

UNA SETTIMANA DI EVENTI IN TUTTA MILANO



18/25 OTTOBRE **MENTEZERO: SAPERE, FARE E SAPERFARE**
ORGANIZZATO DA ASSOCIAZIONE CULTURALE MENTEZERO
Alive, Via Francesco Burlamacchi 11
L'associazione culturale MenteZero inaugura una mostra dedicata al tema della game art. Il 18 ottobre apre alle ore 18.00, il vernissage di Bianca Mori con il proprio libro "MenteZero, sapere, fare e saper fare", manifesto dell'associazione. Dal 18 al 25 ottobre allo showroom-headstyler Alive sarà possibile esplorare e conoscere MenteZero e scoprire in che modo possa essere una soluzione al divario tra accademia e lavoro. La prima nel nuovo mondo delle tecnologie per l'arte dove le modalità videoludiche aumentano le possibilità reali."

18/25 OTTOBRE **BITS DEATHS: ESTETICHE E LOGICHE DEL GAME OVER NEI VIDEOGAMES ANNI 80**
ORGANIZZATO DA ANDREA RICCIOLETTI STUDIO
Atelier Artepasantante | Metro Porta Vittoria
Andrea Riccioletti in Porta Vittoria propone una selezione di 25 opere a parete frutto di una sua ricerca sui finali e sui Game Over dei videogame anni '80. Salti, esplosioni, svenimenti, dissolvenze, sbriciolamento di pixel, che l'artista ha analizzato facendo dapprima dei video d'arte e ora una raccolta di quadri. Sono estetiche e logiche molto differenti da quelle realistiche di oggi, ma che contengono ispirazioni, intuizioni d'arte e dinamiche del giocatore molto importanti nel processo evolutivo del medium. INGRESSO: 5€

18 OTTOBRE **L'OFFICINA DEL VIDEOGAME**
ORGANIZZATO DA MUSEO NAZIONALE DELLA SCIENZA E TECNOLOGIA LEONARDO DA VINCI
MUST, Via San Vittore
Chi l'ha detto che un videogame è fatto solo di bit e pixel? Con questo divertente laboratorio per bambini e ragazzi dai 6 anni in su, creiamo con diversi oggetti, materiali e forme, i personaggi e gli oggetti da inserire all'interno di un videogame tutto matto che nascerà sotto i nostri occhi. Il laboratorio si svolge nell'ambito di Ulowkids, il più importante festival italiano, innovativo e pluridisciplinare, dedicato alla creatività contemporanea per bambini e famiglie. ACCESSO LIBERO PREVIO ACQUISTO DEL BIGLIETTO DI INGRESSO AL MUSEO: INTERO 10€, RIDOTTO 7,50€

18 OTTOBRE **PREVEDIBILITÀ E CONTROLLO: IL VIDEOGIOCO COME FORMA ESPRESSIVA**
ORGANIZZATO DA NABA
Nuova Accademia di Belle Arti, Via Carlo Darwin 20
Introduzione agli elementi principali che rendono il game design una forma espressiva al pari di altre arti applicate, a cura di Francesco Alinovi, docente NABA di Ragion per Videogiochi e Progettazione Game, accompagnata alla presentazione di opere derivate dal videogioco con il contributo dell'artista Emanuele Bresciani. Durante l'evento si terrà anche la presentazione di "Virtualterico" a cura di Francesco Alinovi e Luca Papale, Unicoedip edizioni per Ludologica, che riunisce i saggi di vari autori e docenti italiani sul tema dell'eros. Nel libro e in NABA anche opere di Electricblueskies -Emanuele Bresciani, autore di Game Photography- a narrare i mondi virtuali e interattivi con sfondi videoludici.

