

Limmagine Videoludica Cinema E Media Digitale Verso La Gamification

Un giorno Daniela Denby-Ashe si presenta dalla sua carissima amica Constance Thornton pregandola di accompagnarla al castello di Sir Brendan Coyle in quanto: “Tre mesi fa George (il fidanzato di Daniela Denby-Ashe) ha perso una fortissima somma scommettendo alle corse. È venuto un giorno da me profondamente avvilito a confessarmi la sua disgrazia. Essa lo aveva ridotto finanziariamente a mal partito, e pur maledicendo la propria debolezza, il poveretto si sentiva in dovere di restituirmi la parola, perchè il matrimonio in condizioni simili sarebbe stato impossibile. Col cuore angosciato, mi sono sottomessa per il momento alla dura necessità, ma ho avuto ben presto motivo di pentirmene. Perchè prima di tutto ho appreso che George, d’ordinario tanto giudizioso, si è, adesso, abbandonato alla frenesia del gioco in compagnia di Sir Brendan Coyle, spinto, quasi suggestionato, da lui. Poi quest’ultimo, non appena ha saputo che ero rimasta libera, ha ricominciato a perseguitarmi con le sue proteste d’amore, Io non sono ricca, purtroppo, anzi gli affari del babbo da qualche tempo non vanno troppo bene, così che, assieme alla mamma, egli fa di tutto per indurmi ad accettare il brillante partito che, con tanta insistenza, mi si offre. Ho fatto appello a tutta la mia energia, e forte dell’amore di George e della speranza di un migliore avvenire, ho saputo resistere sin qui ad ogni pressione. Ma ti assicuro che da sei mesi la mia vita è diventata un supplizio. Sir Brendan mi ha invitato insieme a George al suo castello, perciò giovedì prossimo partirò, con la mamma, ben inteso, per Stirling. Ed ecco adesso, Constance mia, ciò che aspetto dalla tua affettuosa compiacenza. Sir Brendan vuole pure invitarti. Dice che ti conobbe in casa di comuni amici e che lo onoreresti molto, accettando. Ecco il suo biglietto. Oh vieni, Constance mia, non foss’altro per far piacere a me!” Da questo invito si diparte una storia colorata di giallo che affonda le sue radici in una lontana notte di follia sessuale vissuta dalle due amiche. L’eBook si compone di due parti. Nella prima parte di 41 pagine vi è il racconto lungo La Croce Maltese. Nella seconda parte (circa 250 pagine) vi è la presentazione dei Capolavori del Giallo con tanto di copertina, presentazione primo capitolo. Ciò servirà a valutare l’acquisto o meno delle opere presentate. Il prezzo dell’eBook si riferisce solo ed esclusivamente alle 41 pagine dell’opera La Croce Maltese.

Di fronte allo schermo, dentro l’immagine, dietro la macchina da presa: spettatrici, attrici e registe, di quali desideri e identificazioni, di quali espressioni e di quali produzioni sono state protagoniste le donne nella storia del cinema? Sedute al buio della sala hanno imitato le loro eroine e si sono riconosciute in loro. Sono state dive irraggiungibili e insieme personificazioni di tipi sociali, come per esempio la New Woman degli anni '20, con la sua relazione inedita con il lavoro, il tempo libero, il sesso. Il libro interpreta le immagini di dive come Clara Bow, Barbara Stanwyck e Joan Crawford sino a Sophia Loren, Jane Fonda e Angelina Jolie. Ma ripercorre anche l’opera delle registe: partendo dal cinema muto,

attraversa i classici hollywoodiani, le nouvelles vagues europee, il cinema d'avanguardia femminista, la narrazione sperimentale degli anni '70 e '80, sino al cinema indipendente degli ultimi vent'anni.

Un giorno John Sherlock Holmes salva una giovane donna, Eleanor, dal suicidio. La donna in Inghilterra non ha parenti ed allora egli l'affida alla sorella di un suo carissimo amico, Lord Darcy. Mentre Eleanor trascorre i suoi giorni in casa di Lady Georgiana Darcy, Holmes va a trovarla tutti i giorni e tra i due nasce un sentimento che li porta ad avere una relazione. Ma la casa di Lady Georgiana è frequentata anche dal fratello di lei, Fitzwilliam, che, benchè molto più anziano di Eleanor, è un uomo affascinante e molto bello, gentile e pieno di attenzioni. Eleanor, a poco a poco, si accorge che il sentimento che la legava ad Holmes era solo affetto, riconoscenza e attrazione fisica. Così, troncando la relazione con Holmes, sposa Fitzwilliam, tormentandosi di non aver confessato il suo passato recente ed anche quello più antico a suo marito. Un anno dopo il matrimonio, Eleanor, mentre sta per partire per il Portogallo con suo marito, abbandona la casa coniugale con uno sconosciuto. Il marito pensa ad una fuga d'amore, Holmes ad un rapimento. Chi dei due ha ragione? Da questa fuga o rapimento che sia, si dipana una storia avventurosa che vede John Sherlock Holmes, il figlio di Sherlock Holmes, impegnato a far trionfare la giustizia. Racconto lungo di 60 pagine.

