

Where To Download La Scena Tecnologica Dal Video In Scena Al Teatro Interattivo

## La Scena Tecnologica Dal Video In Scena Al Teatro Interattivo

*Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI, volumen editado por José Romera Castillo, recoge las sesiones plenarias, impartidas por destacados dramaturgos y críticos, así como las comunicaciones expuestas (tras previa selección) en el XXII Seminario Internacional del Centro de Investigación de Semiótica Literaria, Teatral y Nuevas Tecnologías de la Universidad Nacional de Educación a Distancia, del 25 al 27 de junio de 2012. El volumen, que continúa una larga y rigurosa labor(como puede verse en http://www.uned.es/centro-investigacion-SELITEN@T), ofrece una serie de aportaciones pioneras en la investigación teatral en España (y fuera de ella) sobre el tema en el periodo indicado.*

Il volume, che fa parte dei Quaderni del Dipartimento di Tecnologie per l'Ambiente Costruito (DITAC) - Università degli Studi "G. d'Annunzio" di Chieti - Pescara, si configura come una raccolta di concetti, esempi e proposte sul tema del rapporto tra energia ed ambiente costruito. Gli autori infatti, a varie scale, introducono tematiche ed esperienze che propongono e/o ripropongono al lettore argomenti e problematiche tutt'altro che risolti. Sono sviluppati principalmente due aspetti di fondamentale importanza: il primo consiste nel mettere a confronto i diversi contributi degli autori per indicare un filone di ricerca che, nel panorama scientifico, possa aprire nuovi orizzonti per lo sviluppo di idee; il secondo riguarda il valore ed i contenuti della sostenibilità ambientale, che attualmente rappresenta un possibile sbocco per prospettare scenari di crescita urbana ed economica per le future generazioni. Questi due aspetti, che investono globalmente il futuro della ricerca, devono poter definire gli obiettivi per un modo nuovo di utilizzare le tecnologie, di valutarne le conseguenze e le ripercussioni sugli insediamenti abitativi delle prossime generazioni e comprendere gli effetti di queste sulle trasformazioni dell'insediamento edilizio. I contributi suggeriscono, inoltre, uno spunto di riflessione sul concetto della "accettabilità" di queste tecnologie sostenibili, indicando - mediante la descrizione di ricerche, progetti e prototipi dalle molteplici valenze - la strada da percorrere al fine di superare le barriere che si frappongono tra la fase sperimentale-dimostrativa dell'utilizzo di tecnologie innovative e la fase "applicativa" vera e propria, nella quale la tecnologia entra definitivamente nel linguaggio progettuale e nella prassi costruttiva corrente alla pari di altre tecnologie, di "materiali" e componenti impiegati in architettura che costituiscono, oramai, parte integrante del bagaglio culturale dei progettisti e il cui uso è attualmente riconosciuto e consolidato. Giorgio Pardi, architetto e professore associato presso l'Università degli Studi "G. d'Annunzio" di Chieti-Pescara, si occupa dei temi riguardanti l'Innovazione Tecnologica nella progettazione in particolare sulla sostenibilità energetica degli edifici sviluppando ricerche sull'involucro e la sua modificabilità.

Collana Architettura e Complessità diretta da Antonio Piva In una collana dedicata alla complessità dell'architettura non poteva mancare un riferimento alla scuola. Il tema della scuola primaria ha rappresentato il primo gradino di un laboratorio di progettazione architettonica che vuole chiarire come lo spazio sia pensiero complesso che va decifrato, compreso e studiato per potere affrontare la sua trasformazione in aderenza ai problemi della contemporaneità a esso connessi. La scuola primaria sta subendo trasformazioni istituzionali che sono nell'ordine di un cambiamento ciclico cui lo spazio deve dare risposte, tenendo conto che oggi il riferimento principale non è la realtà locale o nazionale, ma si estende all'Europa e oltre con la sua popolazione multietnica. Nuovi orizzonti e nuovi obiettivi, dunque, si delineano anche nel settore della progettazione dello spazio didattico. L'architetto non può prescindere da un pensiero complesso e trasversale per dare risposte da condividere e da comunicare. E dunque alla pluralità e all'interconnessione dei saperi si ispirano i contenuti di questo libro che raccolgono non solo riflessioni specificatamente legate alle esperienze del progetto di architettura e di design (parte I), ma che si estendono a settori disciplinari inerenti altri ambiti connessi alla crescita e alla formazione dell'individuo (parte II). Oltre a un inquadramento sull'evoluzione della materia didattica in tema di legislazione, sono diventate terreno di indagine la psicologia, la storia, la musica, il teatro, la letteratura, il cinema, attraverso un percorso alla ricerca di quelle suggestioni che possono orientare una attuale e valida progettazione dello spazio della scuola e dare risposte che insegnino, tra l'altro, a convivere. Il volume è a cura di Antonio Piva ed Elena Cao.