18 OTTOBRE **SE UNA NOTTE D'AUTUNNO UN GIOCATORE...SI PERDESSE NELLA FORESTA DI PIXEL.**
ORGANIZZATO DA OSTELLO BELLO GRANDE
Ostello Bello Grande, Via Roberto Lepetit 33
Ostello Bello di Milano, luogo di viaggiatori, propone in orario aperitivo una serata fatta di pixel ai suoi ospiti e a chi decide di venire a curiosare. Ivan Porini, game artist italiano e sviluppatore di un videogame stile arcade realizzati in pixel art, spiega e mostra come nasce una produzione indipendente partendo da arte e storytelling. Oltre ad avere la demo del gioco A Ghostly Matter di Small Bros, gli ospiti dell'Ostello possono videogioicare a titoli di vent'anni fa con tv cathodiche e console retro, messe a disposizione dall'artista e da Gamesearch.it. Ostello Bello intende così celebrare il giocatore come artista tra arte, divertimento, lettura e... suspense. A trent'anni dalla scomparsa di Italo Calvino, autore fra l'altro di "Se una notte di inverno un viaggiatore..." come celebrazione della bellezza di leggere romanzi che ogni volta la mente del lettore trasforma, così come il giocatore cambia il gioco.

19/25 OTTOBRE **TRA INNOVAZIONE E TRADIZIONE: POLIEDRICA MOSTRA D'ARTE CHE ESPLORA LE CONTAMINAZIONI TRA LA TECNOLOGIA E LE ARTI**
ORGANIZZATO DA ASSOCIAZIONE LE BELLE ARTI I PROGETTO ARTEPASSANTE
Atelier Artepasantante, Passante ferroviario Repubblica
Dal 19 al 25 ottobre apre "Tra innovazione e tradizione", una poliedrica mostra d'arte che esplora le contaminazioni fra tecnologie e arti tradizionali e si compone di 3 parti-1 tutte visitabili negli spazi di Artepasantante Metro Repubblica. "Studio su Mononoke Hime di Miyazaki", in cui Alice Manieri propone una trasposizione cinematografica, che indaga affinità e contrasti tra Oriente e Occidente, tra cinema e videogame; "Pac-Man vs Concept Art", artwork realizzati dall'associazione culturale MenteZero e da altri artisti provenienti da game art e concept art in omaggio al celebre videogioco; "Maschere e tradizione nei videogames", dove Andrea Cavaria mostra come un mezzo così antico come la maschera diventi archetipo nelle game art. Infine, dal 20 al 23 ottobre, la performance "Maschere parlanti", un'installazione interattiva realizzata da MenteZero e Artepasantante dove il pubblico, specchiandosi, vedrà il proprio volto trasformarsi in una maschera misteriosa. INGRESSO: 5€

19 OTTOBRE **AFFRESCHI DIGITALI: L'ARTE NELL'ERA DEI VIDEOGAME**
ORGANIZZATO DA LOREDANA DE MARCHI
Demart, Via Settembrini 1
Dipingere usando Photoshop, scolpire con Maya 3D, realizzare animazioni e video con strumenti sofisticati che prima autori e artisti non avevano a disposizione. Anche le foto che scattiamo tutti i giorni sono codici numerici. E la realtà? Come faremo ad appendere i quadri nei nostri salotti? Anche l'artigianato si evolve e con le tecniche di stampa e produzione, con la nascita dell'affresco digitale, si possono realizzare opere interessanti dal digitale al materiale. Demart propone ad artisti e interessati una mattina di demo sull'affresco digitale, producendo un soggetto a tema Pac-Man da donare a Iwatan. Il Made in Italy dell'arte lascia sempre la sua firma.

19/23 OTTOBRE **PLAY DESIGN**
ORGANIZZATO DA POLITECNICO DI MILANO-DIPARTIMENTO DI DESIGN
Piazza Duomo (ritrovo sotto la statua del cavallo)
Quattro squadre da tre giocatori ciascuna si sfidano per le strade del centro di Milano vestendo i panni di Designer. D.Learn - Design Adventure è un gioco di ruolo urbano geolocalizzato, che mette alla prova le conoscenze sul Design e sulle sue tracce nella città di Milano. È prevista una sessione di gioco al giorno aperta a tutti, basta iscriversi sul sito www.playdesign.polimi.it e le squadre verranno formate in loco. Ad ogni squadra verrà fornito un kit composto da uno smartphone con il gioco, una mappa e un mazzo di carte per esplorare lo spazio urbano rispondendo a domande utili a guadagnare punti e skill, ingaggiando sfide con le squadre avversarie.

