis
Appoint, ragli e bolle di servizio

Tutto a portata di ap

6 diverse funzionalità tutte in un'
scegli tu quali attivare in base all
esigenze

Fluida.io

[Scopri](#)

[Post più recente](#)

[Home page](#)

[Post più vecchio](#)

Iscriviti a: [Commenti sul post \(Atom\)](#)



Tema Filigrana. Powered by [Blogger](#).



04

GIUGNO 2022

Arte, gamification e NFT: l'esperienza multiplayer di Contagion

PROGETTI E INIZIATIVE

di **Luca Liberatoscioli**

Una App e una mostra al museo MLAC di Roma, per riflettere sul destino dell'opera d'arte: Alessio Crisantemi ci parla di Contagion Hypercasual Multiplayer Experience

Fabrizio Borrelli, Contagion

Dalle serie fotografiche realizzate dall'artista **Fabrizio Borrelli**, *Contagion2013* e *Contagion2021*, nasce un'idea che coniuga performance artistica, gamification e NFT. Un'affascinante transizione dell'opera d'arte fisica verso il digitale, grazie alla realizzazione di una APP videogame, attiva dal 31 maggio, e alla generazione di NFT. Per tornare nuovamente all'analogico con una mostra in programma dall'11 al 19 novembre 2022 al MLAC – Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma – a cura di **Maria Italia Zacheo**. Ne parliamo con **Alessio Crisantemi**, giornalista, presidente e co-founder di Gn Media Editore.

Contagion Hypercasual Multiplayer Experience è un progetto complesso che unisce la performance artistica, il mondo dei videogiochi e quello degli NFT. Come nasce questa idea?

«Il progetto Contagion nasce dall'incontro di un gruppo di persone che, grazie alle loro curiosità e alle loro competenze, hanno immaginato di aggiornare e trasformare un'originale serie meta/fotografica in un'applicazione informatica. Un regista/fotografo,

ideatore dell'opera, un'architetta/storica dell'arte (la curatrice, **Maria Italia Zacheo**), una giornalista e un giornalista/editore, un digital team, un artista/graphic designer, una producer. Dando vita così a una vera e propria contaminazione di idee e suggestioni, che hanno portato fino alla creazione del progetto di oggi: *Contagion Hypercasual Multiplayer Experience*. Potremmo quindi dire che si è trattato di un vero e proprio 'Contagion', appunto. È stato un work-in-progress continuo e non ancora concluso, dove si sono susseguiti nuovi spunti, nuove idee e finalizzazioni. Dall'idea iniziale di 'gamificare' una serie di tavole fotografiche, siamo presto arrivati all'obiettivo di finalizzare il progetto nell'ambito della blockchain e, quindi, degli Nft»

Lei ha definito questa app una sorta di “esperimento sociale”. Quali sono i risultati attesi? Quale sarà l'output al termine della prima stagione?

«La suggestione proposta dal progetto è quella di interrogare su quale sia oggi il destino di un'opera d'arte nel contesto delle trasformazioni tecnologiche. La riproducibilità tecnica fa vacillare l'autorità dell'autentico, dell'hic et nunc; fa sì che l'aura dell'opera, unica e irripetibile, venga meno. Oltre a ciò la riproducibilità converte la natura dei soggetti della fruizione estetica. Contagion è un'esplosione concreta e diffusa: un'opera unica – ovvero, una serie di quindici tavole – che intenzionalmente si trasfigura in applicazione informatica e mette in rete la propria metamorfosi.

Contagion da oggetto diviene esperienza: esperienza nella rete, esperienza collettiva. In questo senso parliamo di Contagion Hypercasual Multiplayer Experience come un progetto che rende l'opera d'arte qualcosa di 'vivo': un'esperienza partecipativa, uno studio sociale che esalta il messaggio, sia sul piano del singolo sia sul suo essere parte di una comunità. Coinvolgendo i partecipanti – in base alla loro posizione geografica – nel raggiungimento di un obiettivo comune, che sia anche solo l'osservazione di un fenomeno attraverso delle statistiche o quello di arginare/dirigere un contagio.

Nasce quindi una comunità. Assumendo su di sé, interpretandola, l'ineffabilità del mondo digitale/virtuale, della rete e, grazie a questo passaggio – dall'analogico al digitale – l'opera si polverizza e si dissemina nel web. Trasfigurandosi diviene bene collettivo, patrimonio della potenziale comunità. In questo senso abbiamo visto un possibile collegamento con la condizione pandemica e, forse ancora più centrato, con il dibattito pubblico sulla causa ambientale, che sta rivelando un certo grado di partecipazione collettiva, soprattutto tra le nuove generazioni, dove il digitale è elemento nativo».

Fabrizio Borrelli, Contagion

Questa app rappresenta un incontro tra performance artistica e videogame. La gamification è una delle tante declinazioni possibili della digitalizzazione della cultura, su cui un po' tutti, Ministero della Cultura in testa, stanno spingendo. Quali sono gli sviluppi potenziali e che tipo di riscontro c'è, sulla base della sua esperienza, da parte delle istituzioni culturali verso questo specifico segmento?

«La validità del videogame a livello formativo e divulgativo non è certo nuova e sconosciuta. Le sue potenzialità sono già state in più modi esplorate in ambito culturale ed artistico e i benefici sono fin troppo evidenti. Oltre alla (felice) applicazione nel caso museale, ci sono anche esperimenti più vasti, come per esempio le creazioni di videogame ambientati all'interno di intere città e del loro patrimonio artistico locale, che diventano in grado di proporre anche itinerari turistici e promuovere quindi le comunità locali e la loro storia, non soltanto attraverso le opere d'arte.

Già diversi anni fa, tuttavia, il videogame era stato utilizzato a scopi didattici ed educativi, in logica di edutainment. Ma se, fino a ieri, questi progetti potevano essere visti come strumenti di divulgazione, mirati ad estendere l'audience e a coinvolgere il pubblico più giovane, oggi il ricorso al videogame o alla gamification assume un ruolo ancora più rilevante, direi centrale, dal punto di vista culturale, in un panorama generale ormai completamente tecnologico. In tutto questo, l'Italia può giocare un ruolo fondamentale, grazie all'immenso patrimonio storico artistico del suo territorio ma anche grazie alle elevate competenze che risiedono nel nostro paese sia nel mondo del gaming che del digitale più in generale.

Tutte cose che non sembrano sfuggire neppure al governo, che non a caso ha destinato fondi più che significativi nel Pnrr: ben 155 milioni di euro per le imprese culturali e creative, all'interno delle quali rientrano quelle che si occupano di videogame. Con l'auspicio che possa essere proprio questo uno degli stimoli per puntare a un rilancio del paese».

Partner





segnoonline



LUOGO

Museo CAOS

Terni



DATA

Giu 17 2022



ORA

17:30 - 20:00

Contagion al Museo CAOS di Terni

Privacy - Termini

Un dibattito sull'arte e la nuova era degli NFT, attraverso un esempio concreto del passaggio da un'opera analogica al postcontemporaneo (e viceversa) mediante lo strumento della gamification. Per un laboratorio aperto e una discussione tecnica e operativa sulle opportunità per gli artisti e l'intera industria culturale offerta dalle nuove tecnologie e dalla *blockchain*.

Dopo la presentazione ufficiale del progetto e il lancio dell'App *CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE* dello scorso 31 maggio alla Casa del Cinema di Roma, alla presenza di personalità di spicco del panorama artistico e culturale italiano (come Filippo Di Giacomo – antropologo e giornalista, Fiorella Bassan – filosofa e scrittrice, Miriam Mirolla – docente dell'Accademia delle Belle Arti di Roma e presidente APEXperience Association, Ilaria Schiaffini – direttrice MLAC Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Maurizio Mensi – consigliere Comitato Economico e Sociale Europeo a Bruxelles, Michaela Liuccio – docente di Comunicazione Biomedica Facoltà di Farmacia e Medicina La Sapienza di Roma, Cesare Biasini Selvaggi – direttore editoriale Exibart), *CONTAGION* approda anche a **Terni**, al Museo comunale CAOS, proponendo un confronto aperto tra esperti e addetti ai lavori, che andrà in scena venerdì 17 giugno, a partire dalle ore 17.30, presso la Sala dell'Orologio.

Ci siamo trovati a vivere vite che non erano più le nostre, lontani gli uni dagli altri, in un cosmo di infinite, fungibili solitudini. CONTAGION esprime la capacità che l'arte ha di osservare e interpretare la condizione umana come opportunità generatrice di nuovi significati. CONTAGION ricerca nessi inesplorati nel passaggio dall'ineluttabilità e la solitudine dell'opera analogica all'interattività e la socialità dell'applicazione digitale.

Dalle serie metafotografiche *CONTAGION2013* e *CONTAGION2021* di **Fabrizio Borelli**, fotografo, regista, art maker, nasce l'app *CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE* e *CONTAGION NFT*, una collezione di oggetti digitali (Non Fungible Token), opera dello stesso autore.

L'appuntamento al CAOS sarà quindi un momento di riflessione e confronto sulla ricerca nell'arte con la partecipazione di:

Fabrizio Borelli – ArtMaker, fotografo e regista, autore del progetto Contagion

Maria Italia Zacheo – Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto Contagion

Andrea Guzzon – Imprenditore, Founder e CEO di Criticaldrop Entertainment

Hélène Thibault – Avvocato, esperta di Gaming e Tech, Partner at Law Firm Tonucci & Partners

Pierluca Nardoni – Critico d'arte e curatore indipendente

Modera: **Marco Ancora** – Responsabile Nazionale Cultura CIU Unionquadri

Partecipano al dibattito **Alessio Crisantemi**, giornalista ed editore, **Pasquale Fameli**, responsabile scientifico del CAOS di Terni, **Paola Lagonigro**, dottore di ricerca in Sapienza Università di Roma, **Maria Letizia Paiato**, giornalista, storica e critica dell'arte, e gli artisti **Desiderio** e **Francesco Lolli**, attivi sul panorama locale e nazionale e sul fronte degli NFT.

L'evento di Terni sarà quindi un'occasione per condividere l'app lanciata a Roma il 31 maggio, ideata e realizzata da Criticaldrop Entertainment e per la presentazione della versione demo di CONTAGION NFT, realizzata da Fabrizio Borelli, in un percorso che culminerà con una mostra (11 – 19 novembre 2022), a cura di Maria Italia Zacheo al MLAC – Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma, dove saranno esposte le serie metafotografiche 2013 e 2021 e saranno presentati la versione online di CONTAGION NFT_season1 e i dati della prima stagione di APP CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE. Ma sarà anche un'opportunità per esplorare le possibilità offerte al mondo dell'arte dal nuovo paradigma creato dal digitale, dalla blockchain e dallo strumento degli Nft.

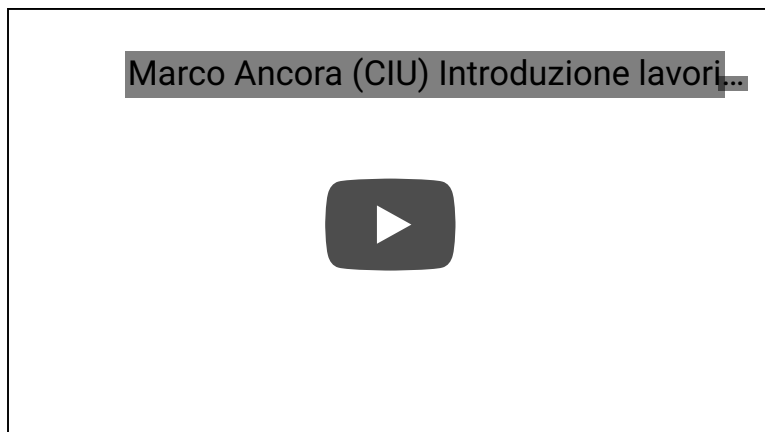
Guarda il trailer esplicativo dell'App CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

https://youtu.be/V_ZxG0K6DHE

Scarica l'App Contagion direttamente da qui: <https://dl-contagion.criticaldrop.com/app>

oppure cercala su **Apple Store**, **Google Play** o altri store digitali.

Guarda i video dell'evento di Roma alla Casa del Cinema del 31 maggio 2022



CONDIVIDI QUESTO EVENTO



Privacy - Termini

Presentazione Di CONTAGION

Data inizio: 31/05/2022

Categoria evento: Eventi

Data fine: 31/05/2022

(<https://www.casadelcinema.it/?eventcategory=eventi>) .

Ore: 16:30

Descrizione

GN MEDIA EDITORE presenta

CONTAGION

ILLUSTRAZIONE DEL PROGETTO

LANCIO APP CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO > NFT

NFT > ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO

POSTCONTEMPORANEO > ANALOGICO > NFT

Ci siamo trovati a vivere vite che non erano più le nostre, lontani gli uni dagli altri, in un cosmo di infinite, fungibili solitudini. CONTAGION esprime la capacità che l'arte ha di osservare e interpretare la condizione umana come opportunità generatrice di nuovi significati. CONTAGION ricerca nessi inesplorati nel passaggio dall'ineluttabilità e la solitudine dell'opera analogica all'interattività e la socialità dell'applicazione digitale.

Sarà presentato il progetto **CONTAGION**, proposto e realizzato dalla casa editrice Gn Media.

Dalle serie metafotografiche CONTAGION2013 e CONTAGION2021, di Fabrizio Borelli – fotografo, regista, art maker – nascono CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE, una inedita APP, e CONTAGION NFT, una collezione di oggetti digitali (Non Fungible Token), opera dello stesso autore.

L'appuntamento sarà occasione per il lancio dell'APP e per la presentazione di CONTAGION NFT_0, versione demo della collezione. Sarà presente Andrea Guzzon, rappresentante della Criticaldrop Entertainment S.r.l., che ha ideato e realizzato l'APP.

Durante l'incontro sarà annunciata la mostra CONTAGION – che espone le serie analogiche originali 2013 e 2021 – in calendario dall'11 al 19 novembre 2022 al MLAC – Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma – a cura di Maria Italia Zacheo.

Nucleo e anima del progetto sono proprio le due serie metafotografiche di Fabrizio Borelli, sequenza narrativa di quindici più quindici tavole, griglie ortogonali di venticinque celle ciascuna. Segno-base un encefalo umano, elaborazione di immagine diagnostica riconoscibile. Nella prima e nella penultima tavola l'immagine è grande, unica, centrata, invade lo spazio. L'ultima tavola è nera: il buio, il vuoto. Così annota Fabrizio Borelli: le immagini diagnostiche vanno nel profondo della materia di cui siamo fatti, segni certi dell'essere o dell'essere stati in vita.

La forma-archetipo rappresenta concettualmente l'individuo, l'umana essenza. Scrive Maria Italia Zacheo: la sequenza rappresenta una comunità che, inizialmente affollata, improvvisamente e senza ragione apparente, a poco a poco lascia vuoti, trasformando l'assetto appena raggiunto, pregiudicando gli equilibri in essere. L'opera individua, nell'assenza, una possibile altra presenza, il diverso, l'intruso. È un'invasione, una contaminazione? Nell'intento provocatorio è aperta la risposta, è sospeso giudizio.

Preziosa intuizione l'idea di trasformare l'opera analogica – narrazione ineluttabile – in un game, o più precisamente, un idle game. Dall'Opera nasce una creatura interattiva. Nel gioco un passaggio vitale.

CONTAGION, attraverso il processo della gamification, vuole incoraggiare il coinvolgimento, sollecitare la partecipazione. Nell'ipotetico paradosso del gioco solitario matura e si sviluppa un vero e autentico engagement.

Giocare è partecipare. Giocare l'arte, giocare con l'arte, qui significa prendere parte al processo di crescita culturale nell'ibrido dell'esperienza artistica e umana, nella fluttuante ineffabilità del mondo virtuale.

Scriva ancora Maria Italia Zacheo: La complessità nella quale predisporre e allenarsi alla condivisione e alla partecipazione è il solo modo/mezzo per fronteggiare la forza che la natura lascia sfuggire dai suoi territori ancora inesplorati, senza freno né regole. Con la APP CONTAGION l'opera si dissemina nel web, diviene bene collettivo, patrimonio di una potenziale comunità.

CONTAGION, strumento di connessioni multiple e complesse, interroga il desiderio di riconoscersi in una comunità, stimola emozioni e interazione sociale. E il binomio connessione-condivisione è già nel lavoro corale svolto – artista, curatrice, ideatore dell'App, coordinatore, organizzazione generale – verso la realizzazione dell'obiettivo, l'idle game con la sua comunità. Nel contesto delle trasformazioni tecnologiche CONTAGION- Hypercasual Multiplayer Experience rende l'opera d'arte esperienza partecipativa.

Contagion Hypercasual Multiplayer Experience sarà disponibile gratuitamente dopo il 31 maggio 2022, dopo la sua presentazione e dopo il rilascio su <https://www.apple.com/app-store/> e <https://play.google.com/store/>

L'intervento è stato realizzato con il sostegno dei Fondi POR FESR Umbria 2014-2020 – Az. 3.2.1 – Bando per il sostegno agli investimenti nel settore culturale, creativo e dello spettacolo

PROGRAMMA PRESENTAZIONE DEL 31 MAGGIO 2022

CONTAGION – HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

CASA DEL CINEMA A VILLA BORGHESE- SALA KODAK

Nell'ordine di intervento:

Maria Italia Zacheo – Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto

Fabrizio Borelli – ArtMaker, concept e opere

Andrea Guzzon – Imprenditore

Alessio Crisantemi – Editore e giornalista

Filippo Di Giacomo – Antropologo e Giornalista

Fiorella Bassan – Filosofa e scrittrice

Miriam Mirolla – Docente Accademia delle Belle Arti di Roma e presidente APEXperience Association

Ilaria Schiaffini – Direttrice MLAC Museo Laboratorio Arte Contemporanea

Maurizio Mensi – Consigliere Comitato Economico e Sociale Europeo, Bruxelles

Michaela Liuccio – Sociologa / Presidente del corso di laurea magistrale in Comunicazione scientifica biomedica Sapienza – Università di Roma.

