



**Città di  
Figline e Incisa Valdarno**

**FIGLINE & INCISA**  
*informa*

---

Ufficio Stampa Comune FIV – [www.figlineincisainforma.it](http://www.figlineincisainforma.it) - Resp. Samuele Venturi: [s.venturi@comunefiv.it](mailto:s.venturi@comunefiv.it) - 328.0229301



- [27/09/2021 13:35](#)

*Dalle prime console ai mondi virtuali, il racconto di come il gioco elettronico è diventato uno dei più grandi fenomeni della cultura di massa. E sulla facciata di Palazzo Pretorio arriva Pac-Man: videomapping ogni sera fino alla fine del festival*

Un viaggio nel mezzo secolo del videogame, tra console vintage e pezzi rari, indimenticabili cabinati da bar e personaggi entrati nella cultura di massa, per conoscere l'evoluzione di un medium nato per puro divertimento e poi diventato uno dei fenomeni più significativi del nostro tempo. È la **mostra sulla storia del videogioco** a cura di Arkanoid srls che resterà allestita al Palazzo Pretorio di Figline nei tre giorni di **THiNK – Festival della cultura digitale**, prima edizione di una rassegna dedicata al cambiamento e all'innovazione tecnologica in programma dal 1° al 3 ottobre. Tre giorni di conferenze, incontri e laboratori per conoscere i temi e le sfide della transizione digitale con esperti di web, tecnologia e superospiti di fama nazionale. Tutti gli eventi sono gratuiti, prenotazioni online su [www.thinkfestival.it](http://www.thinkfestival.it). E intanto i videogiochi sono già arrivati a Palazzo Pretorio: **sulla facciata dello storico edificio è comparso infatti Pac-Man**, inseguito dai fantasmi suoi eterni rivali. È lui il protagonista di un videomapping che fino alla fine del festival colorerà la parete frontale del Pretorio nelle ore serali per salutare l'arrivo di THiNK e omaggiare il videogioco attraverso uno dei suoi personaggi più iconici.

**LA STORIA DEL VIDEOGIOCO** - In principio fu Pong: due barre bianche verticali come racchette e un quadrato che rimbalza da un lato all'altro dello schermo a funzionare da pallina. Uno dei primi videogiochi commercializzati non era altro che una simulazione molto minimale del tennistavolo. Da allora di strada ne è stata fatta: l'epoca d'oro dei cabinati, le console entrate nelle case di tutto il mondo, i primi mondi virtuali. **Il videogioco si è imposto come uno dei fenomeni culturali di massa più importanti della contemporaneità.** Le copie dei bestseller si contano in centinaia di milioni, gli eSports vantano un ricco circuito professionistico internazionale al pari dei grandi campionati di calcio, alcuni autori di videogame sono considerati a pieno titolo tra i grandi pensatori della nostra epoca.

Molto più che un semplice passatempo. Conoscere la storia del videogioco, delle sue trasformazioni e delle sue potenzialità espressive aiuterà a **capirne tutto il potenziale come linguaggio narrativo multiforme.** E magari abbattere qualche pregiudizio e diffidenza.

La mostra di Palazzo Pretorio procede per ordine cronologico, ripercorrendo per tappe l'evoluzione del videogame dagli anni Settanta ad oggi **tra pezzi d'annata, titoli iconici e una serie di pannelli informativi.** L'accesso alla mostra, come a tutti gli eventi di THiNK, è **gratuito**, ma è **necessaria la prenotazione.** Gli ingressi saranno contingentati per fasce orarie di un'ora ciascuna: venerdì dalle 16 alle 21, sabato dalle 10 alle 21 e domenica dalle 10 alle 19. Le prenotazioni sono online sul sito [www.thinkfestival.it](http://www.thinkfestival.it).

La mostra **“La storia del videogioco – Il percorso dalle origini al fenomeno globale”** è a cura di Arkanoid srls con il coordinamento organizzativo di Lorenzo Banci. Selezione dei contenuti, testi e video di Damiano Bordoni.

Andrea Tani  
Ufficio Stampa  
Comune di Figline e Incisa Valdarno  
mail [a.tani@comunefiv.it](mailto:a.tani@comunefiv.it)  
tel 055.9125318  
cell 3280229301

- [EVENTI](#)

Comune di Figline e Incisa Valdarno - Piazza del Municipio, 5 - 50063 - Figline e Incisa Valdarno (FI)