

Avviso Pubblico per la selezione di proposte progettuali e l'assegnazione di contributi economici per la realizzazione di attività afferenti al progetto "Napoli Città della Musica".

**ALLEGATO 3
SCHEDA DESCRITTIVA DELLA PROPOSTA PROGETTUALE**

DATI SINTETICI

Soggetto proponente (in forma singola o in qualità di capofila della costituenda ATS)	NOMEA srl
Soggetti associati (partner della costituenda ATS)	
Titolo Progetto	Game Concert
Tipologia dell'evento (indicare, in modo inequivocabile, una opzione di cui all'art. 5 dell'Avviso)	<input type="checkbox"/> Ingresso a pagamento <input checked="" type="checkbox"/> Ingresso gratuito
Linea di indirizzo (indicare, in modo inequivocabile, una opzione di cui all'art. 4 dell'Avviso)	<input type="checkbox"/> La world music <input type="checkbox"/> La musica dei migranti <input type="checkbox"/> La canzone napoletana <input type="checkbox"/> Le orchestre giovanili <input checked="" type="checkbox"/> La valorizzazione dell'Auditorium di Bagnoli
Periodo di riferimento (esclusivamente per la linea di indirizzo n.5) (indicare, in modo inequivocabile, una opzione di cui all'art. 5 dell'Avviso)	<input checked="" type="checkbox"/> Dal 3 novembre al 31 dicembre 2023 <input type="checkbox"/> Dal 1° gennaio al 30 giugno 2024
Location dell'evento	Auditorium di Bagnoli

- **DESCRIZIONE DELLA PROPOSTA ARTISTICA**

Descrizione dell'iniziativa con particolare attenzione alle finalità generali, alle modalità di attuazione ed ai risultati attesi.

(massimo 2000 caratteri)

Il progetto "GAME CONCERT" prende le mosse dal format omonimo – inedito in Italia – ideato da NOMEA con un primo spettacolo che ha visto una grande partecipazione di pubblico a Maggio 2023 presso il Palapartenope di Napoli e ha riscosso l'interesse dei media anche con un servizio dedicato sulla RAI Nazionale a Mezzogiorno Italia.

Il format trae origine dalla riflessione circa l'impatto sociale, culturale ed educativo che il legame (sovente non considerato o dato per scontato ed eppure indissolubile), tra la Musica e i Videogame può esercitare su tutte le fasce di pubblico, intercettando anche e soprattutto i giovani e i giovanissimi.

Tale legame affonda le proprie radici nella cultura popolare, esprimendosi sin dal tempo dei giochi *arcade* degli anni 70', non soltanto attraverso i primi suoni in 8 bit, che si sono poi evoluti in ogni tipo di effetto sonoro, ma anche attraverso vere e proprie colonne sonore paragonabili a quelle hollywoodiane oppure attraverso la riproposizione di celebri brani di musica classica.

GAME CONCERT si traduce nell'esecuzione in concerto delle colonne sonore dei videogiochi da parte di un ensemble di strumentisti, in un mashup con la musica classica, accompagnata da effetti luminosi e performance di danza: una esperienza immersiva e interattiva per il pubblico, che diviene infatti parte dello spettacolo, interagendo *live* attraverso l'utilizzo di tablet.

Il presente progetto, cogliendo l'occasione del Bando "Napoli Città della Musica" intende consolidare l'intento di far leva su un terreno trasversale a tutte le generazioni, quale quello dei videogiochi, con l'obiettivo di indurre nel pubblico una riflessione non soltanto sulla potenza del linguaggio musicale, in grado di veicolare suggestioni e ricordi, ma anche sul fatto che la Musica è uno dei fattori identitari del popolo europeo nonché radice delle nostre origini e come tale è in grado di abbattere qualsiasi barriera e di testimoniare una pace possibile.

Descrizione cartellone ed elenco degli spettacoli in programma

(massimo 2000 caratteri)

Il cartellone prevede l'organizzazione e realizzazione di uno spettacolo in data 19 Novembre 2023.

