

Nell'ambito di Game video/art. A survey, sono previsti quattro tipi di eventi collaterali - *PRESENTATION*, *PERFORMANCE*, *SCREENING TOUR* (presentazioni, performance, proiezioni e visite guidate. Gli eventi, gratuiti e aperti al pubblico su prenotazione, si terranno in IULM.

Durante il mese di maggio la Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM ospiterà cinque *LECTURES*, presentazioni aperte al pubblico, tenute da artisti, curatori, critici, gamedesigner italiani e internazionali, i quali approfondiranno i temi della mostra.

Il programma completo è disponibile su gamevideoart.org/events

Per prenotarsi usare il form disponibile su gamevideoart.org/contacts

Programma LECTURES:

- **LA GLITCH COME AGENTE NARRATIVO NEI MACHINIMA**

Presentazione di OSCAR NODAL

Data e ora: giovedì 5 maggio 2016

Ora: 18 -20

Luogo: aula 112

Lingua: inglese

EVENTO GRATUITO E APERTO AL PUBBLICO

PRENOTAZIONE CONSIGLIATA (SPECIFICARE "OSCAR NODAL" NELL'OGGETTO DEL MESSAGGIO - POSTI LIMITATI)

Descrizione:

L'artista messicano Oscar Nodal discute l'estetica *glitch* nella produzione machinima contemporanea in una presentazione che oscilla tra videogiochi e videoarte. L'opera di Nodal *Sleepy Existence* (2014) è in mostra nella sezione RECORD di *GAME VIDEO/ART. A SURVEY*.

Biografia:

Nato a Juarez, in Messico nel 1986, Oscar Nodal è un artista visuale che lavora con i new media, le immagini di sintesi e gli ambienti simulati. Come ha osservato il critico Emmanuel Villareal, *“Nelle opere di Nodal il video è trattato come una tecnologia elettronica di elaborazione dei segnali e di trasmissione analogica ad altri mezzi di comunicazione, in particolare, alla televisione. Allo stesso tempo, Nodal considera il video come una forma espressiva autonoma, articolandone lo specifico linguaggio attraverso la costruzione di un vocabolario estetico-videografico che, in alcuni casi, definisce un sistema semiotico emergente.”*

oscarnodal.com

- **POSTCARDS FROM HOME**

Presentazione di Roc Hermes

Data: venerdì 6 maggio 2016

Ora: 18 - 20

Luogo: aula 112

Lingua: inglese

EVENTO GRATUITO E APERTO AL PUBBLICO

PRENOTAZIONE CONSIGLIATA (SPECIFICARE “ROC HERMS” NELL'OGGETTO DEL MESSAGGIO - POSTI LIMITATI)

Descrizione:

L'artista basco Roc Herms mette a nudo le contraddizioni delle simulazioni digitali attraverso una pratica fotografica unica nel suo genere.

Biografia:

Nato in Spagna nel 1978, Roc Herms è un artista e fotografo dal 2002. La sua pratica esplora la sistematica digitalizzazione della cultura contemporanea e mette a tema le relazioni sociali create dai new media. Nel 2008, si è aggiudicato l'*Editor's Award for Excellence* dalla prestigiosa testata *PHOTO ICON*. Nel 2014, la serie *Are You Sure You Want To Log Out?* è stata presentata al Festival di Fotografia di Noorderlicht, intitolato *An Ocean of Possibilities*. Herms è l'autore di numerosi libri tra cui, *Postcards from Home* and *<Yo> <Yo> <Yo> <Yo> (2007-2015)*. Le sue opere più recenti sono in mostra al fotomuseum di Winterthur, Svizzera, fino al 22 maggio 2016, nell'ambito della serie *SITUATIONS_PLAY*. rocherms.com

- **QUALCOSA DA DIRE**

Presentazione di Pietro Righi Riva

Data: venerdì 13 maggio 2016

Ora: 18 - 20

Luogo: aula 112

Lingua: italiano

EVENTO GRATUITO E APERTO AL PUBBLICO

PRENOTAZIONE CONSIGLIATA (SPECIFICARE "ROC HERMS" NELL'OGGETTO DEL MESSAGGIO - POSTI LIMITATI)

Descrizione:

Unitevi a noi per una pungente e stimolante presentazione del game designer Pietro Righi Riva che introduce una serie di tecniche tutt'altro che ortodosse per la creazione di videogiochi. Secondo Riva, oggi i videogiochi "non funzionano". Cosa possono fare allora i creatori per reinventare il medium?