La scuola primaria

La scena tecnologica. Dal video in scena al teatro interattivo

Rivista semestrale di studi sulla vita e le forme del teatro

Tecnologia cinematografica

Architettura energetica

**Teatro e videogiochi**, oltre a condividere la loro natura intrinseca di performance e ad essere caratterizzati da un innegabile grado di interattività con il fruitore, sono i media che più d’ogni altro si interrogano sul concetto di identità e facilitano l’esplorazione del sé. Partendo dall’avat?ra del teatro tradizionale indiano fino ad arrivare al Nuovo Teatro novecentesco dell’Occidente, questo libro traccia un parallelo tra le “discese” delle divinità induiste nel mondo terreno e le “discese” del giocatore nei mondi virtuali, e mette in evidenza come sia il teatro contemporaneo che i videogiochi declinino abilmente la tematica identitaria in chiave postmoderna, spesso più interessati a sollevare domande che a fornire risposte.

Rivista semestrale di studi sulla vita e le forme del teatro.
Articoli di G. Altamura, L. Bosco, C. D'Angelo, G. Guérin, G. Randone, G. Vaudagna, A. Pizzo, R. Gregg, M. Lenzi, A. Petrini, M. Giacobbe Borelli, M.P. Pagani.

Il tema *Manie*, a cura di *Giovanna Fiume*
*Giovanna Fiume*, *Introduzione | Open access*
*Valeria Andò*, *La follia femminile nella Grecia classica tra testi medici e poesia tragica* (p. 17–46).
*Marco Boari*, *I caratteri del “genere” e gli antefatti della follia femminile nell'esperienza del diritto comune* (p. 47–62).
*Adriana Salviato*, *Melanconiche d’altri tempi. Le pazienti del manicomio di San Clemente a Venezia (1873–1904)* (p. 63–90).
*Paula Bell Pesce*, *Un corpo oscuro. Storie cliniche e percorsi di ammissione al manicomio di Palermo (1890–1902)* (p. 91–122).
*Anna Colella*, *Donne nutrici e disturbi alimentari. Appunti dall’Italia borghese fra Otto e Novecento* (p. 123–150).
*Augusta Molinari*, *Autobiografie della vita e della mente. Scritture femminili nelle istituzioni psichiatriche del primo Novecento* (p. 151–176).
*Forum: La cittadinanza del feto a cura di Giovanna Fiume e Elisabetta Vezzosi*
*Giovanna Fiume e Elisabetta Vezzosi*, *La cittadinanza del feto* (p. 177–178).
*Yan Thomas*, *La rilevanza giuridica del venter* (p. 179–182).
*Nadia Filippini*, *La personificazione del feto e l’eclisse della madre* (p. 182–186).
*Emmanuel Betta*
*La scena tecnologica del parto* (p. 186–192).
*Barbara Duden*, *Donne senza “dolce attesa”* (p. 193–197).
*Francesco Saverio Trincia*, *Procreazione assistita e diritti del concepito* (p. 197–202).
*Note al margine*
*Luisa Accati*, *Considerazioni a più voci. Corpo, adolescenza e genuinità* (p. 203–209).
*Florence Gherchanoc*, *La fanciulla greca tra verginità e maternità* (p. 210–213).
*Alessandra Gissi*, *Gender and Private Sphere in Italy: Home, Family and Sexuality* (p. 232–236).
*Mireille Vincent-Cassy*
*Riflessioni su Maria e Giuseppe. Verginità e paternità a Parigi nel XV secolo* (p. 213–216).
*Resoconti | Open access*
*Emanuela Lombardo*, *Genere e diritti umani* (p. 217–221).
*Paola Govoni*, *A che punto è la storia delle donne in Italia* (p. 221–225).
*Margareth Lanzinger*, *Amore e contrapposizioni. Ambivalenze dei rapporti di genere* (p. 225–228).
*Gina Ferrara Mori*, *Esther Bick e la Infant Observation* (p. 228–232).
*Alessandra Gissi*, *Gender and Private Sphere in Italy: Home, Family and Sexuality* (p. 232–236).
*Summaries* (p. 237–239)
*Le attrici e gli autori* (p. 241–242)

