

Matteo Lupetti

ESPERIENZA

DOCENTE IN CORSO DI VIDEOGIOCHI (2021-IN CORSO)

Dall'anno scolastico 2021-2022 insegno al corso di Game Artist della Scuola Internazionale di Comics di Firenze, dove curo le lezioni di Analisi dell'opera videoludica di cui sono anche responsabile del programma.

CONSULENTE (2021)

Ho lavorato come consulente per il programma giapponese Fashion Tsushin di INFAS Co. per l'episodio dedicato al rapporto tra moda, digitale e videogiochi (Fashion Tsushin #1702 Virtual Bodies).

SPEAKER (2020-IN CORSO)

Ho partecipato come speaker al Festival di Psicologia organizzato dall'Ordine degli Psicologi del Lazio (nell'edizione online del 2020), dove ho discusso di processi di *gamification* e al Lucca Film Festival e Europa Cinema 2021, dove ho parlato del rapporto tra videocamera cinematografica e inquadratura videoludica.

MENELIQUE (2020-IN CORSO)

Faccio parte della redazione della rivista indipendente menelique, dove contribuisco alla scelta e all'editing dei contributi esterni e dove curo la sezione dedicata al videogioco.

<https://www.menelique.com/>

Per menelique ho anche contribuito all'implementazione dello schwa nella guida di stile della testata.

<https://www.menelique.com/schwa/>

ALIAS DE IL MANIFESTO (2019-IN CORSO)

Curo la rubrica Margini videoludici per il supplemento culturale Alias del quotidiano italiano Il manifesto. La rubrica è dedicata alla scena del videogioco sperimentale e indipendente, spesso ignorata persino dalle testate specializzate, ed è uno spazio unico nel panorama della stampa generalista italiana. Occasionalmente, scrivo anche recensioni di videogiochi e di saggi dedicati al videogioco.

https://ilmanifesto.it/archivio/?fwp_author=Matteo%20Lupetti

ARTRIBUNE (2019-IN CORSO)

Curo la copertura di videogiochi (con occasionali aperture verso l'arte digitale più in generale) per la testata d'arte Artribune, con interviste (incentrate sul videogioco italiano), reportage da festival e articoli su *machinima* (cinema realizzato con videogiochi). Per Artribune curo una rubrica mensile di recensioni di videogiochi e una dedicata alla fotografia all'interno dei videogiochi.

<https://www.artribune.com/author/matteolupetti>

CONTRIBUTOR (2018-IN CORSO)

Lavoro come contributor per testate generaliste italiane e per alcune delle principali testate estere (britanniche e statunitensi) specializzate in videogiochi. Le testate sono qui elencate in ordine cronologico decrescente della data della prima collaborazione.

KUMA

Ho contribuito alla rivista di videogiochi Kuma, realizzata con il contributo della Regione Lazio e di Lazio Innova in occasione del festival Zagarolo Game City, con un articolo dedicato al rapporto tra esperienza videoludica e fantascienza.

HETEROTOPIAS

Ho scritto un saggio per l'ottavo numero della rivista digitale Heterotopias, che si occupa del rapporto tra videogiochi, architettura e fotografia, trattando i confini degli spazi videoludici (delle "mappe" dei videogiochi) come elementi architettonici fondamentali nella comprensione dei giochi stessi.

<https://heterotopias.it/itch.io/heterotopias-008>

DEEP HELL

Per il blog Deep Hell ho discusso la recente tendenza dei cosiddetti *wholesome games*, riconducendola alla storia del concetto di *wholesome* su internet e problematizzandone la natura.

<https://deep-hell.com/against-wholesomeness/>

PC GAMER

Per PC Gamer ho affrontato con una serie di interviste a sviluppatori e studiosi la storia dell'influenza del linguaggio del fumetto nel medium videoludico.

<https://www.pcgamer.com/the-unexpected-ways-comics-have-influenced-games/>

NO ESCAPE

Per il blog No Escape ho intervistato Konstantinos Dimopoulos, urbanista specializzato in città videoludiche e consulente per molti studi di sviluppo, in occasione dell'uscita del suo libro *Virtual Cities: An Atlas & Exploration of Video Game Cities*. Abbiamo discusso della rappresentazione della lotta di classe nelle città digitali.

<https://noescapevg.com/class-struggle-in-the-virtual-city/>

SINGOLA

Per la testata italiana online Singola ho parlato della storia della rappresentazione nell'arte del cielo di colore rosso e del suo rapporto con la storia della rappresentazione del cambiamento climatico.

<https://www.singola.net/pensiero/breve-storia-del-cielo-incendiato>

E ho intervistato Nathalie Lawhead, pluripremiata designer di videogiochi, sul valore di glitch e bug nella nostra comprensione dell'opera videoludica.

