

ESPERIENZA LAVORATIVA

- Date (da – a)
 - Nome dell'azienda e città
 - Tipo di società/ settore di attività
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità
- DA LUGLIO 2002 A OGGI
FONDAZIONE CINETECA DI BOLOGNA, BOLOGNA
www.cinetecadibologna.it
Conservazione, diffusione e restauro del patrimonio cinematografico e audiovisivo
Contratto a tempo indeterminato
Dal 2002 al 2015, **acquisizione digitale** dei documenti e delle fotografie del fondo **Chaplin**. Da marzo 2006 incarico esteso allo **studio e al trattamento** dei documenti. Accoglienza e gestione dei ricercatori italiani e stranieri. Trasporto e riordino dei documenti.
-
- Dal 2009 a oggi, ideatore e responsabile dell'**Archivio Videoludico**. Mansioni: **gestione e catalogazione** del fondo di videogiochi, libri e tesi. **Promozione social**. **Tutoraggio** studenti e laureandi; **lezioni universitarie** (presso la Facoltà di Scienze della Formazione e presso la Facoltà di Lettere e Filosofia di Bologna) e ideazione **laboratori videoludici per le scuole medie e superiori**.
- Partecipazione, in veste di co-coordinatore, al **progetto di ricerca** promosso da Corecom Regione Emilia-Romagna e Cineteca di Bologna negli anni 2017/2018. Titolo del progetto di ricerca: Conosci il PEGI? Uso dei videogiochi tra i 10 e i 13 anni in Emilia
- Partecipazione come **relatore a convegni ed eventi** dedicati al medium videoludico, tra cui: Lucca Comics & Games, Festival dell'Immaginario di Perugia, Festivalletteratura di Mantova, Kristiansand Children's Film Festival, Mestre Film Festival e I Play Videogames, Seminario V-Must - Cineca di Bologna, Sguardi In/Quieti (Bari), Games Forum - Parlamento Italiano, Level One; partecipazione a trasmissioni radiofoniche (Radio Città Fujiko) e televisive (Smart&App, La3 tv).
- Curatore e organizzatore delle edizioni 2010 e 2011 della manifestazione "**Far Game**. Le frontiere del videogioco tra industria, utenti e ricerca", iniziativa nata dalla collaborazione tra la Cineteca, la cattedra di Semiotica dei nuovi media del Dipartimento di Discipline della Comunicazione dell'Università di Bologna e alcuni tra i maggiori editori videoludici operanti in Italia (Microsoft, Nintendo, Sony, Ubisoft).
- Dal 2011, **co-organizzatore di Sviluppaparty**, la festa degli sviluppatori di videogiochi italiani. Dal 2011 al 2013 **membro del comitato scientifico** del **Premio Wired**, volto a premiare le migliori tesi di argomento videoludico. Dal 2014 promotore e membro del comitato scientifico del **Premio AV** per le migliori tesi sul videogioco.
- Nel maggio 2011, collaborazione con la **Bottega Finzioni** di Carlo Lucarelli per ideazione e organizzazione di incontri dedicati alla scrittura per videogiochi. Per l'anno 2012 supervisore Area Videogame dei corsi della Bottega Finzioni.
-
- Date (da – a)
 - Nome dell'azienda e città
- DA SETTEMBRE 2016 A OGGI
ASSOCIAZIONE IVIPRO, CASTELLO D'ARGILE (BO)
www.ivipro.it

- Tipo di società/ settore di attività
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità
- Associazione culturale, supportata da AESVI (Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani) e Italian Film Commissions, che ha l'obiettivo di promuovere e agevolare la produzione di videogiochi ambientati in Italia o legati alla cultura italiana
- Ideatore del progetto, socio fondatore e presidente dell'Associazione
- Gestione dei **rapporti con le istituzioni e gli studi di sviluppo**; coordinamento delle attività; **organizzazione di seminari** ed eventi pubblici di alfabetizzazione e diffusione della cultura videoludica applicata al territorio e al patrimonio. Attività di **ricerca e mappatura** del territorio italiano. **Promozione social**.
- Partecipazione come **relatore** a numerosi eventi dedicati all'utilizzo del videogioco come strumento di promozione territoriale. Tra questi: Get Ready: l'industria sarda del videogame ai blocchi di partenza (Cagliari, 26 gennaio 2018); Training IFC 2018 (Firenze, 2 febbraio 2018); Tempo di Libri (Milano, 9 marzo 2018); Rome VideoGame Lab (Roma, 4 maggio 2018 e 11 maggio 2019); Campus Party (Milano, luglio 2018); Sarnano Comix (5 maggio 2019).