U.S.A.

*Verso una mediologia del teatro e della performance*

*Genesis. Rivista della Società italiana delle storiche* (2003) Vol. 2/1

*Explorations of gesture and inner movement*

*Il lavoro della conoscenza nella società digitale*

*Manuale del curator*

L’epoca nella quale viviamo, caratterizzata da un’incessante evoluzione in termini culturali, estetici e morali del rapporto progresso-uomo-ambiente, suggerisce a ciascuno di noi una riflessione: quale è l’impatto delle tecnologie e delle scienze sull’arte, il design e la cultura contemporanea? Questo libro si pone come una complessa e articolata analisi che, in equilibrio tra la critica d’arte e il culture journalism, descrive in maniera esaustiva gli scenari e gli ambiti di ricerca della New Media Art contemporanea, guidando il lettore tra le pieghe di un contesto interdisciplinare che coinvolge il mondo delle autoproduzioni indipendenti, delle istituzioni, dei laboratori, delle industrie e che indaga il rapporto tra mercati ibridi a cavallo tra arte, design, architettura, suono, moda, performance, ricerca scientifica e innovazione tecnologica. Una trattazione che evidenzia attori e progetti del contemporaneo, arricchita da una serie di interviste a esperti del settore, per estrapolare esperienze, evidenziare strategie e rendere condiviso un possibile modello economico innovativo per l’arte e la cultura.

Immersersi nell’opera d’arte è un procedimento tipico dell’analisi estetica, ma costituisce oggi una condizione usuale della fruizione dei nuovi media: dall’installazione multimediale e interattiva alla realtà aumentata fino alla realtà virtuale. Questo saggio, suddiviso in una quindicina di paragrafi circa, tenta di tracciare da diverse prospettive (storica, filosofica, iconologica, sociologica) le linee principali di una teoria dell’immersività e, al tempo stesso, di rileggere alcuni momenti della storia dell’arte mostrando come il coinvolgimento dello spettatore – fisico, sensoriale ed emotivo – sia sempre stato al centro dell’esperienza estetica, ben prima che i futuristi lanciassero, nel loro Manifesto tecnico della pittura del 1910, l’idea di porre “lo spettatore nel centro del quadro”.

Torna disponibile al grande pubblico un’opera fondamentale per capire la modernità e gli sviluppi dell’arte e dell’estetica contemporanea. Si tratta di un libro seminale che ha influenzato intere generazioni di artisti e pensatori, come mostrano i tre saggi introduttivi di Paolo Bolpagni, Andrea Balzola e Anna Maria Monteverdi. Con questa opera breve, intensa, polemica, e alle volte confusa ma geniale, scritta nell’anno spartiacque del 1849, Wagner si proponeva di rivoluzionare l’intero concetto di arte della tradizione occidentale, riconducendolo all’ideale dei classici. Wagner era categorico: un’opera d’arte moderna non può che essere inclusiva di tutte le forme artistiche: la poesia, la danza, la pittura, la scultura, la musica, l’architettura e la parola. Non è forse questo il moderno concetto di mash-up? Non è forse questo quello che ricercano la produzione artistica contemporanea e la comunicazione più innovativa? Sarà per primo lo stesso Wagner che cercherà di realizzare nelle sue opere questo ideale multimediale. La lettura di questa operetta vi porterà all’origine del tutto. Buon viaggio a bordo della macchina del tempo!