Cesare Biasini Selvaggi – Direttore editoriale Exhibart

Modera

Marco Ancora – Responsabile Nazionale Cultura CIU Unionquadri

DURANTE LA PRESENTAZIONE È PREVISTO UN OMAGGIO DELL'ARTISTA AL PUBBLICO

FINAL TOAST

Ingresso Libero ma vincolato e assoggettato alle attuali normative vigenti relative al Covid 19

Con il patrocinio di CIU Unionquadri



Altro ▾

Crea blog Accedi

rosarydelsudArt News

Arte e cultura italiana



giovedì 9 giugno 2022

CONTAGION. Arte contemporanea tra gamification e NFT

GN MEDIA EDITORE

PRESENTA

CONTAGION. Arte contemporanea tra gamification e NFT

Venerdì 17 giugno, h 17.30 - Museo CAOS di Terni

Sala dell'Orologio



Un dibattito sull'arte e la nuova era degli NFT, attraverso un esempio concreto del passaggio da un'opera analogica al postcontemporaneo (e viceversa) mediante lo strumento della gamification. Per un laboratorio aperto e una discussione tecnica e operativa sulle opportunità per gli artisti e l'intera industria culturale offerta dalle nuove tecnologie e delle

Translate

Seleziona lingua

Powered by Google Traduttore

Cerca nel blog

Cerca



Benvenuti sul mio blog

"rosarydelsudArt news è il blog che vuole essere una finestra aperta sul mondo della cultura e dell'arte italiana, trattando libri, poesie, scrittori, fotografie, mostre, musei, monumenti, artisti e tanto altro. E' possibile trovare alcune interviste che ho fatto personalmente ad attori, artisti, poeti e scrittori. Leggere e vedere foto e video relativi a luoghi d'arte in cui mi sono recata personalmente, info su monumenti, musei e chiese. Tutto è rigorosamente italiano. In rosarydelsudArt news è possibile trovare anche info e notizie di comunicazioni stampa e note da me



Inizia a far trading oggi

Ricevi una preparazione gratuita, fondamentale per investire al meglio Piu Trading

Apri

presenza di personalità di spicco del panorama artistico e culturale italiano (come Filippo Di Giacomo - antropologo e giornalista, Fiorella Bassan - filosofa e scrittrice, Miriam Mirolla - docente dell'Accademia delle Belle Arti di Roma e presidente APEXperience Association, Ilaria Schiaffini - direttrice MLAC Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Maurizio Mensi - consigliere Comitato Economico e Sociale Europeo a Bruxelles, Michaela Liuccio - docente di Comunicazione Biomedica Facoltà di Farmacia e Medicina La Sapienza di Roma, Cesare Biasini Selvaggi - direttore editoriale Exibart), CONTAGION approda anche a Terni, al Museo comunale CAOS, proponendo un confronto aperto tra esperti e addetti ai lavori, che andrà in scena venerdì 17 giugno, a partire dalle ore 17.30, presso la Sala dell'Orologio.



"Io credo che fare giornalismo sia un impegno serio finalizzato a formare ed informare l'opinione pubblica. Perché è la corretta informazione che rende veramente liberi. Io personalmente credo che scrittori, giornalisti, registi ed operatori della comunicazione in generale, nel raccontare il mondo, debbano essere sempre attenti e rispettosi della dignità di ogni uomo e debbano incoraggiare a cercare sempre tutto ciò che è bello, buono e sano nella vita". (Rosaria Pannico)



Corso gratuito di Trading

Ricevi una preparazione gratuita, fondamentale per investire al meglio

Apri



Piu Trading

Ci siamo trovati a vivere vite che non erano più le nostre, lontani gli uni dagli altri, in un cosmo di infinite, fungibili solitudini. CONTAGION esprime la capacità che l'arte ha di osservare e interpretare la condizione umana come opportunità generatrice di nuovi significati. CONTAGION ricerca nessi inesplorati nel passaggio dall'ineluttabilità e la solitudine dell'opera analogica all'interattività e la socialità dell'applicazione digitale.

Inizia a far trading oggi

Ricevi una preparazione gratuita, fondamentale per investire al meglio

Piu Trading

Apri

Etichette

- Accademia Raffaele Viviani
- Ambiente ed ecologia
- Anticonformismo e buone maniere
- Archeologia
- Artisti
- Aste
- Autismo
- Buongiorno con rosarydelsudart news
- Calendario
- Carnevale
- Chiese



Piu Trading

Corso gratuito di Trading

Ricevi una preparazione gratuita, fondamentale per investire al meglio

Apri

Dalle serie metafotografiche CONTAGION2013 e CONTAGION2021 di Fabrizio Borelli, fotografo, regista, art maker, nasce l'app CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE e CONTAGION NFT, una collezione di oggetti digitali (Non Fungible Token), opera dello stesso autore.

L'appuntamento al CAOS sarà quindi un momento di riflessione e confronto sulla ricerca nell'arte con la partecipazione di:

Fabrizio Borelli – ArtMaker, fotografo e regista, autore del progetto Contagion

Maria Italia Zacheo – Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto Contagion



Piu Trading

Corso gratuito di Trading

Ricevi una preparazione gratuita, fondamentale per investire al meglio

Apri

Andrea Guzzon – Imprenditore, Founder e CEO di Criticaldrop Entertainment

Hélène Thibault -Avvocato, esperta di Gaming e Tech, Partner at Law Firm Tonucci & Partners

Pierluca Nardoni - Critico d'arte e curatore indipendente

Concorsi letterari

Covid19

Detti popolari

Edizioni Il Saggio - info e news

Eventi culturali

Feste e Ricorrenze

francobolli e filatelia

Giornate Europee del Patrimonio

I Sacri luoghi dell'Arcangelo Michele
Centro Culturale Studi Storici - "Il Saggio"

libri

luoghi da visitare

Malati fragili

Massimo Troisi

Matera

Monumenti

Mostre

mstre

Musei

Natale

News

Parola del giorno

Pasqua

Passeggiate trekking e fotografia

Peppe Pappa

Poesia

Pompei

Procida

Reggia di Caserta

Ritmi d'amore : pensieri dell'anima

Santo del giorno

Treni storici e non solo

Villa Tropeano

Modera: Marco Ancora – Responsabile Nazionale Cultura CIU Unionquadri

Partecipano al dibattito Alessio Crisantemi, giornalista ed editore, Pasquale Fameli, responsabile scientifico del CAOS di Terni, Paola Lagonigro, dottore di ricerca in Sapienza Università di Roma, Maria Letizia Paiato, giornalista, storica e critica dell'arte, e gli artisti Desiderio e Francesca Lolli, attivi sul panorama locale e nazionale e sul fronte degli NFT.



Piu Trading

Corso gratuito di Trading

Ricevi una preparazione gratuita, fondamentale per investire al meglio

Apri

L'evento di Terni sarà quindi un'occasione per condividere l'app lanciata a Roma il 31 maggio, ideata e realizzata da Criticaldrop Entertainment e per la presentazione della versione demo di CONTAGION NFT, realizzata da Fabrizio Borelli, in un percorso che culminerà con una mostra (11 - 19 novembre 2022), a cura di Maria Italia Zacheo al MLAC – Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma, dove saranno esposte le serie metafotografiche 2013 e 2021 e saranno presentati la versione online di CONTAGION NFT_season1 e i dati della prima stagione di APP CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE. Ma sarà anche un'opportunità per esplorare le possibilità offerte al mondo dell'arte dal nuovo paradigma creato dal digitale, dalla blockchain e dallo strumento degli Nft.

Guarda il trailer esplicativo dell'App CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE
https://youtu.be/V_ZxG0K6DHE

Scarica l'App Contagion direttamente da qui: <https://dl->

contagion.criticaldrop.com/app

oppure cercala su Apple Store, Google Play o altri store digitali.

**Guarda i video dell'evento di Roma alla Casa del Cinema del
31 maggio 2022**

**[https://www.youtube.com/playlist?
list=PLJYII86g9r64uuDE66-iCmWV9sVOaPmN5](https://www.youtube.com/playlist?list=PLJYII86g9r64uuDE66-iCmWV9sVOaPmN5)**

COME DA COMUNICAZIONE RICEVUTA

Publicato da rosarydelsudArt news a 08:39



Etichette: [Eventi culturali](#), [Mostre](#), [Musei](#)

Nessun commento:

Posta un commento



Inserisci commento



Piu Trading

Corso gratuito di Trading

Ricevi una preparazione
grautita, fondamentale per
investire al meglio

Apri

[Post più recente](#)

[Home page](#)

[Post più vecchio](#)

Iscriviti a: [Commenti sul post \(Atom\)](#)



Tema Filigrana. Powered by [Blogger](#).



Cerca...



Categorie

giococonews

"il gioco fa notizia!"

ARTE, GAMIFICATION E NFT: ARRIVA L'APP CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

Giugno 7, 2022

Scritto da Vincenzo Giacometti



Contagion: un'App e una mostra al museo Mlac di Roma per riflettere su Arte, Gamification e Nft, in modo coinvolgente.

Un'affascinante transizione dell'opera d'arte "fisica" verso il digitale, grazie alla realizzazione di un'**App/videogame**, attiva dal 31 maggio, e alla generazione di Nft. Per tornare nuovamente alla dimensione "analogica" con **una mostra in programma dall'11 al 19 novembre 2022 al MLAC – Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma** – a cura di Maria Italia Zacheo. Tutto questo, in sintesi, è il progetto **Contagion Hypercasual Multiplayer Experience**, realizzato dalla casa editrice **Gn Media**, che **unisce la performance artistica, il mondo dei videogiochi e quello degli Nft.**

Un progetto nato dall'incontro di un gruppo di persone che, grazie alle loro curiosità e alle loro competenze, hanno immaginato di attualizzare e trasformare un'originale serie meta/fotografica in un'applicazione informatica. Un regista/fotografo, ideatore dell'opera, un'architetta/storica dell'arte (la curatrice, **Maria Italia Zacheo**), una giornalista (**Sara Michelucci**) e un giornalista/editore (**Alessio Crisantemi**), un digital team (quello di **Criticaldrop Entertainment**, guidato dal Ceo **Andrea Guzzon**), un artista/graphic designer (**Giuseppe Berni**, studio **Visu4l**), una producer. Dando vita a una vera e propria contaminazione di idee e suggestioni - un "contagion", appunto - che hanno portato fino alla creazione del progetto di oggi: Contagion Hypercasual Multiplayer Experience. In un *work-in-progress* continuo e non ancora concluso, dove si sono susseguiti nuovi spunti, nuove idee e finalizzazioni ed altri ne seguiranno ancora, in futuro. Quanto meno fino all'approdo al Mlac di Roma, il Museo di Arte contemporanea dell'Università La Sapienza, dove si svolgerà la mostra conclusiva con il rilascio dei dati relativi alla prima stagione dell'espertimento sociale promosso dalla App.

L'App è stata lanciata in occasione della presentazione del progetto, lo scorso 31 maggio, alla Casa del Cinema di villa Borghese, a Roma, in un evento-dibattito al quale hanno partecipato, insieme ai responsabili del progetto Contagion, una serie di esperti, studiosi e personalità di spicco del mondo dell'arte e della cultura, come: **Filippo Di Giacomo - Antropologo e Giornalista**, **Fiorella Bassan - Filosofa e scrittrice**, **Miriam Mirolla - Docente Accademia delle Belle Arti di Roma e presidente APEXperience Association**, **Ilaria Schiaffini - Direttrice MLAC Museo Laboratorio Arte Contemporanea**, **Maurizio Mensi - Consigliere Comitato Economico e Sociale Europeo a Bruxelles**, **Michaela Liuccio - Docente Comunicazione Biomedica Facoltà di Farmacia e Medicina La Sapienza di Roma**, **Cesare Biasini Selvaggi - Direttore editoriale Exibart**, in un dibattito moderato da **Marco Ancora - Responsabile Nazionale Cultura Ciu**.



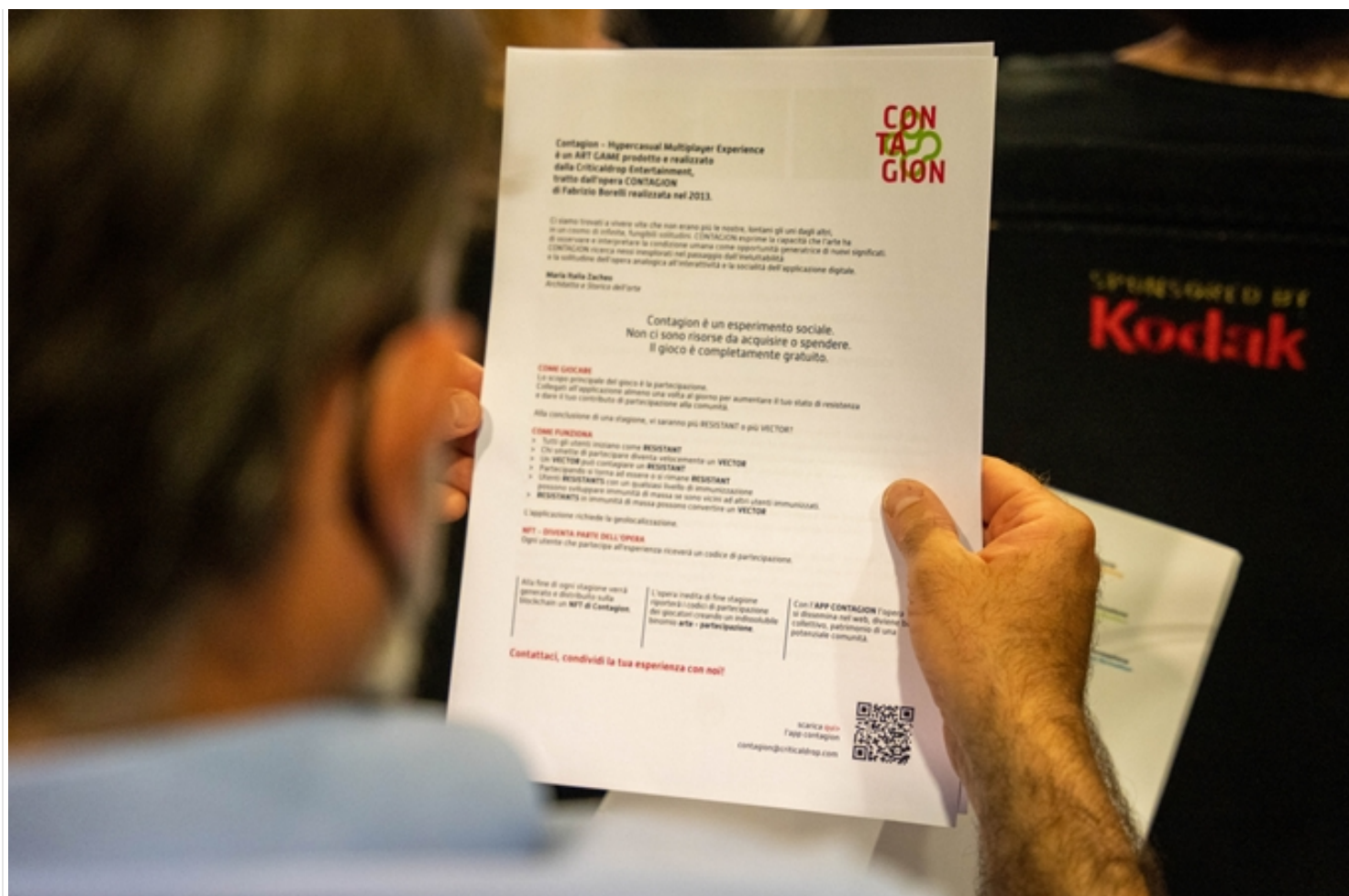
IL CONCEPT ARTISTICO - La suggestione proposta dal progetto è quella di interrogare su quale sia oggi il destino di un'opera d'arte nel contesto delle trasformazioni tecnologiche.

La riproducibilità tecnica fa vacillare l'autorità dell'autentico, dell'*'hic et nunc'*; fa sì che l'aura dell'opera, unica e irripetibile, venga meno. Oltre a ciò la riproducibilità converte la natura dei soggetti della fruizione estetica. Contagion è un'esplosione concreta e diffusa: un'opera unica – ovvero, una serie di quindici tavole – che intenzionalmente si trasfigura in applicazione informatica e mette in rete la propria metamorfosi. L'opera Contagion da oggetto diviene esperienza: esperienza nella rete, esperienza collettiva. In questo senso parliamo di *Contagion Hypercasual Multiplayer Experience* come un progetto che rende l'opera d'arte qualcosa di “vivo”: un'esperienza partecipativa, uno studio sociale che esalta il messaggio, sia sul piano del singolo sia sul suo essere parte di una comunità. Coinvolgendo i partecipanti – in base alla loro posizione geografica – nel raggiungimento di un obiettivo comune, che sia anche solo l'osservazione di un fenomeno attraverso delle statistiche o quello di arginare/dirigere un contagio. Nasce quindi una comunità. Assumendo su di sé, interpretandola, l'ineffabilità del mondo digitale/virtuale, della rete e, grazie a questo passaggio – dall'analogico al digitale – l'opera si polverizza e si dissemina nel web. Trasfigurandosi diviene bene collettivo, patrimonio della potenziale comunità. In questo senso abbiamo visto un possibile collegamento con la condizione pandemica e, forse ancora più centrato, con il dibattito pubblico sulla causa ambientale, che sta rivelando un certo grado di partecipazione collettiva, soprattutto tra le nuove generazioni, dove il digitale è elemento nativo.

“Dall’idea iniziale di “gamificare” una serie di tavole fotografiche, sulla quale si era generato il gruppo di lavoro, siamo presto arrivati all’obiettivo di finalizzare il progetto nell’ambito della blockchain e, quindi, degli Nft”, spiega **Alessio Crisantemi, presidente e co-fondatore di Gn Media, coordinatore generale del progetto**. Dalle serie metafotografiche Contagion2013 e Contagion2021, di Fabrizio Borelli - fotografo, regista, art maker – nascono così “**Contagion Hypercasual Multiplayer Experience**”, una inedita App, e “**Contagion Nft**”, una collezione di oggetti digitali (“*Non Fungible Token*”), opera dello stesso autore. Nucleo e anima del progetto rimangono le due serie metafotografiche di Fabrizio Borelli, sequenza narrativa di quindici più quindici tavole, griglie ortogonali di venticinque celle ciascuna. Segno-base un encefalo umano, elaborazione di immagine diagnostica riconoscibile. Nella prima e nella penultima tavola l’immagine è grande, unica, centrata, invade lo spazio. L’ultima tavola è nera: il buio, il vuoto. Così annota **Fabrizio Borelli: le immagini diagnostiche vanno nel profondo della materia di cui siamo fatti, segni certi dell’essere o dell’essere stati in vita**. La forma-archetipo rappresenta concettualmente l’individuo, l’umana essenza. Scrive Maria Italia Zacheo: la sequenza rappresenta una comunità che, inizialmente affollata, improvvisamente e senza ragione apparente, a poco a poco lascia vuoti, trasformando l’assetto appena raggiunto, pregiudicando gli equilibri in essere. L’opera individua, nell’assenza, una possibile altra presenza, il diverso, l’intruso. È un’invasione, una contaminazione? Nell’intento provocatorio è aperta la risposta, è sospeso giudizio. Preziosa intuizione l’idea di trasformare l’opera analogica – narrazione ineluttabile - in un game, o più precisamente, un idle game. Dall’Opera nasce una creatura interattiva. Nel gioco un passaggio vitale.

