

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 quattro SCREENINGS, proiezioni di film realizzati attraverso i videogiochi di artisti e registi di fama internazionale, in molti casi, inediti in Italia.

Il programma completo è disponibile su gamevideoart.org/events

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

Programma SCREENINGS

- **IN MEMORIAM**
di PHILIP SOLOMON

Data: mercoledì 4 maggio 2016

Ore: 18-20

Luogo: IULM 6, Contemporary Hall

Introduzione a cura di: Professoressa Luisella Farinotti

Durata: 48 minuti

ANTEPRIMA ASSOLUTA PER L'ITALIA

Ingresso libero e aperto al pubblico

Prenotazione gratuita consigliata (specificare "PROIEZIONE SOLOMON IN MEMORIAM". Fino a esaurimento posti)

L'Università IULM è orgogliosa di presentare la proiezione integrale dell'acclamata opera di Philip Solomon girata all'interno di *Grand Theft Auto*. Intitolata *In Memoriam*, questa monumentale proiezione comprende cinque film ambientati a Liberty City, la replica virtuale di New York City in cui ha luogo il videogame di Rockstar Games. Deprivata di avatar, l'ambiente urbano simulato diventa un luogo di meditazione, silenzio e riflessione, impregnato di melanconia, nostalgia, dolore e poesia. *In Memoriam* è stato creato da Solomon per commemorare l'amico di lunga data Mark Lepore, scomparso improvvisamente.

In Memoriam si compone di quattro opere: *CrossRoads*, *Rehersals for Retirement*, *Last days in a Lonely Place*, *Still Raining*, *Still Dreaming*.

Biografia regista:

Philip Solomon (1954, USA) è un regista sperimentale che si cimenta con le immagini in movimento dal 1975. Dopo aver ottenuto un Master of Fine Arts presso il Massachusetts College of Art, Solomon ha realizzato una serie di documentari e saggi audiovisivi. Oggi è Professore di Filmologia presso

l'Università del Colorado a Boulder. Ha lavorato con Stan Brakhage e ha realizzato innumerevoli film sperimentali. Le sue opere sono state presentate a festival internazionali, in retrospettive come la Whitney Biennial e in tre esibizioni personali al MoMa di New York.

- **EMPIRE (2008-2012)**
di PHILIP SOLOMON

Data: mercoledì 11 maggio 2016

Ore: 18-20

Luogo: IULM 6, Contemporary Hall

Introduzione a cura di: Dott.sa Anna Luigia de Simone

Durata: 48 minuti

ANTEPRIMA ASSOLUTA PER L'ITALIA

Ingresso libero e aperto al pubblico

Prenotazione gratuita consigliata (specificare "PROIEZIONE SOLOMON EMPIRE". Fino a esaurimento posti)

L'università IULM è orgogliosa di presenta una proiezione integrale dell'a monumentale opera di Philip Solomon, *EMPIRE*.

EMPIRE di Phil Solomon (2008-2012) ha una durata assai inferiore alla pellicola Andy Warhol del 1964 che insieme omaggia e da cui trae ispirazione diretta: 48 minuti contro la prova di resistenza delle otto ore dell'artista pop, anche se nel mondo videoludico in cui è ambientato *EMPIRE*, la proiezione ha una durata di una giornata intera, una giornata scandita da pioggia, tramonto, notte, fino al pomeriggio seguente, contraddistinto dal ritorno della tempesta. Al pari dei quattro film della serie *In Memoriam*, (di cui questo video rappresenta una sorta di coda, o epilogo), *EMPIRE* è stata realizzata con *Grand Theft Auto*, un videogame noto per la sua esaltazione della prostituzione, della criminalità, e dell'omicidio. Dal punto di vista di Salomon, però, il caos non è che un frastuono lontano del traffico cittadino. Arroccato su una sporgenza grattacielo, la sua macchina fotografica propone uno sguardo fisso, emulando quella di Warhol, osservando l'edificio dall'altra parte della strada: la "Rotterdam Tower", versione ludica dell'Empire State Building." (Genevieve Yue, Film

Comment).

Biografia regista:

Philip Solomon (1954, USA) è un regista sperimentale che si cimenta con le immagini in movimento dal 1975. Dopo aver ottenuto un Master of Fine Arts presso il Massachusetts College of Art, Solomon ha realizzato una serie di documentari e saggi audiovisivi. Oggi è Professore di Filmologia presso l'Università del Colorado a Boulder. Ha lavorato con Stan Brakhage e ha realizzato innumerevoli film sperimentali. Le sue opere sono state presentate a festival internazionali, in retrospettive come la Whitney Biennial e in tre esibizioni personali al MoMa di New York.