Con i saggi di Paolo Bolpagni, Andrea Balzola e Annamaria Monteverdi

Moving Imagination

Mimesis Journal vol. 2, n. 1

Innovazione tecnologica e architettura

Giornale di belle arti e tecnologia

Pratiche e teorie nell’incontro tra educazione e teatro

Massively Parallel Systems (MPSS) with their scalable computation and storage space promises are becoming increasingly important for high-performance computing. The growing acceptance of MPSS in academia is clearly apparent. However, in industrial companies, their usage remains low. The programming of MPSS is still the big obstacle, and solving this software problem is sometimes referred to as one of the most challenging tasks of the 1990's. The 1994 working conference on "Programming Environments for Massively Parallel Systems" was the latest event of the working group WG 10.3 of the International Federation for Information Processing (IFIP) in this field. It succeeded the 1992 conference in Edinburgh on "Programming Environments for Parallel Computing." The research and development work discussed at the conference addresses the entire spectrum of software problems including virtual machines which are less cumbersome to program; more convenient programming models; advanced programming languages, and especially more sophisticated programming tools; but also algorithms and applications.

L’arte contemporanea oggi prevede che della sua gestione se ne occupi un professionista altamente specializzato: il Curator. Questa figura di raccordo fra lo storico e l’artista gestisce le grandi mostre internazionali, i grandi musei sino alla figura del curatore indipendente. Nei casi dei più noti curatori d’arte contemporanea questo profilo professionale ha raggiunto la consistenza di vere e proprie imprese connesse con l’informazione e la cultura di riferimento di singoli stati e collettività di stati. Manuale del curator. Teoria e pratica della cura critica di Domenico Scudero è il testo che consente di accedere con facilità ad una serie di dati relativi alla storia recente della cura critica, dagli anni dell’Impressionismo sino ai nostri giorni, per comprendere difficoltà ed astuzie di un mestiere, quello del Curator, complicato dal suo aspetto culturale e manageriale. Il Manuale raccoglie in due sezioni testi storici e testi critici suddivisi per aree d’appartenenza: nel primo caso la storia dell’arte da un punto di vista curatoriale, nella seconda parte la teoria della cura critica più recente. In entrambe le sezioni sono presenti connessioni ad aree d’argomento di ricerca metodologica. Completa il testo un Indice che permette di accedere con immediatezza ai temi ed agli argomenti.

Il volume è il primo prodotto della collaborazione fra studiosi di cinque Università – Bologna, Milano Statale, Modena, Parma, Pavia - per affrontare le nuove e numerose tematiche relative al complesso panorama archeologico della Cisalpina romana, e per procedere all’elaborazione di corpora sistematici di singole classi di materiali poco noti. Gli studi inaugurati da questo volume porteranno nuove interessanti prospettive di ricerca sul ruolo politico, economico e culturale della Gallia Cisalpina nel contesto romano, nonché sulle sue specificità e collegamenti col mondo antico in generale.

TEATRO E VIDEOGIOCHI

Dell’informe 2. Assemblaggi

La fotografia. Oggetto teorico e pratico sociale. Atti del 38° Congresso AISS Laboratori

Forms of Migration. Migration of Forms. Cultural Studies

Il tempo delle incertezze. XXIV Rapporto sull’economia globale e l’Italia

Dietro le quinte. Pratiche e teorie nell’incontro tra educazione e teatro

1257.33

*Negli ultimi anni le immagini hanno giocato un ruolo molto importante in molti settori dell'attività umana. Anche in matematica l'uso di strumenti informatici con elevate capacità grafiche si sta diffondendo sempre di più. Il volume è il risultato del congresso che si è tenuto a Bologna nell'ottobre 2000 che ha voluto riunire alcuni esperti nell'uso delle immagini. Sia coloro che realizzano gli strumenti tecnici che consentono poi di gestire la computer graphics, sia coloro che le immagini le utilizzano. Non solo quindi matematica, tecnica e computer graphics, ma anche i legami con l'arte e soprattutto con il cinema. Una larga parte del libro è dedicata infatti ai rapporti tra matematica e cinema, con articoli di registi, attori, sceneggiatori e matematici che hanno partecipato alla rassegna di film che si è tenuta a Bologna per due mesi.*

