

LE FRONTIERE DEL VIDEOGIOCO TRA INDUSTRIA, UTENTI E RICERCA

# FAR GAME

27/28  
MAGGIO 2011  
CINETECA DI  
BOLOGNA

## Archivio Videoludico - Cineteca di Bologna

tel. 051 2195328 - [archiviovideoludico@comune.bologna.it](mailto:archiviovideoludico@comune.bologna.it)

### PROMOTORI



ALMA MATER STUDIORUM  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA  
DIPARTIMENTO DI  
MUSICA E SPETTACOLO



ALMA MATER STUDIORUM  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA  
FACOLTÀ DI SCIENZE DELLA FORMAZIONE

**AESVI**  
ASSOCIAZIONE EDITORI SOFTWARE VIDEOGIOCO ITALIANA

### CON IL SOSTEGNO DI



FONDAZIONE DEL  
MONTE  
1473

### CON IL PATROCINIO DI



MINISTERO  
PER I BENI E  
LE ATTIVITÀ  
CULTURALI  
DIREZIONE GENERALE PER IL CINEMA

### IN COLLABORAZIONE CON



ALMA MATER STUDIORUM  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA  
FACOLTÀ DI LETTERE E FILOSOFIA  
ZONEMODA



### PARTNER



### MEDIA PARTNER



# FAR GAME

> AREA DI GIOCO  
Negli spazi della Biblioteca  
Renzo Renzi, postazioni  
di gioco liberamente  
accessibili al pubblico

> EVENTI  
Serate speciali, Premio Wired  
e una mostra dedicata  
all'immaginario fantascientifico

> CONVEGNO  
Incontri indirizzati a studiosi,  
professionisti e appassionati;  
laboratori didattici per ragazzi.  
Due giornate dedicate al  
rapporto tra il videogioco  
e gli altri media

Un festival dedicato alla cultura videoludica:  
un'occasione per riflettere e per giocare,  
per comprendere quanto il videogioco  
sia entrato nella vita quotidiana di tutti,  
attraverso le sue relazioni con il web,  
il cinema, la televisione, la pubblicità,  
la letteratura.

## > VENERDÌ 27 MAGGIO

### h 9.30 - 10.00, Cinema Lumière APERTURA DEI LAVORI

**Gian Luca Farinelli**, direttore della Cineteca di Bologna  
**Franco Farinelli**, direttore del Dipartimento di Discipline della Comunicazione  
**Giovanna Cosenza**, docente di Semiotica dei Nuovi Media, Università di Bologna  
**Rosy Nardone**, Facoltà di Scienze della Formazione, Università di Bologna  
**Thalita Malagò**, segretario generale AESVI (Associazione Editori Software Videoludico Italiana)  
**Andrea Dresseno** e **Matteo Lollini**, Archivio Videoludico, Cineteca di Bologna

### h 10.00 - 11.00, Cinema Lumière FILOSOFIA NEL GIOCO

La realtà aumentata. L'esperienza della libertà e il gioco.  
**Dario Compagno**, ricercatore indipendente e consulente in Semiotica

Videogiochi e regole. Un'ontologia  
**Ivan Mosca**, dottorando in Filosofia  
Università di Torino

Play Panta Rei, il primo videogame filosofico  
**Luca D'Angelo**, concept designer

Modera **Patrick Coppock**, Dipartimento di Comunicazione ed Economia, Università di Modena e Reggio Emilia

### h 11.00 - 12.30, Cinema Lumière ARTI VISIVE E VIDEOGIOCHI

Connessioni neoludiche, nuove visioni alla Biennale di Venezia 2011  
**Debora Ferrari**, critico d'arte e curatore, Musea  
**Luca Traini**, iconologo e scrittore, Fabbrica Arte

Visualizing e concept art. La storia di Lucca Games nella cultura per immagini  
**Emanuele Vietina**, vicedirettore Lucca Comics & Games

Videogiochi? Perché no! L'esperienza del Centro Culturale Candiani  
**Elisabetta Da Lio**, Centro Culturale Candiani

Modera **Salvatore Mica**, e-Ludo Lab

### h 12.30 - 13.00, Cinema Lumière PREMIO WIRED

Alla presenza di **Giovanna Cosenza**, Università di Bologna; **Riccardo Luna**, Wired Italia; **Thalita Malagò**, AESVI; **Andrea Dresseno** e **Matteo Lollini**, Archivio Videoludico

### PAUSA PRANZO

### h 14.30 - 16.00, Cinema Lumière THE INVISIBLE HAND: GIOCARRE EQUO E SOLIDALE

Il videogiochi a scuola: quali sfide e significati per educare al consumo critico oggi  
**Rosy Nardone**, Facoltà di Scienze della Formazione, Università di Bologna

Sviluppare un serious game (pay-what-you-want). La realizzazione e il gameplay di The Invisible Hand  
**Ivan Venturi** e **Gerardo Verna**, Koala Games

