

La Scena Tecnologica Dal Video In Scena Al Teatro Interattivo

Un ufficiale della flotta per la colonizzazione di Ganimede si converte alla causa dei ribelli contro l'élite tecnocratica indù che domina il futuro dell'umanità. Ma quando torna sulla Terra e i ribelli iniziano la rivolta, una potente Intelligenza Artificiale sfugge al controllo...

Questo testo rappresenta non soltanto il catalogo di una mostra, ma anche il risultato del lavoro scientifico di un gruppo di studiosi specialisti o attenti osservatori di fenomeni di Arte Visiva che difficilmente raggiungono il grande pubblico. Il catalogo contiene tra gli altri i saggi di: Silvia Bordini, Maurizio Calvesi, Maria Cristina Cremaschi, Ginestra Calzolari, Lorenzo Taiuti, Nico Garrone, oltre ai testi dei curatori della mostra Paola Sega Serra Zanetti e Maria Grazia Tolomeo ed una intervista a H. Szeeman a cura di Mara Folini. Il catalogo illustra puntualmente ogni sezione della mostra: la Video-Rassegna storica, la Video Poesia, la Video Danza, il Video Teatro, l'Arte della Realtà Virtuale, l'Arte in Web e l'Arte in CD Rom. Ogni sezione è corredata da schede bio-bibliografiche filologicamente documentate. Inoltre ogni artista, protagonista dei migliori esiti

Download Ebook La Scena Tecnologica Dal Video In Scena Al Teatro Interattivo

della Video-arte, è considerato secondo un'ottica monografica, analizzando la sua poetica, i suoi percorsi espositivi e le fonti scritte secondo un lavoro di accurata selezione. Ci sono quindi le bio-bibliografie, il più possibile aggiornate dei maggiori videoartisti, tra gli altri: Orlan, Mona Hatoum, Steve McQueen, Pipilotti Rist, Gillian Wearing, Mariko Mori, Gina Pane, Maurizio Camerani, Donatella Landi. La parte dedicata ai giovani inglesi, americani, giapponesi, italiani offre spunti interessanti anche per chi si affacci per la prima volta sull'argomento. Infine, si offre una rassegna, seppure non esaustiva, ma il più possibile vasta, di bibliografia generale sull'argomento. Questo volume rappresenta quindi il primo risultato di un apparato didattico su tematiche, in Italia, ancora troppo élitarie e circoscritte alla cerchia degli addetti ai lavori.

Da una recensione del TG1 RAI: «Internet è una realtà in continua evoluzione, logico quindi che il più famoso manuale della rete, edito da Laterza, sia giunto felicemente alla quarta edizione con l'arrivo del 2000. Gli autori sono, come sempre, Marco Calvo, Fabio Ciotti, Gino Roncaglia e Marco Zela. Come per le precedenti edizioni, il testo del manuale è disponibile gratis e in forma integrale sul sito internet della casa editrice Laterza. Ma con Internet 2000 per la prima volta viene anche allegato al libro un CDROM, arricchito da filmati e animazioni che aiutano a capire meglio programmi e

Download Ebook La Scena Tecnologica Dal Video In Scena Al Teatro Interattivo

procedure. Un libro su tre supporti dunque: carta stampata, CDROM e sito Internet. Una scelta coraggiosa perché sfida i soliti luoghi comuni sulla rivalità tra le rete e la stampa, e anche molto gradita dai lettori che possono così approfondire la propria conoscenza della rete nei tempi e nei modi che più preferiscono».

Verso una mediologia del teatro e della performance

Casi e problemi di diritto civile

Dalla videoarte all'arte interattiva

i percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche

Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI

ANNO 2021 LA GIUSTIZIA SECONDA PARTE

Questo libro tenta di colmare alcune lacune di storicizzazione 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

Download Ebook La Scena Tecnologica Dal Video In Scena Al Teatro Interattivo

Movimento, Orient Express, Michele Sambin e Tam Teatromusica, Antonio Syxty con Studio Metamorphosi e Alessandro Mendini, Compagnia Solari-Vanzi, Taroni e Cividin.

