

## Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti

A cura di Matteo Bittanti

- p. 7 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 Horror proliferanti. 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
- 127 Per capire bisogna giocare. *Gerry* e *Elephant* di Gus Van Sant e l'etica della  
narrazione del film videoludico  
di Chris Cooling
- 143 Le regole del gioco, il fardello della narrativa, *Enter the Matrix*,  
di Diane Carr
- 163 Divisioni compromesse. Sul concetto di soglia nei fumetti e nei videogiochi,  
di Laurie Taylor
- 181 Cross-medialità nel rapporto tra videogiochi e serie televisive,  
di Luca Ballico

199	Giocare di corsa. Logica ed estetica dello <i>speedrun</i> , di Matteo Bittanti
223	Bibliografia
231	Ludografia
233	Filmografia
235	Gli autori