La scena tecnologica. Dal video in scena al teatro interattivoTeatro e Internet en la primera década del siglo XXIEditorial Verbum

Dall’avatàra agli avatar

Manie

Fisica tecnologica ... tecnologia del calore

Arte, tecnologia e scienza

Théatron

Dieci anni di videoteatro italiano

*Il volume esplora le nuove forme di lavoro nell'economia della conoscenza. Attraverso una ricca galleria di dati, studi di caso ed esempi, il libro documenta l'ascesa del lavoro freelance e delinea il ruolo centrale della reputazione nei mercati del lavoro della società digitale; racconta inoltre come l'arrivo delle tecnologie digitali stia trasformando i processi produttivi e organizzativi, consentendo nuove opportunità d'incontro tra domanda e offerta di lavoro e portando all'emergere di nuove concezioni culturali del lavoro e del valore. Lo studio si basa sull'assunto teorico che il lavoro della conoscenza, così come lo intendiamo oggi, rappresenta il prodotto di un decennio nel quale i concetti di "creatività" e "lavoro creativo" hanno travalicato il loro significato originario di "espressione artistica" per essere integrati all'interno delle modalità di organizzazione e produzione del valore tipiche dell'economia digitale. Questo ha portato all'emergere di nuove forme di lavoro e di nuove professioni, pratiche e concezioni culturali.*

*L'arte è fuori di sé perché sta vivendo una crisi d'identità senza precedenti, ingabbiata in un sistema autoreferenziale per addetti ai lavori, pilotata più da logiche di mercato e di immagine che da una sincera ispirazione, lontano dal vissuto e dalle sensibilità della gente.L'arte è fuori di sé perché sono esplosi tutti i codici e i confini. Il pubblico e gli stessi studiosi faticano a valutare che cosa sia arte e cosa non lo sia, e molti la confondono con la pubblicità, il design, la comunicazione, o con la mera replica di frammenti di realtà. Ma l'arte è fuori di sé soprattutto perché la rivoluzione digitale ha generato una trasformazione antropologica dei comportamenti e delle relazioni sociali, che incide profondamente sull'identità dell'arte e sul ruolo dell'artista. L'arte che esce da sé, in senso positivo, può svolgere una funzione simbolica e pratica di antidoto alle patologie dell'età post-tecnologica, spostando il baricentro dalla creazione individuale a quella collettiva, dall'opera compiuta al processo aperto, dalla centralità dell'artista "genio" allo spettatore, con una circolazione totalmente diversa, gratuita e molto più partecipata degli eventi artistici.*