The Invisible Hand: presentazione del progetto "Commercio internazionale, dinamiche di sviluppo e Obiettivi del Millennio"  
**Maddalena Cattani**, RTM Reggio Terzo Mondo

Agire dal virtuale al reale: il commercio equosolidale nel mondo globale  
**Maria Teresa Pecchini**, Presidente Ravnala Reggio Emilia

### h 16.00 - 17.30, Cinema Lumière SCRIPT CROSSING: TRA SCRITTURA E GAME DESIGN

Il dilemma di Starsky: la narrazione nel game-design moderno  
**Stefano Gualeni**, game designer

Gaming and stories: the John Marston problem  
**Naomi Alderman**, scrittrice e giornalista The Guardian

La realizzazione di Monster Trouble  
**Luciano Mattioli**, Magic Dream Games

Intervengono **Michele Cogo** e **Francesco Merini**, Bottega Finzioni. Modera **Jaime D'Alessandro**, La Repubblica

### h 17.30 - 19.00, Cinema Lumière MOLLEINDUSTRIA: QUANDO IL VIDEOGIOCO CONTRO-INFORMA

Interviene **Paolo Pedercini**, Molleindustria

### h 19.30 - 21.00, Biblioteca Renzo Renzi EAT & PLAY

Evento gastronomico con piatti ispirati ai videogiochi. Su prenotazione.

### h 21.00 - 22.15, Cinema Lumière ROCKSTAR GAMES PRESENTS: L.A. NOIRE

Intervengono: **Federico Clonfero**, Marketing Manager Rockstar Games; **Alessandra Contin**, giornalista La Stampa; **Roy Menarini**, critico cinematografico e docente di Storia del cinema, Università di Udine

## > SABATO 28 MAGGIO

### h 10.00 - 11.30, Cinema Lumière GAMIFICATION: OLTRE I CONFINI DEL GIOCO

Tavola rotonda con **Federico Fasce**, Urustar; **Augusto Pirovano**, CriticalCity Upload; **Pietro Righi Riva**, Santa Ragione. A cura di **Maria Grazia Mattei**, MGM Digital Communication.

Durante l'incontro sarà presentato materiale video dedicato al lavoro di **Jane McGonigal**.

### h 11.30 - 13.00, Cinema Lumière IL MOBILE GAMING: LO SVILUPPO IN ITALIA

Tavola rotonda con **Pierdomenico Baccalario**, Atlantyca Entertainment; **Alberto Belli**, Forge Reply; **Gabriele Farina**, DarkWave Games by Alittle.it srl; **Fabio Cristi**, sviluppatore indie

Modera **Paolo Cupola**, giornalista La Gazzetta dello Sport.

### PAUSA PRANZO

### h 14.30 - 16.00, Cinema Lumière BANG / GULP / GAME! CONTAGI TRA FUMETTO E VIDEOGIOCO

Disegnare tra due mondi: sequenze interattive e arte sequenziale  
**Jacopo Camagni**, comic artist e illustratore

The end is the beginning is the end: dai videogame ai fumetti (e ritorno)  
**Diego Malara**, Italian Job Studio

Dalla china ai poligoni: pro e contro sul porting del fumetto in videogiochi  
**Riccardo Cangini**, Artermatica Entertainment

La rivincita dei nerd: fumetti e videogiochi come nuovi protagonisti del mercato dei media  
**Dario Guzzeloni**, WOW Spazio Fumetto, Milano

Modera **Daniele Barbieri**, ISIA Istituto Superiore Industrie Artistiche, Urbino

### h 16.00 - 17.30, Cinema Lumière VOCI IN GIOCO: IL DOPPIAGGIO NEL CINEMA E NEL VIDEOGIOCO

Tavola rotonda con **Simone Crosignani**, PR Manager Binarì Sonori; **Alessandro Zurlo**, doppiatore; **Bruno Astori**, progetto e direzione artistica festival Voci nell'ombra.

Introduce **Alice Casarini**, SSLMIT, Università di Bologna.

### h 18.00 - 19.00, Cinema Lumière EVENTO SPECIALE NINTENDO

In viaggio nel tempo: The Legend of Zelda  
Interviene **Roberto Magistretti**, Rivista Ufficiale Nintendo

## > WORKSHOP

### Sabato 28 maggio, h 10.00 - 12.00, Sala Gino Cervi LA FABBRICA DEI VIDEOGAME

Cosa si nasconde dietro la realizzazione di un videogiochi  
a cura di **Ivan Venturi**. Workshop su prenotazione

## > ESPOSIZIONE

Da venerdì 27 maggio a venerdì 10 giugno,  
Biblioteca Renzo Renzi  
Images from Outer Space. Illustrazioni dedicate all'immaginario fantascientifico.

## > AREA DI GIOCO

Durante le due giornate di Far Game, il pubblico potrà accedere liberamente a postazioni di gioco nelle aree della biblioteca Renzo Renzi

il programma completo è disponibile online sul sito:  
[www.cinetecadibologna.it/fargame2011](http://www.cinetecadibologna.it/fargame2011)

