

Tematiche per la prova finale
LM 65 – Teatro cinema e spettacolo multimediale

<p>ISGRO’ GIOVANNI</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il teatro festivo urbano 2. Il teatro all’aperto in Europa 3. La messa in scena dal Medioevo all’età contemporanea 4. Il teatro sacro
<p>AMOROSO FILIPPO</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nuova drammaturgia siciliana 2. Le riviste siciliane di teatro 3. Il mito e il teatro 4. Il teatro francese nella prima metà del Novecento
<p>DE MARCO GABRIELLA</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le fonti dell'arte contemporanea 2. Artisti -scenografi in Italia nel XX secolo 3. La circolarità tra le arti (arti figurative, letteratura, cinema, arti performative, architettura) 4. Il paesaggio, la città come bene culturale.
<p>DI STEFANO ELISABETTA</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Esteticità diffusa e spettacolarità del quotidiano 2. Arti multimediali e nuove categorie estetiche (la festa; il gioco; il dono; l’atmosfera; l’entertainment etc.) 3. Declinazioni della somaestetica (corpo vissuto – corpo rappresentato; performance e corporeità etc.) 4. Arte e quotidianità, cultura alta e cultura popolare (videogiochi, fumetti, etc.)
<p>GENTILE ANTONIO</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Raccontare luoghi e culture con il DIGRAPH 2. Raccontare luoghi e culture con le app per dispositivi mobili 3. Progettazione e sviluppo di temi per la piattaforma Bookenberg dedicati alla lettura su dispositivi mobili 4. Progettazione e sviluppo di questionari interattivi per la verifica dell’apprendimento attraverso eBook

SANTANGELO GIOVANNI SAVERIO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Culture, arti, letterature; 2. Letteratura e cinema; 3. Il teatro e le sue interconnessioni con le arti e le culture; 4. Scritture: migrazioni, erranze, esili.
SCHEMBRI GENNARO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisi di tendenze, autori, opere del cinema attraverso metodologie di tipo filmologico consolidate. 2. L'analisi filmica attraverso la metodologia della ricerca delle isotopie. 3. Identificazione/proiezione nel cinema classico, moderno e contemporaneo e negli audiovisivi (game, social media). 4. Modi e forme del prodotto audiovisivo, cinematografico, televisivo e multimediale, sia on-line che off-line.
SICA ANNA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recitazione e drammaturgia nel teatro dell'Ottocento e del Novecento 2. Teorie della recitazione 3. Recitazione e prassi del teatro contemporaneo 4. Poesia e politica nel teatro contemporaneo 5. Archivi teatrali della città di Palermo
SORCE SALVATORE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Integrazione di elementi sintetici in scene reali 2. Modellazione di ambienti/oggetti virtuali destinati all'interazione naturale 3. Definizione di modalità di interazione in installazioni virtuali 4. Videomapping 3d