

## Riviste open

- [Cinergie](#)

*Cinergie* è una rivista di classe A ad accesso aperto, peer-reviewed. Il suo primo numero on-line è apparso nel 2012, ma la rivista è pubblicata in formato cartaceo dal 1999. *Cinergie* è una rivista cinematografica di ampio respiro, che mira a pubblicare articoli originali sul cinema nazionale e internazionale, costruendo un ponte verso campi correlati. In ogni numero, almeno la metà dei saggi risponde a una call for paper e si concentra su un singolo argomento.

- [EmergingSeries](#)

*EmergingSeries* è una piattaforma che lavora come osservatorio e come centro di ricerca focalizzando la sua attenzione sui modi, le forme, le pratiche e le estetiche dei contenuti digitali e dei digital media. Il progetto nasce in ambito accademico e riunisce giornalisti, studiosi, operatori nel mondo del cinema e dei media. L'idea è quella di analizzare, studiare e approfondire il variegato mondo delle webserie, delle digital series, dei transmedia storytelling, delle esperienze VR e AR, dei webdoc e delle diverse forme di contenuti digitali attraverso post, news, articoli, approfondimenti, resoconti dai festival.

- [Fata Morgana Web](#)

*Fata Morgana Web* nasce dall'esperienza decennale di *Fata Morgana*, quadrimestrale di cinema e visioni, diretto da Roberto De Gaetano. Se la rivista cartacea costituisce il luogo di un pensiero teorico sul cinema e le immagini, la versione web vuole essere la sede di una pratica critica animata da una prospettiva capace di entrare in rapporto con la singolarità delle opere. *Fata Morgana Web* apre uno spazio di riflessione sul presente dedicato al cinema e alla letteratura, al teatro e alla filosofia, alla fotografia e ai media digitali. La nostra contemporaneità, segnata dalla riproducibilità e dalla circolazione digitale, dai flussi e dagli ambienti, ha per molti versi eluso le virtù della critica e la potenza dell'opera. È necessario dunque attivare discorsi e pratiche sulle opere e sui testi che ci circondano, per comprendere quale costruzione del sensibile operano, quali immagini del mondo ci riconsegnano.

- [G|A|M|E](#)

*GAME – Games as Art, Media, Entertainment* è una rivista internazionale, indipendente, ad accesso aperto e peer-reviewed di studi sui giochi che funziona come forum per ricerche teoriche, critiche e basate sulla pratica sui giochi e sul gioco. Il Journal incoraggia la ricerca interdisciplinare e le discussioni critiche sui giochi e sul gioco riunendo designer, professionisti, studiosi e giocatori attorno a questioni che riguardano i giochi tradizionali e digitali, le loro industrie e i loro siti di produzione e ricezione.

- [La valle dell'Eden](#)

A più di un quindicennio dalla sua nascita, il nucleo storico della redazione de *La valle dell'Eden* propone un significativo rinnovamento della rivista, alla luce da un lato degli sviluppi più recenti della storiografia e della riflessione teorica sul cinema e sui media e, dall'altro, della necessità di definire un ruolo e una specifica identità di Eden nell'attuale panorama delle riviste italiane di ambito accademico. La nuova serie de *La Valle dell'Eden/East of Eden – Rivista di Cinema, fotografia, media*, che prevede un nuovo assetto redazionale e un nuovo editore (Scalpendi, Milano), intende mantenere la cadenza semestrale, diversificando tuttavia l'impostazione dei due numeri annuali, proponendo da un lato un numero miscelaneo, e dall'altro un monografico.

- [Mantichora](#)

*Mantichora* è una rivista italiana peer-reviewed di Open Access in Performance Studies, dedicata agli studi sulla performatività delle arti e si colloca nel solco di un rinnovato approccio metodologico che tenga conto del carattere "aperto" e reticolare della cultura contemporanea.

