

## **Biografia**

Stefano Gambini è nato a Pistoia il 7 luglio 1965. Ha studiato all'Istituto d'Arte "Petrocchi" di Pistoia e all'Accademia di Belle Arti di Firenze, corso di pittura dell'artista Fernando Farulli. Ha lavorato in diverse scuole tra cui l'Istituto d'Arte "Petrocchi" di Pistoia.

Attualmente insegna Arte e Immagine all'Istituto delle Suore Mantellate, di Pistoia.

## **Bibliografia**

1) Breve saggio: "Il Rebus" (Ovvero, una chiave per capire la mente), pubblicato in tre parti: nel n.1 di gennaio, n.2 di aprile, n.3 di luglio, del 2002, della rivista trimestrale "Leonardo", dell'A.R.I. (Associazione Rebussisti Italiani).

Working Papers, [www.methodologia.it](http://www.methodologia.it) :

2) "Le Parole e le Immagini", WP n.153.

Dialogo tra un'Anima e una Mente; L'abiura impossibile; Paradosso degli imbrogli; Barzellette e motti di spirito dalle opere di Ceccato. WP n.157.

3) "CONART. Il Gioco dell'Arte.", WP n.169.

4) "Giochi nell'arte: Conedon o Hedon le due alternative.", pubblicato in sei parti nel sito di Methodologia nei WP, a partire dal n.194 fino al n.199.

5) Risposta alle osservazioni di Felice Accame su Il Gioco dell'Arte (WP n.170). WP n.172

6) "La fallacia dei due mondi", WP n.211.

Le pubblicazioni con il CIDDO, [www.ciddo.it](http://www.ciddo.it) :

7) "Giochi dell'arte: CONEDON o HEDON, le due alternative" (2008);

8) "Il Vaso di Miradario" (2008);

9) "THE HEYE", sul film "Tele-Visioni, di Roberto Russo;

10) CONSONANZE (dialogo tra Venturino Venturi e Massimo Biagi – Miradario).

11) "Il Ritmo". Pubblicato in formato pdf, nel sito: [www.noemalab.org](http://www.noemalab.org)

Attualmente sta lavorando ad altre due pubblicazioni: nella prima riprende e sviluppa il saggio sui Rebus, presentandoli come uno strumento giocoso e insieme utile per rallentare le operazioni costitutive del rapporto semantico; nella seconda cerca di smontare in chiave operativa i temi che alimentano il gioco perenne della filosofia, utilizzando come lente d'ingrandimento il fumetto Dylan Dog.