


Please cite the Published Version

Aroni, Gabriele  (2025) Fotoludica e diritto d'autore. In: Fotoludica: Fotografia e videogiochi tra arte e documentazione. Mimesis Edizioni. ISBN 9791222310329

Publisher: Mimesis Edizioni

Version: Supplemental Material

Downloaded from: <https://e-space.mmu.ac.uk/639203/>

Usage rights:  In Copyright

Additional Information: For copyright reasons, full-text access to this chapter is not available through this repository. The version of record can be purchased on the publisher's website.

Enquiries:

If you have questions about this document, contact openresearch@mmu.ac.uk. Please include the URL of the record in e-space. If you believe that your, or a third party's rights have been compromised through this document please see our Take Down policy (available from <https://www.mmu.ac.uk/library/using-the-library/policies-and-guidelines>)

N. 1018

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
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