E' comodo definirsi scrittori da parte di chi non ha arte né parte. I letterati, che non siano poeti, cioè scrittori stringati, si dividono in narratori e saggisti. E' facile scrivere "C'era una volta...." e parlare di cazzate con nomi di fantasia. In questo modo il successo è assicurato e non hai rompiballe che si sentono diffamati e che ti querelano e che, spesso, sono gli stessi che ti condannano. Meno facile è essere saggisti e scrivere "C'è adesso...." e parlare di cose reali con nomi e cognomi. Impossibile poi è essere saggisti e scrivere delle malefatte dei magistrati e del Potere in generale, che per logica ti perseguitano per farti cessare di scrivere. Devastante è farlo senza essere di sinistra. Quando si parla di veri scrittori ci si ricordi di Dante Alighieri e della fine che fece il primo saggista mondiale. Le vittime, vere o presunte, di soprusi, parlano solo di loro, inascoltati, pretendendo aiuto. Io da vittima non racconto di me e delle mie traversie. Ascoltato e seguito, parlo degli altri, vittime o carnefici, che l'aiuto cercato non lo concederanno mai. "Chi non conosce la verità è uno sciocco, ma chi, conoscendola, la chiama bugia, è un delinquente".

Download Ebook La Scena Tecnologica Dal Video In Scena Al Teatro Interattivo

Aforisma di Bertolt Brecht. Bene. Tante verità soggettive e tante omertà son tasselli che la mente corrompono. Io le cerco, le filtro e nei miei libri compongo il puzzle, svelando l'immagine che dimostra la verità oggettiva censurata da interessi economici ed ideologie vetuste e criminali.

Rappresentare con verità storica, anche scomoda ai potenti di turno, la realtà contemporanea, rapportandola al passato e proiettandola al futuro. Per non reiterare vecchi errori. Perché la massa dimentica o non conosce. Denuncio i difetti e caldeggio i pregi italici. Perché non abbiamo orgoglio e dignità per migliorarci e perché non sappiamo apprezzare, tutelare e promuovere quello che abbiamo ereditato dai nostri avi. Insomma, siamo bravi a farci del male e qualcuno deve pur essere diverso!

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

Download Ebook La Scena Tecnologica Dal Video In Scena Al Teatro Interattivo

contemporaneo che i videogiochi declinino abilmente la tematica identitaria in chiave postmoderna, spesso più interessati a sollevare domande che a fornire risposte.

La società della mercificazione e della sorveglianza: dalla persona ai dati
Northwave

L'incertezza creativa

La scena tecnologica. Dal video in scena al teatro interattivo

Quello che non si osa dire

Arte e tecnologia

Oggetto di questo libro sono i diversi modi in cui le arti visive del XX secolo e le teorie estetiche ad esse correlate si sono poste in relazione agli sviluppi tecnologici comunicazionali e all'affermazione dei mass media. I mutamenti avvenuti nella produzione artistica contemporanea in rapporto alle innovazioni tecnologiche emergenti portano a porre una domanda di partenza: Com'è cambiata l'opera d'arte nell'era della virtualità e dell'interattività?

Fino a ieri, lo smartphone era un'arma di distrazione di massa. Oggi, nell'era del COVID-19, tutto è cambiato. Con il telefonino hai imparato, per forza o per amore, a fare cose di valore. Hai comunicato, lavorato, sognato, progettato: hai vissuto. Oggi lo

Download Ebook La Scena Tecnologica Dal Video In Scena Al Teatro Interattivo

smartphone è un computer potentissimo, uno splendido produttore di contenuti, un assistente, un organizzatore, un segretario e un compagno di viaggio. Questo libro ti aiuterà a sfruttarne appieno le potenzialità, partendo dal linguaggio visivo della mobile content creation. Con questa cultura potrai raccontarti meglio, raggiungere più clienti, cambiare le tue azioni giornaliere e i tuoi obiettivi. Potrai crearti un lavoro, allargare il tuo pubblico, interagire con più persone in modo efficace. Ora sta a te. Dopo aver subito per anni i messaggi, le notifiche e tutti stimoli che arrivano, prendi in mano lo smartphone e comincia a usarlo tu, come produttore e diffusore dei messaggi importanti per la tua vita e per il tuo lavoro. Il tuo futuro è adesso: evolvi e raccontalo con il tuo smartphone.

