

23 - 24 - 25 marzo 2015

ore 15.30 - 17.30

Workshop sui videogiochi

"Simulare la guerra che verrà"

condotto da **Ciro Bonfrate**
web&game designer

"Simulare la guerra che verrà" è un **workshop di game design** pensato per studenti delle scuole superiori, diviso in tre giornate, con incontri da due ore ciascuna.

Il workshop sarà tenuto da **Ciro Bonfrate**, web designer e consulente nella progettazione di giochi. Laureato in Scienze della Comunicazione all'Università di Bologna, attualmente frequenta la Facoltà specialistica di "Media, Technology and Games" presso l'università I.T.U. di Copenhagen, dove sta seguendo il percorso dedicato al game design. Oggi si appresta a discutere una tesi di laurea sull'applicazione di meccaniche ludiche nel contesto educativo del metodo Montessori.

Nel corso del workshop verrà fornita una panoramica sulle basi principali della teoria del gioco (comparare le scelte, individuare i vantaggi assoluti e quelli relativi, ecc.), verrà spiegato in che modo è possibile simulare una dinamica di conflitto nell'ambito di un board game (gioco di società) e illustrato in che modo, nell'ambito di una simulazione ludica di conflitto, tende a venir meno la componente etica e morale di esso.

Dal punto di vista pratico verrà analizzato come creare delle meccaniche che simulino relazioni diplomatiche con un'ottica incentrata sulle risorse (che è poi uno dei motori primari che spinge i popoli verso il conflitto).

Verranno illustrati i possibili workflow (modelli di sviluppo) che regolano la creazione di un gioco, dal brainstorming al prototipo.

A cura di **Ciro Bonfrate** e **Flavio Pintarelli**.

La partecipazione è gratuita. È richiesta la prenotazione:
T 0471 300980, centrotrevis@provincia.bz.it

Provincia Autonoma di Bolzano – Alto Adige
Ripartizione 15 – Ufficio Cultura
Via del Ronco 2, 39100 Bolzano, T 0471 411230
ufficio.cultura.italiana@provincia.bz.it

Info: T 0471 300980 centrotrevis@provincia.bz.it
Facebook: [NelCerchioDellArte](https://www.facebook.com/NelCerchioDellArte)
www.provincia.bz.it/nelcerchiodelarte
www.provincia.bz.it/cultura

AUTONOME PROVINZ BOZEN - SÜDTIROL  PROVINCIA AUTONOMA DI BOLZANO - ALTO ADIGE



Immagini di guerra

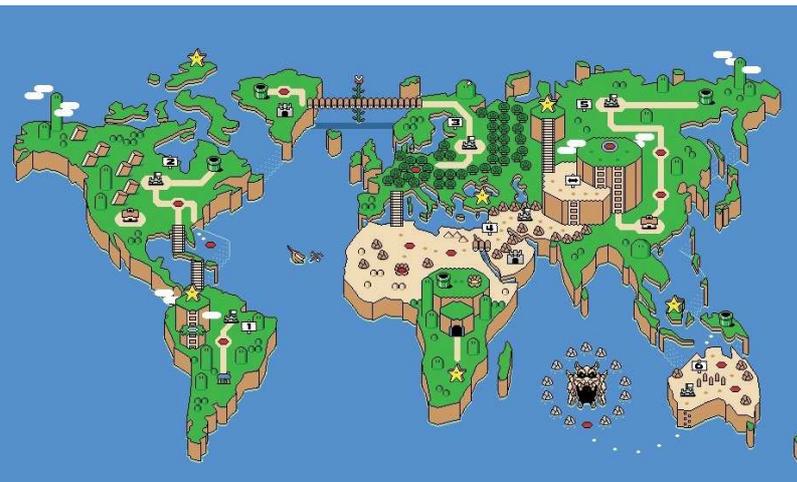
cinema, videogioco e conflitto

Workshop & incontri

28 gennaio – 25 marzo 2015

Centro Trevi, Bolzano

Ciclo sui videogiochi condotto da esperti di web&game design, comunicazione digitale, semiologia, arte contemporanea e giornalismo.



