

## Gli autori

### *Roberto Cappai*

Si è laureato all'Università di Pisa con una tesi sul videogame come medium artistico, per la quale ha ricevuto una menzione speciale nell'ambito del Premio Archivio Videoludico 2016. Attualmente è dottorando in “Storia delle Arti e dello Spettacolo” (Progetto Pegaso – Università di Firenze, Pisa e Siena), e la sua ricerca riguarda il videogame come forma del video. Tra il 2016 e il 2018 ha partecipato come relatore esperto alla XXVI edizione del festival INVIDEO (Milano), alla conferenza nazionale della Italian Digital Game Research Association (Roma), e alla conferenza internazionale *KISMIF 2018* (Porto). Nel 2018 è stato *visiting student* presso il Game Research Lab dell'Università di Tampere (Finlandia). Tra le sue pubblicazioni *Il videogame come Memento Mori*, in *Saggi e recensioni del 32° Premio Adelio Ferrero* (Falsopiano, Alessandria 2015).

### *Alessandro Cecchi*

È ricercatore di “Musicologia” e “Storia della Musica” all'Università di Pisa. Le sue ricerche più recenti, sulle quali ha scritto articoli e saggi in volumi, riguardano la teoria e l'estetica musicale, la musica nella letteratura tedesca, la storia della musica e del suono cinematografico in Italia, la teoria della performance musicale e la sua circolazione attraverso i media. È membro dell'*editorial board* della rivista «Archival Notes» (Fondazione Giorgio Cini, Venezia) e del Collegio Docenti del dottorato Pegaso in “Storia delle Arti e dello Spettacolo” (Università di Firenze, Pisa e Siena). Tra le sue ultime pubblicazioni: *Forming Form through Force: Bruckner, Mahler and the Structural Function of Highpoints* in *Rethinking Mahler* (a cura di J. Barham, Oxford University Press, Oxford 2017); *Live*,

*streaming, fonolatria, schizofonia* nel volume *Il contributo italiano alla storia del pensiero – Musica* (a cura di S. Cappelletto, Istituto della Enciclopedia Italiana fondata da Giovanni Treccani, 2018).

### *Andrea Dresseno*

Dopo la laurea in DAMS Cinema all'Università di Bologna, ha iniziato a lavorare nel 2002 al Progetto Chaplin della Cineteca di Bologna, occupandosi della digitalizzazione e del trattamento del fondo cartaceo e fotografico appartenuto al cineasta inglese. È fondatore e responsabile dell'Archivio Videoludico della Cineteca di Bologna e project manager di IVIPRO - *Italian Videogame Program*. Collabora da anni con riviste e blog specializzati in videogiochi e cinema.

### *Donatella Fantozzi*

È ricercatrice in “Didattica e Pedagogia Speciale” presso l'Università di Pisa. Si occupa di didattica e di strategie di insegnamento/apprendimento, di Disturbi Specifici di Apprendimento e difficoltà scolastiche in genere e di inserimento lavorativo delle persone con disabilità. Tra le sue pubblicazioni: *Ludolinguistica e apprendimento della letto-scrittura*, in «PedagogiaPiùDidattica», Vol. 4, n. 2, Erickson, Trento 2018; *La dimensione ludica in contesti critici, il gioco in ospedale*, in *Children's play Multifaceted aspects* (a cura di S. Besio e T. Zappaterra, Edizioni ETS, Pisa 2018); *DSA e fruibilità dei libri di testo nella scuola primaria* (Edizioni ETS, Pisa 2016).