I linguaggi su cui si basa il Web si rinnovano e lo conducono oltre il 2.0, verso la frontiera del Web semantico. HTML 5 e CSS 3 sono le basi del Web del futuro, ma non c'è bisogno di aspettare per iniziare a utilizzarli. Questo libro mostra a designer, sviluppatori e professionisti cosa è possibile fare già oggi: dalla creazione di form dinamici piacevoli da compilare, alla gestione di video e audio, all'uso degli strumenti tipografici per ottenere un maggiore controllo su testo e layout, fino alla realizzazione di effetti grafici come transizioni, trasformazioni e animazioni. Tutto con un occhio di riguardo alla semplicità d'uso, l'accessibilità, la

Download Ebook La Scena Tecnologica Dal Video In Scena Al Teatro Interattivo

semantica. Una guida alla scoperta dell'integrità strutturale di HTML 5 e della flessibilità stilistica di CSS 3 che mostra come ottenere un codice più pulito, interfacce dinamiche più funzionali e contenuti più ricchi, indispensabile per chi vuole iniziare a sviluppare oggi il Web di domani.

Il diritto del web. Rete, Intelligence e Nuove Tecnologie

Bill Viola. Testi e conversazioni 1976-2014

Remedi-Action

Futura. Genere e tecnologia

Arma non letale. Come la tecnologia ha reso inutili i proiettili

La danza delle avanguardie

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.

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

Download Ebook La Scena Tecnologica Dal Video In Scena Al Teatro Interattivo

aportaciones pioneras en la investigación teatral en España (y fuera de ella) sobre el tema en el periodo indicado.

Questa raccolta di saggi nasce dalla convergenza di studiosi di diverse discipline – sociologia, estetica, letterature comparate, studi sul teatro, filmologia, musicologia – attorno a un tema trasversale e nel contempo circoscritto: la mediazione tecnologica della voce. La voce non è uno strumento, qualcosa di esterno a me, un oggetto altro da me. La voce sono io, io stesso che risuono, è il soggetto in forma sonora. Se proprio si vuole intendere la voce come uno strumento, al pari di un violino o un sintetizzatore, allora la voce è lo strumento naturale per eccellenza. Tuttavia, la voce è anche lo strumento più facilmente sottoposto a ogni tipo di mediazione tecnologica e culturale. Così come un volto umano o un gesto corporeo, la voce conserva sempre un fondo irriducibile di realtà naturale, non protesica. Mentre un violino o un sintetizzatore sono oggetti parimenti artificiali, la voce tecnologica è inesauribilmente ibrida, anfi bica. Il fuoco specifico della ricerca è dunque la mediazione tecnologica di un oggetto irriducibilmente non-tecnologico.

la tradizione iniziatica europea nel Medioevo

Progetto Ganimede

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

Internet 2000

La danza

Download Ebook La Scena Tecnologica Dal Video In Scena Al Teatro Interattivo

Mimesis Journal vol. 2, n. 1

Catalogue d'exposition

Antonio Giangrande, orgoglioso di essere diverso. Si nasce senza volerlo. Si muore senza volerlo. Si vive una vita di prese per il culo. Noi siamo quello che altri hanno voluto che diventassimo. Facciamo in modo che diventiamo quello che noi avremmo (rafforzativo di saremmo) voluto diventare. Rappresentare con verità storica, anche scomoda ai potenti di turno, la realtà contemporanea, rapportandola al passato e proiettandola al futuro. Per non reiterare vecchi errori. Perché la massa dimentica o non conosce. Denuncio i difetti e caldeggio i pregi italiani. Perché non abbiamo orgoglio e dignità per migliorarci e perché non sappiamo apprezzare, tutelare e promuovere quello che abbiamo ereditato dai nostri avi. Insomma, siamo bravi a farci del male e qualcuno deve pur essere diverso!