- Date (da – a)
 - Nome dell'azienda e città
 - Tipo di società/ settore di attività
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità
- DA GIUGNO 2014 A OGGI
- EVEREYE.IT**
www.evereye.it
- Magazine online dedicato ai videogiochi
- Collaboratore
- Realizzazione di recensioni e anteprime

- Date (da – a)
 - Nome dell'azienda e città
 - Tipo di società/ settore di attività
 - Tipo di impiego
 - Principali mansioni e responsabilità
- DA GIUGNO 2005 A GENNAIO 2009
- GAMESTAR.IT – NUOV@ PERIODICI ITALIA**
www.gamestar.it (non più attivo)
- Magazine online dedicato ai videogiochi
- Collaboratore
- Realizzazione di recensioni e anteprime

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

- Date
 - Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
 - Corso di studio
 - Qualifica o certificato conseguita
- 1999-2006
- Università degli Studi di Bologna - Facoltà di Lettere e Filosofia**
- Corso di Laurea in Discipline dell'Arte, della Musica e dello Spettacolo (vecchio ordinamento)
- Laurea vecchio ordinamento in DAMS - Cinema con votazione 110/110 e lode. Titolo della tesi: "Quando l'archivio diventa digitale. Il caso del Progetto Chaplin"**
-
- Date
 - Nome e tipo di istituto di istruzione o formazione
- 1994-1999
- Liceo Scientifico U. Masotto di Noventa Vicentina (VI)**

- Qualifica o certificato conseguita

Diploma di maturità scientifica con votazione 77/100

MADRELINGUA

ITALIANA

ALTRE LINGUE

- Capacità di lettura
- Capacità di scrittura
- Capacità di espressione orale

INGLESE

eccellente

buono

buono

**CAPACITÀ E COMPETENZE
TECNICHE**

Buona conoscenza del sistema operativo Windows XP/Vista/7/10 e dei principali applicativi della suite Office.
Buona conoscenza di Adobe Photoshop (disegno digitale, ritocco immagine fotografica e non, ecc.).
Ottima conoscenza delle tecnologie Internet per la navigazione e l'invio e ricezione della posta elettronica.

PUBBLICAZIONI

PUBBLICAZIONI CARTACEE

1. Dresseno A. (2019), "Save and Continue. Conservare e rendere accessibile il patrimonio videoludico", in Marcheschi E. (a cura di), *Videogame Cult. Formazione, arte, musica*, Pisa: Edizioni ETS.
2. Dresseno A. (2018), "Videogiochi, questi sconosciuti", in Mosaico di Pace, numero 9, Anno XXIX, ottobre 2018, Bisceglie (BT): Pax Christi Italia APS.
3. Dresseno A. (2018), "Sephilot, boss senza redenzione", in Corriere della Sera, La Lettura, 15 aprile, Milano: RCS MediaGroup.
4. Luca Cipriani, Andrea Dresseno, Paolo Agostini, Filippo Fantini (2018), "Game engine per comunicare e valorizzare città e territorio: il progetto pilota 'Chiuro, dal passato, il futuro'", in Rossella Salerno (a cura di), *Rappresentazione materiale/immateriale - Drawing as (in) tangible*, Roma: Gangemi Editore International.
5. Curatore dell'edizione italiana del volume *1001 Video Games You Must Play Before You Die* (general editor Tony Mott - Universe), edito in Italia nel 2011 da Atlante Libri col titolo di *1001 videogiochi da non perdere*. Per lo

stesso volume autore anche della prefazione all'edizione italiana.

6. Dresseno A. (2011), "Amore in (video)gioco", in Associazione Paper Moon e Schermi e Lavagne Fondazione Cineteca di Bologna (a cura di), *Amori e altre catastrofi*, Bologna: Edizioni Cineteca di Bologna.
7. Dresseno A. (2011), "C'erano una volta Mario Bros e Lara Croft", in Hamelin (a cura di), *I libri per ragazzi che hanno fatto l'Italia*, Bologna: Hamelin Associazione Culturale.
8. Dresseno A. (2010), "Immergersi nello schermo. La personalizzazione nei videogiochi", in *Hamelin 23. Bellezza obbligata. Strategia di sopravvivenza*, Bologna: Hamelin Associazione Culturale.
9. Dresseno A. (2009) "Conservare e studiare. L'Archivio Videoludico della Cineteca di Bologna", in *Bianco e nero*, fascicolo 564, Anno LLX, maggio-agosto 2009, Roma: Centro Sperimentale di cinematografia.