Contagion, attraverso il processo della gamification, vuole incoraggiare il coinvolgimento, sollecitare la partecipazione. Nell’ipotetico paradosso del gioco solitario matura e si sviluppa un vero e autentico engagement. Giocare è partecipare. Giocare l’arte, giocare con l’arte, qui significa prendere parte al processo di crescita culturale nell’ibrido dell’esperienza artistica e umana, nella fluttuante ineffabilità del mondo virtuale. La complessità nella quale predisporre e allenarsi alla condivisione e alla partecipazione è il solo modo/mezzo per fronteggiare la forza che la natura lascia sfuggire dai suoi territori ancora inesplorati, senza freno né regole. Con la APP Contagion l’opera si dissemina nel web, diviene bene collettivo, patrimonio di una potenziale comunità.

Contagion, strumento di connessioni multiple e complesse, interroga il desiderio di riconoscersi in una comunità, stimola emozioni e interazione sociale. E il binomio connessione-condivisione è già nel lavoro corale svolto – artista, curatrice, ideatore dell’App, coordinatore, organizzazione generale – verso la realizzazione dell’obiettivo, l’idle game con la sua comunità. Nel contesto delle trasformazioni tecnologiche Contagion - Hypercasual Multiplayer Experience rende l’opera d’arte esperienza partecipativa.



COME FUNZIONA IL L'APP GIOCO - Lo scopo principale del gioco è la partecipazione. Collegati all'applicazione almeno una volta al giorno per aumentare il tuo stato di resistenza e dare il tuo contributo di partecipazione alla comunità. Alla conclusione di una stagione, vi saranno più RESISTANT o più VECTOR?

Ecco come funziona il gioco: tutti gli utenti iniziano come RESISTANT; chi smette di partecipare diventa velocemente un VECTOR; un VECTOR può contagiare un RESISTANT; Partecipando si torna ad essere o si rimane RESISTANT; Utenti RESISTANTS con un qualsiasi livello di immunizzazione possono sviluppare immunità di massa se sono vicini ad altri utenti immunizzati; RESISTANTS in immunità di massa possono convertire un VECTOR. L'applicazione, naturalmente, richiede la geolocalizzazione.



NFT DIVENTA PARTE DELL'OPERA - Ogni utente che partecipa all'esperienza riceverà un codice di partecipazione. Alla fine di ogni stagione verrà generato e distribuito sulla blockchain un NFT di Contagion. L'opera inedita di fine stagione riporterà i codici di partecipazione dei giocatori creando un indissolubile binomio arte - partecipazione.

APP COMPLETAMENTE FREE - *Contagion - Hypercasual Multiplayer Experience* è un **"Art Game"** prodotto e realizzato dalla Criticaldrop Entertainment per conto di Gn Media, tratto dall'opera Contagion di Fabrizio Borelli realizzata nel 2013: **è disponibile gratuitamente, senza alcun scopo di lucro né meccanismi pubblicitari di sorta (come tengono a sottolineare i promotori) dal 31 maggio 2022, su [Apple Store](#), [Google Play](#) e [tutti gli store digitali](#).**

L'intervento è stato realizzato con il sostegno dei *Fondi POR FESR Umbria 2014-2020 – Az. 3.2.1 – Bando per il sostegno agli investimenti nel settore culturale, creativo e dello spettacolo.*

READING RECENSIONI (HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/CATEGORY/RECENSIONI/)

CONTAGION: Arte contemporanea tra gamification e NFT (HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/ARTMAGAZINE/CONTAGION-ARTE-CONTEMPORANEA-TRA-GAMIFICATION-E-NFT/) tutto pronto per il Lunatic Bo.. >

(HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/EVENTS/TUTTO-PRONTO-PER-IL-LUNATIC-BOOK-FESTIVAL/)
FOCUS (HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/CATEGORY/FOCUS/)

STUDIO VISIT (HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/CATEGORY/STUDIO-VISIT/)

+EVENTI (HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/EVENTI-2/)

CHI SIAMO (HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/JULIET-ART-MAGAZINE-CHI-SIAMO/)

ABBONAMENTI (HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/ABBONAMENTI/)

PUBBLICITÀ (HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/PUBBLICITA/)

CONTATTI (HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/CONTATTI/)

 (HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/EN/HOME-2/)

Contagion-arte-contemporanea- tra-gamification-e-nft/)

by JULIET ART MAGAZINE (HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/AUTHOR/JULIET-ART-MAGAZINE/)

17 GIUGNO 2022 (HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/EVENTS/CONTAGION-ARTE-CONTEMPORANEA-TRA-GAMIFICATION-E-NFT/)

17 /
06
2022

CON TA GION

ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO > NFT
NFT > ANALOGICO > POSTCONTEMPORANEO
POSTCONTEMPORANEO > ANALOGICO > NFT

Data / Ora

Date(s) - 17/06/2022

5:30 pm

Luogo

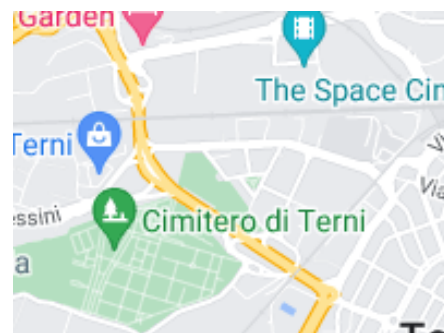
Museo CAOS di Terni

(<https://www.juliet-artmagazine.com/locations/museo-caos-di-terni/>)

Categorie

TUTTI GLI EVENTI

(<https://www.juliet-artmagazine.com/events/categories/tutti-gli-eventi/>)



Un dibattito sull'arte e la nuova era degli NFT, attraverso un esempio concreto del passaggio da un'opera analogica al postcontemporaneo (e viceversa) mediante lo strumento della gamification. Per un laboratorio aperto e una discussione tecnica e operativa sulle opportunità per gli artisti e l'intera industria culturale offerta dalle nuove tecnologie e dalla *blockchain*.

Dopo la presentazione ufficiale del progetto e il lancio dell'App *CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE* dello scorso 31 maggio alla Casa del Cinema di Roma, alla presenza di personalità di spicco del panorama artistico e culturale italiano (come Filippo Di Giacomo – antropologo e giornalista, Fiorella Bassan – filosofa e scrittrice, Miriam Mirolla – docente dell'Accademia delle Belle Arti di Roma e presidente APEXperience Association, Ilaria Schiaffini – direttrice MLAC Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Maurizio Mensi – consigliere Comitato Economico e Sociale Europeo a Bruxelles, Michaela Liuccio – docente di Comunicazione Biomedica Facoltà di Farmacia e Medicina La Sapienza di Roma, Cesare Biasini Selvaggi – direttore editoriale Exhibart), *CONTAGION* approda anche a **Terni**, al **Museo comunale CAOS**, proponendo un confronto aperto tra esperti e addetti ai lavori, che andrà in scena **venerdì 17 giugno, a partire dalle ore 17.30, presso la Sala dell'Orologio**.

Ci siamo trovati a vivere vite che non erano più le nostre, lontani gli uni dagli altri, in un cosmo di infinite, fungibili solitudini. CONTAGION esprime la capacità che l'arte ha di osservare e interpretare la condizione umana come opportunità generatrice di nuovi significati. CONTAGION ricerca nessi inesplorati nel passaggio dall'ineluttabilità e la solitudine dell'opera analogica all'interattività e la socialità dell'applicazione digitale.

Dalle serie metafotografiche *CONTAGION2013* e *CONTAGION2021* di **Fabrizio Borelli**, fotografo, regista, art maker, nasce l'app *CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE* e *CONTAGION NFT*, una collezione di oggetti digitali (Non Fungible Token), opera dello stesso autore.

L'appuntamento al CAOS sarà quindi un momento di riflessione e confronto sulla ricerca nell'arte con la partecipazione di:

Fabrizio Borelli – ArtMaker, fotografo e regista, autore del progetto Contagion

Maria Italia Zacheo – Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto Contagion

Andrea Guzzon – Imprenditore, Founder e CEO di Criticaldrop Entertainment

Hélène Thibault – Avvocato, esperta di Gaming e Tech, Partner at Law Firm Tonucci & Partners

Pierluca Nardoni – Critico d'arte e curatore indipendente

Modera: **Marco Ancora** – Responsabile Nazionale Cultura CIU Unionquadri

Partecipano al dibattito **Alessio Crisantemi**, giornalista ed editore, **Pasquale Fameli**, responsabile scientifico del CAOS di Terni, **Paola Lagonigro**, dottore di ricerca in Sapienza Università di Roma, **Maria Letizia Paiato**, giornalista, storica e critica dell'arte, e gli artisti **Desiderio** e **Francesca Lolli**, attivi sul panorama locale e nazionale e sul fronte degli NFT.

L'evento di Terni sarà quindi un'occasione per condividere l'app lanciata a Roma il 31 maggio, ideata e realizzata da Criticaldrop Entertainment e per la presentazione della versione demo di CONTAGION NFT, realizzata da Fabrizio Borelli, in un percorso che culminerà con una mostra (11 – 19 novembre 2022), a cura di Maria Italia Zacheo al MLAC – Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma, dove saranno esposte le serie metafotografiche 2013 e 2021 e saranno presentati la versione online di CONTAGION NFT_season1 e i dati della prima stagione di APP CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE. Ma sarà anche un'opportunità per esplorare le possibilità offerte al mondo dell'arte dal nuovo paradigma creato dal digitale, dalla blockchain e dallo strumento degli Nft.

Guarda il trailer esplicativo dell'App CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE
https://youtu.be/V_ZxGOK6DHE (https://youtu.be/V_ZxGOK6DHE)

Scarica l'App Contagion direttamente da qui: <https://dl-contagion.criticaldrop.com/app>

oppure cercala su **Apple Store**, **Google Play** o altri store digitali.

Guarda i video dell'evento di Roma alla Casa del Cinema del 31 maggio 2022

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLJYIl86g9r64uuDE66-iCmWV9sVOaPmN5>
(<https://www.youtube.com/playlist?list=PLJYIl86g9r64uuDE66-iCmWV9sVOaPmN5>)

COMUNICAZIONE

comunicazione@gnmedia.it

Sara Michelucci: 3282934789

Fb: @GnMediaEditore (<https://www.facebook.com/GnMediaEditore>)

Twitter: @gnMediaSrl

Youtube: https://youtu.be/V_ZxGOK6DHE (https://youtu.be/V_ZxGOK6DHE)

Linkedin: www.linkedin.com/company/gnmedia

(<http://www.linkedin.com/company/gnmedia>)

Ufficio Stampa CONTAGION
HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE
RP//Press:

Sito: www.rp-press.it (<http://www.rp-press.it/>)

Tel: +39 3493999037 | +39 3483556821

Mail: press@rp-press.it

Pagina FB: [@russopaiatopress](#)

Instagram: [rp_press](#)

Tw: [@press_rp](#)

NO COMMENT (HTTPS://WWW.JULIET-ARTMAGAZINE.COM/EVENTS/CONTAGION-ARTE-CONTEMPORANEA-TRA-GAMIFICATION-E-NFT/#RESPOND)

Add Comment

Il tuo indirizzo email non sarà pubblicato. I campi obbligatori sono contrassegnati *

Comment...

☐ By using this form you agree with the storage and handling of your data by this website.

Name*

E-Mail*

Web Site

Submit Comment →

Eventi · News

Giugno 8, 2022

CONTAGION. Arte contemporanea tra gamification e NFT

[Home](#) / [Eventi](#) /

CONTAGION. Arte Contemporanea Tra Gamification E NFT

Venerdì 17 giugno, h 17.30 – Museo CAOS di Terni

Sala dell'Orologio

Un dibattito sull'arte e la nuova era degli NFT, attraverso un esempio concreto del passaggio da un'opera analogica al postcontemporaneo (e viceversa) mediante lo strumento della gamification. Per un laboratorio aperto e una discussione tecnica e operativa sulle opportunità per gli artisti e l'intera industria culturale offerta dalle nuove tecnologie e dalla *blockchain*.

Dopo la presentazione ufficiale del progetto e il lancio dell'App *CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE* dello scorso 31 maggio alla Casa

del Cinema di Roma, alla presenza di personalità di spicco del panorama artistico e culturale italiano (come Filippo Di Giacomo – antropologo e giornalista, Fiorella Bassan – filosofa e scrittrice, Miriam Mirolla – docente dell'Accademia delle Belle Arti di Roma e presidente APEXperience Association, Ilaria Schiaffini – direttrice MLAC Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Maurizio Mensi – consigliere Comitato Economico e Sociale Europeo a Bruxelles, Michaela Liuccio – docente di Comunicazione Biomedica Facoltà di Farmacia e Medicina La Sapienza di Roma, Cesare Biasini Selvaggi – direttore editoriale Exhibart), CONTAGION approda anche a **Terni**, al **Museo comunale CAOS**, proponendo un confronto aperto tra esperti e addetti ai lavori, che andrà in scena **venerdì 17 giugno, a partire dalle ore 17.30, presso la Sala dell'Orologio.**

Ci siamo trovati a vivere vite che non erano più le nostre, lontani gli uni dagli altri, in un cosmo di infinite, fungibili solitudini. CONTAGION esprime la capacità che l'arte ha di osservare e interpretare la condizione umana come opportunità generatrice di nuovi significati. CONTAGION ricerca nessi inesplorati nel passaggio dall'ineluttabilità e la solitudine dell'opera analogica all'interattività e la socialità dell'applicazione digitale.

Dalle serie metafotografiche *CONTAGION2013* e *CONTAGION2021* di **Fabrizio Borelli**, fotografo, regista, art maker, nasce l'app *CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE* e *CONTAGION NFT*, una collezione di oggetti digitali (Non Fungible Token), opera dello stesso autore.

L'appuntamento al CAOS sarà quindi un momento di riflessione e confronto sulla ricerca nell'arte con la partecipazione di:

Fabrizio Borelli – ArtMaker, fotografo e regista, autore del progetto Contagion

Maria Italia Zacheo – Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto Contagion

Andrea Guzzon – Imprenditore, Founder e CEO di Criticaldrop Entertainment

Hélène Thibault – Avvocato, esperta di Gaming e Tech, Partner at Law Firm Tonucci & Partners

Pierluca Nardoni – Critico d'arte e curatore indipendente

Modera: **Marco Ancora** – Responsabile Nazionale Cultura CIU Unionquadri

Partecipano al dibattito **Alessio Crisantemi**, giornalista ed editore, **Pasquale Fameli**, responsabile scientifico del CAOS di Terni, **Paola Lagonigro**, dottore di ricerca in Sapienza Università di Roma, **Maria Letizia Paiato**, giornalista, storica e critica dell'arte, e gli artisti **Desiderio** e **Francesca Lolli**, attivi sul panorama locale e nazionale e sul fronte degli NFT.

L'evento di Terni sarà quindi un'occasione per condividere l'app lanciata a Roma il 31 maggio, ideata e realizzata da Criticaldrop Entertainment e per la presentazione della versione demo di **CONTAGION NFT**, realizzata da Fabrizio Borelli, in un percorso che culminerà con una mostra (11 – 19 novembre 2022), a cura di Maria Italia Zacheo al MLAC – Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma, dove saranno esposte le serie metafotografiche 2013 e 2021 e saranno presentati la versione online di CONTAGION NFT_season1 e i dati della prima stagione di APP CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE. Ma sarà anche un'opportunità per esplorare le possibilità offerte al mondo dell'arte dal nuovo paradigma creato dal digitale, dalla blockchain e dallo strumento degli Nft.

Guarda il trailer esplicativo dell'App CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE https://youtu.be/V_ZxG0K6DHE

Scarica l'App Contagion direttamente da qui: <https://dl-contagion.criticaldrop.com/app>

oppure cercala su **Apple Store**, **Google Play** o altri store digitali.

Guarda i video dell'evento di Roma alla Casa del Cinema del 31 maggio 2022 <https://www.youtube.com/playlist?list=PLJYII86g9r64uuDE66-iCmWV9sVOaPmN5>

< **Francesca Lolli. Io non sono qui**

ALAHELE – Fluxus Mundi >

Lascia un commento

*Il tuo indirizzo email non sarà pubblicato. I campi obbligatori sono contrassegnati **

Commento

Nome *

Email *

Sito web

Arte contemporanea, gamification e Nft: esperti a confronto al Caos

L'evento Contagion arriva anche a Terni proponendo un tavolo anche sui Non Fungible Token che hanno sconvolto il mondo dell'arte



Dopo la presentazione ufficiale del progetto e il lancio dell'App Contagion Hypercasual Multiplayer Experience dello scorso 31 maggio alla Casa del Cinema di Roma, Contagion approda anche a Terni, al Museo comunale Caos. In programma un confronto aperto tra esperti e addetti ai lavori nel campo dell'arte contemporanea, della gamification e degli Nft, i non-fungible token - certificati che attestano l'autenticità, l'unicità e la proprietà di un oggetto digitale, come per esempio un'immagine, un video, una canzone o anche un tweet.

L'appuntamento è fissato per venerdì 17 giugno, a partire dalle ore 17.30, presso la Sala dell'Orologio. Interverranno: Fabrizio Borelli - ArtMaker, fotografo e regista, autore del progetto Contagion; Maria Italia Zacheo - Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto Contagion; Andrea Guzzon - Imprenditore, Founder e CEO di Criticaldrop Entertainment; Hélène Thibault - Avvocato, esperta di Gaming e Tech, Partner at Law Firm Tonucci & Partners; Pierluca Nardone - Critico d'arte e curatore indipendente. Modera Marco Ancora,

responsabile Nazionale Cultura CIU Unionquadri. Partecipano al dibattito Alessio Crisantemi, giornalista ed editore, Pasquale Fameli, responsabile scientifico del CAOS di Terni, Paola Lagonigro, dottore di ricerca in Sapienza Università di Roma, Maria Letizia Paiato, giornalista, storica e critica dell'arte, e gli artisti Desiderio e Francesca Lolli, attivi sul panorama locale e nazionale e sul fronte degli NFT.

© Riproduzione riservata



domenica 12 giugno 2022 - 20:02

(/comunicati-stampa/pnt/b0ed9270-

6f98-4edc-593bdb52da7b) **CONTAGION. Arte contemporanea tra gamification e NFT**

Un dibattito sull'arte e la nuova era degli NFT, attraverso un esempio concreto del passaggio da un'opera analogica al postcontemporaneo (e viceversa) mediante lo strumento della gamification. Per un laboratorio aperto e una discussione tecnica e operativa sulle opportunità per gli artisti e l'intera industria culturale offerta dalle nuove tecnologie e dalla blockchain.

