

15.06.2015

L'ARTE È IN GIOCO.

NUOVE RELAZIONI TRA ARTE

E VIDEOGAME



**DICONO  
DELL'ARTE  
2015**

isola di san servolo  
venezia

SAN  
SERVULO  
SERVIZI



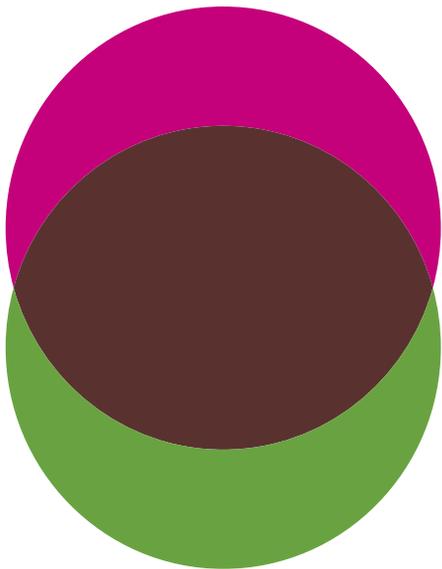
Collegio  
Internazionale  
Ca' Foscari

# DICONO DELL'ARTE 2015

incontri dedicati al mondo  
dell'arte contemporanea

In occasione della 56<sup>a</sup> Esposizione Internazionale d'Arte della Biennale di Venezia, il Collegio Internazionale di Ca' Foscari e San Servolo Servizi d'intesa con la Provincia di Venezia propongono quattro momenti di studio. I convegni intendono circoscrivere e approfondire le relazioni esistenti tra l'arte e alcuni temi capaci in qualche modo di influenzare la produzione artistica contemporanea. La critica, i videogame, la musica, la competenza. Quattro chiavi di lettura proposte da varie istituzioni impegnate su questi fronti che saranno supportate, per l'occasione, dagli studenti del collegio di merito di Ca' Foscari che ha sede in isola.

Dopo l'incontro dedicato alla critica d'arte (8 maggio 2015) in questa seconda giornata di studio avremo modo di ascoltare autorevoli e interessanti testimonianze dal mondo della formazione, dell'industria, dell'arte e della gestione dei beni culturali integrate alle nuove tecnologie per comprendere meglio quale rapporto oggi esista tra il videogame e l'arte, tra il videogame e la ricerca, tra il videogame e la didattica e le scienze, tra il videogame e il mondo dell'industria e del lavoro.



15.06.2015

**L'ARTE È IN GIOCO.  
NUOVE RELAZIONI TRA ARTE  
E VIDEOGAME**

Convegno a cura di Nuove Tecnologie per le Arti Accademia di Belle Arti di Venezia, Game Art Gallery, Ubisoft e AESVI (Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani)

Venezia  
Isola di San Servolo  
Sala Auditorium

Moderatore  
**Emilio Cozzi**, giornalista

Il videogame nei suoi rapporti con l'arte, la ricerca scientifica e il mondo del lavoro.

Questo l'obiettivo del convegno e della mostra ad esso collegata che vede riuniti a San Servolo esperti del mondo accademico ed esponenti dell'industria del videogame: un'occasione importante per un Paese come l'Italia, con le sue grandi potenzialità creative, sia pure supportate da risorse e strumentazioni modeste, e le originali e spesso vincenti applicazioni. Il convegno si propone dunque di

evidenziare le conoscenze, le prospettive, le idee — compresi i luoghi comuni — che definiscono questo nuovo medium del XXI secolo. A tale riguardo quali sono le trasformazioni in atto nelle arti contemporanee? Chi sono i nuovi attori che stanno agendo con questi strumenti? Cosa promette l'Italia ai fruitori e ai consumatori, ai produttori e agli editori in questo campo? Molte le risorse, molte le attività, molti gli spunti che ci fanno cambiare spesso prospettiva. L'Arte è in gioco!

10.00

## SALUTI ISTITUZIONALI

**Domenico Finotti**, Presidente  
Società San Servolo Servizi

**Luigino Rossi**, Presidente  
Accademia di Belle Arti di Venezia

**Agar Brugiavini**, Direttrice  
Collegio Internazionale Ca' Foscari

10.15

## INTRODUZIONE AI LAVORI

**Gloria Vallese**, Docente di Storia  
dell'arte contemporanea —  
Coordinatore Corso Triennale in Nuove  
Tecnologie per le Arti Accademia di  
Belle Arti di Venezia

**Debora Ferrari** e **Luca Traini**, Curatori  
d'arte e fondatori di Game Art Gallery

**Thalita Malagò**, Segretario Generale  
AESVI — Associazione Editori e  
Sviluppatori Videogiochi Italiani

11.00

## L'ARTE CHE NASCE DALL'INDUSTRIA

**Mauro Perini**, Art Director di Ubisoft  
Milano e concept artist

**Alessandro Bragalini**, Art Director di  
Forge Reply

**Carlo Ivo Alimo Bianchi**, Founder &  
Creative Director di Storm in a Teacup

**Francesco Toniolo**, Ricercatore  
indipendente di game culture

12.00

## GAME ARTIST, PROGRAMMATORI E DIVULGATORI

**Marco Crosera**, Sviluppatore, Graphic  
Manager, Web e App developer presso  
Camboosa

**Andrea Chiarato**, Game Designer,  
specializzando Nuove Tecnologie per le  
Arti Accademia di Belle Arti di Venezia

**Claudia Gironi** e **Francesco Delrio**,  
Concept Artist e curatori di Verità  
dell'Animus

13.00

## PAUSA BUFFET

14.30

## ESPERIENZE ARTISTICHE E MUSEALI TRA CONSERVAZIONE E INTERAZIONE

**Lavinia Galli**, Curatrice del Museo Poldi  
Pezzoli di Milano

**Giacomo Giannella** e **Giuliana Geronimo**  
Artisti e Fondatori di Streamcolors

**Luca Roncella**, Interactive Producer e  
Game Designer del Museo Nazionale  
della Scienza e della Tecnologia  
Leonardo da Vinci di Milano

