

Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti

A cura di Matteo Bittanti

Edizioni Unicopli, 2008

collana Ludologica

www.videoludica.com

INDICE

p. 7 Introduzione. Teorie dell'intermedialità vs. teorie intermedie
di *Matteo Bittanti*

11 Ma è arte? I videogiochi sono inferiori al cinema come forma di espressione artistica?
di *Matt Kimmich*

33 Trailers videoludici. Le forme brevi del gioco
di *Mario Gerosa*

57 La proliferazione dell'horror. *Survival horror* e la serie di *Resident Evil*
di *Richard J. Hand*

83 Videogame e montage. Alcune considerazioni sul montaggio interattivo
di *Michael Nitsche*

107 Introduzione alla cinematografia interattiva
di *Thierry Adam*

129 Per capire bisogna giocare. *Gerry* ed *Elephant* di Gus Van Sant e l'etica della narrazione del film video
ludico
di *Chris Cooling*

145 Il fardello della narrativa. *Enter the Matrix*
di *Diane Carr*

p. 165 Divisioni compromesse. Sul concetto di soglia nei fumetti e nei videogiochi
di *Laurie Taylor*

183 Cross-medialità nel rapporto tra videogame e serie televisive
di *Luca Ballico*

201 Giocare di corsa: Logica ed estetica dello speedrun
di *Matteo Bittanti*

223 Bibliografia

231 Ludografia

233 Filmografia

235 Gli autori