Lo spettacolo prende le mosse dalla considerazione del ruolo fondamentale che la Musica gioca nell'immedesimazione del pubblico nei confronti del gioco e del personaggio, nel coinvolgimento emotivo e nella totale "immersione" nel gioco stesso: si pensi per esempio a quanto è interattiva l'esperienza di gioco in Grand Theft Auto (GTA) grazie alle stazioni radio presenti nel gioco stesso. Si pensi oppure al momento nel quale un nemico viene battuto e al modo in cui la musica cambia contestualmente: è proprio in frangenti di questo tipo che la cosiddetta musica adattiva (o interattiva) aiuta molto gli sviluppatori. Grazie al cambio di volume, ritmo, velocità o tonalità, è possibile transitare da un momento di alta tensione ad un momento più soft senza creare 'interruzioni' evidenti che potrebbero distogliere l'attenzione dal gioco.

I brani eseguiti dal vivo saranno:

- The legend of Zelda: Mix: Zelda Main Theme + Great Fairy's Fountain + Song of Storms
- Pokémon: MIX: Red/Blue Opening Theme + Battle Theme + Pokémon Center
- Final Fantasy: MIX: Prelude + Battle Theme FF VII
- Super Mario: MIX: Theme Song + Underworld + Victory's Theme + Defeat's Theme
- Assassin's Creed: Ezio's Family Theme.
- Minecraft: MIX: Calm 01 + Sweden · C418
- TETRIS: MIX: Alla Turca + Tetris Main Theme
- PACMAN: Original Theme
- KIRBY: MIX: Gourmet Race + Masked Deded
- Undertale: Megalovania
- RUSH E: Easy Version
- Mario Kart: MIX: Rainbow Road Music + Coconut Mall

Cronoprogramma

Evento	Data (giorno/mese/anno)	Tipologia (evento, laboratorio, incontro, etc)
GAME CONCERT	19 Novembre 2023	SPETTACOLO MUSICALE INTERATTIVO

- **CURRICULUM DEL SOGGETTO PROPONENTE**

Descrizione delle pregresse esperienze nel settore di riferimento, indicazione delle eventuali pregresse collaborazioni con il Comune di Napoli o con altri enti pubblici ovvero in sinergia con altri soggetti (partecipazione a reti culturali), e delle attività svolte a sostegno della creatività emergente.

(massimo 2000 caratteri)

- **PLAYON – NAPLES CREATIVE FESTIVAL:** eventi presso S. Domenico Maggiore con talenti del territorio
- **MIMAS MUSIC FESTIVAL PROCIDA**
 - Dal 2018 campus per giovani musicisti con professori di prestigio
 - Concerti dei vincitori (da tutto il mondo) della competizione internazionale organizzata durante l'anno
 - Assegnazione di concerti premio agli studenti meritevoli
 - Conferimento del *Mimas Prize* a personalità della Musica
 - Pubblico di oltre 500.000 persone e 350 partecipanti
- **MUSA ART & SCIENCE**
 - Progetto nato dalla fusione di competenze artistiche e scientifiche per creare opportunità di carriera per i talenti di entrambe le discipline
 - Progetto pilota: Tirana, con il supporto di Autorità istituzionali ed Università
 - Attualmente in corso di sviluppo progettualità per estendere il format ad altre nazioni
- **ACCADEMIA MUSICALE EUROPEA**
 - Sin dal 2011 con sede a Palazzo Venezia-Napoli
 - Corsi di alta formazione per giovani musicisti
 - Facilitazioni nell'accesso ai più importanti concorsi internazionali
 - Assegnazione di concerti premio in Europa ai migliori iscritti
 - Convenzioni con il circuito internazionale University of West London
- **NEAPOLITAN MASTER COMPETITION**
 - Nasce nel 2018 per riportare a Napoli una competizione musicale internazionale per giovani
 - L'unica Competizione Europea ad avere un'edizione Asiatica (Kuala Lumpur – Malesia in collaborazione con l' Università di Aswara e Enti Governativi)
 - Partners di eccellenza mondiali
 - Assegnazione di Borse di Studio, Concerti e RegISTRAZIONI
 - Considerata tra le migliori competizioni in Europa per l'affermazione in carriera dei giovani
- **NOMEA COMPETITION:**
 - La prima competizione internazionale online nata nel 2020 per sostenere i giovani musicisti nel periodo COVID-19
 - Tra i migliori progetti innovativi del 2020 secondo la Rivista Forbes

- Supportata con borse di studio e concerti da: HC Welth azienda farmaceutica; Kawai Piano (Spagna e Italia); KNS Classical etichetta discografica
- Contenuti video con oltre 150.000 visualizzazioni

- **TIPOLOGIA DI LOCATION PRESCELTA**
(esclusivamente per i progetti afferenti alle linee d'indirizzo 1-4)

Descrizione della location e delle sue specifiche caratteristiche: prestigio, pertinenza, innovatività, adeguatezza e accessibilità, volte ad assicurare la massima inclusività.

