



Giovedì 11 maggio, ore 14.30

## Gioco e narrazione

Tavola esagonale, a cura dell'Associazione Play Res

### 14.30. Apertura e saluti istituzionali

Francesca Corrado (Presidente dell'Associazione Play Res)

Andrea Ligabue (Play-Festival del gioco)

Andrea Bortolamasi (Assessore Cultura, Politiche giovanili, Città universitaria)

Elisabetta Menetti (Dipartimento di Studi Linguistici e Culturali, Unimore)

Debora Dameri (Direttrice delle Biblioteche Comunali)

### Introduzione: letteratura e gioco

Beniamino Sidoti (scrittore, giornalista e autore di giochi)

### 15.00. Interventi

Modera: Francesca Corrado

Andrea Angiolino (giornalista e autore di giochi da tavolo)

#### **Orlando Furioso e Il cavaliere inesistente. Giocare con il patrimonio narrativo**

Come Ariosto ha rivisto, reinventato e reso moderno il fantastico precedente nel *Furioso*, così ha fatto Calvino nella sua riduzione in prosa e in nuove opere. Analogamente facciamo noi che giochiamo con le storie, soprattutto attraverso giochi di ruolo e libri-gioco. Una carellata tra i vari modi di giocare con un mondo narrativo, prendendo a spunto i giochi dedicati all'*Orlando Furioso*.

Maresa Bertolo (ricercatrice del Dipartimento del Design e docente di Game Design, Politecnico di Milano)

#### **Narrazione ergodico-ludica**

La narrazione ergodica nel gioco contemporaneo, descritta ed esplorata tramite una panoramica su una selezione di casi: caratteristiche ed esperienze, in equilibrio tra *agency* e *authorship*.

Roberto Farné (già ordinario di Didattica generale, Unibo)

#### **Reticoli di vie, come pagine scritte: il gioco (non solo) letterario delle Città invisibili**

La città si configura come un dispositivo ludico, composto da una molteplicità di elementi variamente combinati fra loro sulla base di "modelli urbanistici" totalmente fantasiosi o meticolosamente aderenti alla realtà. Inventare città, rappresentarle, descriverle, ricostruirle in miniatura su un pavimento, su uno schermo, su un tavolo, o nelle pagine di un libro è un gioco pieno di suggestioni e di intelligente leggerezza. Calvino ci propone una fuga dalla città, non verso la natura, ma verso altre città, dotati di un dispositivo di "fantasia aumentata".

Tavola esagonale: discussione

Coffee Break: 16.00-16.15

Erika Madema (classicista e autrice)

#### **Botanica e spazi del fantastico**

Il mondo vegetale come scenario simbolico e narrativo di molte storie di iniziazione mitologiche, fiabesche e letterarie. Spazio in cui sperimentare la complessità, esplorando possibilità, incontri, pericoli e relazioni, in una trama labirintica orizzontale e verticale.

Lorenzo Trenti (giornalista pubblicista, autore di giochi ed esperto di comunicazione)

#### **Il castello dei destini incrociati. Carte e tarocchi nel gioco di narrazione**

Carte e tarocchi come strumento di narrazione giocata. Dal romanzo di Calvino (con alcuni antecedenti sovietici) a De André, fino ai giochi di ruolo e story games contemporanei che usano carte illustrate.

Tavola esagonale: discussione

Saluti finali

Col patrocinio del Comune di Modena e dell'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia. In collaborazione con MEMO Multicentro Educativo.

Biblioteca DELFINI  
C.so Canalgrande 103  
059 203 2940

Sala conferenze  
Ingresso libero

[www.comune.modena.it/biblioteche](http://www.comune.modena.it/biblioteche)