19 OTTOBRE **VIDEOGAME: TRA ARTE E CULTURA SUPERANDO GLI STEREOTIPI. WIKIGAME DI EMANUELE CABRINI**
ORGANIZZATO DA COMUNE DI MILANO-SETTORE BIBLIOTECHE
Biblioteca Crescenzenago, Viale Don Orione 19
Durante l'incontro si esplorerà un particolare wiki creato dal fondatore di gamesearch.it, Emanuele Cabrini, per scorre velocemente il ricco mondo dei titoli e dei soggetti videoludici dalle origini ad oggi.

20 OTTOBRE **DIGITAL BROS GAME ACADEMY DAY | MEET THE INDUSTRY EXPERTS**
ORGANIZZATO DA DIGITAL BROS GAME ACADEMY SRL
Digital Bros Game Academy, Via Giovanni Labus 15/3
Porte aperte in Digital Bros Game Academy, la scuola di formazione concepita per preparare figure professionali destinate all'industria del videogioco. Digital Bros Game Academy offre l'occasione a tutti coloro che sono appassionati di videogame e vorrebbero fare della propria passione una professione di incontrare i professionisti del settore, di interagire con loro e conoscere le tappe del loro percorso professionale, per comprendere quali sono le opportunità e le strade da seguire per entrare nel mondo del lavoro, nel settore del videogame. L'evento si inserisce nel più ampio progetto della scuola che, valorizzando i talenti locali attraverso la formazione, vuole inoltre contribuire ad affermare l'Italia come un nuovo hub di eccellenza nell'industria del Game Entertainment.

20 OTTOBRE **VIGAMUS ACADEMY DAYS: DIETRO LE QUINTE DEL VIDEOGIOCO**
ORGANIZZATO DA VIGAMUS ACADEMY
Bandai Namco Entertainment, Viale Certosa 148
VIGAMUS Academy / LINK Campus University e Bandai Namco Entertainment consentiranno a 13 giovani interessati di partecipare a un evento unico e irripetibile. Un pomeriggio a porte chiuse, nella sede milanese dell'azienda, che permetterà ai partecipanti di assistere alla special lesson "Video Game as Global Innovative Industry" del Prof. Christian Born, Country Manager di Bandai Namco Entertainment Italia, e di visitare gli uffici della multinazionale giapponese, oltre a poter conoscere l'offerta formativa di VIGAMUS Academy / LINK Campus University. Durante la manifestazione, sarà inoltre possibile lasciare il proprio Curriculum Vitae al personale di Bandai Namco. Per informazioni su come partecipare e prenotare subito uno dei posti, basterà scrivere all'indirizzo mail: academy@vigamus.com o contattare la nostra info-line al numero 3664139390

20 OTTOBRE **PLAYFUL SKYLINES: I VIDEOGIOCHI E LO SPAZIO PUBBLICO**
ORGANIZZATO DA GAME HAPPENS!
Politecnico di Milano, Piazza Leonardo da Vinci 32
Guardando oltre il puro intrattenimento, alcuni giochi presentano le interpretazioni critiche dello spazio pubblico. Nei mondi digitali, le architetture urbane vengono rielaborate in chiave ludica: la città non è solo uno sfondo ben realizzato, ma diventa un elemento fondamentale di gameplay. In questa tavola rotonda tra game design e architettura, si parte da un'analisi di alcuni videogame - come Mirror's Edge e Assassin's Creed, ma anche Animal Crossing e Monument Valley - per rispondere alla domanda: come possiamo reinterpretare i nostri spazi pubblici urbani?

20 OTTOBRE **VISIONI LUDOLOGICHE. DODICI ANNI DI CRITICA VIDEOLOGICA**
ORGANIZZATO DA EDIZIONI UNICOPLI
IULM, Via Carlo Bo 1
L'editore Marzio Gianantoni ripercorre le tappe più importanti della critica videologica in Italia attraverso la collana LUDOLOGICA, pubblicata dalle Edizioni Unicopli, diretta da Matteo Bittanti e giunta, dopo 12 anni, al ventiseiesimo volume pubblicato.

