

**Imago. Studi di cinema e media**

N. 22, secondo semestre 2020

CALL FOR PAPERS

## **Architetture narrative. Corpi, spazi, tecnologie nell'esperienza mediale contemporanea**

A cura di Enrico Carocci (Università Roma Tre)  
e Adriano D'Aloia (Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli")

**SCADENZA ESTESA: 5 APRILE 2020**

I media sono da sempre in grado di configurare il nostro senso dello spazio. Tuttavia lo sviluppo tecnologico degli ultimi anni, che tende a incidere sempre più in profondità sulla relazione tra individuo e ambiente, sta intensificando radicalmente questo processo. In particolare, la dimensione spaziale tende ad assumere un ruolo di importanza crescente nel determinare i margini di movimento e di *agency* del soggetto.

Due tipi di esperienze appaiono particolarmente interessanti a questo proposito. Quelle del primo tipo, più immediatamente attinenti al campo degli studi sui media, tendono a delocalizzare l'utente in mondi non empirici attraverso l'uso di dispositivi immersivi: a tali spazi "eterotopici" appartiene ad esempio la realtà virtuale, nella sua variegata gamma di applicazioni e livelli di interattività (che vanno dalla pura contemplazione all'azione videoludica).

Le esperienze del secondo tipo, solo apparentemente non attinenti al territorio dei media, riconfigurano esplicitamente il rapporto tra corpo del soggetto e lo spazio materiale: il transito e lo stazionamento in spazi urbani, la frequentazione di negozi e gallerie commerciali, la visita di una mostra o di un allestimento museale, la fruizione di percorsi turistici o parchi a tema, la partecipazione a spettacoli ed eventi di massa, e così via, sono oggi sempre di più esperienze mediatizzate, non solo nel contenuto ma nelle loro stesse condizioni d'esistenza.

Che si utilizzino tecnologie immersive per costruire mondi simulati o che si costruiscano ambienti fisici mediatizzati, un ruolo fondamentale è giocato dalla *progettazione* dello spazio. Quest'ultima è un'operazione complessa, da intendere soprattutto come *design* che organizza e prefigura le interazioni tra corpi e ambienti. Essa in particolare: 1) stabilisce i criteri di accessibilità dello spazio organizzando e gerarchizzando i *processi sensoriali*; 2) *dispone e orienta* i soggetti, in modo da stabilire la portata dei loro punti di vista e l'ampiezza dei loro campi d'interazione; 3) imposta *programmi d'azione* attraverso l'articolazione dello spazio e la distribuzione di centri d'interesse; 4) gestisce l'esperienza prefigurando *traiettorie*, più o meno rigidamente orientate ma comunque dispiegate nel tempo.

Si tratta, a ben vedere, di una serie di procedimenti già in sé *narrativi*. La dimensione narrativa dei media è stata spesso studiata privilegiando prospettive narratologiche che hanno insistito sulla dimensione temporale degli eventi, a partire dalla fondamentale distinzione tra il presente discorsivo dell'atto di narrare e il passato delle azioni narrate. Per

altri versi, sebbene siano state indagate le forme di rappresentazione dello spazio narrativo, la dimensione spaziale è stata spesso relegata a una metafora (“architettura narrativa”, “struttura del racconto”, “mappa concettuale”).

Una nuova “narratologia” applicata ai costrutti mediali ambientali può essere in grado invece, da un lato, di descrivere forme di design e di progettazione narrativa dell’esperienza mediale situata – cioè radicata in un ambiente fisico – in un senso stavolta non metaforico (si pensi a proposito all’allestimento di installazioni in un percorso museale, alla configurazione funzionale di un centro commerciale, ma anche alla creazione di un ambiente digitale). Dall’altro lato, essa può consentire di individuare una nuova dinamica temporale in cui l’azione del fruitore si attua nel presente, ma interagisce con un’organizzazione discorsiva stabilita in precedenza (il prototipo è forse quello dell’esperienza videoludica, predisposta dal lavoro del game designer e variamente messa in atto dal giocatore; ma si pensi anche alla progettazione dei percorsi di navigazione dei siti web).

Le nuove architetture narrative accentuano tanto la *ambientalizzazione* dell’esperienza mediale quanto la diffusa tendenza alla sua *prefigurazione*. Di conseguenza, questo dossier monografico di “Imago” intende stimolare la riflessione su due ineludibili logiche che i media studies hanno progressivamente messo in luce: quella ecologica o territoriale, che enfatizza gli aspetti situati e relazionali della mediazione, e in particolare l’interdipendenza tra soggetti e ambienti; e quella della premediazione o del *feed-forward*, ovvero della prefigurazione e organizzazione anticipata delle possibili traiettorie fisiche o mentali dei soggetti.

Si invitano studiosi e studiosi di tutte le discipline interessate alla narratività degli spazi a inviare proposte di saggio tese a indagare il tema a livello teorico e/o focalizzandosi su specifici studi di caso. I contributi possono provenire da ambiti teorico-metodologici diversi: i riferimenti bibliografici in calce ne offrono alcuni esempi. Tra i possibili campi d’indagine:

- la progettazione narrativa degli spazi architettonici e urbani;
- la configurazione narrativa di spazi e percorsi museali ed espositivi;
- il design di spazi virtuali e videoludici, immersivi e non;
- la penetrazione degli immaginari cine-televisivi nello spazio quotidiano;
- la relazione corpo-ambiente nella costituzione dell’esperienza mediale;
- il ruolo dei dispositivi tecnologici nella mediazione tra soggetto e ambiente;
- il ruolo delle immagini e dei suoni nella produzione di spazi narrativi;
- il funzionamento del racconto cine-televisivo alla luce delle forme mediali contemporanee;
- i temi dell’ambientalizzazione della premediazione nei media studies contemporanei.