*ROMANZO (546 pagine) - TECNOLOGIA - Cento libri di cui la cui lettura può alimentare l'immaginazione e regalare molte sorprese, forti emozioni e grande godimento cognitivo... Cento libri di cui si può anche fare a meno ma la cui lettura può alimentare l'immaginazione e regalare molte sorprese, forti emozioni e grande godimento cognitivo. Cento libri fuori dal coro, alcuni dei quali poco conosciuti o dimenticati ma tutti interessanti perché offrono una lettura critica della tecnologia che aiuta la consapevolezza delle numerose opportunità da essa offerte così come dei suoi effetti collaterali e conseguenze. Cento libri che compongono una bibliografia tecnologica partigiana, dettata dalle scelte dell'autore e dal suo percorso di studio e di conoscenza. Un percorso proposto ad altri come un viaggio possibile, da realizzare in compagnia di autori famosi e meno famosi che sulla tecnologia hanno elaborato riflessioni e pensieri non convenzionali, non dettati dal senso comune conformista dei media o condizionati dalle pratiche consumistiche diffuse e massificate di utilizzo della tecnologia. Una bibliografia proposta a immigrati digitali che guardano con curiosità intelletuale ai nuovi fenomeni sociali, scaturiti dalla pervasività dei prodotti tecnologici e delle loro soluzioni, confrontandoli con quelli da loro vissuti in un passato senza tecnologia. Una proposta pensata per i nativi digitali che si stanno interrogando sulle loro esperienze tecnologiche e su futuri prossimi venturi i cui scenari sono sempre più ibridati con la tecnologia e da essa determinati. Un e-book nel quale si presentano opere fondamentali per conoscere e capire le molteplici realtà tecnologiche emergenti come la Realtà Virtuale, i social network, i Big Data, le APP e i media sociali e i dispositivi mobili. Un e-book pensato per offrire innumerevoli spunti di riflessione sugli effetti della tecnologia sulle vite personali, emotive, relazionali e sociali delle persone, sulla politica, la libertà, la democrazia e i diritti dei cittadini, sull'economia e sul potere. 100 libri ricchi di racconti e narrazioni ma soprattutto di strumenti intellettuali, cognitivi e pratici per una relazione uomo-macchina matura, consapevole e non subordinata alla volontà di potenza della tecnologia e a quella dei signori della Silicon Valley, ai quali interessano principalmente i nostri dati, le nostre informazioni, il profitto e i vantaggi che da essi possono essere generati. 100 libri capaci di offrire momenti di relax ma anche di gioia e felicità, sentimenti che spesso emergono dalla illuminazione dettata dalla maggiore conoscenza, dall'emozione generata dalla scoperta di qualcosa di nuovo, dallo svelamento dei misteri e dalla consapevolezza. Dirigente d'azienda, filosofo e tecnologo, Carlo Mazzucchelli è il fondatore del progetto editoriale SoloTablet dedicato alle nuove tecnologie e ai loro effetti sulla vita individuale, sociale e professionale delle persone. Esperto di marketing, comunicazione e management, ha operato in ruoli manageriali e dirigenziali in aziende italiane e multinazionali. Focalizzato da sempre sull'innovazione, ha implementato numerosi programmi finalizzati al cambiamento, ad incrementare l'efficacia dell'attività commerciale, il valore del capitale relazionale dell'azienda e la fidelizzazione della clientela attraverso l'utilizzo di tecnologie all'avanguardia e approcci innovativi. Giornalista e writer, communication manager e storyteller, autore di ebook, formatore e oratore in meeting, seminari e convegni. È esperto di Internet, social network e ambienti collaborativi in rete e di strumenti di analisi delle reti sociali, abile networker, costruttore e gestore di comunità professionali e tematiche online.*

*Il modello romano in Cisalpina. Problemi di tecnologia, artigianato e arte*

*Progettare e costruire l'effimeroOrganizzazione, gestione, tecnologia e sicurezza sul lavoro negli eventi di pubblico spettacolo*

*apparecchi di combustione, camini, forni, riscaldamento e ventilazione degli ambienti...*

*i contratti di patent pooling*

Rapporto Confidenziale 38

Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI

Se l'Informe è un carattere della nostra epoca, è indispensabile ripensare gli strumenti con cui descriviamo e trasformiamo la realtà. Come potrebbero mutare i nostri paradigmi se assumessimo l'Informe come strumento critico? Il ruolo operativo dell'Informe, proposto da Georges Bataille, permette di dare senso a molte pratiche di trasformazione del mondo. “Assemblaggi” è costruito come un montaggio di testi su autori di diverse epoche. La descrizione e il commento delineano un percorso che indaga la potenza plastica e critica dell'Informe come apertura all'indeterminato. L'idea di un'Architettura geologica interroga le pieghe della Terra e dispiega una pratica del “maifinito” come nodo di congiunzione tra tempi e mondi diversi. Mettere in forma la tensione tra le cose costituisce il compito di un'Architettura terrestre per immaginare nuove alleanze capaci di generare futuri.