20 OTTOBRE **VIDEOGAME: TRA ARTE E CULTURA SUPERANDO GLI STEREOTIPI. AMARCADE, RACCONTI PIXELOSI**
ORGANIZZATO DA COMUNE DI MILANO-SETTORE BIBLIOTECHE
Biblioteca Baggio, Via Pistoia 10
Lettura di brani tratti dal libro "Amarcade" di Gianlorenzo Barolotto, autore contemporaneo appassionato di videogame retro.

20 OTTOBRE **EXPLORE TALKS ON "VIDEOGAMES FOR BUSINESS"**
ORGANIZZATO DA COPPA-LANDINI SRL
Copernico Milano, Via Copernico 38 - c/o Theater Copernico
"Explore Talks" è un format di eventi a cadenza mensile progettati e realizzati da Coppa-Landini, società di consulenza per l'innovazione design-driven, per ispirare e contaminare su diversi ambiti del business e dell'innovazione con l'ausilio del design-thinking. L'appuntamento di ottobre con gli "Explore Talks" è dedicato alle possibilità e opportunità di applicazione dei videogiochi al business. Scopriremo, insieme a professionisti del settore, possibili strategie e soluzioni di utilizzo delle dinamiche dei videogiochi per creare soluzioni in grado di generare un vantaggio per i brand e le aziende.

20/23 OTTOBRE **LIGHT SABER COMBAT, L'ATTIVITÀ SPORTIVA REALE SI PROIETTA NEL MONDO DIGITALE**
ORGANIZZATO DA LUDOSPORT COMBAT ACADEMY ASD
Ludospport Combat Academy ASD, Via Padre Massimiliano Kolbe 5
Porte aperte a Ludospport Combat Academy, i visitatori potranno praticare le tecniche di combattimento con le spade laser gratuitamente e assistere alla dimostrazione della piattaforma digitale "MyLudospport" un portale interattivo comune ai praticanti di Light Saber Combat sportivo a livello internazionale. Ogni allievo Ludosport ha accesso al rating internazionale con il proprio punteggio personale, che si aggiorna contemporaneamente ai propri progressi didattici e sportivi. La piattaforma permette di iscriversi a tornei e competizioni nazionali/internazionali, di ricevere inviti ad eventi e comunicazioni istituzionali, di comunicare con altri allievi e docenti attraverso un sistema di messaggistica e di sfidarsi in duelli, il cui risultato concorre anch'esso ad assegnare punti validi per la classifica internazionale.

20 OTTOBRE **VIDEOGAME: TRA ARTE E CULTURA SUPERANDO GLI STEREOTIPI. LE CONNESSIONI REMOTE**
ORGANIZZATO DA COMUNE DI MILANO-SETTORE BIBLIOTECHE
Biblioteca Sant'Ambrogio, Via San Paolo 18
Il cinema è stata la Musa del XX secolo, affermatasi dopo la pittura. Lo stesso vale per il videogame, altra "opera d'arte totale" che, suddiviso in sei componenti fondamentali (Schema, Computer, Realtà, Interazione, Navigazione, Meraviglia), ovvero "Le connessioni remote", riconosce nelle arti delle diverse epoche storiche forme, strutture e meccanismi che ne hanno permesso l'affermazione. Nell'incontro Luca Traini ripercorre la storia dell'uomo dalle origini delle arti rupestri al videogame.

20 OTTOBRE **VIDEOGAME: TRA ARTE E CULTURA SUPERANDO GLI STEREOTIPI.**
"GAME ART REVOLUTION" E L'EDUTAINMENT DIGITALE
ORGANIZZATO DA COMUNE DI MILANO-SETTORE BIBLIOTECHE
Biblioteca Chiesa Rossa, Via San Domenico Savio 3
Presentazione del libro "Game Art Revolution" con contributi dell'Accademia di Belle Arti di Venezia sull'edutainment digitale e le game art.

