

Intorno al LibroGame

anticipazioni e prospettive
dell'Interactive Storytelling

Il LibroGame è stato un notevole fenomeno editoriale - italiano ed internazionale - degli anni '80 del Novecento, erede dei racconti a bivi sognati da Jorge Luis Borges e allo stesso tempo in sintonia con le prime riflessioni teoriche sulla tecnologia degli ipertesti.

Un fenomeno editoriale che portava a larga diffusione di pubblico il genere fantasy, apriva dibattiti nelle scuole e nelle biblioteche, imponeva una forma narrativa dialogica e partecipativa, iniziando quella rivoluzione di linguaggi e immaginario che avrebbe caratterizzato il successo dei videogame.

Cosa resta di quell'esperienza? Quali prospettive ha aperto? In che modo è possibile connetterla con le tendenze attuali della narrativa interattiva? Ne parlano:

- **Giulio Lughi**, docente di *Interactive Storytelling*, già direttore della collana *LibroGame*
- **Peppino Ortoleva**, docente di *Storia dei Media*, studioso di storia e teoria dei mezzi di comunicazione..
- **Marco Mazzaglia**, *Senior System Architect e Project Manager* presso *Synesthesia*, *videogame evangelist*
- **Riccardo Fassone**, docente di *Storia e Teoria delle Forme Videoludiche*, studioso di videogiochi
- **Ivan Mosca**, *dottore di ricerca in Filosofia*, esperto di *Games Studies*

*L'incontro è organizzato nell'ambito dell'insegnamento di [Interactive Storytelling](#), corso di laurea magistrale in *Comunicazione e Culture dei Media* dell'Università degli Studi di Torino.*

Martedì 17 ottobre 2017, h 12-15
Auditorium del Laboratorio Multimediale "Guido Quazza"
primo seminterrato di Palazzo Nuovo
via Sant'Ottavio 20, Torino.