28 gennaio 2015, ore 18

“Pop gaming – i videogiochi nella nostra cultura”

Incontro con **Costanzo Colombo Reiser** e **Flavio Pintarelli**, consulente di comunicazione digitale.

Che ruolo hanno i videogiochi nella nostra cultura e come si è evoluta la loro immagine nel corso degli anni?

Come funziona quest'industria che da qualche anno ha strappato al cinema la corona di regina dell'intrattenimento?

Cosa significa videogiochi quando questa parola può indicare tanto Angry birds quanto GTA V?

Cosa rappresentano i videogiochi oggi nella nostra cultura: uno straordinario mezzo d'espressione, un'industria miliardaria, un prodotto culturale straordinariamente complesso.

Ingresso libero

25 febbraio 2015, ore 18

“L'occhio che uccide - cinema e guerra”

Incontro con **Massimiliano Coviello** dell'Università di Siena e **Flavio Pintarelli**, consulente di comunicazione digitale.

Il rapporto tra cinema e guerra: la nascita delle tecnologie di ripresa cinematografica ha da subito modificato profondamente la tecnica bellica e la percezione dei conflitti.

Dalla fotografia aerea che ha trasformato la percezione del campo di battaglia durante la prima guerra mondiale fino all'occhio automatizzato dei droni che oggi incarnano il potere quasi divino di sorvegliare e punire a distanza, come è cambiato il rapporto tra cinema e guerra?

Di questo parleremo insieme a Massimiliano Coviello semiologo e studioso di immagini, autore del libro "Testimoni di guerra. Cinema, memoria, archivio".

Ingresso libero

25 marzo 2015, ore 18

“Giocare il conflitto – videogiochi e guerra”

Incontro con **Filippo Lorenzin** e **Flavio Pintarelli**.

Quanto la storia del rapporto tra videogiochi e simulatori militari ha influenzato e continua a influenzare le meccaniche del game design?

E quale esperienza nasce all'intersezione tra il gioco e la simulazione militare? E quanto ciò determina il linguaggio che usiamo oggi per descrivere le modalità in cui è cambiato il conflitto?

A esplorare questi argomenti ci aiuterà Filippo Lorenzin curatore indipendente e critico d'arte contemporanea interessato principalmente alle ricerche sui rapporti tra società e nuove tecnologie. È il curatore artistico di Playing The Game, progetto culturale incentrato sullo studio del ruolo del videogiochi all'interno di contesti culturali. Collabora attivamente con Artribune, Digicult e altre testate giornalistiche internazionali nella veste di autore e opinionista.

Ingresso libero

Sede del workshop e incontri:

**Centro Trevi – Via Cappuccini 28
Bolzano**

La storia del cinema, quella dei videogiochi e della guerra moderna è una storia che s'intreccia più volte seguendo traiettorie imprevedibili.

Questa storia permea la nostra cultura, tanto sul piano dell'esperienza con le guerre che si fanno sempre più virtuali e distanti da noi e il cinema e i videogiochi che creano nuovi, inediti modi per conoscere e capire il mondo che ci circonda, quanto sul piano industriale economico e tecnologico, nel rapporto strettissimo tra il complesso militare e industriale e lo sviluppo delle tecnologie ottiche e della simulazione.

In questa serie di tre incontri andremo alla scoperta delle sfumature di questo rapporto cercando di suscitare tante più domande e spunti di riflessione, quante più saranno le risposte che proveremo a dare.

Coordinamento e cura di **Flavio Pintarelli**.

Percorso di approfondimento tematico nell'ambito della mostra ['Nel cerchio dell'arte. CONFLITTO 2014-1914'](#) dal 26 novembre 2014 al 20 settembre 2015 al Centro Trevi di Bolzano, in collaborazione con MART (Rovereto).

Immagini di copertina pubblicate su licenza Creative Commons.
© F. Depero, Mart, Collezione Volker W. Feierabend