Immergersi 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,

Download Ebook La Scena Tecnologica Dal Video In Scena Al Teatro Interattivo

ben prima che i futuristi lanciassero, nel loro Manifesto tecnico della pittura del 1910, l'idea di porre "lo spettatore nel centro del quadro".

manuale per l'uso della rete

Idea di metropoli

Rivista semestrale di studi sulla vita e le forme del teatro

Ezio Colanzi, Paola Di Bello, Francesco Jodice, Tancredi Mangano, Roberto Marossi, Roberta Orio, Marco Signorini, Cristina Zamagni

Disidentico

Premiere 6.5. Guida all'uso

La finalità di questo testo è di aiutare gli studenti a maturare, attraverso l' apprendimento basato sul metodo casistico-problematico, una propria riflessione critica sull' evoluzione dei diritti (o del diritto) della personalità. In una società in cui la mercificazione e la datificazione si associano alla sorveglianza e quest' ultima diventa pervasiva si moltiplicano le minacce alla persona nelle sue dimensioni individuale e collettiva. In gioco è la tenuta delle società democratiche. In che misura il diritto civile (il diritto dei privati) può contribuire a contrastare o ad assecondare queste minacce? Alcune risposte parziali dovrebbero emergere nella parte quarta del libro.

Nel corso del Novecento la danza è stata sottoposta ad attenta e minuziosa indagine e a un radicale ripensamento. Se si esamina il progredire nel corso del secolo delle

Download Ebook La Scena Tecnologica Dal Video In Scena Al Teatro Interattivo

idee sull'uomo e sulle sue possibilità di comunicazione e di espressione attraverso il movimento, emergono le caratteristiche e le peculiarità della danza come esperienza sociale e di partecipazione rituale collettiva, come evento artistico e realtà spettacolare. Il volume ripercorre la storia della danza moderna e contemporanea dal punto di vista sociale e fenomenologico, dai grandi precursori all'avanguardia degli ultimi anni, e ne mette in luce la dialettica costante e produttiva con le prassi teatrali, le tecniche e le pedagogie del movimento.

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.

TEATRO E VIDEOGIOCHI

Tra Oriente e Occidente

L'abuso dei bambini su Internet

Buenos Aires. Con cartina

Download Ebook La Scena Tecnologica Dal Video In Scena Al Teatro Interattivo

Nel centro del quadro

dipinti, scene e costumi, da Degas a Picasso, da Matisse a Keith Haring

È il 1993 quando due amici di Rick Smith restano uccisi in uno scontro a fuoco dopo una banale discussione in un parcheggio. Questo episodio doloroso porta l'autore a riflettere sulla cultura della violenza e delle armi negli Stati Uniti. Così, nel garage della sua casa di Tucson in Arizona, Smith scopre l'esistenza di una tecnologia inventata nel 1967 dallo scienziato Jack Cover, e mai commercializzata: è il prototipo del Taser, la prima pistola elettrica della storia. Smith raccoglie quella scommessa incompiuta e, passo dopo passo, alimenta la sua missione fino a creare Axon, società leader globale delle tecnologie per le forze dell'ordine. Oggi il Taser viene prodotto e distribuito in 107 paesi. In queste pagine l'autore ripercorre la storia delle armi e della guerra, passa in rassegna le ultime tecnologie di controllo di massa, i sistemi di sorveglianza e le intelligenze artificiali. Racconta la sua storia e la visione di un mondo più sicuro e meno violento, dove metodi alternativi e meno letali sono così efficaci da rendere inutili e obsolete le armi da fuoco. Nell'attuale impasse che caratterizza i dibattiti su aggressività e brutalità della polizia, Smith propone un chiaro piano d'azione. Acuto e controverso, "Arma non letale" è un libro che costringe a riconsiderare il mondo violento in cui viviamo e a immaginarne uno più mite oltre il nostro immediato orizzonte.

