

*Collana diretta da Salvo Vaccaro e Pierre Dalla Vigna*

## COMITATO SCIENTIFICO

Pierandrea Amato (*Università degli Studi di Messina*), Stefano G. Azzarà (*Università di Urbino*), Emiliano Brancaccio (*Università degli Studi del Sannio*), José Luis Villacañas Berlanga (*Universidad Complutense de Madrid*), Oriana Binik (*Università degli Studi Milano Bicocca*), Pierre Dalla Vigna (*Università degli Studi "Insubria", Varese*), Antonio De Simone (*Università degli Studi di Urbino Carlo Bo*) Giuseppe Di Giacomo (*Sapienza Università di Roma*), Raffaele Federici (*Università degli Studi di Perugia*), Maurizio Guerri (*Accademia di Belle Arti di Brera*), Micaela Latini (*Università degli Studi di Ferrara*), Luca Marchetti (*Sapienza Università di Roma*), Valentina Tirloni (*Université Nice Sophia Antipolis*), Salvo Vaccaro (*Università degli Studi di Palermo*), Jean-Jacques Wunenburger (*Université Jean-Moulin Lyon 3*)





# FOTOLUDICA

Fotografia e videogiochi  
tra arte e documentazione

A cura di  
Matteo Bittanti e Marco De Mutiis



 **MIMESIS**



Traduzioni dall'inglese di Matteo Bittanti.

Questa ricerca è stata finanziata dal Dipartimento di Comunicazione, arti e media "Giampaolo Fabris" dell'Università IULM di Milano.

Immagine di copertina: Marco Goran Romano, 2024.

MIMESIS EDIZIONI (Milano – Udine)  
[www.mimesisedizioni.it](http://www.mimesisedizioni.it)  
[mimesis@mimesisedizioni.it](mailto:mimesis@mimesisedizioni.it)

Collana: *Eterotopie*, n. 1018  
Isbn: 9791222310329

© 2025 – MIM EDIZIONI SRL  
Piazza Don Enrico Mapelli, 75 – 20099  
Sesto San Giovanni (MI)  
Phone: +39 02 24861657 / 21100089

# INDICE

INTRODUZIONE <i>di Matteo Bittanti e Marco De Mutiis</i>	9
---	---

## PARTE 1: FONDAMENTI TEORICI E TECNICI DELLA FOTOLUDICA

PUNTA E SCATTA. LA RIMEDIAZIONE DELLA FOTOGRAFIA NELLO SPAZIO LUDICO <i>di Cindy Poremba</i>	29
--	----

DISEGNARE SENZA LUCE. LA FOTOGRAFIA SIMULATA NEI VIDEOGIOCHI <i>di Seth Giddings</i>	47
--	----

RIDEFINIRE GLI <i>SCREENSHOT</i> : PER UN'ALFABETIZZAZIONE CRITICA DELLE PRATICHE DI CATTURA DELLO SCHERMO <i>di Jan Švelch</i>	77
---	----

CAMERA LUDICA: RIFLESSIONI SULLA FOTOGRAFIA NEI VIDEOGIOCHI <i>di Sebastian Möring, Marco De Mutiis</i>	113
---	-----

FOTOLUDICA E DIRITTO D'AUTORE <i>di Gabriele Aroni</i>	145
---	-----

PARTE 2:  
ARTE E CREATIVITÀ NELLA FOTOGRAFIA  
VIDEOLUDICA

IL GIOCATORE COME FOTOGRAFO E LAVORATORE <i>di Marco De Mutiis</i>	175
SENZA VEDERE <i>di Justin Berry</i>	199
GRAND THEFT PHOTO OVVERO, COME GIOCARE CON I VIDEOGIOCHI <i>di Kent Sheely</i>	211
VOCI DI UN DIARIO SULLA FOTOGRAFIA VIDEOLUDICA <i>di Adonis Archontides</i>	225
AH SHIT, HERE WE GO AGAIN <i>di Leonardo Magrelli</i>	237
MEMORIES OF TERRITORY: BORIS CAMACA DECONSTRUISCE LA FOTOGRAFIA PAESAGGISTICA IN RED DEAD REDEMPTION 2 <i>di Antonio Careri</i>	249
PLAYSTATION PHOTOGRAPHY. PER UNA TEORIA DELLA FOTOGRAFIA VIDEOLUDICA <i>di Vladimir Rizov</i>	269

PARTE 3:  
DOCUMENTAZIONE, MEMORIA E PRESERVAZIONE

SOUVENIR DAI MONDI DIGITALI: LA FOTOGRAFIA DEI VIDEOGIOCHI COME DOCUMENTAZIONE <i>di Alex Urban</i>	293
L'ARCHIVIAZIONE FOTOGRAFICA DEI GRAFFITI NEI E CON I VIDEOGIOCHI <i>di Kieran Nolan</i>	331



LE ANIME OSCURE DELL'ARCHEOLOGIA: DOCUMENTARE *ELDEN RING*  
di Florence Smith Nicholls, Michael Cook 355

GIOCARE CON LA STORIA E IL PATRIMONIO CULTURALE GRAZIE  
AI MASHUP CULTURALI DI *ASSASSIN'S CREED ODYSSEY*  
di Richard Cole 395

LA METAREFERENZIALITÀ ATTRAVERSO LE IMMAGINI *IN-GAME*  
NELLE SIMULAZIONI IMMERSIVE  
di Hans-Joachim Backe 421

#### PARTE 4: LA FOTOLUDICA TRA POLITICA E IDEOLOGIA

*HEAD SHOT!* ARTEFATTI DEL GIOCO INTERVENTISTA. LE  
SCHERMATE ESTESE DI JOSEPH DELAPPE  
di Joseph DeLappe, Laura Leuzzi 459

LA MINIERA GALATTICA. FOTOGRAFIA, META-STRUTTURA  
ED ESTRATTIVISMO IN *NO MAN'S SKY*  
di Simone Santilli 493

INQUADRARE L'AGENTIVITÀ NEI VIDEOGIOCHI: *DOWN AND OUT*  
*IN LOS SANTOS* E LA FOTOGRAFIA *IN-GAME* COME PRATICA LUDICA  
SOVVERSIVA  
di Ivan Girina 513

FOSSILE O *SOUVENIR*? LA DOCUMENTAZIONE FOTOLUDICA  
DEL PAESAGGIO NATURALE SIMULATO TRA ESTETICA E IDEOLOGIA  
di Matteo Bittanti 541

#### PARTE 5: STORIA E MEMORIA DEL VIDEOGIOCO ATTRAVERSO LA FOTOGRAFIA

LA PERCEZIONE ALLA FINE DEL MONDO (OVVERO COME NON  
GIOCARE AI VIDEOGIOCHI)  
di Joanna Zylinska 601



<i>SCREENSHOTS, 1982 CIRCA: LE FOTOGRAFIE DI IRA NOWINSKI DELLE SALE GIOCHI DELLA BAY AREA di Henry Lowood</i>	639
GLI AUTORI	659
RINGRAZIAMENTI	667
INDICE DEI NOMI	671