<https://www.singola.net/tecnologia/la-voce-della-macchina-glitch-bug-intervista-nathalie-lawhead>

GAYMING MAGAZINE

Per Gayming Magazine, principale testata internazionale dedicata al rapporto tra videogiochi e comunità LGBTQIA+, ho recensito videogiochi e ho trattato il rapporto tra immaginario cyberpunk e *queerness*.

<https://gaymingmag.com/author/matteolupetti/>

Per Gayming Magazine ho anche scritto un articolo, con alcune interviste, sulle difficoltà che pongono le identità di genere non binario in sede di traduzione.

<https://gaymingmag.com/2020/09/final-fantasy-9-quina-quaen-translating-genderless/>

L'articolo è stato tradotto in italiano con introduzione della traduttrice e saggista Saura Effe (Laura Fontanella).

<https://www.cercatoridiatlantide.it/tradurre-le-soggettivita-genderless/>

UPPERCUT

Nell'articolo *The Storm-Cloud of Death Stranding*, scritto inizialmente per EGM e poi pubblicato su Uppercut, ho ripercorso la storia dell'osservazione del cielo e delle nuvole attraverso arte, scienza e videogiochi ricollegandola alla storia dell'osservazione del cambiamento climatico.

<https://uppercutcrit.com/the-storm-cloud-of-death-stranding/>

L'articolo è stato segnalato da Critical Distance, il più autorevole aggregatore di saggistica online dell'anglosfera videoludica.

<https://critical-distance.com/2020/08/23/august-23rd-3/>

JUMPCUT ONLINE

Sul secondo numero della rivista JumpCut Online, dedicato ai sequel, ho discusso delle differenze tra tre classici sequel videoludici (*Zelda 2: The Adventure of Link*, *Castlevania 2: Simon's Quest* e *Metroid 2: Return of Samus*) e i loro episodi originali sottolineando anche la loro influenza sul resto delle rispettive serie.

<https://jumpcutonline.co.uk/magazine>

JACOBIN ITALIA

Per Jacobin Italia ho discusso il processo di privatizzazione dell'attività sportiva noto come eSport.

<https://jacobinitalia.it/autore/lupetti-matteo/>

DINAMOPRESS

Per la testata online DinamoPress ho coperto varie volte il rapporto tra videogioco e politica.

<https://www.dinamopress.it/news/authors/matteo-lupetti>

Tra i vari articoli su questo tema, segnalo questo mio lungo saggio sulla radicalizzazione delle comunità online legate al videogioco e sul suo rapporto con la gestione delle piattaforme online e l'assalto al Campidoglio degli Stati Uniti.

<https://www.dinamopress.it/news/l%c7%9d-videogiocatore%c7%9d-stat%c7%9d-le-cavie-della-grande-radicalizzazione-portato-all'assalto-capitol-hill/>

Ho inoltre scritto un reportage con interviste dal Lucca Comics & Games 2019, concentrandomi sulle difficoltà nella gestione di questo grande evento.

<https://www.dinamopress.it/news/viaggio-nel-lucca-comics-games/>

E ho parlato della sindacalizzazione nell'industria videoludica mondiale.

<https://www.dinamopress.it/news/perche-l'industria-mondiale-dei-videogiochi-bisogna-sindacati/>

NOT

Per Not di Nero Edizioni ho discusso i videogiochi attraverso un approccio ispirato alla psicogeografia situazionista.

<https://not.neroeditions.com/psicogeografia-e-videogiochi/>

Ho parlato del videogioco culto *Disco Elysium* attraverso il saggio *Nuova era oscura* di James Bridle (pubblicato in edizione italiana appunto da Nero Edizioni).

<https://not.neroeditions.com/la-nuova-oscura-disco-elysium/>

Ho raccontato l'attuale pandemia di COVID-19 come conseguenza dell'impatto umano sull'ambiente.

<https://not.neroeditions.com/la-nuova-pangea/>

E ho problematizzato la rappresentazione della razza nella serie di romanzi *Harry Potter*.

<https://not.neroeditions.com/harry-potter-e-il-manifesto-della-razza/>

THE VISION

Per The Vision ho parlato della serie animata giapponese *Neon Genesis Evangelion* come introduzione alla filosofia occidentale.

<https://thevision.com/author/matteo-lupetti/>

GAY.IT

Per il principale portale italiano dedicato alle comunità LGBTQIA+ discuto la rappresentazione di tali comunità all'interno dei videogiochi.

<https://www.gay.it/author/matteolupetti>

Ho per esempio parlato della rappresentazione transfoba alla base del videogioco italiano *Remothered: Tormented Fathers*.