(massimo 1000 caratteri)

- **CAPACITÀ DI COINVOLGIMENTO DEL TERRITORIO DELLA MUNICIPALITÀ
(esclusivamente per i progetti afferenti alla linea d'indirizzo 5)**

Descrizione delle modalità con le quali si intende coinvolgere nello sviluppo del progetto la comunità locale e le diverse realtà in essa operanti.

(massimo 1000 caratteri)

Il presente progetto intende coinvolgere la comunità locale attraverso le seguenti modalità:

- Coinvolgimento del pubblico giovanile con dei contest tematici inerenti la Musica, Game e Cosplay: i vincitori del contest Cosplay saranno i protagonisti durante l'evento sfilando con gli abiti legati alle composizioni eseguite dal vivo;
- Coinvolgimento dei giovani talenti del Conservatorio di Napoli;
- Coinvolgimento degli Artisti del territorio per eventuali mostre fotografiche e pittoriche tematiche ai videogame.

- **DESCRIZIONE DELLE MISURE DI CONTENIMENTO DELL'IMPATTO AMBIENTALE CHE SARANNO ADOTTATE**

(massimo 1000 caratteri)

Il presente progetto, traducendosi in uno spettacolo musicale e interattivo dal vivo in un Auditorium di competenza comunale, dipende sostanzialmente dall'impiantistica dell'Auditorium stesso.

Per quanto riguarda l'impiego del service audio – luci si procurerà di ingaggiare un soggetto con certificazione energetico – ambientale ISO 20121.

- **PERTINENZA DELLE ATTIVITÀ PROPOSTE CON RIFERIMENTO AI DESTINATARI**

Descrizione del target del progetto e delle modalità di coinvolgimento di un pubblico non abituale (giovani, anziani, persone con disabilità fisica, psichica e sensoriale...).

(massimo 1000 caratteri)

Il format "GAME CONCERT" nasce dall'intento di indurre nel pubblico una riflessione sull'esistenza di un terreno trans-generazionale, sul quale è possibile sperimentare la possibilità dell'abbattimento delle barriere di comunicazione che sovente interessano i rapporti fra generazioni diverse.

In particolare si intende sensibilizzare i giovani e giovanissimi circa la potenza della esperienza della Musica dal vivo, spesso non sperimentata dagli adolescenti, i quali, soprattutto durante il periodo del COVID-19, hanno vissuto esperienze di isolamento sociale, che li hanno sovente condotti a vivere la Musica elusivamente attraverso piattaforme digitali e canali social.

L'intento è anche quello, attraverso un driver di facile presa come quello del mondo del *gaming*, di coinvolgere nella realizzazione dello spettacolo giovani musicisti e avvicinare i giovanissimi all'idea di poter imparare a suonare uno strumento musicale.

- **DESCRIZIONE DEI LABORATORI, PROVE APERTE, INCONTRI B2B E DI OGNI ULTERIORE ATTIVITÀ FORMATIVA PROPOSTA (SE PREVISTE).**

(massimo 1500 caratteri)

Prima dell'evento saranno proposti dei talk tematici che avranno quale focus il legame del mondo dei game con la musica e l'arte in generale.

- **PIANO DI COMUNICAZIONE**

Descrizione delle azioni di comunicazione che si intendono porre in essere per il progetto (ufficio stampa e pubbliche relazioni, social network, campagne pubblicitarie outdoor, materiali promozionali quali ad esempio cartoline, brochure, roll-up, etc).

(massimo 2000 caratteri)

Il piano di comunicazione si articola nelle seguenti azioni:

- Attività di Ufficio stampa NOMEA con segnalazione su rubriche del territorio
- Attivazione contatti/network NOMEA con broadcast e email + 6000 persone
- Campagne ADV Social
- Piano editoriale giornaliero
- Roll-up
- Promozione sulle principali rubriche di settore, radio e tv
- Presenza costante sulle pagine NOMEA e Game Concert con piano editoriale strutturato
- Conferenza di presentazione
- Conferenza Stampa

Ai sensi dell'art. 13 del Regolamento EU 2016/679 dettato in materia di protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, nonché alla libera circolazione di tali dati, i dati personali forniti dai candidati saranno raccolti per le finalità di gestione della selezione e delle attività di affiancamento.

data

firma

08/09/2023

Luciano Ruotolo