



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