Members of the Moravian Church who settled in North Carolina were meticulous record keepers, documenting almost every aspect of their day-to-day lives. A significant part of those records is preserved in the form of photographs. Moravian photographers-both professional and amateur-created an enduring legacy by capturing their social and surroundings in faithful detail. Their photographs, which record the towns of Bethabara, Bethania, Salem, Friedberg, Hope, and Friedland, as well as other communities throughout the state, provide a rare glimpse into the historic world of Moravian life in North Carolina.

2000.1396

Per una teoria dell'arte immersiva dal mito della caverna alla VR

Il pensiero provvisorio

Nel centro del quadro

matematica, arte, tecnologia, cinema

Programming Environments for Massively Parallel Distributed Systems

architetture e prestazioni ambientali per la residenza contemporanea

Quale posizione ricoprono il teatro e le arti performative all ' interno del mediascape contemporaneo? In che modo si rapportano con i media digitali? Il teatro può essere considerato un medium? E se sì a quali condizioni? A partire da queste domande il libro prova a costruire un ' impalcatura teorica in grado di fornire gli strumenti per navigare tra le coste frastagliate delle digital performances contemporanee. Concetti provenienti dai media studies come intermediality, remediation e radical mediation sono posti in relazione con la teatrologia e altri concetti chiave a essa riferiti, al fine di comprendere in che modo e con quali strumenti sia possibile decifrare lo spettacolo multimediale.

Questo libro tenta di colmare alcune lacune di storizzazione proponendo una lettura mediologica del fenomeno videoteatrale negli anni del suo massimo splendore (1978-1988), quando non si era ancora sclerotizzato in forme manieristiche, bensì si poneva come momento di rottura sia rispetto alla tradizione teatrale che alle ricerche di marca poverista. Remedi-Action è corredato da interviste e schede che, unitamente a un'estensiva videografia, propongono una mappatura della produzione videoteatrale attraverso le opere di Giorgio Barberio Corsetti e Studio Azzurro, Dal Bosco e Varesco, Krypton, Magazzini Criminali, Mario Martone con Falso Movimento, Orient Express, Michele Sambin e Tam Teatromusica, Antonio Syxy con Studio Metamorphosi e Alessandro Mendini, Compagnia Solari-Vanzi, Taroni e Cividin.

Un punto di partenza per una rilettura critica degli ultimi dodici, densissimi mesi: l'Europa e l'Italia, gli Stati Uniti di Trump e la Cina di Xi, un Medio Oriente tornato ad alta tensione, il lavoro, il capitale e i nuovi volti del capitalismo, l'impatto sul clima. Un tentativo di fornire occhiali diversi, con lenti differenti da quelle del giorno per giorno, per una lettura e una riflessione di dati e avvenimenti in un mondo di risorse che si restringono e di incertezze che si allargano, per contribuire alla difficile ricerca di nuove soluzioni per nuovi (e vecchi) problemi.

Remedi-Action

L'economia della reputazione

Tecnologia del calore

Le Art Industries e i nuovi paradigmi di produzione nella New Media Art contemporanea

Annali universali di Tecnologia, di agricoltura, di economia rurate e domestica, di arti e di mestieri

100 libri per una lettura critica della tecnologia

*This volume brings together contributions by philosophers, art historians and artists who discuss, interpret and analyse the moving and gesturing body in the arts. Broadly inspired by phenomenology, and taking into account insights from cognitive science, the contribution of the motor body in watching a film, attending a dance or theatre performance, looking at paintings or drawings, and listening to music is explored from a diversity of perspectives. This volume is intended for both the specialist and non-specialist in the fields of art, philosophy and cognitive science, and testifies to the burgeoning interest for the moving and gesturing body, not only in the creation but also in the perception of works of art. Imagination is tied to our capacity to silently resonate with the way a work of art has been or is created.*

*L'opera d'arte del futuro. Alle origini della multimedialità*

*1890-1932*

*Casa, tecnologia, ambiente*

*Ricerche e proposte per una visione energetica dell'ambiente costruito*

*Mercato e cooperazione tecnologica*

*Teoria e pratica della cura critica*