È possibile inviare una proposta in inglese o italiano (massimo 2.000 battute, insieme a 5 riferimenti bibliografici, 5 parole chiave e una breve biografia) agli indirizzi dei curatori ([adriano.daloia@unicampania.it](mailto:adriano.daloia@unicampania.it) e [enrico.carocci@uniroma3.it](mailto:enrico.carocci@uniroma3.it), entro e non oltre il **5 aprile 2020**). L’accettazione sarà comunicata entro il 20 aprile 2020. Se accettati, i saggi completi (massimo 40.000 battute, spazi inclusi) dovranno essere inviati ai curatori entro e non oltre il **19 luglio 2020** per essere sottoposti a doppia revisione anonima.

## RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Bolter, Jay D. and Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media* (Cambridge, MA: The MIT Press, 1999).
- Borries, Friedrich von, Steffen P. Walz and Matthias Böttger, eds. *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level* (Basel - Boston - Berlin: Birkhauser, 2007).
- Calleja, Gordon. *In-Game: From Immersion to Incorporation* (Cambridge, MA - London: The MIT Press, 2011).
- Carbone, Mauro, Anna Caterina Dalmasso and Bodini, Jacopo, eds. *Des pouvoirs des écrans* (Milan: Mimésis, 2018).
- Casetti, Francesco. *The Lumière Galaxy: Seven Key World for the Cinema to Come* (New York: Columbia University Press, 2015).
- Durham Peters, John. *The Marvelous Cloud: Toward a Philosophy of Elemental Media* (Chicago-London: The University of Chicago Press, 2015).
- Durt, Christoph, Christian Tewes and Thomas Fuchs, eds. *Embodiment, Enaction, and Culture: Investigating the Constitution of the Shared World* (Cambridge, MA - London: The MIT Press, 2017).
- Eugeni, Ruggero. *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza* (Roma: Carocci, 2010).
- Eugeni, Ruggero. *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni* (Brescia: La Scuola, 2015).
- Grusin, Richard. *Premediation: Affect and Mediality After 9/11* (London - New York: Palgrave, 2010).
- Hammad, Manar. *Lire l'espace, comprendre l'architecture: Essais sémiotiques* (Limoges: PULIM, 2006).
- Hansen, Mark B.N. *Feed-Forward: On the Future of Twenty-First-Century Media* (Chicago: University of Chicago Press, 2015).
- Herman, David. *Story Logic: Problems and Possibilities of Narrative* (Lincoln, NE: University of Nebraska Press, 2002).
- Hutto, Daniel D. and Erik Myin, *Radicalizing Enactivism: Basic Minds without Content* (Cambridge, MA: The MIT Press, 2013).
- Ingold, Tim. *Making: Anthropology, Archaeology, Art and Architecture* (London - New York: Routledge, 2013); *Making. Antropologia, archeologia, arte e architettura* (Milano: Cortina, 2019).
- Jenkins, Henry. "Game Design as Narrative Architecture", in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, eds. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (Cambridge, MA - London: The MIT Press, 2007).
- Lakoff, George and Mark Johnson. *Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and Its Challenge to Western Thought* (New York: Basic Books, 1999).
- MacLeod, Suzanne et al., eds. *The Future of Museum and Gallery Design: Purpose, Process, Perception* (New York: Routledge, 2018).
- Mallgrave, Harry Francis, *Architecture and Embodiment: The Implications of the New Sciences and Humanities for Design* (London - New York: Routledge, 2013).
- McLuhan, Marshall, *Understanding Media: The Extensions of Man* (New York: Mc Graw-Hill, 1964).
- Montani, Pietro, Dario Cecchi and Martino Feyles, eds. *Ambienti mediali* (Milano: Meltemi, 2018).
- Noë, Alva. *Varieties of Presence* (Harvard: Harvard University Press, 2012).

- Pallasmaa, Juhani and Sarah Robinson, eds. *Mind in Architecture: Neuroscience, Embodiment, and the Future of Design* (Cambridge, MA: The MIT Press, 2015).
- Popova, Yanna B. *Stories, Meaning, and Experience: Narrativity and Enaction* (New York - London: Routledge, 2014).
- Ryan, Marie-Laure. *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory* (Bloomington - Indianapolis, Indiana University Press, 1991).
- Stewart, John, Olivier Gapenne, Ezequiel A. Di Paolo, eds. *Enaction: Toward A New Paradigm For Cognitive Science* (Cambridge, MA: The MIT Press, 2010).

---

**Imago. Studi di cinema e media** è una rivista scientifica di classe A (Area 10) promossa dal Dipartimento di Storia Antropologia Religioni Arte Spettacolo della Sapienza Università di Roma e dal Dipartimento di Filosofia, Comunicazione e Spettacolo dell'Università Roma Tre.

*Direttori:* Veronica Pravadelli, Vito Zagarrio.

*Comitato scientifico:* Giaime Alonge, Silvio Alovio, Jacques Aumont, Raymond Bellour, Lucia Cardone, Giulia Carluccio, Antonio Catolfi, Antonio Costa, Elena Dagrada, Antoine de Baecque, Mary Ann Doane, Richard Dyer, Thomas Elsaesser<sup>+</sup>, Guy Fihman, Uta Felten, David Forgacs, Román Gubern, E. Ann Kaplan, Sandra Lischi, Giacomo Manzoli, James Naremore, Guglielmo Pescatore, Jesús González Requena, Laurence Schifano, Pierre Sorlin, Giorgio Tinazzi, Anita Trivelli, Chris Wagstaff.