21 OTTOBRE **L'AREA DEL GAMING DELLA BIBLIOTECA DELLA CASA DI RECLUSIONE DI MILANO OPERA**
ORGANIZZATO DA FONDAZIONE PER LEGGERE
Casa di Reclusione di Opera, Via Camporgnago 40
Ampliare i servizi offerti alla popolazione detenuta e trovare nella biblioteca d'istituto un luogo che valorizza le dinamiche educative e socio-aggregative del gioco. "Gaming@yourlibrary", progetto che la Fondazione Per Leggere coordina sul territorio del sud-ovest milanese, porta giochi e videogame nelle biblioteche, spazio di incontro e di condivisione, attento a ogni esigenza e aperto ai nuovi media. Attraverso un'azione di alfabetizzazione si offrono strumenti con possibilità inedite di lettura, sfruttando la crossmedialità come calamita per conquistare nuovi pubblici. Giochi e videogiochi completano oggi la missione delle biblioteche e rappresentano un'azione umana del raccontare storie. La loro introduzione nel contesto di un carcere afferma un'immagine positiva degli spazi e facilita esperienze di valore e arricchimento culturale. Ingresso su accreditato fino a 50 persone, per accreditarsi scrivere a: gameartgalleri@igmail.com

21,22 OTTOBRE **THE WAY OF LIFE: TRA ARTE E INTRATTENIMENTO**
ORGANIZZATO DA ASSOCIAZIONE CULTURA CYBERCOCONUT
Coworking Login, Via privata Stefanardo da Vimercate 28
La vita si presenta a livelli e allo spazio Login -il coworking più tecnologico di Milano- il pubblico può partecipare a questa riflessione in due modi: guardando gli artwork di Cybercoconut e le foto di Mariella PERRUCCI. Tema il gioco e la vita nelle sue varie sfumature. Nelle foto della fotografa italiana che vive a Chicago la quotidianità viene estratta dal suo stato e rielaborata in lucidi che contengono immagini e disegni, gli stessi lucidi usati una volta per lavoro. Nei frame del videogame The Way of Life le possibilità grafiche e le variabili della vita infantile, adulta, anziana. Sarà possibile capire e provare il videogame di Cybercoconut nato a una recente Global Game Jam del Politecnico e che in poco tempo su Steam ha raggiunto 500 mila persone a livello internazionale. Con questa occasione anche il pubblico italiano può scoprirlo e partecipare al suo lancio.

21 OTTOBRE **RITORNO AL FUTURO DAY: 21.10.2015 IL RADUNO MONDIALE AL CINEMA**
ORGANIZZATO DA NEXO DIGITAL
Ducale Multisala, Piazza Napoli 27
Il 21 Ottobre 2015 Marty e Doc sono attesi nel futuro: arrivano al Cinema Ducale di Milano e in tutti i cinema di Italia! Trova la sala a te più vicina su www.nexodigital.it. Il programma prevede la proiezione consecutiva del primo e del secondo episodio di Ritorno al Futuro. Segui la pagina Facebook di Milan Games Week per ricevere il coupon che ti fa entrare al cinema con un biglietto a prezzo ridotto.

21 OTTOBRE **PIXEL TRA LE NUOVE: TRA FUMETTI E VIDEOGIOCHI**
ORGANIZZATO DA WOW SPAZIO FUMETTO IN COLLABORAZIONE CON FONDAZIONE FRANCO FOSSATI
Wov Spazio Fumetto, Viale Campania 12
Il museo del fumetto ospiterà la presentazione del libro "Pixel tra le nuvole: tra fumetti e videogiochi" di Francesco Toniolo, che analizza il rapporto tra i due media. A seguire il collettivo Retrogaming Bergamo farà giocare gli appassionati con i classici del genere ispirati ai fumetti.

21 OTTOBRE **VIDEOGAME: TRA ARTE E CULTURA SUPERANDO GLI STEREOTIPI.**
CREATORI SI NASCE. RITRATTI DA MYAMOTO A WRIGHT
ORGANIZZATO DA COMUNE DI MILANO-SETTORE BIBLIOTECHE
Biblioteca Affori, Viale Affori 21
Esposizione dei quadri di Samuele Arcangeli, che raffigurano i principali creatori videoludici realizzati a tecnica mista su legno.