Sold Out nei teatri di tutta Italia e a Londra Produzione Fondazione Teatro Ragazzi e Giovani L'immane lavoro è suffragato da persone che da sempre credono nella sua bravura e la sua elasticità carismatica di interagire tra attore e pubblico, che vede il tutto esaurito a ogni suo spettacolo. Daniele Giordano (Corriere dello spettacolo) Il Web è il nostro nuovo Dio. Oggi siamo tutti Webeti, seguaci del Dio Web e della Chiesa Chattolica. Il protagonista di questo libro, un fedele fervente, s'imbatte in personaggi simbolo della nostra nuova religione virtuale: la Likeomane (la tossica di Like), Don iPhone, Papa Amazon Prime, San Steve Jobs, passando da fallimentari amori online a lezioni di Storia dal futuro. Nel finale gli eretici della Setta dei Disconnessi metteranno a dura prova la sua fede nel Dio Web: cosa perdiamo chiudendo le nostre vite nel mondo virtuale? E poi, siamo davvero più connessi fra noi? Siamo davvero più liberi?

Catalogo della mostra sulla nascita della danza come espressione artistica d'avanguardia. Opere di: B. I. Anisfeld, L. Bakst (L. S. Rosenberg), G. Balla, V. D. Baranov-Rossiné, A. N. Benois, I. I. Bilibin, B. K. Bilinsky, G. Boldini, P. Bonnard, J. Börlin, E.-A. Bourdelle, W. H. Bradley, G. Braque, C. Camoin, M. Chagall, J. Chéret, L. T. Chupiatov, J. Clarà, J. Cocteau, T. Crali, M. Cunningham, G. De Chirico, E. G. H. Degas, S. Delaunay (S. S. Stern Terk), F. Depero, A. Derain, S. P. Diaghilev, V. Dmitriev, M. A. Dobrov, F. Drtikol, I. Duncan, N. A. Enman, V. Ermolaeva,

Download Ebook La Scena Tecnologica Dal Video In Scena Al Teatro Interattivo

A. A. Exter, J. Fabre, F. F. Fedorovsky, L. Fontana, B. Frödman-Cluzel, L. Fuller, N. Gabo (N. Pevsner), J.-L. Gerome, A. J. Golovin, N. S. Goncharova, B. D. Grigoriev, J. Gris (J. V. C. C. Gonzàles-Pérez, V. Gross, K. Haring, N. K. Kalmakov, V. Kandinsky, M. Klinger, N. Kogan, J. Koons, G. Kozincev, I. Kudriashev, C. Lacroix, R. Larche, M. F. Larionov, V. E. Lebedev, F. Léger, S. Lifar, El Lissitzky, K. Malevich, Rolf de Maré, M. Vorobev (Marevna), C. Massier, L. Massine, H. Matisse, V. G. Meller, J. Mirò, I. Miyake, A. Modigliani, G. Moreau, V. Mukhina, V. F. Nijinsky, I. Noguchi, E. Nolde, G. Paolini, P. Picasso, E. Prampolini, P. Pruna O'Cerans, I. Rabinovich, L. Raciti, R. Rauschenberg, L. Rauth, T. Rivière, N. K. Rerikh, F.-A.-R. Rodin, D. Salle, K. Schmidt, O. Schlemmer, V. A. Serov, G. Severini, A. K. Shevashidze, V. I. Shukhaev, V. Shvarts, S. J. Sudeikin, D. Stelletsky, I. Stravinsky, C. Sullivan, V. E. Tatlin, P. Tchaikovsky, P. F. Tchelitchev, G. Toderi, H. de Toulouse-Lautrec, V. A. Vatagin, G. Versace, M. A. Vrubel, F. Zandomeneghi.