Pescara, 10/06/2022 (informazione.it - comunicati stampa - editoria e media (/comunicati-stampa/it/editoria%20e%20media))

Dopo la presentazione ufficiale del progetto e il lancio dell'App **CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE** dello scorso 31 maggio alla Casa del Cinema di Roma, alla presenza di personalità di spicco del panorama artistico e culturale italiano (come Filippo Di Giacomo - antropologo e giornalista, Fiorella Bassan - filosofa e scrittrice, Miriam Mirolla - docente dell'Accademia delle Belle Arti di Roma e presidente APEXperience Association, Ilaria Schiaffini - direttrice MLAC Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Maurizio Mensi - consigliere Comitato Economico e Sociale Europeo a Bruxelles, Michaela Liuccio - docente di Comunicazione Biomedica Facoltà di Farmacia e Medicina La Sapienza di Roma, Cesare Biasini Selvaggi - direttore editoriale Exibart), CONTAGION approda anche a **Terni, al Museo comunale CAOS**, proponendo un confronto aperto tra esperti e addetti ai lavori, che andrà in scena **venerdì 17 giugno, a partire dalle ore 17.30, presso la Sala dell'Orologio.**

Segui i comunicati stampa su



Ci siamo trovati a vivere vite che non erano più le nostre, lontani gli uni dagli altri, in un cosmo di infinite, fungibili solitudini. CONTAGION esprime la capacità che l'arte ha di osservare e interpretare la condizione umana come opportunità generatrice di nuovi significati. CONTAGION ricerca nessi inesplorati nel passaggio dall'ineluttabilità e la solitudine dell'opera analogica all'interattività e la socialità dell'applicazione digitale.

Dalle serie metafotografiche *CONTAGION2013* e *CONTAGION2021* di **Fab Borelli**, fotografo, regista, art maker, nasce l'app *CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE* e *CONTAGION NFT*, una collezione di oggetti digitali (Non Fungible Token), opera dello stesso autore.

L'appuntamento al CAOS sarà quindi un momento di riflessione e confronto sulla ricerca nell'arte con la partecipazione di:

Fabrizio Borelli – ArtMaker, fotografo e regista, autore del progetto Contagion

Maria Italia Zacheo – Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto Contagion

Andrea Guzzon – Imprenditore, Founder e CEO di Criticaldrop Entertainment

Hélène Thibault – Avvocato, esperta di Gaming e Tech, Partner at Law Firm Tonucci & Partners

Pierluca Nardoni – Critico d'arte e curatore indipendente

Modera: **Marco Ancora** – Responsabile Nazionale Cultura CIU Unionquadri

[//www.twitter.com/informazionecs](https://www.twitter.com/informazionecs) [//www.facebook.com](https://www.facebook.com/informazionecs)

I comunicati stampa sul tuo sito

 **comunicati widget (/predist.aspx)**

Se lo desideri puoi pubblicare i comunicati stampa presenti su **informazione.it** sul tuo sito.

Scopri come... (/predist.aspx)

Partecipano al dibattito **Alessio Crisantemi**, giornalista ed editore, **Pasquale Fameli**, responsabile scientifico del CAOS di Terni, **Paola Lagonigro**, dottore di ricerca in Sapienza Università di Roma, **Maria Letizia Paiato**, giornalista, storica e critica dell'arte, e gli artisti **Desiderio** e **Francesca Lolli**, attivi sul panorama locale e nazionale e sul fronte degli NFT.

L'evento di Terni sarà quindi un'occasione per condividere l'app lanciata a Roma il 31 maggio, ideata e realizzata da Criticaldrop Entertainment e per la presentazione della versione demo di CONTAGION NFT, realizzata da Fabrizio Borelli, in un percorso che culminerà con una mostra (11 - 19 novembre 2022), a cura di Maria Italia Zacheo al MLAC – Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma, dove saranno esposte le serie metafotografiche 2013 e 2021 e saranno presentati la versione online di CONTAGION NFT_season1 e i dati della prima stagione di APP CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE. Ma sarà anche un'opportunità per esplorare le possibilità offerte al mondo dell'arte dal nuovo paradigma creato dal digitale, dalla blockchain e dallo strumento degli Nft.

Guarda il trailer esplicativo dell'App CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

https://youtu.be/V_ZxG0K6DHE
(https://youtu.be/V_ZxG0K6DHE)

Scarica l'App Contagion direttamente da qui: <https://dl-contagion.criticaldrop.com/app>

oppure cercala su **Apple Store**, **Google Play** o altri store digitali.

Guarda i video dell'evento di Roma alla Casa del Cinema del 31 maggio 2022

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLJYI86g9r64uuDE66-iCmWV9sVOaPmN5>
(<https://www.youtube.com/playlist?list=PLJYI86g9r64uuDE66-iCmWV9sVOaPmN5>)

COMUNICAZIONE

comunicazione@gnmedia.it

Sara Michelucci: 3282934789

Fb: @GnMediaEditore

(<https://www.facebook.com/GnMediaEditore>)

Twitter: @gnMediaSrl

Youtube: https://youtu.be/V_ZxG0K6DHE
(https://youtu.be/V_ZxG0K6DHE)

Linkedin: www.linkedin.com/company/gnmedia
(<https://www.linkedin.com/company/gnmedia>)



([https://www.informazione.it/c/B0ED9270-6F38-4EDC-9679-](https://www.informazione.it/c/B0ED9270-6F38-4EDC-9679-593BDB52DA7B/CONTAGION-Arte-contemporanea-tra-gamification-e-NFT)

[593BDB52DA7B/CONTAGION-Arte-contemporanea-tra-gamification-e-NFT](https://www.informazione.it/c/B0ED9270-6F38-4EDC-9679-593BDB52DA7B/CONTAGION-Arte-contemporanea-tra-gamification-e-NFT))



([https://twitter.com/intent/tweet?](https://twitter.com/intent/tweet?original_referer=https://www.informazione.it/c/B0ED9270-6F38-4EDC-9679-593BDB52DA7B/CONTAGION-Arte-contemporanea-tra-gamification-e-NFT&text=CONTAGION.Arte+contemporanea+tra+gamification+e+NFT&url=https://www.informazione.it/c/B0ED9270-6F38-4EDC-9679-593BDB52DA7B/CONTAGION-Arte-contemporanea-tra-gamification-e-NFT&via=informazioneecs&lang=it)

[original_referer=https://www.informazione.it/c/B0ED9270-6F38-4EDC-9679-593BDB52DA7B/CONTAGION-Arte-contemporanea-tra-gamification-e-NFT&text=CONTAGION. Arte contemporanea tra gamification e NFT&url=https://www.informazione.it/c/B0ED9270-6F38-4EDC-9679-593BDB52DA7B/CONTAGION-Arte-contemporanea-tra-gamification-e-](https://www.informazione.it/c/B0ED9270-6F38-4EDC-9679-593BDB52DA7B/CONTAGION-Arte-contemporanea-tra-gamification-e-NFT&text=CONTAGION.Arte+contemporanea+tra+gamification+e+NFT&url=https://www.informazione.it/c/B0ED9270-6F38-4EDC-9679-593BDB52DA7B/CONTAGION-Arte-contemporanea-tra-gamification-e-NFT&via=informazioneecs&lang=it)

[NFT&via=informazioneecs&lang=it\)](https://www.informazione.it/c/B0ED9270-6F38-4EDC-9679-593BDB52DA7B/CONTAGION-Arte-contemporanea-tra-gamification-e-NFT&text=CONTAGION.Arte+contemporanea+tra+gamification+e+NFT&url=https://www.informazione.it/c/B0ED9270-6F38-4EDC-9679-593BDB52DA7B/CONTAGION-Arte-contemporanea-tra-gamification-e-NFT&via=informazioneecs&lang=it)



([https://www.pinterest.com/pin/create/button/?](https://www.pinterest.com/pin/create/button?url=https://www.informazione.it/c/B0ED9270-6F38-4EDC-9679-593BDB52DA7B/CONTAGION-Arte-contemporanea-tra-gamification-e-NFT&media=/imgs3.informazione.it/img/pr_def_md.jpg&description=CONTAGION.Arte+contemporanea+tra+gamification+e+NFT)

[url=https://www.informazione.it/c/B0ED9270-6F38-4EDC-9679-593BDB52DA7B/CONTAGION-Arte-contemporanea-tra-gamification-e-NFT&media=/imgs3.informazione.it/img/pr_def_md.jpg&description=CONTAGION.](https://www.pinterest.com/pin/create/button?url=https://www.informazione.it/c/B0ED9270-6F38-4EDC-9679-593BDB52DA7B/CONTAGION-Arte-contemporanea-tra-gamification-e-NFT&media=/imgs3.informazione.it/img/pr_def_md.jpg&description=CONTAGION.Arte+contemporanea+tra+gamification+e+NFT)

[Arte contemporanea tra gamification e NFT\)](https://www.pinterest.com/pin/create/button?url=https://www.informazione.it/c/B0ED9270-6F38-4EDC-9679-593BDB52DA7B/CONTAGION-Arte-contemporanea-tra-gamification-e-NFT&media=/imgs3.informazione.it/img/pr_def_md.jpg&description=CONTAGION.Arte+contemporanea+tra+gamification+e+NFT)



([https://www.linkedin.com/shareArticle?](https://www.linkedin.com/shareArticle?url=https://www.informazione.it/c/B0ED9270-6F38-4EDC-9679-593BDB52DA7B/CONTAGION-Arte-contemporanea-tra-gamification-e-NFT)

[url=https://www.informazione.it/c/B0ED9270-6F38-4EDC-9679-593BDB52DA7B/CONTAGION-Arte-contemporanea-tra-gamification-e-NFT\)](https://www.linkedin.com/shareArticle?url=https://www.informazione.it/c/B0ED9270-6F38-4EDC-9679-593BDB52DA7B/CONTAGION-Arte-contemporanea-tra-gamification-e-NFT)



([https://www.tumblr.com/share?v=3?](https://www.tumblr.com/share?v=3?u=https://www.informazione.it/c/B0ED9270-6F38-4EDC-9679-593BDB52DA7B/CONTAGION-Arte-contemporanea-tra-gamification-e-NFT&t=CONTAGION.Arte+contemporanea+tra+gamification+e+NFT)

[u=https://www.informazione.it/c/B0ED9270-6F38-4EDC-9679-593BDB52DA7B/CONTAGION-Arte-contemporanea-tra-gamification-e-NFT&t=CONTAGION. Arte contemporanea tra gamification e NFT\)](https://www.tumblr.com/share?v=3?u=https://www.informazione.it/c/B0ED9270-6F38-4EDC-9679-593BDB52DA7B/CONTAGION-Arte-contemporanea-tra-gamification-e-NFT&t=CONTAGION.Arte+contemporanea+tra+gamification+e+NFT)



Cerca



HOME | Cronaca | Attualità | Politica | Economia | Cultura | Lettere e Opinioni | Sport24 | Noise24 | Gusto24 |

Publiredazionali |

Altro ▼

CULTURA

Arte contemporanea e gamification: Contagion al Caos di Terni: esperti a confronto

Puuntamento venerdì 17 giugno alle 17.30 alla Sala dell'Orologio

Articoli correlati

XX Giugno, «Perugia solidale» ricorda le stragi del 1859: documentario in prima visione

Dal tartufo al trekking fotografico: la festa del Rinascimento è un tuffo nell'Umbria profonda

Orvieto, torna il festival Arte



14 GIUGNO 2022



Dopo la presentazione ufficiale del progetto e il lancio dell'App Contagion hypercasual multiplayer experience dello scorso 31 maggio alla Casa del Cinema di Roma, Contagion approda anche a Terni, al Museo comunale Caos, proponendo un confronto aperto tra esperti e addetti ai lavori nel campo dell'arte contemporanea, della gamification e degli Nft, i non-fungible token – certificati che attestano l'autenticità, l'unicità e la proprietà di un oggetto digitale, come per esempio un'immagine, un video, una canzone o anche un tweet . L'appuntamento è fissato per venerdì 17 giugno, a partire dalle ore 17.30, presso la Sala dell'Orologio.

e fede: debutto dei 'Kantiere Kairos' in duomo

Come suona la Terra: geologi e musicisti in 'Georisonanze' per l'Umbria sud

Caos Un dibattito sull'arte e la nuova era degli Nft, attraverso un esempio concreto del passaggio da un'opera analogica al postcontemporaneo (e viceversa) mediante lo strumento della gamification. Per un laboratorio aperto e una discussione tecnica e operativa sulle opportunità per gli artisti e l'intera industria culturale offerta dalle nuove tecnologie e dalla blockchain. Dopo la presentazione ufficiale del progetto e il lancio dell'App Contagion hypercasual multiplayer experience dello scorso 31 maggio alla Casa del Cinema di Roma, alla presenza di personalità di spicco del panorama artistico e culturale italiano (come Filippo Di Giacomo – antropologo e giornalista, Fiorella Bassan – filosofa e scrittrice, Miriam Mirolla – docente dell'Accademia delle Belle Arti di Roma e presidente Apexperience Association, Ilaria Schiaffini – direttrice Mlac Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Maurizio Mensi – consigliere Comitato Economico e Sociale Europeo a Bruxelles, Michaela Liuccio – docente di Comunicazione Biomedica Facoltà di Farmacia e Medicina La Sapienza di Roma, Cesare Biasini Selvaggi – direttore editoriale

Exibart), Contagion approda anche a Terni.

Terni L'appuntamento al Caos sarà quindi un momento di riflessione e confronto sulla ricerca nell'arte con la partecipazione di: Fabrizio Borelli – ArtMaker, fotografo e regista, autore del progetto Contagion; Maria Italia Zacheo – Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto Contagion; Andrea Guzzon – Imprenditore, Founder e Ceo di Criticaldrop Entertainment; Hélène Thibault – Avvocato, esperta di Gaming e Tech, Partner at Law Firm Tonucci & Partners; Pierluca Nardoni – Critico d'arte e curatore indipendente.

Modera: Marco Ancora – Responsabile Nazionale Cultura Ciu Unionquadri.

Partecipano al dibattito Alessio Crisantemi, giornalista ed editore, Pasquale Fameli, responsabile scientifico del Caos di Terni, Paola Lagonigro, dottore di ricerca in Sapienza Università di Roma, Maria Letizia Paiato, giornalista, storica e critica dell'arte, e gli artisti Desiderio e Francesca Lolli, attivi sul panorama locale e nazionale e sul fronte degli Nft.

Scarica l'App Contagion direttamente

da **qui** oppure cercala su Apple Store,
Google Play o altri store digitali.
Guarda **i video** dell'evento di Roma
alla Casa del Cinema del 31 maggio
2022.

CONDIVIDI



I commenti sono chiusi.

[Contatti](#) [Redazione](#) [La tua pubblicità su Umbria24](#) [Termini d'uso](#) [Privacy & Cookie Policy](#)

CATEGORIA

HOME

Cronaca

Attualità

Politica

Economia

Cultura

Lettere e Opinioni

Sport24

Noise24

Gusto24

Publiredazionali

Tecnologia (https://www.vivoumbria.it/Category/Tecnologia/)

TERNI, AL MUSEO CAOS APPRODA CONTAGION: LABORATORIO SU BLOCKCHAIN E NUOVE TECNOLOGIE



13 (https://www.vivoumbria.it/2022/06/13/)
Giug w.vivoumbria.
no, it/2022/06/1
20223/)



TERNI – Dopo la presentazione ufficiale del progetto e il lancio dell'App Contagion Hypercasual Multiplayer Experience dello scorso 31 maggio alla Casa del Cinema di Roma, **Contagion approda anche a Terni, al Museo comunale CAOS,** proponendo un confronto aperto tra esperti e addetti ai lavori, che andrà in scena **venerdì 17 giugno, a partire dalle ore 17.30, nella Sala dell'Orologio.**

Un dibattito sull'arte e la nuova era degli NFT, attraverso un esempio concreto del passaggio da un'opera analogica al postcontemporaneo (e viceversa) tramite lo strumento della **gamification**. Un laboratorio aperto e una discussione tecnica e operativa sulle opportunità per gli artisti e l'intera industria culturale offerta dalle nuove tecnologie e dalla *blockchain*.

Ci siamo trovati a vivere vite che non erano più le nostre, lontani gli uni dagli altri, in

🔍 Search...



ARTICOLI RECENTI



CASTELNUOVO, PARTECIPAZIONE E RIQUALIFICAZIONE DI 250MILA EURO (https://www.vivoumbria.it/2022/06/13/)

partiti-i-
lavori-
per-la-
riqualificazione-
di-
piazza-
del-
castello-
stanziati-
250mila-
euro/)

Read More » (https://www.vivoumbria.it/2022/06/13/)



IL MEGLIO DELLA BIRRA IL 17 GIUGNO L'ASSEGNO

un cosmo di infinite, fungibili solitudini. **Contagion esprime la capacità che l'arte ha di osservare e interpretare la condizione umana come**

opportunità generatrice di nuovi significati. Contagion ricerca nessi inesplorati nel passaggio dall'ineluttabilità e la solitudine dell'opera analogica all'interattività e la socialità dell'applicazione digitale.

L'appuntamento al CAOS sarà quindi un momento di riflessione e confronto sulla ricerca nell'arte con la partecipazione di:

Fabrizio Borelli – ArtMaker, fotografo e regista, autore del progetto Contagion

Maria Italia Zacheo – Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto Contagion

Andrea Guzzon – Imprenditore, Founder e CEO di Criticaldrop Entertainment

Hélène Thibault – Avvocato, esperta di Gaming e Tech, Partner at Law Firm Tonucci & Partners

Pierluca Nardoni – Critico d'arte e curatore indipendente

Modera: **Marco Ancora** – Responsabile Nazionale Cultura CIU Unionquadri

Partecipano al dibattito **Alessio Crisantemi**, giornalista ed editore, **Pasquale Fameli**, responsabile scientifico del CAOS di Terni, **Paola Lagonigro**, dottore di ricerca in Sapienza Università di Roma, **Maria Letizia Paiato**, giornalista, storica e critica dell'arte, e gli artisti **Desiderio** e **Francesca Lolli**, attivi sul panorama locale e nazionale e sul fronte degli NFT.