21,22 OTTOBRE **STAMPA IN 3D LA TUA CONSOLE & EXPERIMENTAL GAMING NIGHT**
ORGANIZZATO DA GAME OVER ROOM IN COLLABORAZIONE CON SHAREWOOD ASSOCIAZIONE CULTURALE
Game Over Room presso Leoncavallo Spazio Pubblico Autogestito, Via Antoine Watteau 7
Ingredienti per una console perfetta? Tecnologie hardware e software open-source, una buona dose di stampa 3D, un pizzico di colore, gli strumenti adatti e passione per i videogame messi a disposizione da Game Over Room. Venite a scoprire questa ricetta il 21 ottobre nel workshop di autoproduzione della propria console. Mentre, giovedì 22 ottobre parteciperete a una serata di videogame sperimentali dedicata ai più strabilianti concept-game in circolazione presso la nostra "sala-giochi" underground, sei postazioni "arcade" e un maxi-schermo da più di 150 pollici e super suono per sfidarsi divertirsi e restare tutti a bocca aperta. Ci vediamo alla GAME OVER ROOM presso Leoncavallo Spazio Pubblico Autogestito.

22 OTTOBRE **MATTEO STRUKUL E MULTIPLAYER EDIZIONI PRESENTANO "I CAVALIERI DEL NORD"**
ORGANIZZATO DA NETADDITION IN COLLABORAZIONE CON COMUNE DI MILANO-SETTORE BIBLIOTECHE
Biblioteca Parco Sempione, Viale Miguel de Cervantes snc
Presentazione del libro di Matteo Strukul "I Cavalieri del Nord" e mostra di concept art, in occasione del contest indetto lo scorso luglio da Multiplayer Edizioni e Game Art Gallery per la realizzazione della copertina del libro. Saranno presenti l'autore, Matteo Strukul, e la vincitrice del contest, Valeria Brevigliero.

22 OTTOBRE **VIDEOGAME: TRA ARTE E CULTURA SUPERANDO GLI STEREOTIPI.**
PANORAMICA DI ASSOCIAZIONI ED ENTI ITALIANI PER LA CULTURA VIDEOLOGICA.
ORGANIZZATO DA COMUNE DI MILANO-SETTORE BIBLIOTECHE.
Biblioteca Sicilia, Via Sacco 14
Debora Ferrari e Luca Traini di Neoludica presentano un excursus nell'incontro delle realtà italiane e delle istituzioni che si occupano di game culture e di formazione videologica.videogame.

22 OTTOBRE **ANNI 90: WESTWOOD STUDIOS | DA DUNE 2 A COMMAND&CONQUER; INCONTRO CON RICK GUSH**
ORGANIZZATO DA ISTITUTO EUROPEO DEL DESIGN
IED, Via Amatore Sciesa 4
Incontro con Rick Gush, artista e scrittore californiano, noto per il suo lavoro presso Westwood Studios, una delle più importanti software house degli anni '90. Tra le sue opere in qualità di gamer designer sono da segnalare gli indimenticabili Legend of Kyrandia, Dune II e Lands of Lore. Inoltre, è accreditato per titoli celebri quali Command&Conquer e Blade Runner. L'incontro fa parte di Nat(vi) Videoludici, un'iniziativa promossa da Playing the Game, interamente focalizzata su un periodo molto speciale per la storia dei videogiochi: gli anni novanta. Playing The Game realizza Game Jam, Workshop, Videogames Showcase ed occasioni di incontro dedicate ai videogiochi.