**La mente aumentata. Dai nativi digitali alla saggezza digitale.
Théatron**

Nam June Paik

una ricognizione sulla video arte dei paesi nordici

La voce mediatizzata

In un mondo in cui la risposta a ogni domanda è a portata di mano, quale

spazio resta alla mente dell'uomo? Oggi, grazie a oggetti che occupano poco più che il palmo della nostra mano, siamo in grado di gestire calendari, documenti e rapporti personali con una facilità tale che molti restano disorientati quando si trovano a dover eseguire queste operazioni senza l'ausilio dell'elettronica. Non è raro, allora, ascoltare gli appelli allarmati di chi invoca una minore invasione della tecnologia a favore di un'interazione diretta, nel timore che un ricorso eccessivo all'intelligenza artificiale condizioni negativamente la nostra capacità di pensare. Marc Prensky, celebre opinion leader e interprete dei cambiamenti che la rivoluzione digitale ha portato al nostro modo di vivere, non la pensa così. In questo saggio, controverso e discusso, egli dimostra che un uso intelligente della tecnologia potenzia la mente e le sue abilità, piuttosto che inibirle. Attraverso decine di esempi, l'autore illustra come una combinazione ragionata delle capacità del pensiero, come l'assunzione di decisioni o il ragionamento complesso, con le possibilità concesse dalla tecnologia, come l'archiviazione ed elaborazione di grandi quantità di dati, porti indubbi benefici al nostro funzionamento cognitivo. Come fare in modo, allora, che mente e tecnologia estendano a vicenda i rispettivi potenziali? La risposta di Prensky è: ricercando la saggezza digitale, un'interconnessione tra umano e tecnologico che consenta all'homo sapiens di cogliere le maggiori sfide del

XX secolo, affrontando con efficacia le prossime fasi dell'evoluzione cognitiva.

La scena tecnologica. Dal video in scena al teatro interattivo Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI Editorial Verbum

Il mondo del web viene qui trattato in modo organico e completo. Dopo le fonti del diritto dell'informatica si entra nel vivo della rete del monitoraggio ai fini di giustizia e sicurezza. Poi: Cyberspazio, Tempo, Diritto di accesso, diritti e doveri nell'uso di Internet, i beni e loro tutela, soggetti, responsabilit DEGREES, tutela della persona, regolamentazione, libert DEGREES e censura nella Rete. Spazio agli aspetti penali con i crimini informatici. Spazio ad una parte tecnica sui bit coin, ransomware, modalit DEGREES di riscatto per la decryptatio e le macchine infettate, i big data e la captazione. Sotto il profilo della comunicazione vengono trattati il terrorismo, le perquisizioni informatiche, la comunicazione in Rete, il commercio elettronico, la contrattazione informatica, telematica e virtuale e il controllo internazionale sull'esportazione di software per intrusioni. Infine privacy e tutela dati personali, diritto all'oblio, giochi on line, telelavoro, PA Digitale e documento informatico, firme elettro

La maschera volubile

maschile, femminile e oltre

**lo sciamano del video : [mostra
Nel nome del Dio Web
La coscienza luccicante
frammenti di teatro e video**

La tensione a produrre ‘ nuovo ’ che ha caratterizzato le arti di tanta parte del Novecento ha investito anche l’ ambito del teatro. Così al teatro d’ autore è seguito quello di regia e poi quello d’ attore, al teatro di interpretazione il teatro di immagine, il teatro rituale e cerimoniale, sino al parateatro che annulla la distanza fra attori e spettatori e alla performance che tende a escludere il personaggio drammatico. Lungo un appassionante percorso per generi, Cesare Molinari esplora l’ intreccio di stimoli e sperimentazioni che contrassegnano l’ arte teatrale dal secondo dopoguerra a oggi.

La raccolta di testi e conversazioni scritti e realizzate dall’ artista americano dal 1976 al 2014, oltre a offrire una visione della videoarte fuori dai luoghi comuni, apre una prospettiva spazio-temporale che collega la storia dell’ arte del Medioevo e del Rinascimento con quella delle avanguardie storiche e dell’ arte contemporanea, le culture occidentali con quelle orientali, da una prospettiva interculturale. Bill Viola crede alla funzione pragmatica dell’ arte, alla sua capacità di modificare le esistenze delle persone, come un rituale o un’ immagine sacra. Attraverso le conversazioni, con Raymond Bellour, Hans Belting, Lewis Hyde e altri, si dà la voce diretta dell’ artista, una voce che manifesta il suo pensiero, ricostruisce il processo di lavoro, dichiara le fonti di ispirazione e le motivazioni: un pensiero che gode della fluidità dell’ oralità e, nello stesso tempo, si dispiega in

Download Ebook La Scena Tecnologica Dal Video In Scena Al Teatro Interattivo

una struttura coerente sulla pagina.

L'immagine pop. Musica e arti visive da Andy Warhol alla realtà virtuale

Teatro e antiteatro dal dopoguerra a oggi

Lo spazio della luce

SIENA

Dieci anni di videoteatro italiano

Dall'avatar agli avatar