

ALMED



Università
Cattolica
del Sacro
Cuore

ALTA SCUOLA IN MEDIA
COMUNICAZIONE E SPETTACOLO

Istituto di Storia dell'arte
medievale e moderna



(C) courtesy Lorne Lanning/Sherry McKenna di Oddworld per Neoludica

Convegno di studi

LOADING... Videogioco, Arte, Media

5 marzo 2012, ore 9.30

Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano

Cripta dell'Aula Magna

Largo A. Gemelli, 1 - Milano



ALMED - Alta Scuola in Media, Comunicazione e Spettacolo
via Sant'Agnese, 2/A
tel. 02.7234.2814
E-mail: convegno.loading@unicatt.it
www.unicatt.it/almed



Il convegno intende riunire specialisti di diversi settori che possano contribuire ad approfondire il tema culturale del videogioco nei suoi aspetti artistici, linguistici, comunicativi ed economici. I videogiochi sono un'arte che negli ultimi anni ha avuto un impatto determinante sulle altre forme di comunicazione artistica: dal cinema alla letteratura, dalla musica alle arti visive. Il convegno, promosso da Almed (Alta Scuola in Media Comunicazione e Spettacolo) e dall'Istituto di Storia dell'Arte Medievale e Moderna, nasce dalla volontà di confrontare prospettive differenti e in particolare quella medialogica, quella psicologico - formativa e quella estetico - artistica allo scopo di approfondire il tema del videogioco in chiave culturale.

PROGRAMMA

Ore 9.30

Saluti delle autorità

Videogioco come Forma Culturale

presiede:

Ruggero Eugeni, *Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano*

- *Financial Crisis and Games / Videogames (videogame as a vehicle for cultural transmission also).*
Flavio Escribano, *Complutense University of Madrid*
- *L'arte è in gioco: Neoludica come alternativa all'effimero*
Debora Ferrari e Luca Traini, *art director Neoludica*
- *Arte Assoluta e Arte Applicata. Il videogioco nella cultura per immagini. Visualizing, Concept Art e Game Art attraverso il caso esemplare del Festival Internazionale Lucca Comics & Games.*
Emanuele Vietina, *vice direttore Lucca Comics & Games*
- *La riappropriazione estetica dei video giochi e dei mondi virtuali nella creazione artistica contemporanea. Tra esperienza video ludica, culture jamming e economia contributiva.*
Margherita Balzerani, *curatrice ATOPIC Festival, Parigi*

Coffee break

Videogioco come Medium

presiede:

Piercesare Rivoltella, *Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano*

- *Giocando sul serio: i videogiochi come laboratorio*
Matteo Cantamesse, *Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano*
- *Università mediali videoludici e questioni di canone*
Matteo Tarantino e Simone Tosoni, *Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano*

- *I media. I simulacri mediali interattivi. I loro rapporti*

Salvo Mica e Ambra Bonaiuto, *E-Ludo*

- *Sound and vision: esperienze e immagini dello spazio urbano nel videogioco*

Marco Scotti e Elisabetta Modena, *Università Statale di Parma*

- *Sguardi paralleli: videogiochi e società della sorveglianza*

Mauro Salvador, *Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano*

Ore 15.00

Videogioco come Arte

presiede:

Elena Di Raddo, *Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano*

- *Art Games. The Videogame as a Legitimate Art Medium*

Domenico Quaranta, *Accademia Santa Giulia Brescia*

- *A proposito dell'appropriazione: il machinima come meccanismo ludo-soversivo*

Matteo Bittanti, *Università San Francisco*

- *Warco: il video-gioco del fotografo*

Cristina Casero, *Università Statale Parma*

- *Due dimensioni e mezza. Spunti metalinguistici nei giochi "Paper"*

Kevin Mc Manus, *Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano*

- *Il collettivo IOCOSE*

Paolo Ruffino, *Goldsmiths, University of London*

Tavola rotonda: Esiste una critica del videogioco?

Coordina:

Jaime D'Alessandro, *giornalista e scrittore*

- Stefano Gallarini, *Radio24*
- Federico Cella, *Corriere della Sera*
- Alberto Falchi, *Giochi per il mio computer*
- Federico Ercole, *Il Manifesto*