22 OTTOBRE **VIDEOGAME QUIZ | (SI LA VITA È TUTTO UN QUIX!) & KENOBIT + BISBOCH: GAME BOY MUSIC**
ORGANIZZATO DA ANDREA BABICH E FABIO BORTOLOTTI
Circolo Arci Club 27, Via Demonte 8
Andrea Babich e Fabio Bortolotti, aka Bisboch e Kenobit, presentano una serata all'insegna della cultura videologica, che si svolgerà proprio come un quiz televisivo, ma strettamente a tema gaming. Dopo un anno di streaming e concerti, la coppia più attiva del retrogaming italiano torna con una serata dal vivo con sottofondo musicale BBIT, TESSERA ARCI: 10€

23 OTTOBRE **VIDEOGAME: TRA DIMENSIONE ARTISTICA E MERCATO, UNA RICERCA INTERNAZIONALE**
ORGANIZZATO DA UNIVERSITÀ CATTOLICA DI MILANO & ESSEC DI PARIGI
Università Cattolica di Milano - Aula c012, Via Carducci 30
All'Università Cattolica di Milano -tra le prime in Italia ad aderire alle ricerche e alle pubblicazioni sui temi di Neoludica e del rapporto videogame-beni culturali- Elena Di Raddo, professore che affronta nel suo corso il tema di Arte e Imprenditorialità, ospita Élisa Operti, docente all'ESSEC di Parigi, per una conferenza aperta a tutti, ma soprattutto a studenti, publishers e sviluppatori. Operti da oltre un anno porta avanti, insieme a Jerome Barthelemy (professore ad ESSEC), una ricerca mondiale sull'influenza della cultura nel'industria videologica mondiale. Analizzando circa 30.000 video game lanciati sul mercato mondiale tra il 1980 ed il 2011, il progetto evidenzia il legame tra scelte imprenditoriali di publishers e sviluppatori, valore artistico e risultati commerciali del prodotto. Dati alla mano i risultati sono sorprendenti.

23/25 OTTOBRE **TOUCH TECHNOLOGY: CORPO, EMOZIONI E COMUNICAZIONE DIGITALE**
ORGANIZZATO DA ANNA SACCONI
Circolo Arci Club 27, Via Demonte 8
Una mostra che illustra il percorso artistico per educatori nato da una tesi di terapeutica artistica. Lo scopo è mostrare come l'arte sia un mezzo per scoprire, riflettere e diffondere l'educazione alle nuove tecnologie, soprattutto per i più giovani. Vernissage previsto per venerdì 23 e mostra aperta sabato 24 e domenica 25. <https://www.facebook.com/pages/Touch-Technology/1605457533056369?ref=tes> TESSERA ARCI: 10€

23 OTTOBRE **VIDEOGAME: TRA ARTE E CULTURA SUPERANDO GLI STEREOTIPI.**
C'ERA UNA VOLTA PAC-MAN, FAVOLE IN UN FRAME.
ORGANIZZATO DA COMUNE DI MILANO-SETTORE BIBLIOTECHE
Biblioteca Niguarda, Via Passerini 5
La designer Daniela Masera ha rielaborato negli anni le favole della tradizione, attualizzandole e facendo, per ogni breve racconto, un'immagine. Come un frame, che geometricamente racconta la storia nota, da CappuccettoRosso a Pinocchio, con una forma a Pac-Man nero che determina ogni storia. L'artista presenterà la rilettura contemporanea delle favole da lei rielaborate in una narrazione tutta originale accompagnando il tutto con l'esposizione delle sue opere.

23 OTTOBRE **LIVE THE DRESSUPPER™ EXPERIENCE - BE YOURSELF, BE A DRESSUPPER!**
ORGANIZZATO DA THE DRESSUPPER
ATM Bar, Via Bastioni di Porta Volta 18/A
THE DRESSUPPER: YOUR PERSONAL DRESSING ROOM™ è un camerino virtuale dove l'utente ha l'opportunità di creare in autonomia e senza schemi prestabiliti il proprio Outfit, diventando in questo modo look creator di sé stesso. Scegli il Avatar con cui giocare, personalizzalo e fagli indossare i prodotti della nostra Boutique. Scopri tutti i segreti della Dressing Room, lo style detector e i Good/Dad Guys: ti sapremo dare ottimi consigli di stile! E non è tutto: basta un semplice click e potrai acquistare online il tuo Outfit preferito! Perché THE DRESSUPPER™ non è seguire la moda. È crearla. ([#theadressupper](http://www.thedressupper.com))

