



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > PLANET ERROR

---

## Project Location

**Country:**

Italy

**City:**

Roma

## Organization

**Organization Name:**

Lino Strangis

**Organization Type:**

Cultural Institution (foundations, museums, galleries, etc?)

## Privacy Law

Consenso al trattamento dei dati personali

**Do you authorize the FMD to the treatment of your personal data?:**

**I do authorize the FMD to the use of my personal data.**

## Project Type

Helping youth step in the job market

## Project Description

**Description Frase (max. 500 characters):**

Un incontro tra il mondo dei videogiochi e quello delle arti intermediali contemporanee

**Project Summary (max. 2000 characters):**

PLANET ERROR nasce dall'idea dell'artista intermediale Lino Strangis di realizzare un elaborato che unisca la ricerca riguardo le estetiche più sperimentali oggi esistenti nel campo delle arti audiovisive, concentrandosi in particolare sull'animazione 3d e la musica elettronica

di ricerca, con le possibilità di immersione, interazione e esplorazione degli ambienti dati dalle tecnologie sviluppatesi nel mondo dei videogiochi. Al di là della produzione commerciale, il videogioco può essere visto anche come potenziale creativo. Non solo quindi fare dell'utente un fruitore di videogiochi commerciale ma renderlo creatore e sperimentatore di nuove forme artistiche aperte dalle tecnologie video-ludiche.

## **How long has your project been running?**

2014-11-29 23:00:00

## **Objectives and Innovative Aspects**

Realizzazione di un'opera di VIDEOGAMES ART, fruibile on line, ideata e diretta dall'artista Lino Strangis.

## **Results**

**Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):**

Essendo il progetto ancora in fase di sviluppo risulta difficile verificare i risultati raggiunti e i relativi criteri. L'opera si presenta come un progetto sperimentale e innovativo che cerca di mettere insieme il mondo dell'arte con quello dei videogiochi. I criteri di valutazione dovranno quindi concentrarsi sulle potenzialità creative aperte dal progetto. Da questo punto di vista il progetto può essere un esperimento sul quale basare una nuova modalità operativa nei confronti dei videogiochi, sia da un punto di vista artistico che educativo.

**How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):**

tra i 5 e 50.

## **Sustainability**

**What is the full duration of your project (from beginning to end)?:**

Less than 1 year

**What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:**

Less than 10.000 Euro

**What is the source of funding for your project?:**

Sponsorships

**Is your project economically self sufficient now?:**

No

**Since when?:**

2015-05-30 22:00:00

## **Transferability**

**Has your project been replicated/adapted elsewhere?:**

No

### **What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):**

Uno dei punti del progetto è la messa in crisi dei confini tra arte ed altri settori creativi. La dimostrazione che l'arte applicata alle nuove tecnologie non comprende solamente un ambito estetico ma anche creativo e più commerciale. Sperimentare con le nuove tecnologie vuol dire anche trovare nuove vie di comprensione e interpretazione della tecnologia stessa. Coloro che fruiranno tale opera per prima cosa si scontreranno proprio con questo: la possibilità dell'arte di essere foriera di una nuova modalità di orientarsi alla tecnologia, in questo caso, video-ludica. Il videogioco diviene così uno strumento creativo con il quale gli utenti interagendo creano. Non si muovono solo in un mondo virtuale precostituito con delle possibilità limitate di interazione ma divengono essi stessi creatori. Questa prospettiva può aprire altri orizzonti creativi e divenire uno strumento di insegnamento.

### **Are you available to help others to start or work on similar projects?:**

Yes

## **Background Information**

### **Barriers and Solutions (max. 1000 characters):**

Il progetto si basa su delle competenze tecniche importanti. Per sviluppare al pieno sono necessari dei buoni programmatori e di fondi per pagarli.

### **Future plans and wish list (max. 750 characters):**

Buoni programmatori per finire la realizzazione e dopo una buona campagna di comunicazione per lanciare il prodotto.

Videogames [1] oculus [2] electronic music [3] sound art [4] 3d animation [5] visual art [6] contemporary art [7]

Fondazione Mondo Digitale

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.

Privacy Policy

---

**Source URL:** <http://2017.gjc.it/en/progetti/planet-error>

### **Links**

[1] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/videogames>

[2] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/oculus>

[3] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/electronic-music>

[4] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/sound-art>

[5] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/3d-animation>

[6] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/visual-art>

[7] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/contemporary-art>