### *Maria Antonella Galanti*

È professoressa ordinaria di “Didattica e pedagogia speciale” presso il Dipartimento di Civiltà e forme del sapere dell'Università di Pisa. Si occupa di formazione dell'identità, di conflitti sociali, generazionali e di genere e di prevenzione educativa rispetto a patologie quali i disturbi d'ansia, i disordini alimentari, la depressione e i disturbi di personalità. I suoi interessi riguardano anche i disturbi del neurosviluppo e in particolare quelli dello spettro autistico e di

tipo intellettuale. Tra i suoi scritti principali si ricordano: *Sofferenza psichica e pedagogia. Educare all'ansia, alla fragilità e alla solitudine* (Carocci, Roma 2007); *Smarrimenti del Sé. Educazione e perdita tra normalità e patologia* (Edizioni ETS, Pisa 2012); *Disturbi del neurosviluppo e reti di cura. Prospettive neuropsichiatriche e pedagogiche in dialogo* (con B. Sales, Edizioni ETS, Pisa 2017).

### Manfred Giampietro

È compositore e direttore, dal 2011, dell'Orchestra dell'Università di Pisa, presso il "Centro per la diffusione della cultura e della pratica musicale". È dottore di ricerca in "Storia delle arti visive e dello spettacolo" presso l'Ateneo pisano, dove è anche docente di "Musica per film". Tra i suoi interessi di analisi, le intersezioni della musica con il cinema e, più in generale, con le immagini. Ha scritto numerosi saggi in rivista e due monografie: *Ruoli e funzioni della musica nel cinema. Quasi un dialogo* (Felici Editore, Pisa 2012) e *Consonanze. Sondaggi ed esperienze musicali* (Istos, Pisa 2014). Ha composto per Quieta Muovere Teatro, per Cluster - Compositori europei, e, recentemente, per il video *La bellezza della prossimità* di G. Padroni. Sue le musiche originali per numerosi cortometraggi e quattro lungometraggi, tra i quali *Il giocatore invisibile* di S. Alpini.

### Roberto Gronda

È ricercatore in "Filosofia della Scienza" presso l'Università di Pisa. Si è occupato principalmente di filosofia della scienza pragmatica e, più recentemente, i suoi interessi di ricerca si sono estesi alla filosofia della competenza e dell'analisi delle forme di interazione fra esperti e pubblico nel contesto della deliberazione democratica. Tra le sue pubblicazioni, si segnala il volume *Filosofie della Praxis. Preti e Dewey* (Edizioni della Normale, Pisa 2013), la curatela della raccolta di saggi *Pragmatismo e Filosofia della scienza* (Pisa University Press, Pisa 2017), l'edizione del manoscritto originale delle *Lectures in China* di John Dewey, apparso in «European Journal of Pragmatism and American Philosophy», VII/2 (2015). Ha attualmente in preparazione un libro sulla filosofia della scienza in Dewey.

*Marco Alfieri*

È programmatore di videogiochi. Nei primi anni 2000 impara gli strumenti base per programmare giochi di ruolo, iniziando poi a usare software più professionali (Game Maker, Unity e Unreal Engine). Sviluppa progetti anche durante il periodo universitario, tra Pisa, Uppsala e Stoccolma, dove ha collaborato con lo studio di videogiochi indipendenti Talawa Games. Nel 2015 scrive le prime righe di codice di *Call Of Salveenee*, un *multiplayer* arena a tema satirico politico sviluppato in due anni, e crea un trailer che ha reso popolare il progetto fin dai primi momenti di sviluppo del videogioco. Nel 2017 scrive il prequel di *Call Of Salveenee*, *Ruspa League*, un videogioco competitivo dove la satira viene concentrata in particolar modo sulla vecchia Lega Nord tramite uno sport game. Nel 2018 crea *Rise Of Trump*, il suo primo titolo internazionale. Alterna lo sviluppo di videogiochi con l'insegnamento di tale materia presso varie accademie, effettuando anche lavori in realtà virtuale nella valorizzazione dei beni culturali.

