

## CONCORSO CREATIVO “videomakARS-Venice edition”

### BRIEF per la stesura del progetto video

#### ❖ **Background**

Il concorso “**videomakARS- Venice edition**” si inserisce in un più ampio progetto promosso dall’ Università Ca’ Foscari che intende “trasformare” e proporre Venezia come **città attiva, forte della propria cultura identitaria ma allo stesso tempo innovativa e tecnologica**.

All’interno di questo contesto **videomakARS- Venice edition**, si propone di premiare i migliori progetti video proposti da giovani under 30 che sappiano raccontare **come arte, scienza e tecnologia possano convivere in modo innovativo** fornendo competenze e skills ai giovani partecipanti perché possano fare della creatività artistica un’opportunità per il proprio futuro.

**videomakARS- Venice Edition** fa seguito al successo della prima edizione del concorso, incentrata sulla città di Milano, promossa da Fondazione Italiana Accenture e Fondazione Milano- Civica Scuola di Cinema, con il patrocinio del Comune di Milano.

L’edizione milanese ha visto la partecipazione di **130 ragazzi** da tutta Italia che hanno messo in gioco la propria creatività per proporre un progetto video che, attraverso la modalità dello storytelling, sapesse raccontare le sei opere d’arte, e relative sei parole chiave, scelte come icone del palinsesto culturale del Comune di Milano per “Expo in città”.

**I tre video vincitori, durante i sei mesi dell’esposizione universale, sono stati l’espressione visiva del palinsesto di Expo in Città, diventando protagonisti di eventi, conferenze e più in generale di tutte quelle iniziative che hanno caratterizzato la Milano città d’arte.**

## ❖ Obiettivo del progetto video

Il concorso mira a raccogliere **progetti video** che raccontino, attraverso lo sviluppo di uno **storytelling**, un immaginario non abituale di alcuni luoghi di Venezia, in cui l'arte lascia il passo alla scienza e alla tecnologia dando vita a un connubio sinergico inaspettato.

Questo concorso-video si propone di sviluppare una riflessione sul futuro di una città che vuole ripensarsi. Quali sono le risorse di Venezia? Dove sono? Come possono essere valorizzate?

L'Università Ca' Foscari e la Fondazione Italiana Accenture hanno selezionato tre luoghi appartenenti alla realtà veneziana, importanti per la loro connotazione artistica, scientifica, e tecnologica a partire dai quali si chiede di sviluppare la riflessione attraverso lo storytelling :

Arsenale  
Nord, Venezia



San  
Basilio, Venezia



Porto Marghera-  
Vega, Venezia



#### ❖ **Obiettivi di comunicazione del progetto video**

Nei secoli Venezia è stata un centro di innovazione per l'Europa intera, per i grandi successi raggiunti e per il ruolo chiave svolto. Ancora oggi conserva i tratti di quella cultura: la scintilla che può far leva sul futuro di Venezia risiede nella capacità di ripensare ad un connubio tra arte e tecnologia, sviluppo economico e innovazione sociale, tale da condurre ad un *Nuovo Rinascimento Europeo*.

Venezia si propone dunque come città attiva e propositiva per il futuro prossimo, forte del proprio passato scientifico e tecnologico, eclettica nella sua doppia anima **artistica** e **scientifica**.

Si richiede quindi di proporre in chiave di racconto questa non usuale identità di Venezia, fondendo insieme elementi di arte, tecnologia e scienza.

## **Obiettivi prioritari di comunicazione:**

- 1- **Far conoscere una narrazione differente della città di Venezia**, testimone di una sorprendente storia scientifica e tecnologica, e quindi non solo artistica, rilevante ed importante a livello nazionale ed internazionale. L'intenzione è di raccontarla attraverso i tre luoghi selezionati (Arsenale Nord, San Basilio e Porto Marghera Vega). A questi luoghi possono essere affiancati anche altri luoghi considerati rilevanti da un punto di vista scientifico dal candidato.

Per questo primo obiettivo viene suggerita un'ispirazione per lo sviluppo del progetto video:

- **Unveiling- "Svelare la scienza dietro l'arte"**: raccontare storie di particolare rilevanza scientifica e tecnologica nascoste dietro l'arte, che hanno avuto luogo nei tre luoghi selezionati.

- 2- **Attivare un processo di riflessione** sul futuro di Venezia, sull'uso proficuo delle risorse scientifiche e tecnologiche disponibili a partire dai tre luoghi selezionati (Arsenale Nord, San Basilio e Porto Marghera Vega). A questi luoghi possono essere affiancati anche altri luoghi considerati rilevanti da un punto di vista scientifico dal candidato. Si promuove così una tutela a lungo termine del patrimonio artistico culturale, paesaggistico e ambientale, integrata con le innovazioni tecnologiche.

Per questo secondo obiettivo viene suggerita un'ispirazione per lo sviluppo del progetto video:

- **Reinventing- "Reinventare il futuro della città d'arte"**: raccontare storie "visionarie" sul futuro di Venezia ambientate nei tre siti selezionati. Gli elementi imprescindibili che queste storie devono presentare sono la scienza e la tecnologia, e i modi possibili in cui queste possano convivere e valorizzare l'arte, l'ambiente, il paesaggio e la cultura in generale.

### ❖ **Mood... cosa deve esprimere il progetto video?**

- Visione (Venezia è il migliore dei luoghi possibili)
- Rappresentatività (Venezia come ambasciatrice della sperimentazione scientifica e tecnologica, non solo un museo a cielo aperto)
- Interdisciplinarietà (Venezia eclettica, in grado di mostrare le sue numerose anime, artistica, scientifica, tecnologica)
- Innovazione (Venezia creativa, Venezia che produce creatività)

### ❖ **Tono di voce**

- Orgoglioso (perché Venezia è unica al mondo)
- Sapiente (perché a Venezia si studia e si è sempre studiato)
- Appassionato (perché di Venezia sarai sempre innamorato)
- Visionario, che si proietta nel futuro (perché Venezia vuole continuare a vivere)
- Innovativo ma rispettoso della tradizione (perché Venezia ha un grande passato che si proietta nel futuro)

### **PRODOTTO RICHIESTO A TUTTI I PARTECIPANTI**

Per partecipare al concorso è richiesta la compilazione di 9 campi obbligatori:

- Titolo
- Idea concettuale
- Idea esecutiva
- Soggetto
- Sceneggiatura
- Storyboard
- Elementi visivi
- Piano di produzione
- Curricula dei partecipanti

### **PRODOTTO RICHIESTO AI VINCITORI**

Il prodotto richiesto ai vincitori del concorso deve essere un video di durata minimo 3'00'' e massimo 4'00'' con risoluzione full HD (1920x1080) a 25 fotogrammi al secondo.

Il video deve prevedere una versione in lingua italiana e una versione in lingua inglese.

Gli elementi esecutivi fondamentali per il video sono:

- utilizzo del logo di Fondazione Italiana Accenture, dell'Università Ca' Foscari e del logo del Distretto Veneziano della Ricerca e dell'Innovazione– verranno concessi una volta decretati i vincitori
- allineamento della grafica del video con la visual identity dell'Università Ca' Foscari.
- presenza all'interno del video, di uno spazio dedicato ai loghi dei promotori del concorso creativo “videomakARS- Venice edition”