

Videogames Apocalisse e Alto Cultura

Riflessioni e Connessioni Multidisciplinari



Tavola Rotonda

17 DICEMBRE 2020 ORE 10:00 - 16:00

Introduzione

- **Simonetta Dellomonaco** (Presidente Apulia Film Commission)
- **Antonio Parente** (Direttore Apulia Film Commission)
- **Ines Pierucci** (Assessore Politiche Culturali e Turistiche, Comune di Bari)

Moderatori

- **Fabio Belsanti** (CEO, PMStudios)
- **Elisa Di Lorenzo** (CEO, Untold Games)
- **Matteo Sosso** (Game Designer, Untold Games)
- **Roberto Talamo** (Teorico della Letteratura, Insegnante)

Relatori

- **Marco A. Minoli** (Marketing Director, Slitherine)
- **Marco Accordi Rickards** (Advisory Board Member devcom, Direttore Fondazione Vigamus)
- **Sportaco Albertarelli** (Game designer, KaleidosPublishing)
- **Nico Balletta** (Head of Program at devcom Developers Conference)
- **Antonio Brusa** (Docente di Didattica della Storia, Università di Bari)
- **Ennio De Nucci** (Game Designer, Creative Assembly)
- **Marta Fijak** (Lead Game Designer, 11 bit studios S.A.)
- **Franco Forte** (Direttore Urania Mondadori, Scrittore, Fondatore Delos Books)
- **Giuseppe Longo** (Graphic Designer, Game Art Dev)
- **Fabrizia Malgieri** (Ricercatrice e Docente, Università IULM, Corriere.it)
- **Piero Molino** (Staff ML / NLP Research Scientist, Stanford University)
- **Maico Morellini** (Scrittore, Premio Urania)
- **Elda Perlino** (Primo ricercatore, CNR-ITB Bari)
- **Micoela Romanini** (Event Director, Gamerome, Founder Women in Games Italia)

Main Sponsor :



Organizzato da :



www.pmstudios.it

DOMANDE E TEMI DI RIFLESSIONE 2020

Descrizione Generale

In questa terza edizione del progetto "Videogames & Alta Cultura", che si svolgerà online a causa dell'emergenza epidemiologica da COVID-19, affronteremo il tema dell'Apocalisse in connessione alle rappresentazioni e percezioni artistiche, ludiche e psicologiche che la storia e le storie delle tensioni escatologiche delle nostre società hanno creato sospinte dal terrore e la speranza dei "destini ultimi dell'uomo e dell'universo".

I

Percezione, interpretazione e (ab)uso dell' Apocalisse, ieri, oggi (e domani?). Il significato primario di Apocalisse è "Rivelazione", ma il senso comune, in particolare nel mondo dei videogames e dell'intrattenimento, è che Apocalisse significhi "Catastrofe" e "Distruzione". Giocare con l'Apocalisse significa "distruggere" la complessità dell' escatologia (leggi anche millenarismo) nel grande flusso della storia delle società umane?

II

Banalizzazione dell' escatologia degli "Antichi" e nuove escatologie del positivismo scientifico. Quando l'Apocalisse diventa "reale" : cosa significa Apocalisse durante una Pandemia? Che rapporto c'è tra l'immaginario apocalittico e la realtà percepita come apocalittica? Aver vissuto centinaia di narrazioni apocalittiche ci rende insensibili o meno capaci di affrontare le infinite crisi della realtà?

III

Il Fascino dell'Apocalisse. Arte ed Estetica dell'Apocalisse: cosa unisce il passato al presente delle opere "apocalittiche"?

IV

Esorcizzare la morte sperando in una fine del mondo collettivo per non affrontare l'apocalisse della morte individuale. I videogames sono da sempre incentrati sulla "rinascita" e l'opportunità della "rigiocabilità": sono per questo uno strumento di forza o di debolezza per affrontare il grande tema esistenziale della morte?