

## **Imago. Studi di cinema e media**

N. 23, primo semestre 2021

CALL FOR PAPERS

### **Media | Processi**

#### **Immagini in movimento tra estetiche dell'interfaccia e politiche della gestualità**

**Miriam De Rosa (Centre for Postdigital Cultures, Coventry University)**

**Elio Ugenti (Università degli Studi Roma Tre)**

**SCADENZA ESTESA: 10 GENNAIO 2021**

Il dibattito che coinvolge le immagini in movimento, i dispositivi e le infrastrutture che ne garantiscono la circolazione segna ormai da anni numerose ricerche nell'ambito dei film e media studies. Collocato in stretto dialogo con discipline e prospettive di studio limitrofe che vanno dall'estetica, alla pragmatica dei media e, ancora, agli studi culturali a quelli sulla cultura visuale, questo dibattito investe un fenomeno che si estende dagli spazi dell'arte a quelli dell'intrattenimento fino all'uso quotidiano di molte tecnologie domestiche.

In questo scenario, le interfacce, siano esse legate a schermi o altro, assumono un ruolo di primaria importanza nell'iconosfera contemporanea. Esse si costituiscono come una vera e propria zona liminale attraverso la quale transita la relazione corpo-tecnologia. In tal senso, l'interfaccia mette in connessione il "mondo reale" e lo spazio mediale, diventando essa stessa il luogo della relazione tra i due.

Il tessuto dell'esperienza attivata dalle interfacce mescola quindi senza soluzione di continuità contenuti mediali e pratiche per farli circolare, non solo in funzione di una delivery ma anche di una interazione ed eventuale riquadratura, adattamento, riformattazione, ri-mediazione. In ragione di questi processi, lo scenario contemporaneo può essere letto e analizzato - oltre che in una prospettiva post-cinematografica e post-mediale - anche alla luce del concetto di postdigitale e delle "immagini scorrelate" che questo favorisce.

In questo dossier di «Imago. Studi di cinema e media» ci proponiamo dunque di raccogliere contributi che intercettino questi fenomeni e che studino la mediazione che avviene tramite le interfacce, ma anche le forme di questa azione in chiave performativa e in termini di gestualità. Questi temi sono rintracciabili in un vasto numero di pratiche tipiche della società interconnessa in cui viviamo, nella quale l'agency degli utenti avvia una serie di gesti operativi che in taluni casi divengono oggetto di una accurata performance. Si pensi, ad esempio, ai molti processi correlati all'uso delle tecnologie che caratterizzano le infrastrutture urbane, o ai dispositivi tecnologici progettati per lo spazio domestico. In questi casi le interfacce divengono il luogo di una operatività che ridefinisce i modi attraverso cui è agito lo spazio quotidiano, sia a livello individuale che sociale. L'impatto di queste pratiche e delle forme di mediazione che esse favoriscono disegnano e ridisegnano il sistema dei media come un vero e proprio ambiente entro cui si inseriscono le relazioni sociali,

in cui si scrivono nuove forme di intimità da remoto e in cui l'interazione tra soggetti e oggetti mediali (audiovisivi, testuali, grafici, etc.) oscillano tra effimero e materialità.

Il dossier si propone dunque di aprire uno spazio di riflessione interdisciplinare attorno alla processualità e operatività delle interfacce, intese non solo come oggetti digitali ma anche e soprattutto come insieme di pratiche aperte, replicabili e rielaborative. Si invitano pertanto studiosi e studiose a contribuire con una riflessione sulle estetiche dell'interfaccia e le relative politiche della gestualità, prendendo in considerazione tanto gli aspetti funzionali, quanto quelli culturali, socioculturali e tecnologico-materiali intorno ai quali viene a configurarsi la relazione tra soggetto e interfaccia. Le proposte di saggio possono offrire una riflessione di ampio respiro orientata a sviluppare un contributo di ordine teorico-metodologico originale, oppure un'analisi approfondita di oggetti e casi di studio specifici che intercettino gli ambiti di ricerca sin qui delineati.

Indichiamo di seguito un elenco – non esaustivo, né vincolante – delle possibili aree di riflessione:

- Le forme di rappresentazione dell'interfaccia come luogo di mediazione tra corpo e tecnologia nel cinema, nella serialità televisiva e nelle arti visive contemporanee;
- La (ri)configurazione dell'agency cinematografica alla luce della diffusione e dell'uso delle interfacce mediali contemporanee;
- Il ruolo delle interfacce nella configurazione di ambienti mediali e/o di media ambientali;
- La performatività dell'utente e il ruolo dell'interfaccia nella definizione dell'esperienza mediale in ambito artistico, domestico e videoludico;
- La progettazione delle interfacce in relazione all'esperienza del media user (visual design, design esperienziale, ergonomia, etc.)
- Interfacce, gestualità e performatività mediale nel videographic criticism, digital storytelling e ricerca creativa (video saggi, forme di ricerca applicata e practice-based come strategie per mediare le immagini operazionali e tecniche);
- La tensione tra materialità ed evanescenza delle interfacce, ad esempio alla luce degli studi nell'ambito della cultura materiale;
- La natura processuale e instabile delle tecnologie dell'immagine (ad esempio il video e l'immagine elettronica).