Parlare di Sherlock Holmes è come parlare di qualcosa che è sempre esistito e di cui sembra non ci sia più nulla da dire. Ma non è così! Gli argomenti trattati nell'eBook sono: Il personaggio nelle opere di Arthur Conan Doyle, Rapporti interpersonali, Dipendenze, La finta morte di Holmes e il suo ritorno, Ritiro, Il metodo scientifico, Canone, "Elementare, Watson!" e l'immagine popolare, Onorificenze, Il racconto ritrovato, Il giovane Sherlock Holmes, Filmografia, Serie di film con Basil Rathbone, Altri film, Serie televisive, Libri con Sherlock Holmes di altri autori, Videogiochi, Librogame, Animazione, Fumetti, Influenza culturale, Gli eredi di Sherlock Holmes, Le Avventure di John Sherlock Holmes, il Figlio di Sherlock Holmes, Sheila Holmes, la pronipote di Sherlock Holmes, Personaggi ispirati a Holmes, Narrativa, Cinema e televisione, Fumetti, manga e anime, Altri media, Le Avventure del Diabolico Professor Mefisto di Curt Matul, Gli uomini senza volto, Le Indagini Segrete di Gabriele D'Annunzio di Adelaide Byrne. Il libro è illustrato ed è interattivo.

[English]: Starting from one of the most significant chapters of Leonardo's Libro di Pittura, we want to focus on the media - namely on the narrative, descriptive and graphics methodologies together with the techniques adopted during the modern and contemporary age as 'diffusers' of the landscape image - and on the deriving potential models for the enhancement of the historical landscape heritage. / [Italiano]: Partendo dal titolo di uno dei capitoli più significativi del Libro di Pittura di Leonardo, si vuole porre l'attenzione sui media, ossia sulle metodologie e sulle tecniche narrative, descrittive e grafiche adottate, nella storia moderna e contemporanea, quali 'diffusori' dell'immagine del paesaggio, e sui potenziali modelli che ne derivano ai fini della valorizzazione del patrimonio storico paesaggistico.

1381.1.16

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". 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!

La diffusione dei videogiochi nel corso di questi ultimi anni ha influenzato profondamente il nostro immaginario collettivo fino a modificare la nostra concezione del Sé. In questa nuova edizione, il volume affronta i temi della cosiddetta 'cultura della simulazione', del passaggio dalla 'cultura della profondità' alla 'cultura della superficie', dei sostanziali cambiamenti della percezione spazio-temporale e delle concezioni di identità, alterità, verità e finzione, del rapporto fra realtà e gioco e delle nuove forme di dipendenza patologica dovute ai videogiochi presenti nella società contemporanea.

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.

Il volume analizza i rapporti tra i due miti "allo specchio": il mito americano per il cinema italiano e, viceversa, il mito europeo (e italiano) per il cinema americano. Dagli anni trenta al nuovo millennio, la cultura e il cinema italiani sono stati fortemente influenzati dall'immaginario americano. Si vedano Ossessione o C'era una volta il west. Basta pensare all'immagine forte della Monument Valley, che produce infinite sequenze del road movie o del western; o al romanzo americano, che viene amato da varie generazioni di scrittori e registi. Viceversa, alcuni stereotipi italiani (la "grande bellezza" di Roma e del paesaggio italiano, il cibo, la sensualità, Fellini ecc.) influenzano fortemente il cinema statunitense (basta pensare a Vancanze romane)

Nascosta dall'ascesa dei populistici, un'onda di protesta popolare sta agitando il nostro pianeta. Da dove viene questo malcontento? E,