L'evento di Terni sarà quindi un'occasione per condividere l'app lanciata a Roma il 31 maggio, ideata e realizzata da Criticaldrop Entertainment e per la presentazione della versione demo di CONTAGION NFT, realizzata da Fabrizio Borelli, in un percorso che culminerà con una mostra (11 – 19 novembre 2022), a cura di Maria Italia Zacheo al MLAC – Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma, dove saranno esposte le serie metafotografiche 2013 e 2021 e saranno presentati la versione online di CONTAGION NFT_season1 e i dati della prima stagione di APP CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE. Ma sarà anche un'opportunità per esplorare le possibilità offerte al mondo dell'arte dal nuovo paradigma creato dal digitale, dalla blockchain e dallo strumento degli Nft.

Mi piace Piace a una persona. Di' che ti piace prima di tutti i tuoi amici.

Redazione Vivo Umbria

Tutti i Post
(<https://www.vivoumbria.it/author/redazione-vivo-umbria/>)

VIVOUMBRIA

ARTICOLI CORRELATI



CEREVISIA 2022
(<https://www.vivoumbria.it/2022/06/17-GIUGNO-LASSEG-CEREVISIA-2022/>)
Read More » (<https://www.vivourbirra-italiana-in-umbria-il-17-giugno-lassegnazione-del-premio-cerevisia-2022/>)



CONFRONTO SERRATO GRANDE SUL NODO DI PERUGIA
(<https://www.vivoumbria.it/2022/06/17-GIUGNO-LASSEG-CEREVISIA-2022/>)
Read More » (<https://www.vivourbirra-italiana-in-umbria-il-17-giugno-lassegnazione-del-premio-cerevisia-2022/>)

FACEBOOK



CERCA NEL SITO:

SOFTWARE

CONTAGION: la nuova App che unisce Arte, Gamification e NFT

📅 14/06/22 📍 Nazionale (/local/nazionale.html)

di Ufficio Stampa Gn Media (/az/az-168)

Presentata a Roma, martedì 31 maggio 2022, la nuova App "CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE" in grado di unire l'arte della fotografia al videogame, approdando negli I
l'App e inizia a giocare, partecipando a un'esperienza collettiva, in un'esperimento artistico e sociale.



Dalle serie metafotografiche CONTAGION2013 e CONTAGION2021, di Fabrizio Borelli - fotografo, regist maker – nascono CONTAGION HYPERCASUAL MULTIP
EXPERIENCE, una inedita APP, e CONTAGION NFT, una collezione di oggetti digitali (Non Fungible Token), opera
stesso autore.

L'appuntamento sarà occasione per il lancio dell'APP e
presentazione di CONTAGION NFT_0, versione demo c
collezione. Sarà presente Andrea Guzzon, rappresent
Criticaldrop Entertainment S.r.l., che ha ideato e realiz
Durante l'incontro sarà annunciata la mostra CONTAG
espone le serie analogiche originali 2013 e 2021 – in c
dall'11 al 19 novembre 2022 al MLAC - Museo Laborat

Contemporanea, Università Sapienza, Roma - a cura di Maria Italia Zacheo.

Nucleo e anima del progetto sono proprio le due serie metafotografiche di Fabrizio Borelli, sequenza narrativa di quindici più quindici t
griglie ortogonali di venticinque celle ciascuna. Segno-base un encefalo umano, elaborazione di immagine diagnostica riconoscibile. Ne
nella penultima tavola l'immagine è grande, unica, centrata, invade lo spazio. L'ultima tavola è nera: il buio, il vuoto. Così annota Fabrizio
immagini diagnostiche vanno nel profondo della materia di cui siamo fatti, segni certi dell'essere o dell'essere stati in vita.

La forma-archetipo rappresenta concettualmente l'individuo, l'umana essenza. Scrive Maria Italia Zacheo: la sequenza rappresenta una
che, inizialmente affollata, improvvisamente e senza ragione apparente, a poco a poco lascia vuoti, trasformando l'assetto appena raggi
pregiudicando gli equilibri in essere. L'opera individua, nell'assenza, una possibile altra presenza, il diverso, l'intruso. È un'invasione, una
contaminazione? Nell'intento provocatorio è aperta la risposta, è sospeso giudizio.

Preziosa intuizione l'idea di trasformare l'opera analogica – narrazione ineluttabile - in un game, o più precisamente, un idle game. Dall'
nasce una creatura interattiva. Nel gioco un passaggio vitale.

CONTAGION, attraverso il processo della gamification, vuole incoraggiare il coinvolgimento, sollecitare la partecipazione. Nell'ipotetico p
del gioco solitario matura e si sviluppa un vero e autentico engagement.

Giocare è partecipare. Giocare l'arte, giocare con l'arte, qui significa prendere parte al processo di crescita culturale nell'ibrido dell'espe
artistica e umana, nella fluttuante ineffabilità del mondo virtuale.

La complessità nella quale predisporre e allenarsi alla condivisione e alla partecipazione è il solo modo/mezzo per fronteggiare la forza natura lascia sfuggire dai suoi territori ancora inesplorati, senza freno né regole. Con la APP CONTAGION l'opera si dissemina nel web, e bene collettivo, patrimonio di una potenziale comunità.

CONTAGION, strumento di connessioni multiple e complesse, interroga il desiderio di riconoscersi in una comunità, stimola emozioni e interazione sociale. E il binomio connessione-condivisione è già nel lavoro corale svolto – artista, curatrice, ideatore dell'App, coordinatore organizzazione generale – verso la realizzazione dell'obiettivo, l'Idle game con la sua comunità. Nel contesto delle trasformazioni tecnologiche CONTAGION- Hypercasual Multiplayer Experience rende l'opera d'arte esperienza partecipativa.

Contagion Hypercasual Multiplayer Experience è disponibile gratuitamente su <https://www.apple.com/app-store/> e <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.criticaldrop.contagion>

A presentare il progetto, in un dibattito allargato sui temi della tecnologia nel mondo dell'arte e della cultura:

Maria Italia Zacheo - Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto Fabrizio Borelli - ArtMaker, concept e opere Andrea Guzzon - Imprenditore Alessio Crisantemi - Editore e giornalista Filippo Di Giacomo - Antropologo e Giornalista Fiorella Bassan - Filosofa e scrittrice Mirolla - Docente Accademia delle Belle Arti di Roma e presidente APEXperience Association Ilaria Schiaffini - Direttrice MLAC Museo La Arte Contemporanea Maurizio Mensi - Consigliere Comitato Economico e Sociale Europeo, Bruxelles Michaela Liuccio - Docente Comur Biomedica Facoltà di Farmacia e Medicina La Sapienza - Roma Cesare Biasini Selvaggi - Direttore editoriale Exibart. sotto la moderazione Marco Ancora - Responsabile Nazionale Cultura CIU Unionquadrati.

E dopo la presentazione di Roma, il progetto approda anche al Museo CAOS di Terni, venerdì 17 giugno con un dibattito ancora più ampio di spunti, per un momento di riflessione e confronto sulla ricerca nell'arte con la partecipazione di:

Fabrizio Borelli – ArtMaker, fotografo e regista, autore del progetto Contagion

Maria Italia Zacheo – Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto Contagion

Andrea Guzzon – Imprenditore, Founder e CEO di Criticaldrop Entertainment

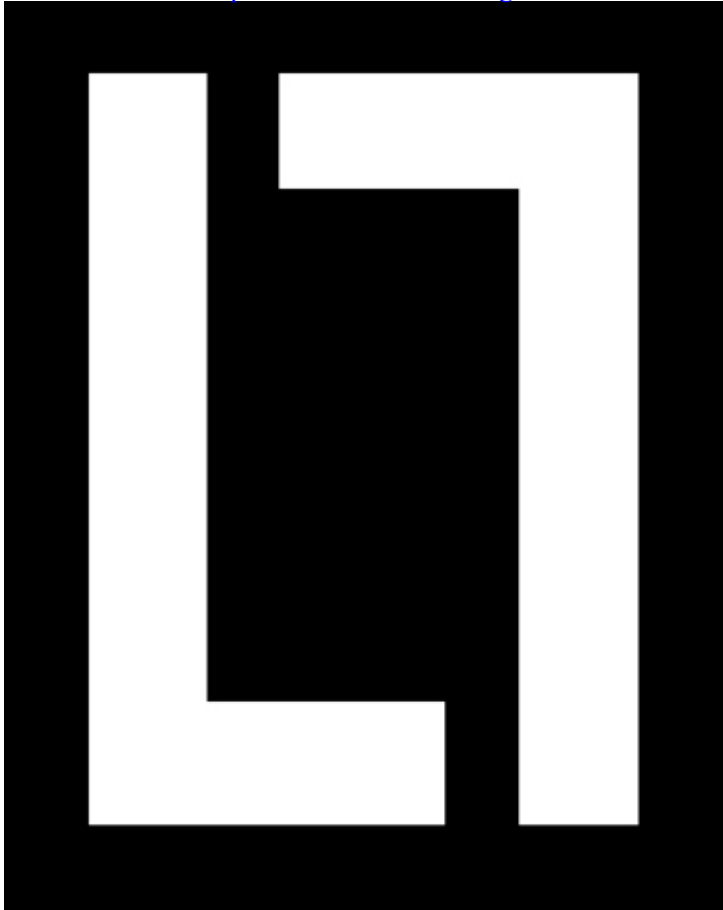
Hélène Thibault - Avvocato, esperta di Gaming e Tech, Partner at Law Firm Tonucci & Partners

Pierluca Nardoni - Critico d'arte e curatore indipendente

E gli interventi di: Alessio Crisantemi, giornalista ed editore, Pasquale Fameli, responsabile scientifico del CAOS di Terni, Paola Lagonigro di ricerca in Sapienza Università di Roma, Maria Letizia Paiato, giornalista, storica e critica dell'arte, e gli artisti Desiderio e Francesca Lolli panorama locale e nazionale e sul fronte degli NFT.

L'intervento è stato realizzato con il sostegno dei Fondi POR FESR Umbria 2014-2020 – Az. 3.2.1 – Bando per il sostegno agli investimenti settore culturale, creativo e dello spettacolo

<https://dl-contagion.criticaldrop.com/app>



LOBODILATTICE

Arte e Cultura Online dal 2004

CONTAGION. Arte contemporanea tra gamification e NFT

Inaugura

Venerdì, 17 Giugno, 2022 - 17:30

Presso

Museo CAOS
via Franco Molé, 25, 05100 Terni TR

- [Terni](#)

A cura di

Maria Italia Zacheo

Partecipa

Fabrizio Borelli

Fino a

Domenica, 17 Luglio, 2022 - 20:30



CONTAGION. Arte contemporanea tra gamification e NFT

Comunicato

Un dibattito sull'arte e la nuova era degli NFT, attraverso un esempio concreto del passaggio da un'opera analogica al postcontemporaneo (e viceversa) mediante lo strumento della gamification. Per un laboratorio aperto e una discussione tecnica e operativa sulle opportunità per gli artisti e l'intera industria culturale offerta dalle nuove tecnologie e dalla blockchain.

Dopo la presentazione ufficiale del progetto e il lancio dell'App **CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE** dello scorso 31 maggio alla Casa del Cinema di Roma, alla presenza di personalità di spicco del panorama artistico e culturale italiano (come Filippo Di Giacomo - antropologo e giornalista, Fiorella Bassan - filosofa e scrittrice, Miriam Mirolla - docente dell'Accademia delle Belle Arti di Roma e presidente APEXperience Association, Ilaria Schiaffini - direttrice MLAC Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Maurizio Mensi - consigliere Comitato Economico e Sociale Europeo a Bruxelles, Michaela Liuccio - docente di Comunicazione Biomedica Facoltà di Farmacia e Medicina La Sapienza di Roma, Cesare Biasini Selvaggi - direttore editoriale Exibart), **CONTAGION** approda anche a **Terni**, al **Museo comunale CAOS**, proponendo un confronto aperto tra esperti e addetti ai lavori, che andrà in scena **venerdì 17 giugno, a partire dalle ore 17.30, presso la Sala dell'Orologio**.

Ci siamo trovati a vivere vite che non erano più le nostre, lontani gli uni dagli altri, in un cosmo di infinite, fungibili solitudini. **CONTAGION** esprime la capacità che l'arte ha di osservare e interpretare la condizione umana come opportunità generatrice di nuovi significati. **CONTAGION** ricerca nessi inesplorati nel passaggio dall'ineluttabilità e la solitudine dell'opera analogica all'interattività e la socialità dell'applicazione digitale.

Dalle serie metafotografiche **CONTAGION2013** e **CONTAGION2021** di **Fabrizio Borelli**, fotografo, regista, art maker, nasce l'app **CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE** e **CONTAGION NFT**, una collezione di oggetti digitali (Non Fungible Token), opera dello stesso autore.

L'appuntamento al CAOS sarà quindi un momento di riflessione e confronto sulla ricerca nell'arte con la partecipazione di:

Fabrizio Borelli – ArtMaker, fotografo e regista, autore del progetto Contagion

Maria Italia Zacheo – Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto Contagion

Andrea Guzzon – Imprenditore, Founder e CEO di Criticaldrop Entertainment

Hélène Thibault - Avvocato, esperta di Gaming e Tech, Partner at Law Firm Tonucci & Partners

Pierluca Nardoni- Critico d'arte e curatore indipendente

Modera: **Marco Ancora** – Responsabile Nazionale Cultura CIU Unionquadri

Partecipano al dibattito **Alessio Crisantemi**, giornalista ed editore, **Pasquale Fameli**, responsabile scientifico del CAOS di Terni, **Paola Lagonigro**, dottore di ricerca in Sapienza Università di Roma, **Maria Letizia Paiato**, giornalista, storica e critica dell'arte, e gli artisti **Desiderio** e **Francesca Lolli**, attivi sul panorama locale e nazionale e sul fronte degli NFT.

L'evento di Terni sarà quindi un'occasione per condividere l'app lanciata a Roma il 31 maggio, ideata e realizzata da Criticaldrop Entertainment e per la presentazione della versione demo di **CONTAGION**, realizzata da Fabrizio Borelli, in un percorso che culminerà con una mostra (11 - 19 novembre 2022), a cura di Maria Italia Zacheo al MLAC – Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma, dove saranno esposte le serie metafotografiche 2013 e 2021 e saranno presentati la versione online di **CONTAGION NFT_season1** e i dati della prima stagione di **APP CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE**. Ma sarà anche un'opportunità per esplorare le possibilità offerte al mondo dell'arte dal nuovo paradigma creato dal digitale, dalla blockchain e dallo strumento degli Nft.

Guarda il trailer esplicativo dell'App **CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE**
https://youtu.be/V_ZxG0K6DHE

Scarica l'App Contagion direttamente da qui: <https://dl-contagion.criticaldrop.com/app>

oppure cercala su **Apple Store**, **Google Play** o altri store digitali.

COMUNICAZIONE omunciazione@gnmedia.it

Sara Michelucci: 3282934789

Fb: @GnMediaEditore

Twitter: @gnMediaSrl

Youtube: https://youtu.be/V_ZxG0K6DHE

LinkedIn: www.linkedin.com/company/gnmedia

Ufficio Stampa CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE

- Art Events In Terni (<https://allevents.in/terni/>)
- Business Events In Terni (<https://allevents.in/terni/>)
- Fine Arts Events In Terni (<https://allevents.in/terni/>)

? Venerdì 17 giugno

✨ Inizio conferenza ore 17:30

Al CAOS - centro arti opificio siri appuntamento con un dibattito sull'arte connessa alla nuova era degli NFT.

Una riflessione che parte dal processo di gamification di un'opera analogica, per arrivare all'opportunità di ampliare l'offerta culturale attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie e della blockchain: un registro digitale condiviso e immutabile, la cui integrità è garantita dall'uso della crittografia.

Ne parliamo con:

Fabrizio Borelli – ArtMaker, fotografo e regista, autore del progetto Contagion

Maria Italia Zacheo – Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto Contagion

Andrea Guzzon – Imprenditore, Founder e CEO di Criticaldrop Entertainment

Hélène Thibault, avvocato, esperta di gaming e tech, Partner at Law Firm Tonucci & Partners

Pierluca Nardoni, critico d'arte e curatore indipendente

Loredana Finicelli, storica dell'arte, docente di Storia dell'arte contemporanea all'Accademia di Belle Arti di Macerata

Modera: Marco Ancora – Responsabile Nazionale Cultura CIU Unionquadri

Partecipano al dibattito Alessio Crisantermi, giornalista e editore, Pasquale Fameli, responsabile scientifico del CAOS di Terni, Paola Lagonigro, dottore di ricerca presso Sapienza Università di Roma, Maria Letizia Paiato, giornalista, storica e critica dell'arte, e gli artisti Desiderio e Francesca Lolli, attivi sul panorama locale e nazionale e sul fronte degli NFT.

? <https://caos.museum/> (<https://caos.museum/>)

?

? 0744 1031864 - 342 624 1721

- Literary Art Events In Terni (<https://allevents.in/terni/literary-art-events>)
- Conferences Events In Terni (<https://allevents.in/terni/conferences-events>)

Advertisement



Event Marketing

(<https://allevents.in/pages/event-marketing?ref=event-marketing-right>)

You may also like the following events from CAOS - Centro arti opificio siri (<https://allevents.in/org/caos-centro-arti-opificio-siri/2088850>):

- This Saturday, 18th June, 06:00 pm, Io non sono qui I Francesca Lolli - Inaugurazione Mostra in Terni (<https://allevents.in/terni/io-non-sono-qui-i-francesca-lolli-inaugurazione-mostra/200022841467125?ref=internal-event>)

Also check out other Arts Events in Terni (https://allevents.in/terni/art?ref=ep_desc_also), Business Events in Terni (https://allevents.in/terni/business?ref=ep_desc_also), Fine Arts Events in Terni (https://allevents.in/terni/fine-arts?ref=ep_desc_also).

Search By Related Topics In Terni

Entrepreneurship [+](https://Allevents.in/terni/entrepreneurship) (<https://Allevents.in/terni/entrepreneurship>) Art [+](https://Allevents.in/terni/art) (<https://Allevents.in/terni/art>)

Entrepreneur [+](https://Allevents.in/terni/entrepreneur) (<https://Allevents.in/terni/entrepreneur>)



Home Tutte le notizie Cronaca Politica Cultura Sport Ternana Rieti Life Italia Life 24

Premi

in Archivio, Cultura, Index 13/06/2022 21:25

Un dibattito sull'arte e la nuova era degli Nft (sistemi che permettono di certificare la **rarietà digitale** di un bene), attraverso un esempio concreto del passaggio da un'opera analogica al postcontemporaneo (e viceversa) mediante lo strumento della gamification. Per un laboratorio aperto e una discussione tecnica e operativa sulle opportunità per gli artisti e l'intera industria culturale offerta dalle nuove tecnologie e dalla blockchain.