- **PARALLEL I-IV (2012-2014)**
di HARUN FAROCKI

Data: mercoledì 18 maggio 2016

Ore: 18-20

Luogo: IULM 6, Contemporary Hall

Introduzione a cura di: Matteo Bittanti

Durata: 48 minuti

Ingresso libero e aperto al pubblico

Prenotazione gratuita consigliata (specificare "PROIEZIONE FAROCKI". Fino a esaurimento posti)

Con *Parallel I-IV* l'artista tedesco Harun Farocki esamina in modo critico l'immagine di sintesi dell'animazione elettronica. Questa serie di quattro video esplora la creazione, i paesaggi visivi e le regole intrinseche dei mondi creati con il computer.

*"Le animazioni digitali sono diventate un nuovo modello di riferimento, superando il cinema. Nel cinema, esiste sia il vento, sia quello prodotto da un ventilatore. Le immagini create al computer non hanno due tipi di vento."
(Harun Farocki)"*

*"Questa serie prosegue la ricerca di lunga data del defunto regista in merito all'ascesa dell'immagine di sintesi, che presenta aspetti assai differenti rispetto a quella cinematografica. In quest'opera, che ripercorre l'evoluzione della grafica dei videogiochi dalle visualizzazioni bidimensionali dei primi 1980 fino agli ambienti fotorealistici odierni, Farocki rinuncia all'ossessione isterica per l'innovazione che troppo spesso caratterizza le discussioni di cosiddetti "nuovi" mezzi di comunicazione, situando invece i videogiochi all'interno della storia della rappresentazione in quanto tale. Parallel è un'opera monumentale, che illustra un attributo chiave di una pratica singolare spesso sottovalutata. Farocki combina una speculazione poetica con una notevole capacità analitica, invitando lo spettatore non solo a guardare e ascoltare con attenzione, ma anche a pensare insieme a lui."
(Erika Balsom, ARTFORUM, novembre 2014).*

Parallel è composto da quattro parti:

Parallel I (2012, 15' 53")

Parallel II (2014, 08' 38")

Parallel III (2014, 07' 21")

Parallel IV (2014, 11' 20")

Biografia regista:

Harun Farocki (9 gennaio 1944 - 30 luglio 2014) è stato un regista, autore e docente di cinema tedesco. Nato come Harun El Usman Faruqi in una famiglia di origini indiane - il padre Abdul Qudus Faruqi, era immigrato in Germania nel 1920 - e tedesca (la madre era nata a Berlino), in gioventù l'artista ha semplificato il nome, cambiandolo in Farocki. Dopo aver vissuto in India e in Indonesia, Farocki ha fatto ritorno con la famiglia in Germania, e precisamente ad Amburgo, nel 1958. Profondamente influenzato da Bertolt Brecht e Jean-Luc Godard, Farocki ha studiato presso la German Film and Television Academy a Berlino. La sua impressionante produzione cinematografica (oltre novanta film) - che sin dall'inizio consiste in videosaggi non narrativi sulla politica e ideologia delle immagini - ha inizio negli anni Sessanta. Dal 1974 al 1984 ha diretto la rivista Filmkritik. Dal 1993 al 1999, Farocki ha insegnato presso l'Università della California, Berkeley. Successivamente è stato professore presso l'Accademia di Belle Arti di Vienna. È morto improvvisamente il 30 luglio 2014, all'età di 70 anni.

- **NEW DIRECTIONS**
MACHINIMA (VARIOUS)

Data: mercoledì 25 maggio 2016

Ore: 18-20

Luogo: Sala dei 146, IULM Open Space

Introduzione a cura di: Matteo Bittanti

Durata: 49 minuti

ANTEPRIMA ASSOLUTA PER L'ITALIA

Ingresso libero e aperto al pubblico

Prenotazione gratuita consigliata (specificare "PROIEZIONE NEW DIRECTIONS". Fino a esaurimento posti).

Matteo Bittanti presenta una serie di video inediti di artisti internazionali che rappresentano i trend emergenti nell'ambito delle video installazioni ludiche. Il tema di queste proiezioni è "Slow: il machinima come esperienza trascendente e contemplativa."