*Elena Marcheschi*

È ricercatrice presso l'Università di Pisa. Insegna "Il Cinema e le Arti" e "Arte e Multimedialità" per il corso di laurea in Discipline dello Spettacolo e della Comunicazione e per il corso di laurea in Storia e Forme delle Arti Visive, dello Spettacolo e dei Nuovi Media. Le sue ricerche, sulle quali ha scritto articoli e saggi in volumi, riguardano la videoarte, il cinema sperimentale e le forme installative del video, con particolare attenzione verso l'analisi del mondo contemporaneo, i linguaggi femminili e l'autorappresentazione. Fa parte dell'*editorial staff* di «Cinéma&CIE. International Film Studies Journal» e dal 2005 è consulente artista di INVIDEO, Mostra internazionale di video e cinema oltre (Milano). Tra le sue pubblicazioni: *Videoestetiche dell'emergenza. L'immagine della crisi nella sperimentazione audiovisiva* (Kaplan, Torino 2015), *Sguardi eccentrici. Il fantastico nelle arti elettroniche* (Edizioni ETS, Pisa 2012) e *I film in tasca. Videofonino, cinema e televisione* (con M. Ambrosini e G. Maina, Felici Editore, Pisa 2009).

### *Eva Marinai*

È ricercatrice all'Università di Pisa, dove insegna “Storia del Teatro” e “Storia del Teatro antico” nel percorso di laurea Triennale e “Metodologia delle arti performative” nel percorso Magistrale. Vicepresidente del Corso di Studi in Discipline dello Spettacolo e della Comunicazione dal 2016, è attualmente responsabile scientifica del Progetto di Ateneo 2018\_48 sulla “Documentazione d'artista: mappatura digitale dei processi creativi tra arti figurative e performative”. Si occupa di teatro contemporaneo, estetica della ricezione dei miti classici e storia delle interrelazioni tra performance e media. Tra le sue pubblicazioni, le monografie: *Il comico nel teatro delle origini* (Titivillus, Pisa 2003), *Gobbi, Dritti e la satira molesta. Copioni di voci, immagini di scena: 1951-1967* (Edizioni ETS, Pisa 2006), *Teorie sull'attore. Percorsi critici per capire le fonti* (Felici Editore, Pisa 2010), *Antigone di Sofocle-Brecht per il Living Theatre* (Edizioni ETS, Pisa 2014).

### *Veronica Neri*

È ricercatrice in “Filosofia Morale” presso l'Università di Pisa. Insegna “Etica della comunicazione pubblicitaria” e “Etica della comunicazione pubblica” per il corso di laurea in Discipline dello Spettacolo e della Comunicazione e per il corso di laurea in Filosofia del medesimo ateneo. Si occupa della relazione tra etica generale e etica applicata con particolare riferimento all'etica della comunicazione, in specie all'etica della comunicazione pubblica, della pubblicità, dell'immagine, dell'immaginario sociale e delle nuove tecnologie. Tra le sue pubblicazioni, *L'immagine nel web. Etica e ontologia* (Carocci, Roma 2013), *L'etica della comunicazione pubblicitaria* (La Scuola, Brescia 2014) e *Etica dell'immaginario sociale. Paradigmi a confronto* (Edizioni ETS, Pisa 2016), nonché articoli per riviste nazionali e internazionali.

### *Maria Teresa Soldani*

È musicista, compositrice e videomaker. Dottore di ricerca in “Storia delle Arti e dello Spettacolo” (Progetto Pegaso – Università

di Firenze, Pisa e Siena), nel 2015 è stata *visiting research fellow* presso la McGill University a Montréal, Canada. Attualmente si occupa della web-tv e dell'Archivio Audiovisivo del Centro per l'arte contemporanea Luigi Pecci. Tra i suoi interessi ci sono il cinema indipendente e sperimentale americano, il *found footage*, la musica da film, le culture underground, le scene musicali e la *pop culture*. Tra le sue pubblicazioni si ricorda la monografia *Naked City. Identità indipendenza e ricerca nel cinema newyorchese* (Quaderni di CinemaSud, 2013) e numerosi saggi in libri e riviste tra cui «Imaginations», «Cinéma&Cie», «Cinergie», «SegnoCinema» e il catalogo di *INVIDEO*, Mostra internazionale di video e cinema oltre.