Dopo la presentazione ufficiale del progetto e il lancio dell'App CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE dello scorso 31 maggio alla Casa del Cinema di Roma, alla presenza di personalità di spicco del panorama artistico e culturale italiano (come Filippo Di Giacomo – antropologo e giornalista, Fiorella Bassan – filosofa e scrittrice, Miriam Mirolla – docente dell'Accademia delle Belle Arti di Roma e presidente APEXperience Association, Ilaria Schiaffini – direttrice MLAC Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Maurizio Mensi – consigliere Comitato Economico e Sociale Europeo a Bruxelles, Michaela Liuccio – docente di Comunicazione Biomedica Facoltà di Farmacia e Medicina La Sapienza di Roma, Cesare Biasini Selvaggi – direttore editoriale Exhibart), CONTAGION approda anche a **Terni**, al **Museo comunale CAOS**, proponendo un confronto aperto tra esperti e addetti ai lavori, che andrà in scena **venerdì 17 giugno, a partire dalle ore 17.30, presso la Sala dell'Orologio**.

Ci siamo trovati a vivere vite che non erano più le nostre, lontani gli uni dagli altri, in un cosmo di infinite, fungibili solitudini. CONTAGION esprime la capacità che l'arte ha di osservare e interpretare la condizione umana come opportunità generatrice di nuovi significati. CONTAGION ricerca nessi inesplorati nel passaggio dall'ineluttabilità e la solitudine dell'opera analogica all'interattività e la socialità dell'applicazione digitale.

Dalle serie metafotografiche *CONTAGION2013* e *CONTAGION2021* di **Fabrizio Borelli**, fotografo, regista, art maker, nasce l'app *CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE* e *CONTAGION NFT*, una collezione di oggetti digitali (Non Fungible Token),



opera dello stesso autore.

L'appuntamento al CAOS sarà quindi un momento di riflessione e confronto sulla ricerca nell'arte con la partecipazione di:

Fabrizio Borelli – ArtMaker, fotografo e regista, autore del progetto Contagion

Maria Italia Zacheo – Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto Contagion

Andrea Guzzon – Imprenditore, Founder e CEO di Criticaldrop Entertainment

Hélène Thibault – Avvocato, esperta di Gaming e Tech, Partner at Law Firm Tonucci & Partners

Pierluca Nardoni – Critico d'arte e curatore indipendente

Modera: **Marco Ancora** – Responsabile Nazionale Cultura CIU Unionquadri

Partecipano al dibattito **Alessio Crisantemi**, giornalista ed editore, **Pasquale Fameli**, responsabile scientifico del CAOS di Terni, **Paola Lagonigro**, dottore di ricerca in Sapienza Università di Roma, **Maria Letizia Paiato**, giornalista, storica e critica dell'arte, e gli artisti **Desiderio** e **Francesca Lolli**, attivi sul panorama locale e nazionale e sul fronte degli NFT.

L'evento di Terni sarà quindi un'occasione per condividere l'app lanciata a Roma il 31 maggio, ideata e realizzata da Criticaldrop Entertainment e per la presentazione della versione demo di CONTAGION NFT, realizzata da Fabrizio Borelli, in un percorso che culminerà con una mostra (11 – 19 novembre 2022), a cura di Maria Italia Zacheo al MLAC – Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma, dove saranno esposte le serie metafotografiche 2013 e 2021 e saranno presentati la versione online di CONTAGION NFT_season1 e i dati della prima stagione di APP CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE. Ma sarà anche un'opportunità per esplorare le possibilità offerte al mondo dell'arte dal nuovo paradigma creato dal digitale, dalla blockchain e dallo strumento degli Nft.

Guarda il trailer esplicativo dell'App CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER

EXPERIENCE https://youtu.be/V_ZxG0K6DHE

Scarica l'App Contagion direttamente da qui: <https://dl-contagion.criticaldrop.com/app>

oppure cercala su **Apple Store**, **Google Play** o altri store digitali.

Guarda i video dell'evento di Roma alla Casa del Cinema del 31 maggio 2022

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLJYI186g9r64uuDE66-iCmWV9sVOaPmN5>

Foto: TerniLife ©



«« Articolo Precedente
La Polizia tra i banchi di scuola ad
Orvieto

Articolo Successivo »»
Narni ha il suo sindaco: Lorenzo
Lucarelli

Umbria

Al Caos di Terni presentato "Contagion", progetto di nuova frontiera dell'arte contemporanea



di Daniele Sorvillo

4 Minuti di Lettura

Lunedì 20 Giugno 2022, 16:38



Quali sono le nuove frontiere dell'arte contemporanea? La transizione digitale, rivoluzione in atto da anni ma che la pandemia da covid-19 ha enormemente accelerato, in vista degli obiettivi dell'Agenda 2030, impone l'affermazione di nuovi linguaggi, nuovi codici, una nuova mentalità. Ma siamo in grado di gestire questa trasformazione senza perderne il controllo? Temi questi di strettissima attualità, che sono stati discussi a Terni, al Museo comunale CAOS, che ha ospitato la presentazione ufficiale del progetto Contagion e il lancio dell'App Contagion Hypercasual Multiplayer Experience (dopo l'anteprima dello scorso 31 maggio alla Casa del Cinema di Roma), ideata e realizzata da Criticaldrop Entertainment.

È iniziata la riorganizzazione delle frequenze nelle regioni Tirreniche e Umbria: risintonizza la TV per guardare i canali.

SCOPRI DI PIÙ

Il Messaggero 

APPROFONDIMENTI



LA VICENDA

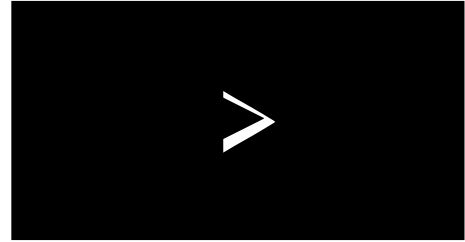
«Il pride anche a Terni» Gentiletti pressa il...

La Sala dell'Orologio del museo ternano, sempre attento nel cogliere le nuove tendenze artistiche in atto, è diventato così il luogo scelto per un confronto aperto tra esperti e addetti ai lavori nel campo dell'arte contemporanea e della gamification, ovvero l'utilizzo di elementi presi dai giochi e delle tecniche di game design in contesti non ludici (in questo caso la produzione di opere d'arte). In particolare, oggetto del dibattito è stato la nuova frontiera degli NFT, i non-fungible token: si tratta di certificati che attestano l'autenticità, l'unicità e la proprietà di un oggetto digitale, come per esempio un'immagine, un video o una canzone.

Alla presenza di rappresentanti dell'amministrazione comunale e con la partecipazione attiva di Pasquale Fameli, responsabile scientifico del Caos, il Museo ternano ha svolto la funzione di raccontare, in particolare, i dettagli del progetto di Fabrizio Borelli, ArtMaker, fotografo e regista: a partire alle serie metafotografiche Contagion2013 (15 tavole) e Contagion2021 (15 tavole) dell'artista è infatti nata l'app Contagion Hypercasual Multiplayer Experience e Contagion NFT, una collezione di oggetti digitali, opera dello stesso autore.

«Ciò che presentiamo è un contagio intellettuale, tra arte e tecnologia - ha affermato Fameli - che ha come intento la generazione di nuove prospettive per l'arte contemporanea, circostanza che si porta con sé, inevitabilmente, un ridimensionamento del concetto stesso di autorialità».

La reazione del cane dopo il primo... bacio



Governo, Salvini: «In settimana mi aspetto decreto benzina e siccità»

Della stessa sezione



Travolge due poliziotti durante la fuga, aveva l'auto piena di droga

di Michele Milletti

«Il percorso artistico messo in campo da Fabrizio Borelli - ha spiegato Maria Italia Zacheo, architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto - si basa sui concetti di identità e contraddizione, contrasto tra luce e ombra, alla ricerca di una identità costruita attraverso l'isolamento delle singole parti e nel contrasto dei colori, il rosso e il verde in particolare, in un dialogo aperto tra ciò che logico e ciò che invece è emozionale».

L'evento di Terni è stata inoltre l'occasione per condividere l'app lanciata a Roma il 31 maggio (scaricabile direttamente al link <https://dl-contagion.criticaldrop.com/app> oppure su Apple Store, Google Play o altri store digitali): si tratta di un gioco digitale gratuito, senza tracciamento e senza pubblicità, che si configura come un esperimento sociale, che crea due profili possibili, quello di Resistant e quello di Vector. Scopo del gioco è quello di restare un "resistente" attraverso una connessione giornaliera ed evitare di trasformarsi in un "vettore" di contagio (dinamica dal vago sapore profetico, per una comunità ancora in preda a contagi e pandemia reali).

Come illustrato dal moderatore dell'evento, Marco Ancora, responsabile nazionale cultura CIU Unionquadri, Il CAOS di Terni è stato scelto come occasione per presentare a livello nazionale un esempio concreto del passaggio da un'opera analogica (la serie Contagion di Borrelli, appunto) al postcontemporaneo, mediante lo strumento della gamification, che applica dinamiche tecniche tipiche del gioco virtuale ad un'opera d'arte concreta, seppur essa stessa già contaminata dal linguaggio digitale. Un'esperienza, questa, che vuole configurarsi come opportunità per gli artisti e per l'intera industria culturale, offerta dalle nuove tecnologie.

In tal senso, la presentazione al Caos di Terni di Contagion, secondo quanto emerso, esprime la capacità che l'arte ha di osservare e interpretare la condizione umana come opportunità generatrice di nuovi significati, nel passaggio dall'opera analogica all'interattività e la socialità dell'applicazione digitale.

La presentazione ternana della versione demo di Contagion NFT è stata dunque la narrazione di una lunga ricerca poetica e di costruzione di storie, quella di Fabrizio Borelli, tappa di un percorso che culminerà con una mostra (11 - 19 novembre 2022), a cura di Maria Italia Zacheo al MLAC - Museo Laboratorio Arte Contemporanea dell'Università La Sapienza di Roma.



Terni, tre minorenni denunciati per aver svuotato gli estintori in un asilo. I genitori: "Pronti a pagare i danni"

di Nicoletta Gigli



**«Il pride anche a Terni»
Gentiletti pressa il sindaco
«prenda esempio dalla Tesei»**

di Sergio Capotosti



**Al Caos di Terni presentato
"Contagion",
progetto di nuova
frontiera dell'arte
contemporanea**



**Enrica Macci e
Serena Ursillo morte
nell'incidente sulla
A1: riconosciute dai
tesserini della Fipav**

LE PIÙ LETTE

Contagion, arte contemporanea tra gamification e NFT

19 giugno 2022

Una nuova app tra arte contemporanea, gamification e NFT. Questa è **Contagion Hypercasual Multiplayer Experience**, presentata da GN Media. Un vero e proprio art game prodotto e realizzato da Criticaldrop Entertainment, in cui l'arte incontra il gioco e la blockchain.

Dalle serie metafotografiche *Contagion2013* e *Contagion2021* del fotografo, regista e art maker **Fabrizio Borelli**, nasce l'app Contagion Hypercasual Multiplayer Experience. Essa è affiancata anche da **Contagion NFT**, una collezione di oggetti digitali certificati, opera dello stesso autore.

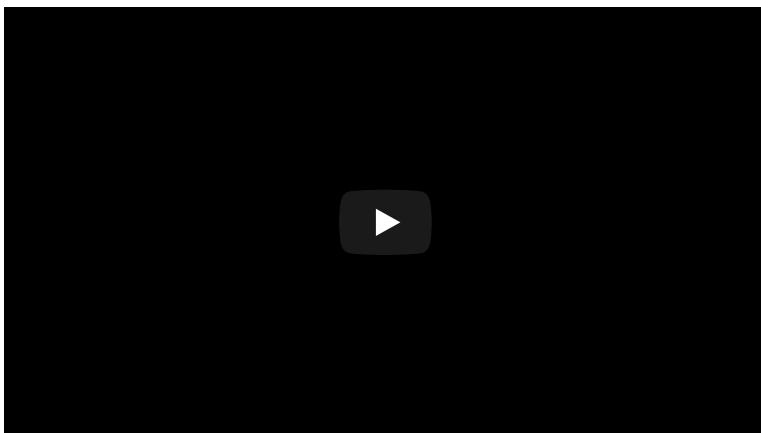
Contagion propone un'esperienza partecipata, sia artistica che umana, che prevede **geolocalizzazione, partecipazione virtuale e interconnessione reale**. Attraverso alla partecipazione al game, l'utente diventa parte dell'opera d'arte di Borelli. Un esempio concreto del passaggio da un'opera analogica al postcontemporaneo (e viceversa) mediante lo strumento della gamification e degli NFT. Uno scenario che apre nuove opportunità per l'intera industria culturale, grazie alle nuove tecnologie e alla blockchain.

Spiega l'artista: *"Ci siamo trovati a vivere vite che non erano più le nostre, lontani gli uni dagli altri, in un cosmo di infinite, fungibili solitudini. Contagion esprime la capacità che l'arte ha di osservare e interpretare la condizione umana come opportunità generatrice di nuovi significati. Contagion ricerca nessi inesplorati nel passaggio dall'ineluttabilità e la solitudine dell'opera analogica all'interattività e la socialità dell'applicazione digitale"*.

L'app coinvolge i partecipanti, in base alla loro geolocalizzazione, nel **raggiungimento di un obiettivo comune**. L'opera originale è polverizzata e disseminata nel web e diventa un bene collettivo, patrimonio della potenziale community. Il risultato di ogni stagione giocata dalla community sarà uno schermo unico, certificato per ciascun giocatore con un NFT personale.

L'app Contagion Hypercasual Multiplayer Experience è disponibile gratuitamente sugli store digitali per iOS e Android oppure **QUI**.

Foto tratta da pagina Facebook Gn Media



NEWS



Arianna Cavina e segreti di Instagram. Passione Instagram. Arianna Cavina, Instagram [...]

[Continua »](#)



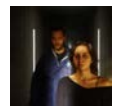
Contagion, arte contemporanea tra gamification e NFT. Una nuova app tra arte contemporanea e NFT. Questa [...]

[Continua »](#)



You Are Matilde e tra reale e virtuale. You Are Matilde tour guidato tra [...]

[Continua »](#)



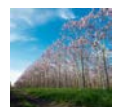
"El Nido", il film di Mattia Temporelli. Il 20 giugno 2022: film di Mattia [...]

[Continua »](#)



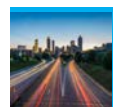
L'artista Andrea Crespi. Think per il brand AI via il nuovo progetto realizzato dall'artista Crespi e [...]

[Continua »](#)



La paulownia per alle città: l'idea di Parte da Verona per restituire os: [...]

[Continua »](#)



CONTENUTO SP. Le città intelligenti multidisciplinare

CONDIVIDI



In questo sito si utilizzano cookie tecnici per finalità di statistica. Continuando la navigazione o chiudendo questa barra acconsenti all'uso dei cookie

[Accetto](#)

[Privacy policy](#)





Al Caos di Terni presentato “Contagion”, progetto di nuova frontiera dell’arte contemporanea

Giugno 21, 2022 / in [Comunicati stampa](#), [Documenti](#), [In Evidenza](#), [News](#) /



Il Messaggero Umbria – di Daniele Sorvillo

Lunedì 20 Giugno 2022

Quali sono le nuove frontiere dell’arte contemporanea? La transizione digitale, rivoluzione in atto da anni ma che la pandemia da covid-19 ha enormemente accelerato, in vista degli obiettivi dell’Agenda 2030, impone l’affermazione di nuovi linguaggi, nuovi codici, una nuova mentalità. Ma siamo in grado di gestire questa trasformazione senza perderne il

controllo? Temi questi di strettissima attualità, che sono stati discussi a Terni, al Museo comunale CAOS, che ha ospitato la presentazione ufficiale del progetto Contagion e il lancio dell'App Contagion Hypercasual Multiplayer Experience (dopo l'anteprima dello scorso 31 maggio alla Casa del Cinema di Roma), ideata e realizzata da Criticaldrop Entertainment.

La Sala dell'Orologio del museo ternano, sempre attento nel cogliere le nuove tendenze artistiche in atto, è diventato così il luogo scelto per un confronto aperto tra esperti e addetti ai lavori nel campo dell'arte contemporanea e della gamification, ovvero l'utilizzo di elementi presi dai giochi e delle tecniche di game design in contesti non ludici (in questo caso la produzione di opere d'arte). In particolare, oggetto del dibattito è stato la nuova frontiera degli NFT, i non-fungible token: si tratta di certificati che attestano l'autenticità, l'unicità e la proprietà di un oggetto digitale, come per esempio un'immagine, un video o una canzone.

Alla presenza di rappresentanti dell'amministrazione comunale e con la partecipazione attiva di Pasquale Fameli, responsabile scientifico del Caos, il Museo ternano ha svolto la funzione di raccontare, in particolare, i dettagli del progetto di Fabrizio Borelli, ArtMaker, fotografo e regista: a partire alle serie metafotografiche Contagion2013 (15 tavole) e Contagion2021 (15 tavole) dell'artista è infatti nata l'app Contagion Hypercasual Multiplayer Experience e Contagion NFT, una collezione di oggetti digitali, opera dello stesso autore.

«Ciò che presentiamo è un contagio intellettuale, tra arte e tecnologia – ha affermato Fameli – che ha come intento la generazione di nuove prospettive per l'arte contemporanea, circostanza che si porta con sé, inevitabilmente, un ridimensionamento del concetto stesso di autorialità».

«Il percorso artistico messo in campo da Fabrizio Borelli – ha spiegato Maria Italia Zacheo, architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto – si basa sui concetti di identità e contraddizione, contrasto tra luce e ombra, alla ricerca di una identità costruita attraverso l'isolamento delle singole parti e nel contrasto dei colori, il rosso e il verde in particolare, in un

dialogo aperto tra ciò che logico e ciò che invece è emozionale».

L'evento di Terni è stata inoltre l'occasione per condividere l'app lanciata a Roma il 31 maggio (scaricabile direttamente al link <https://dl-contagion.criticaldrop.com/app> oppure su Apple Store, Google Play o altri store digitali): si tratta di un gioco digitale gratuito, senza tracciamento e senza pubblicità, che si configura come un esperimento sociale, che crea due profili possibili, quello di Resistant e quello di Vector. Scopo del gioco è quello di restare un "resistente" attraverso una connessione giornaliera ed evitare di trasformarsi in un "vettore" di contagio (dinamica dal vago sapore profetico, per una comunità ancora in preda a contagi e pandemia reali).