soprattutto, dove porterà? Nadav Eyal, in un saggio appassionante come un'inchiesta, esamina le forze che stanno trasformando la nostra realtà economica, politica e culturale. Introduce i lettori alla "ribellione globale", un moto di rabbia che si è imposto progressivamente dall'Italia dell'antipolitica all'Europa della Brexit, dall'America di Trump al mondo intero assediato dalla pandemia. Una rivolta che nasce dal drammatico conflitto tra i risultati raggiunti dalla globalizzazione (che ha sottratto milioni di persone alla povertà) e i suoi costi immensi (aumento della disuguaglianza economica, danni ambientali, crisi migratorie). Eyal dà voce non solo alla rivoluzione economica e culturale che sta definendo la nostra epoca, ma anche ai protagonisti della controrivoluzione che sono stati marginalizzati e sfruttati. Unendo racconto giornalistico e analisi storica, Eyal mostra quanto tutti gli estremisti, a prescindere da fedi politiche o religiose, si somiglino in modo inquietante. E quanto, sorprendentemente, abbiano in comune le storie dei minatori della Pennsylvania, degli anarchici delle periferie di Atene, dei neonazisti in Germania, delle famiglie di profughi siriani che arrivano sulle coste europee. In corso di traduzione in 15 paesi, *Revolt* è una replica puntuale a coloro che si arrendono al fanatismo, e, al tempo stesso, un appassionato tributo a chi quotidianamente rivendica per sé e per il nostro pianeta un futuro migliore.

Computer games have become a major cultural and economic force, and a subject of extensive academic interest. Up until now, however, computer games have received relatively little attention from philosophy. Seeking to remedy this, the present collection of newly written papers by philosophers and media researchers addresses a range of philosophical questions related to three issues of crucial importance for understanding the phenomenon of computer games: the nature of gameplay and player experience, the moral evaluability of player and avatar actions, and the reality status of the gaming environment. By doing so, the book aims to establish the philosophy of computer games as an important strand of computer games research, and as a separate field of philosophical inquiry. The book is required reading for anyone with an academic or professional interest in computer games, and will also be of value to readers curious about the philosophical issues raised by contemporary digital culture.

Una approfondita carrellata su tutte le opere di genere poliziesco pubblicate dagli affiliati al Self-Publish, un'associazione nata tra scrittori in erba, più o meno affermati. Indipendentemente l'uno dall'altro, gli autori del Self-Publish si sono imposti delle regole che si possono così riassumere. L'e-book deve essere redatto in modo che sul dispositivo di lettura si possa leggere come un libro cartaceo. Il libro, poi, prima di essere pubblicato, viene sottoposto alla lettura agli altri aderenti al Self-Publish che ne decretano la pubblicazione oppure no. Se ne valuta la scorrevolezza, se è scritto in un italiano corretto e se possa essere considerato interessante. Non si interviene, invece, sull'atmosfera del libro. Ci si spiega meglio: un libro può essere d'azione o intimista e così via. Ed è chiaro che ogni ambientazione, atmosfera, ha i suoi lettori, per cui sarebbe incorretto agire su tali parametri. Il presente catalogo delle opere di genere poliziesco riporta la copertina del libro, la trama e il primo capitolo. Così facendo si ha la possibilità di valutarne l'acquisto o meno. Ebook di 524 pagine.

Computer, telefonini, Internet, videogiochi, fotografia, tv, lettori mp3, navigatori satellitari: la nostra vita quotidiana è invasa dalle tecnologie digitali, sempre più miniaturizzate, economiche, alla portata di tutti. Si sta realizzando una complessiva ricollocazione dell'intero sistema mediale, con intrecci reciproci sempre più facili e intensi, nell'ambiente generato dal computer, diffuso tramite Internet, incorporato nei mass media. Questo manuale spiega, con linguaggio accessibile e rigore scientifico, che cosa sono e

come funzionano i media digitali, in cosa consiste la convergenza multimediale e quali sono le sue conseguenze, le pratiche sociali, i problemi. Vi si troverà non solo il complesso quadro tecnologico in continua evoluzione dei nostri anni, ma anche l'interazione del digitale con i media esistenti e il suo impatto sulle tendenze culturali.

Dalle origini a oggi, i videogiochi hanno dimostrato di aver acquisito una forte identità espressiva, delineando nuove forme di comunicazione e proponendo l'accesso a nuovi tipi di competenze legate alla sfera digitale dei New Media. L'evoluzione di questo prodotto dell'era dei computer è giunta al culmine: non si parla più di un tipo di gioco ma di un modo assolutamente nuovo di giocare e di interagire con gli altri attraverso la tecnologia. Tramite la creazione dei mondi virtuali in cui si svolge l'interazione, i videogiochi rappresentano la frangia più evoluta della rivoluzione, non solo tecnologica ma soprattutto culturale, portata dal computer e dalla distribuzione digitale delle informazioni: sono lo stato dell'arte a livello di ingegneria e, sempre più spesso, mostrano una creatività che non trova paragoni negli altri mezzi di intrattenimento. Game Start! è il manuale di riferimento per chi desidera avvicinarsi al mondo dei videogiochi non solo come fruitore esperto ma come potenziale creatore di questi nuovi contenuti.

[Copyright: 52866ee8942a5ab2aa77b9851b2069e9](#)