Biografia:

Pietro Righi Riva dirige lo studio di produzione di videogiochi Santa Ragione. Santa Ragione dal 2010 ha sviluppato giochi sperimentali vincitori di premi internazionali, tra cui il gioco di corse in soggettiva FOTONICA (2011), il gioco di esplorazione astratto MirrorMoon EP (2013) e il gioco di guida narrativo Wheels of Aurelia (2015). Pietro ha conseguito un dottorato in Interaction Design al Politecnico di Milano e ha collaborato con l'Istituto dei Ciechi di Milano per la realizzazione di un catalogo di strumenti per il game design accessibile. Dal 2016, coordina l'innovativo Master Universitario GAME/PLAY. Design, Direction & Production alla IULM di Milano. Pietro vive e lavora a Milano.

- **POST-PHOTOGRAPHY NOW**
Presentazione di MARCO CADIOLI

Data: venerdì 20 maggio, 2016,

Ore: 18-20

Luogo: aula 112

Lingua: italiano

EVENTO GRATUITO E APERTO AL PUBBLICO

PRENOTAZIONE CONSIGLIATA (SPECIFICARE "MARCO DE MUTIIS" NELL'OGGETTO DEL MESSAGGIO - POSTI LIMITATI)

Descrizione:

L'artista italiano Marco Cadioli propone un viaggio nei mondi della fotografia virtuale, o meglio, *della vera fotografia nei mondi virtuali*.

Biografia:

Laureato in Fisica, Marco Cadioli lavora nella produzione di animazioni tridimensionale sin dal 1985 e ha seguito successivamente le principali tappe dell'evoluzione dei new media. Analizza sistematicamente il paesaggio in evoluzione della rete e dal 2003 scatta fotografie durante i suoi viaggi online, come "primo reporter della rete". Presenta i suoi reportage fotografici con il progetto *Internet Landscape* e nel 2005 pubblica *ARENAE*, uno studio dei videogame online di guerra che documenta come fotografo *embedded*. *ARENAE* estende le esplorazioni di *Internet Landscape* agli MMORPG (acronimo di *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*) e ai mondi virtuali della rete "abitati" da avatar. Ha esposto le sue opere a numerose mostre, tra cui *Neoludica. Art is a game 2011-1966* (54th Biennale di Venezia 2011), *BYOB* (Padiglione Internet, Venezia 2011), *AFK* (Casino Luxembourg – 2011), *Fotografia Festival* (Roma, Macro Testaccio 2010), *Odyssey art + performance sim in Second Life* (2009), *Reality Festival* (Paris 2008), *PEAM Pescara Electronic Artists Meeting* (2006). Cadioli insegna presso l'Accademia di Belle Arti Santa Giulia di Brescia e l'Accademia di Comunicazione di Milano. Vive e lavora a Milano.

- **VIDEOGIOCHI & FOTOGRAFIA: UNA BREVE STORIA**

Presentazione di MARCO DE MUTIIS

Data: venerdì 27 maggio 2016

Ora: 18 - 20

Luogo: Sala dei 146, IULM Open Space

Lingua: italiano

EVENTO GRATUITO E APERTO AL PUBBLICO

PRENOTAZIONE CONSIGLIATA (SPECIFICARE "MARCO DE MUTIIS" NELL'OGGETTO DEL MESSAGGIO - POSTI LIMITATI)

Descrizione:

Oggi, la fotografia e le macchine fotografiche sono presenti in un numero crescente di videogiochi, permettendo ai giocatori di catturare un istante del mondo di gioco. Spesso imitando qualche aspetto dell'interfaccia della fotocamera e dell'atto di fotografare, i videogiochi simulano la fotografia, a volte incorporandola direttamente nella meccanica e nel gameplay. Oggi molto spesso ci troviamo di fronte a uno schermo, guardando attraverso un mirino virtuale, interagendo con impostazioni di apertura simulate e controllando parametri quali la profondità di campo. Ma le modalità di rimediazione e simulazione della fotografia nei videogiochi presenta aspetti bizzarri, spesso contraddittori, mettendo in discussione l'essenza stessa del medium. In questa presentazione, De Mutiis illustra il rapporto complesso e variegato tra fotografia e videogiochi.

Biografia:

Marco De Mutiis è un artista che lavora con diversi media e tecnologie e il cui interesse principale si concentra su questioni legate alla percezione e alla comunicazione. Trasformando dispositivi analogici e meccanici, De Mutiis crea installazioni cinetiche che la preoccupazione con la comunicazione, il linguaggio e la fisicità. Laureato con lode presso il programma MFA presso la Scuola di Creative Media (City University di Hong Kong), De Mutiis ha presentato le sue opere a livello internazionale in festival e gallerie come FILE Festival, ISEA e la Pinacoteca Southern Alberta ed ha ottenuto il Bloomberg Digital Arts Initiative nel 2013. Ha lavorato come senior associate di ricerca e part-time docente alla City University di Hong Kong. Attualmente è Digital



Curator al Fotomuseum Winterthur, in Svizzera e come media designer nel Dipartimento di Arti presso l'Università di Scienze Applicate ed Arti di Lucerna, Svizzera.

marcodemutiis.com