GAMESIS

LA GENESI DEL PRODOTTO LUDICO

Prima del gioco, c’è l’idea.

Una mostra sul processo creativo: intuizioni, prove, errori e percorsi che trasformano un pensiero in un’esperienza da condividere.

COME NASCE UN GIOCO?

Da dove arriva l’idea che, un giorno, diventerà un’esperienza capace di coinvolgere altre persone? GAMESIS parte da questa domanda e porta in primo piano ciò che normalmente resta dietro le quinte: il momento in cui un’intuizione comincia a prendere forma.

LUDOMANIACS

ASSOCIAZIONE
PER IL PRODOTTO LUDICO

Una mostra promossa da APL – Associazione per il Prodotto Ludico, con LudoManiacs.

01 / IL PROCESSO

Rendere visibile l’invisibile.

Prima della scatola, delle illustrazioni, delle miniature e del regolamento definitivo, esiste un processo creativo fatto di appunti, tentativi, schizzi, intuizioni, errori, collegamenti inattesi e possibilità ancora da esplorare.

GAMESIS non vuole esporre soltanto il risultato: vuole raccontare il percorso attraverso cui un’idea si trasforma in un prodotto ludico.

01 INTUIZIONE	02 ESPERIMENTO
Una frase, un’immagine, una domanda: il punto da cui tutto comincia.	Regole provvisorie, prove, connessioni e tentativi che possono anche fallire.
03 PROGETTAZIONE	**04 TRASFORMAZIONE**
Le idee prendono struttura: schemi, materiali, forme, parole e immagini.	Le parti si incontrano e il progetto diventa un’esperienza condivisibile.

Non serve un’opera finita

Uno schizzo, una pagina di appunti, un diagramma, una palette di colori, una frase cancellata, un prototipo, un insieme di frecce: ogni frammento può raccontare qualcosa del modo in cui un’idea nasce e si sviluppa. Non cerchiamo tavole perfette, ma tracce autentiche del pensiero creativo.

> **«Non mostrare soltanto il risultato. Mostra il momento in cui il gioco ha cominciato a esistere.»**

02 / LE COMPETENZE

Un gioco non nasce mai da una sola mano.

Un prodotto ludico è il risultato dell'incontro tra competenze, sensibilità e linguaggi differenti. Ogni professione contribuisce a definire ciò che il pubblico vedrà, ascolterà, leggerà, toccherà e vivrà.

GAME DESIGN
Meccaniche, sistemi, scelte e ritmo dell'esperienza.

SCRITTURA
Mondi, personaggi, regole, testi e narrazioni.

ILLUSTRAZIONE
Personaggi, atmosfere, immagini e identità visiva.

GRAFICA
Gerarchie visive, leggibilità e organizzazione delle informazioni.

SCULTURA E MATERIALI
Miniature, componenti, oggetti e prototipi fisici.

SUONO E MUSICA
Voce, ritmo, atmosfera e dimensione sonora.

EDITORIA E PRODUZIONE
Dalla proposta al prodotto pronto per il pubblico.

PLAYTEST E ALTRE COMPETENZE
Verifica, osservazione e contributi spesso invisibili ma essenziali.

GAMESIS invita tutte queste voci a raccontarsi attraverso il proprio processo creativo. Non esiste un unico modo di progettare: esistono percorsi diversi, che si incrociano e si trasformano a vicenda.



03 / LA VISIONE

Riconoscere il valore di ciò che rende possibile il gioco.

GAMESIS vuole mostrare la varietà dei percorsi che conducono alla nascita di un gioco e riconoscere il valore culturale, artistico e progettuale delle professioni che lo rendono possibile.

La mostra è promossa da APL – Associazione per il Prodotto Ludico, con LudoManiacs, e nasce dalla volontà di dare visibilità all'intera filiera creativa del gioco, favorendo l'incontro tra professionisti, studenti, appassionati e pubblico.



GAMESIS
LA GENESI DEL PRODOTTO LUDICO

LUDOMANIACS

ASSOCIAZIONE
PER IL PRODOTTO LUDICO

Una mostra dedicata alle idee, alle persone e ai processi che fanno nascere i giochi.