23 OTTOBRE **GIOCHI PER TUTTI I SENSI: ACCESSIBILITÀ E VIDEOGAME NELLA CITTÀ DEI MAKERS**
ORGANIZZATO DA WEMAKE, MAKERSPACE
WeMake Makerspace, Via Stefanardo da Vimercate 27
Tutti siamo abituati a giocare con pad, tastiere e controlli basati sul movimento, ma come può giocare o interagire con un computer chi non è in grado di fare movimenti troppo complessi? RisingPixel (www.risingpixel.com) e BigBangPixel (www.bigbangpixel.com) hanno creato un gioco che sia il più accessibile ed esclusivo possibile realizzando un videogame di scii comandato con la forza del pensiero! Durante l'evento presso WeMake (www.wemake.cc) il pubblico potrà conoscere il mondo dei giochi accessibili, sperimentarli in prima persona e capire come le tecnologie presenti in un foblab e makerspace possono supportarne la progettazione e la realizzazione con Luca Contata, Rising Pixel, Zor Romano e Costantino Bonignoni, co-founders WeMake Makerspace e Antonino Cotroneo, istruttore di tecnologie assistite e maker.

24 OTTOBRE **IL PAESAGGIO E IL SUO CODICE, COME GIOCARE TRASFORMANDO LA REALTÀ**
ORGANIZZATO DA STREAMCOLORS S.R.L.
Streamcolors, Via Vela 8
Streamcolors è lo studio di arti digitali di Milano che realizza, in modo non convenzionale e con un software proprietario, installazioni interattive, storytelling e consulenza creativa caratterizzando il proprio lavoro dall'innovativo utilizzo dell'esperienza in tempo reale tipica dei videogiochi, intesa come esperienza emozionale per una nuova conoscenza. Ha firmato progetti importanti nel campo della moda (Ero, add) e della cultura entrando come case history di successo in importanti pubblicazioni (www.streamcolors.com). Per la serata di evento il pubblico potrà sperimentare di persona la navigazione che trasforma la realtà da 2D a 3D, attraverso un software appositamente creato e installato in un cabinato anni 80, e fissare la propria visione personale di un mondo nuovo, attraverso la spiegazione dei fondatori e la tecnologia che mettono a disposizione.

24 OTTOBRE **CONCERTO LIVE: PICCHIADURO & SPARATUTTO**
ORGANIZZATO DA TRICIPERATOPI
Atelier Del Teatro, Stazione del Passante Ferroviario Repubblica
I Triciperatopi sono un gruppo di bravi ragazzi che suonano la musica. I Triciperatopi canteranno di trichechi ciccioni e confetture odiose, idraulici depressi, amori impossibili e sfigne universali e del narcisismo nella scena hip-hop barocca. Ci saranno ballabili e danze, ma anche musiche raffinate e pennellate. I Triciperatopi presenteranno per il Fuori Games Week le musiche belle del loro nuovo disco con influenze gaming, Ballare e divertimento. Pungente ironia e smussato sarcasmo. INGRESSO: 5€

25 OTTOBRE **INTERATTIVITÀ TRA SPAZIO E MUSICA**
ORGANIZZATO DA MENTEZERO & DIAVERUM & CIVICHE MILANO
Circolo Arci Club 27, Via Demonte 8
Presso il Club 27 un aperitivo con i Diaverum in concerto con gli arrangiamenti proposti dalle Civiche di Milano delle più celebri colonne sonore del mondo videoludico. Durante il concerto MenteZero allestisce un corridoio virtuale e virtual sound 3d, due installazioni che permettono ai partecipanti di interagire in real time con la musica e lo spazio, come dentro a un videogame. TESSERA ARCI: 10€

EVENTI SPECIALI

MILAN
GAMES WEEK
GURU
MGW GURU
23 OTTOBRE | 18.00 - 19.00
SALA BOLAFFIO > FIERAMILANOCITY

MILAN
GAMES WEEK
PARTY
MGW PARTY
23 OTTOBRE | 20.00
BOBINO CLUB > ALZAIA NAVIGLIO GRANDE 116