Come illustrato dal moderatore dell'evento, Marco Ancora, responsabile nazionale cultura CIU Unionquadri, Il CAOS di Terni è stato scelto come occasione per presentare a livello nazionale un esempio concreto del passaggio da un'opera analogica (la serie Contagion di Borrelli, appunto) al postcontemporaneo, mediante lo strumento della gamification, che applica dinamiche tecniche tipiche del gioco virtuale ad un'opera d'arte concreta, seppur essa stessa già contaminata dal linguaggio digitale. Un'esperienza, questa, che vuole configurarsi come opportunità per gli artisti e per l'intera industria culturale, offerta dalle nuove tecnologie.

In tal senso, la presentazione al Caos di Terni di Contagion, secondo quanto emerso, esprime la capacità che l'arte ha di osservare e interpretare la condizione umana come opportunità generatrice di nuovi significati, nel passaggio dall'opera analogica all'interattività e la socialità dell'applicazione digitale.

La presentazione ternana della versione demo di Contagion NFT è stata dunque la narrazione di una lunga ricerca poetica e di costruzione di storie, quella di Fabrizio Borelli, tappa di un percorso che culminerà con una mostra (11 – 19 novembre 2022), a cura di Maria Italia Zacheo al MLAC – Museo Laboratorio Arte Contemporanea dell'Università La Sapienza di Roma.

Al Caos di Terni un dibattito sulle nuove frontiere dell'arte

La presentazione dell'App Contagion è stata l'occasione per discutere dibattito sulla nuova era degli Nft (non-fungible token)



Home

Cultura

Cerca in umbr



23 Giu 2022 15:29

Arte, Gamification e Nft (non-fungible token) protagonisti al Caos di Terni con la presentazione di Contagion. Un progetto che ha dato il via ad un dibattito sull'arte e la nuova era degli Nft, attraverso un esempio concreto del passaggio da un'opera analogica al postcontemporaneo (e viceversa) mediante lo strumento della gamification.

Il tavolo dei relatori

A salire sul tavolo dei relatori esperti ed artisti, moderati da Marco Ancora (responsabile nazionale cultura Ciu Unionquadri), che si sono confrontati sulle opportunità e le possibilità offerte dalle nuove tecnologie e dalla blockchain. Come l'avvocato Hélène Thibault, esperta di gaming e tech, partner at law firm Tonucci&Partners, la quale ha evidenziato gli aspetti giuridici legati agli Nft, facendo luce sulle diverse implicazioni tecniche e normative e sottolineando anche la carenza di una corretta divulgazione attorno a tale tema, oltre alle varie speculazioni. Ad esplorare tutti gli aspetti relativi alle implicazioni artistiche e culturali degli Nft sono stati i vari esperti intervenuti nel confronto, come Pierluca Nardoni (critico d'arte e curatore indipendente), Pasquale Fameli (responsabile scientifico del Caos di Terni), Paola Lagonigro (dottore di ricerca in storia dell'arte all'università La Sapienza di Roma), Maria Letizia Paiato (giornalista, storico e critico dell'arte), Alessio Crisantemi (giornalista ed editore).

Le App

Sono state poi presentate altre case history, grazie agli interventi di due artisti, Francesca Lolli e Desiderio, i quali hanno messo in risalto il loro rapporto con il mondo degli Nft. Esistono delle 'resistenze culturali' legate a questo universo, che possono essere superate grazie anche a un giusto equilibrio tra arte tradizionale e nuove tecnologie. A dare impulso al dibattito è stato proprio il progetto Contagion nato dalle serie metafotografiche Contagion2013 e Contagio2021 di Fabrizio Borelli, fotografo, regista, art maker, curato da Maria Italia Zacheo,

Ricerca per:

Cerca



La Puglia ad u
visto con Alpi

Alpitour

Prenota Ora

Nuova Toyota
GR SPORT. Spi
cuore ibrido.

Toyota

Scopri di più

Documenti

architetto e storico dell'arte. Da qui nascono l'App Contagion hypercasual multiplayer experience e Contagion Nft, una collezione di oggetti digitali, opera dello stesso autore. Ad illustrare la parte prettamente tecnologica del progetto è stato Andrea Guzzon (imprenditore, founder e Ceo di Criticaldrop entertainment, società che ha realizzato l'app).

La mostra

L'evento di Terni è stato un'occasione per condividere l'App lanciata a Roma lo scorso 31 maggio, ideata e realizzata da Criticaldrop entertainment e per la presentazione della versione demo di Contagion Nft, realizzata da Fabrizio Borelli, in un percorso che culminerà con una mostra (11-19 novembre 2022), a cura di Maria Italia Zacheo al Mlac – Museo laboratorio arte contemporanea, università La Sapienza di Roma, dove saranno esposte le serie metafotografiche 2013 e 2021 e saranno presentati la versione online di Contagion Nft_season1 e i dati della prima stagione di App Contagion hypercasual multiplayer experience.

Condividi questo articolo su



Taboola Feed

La Puglia ad un prezzo mai visto con Alpitour!

Prepara le valigie e parti con noi.

Alpitour |

Prenota Ora

sponsorizzato

Nuova Toyota Yaris Hybrid GR SPORT. Spirito sportivo, cuore ibrido.

Toyota |

Scopri di più

sponsorizzato

Firma Digitale: il migliore alleato della tua impresa

Solo pochi passaggi per richiedere la tua Firma Digitale ID InfoCamere, identificandoti con le tue credenziali SPID.

ID InfoCamere |

Scopri di più

sponsorizzato

La Grecia ad un prezzo mai visto con Alpitour!

Prepara le valigie e parti con noi.

Alpitour |

Prenota Ora

sponsorizzato

Clicca e guarda Animali Fantastici - I Segreti Di Silente!

Warner Bros |

sponsorizzato

Olimpia Milano conquista il 29° scudetto

Intesa Sanpaolo |

sponsorizzato



Terr
inte
l'usc
Docu

09 Giu



Esta
afa
pian
prev
Usl 2

31 Ma



Dup
criti
prop
asso
cate
Docu

02 Ma

Altri docu



PREZIOSI PER I



Me
del



Igli
e s



Igli
sic
alli



Igli
An



Ac
ed



Fo



Sis
ge
Int



Pri



NAR

www.amb

Tel. 074

I PIU' LETTI DE

► Tragedia lun
Montefranco
(55.912)

► Terni: sosp



Tonucci & Partners
Because we care

ENGLISH

MENU

CONTAGION – ARTE CONTEMPORANEA TRA GAMIFICATION E NFT.

21 Giugno 2022

Lo scorso 17 giugno, l'Avv. Hélène Thibault di Tonucci & Partners ha preso parte ad un dibattito su Arte, Gamification e NFT presso il Museo CAOS di Terni. Partendo dalla case history del Progetto CONTAGION, esempio concreto del passaggio da un'opera analogica al postcontemporaneo (e viceversa) attraverso lo strumento della *gamification*, i presenti si sono confrontati sulle opportunità di applicazione dello strumento degli NFT e dello strumento della gamification all'Arte. L'Avv. Thibault ha in particolare fornito elementi di definizione degli NFT e illustrato le questioni legali sollevate dall'applicazione di questa particolare tecnologia al mondo dell'arte.

CONTAGION ARTE CONTEMPORANEA TRA GAMIFICATION E NFT



Per non perderti le novità e gli approfondimenti di Tonucci & Partners, iscriviti alle nostre newsletter

☐ Dichiaro di aver letto e compreso la [PRIVACY POLICY](#)

ULTIME NOTIZIE:

T-NEWS

MEDIA

PUBBLICAZIONI

EVENTI E WEBINAR

VIDEO

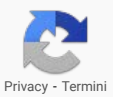
RICONOSCIMENTI E AWARDS

[< PREV](#)

[NEXT >](#)

info@tonucci.com | [Webmail](#) | [Company Profile](#)

[C.F./P.IVA 05008211004](#) | [Codice Deontologico Forense](#) | [Privacy Policy](#) | [Cookie Policy](#) | [Informativa Clienti](#)



Una riflessione che parte dal processo di gamification di un'opera analogica, per arrivare all'opportunità di ampliare l'offerta culturale attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie e della blockchain: un registro digitale condiviso e immutabile, la cui integrità è garantita dall'uso della crittografia.

Ne parliamo con:

Fabrizio Borelli – ArtMaker, fotografo e regista, autore del progetto Contagion

Maria Italia Zacheo – Architetta e Storica dell'arte, curatrice del progetto Contagion

Andrea Guzzon – Imprenditore, Founder e CEO di Criticaldrop Entertainment

Hélène Thibault, avvocato, esperta di gaming e tech, Partner at Law Firm Tonucci & Partners

Pierluca Nardoni, critico d'arte e curatore indipendente

Loredana Finicelli, storica dell'arte, docente di Storia dell'arte contemporanea all'Accademia di Belle Arti di Macerata

Modera: Marco Ancora – Responsabile Nazionale Cultura CIU Unionquadri

Partecipano al dibattito Alessio Crisantemi, giornalista e editore, Pasquale Fameli, responsabile scientifico del CAOS di Terni, Paola Lagonigro, dottore di ricerca presso Sapienza Università di

Roma, Maria Letizia Paiato, giornalista, storica e critica dell'arte, e gli artisti Desiderio e Francesca Lolli, attivi sul panorama locale e nazionale e sul fronte degli NFT.

÷÷÷÷÷÷÷÷÷÷÷÷÷÷÷÷÷÷÷÷÷÷÷÷

? <https://caos.museum/>

? info@caos.museum

? 0744 1031864 - 342 624 1721

Advertisement

Where is it happening?

📍 CAOS - Centro arti opificio siri, Via Franco Molè, 25, Terni, Italy, Terni, Italy

Event Location & Nearby Stays:

ARRIVA L'APP CONTAGION



Un'affascinante transizione dell'opera d'arte "fisica" verso il digitale, grazie alla realizzazione di una app/videogame, attiva dal 31 maggio, e alla generazione di Nft. Per tornare nuovamente alla dimensione "analogica" con una mostra in programma dall'11 al 19 novembre 2022 al Mlac – Museo Laboratorio Arte Contemporanea, Università Sapienza, Roma – a cura di Maria

Italia Zacheo. Tutto questo, in sintesi, è il progetto Contagion Hypercasual Multiplayer Experience, realizzato dalla casa editrice Gn Media, che unisce la performance artistica, il mondo dei videogiochi e quello degli Nft. Lo scopo principale del gioco è la partecipazione, collegandosi all'applicazione almeno una volta al giorno per aumentare lo stato di resistenza e dare il proprio contributo di partecipazione alla comunità. Alla conclusione di una stagione, vi saranno più Resistanti o più Vectors? Ecco come funziona il gioco: tutti gli utenti iniziano come Resistant; chi smette di partecipare diventa velocemente un Vector; un Vector può contagiare un Resistant; partecipando si torna ad essere o si rimane Resistant; utenti Resistanti con un qualsiasi livello di immu-

nizzazione possono sviluppare immunità di massa se sono vicini ad altri utenti immunizzati; Resistanti in immunità di massa possono convertire un Vector. L'applicazione, naturalmente, richiede la geolocalizzazione. Contagion - Hypercasual Multiplayer Experience è un "Art Game" prodotto e realizzato dalla Criticaldrop Entertainment per conto di Gn Media, tratto dall'opera Contagion di Fabrizio Borelli realizzata nel 2013: è disponibile gratuitamente, senza alcun scopo di lucro né meccanismi pubblicitari di sorta (come tengono a sottolineare i promotori) dal 31 maggio 2022, su Apple Store, Google Play e tutti gli store digitali.



Guarda il video



MODA E GIOCO DUETTO VINCENTE



Al "Rome Fashion Week" anche l'Agenzia delle dogane e dei monopoli. L'evento, andato in scena lo scorso giugno nei padiglioni della fiera capitolina, ha visto la partecipazione anche di Adm attraverso uno stand. L'evento coinvolge buyers e rivenditori provenienti da tutto il mondo, con 50 espositori che presentano 150 collezioni di abiti da cerimonia. Le collezioni rappresentano il "made in Italy" ammirato a livello mondiale e che costituisce una rilevante voce di esportazione per il nostro Paese.

L'Agenzia, che controlla anche il gioco pubblico italiano, ha così ribadito il suo ruolo di difesa della moda e della sartorialità italiana, nella quotidiana lotta alla contraffazione dei marchi e nella tutela dell'economia legale.

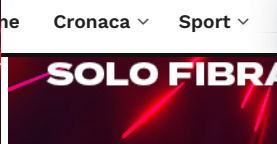
Gli imprenditori presenti hanno potuto apprezzare l'esame delle fibre tessili svolto dai colleghi del Laboratorio Chimico di Roma per dimostrare la natura e la composizione della fibra e la sua conformità all'etichetta, e l'esame dei preziosi e dell'acciaio volto a verificare la composizione delle leghe, il titolo dei metalli preziosi e la presenza di metalli irritanti per la pelle, a tutela della salute pubblica. Nello stand i buyers hanno potuto osservare la vetrinetta con reperti di alta moda sequestrati all'aeroporto di Fiumicino (portafogli, cappellini, foulard, pantaloni, scarpe, orologi, borsette da donna, cinture, pochette, portafogli, etc). La manifestazione è stata occasione anche per fornire agli imprenditori informazioni tecniche, come le attività operative svolte per la sicurezza dei consumatori e gli adempimenti per l'importazione e l'esportazione delle merci, con riferimento ai regimi doganali economici. L'Agenzia ha contribuito con la sua presenza al consolidamento del "Be fashion again!", slogan della manifestazione.

GIOCO AL FRESCO

Tempo d'estate e di uscite fuori porta. E cosa c'è di meglio di una bevanda fresca per accompagnare i propri viaggi? Cukudy ha per questo realizzato una borraccia in acciaio inox di alta qualità, che strizza l'occhio al mondo del gioco. Sfondo bianco e semi di picche neri coordinati con il tappo e stampati su entrambi i lati, fanno di questa borraccia un oggetto di tendenza, oltre che molto utile. Ha una capacità di 600 ml, apertura ampia per bere facilmente e un profilo sottile per adattarsi alla maggior parte dei portabicchieri e portabottiglie per biciclette o automobili. Non è adatto a essere messa in lavastoviglie o microonde.



www.gioconews.it



Cronaca > Cronaca di Terni



Vuoi ricevere le notifiche in tempo reale per le notizie più importanti?

NO GRAZIE

SÌ GRAZIE

Terni: da opera analogica ad applicazione informatica “Contagion” di Fabrizio Borelli Arte contemporanea tra gamification e N

audia Sensi — domenica 26 Giugno 2022 09:53 in Articoli recenti, Cronaca di Terni

Terni: da opera analogica ad applicazione informatica “Contagion” di Fabri...



Terni in Rete
25.212 follower

Segui la Pagina

Condividi

“Un progetto che nasce da un’opera analogica e diventa un’applicazione informatica. Attraverso questo progetto l’opera analogica muta un po’ il suo codice genetico da opera cristallizzata, ineluttabile, diventa un’opera di game art che interagisce con il pubblico.”

Così l’artista Fabrizio Borelli ha definito l’app CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE e CONTAGION NFT, nate dalle sue serie metafotografiche CONTAGION2013 e CONTAGION2021.

L’applicazione è stata realizzata da Andrea Guzzon founder e CEO di Criticdrop Entertainment.

“Questa applicazione è un’estensione di quello che ha fatto Fabrizio. Abbiamo voluto esportare quest’opera su mondi differenti, abbiamo cercato di portare avanti tutta quanta quella che è stata la creatività dell’artista, quindi senza snaturare l’opera in questa tras migrazione, l’abbiamo fatta crescere e arricchita di tante cose quali gli Nft, la socialità fra le persone, un’esperienza multi utente.”

Chi ha seguito il progetto da un punto di vista creativo ed organizzativo è l’editore Alessio Crisantemi.

“C’è grande entusiasmo sicuramente ed anche un discreto seguito. Vediamo che ci sono diversi download di questa App, grande curiosità, ma soprattutto grande fermento culturale che era forse quello che ci interessava di più. Si è stimolato un certo dibattito intorno al tema gamification, arte, Nft, un campo di sperimentazione immenso e noi volevamo proprio avviare questo percorso sperimentale.”

Chi ha avuto l’intuizione, cioè ha visto una cosa che prima non c’era è la curatrice della mostra Maria Italia Zacheo, architetto e Storica dell’arte.

“È stato un colpo di fulmine vedere l’opera di Fabrizio e pensare cosa potesse generare l’opera stessa, cioè che vita altra potesse avere. Questo anche nel mantenere la qualità creativa e nel diventare una cosa nuova senza perdere la precedente. Quindi da quest’opera analogica è venuto fuori un lavoro molto, molto articolato, molto sperimentale che è quello della realizzazione dell’app e poi anche l’ispirazione per l’Nft.

Il pregio di questo progetto è che arriva a nuove frontiere e potrebbe arrivare a nuove frontiere ancora rispetto a quelle già raggiunte.

Peraltro interessante è proprio la partenza perché non si tratta di un’opera sola, ma di una serie e nella serie c’è già il contenuto di un discorso, di un processo e di un movimento, un passaggio da uno scatto all’altro con tutti i contenuti che questo comporta.

Fabrizio Borelli è dagli anni ‘70 anni che lavora in questi termini, con una serie di ispirazioni che poi si avvalgono di mezzi diversi secondo il periodo. L’approccio artistico è sempre stato sperimentale. Questo secondo me aggiunge valore ad un risultato che è assolutamente contemporaneo, anzi post contemporaneo.”

L’evento di Terni è stato un’occasione per condividere l’app lanciata a Roma il 31 maggio e per la presentazione della versione demo di CONTAGION NFT, in un percorso che culminerà con una mostra in programma dall’11 al 19 novembre prossimi al MLAC – Museo Laboratorio Arte



Contemporanea, Università Sapienza, Roma, dove saranno esposte le serie metafotografiche 2013 e 2021 e saranno presentati la versione online di CONTAGION NFT_season1 e i dati della prima stagione di APP CONTAGION HYPERCASUAL MULTIPLAYER EXPERIENCE.