ARTICOLI ONLINE

10. Dresseno A., "Mario e Charlot: due icone a confronto". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 25 ottobre 2018.
<https://www.cinefiliaritrovata.it/mario-e-charlot-due-icone-a-confronto/>
11. Dresseno A., "Netflix e la paura dell'infinito". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 24 luglio 2018.
<http://www.cinefiliaritrovata.it/netflix-e-la-paura-dellinfinito/>
12. Dresseno A., "Ready Player One e la rivoluzione nerd". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 20 aprile 2018.
<http://www.cinefiliaritrovata.it/ready-player-one-e-la-rivoluzione-nerd/>
13. Dresseno A., "Product placement d'autore". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 23 marzo 2017.
<http://www.cinefiliaritrovata.it/product-placement-dautore/>
14. Dresseno A., "Note videoludiche su Arrival". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 29 gennaio 2017.
<http://www.cinefiliaritrovata.it/gli-alieni-sono-solo-un-pretesto-note-videoludiche-su-arrival/>
15. Dresseno A., "La realtà virtuale non è un gioco". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 23 dicembre 2016.

<http://www.cinefiliaritrovata.it/la-realta-virtuale-non-e-un-gioco/>

16. Dresseno A., "Il cinefilo che è in me". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 28 novembre 2016. <http://www.cinefiliaritrovata.it/il-cinefilo-che-e-in-me/>
17. Dresseno A., "I dolori dell'archivista videoludico". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 27 ottobre 2016. <http://www.cinefiliaritrovata.it/i-dolori-dellarchivista-videoludico/>
18. Dresseno A., "Due o tre cose che so dei Pokémon". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 27 luglio 2016. <http://www.cinefiliaritrovata.it/due-o-tre-cose-che-so-dei-pokemon/>
19. Dresseno A., "Lo spettatore che passeggia". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 25 settembre 2015. <http://www.cinefiliaritrovata.it/lo-spettatore-che-passeggia/>
20. Dresseno A., "Sinfonia di grandi città digitali". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 23 marzo 2015. <http://www.cinefiliaritrovata.it/sinfonia-di-grandi-citta-digitali/>
21. Dresseno A., "(This Is a) Meta Game". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 21 febbraio 2015. <http://www.cinefiliaritrovata.it/this-is-a-meta-game/>
22. Dresseno A., "Arte (in) digitale". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 21 gennaio 2015. <http://www.cinefiliaritrovata.it/arte-in-digitale/>
23. Dresseno A., "Never Alone: alla scoperta del docu-gioco". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 22 dicembre 2014. <http://www.cinefiliaritrovata.it/never-alone-alla-scoperta-del-docu-gioco/>
24. Dresseno A., "House of Games". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 21 novembre 2014. <http://www.cinefiliaritrovata.it/house-of-games/>
25. Dresseno A., "Registi videoludici". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 4 settembre 2014. <http://www.cinefiliaritrovata.it/registi-videoludici/>
26. Dresseno A., "Spettatori e giocatori". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione

Cineteca di Bologna, 18 luglio 2014. <http://www.cinefiliaritrovata.it/il-cinefilo-giocatore/>

27. Dresseno A., "Charlot digitale". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 4 giugno 2014. <http://www.cinefiliaritrovata.it/charlot-digitale/>
28. Dresseno A., "Il soggettario, questo sconosciuto". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 24 aprile 2014. <http://www.cinefiliaritrovata.it/il-soggettario-questo-sconosciuto/>
29. Dresseno A., "Sviluppaparty. La festa degli sviluppatori di videogame italiani". *Il bolognino*, 19 aprile 2014. <http://www.ilbolognino.info/item/303-sviluppaparty-la-festa-degli-sviluppatori-di-videogame-italiani>
30. Dresseno A., "Killing Is Harmless". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 17 marzo 2014. <http://www.cinefiliaritrovata.it/killing-is-harmless/>
31. Dresseno A., "L'orrore dell'adattamento". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 24 febbraio 2014. <http://www.cinefiliaritrovata.it/lorrore-delladattamento/>
32. Dresseno A., "L'anniversario della soggettiva". *Cinefilia ritrovata*. Fondazione Cineteca di Bologna, 24 gennaio 2014. <http://www.cinefiliaritrovata.it/lanniversario-della-soggettiva/>

Dal giugno 2014 collaborazione con la rivista online Everyeye.it (www.everyeye.it) in veste di recensore. Numerosi gli articoli redatti. Cfr. <https://www.everyeye.it/redazione/andrea-dresseno-10063/>

Dal luglio 2013, in quanto curatore dell'Archivio Videoludico, pubblicazione di numerosi articoli di approfondimento sulla rivista online Badgames.it (www.badgames.it). Cfr. <https://www.badgames.it/author/andreadresseno/>

Autorizzo il trattamento dei dati per gli usi consentiti dalla legge sulla privacy ai sensi della L. 675/96
Castello d'Argile, 03/06/2019

Andrea Dresseno