- [NECSUS](#)

*NECSUS* è una rivista internazionale di studi sui media double blind peer-reviewed, avviata da NECS (European Network for Cinema and Media Studies) e pubblicata da Amsterdam University Press. La rivista è multidisciplinare e si sforza di riunire il miglior lavoro nel campo degli studi sui media nelle scienze umane e sociali. Miriamo a pubblicare ricerche che contano e che migliorino la comprensione dei media e della cultura all'interno e all'esterno della comunità accademica. Ogni volume presenta contributi diversi, una sezione tematica speciale e sezioni di revisione che coprono libri, festival e mostre. *NECSUS* si rivolge a un vasto pubblico di ricercatori, docenti e studenti ed è offerto come rivista biennale ad accesso aperto.

- [Porn studies](#)

*Porn Studies* è la prima rivista dedicata, internazionale e sottoposta a peer review per esplorare criticamente quei prodotti e servizi culturali designati come pornografici e i loro contesti culturali, economici, storici, istituzionali, legali e sociali. *Porn Studies* pubblica lavori innovativi che esaminano forme di media specificamente sessuali ed esplicite, le loro connessioni a paesaggi mediatici più ampi e i loro collegamenti alle più ampie sfere del lavoro (sesso) in periodi storici e contesti nazionali. *Porn Studies* è una rivista interdisciplinare informata da studi critici sulla sessualità e da lavori che esplorano l'intersezione tra sessualità, genere, razza, classe, età e abilità. Si concentra sullo sviluppo della conoscenza delle pornografie passate e presenti, in tutte le loro varianti e in tutto il mondo. Poiché gli studi sulla pornografia sono ancora agli inizi, siamo anche interessati a discussioni incentrate su approcci teorici, metodologia ed etica della ricerca. Oltre agli articoli, la rivista include un forum dedicato a osservazioni, sviluppi, dibattiti o problemi più brevi negli studi sul porno, progettato per incoraggiare lo scambio e il dibattito.

- [Ricerche di S/Confine](#)

*Ricerche di S/Confine* vuol essere il luogo dell'incontro/confronto tra le diverse competenze presenti nell'Unità di ARTE, MUSICA e SPETTACOLO del Dipartimento di Discipline Umanistiche, Sociali e delle Imprese Culturali dell'Università di Parma, senza confini ideologici e/o metodologici, nell'intento di valorizzare la multidisciplinarietà e l'interscambio tra esperienze di ricerca diverse. *Ricerche di S/Confine* che si intendono anche come occasione di verifica rigorosa delle specificità degli strumenti e delle prospettive di studio delle singole aree. La condivisione di un comune taglio antropologico porta al centro dei nostri interessi, pur nella differenza degli approcci, l'essere umano, nelle sue interazioni con gli altri esseri umani e con l'ambiente. Dalla fondazione della prima città nel Paese di Sumer alle contemporanee grandi città/museo/centro commerciale, l'uomo ha creato oggetti, forme urbane, ideologie, sistemi di comunicazione e controllo del mondo e del territorio; mappe mentali che intendiamo analizzare da diversi punti di vista, messi qui a confronto, per tentare, con l'occhio rivolto al passato, di interpretare il presente, per prefigurare il nostro futuro.

- [Schermi](#)

La rivista *Schermi*. Storie e culture del cinema e dei media in Italia intende proporsi come luogo elettivo di pubblicazione di studi e di ricerche sulla storia culturale del cinema e dei media in Italia con particolare attenzione alle istituzioni e ai pubblici, senza dimenticare i testi ma collegandoli fortemente ai discorsi, alle abitudini e agli immaginari (insomma, alle culture) che i testi hanno saputo suscitare. Ciò che rende peculiare la rivista è il taglio metodologico, di impianto storicista e culturalista, come esplicitamente dichiara il sottotitolo. Quindi attenzione alla documentazione di archivio, ma pensando quest'ultima in un'ottica ampia, che va dal documento tradizionale conservato negli archivi istituzionali all'ampio novero delle fonti che la nuova storiografia ha sdoganato. Ogni numero si svilupperà intorno a una parte monografica, suscitata da una call e a una parte non necessariamente collegata ai temi delle call.

- [Series](#)

L'obiettivo principale della rivista sarà promuovere un forum di discussione globale e uno scambio interdisciplinare tra studiosi che esplorano il tema delle narrazioni seriali televisive da diverse prospettive. *Series* incoraggerà l'innovazione e la ricerca, contribuendo a una migliore comprensione dell'impatto narrativo, tecnologico, economico, sociale e culturale dei serial televisivi.