**Luca Melchionna**, Consulente di  
comunicazione digitale per il Museo  
di Arte Moderna e Contemporanea  
di Trento e Rovereto, il Museo di Arte  
Moderna e Contemporanea di Bolzano,  
la Triennale di Milano e la Fondazione  
Fitzcarraldo

**Andrea Dresseno** in collegamento da Experience the Evolution E3 di Los Angeles, Responsabile Archivio Videoludico della Cineteca di Bologna

---

15.30

EDUTAINMENT: VIDEOGAME E BENI CULTURALI

**Fabio Pittarello**, Ricercatore presso Università Ca' Foscari Venezia, Docente di modellazione e sistemi interattivi, Nuove Tecnologie per le Arti Accademia di Belle Arti di Venezia

**Laura Ripamonti**, Docente presso l'Università degli Studi di Milano, Responsabile progetto PONG — Playlab fOr inNovation in Games

**Masha Starec**, Docente di Tecniche di Animazione Digitale — Matte Painting, Nuove Tecnologie per le Arti Accademia di Belle Arti di Venezia

**Carlo Gioventù**, Docente dell'Accademia di Belle Arti di Macerata e fondatore di MenteZero

**Geoffry Davis**, Direttore Generale e co-fondatore di Digital Bros Game Academy

**Bob Schmitt**

Ricercatore informatico, fondatore di Biometrica

---

16.30

ESPERIENZE INTEGRATE: LE GAME ART NEI CONTESTI CULTURALI E NEGLI EVENTI

**Renato Genovese**, Direttore di Lucca Comics and Games

**Ambra Bonaiuto**, Presidente e fondatrice di E-Ludo Lab

**Fabio Viola**, Gamification Designer e Ideatore di TuoMuseo.it

**Emanuele Cabrini**, Fondatore di Gamesearch.it, consulente per le 'gaming zone' delle biblioteche nell'hinterland di Milano

---

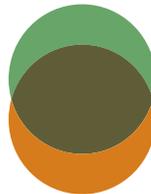
A SEGUIRE

inaugurazione della mostra  
GIOCARRE CON LE FORME  
GAME ART REVOLUTION



**24.10.2015**  
**MUSICA, SUONO**  
**E ARTE CONTEMPORANEA**  
**FRA CONTAMINAZIONE E INTERAZIONE**

a cura della Fondazione Ugo e Olga Levi



**14.11.2015**  
**JOBS ACTING**  
**IN ARTE**

a cura del Collegio Internazionale  
Ca' Foscari

## Arte e cultura a San Servolo

In occasione della 56ª Esposizione Internazionale d'Arte 2015 sono presenti a San Servolo i padiglioni della Repubblica di Cuba, *El artista entre la individualidad y el contexto*, e della Repubblica Araba Siriana, *Origins of civilization*. È inoltre possibile visitare la mostra del Kenya, *Creating Identities*. In isola sono in esposizione permanente opere di Gianni Aricò, Pino Castagna, Pietro Consagra, Sandro Chia, Fabrizio Plessi, Bořek Šípek e Oliviero Rainaldi.

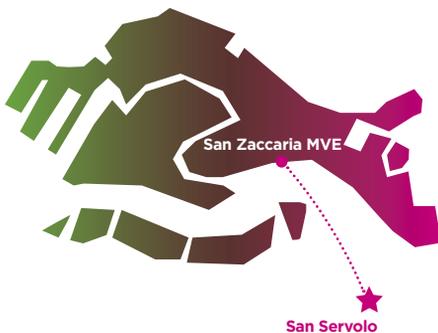
## Museo del Manicomio di San Servolo e visite guidate

Il Museo del Manicomio di San Servolo è aperto al pubblico dal secondo fine settimana di maggio al secondo fine settimana di settembre (venerdì, 15.30–17.30; sabato e domenica, 11.30–17.30). Il Museo del Manicomio e l'isola sono comunque visitabili ogni giorno dell'anno previa prenotazione di una visita guidata

(durata 1h 15', italiano o inglese). La visita va richiesta telefonando (da domenica a venerdì, 9.00–16.00) al numero 041 5240119, scrivendo a [sanservolo@coopculture.it](mailto:sanservolo@coopculture.it) o visitando il sito [coopculture.it](http://coopculture.it). La visita guidata dell'isola (chiesa, antica farmacia, ecc.) include anche l'ingresso al Museo.

## Come raggiungere San Servolo

Prendere il vaporetto della Linea 20 che parte dal pontile Actv di San Zaccaria MVE (orario consigliato: 9.20 e 9.50). Per gli orari completi consultare [acvt.it](http://acvt.it) o google maps.



si ringraziano per il supporto



info

t. 041.2765001

[sanservolo.provincia.venezia.it](http://sanservolo.provincia.venezia.it)

[unive.it/collegiointernazionale](http://unive.it/collegiointernazionale)