<https://www.gay.it/attualita/news/remothered-stereotipi-transfobici-videogiochi>

Ho curato anche una rubrica irregolare di interviste a *content creators* (*streamers, youtubers, instagrammers, tiktokers*) che fanno parte delle comunità LGBTQIA+.

<https://www.gay.it/elioisa-youtube-instagram-trans-influencer>

<https://www.gay.it/omofobia-instagram-secondo-matteo-rastelli-rastelling>

FANBYTE

Ho scritto diversi approfondimenti per la testata statunitense specializzata in videogiochi Fanbyte.

<https://www.fanbyte.com/author/mlupetti/>

Tra questi, segnalo questo mio pezzo dedicato alla rappresentazione di Cosa nostra e della mafia italo-americana nel videogioco.

<https://www.fanbyte.com/features/tragic-heroes-and-vicious-murderers-the-mafia-in-video-games/>

WIREFRAME

Per la rivista britannica Wireframe ho condotto una serie di interviste sul tentativo di rendere più approccioabile, accessibile e inclusivo un genere di videogiochi notoriamente ostico come quello dei cosiddetti picchiaduro.

<https://wireframe.raspberrypi.org/features/making-fighting-games-accessible-the-art-of-fighting>

E una serie di interviste dedicate agli *audiogames*, videogiochi indirizzati al pubblico cieco e ipovedente.

<https://wireframe.raspberrypi.com/articles/seen-and-heard-making-games-for-the-visually-impaired>

EUROGAMER.NET

Ho scritto alcuni articoli per la testata britannica specializzata in videogiochi Eurogamer.net.

<https://www.eurogamer.net/authors/1913>

Tra questi, segnalo un mio pezzo, ricco di interviste, dedicato alle specificità del videogioco italiano.

<https://www.eurogamer.net/articles/2020-01-25-giving-video-games-a-distinct-italian-flavour-doesnt-mean-what-you-might-think>

VICE ITALIA

Dal 2018 contribuisco alla copertura di videogiochi sulla versione italiana della testata internazionale Vice, dove scrivo inoltre di cambiamento climatico e del suo rapporto con la tecnologia.

<https://www.vice.com/it/contributor/matteo-lupetti>

CRETECON (2017-IN CORSO)

Dal 2017 curo la direzione artistica del festival CreteCon organizzato ad Asciano (Siena) dall'associazione culturale Rizes. Il festival si occupa di come vari media, dal reportage al gioco, raccontino la realtà, e si concentra su *graphic journalism* (giornalismo a fumetti), *docugames* (videogiochi e giochi da tavolo con intenti documentaristici) e biografie a fumetti.

GRAVURE (2016-IN CORSO)

Coordino insieme all'artista Ilaria Apostoli il collettivo di fumetto Gravure, che combina estetica underground con tecniche di stampa d'arte ed ecosostenibili.

WEBTREK (2015-2018)

Per tre anni ho gestito la sezione videogiochi della testata di tecnologia Webtrek dove ho scritto recensioni, approfondimenti e notizie e dove ho gestito un piccolo staff. Per Webtrek ho scritto più di 4400 articoli, rendendo noto il sito soprattutto per la qualità delle sue notizie e del *fact-checking* a cui erano sottoposte.

<https://www.webtrek.it/author/matteo-lupetti>

<https://games.webtrek.it/author/matteo-lupetti>

OORLANDOO (2013-2015)

Ho iniziato a scrivere di videogiochi sull'ora scomparso blog d'arte OorlandoO – Browsing Art. L'intento era presentare il videogioco a un pubblico amante dell'arte, affiancandolo alle altre forme di espressione artistica.

DOCENTE IN CORSO DI FUMETTO (2011-2012)

Insieme al fumettista Tuono Pettinato ho organizzato un corso di fumetto rivolto a studenti liceali per l'associazione pisana Fare spazio ai giovani.

FUMETTO (2010-IN CORSO)

Ho lavorato e occasionalmente lavoro ancora come sceneggiatore, designer e fumettista freelance. Una mia storia è apparsa nell'antologia *Dal Risorgimento alla Resistenza Storie di Toscani che fecero l'Italia* realizzata per la Regione Toscana. Ho inoltre collaborato all'editing di alcuni volumi pubblicati dall'editore di fumetti Kleiner Flug.

ISTRUZIONE

SOMMELIER (2015-2016)

Ho conseguito il diploma in sommellerie presso l'Associazione di Sommellerie FISAR, delegazione di Pisa.

FUMETTO (2007-2010)

Ho conseguito il diploma nel corso di Fumetto della scuola di formazione professionale Scuola Internazionale di Comics di Firenze.

DIPLOMA CLASSICO (2002-2007)

Ho ottenuto il diploma presso il Liceo Classico Galileo Galilei di Pisa con voto di 100/100