1 di 5



Tag: Alessio Crisantemi Andrea Guzzon contagion Fabrizio Borelli Gamification
Maria Italia Zacheo Museo Caos Nft Terni

 Condividi

 Invia



Claudia Sensi

per contatto: c.sensi@terninrete.it

Correlato **Articoli**



CRONACA DI TERNI

Terni: in piazza della Pace per l'integrazione dei migranti con riflessioni, mostre, musica e costumi dal mondo

🕒 27 GIUGNO 2022

CRONACA DI TERNI

Terni, con l'auto contro un palo dell'illuminazione pubblica a Borgo Bovio. Illesa una coppia di fidanzati

🕒 27 GIUGNO 2022

CRONACA DI TERNI

Terni: arrestato mentre spaccia cocaina in piazza Tacito

🕒 27 GIUGNO 2022

f (<https://www.facebook.com/ArtsLife.it>)

🐦 (<https://www.twitter.com/artslifetweet>)

YouTube (<https://www.youtube.com/user/arslife>)

📡 (<https://www.artslife.com/feed>)

@ (https://www.instagram.com/insta_artslife)

➡ ([https://artslife.com/wp-login.php?](https://artslife.com/wp-login.php?redirect_to=https%3A%2F%2Fartslife.com%2F2022%2F07%2F05%2Fgiocare-con-un-cervello-nasce-contagion-fra-meta-fotografia-game-e-nft%2F)

[redirect_to=https%3A%2F%2Fartslife.com%2F2022%2F07%2F05%2Fgiocare-con-un-cervello-nasce-contagion-fra-meta-fotografia-game-e-nft%2F](https://artslife.com/wp-login.php?redirect_to=https%3A%2F%2Fartslife.com%2F2022%2F07%2F05%2Fgiocare-con-un-cervello-nasce-contagion-fra-meta-fotografia-game-e-nft%2F))

Q

ARTE MODERNA E
CONTEMPORANEA

MILANO 6 LUGLIO

CAMBI

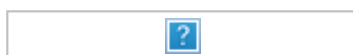
(<https://www.cambiaste.com/it/asta-0711/overview.asp>)

ArtsLife®
the cultural revolution online

(<https://artslife.com/>)

ArtsLife®
the cultural revolution online

(<https://artslife.com/>)



(<https://www.printfriendly.com>)

Giocare con un cervello. Nasce Contagion, fra meta-fotografia, game e NFT

di (<https://artslife.com/author/red5/>) Redazione (<https://artslife.com/author/red5/>)

Da due serie di opere metafotografiche di Fabrizio Borelli, fotografo, regista e artista, nascono una App per idle game e una collezione di Non Fungible Token

"Esprime la capacità che l'arte ha di osservare e interpretare la condizione umana come opportunità generatrice di nuovi significati. Ricerca nessi inesplorati nel passaggio dall'ineluttabilità e la solitudine dell'opera analogica all'interattività e la socialità dell'applicazione digitale". Così viene presentato **Contagion**, progetto della casa editrice Gn Media che mette insieme arte, game e NFT (<https://artslife.com/2022/07/02/nasce-artn-srl-cresce-il-team-di-esperti-per-lutility-token-dellarte/>). Tutto parte da da *Contagion2013* e *Contagion2021*, serie di opere metafotografiche realizzate da **Fabrizio Borelli**, fotografo, regista e artista. Una sequenza narrativa di quindici più quindici tavole, griglie ortogonali di venticinque celle ciascuna, con forme ispirate al cervello umano. Da qui nasce l'idea di trasformare l'opera analogica in un game, o più precisamente, **un idle game**.

Attraverso il processo della gamification, chiariscono i promotori, Contagion vuole incoraggiare il coinvolgimento, sollecitare la partecipazione. *"Nell'ipotetico paradosso del gioco solitario matura e si sviluppa un vero e autentico engagement"*. Il passo successivo vede la nascita di *Contagion Hypercasual Multiplayer Experience*, **una inedita APP** che si propone di rendere l'opera d'arte esperienza partecipativa, e *Contagion NFT*, **una collezione di Non Fungible Token** opera dello stesso autore. Dall'11 al 19 novembre le serie analogiche originali di Contagion del 2013 e 2021 saranno esposte a Roma in una mostra presso il MLAC – Museo Laboratorio Arte Contemporanea della Sapienza a cura di Maria Italia Zacheo.

<https://www.gnmedia.it> (<https://www.gnmedia.it>)

Commenta con Facebook

Commenti: 0

Ordina per **Meno recenti** ↕

Aggiungi un commento...

Contagion, il nuovo art game sugli NFT

Arte Arte Digitale Artuu

15 LUGLIO 2022 201

Contagion Hypercasual Multiplayer Experience è il nuovo art game per scoprire e partecipare alla nuova realtà degli NFT

Giocare diventa sinonimo di partecipare. E l'arte fisica diventa digitale. ***Contagion Hypercasual Multiplayer Experience*** è un'applicazione che promuove l'arte con le logiche del gioco.

Realizzato da **Criticaldrop Entertainment** per conto della casa editrice **Gn Media**, l'art game attivato il 31 maggio si propone come transizione da opera fisica a opera digitale, **NFT**, sollecitando il coinvolgimento degli utenti e ricercando una crescita culturale.

L'esperienza collettiva di ***Contagion Hypercasual Multiplayer Experience*** nasce dalle serie meta-fotografiche ***Contagion2013*** e ***Contagion2021*** di **Fabrizio Borelli** – fotografo, regista, art maker. L'opera in questione consiste in una sequenza narrativa di quindici tavole.

Quindici stampe, griglie ortogonali, ciascuna di venticinque celle.

Ogni cella rappresenta un encefalo umano, archetipo della antropica essenza. Nella prima e nella penultima tavola la figura è grande e centrata. L'ultima è nera, a simboleggiare il vuoto.

Alla radice di queste due serie fotografiche c'è l'idea dell'artista di rappresentare un mondo affollato che senza ragioni precise tende alla dissolvenza.

“E’ un’invasione, una contaminazione, un’infezione? L’intento provocatorio dell’opera sospende risposta e giudizio” [spiega Fabrizio Borelli](#).

Gn Media parte da questa rappresentazione di comunità per proporre un’inedita app – ***Contagion Hypercasual Multiplayer Experience*** – e “*Contagion NFT*” una collezione di oggetti digitali.

“Dall’idea iniziale di ‘gamificare’ una serie di tavole fotografiche, sulla quale si era generato il gruppo di lavoro, siamo presto arrivati all’obiettivo di finalizzare il progetto nell’ambito della blockchain e, quindi, degli Nft”, spiega **Alessio Crisantemi**, presidente e co-fondatore di Gn Media, nonché coordinatore generale del progetto.

Il funzionamento del gioco ***Contagion***

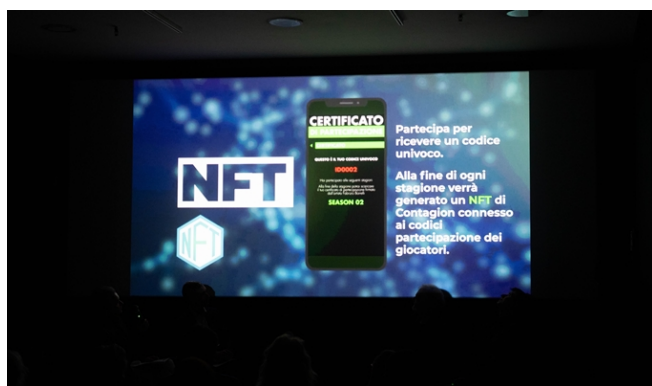
Lo scopo principale del gioco è la partecipazione. È necessario collegarsi all’applicazione almeno una volta al giorno per aumentare il proprio stato di resistenza e dare un contributo di partecipazione alla comunità.

Ecco come funziona il gioco: tutti gli utenti iniziano come RESISTANT, chi smette di partecipare diventa velocemente un VECTOR. Quest’ultimo, può contagiare un RESISTANT. Partecipando si torna ad essere o si rimane RESISTANT. Gli utenti RESISTANTS con un qualsiasi livello di immunizzazione possono sviluppare immunità di massa se sono vicini ad altri utenti immunizzati; RESISTANTS in immunità di massa possono convertire un VECTOR. L’applicazione, naturalmente, richiede la geolocalizzazione.

Ogni utente che partecipa all’esperienza riceverà un

codice di partecipazione. Alla fine di ogni stagione verrà generato e distribuito sulla blockchain un **NFT** di Contagion.

L'opera inedita di fine stagione riporterà i codici di partecipazione dei giocatori creando un indissolubile binomio arte – partecipazione. Le opere sono tutte firmate da Fabrizio Borelli.



La forte presenza delle opere d'arte diffuse sul web genera istintivamente un senso di comunità attorno a quello che viene definito patrimonio culturale. Un bene collettivo a 360°.

Contagion Hypercasual Multiplayer

Experience è il risultato dell'intuizione di gruppo di persone che hanno visto nella gamificazione dell'arte una strada per il coinvolgimento.

Dietro a questa trasformazione da opera metafotografica ad applicazione informatica, vi sono: la curatrice, **Maria Italia Zacheo**, la giornalista **Sara Michelucci** e il coordinatore generale del progetto **Alessio Crisantemi**, il digital team di **Criticaldrop Entertainment**, guidato dal Ceo **Andrea Guzzon**, e il graphic designer **Giuseppe Berni**, di studio **Visu4L**.

L'app è scaricabile gratuitamente su tutti gli store digitali.



By **Carlotta Costa**

Contagion, il nuovo art game sugli NFT

Arte Arte Digitale Artuu

📅 15 LUGLIO 2022 👁 201

Contagion Hypercasual Multiplayer Experience è il nuovo art game per scoprire e partecipare alla nuova realtà degli NFT

Giocare diventa sinonimo di partecipare. E l'arte fisica diventa digitale. ***Contagion Hypercasual Multiplayer Experience*** è un'applicazione che promuove l'arte con le logiche del gioco.

Realizzato da **Criticaldrop Entertainment** per conto della casa editrice **Gn Media**, l'art game attivato il 31 maggio si propone come transizione da opera fisica a opera digitale, **NFT**, sollecitando il coinvolgimento degli utenti e ricercando una crescita culturale.

L'esperienza collettiva di ***Contagion Hypercasual Multiplayer Experience*** nasce dalle serie meta-fotografiche ***Contagion2013*** e ***Contagion2021*** di **Fabrizio Borelli** – fotografo, regista, art maker. L'opera in questione consiste in una sequenza narrativa di quindici tavole.

Quindici stampe, griglie ortogonali, ciascuna di venticinque celle.

Ogni cella rappresenta un encefalo umano, archetipo della antropica essenza. Nella prima e nella penultima tavola la figura è grande e centrata. L'ultima è nera, a simboleggiare il vuoto.

Alla radice di queste due serie fotografiche c'è l'idea

dell'artista di rappresentare un mondo affollato che senza ragioni precise tende alla dissolvenza.

“E’ un’invasione, una contaminazione, un’infezione? L’intento provocatorio dell’opera sospende risposta e giudizio” spiega [Fabrizio Borelli](#).

Gn Media parte da questa rappresentazione di comunità per proporre un’inedita app – ***Contagion Hypercasual Multiplayer Experience*** – e “*Contagion NFT*” una collezione di oggetti digitali.

“Dall’idea iniziale di ‘gamificare’ una serie di tavole fotografiche, sulla quale si era generato il gruppo di lavoro, siamo presto arrivati all’obiettivo di finalizzare il progetto nell’ambito della blockchain e, quindi, degli Nft”, spiega **Alessio Crisantemi**, presidente e co-fondatore di Gn Media, nonché coordinatore generale del progetto.

Il funzionamento del gioco ***Contagion***

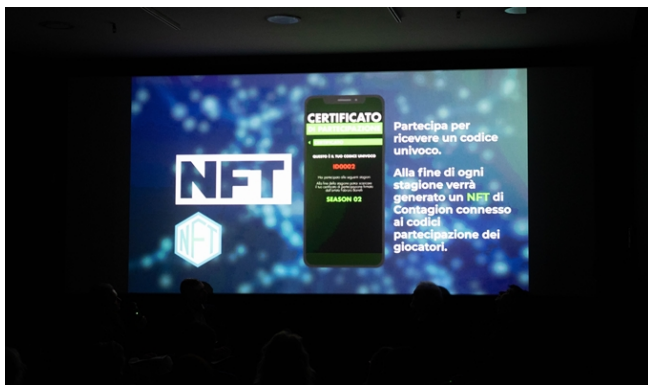
Lo scopo principale del gioco è la partecipazione. È necessario collegarsi all’applicazione almeno una volta al giorno per aumentare il proprio stato di resistenza e dare un contributo di partecipazione alla comunità.

Ecco come funziona il gioco: tutti gli utenti iniziano come RESISTANT, chi smette di partecipare diventa velocemente un VECTOR. Quest’ultimo, può contagiare un RESISTANT. Partecipando si torna ad essere o si rimane RESISTANT. Gli utenti RESISTANTS con un qualsiasi livello di immunizzazione possono sviluppare immunità di massa se sono vicini ad altri utenti immunizzati; RESISTANTS in immunità di massa possono convertire un VECTOR. L’applicazione,

naturalmente, richiede la geolocalizzazione.

Ogni utente che partecipa all'esperienza riceverà un codice di partecipazione. Alla fine di ogni stagione verrà generato e distribuito sulla blockchain un **NFT** di Contagion.

L'opera inedita di fine stagione riporterà i codici di partecipazione dei giocatori creando un indissolubile binomio arte – partecipazione. Le opere sono tutte firmate da Fabrizio Borelli.



La forte presenza delle opere d'arte diffuse sul web genera istintivamente un senso di comunità attorno a quello che viene definito patrimonio culturale. Un bene collettivo a 360°.

Contagion Hypercasual Multiplayer

Experience è il risultato dell'intuizione di gruppo di persone che hanno visto nella gamificazione dell'arte una strada per il coinvolgimento.

Dietro a questa trasformazione da opera metafotografica ad applicazione informatica, vi sono: la curatrice, **Maria Italia Zacheo**, la giornalista **Sara Michelucci** e il coordinatore generale del progetto **Alessio Crisantemi**, il digital team di **Criticaldrop Entertainment**, guidato dal Ceo **Andrea Guzzon**, e il graphic designer **Giuseppe Berni**, di studio **Visu4l**.

L'app è scaricabile gratuitamente su tutti gli store

digitali.



By **Carlotta Costa**

Contagion, il nuovo art game sugli NFT

Arte Arte Digitale Artuu

📅 15 LUGLIO 2022 👁 201

Contagion Hypercasual Multiplayer Experience è il nuovo art game per scoprire e partecipare alla nuova realtà degli NFT

Giocare diventa sinonimo di partecipare. E l'arte fisica diventa digitale. ***Contagion Hypercasual Multiplayer Experience*** è un'applicazione che promuove l'arte con le logiche del gioco.

Realizzato da **Criticaldrop Entertainment** per conto della casa editrice **Gn Media**, l'art game attivato il 31 maggio si propone come transizione da opera fisica a opera digitale, **NFT**, sollecitando il coinvolgimento degli utenti e ricercando una crescita culturale.

L'esperienza collettiva di ***Contagion Hypercasual Multiplayer Experience*** nasce dalle serie meta-fotografiche ***Contagion2013*** e ***Contagion2021*** di **Fabrizio Borelli** – fotografo, regista, art maker. L'opera in questione consiste in una sequenza narrativa di quindici tavole.

Quindici stampe, griglie ortogonali, ciascuna di venticinque celle.

Ogni cella rappresenta un encefalo umano, archetipo della antropica essenza. Nella prima e nella penultima tavola la figura è grande e centrata.

L'ultima è nera, a simboleggiare il vuoto.

Alla radice di queste due serie fotografiche c'è l'idea dell'artista di rappresentare un mondo affollato che senza ragioni precise tende alla dissolvenza.

“E' un'invasione, una contaminazione, un'infezione? L'intento provocatorio dell'opera sospende risposta e giudizio” spiega [Fabrizio Borelli](#).

Gn Media parte da questa rappresentazione di comunità per proporre un'inedita app – ***Contagion Hypercasual Multiplayer Experience*** – e “*Contagion NFT*” una collezione di oggetti digitali.

“Dall'idea iniziale di ‘gamificare’ una serie di tavole fotografiche, sulla quale si era generato il gruppo di lavoro, siamo presto arrivati all'obiettivo di finalizzare il progetto nell'ambito della blockchain e, quindi, degli Nft”, spiega **Alessio Crisantemi**, presidente e co-fondatore di Gn Media, nonché coordinatore generale del progetto.

Il funzionamento del gioco ***Contagion***

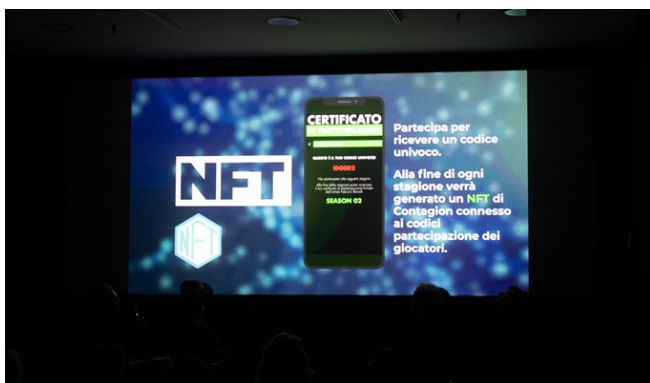
Lo scopo principale del gioco è la partecipazione. È necessario collegarsi all'applicazione almeno una volta al giorno per aumentare il proprio stato di resistenza e dare un contributo di partecipazione alla comunità.

Ecco come funziona il gioco: tutti gli utenti iniziano come RESISTANT, chi smette di partecipare diventa velocemente un VECTOR. Quest'ultimo, può contagiare un RESISTANT. Partecipando si torna ad essere o si rimane RESISTANT. Gli utenti RESISTANTS con un qualsiasi livello di immunizzazione possono sviluppare immunità di

massa se sono vicini ad altri utenti immunizzati; RESISTANTS in immunità di massa possono convertire un VECTOR. L'applicazione, naturalmente, richiede la geolocalizzazione.

Ogni utente che partecipa all'esperienza riceverà un codice di partecipazione. Alla fine di ogni stagione verrà generato e distribuito sulla blockchain un **NFT** di Contagion.

L'opera inedita di fine stagione riporterà i codici di partecipazione dei giocatori creando un indissolubile binomio arte – partecipazione. Le opere sono tutte firmate da Fabrizio Borelli.



La forte presenza delle opere d'arte diffuse sul web genera istintivamente un senso di comunità attorno a quello che viene definito patrimonio culturale. Un bene collettivo a 360°.

Contagion Hypercasual Multiplayer

Experience è il risultato dell'intuizione di gruppo di persone che hanno visto nella gamificazione dell'arte una strada per il coinvolgimento.

Dietro a questa trasformazione da opera metafotografica ad applicazione informatica, vi sono: la curatrice, **Maria Italia Zacheo**, la giornalista **Sara Michelucci** e il coordinatore generale del progetto **Alessio Crisantemi**, il digital team di **Criticaldrop Entertainment**, guidato dal Ceo **Andrea Guzzon**, e il graphic designer **Giuseppe**