Per proporre un articolo, accogliamo abstract (max 2500 battute) in lingua italiana o inglese, più 5 riferimenti bibliografici essenziali, 5 parole chiave e una biografia (max 5 righe). Le proposte vanno inviate via email ai curatori ([miriam.derosa@gmail.com](mailto:miriam.derosa@gmail.com) e [elio.ugenti@uniroma3.it](mailto:elio.ugenti@uniroma3.it)) entro il **10 gennaio 2021**. I risultati della selezione saranno comunicati entro il **20 gennaio 2021**, e i saggi completi (massimo 40.000 battute), redatti in lingua italiana o inglese, dovranno essere inviati entro e non oltre il **15 aprile 2021** per essere sottoposti a doppia revisione anonima.

## BIBLIOGRAFIA DI RIFERIMENTO

- Axel, Nick and Hirsch, Nikolaus, *Software as Infrastructure*, “e-flux Architecture”, August 2020.
- Barad Karen, *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, Duke University Press, Durham, London, 2007.
- Butler, Alison, “A deictic turn: space and location in contemporary gallery film and video installation”, «Screen», 51 (4) pp. 305-323.
- Cometa, Michele, *Cultura visuale*, Raffaello Cortina, Milano 2020.
- Cramer, Florian, *What Is ‘Post-digital’?*, in Berry D.M., Dieter M. (a cura di) *Postdigital Aesthetics*, Palgrave Macmillan, London, 2015: pp. 12-26.
- Denson, Shane, *Discorrelated Images*, Duke University Press, Durham, 2020.
- Elsaesser, Thomas, *Harun Farocki: Working on the Sightlines*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2004.
- Eugeni, Ruggero, *Semiotica dei media: le forme dell’esperienza*, Carocci, Roma, 2010.
- Flusser, Vilem. *Into the Universe of Technical Images*, Minnesota University Press, Minneapolis, 2011.
- Flusser, Vilem, *Gestures*, Minnesota University Press, Minneapolis, 2014.
- Fuller, Matthew, *Media Ecologies: Materialist Energies in Art and Technoculture*, MIT Press, London, Cambridge (MA) 2005.
- Galloway, Alexander, *The Interface Effect*, Polity Press, Cambridge, Malden, 2012.
- Galloway, Alexander, *Laruelle: Against the Digital*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2014.
- Grespi, Barbara, *Figure del corpo. Gesto e immagine in movimento*, Aracne, Roma, 2017.
- Grusin, Richard, *Radical Mediation*, «Critical Inquiry», 42 (1), 2015.
- Heise, Ursula, *Unnatural Ecologies: The Metaphor of the Environment in Media Theory*, «Configurations», 10 (1), 2002.
- Hookway, Branden, *Interface*, MIT Press, London, Cambridge (MA), 2014.
- Hui, Yuk, *On the existence of digital objects*, Minnesota University Press, Minneapolis, 2016.
- Kember, Sarah, Zylinska, Joanna, *Life after New Media. Mediation as a Vital Process*, MIT Press, London, Cambridge (MA), 2012.
- Lischi, Sandra, *La lezione della videoarte. Sguardi e percorsi*, Carocci, Roma 2020.
- Manghani, Sunil, *Image Studies: Theory and Practice*, Routledge, London, New York, 2013.
- Menduni Enrico, Zagarrìo Vito (a cura di), *Rivoluzioni digitali e nuove forme estetiche*, «Imago. Studi di cinema e media», 3, 2011.
- Montani, Pietro, *Emozioni dell’intelligenza. Un percorso nel sensorio digitale*, Meltemi, Milano 2020.
- Nabi, Robin L. and Oliver, Mary Beth, *The SAGE Handbook of Media Processes and Effects*, Sage, Thousand Oaks 2009.

- Parisi, Francesco, *La tecnologia che siamo*, Codice, Torino 2019.
- Piotrowska, Agnieszka (a cura di), *Creative Practice Research in the Age of Neoliberal Hopelessness*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2020.
- Pinotti, Andrea, Antonio Somaini, *Cultura Visuale: Immagini, Sguardi, Media, Dispositivi*, Einaudi, Torino, 2016.
- Purgar, Kresimir, *Pictorial Appearing. Image Theory After Representation*, Transcript, Bielefeld, 2019.
- Rebentisch, Juliane, *The Aesthetics of Installation Art*, Sternberg Press, Berlin, 2012.
- Sahraoui, Nassima, Caroline Sauter (a cura di), *Thinking in Constellations: Walter Benjamin in the Humanities*, Cambridge Scholars, Newcastle upon Tyne, 2018.
- Uva Christian, Zagarrì Vito (a cura di), *Oltre il corpo del cinema. Reti, virtualità, apparati*, «Imago. Studi di cinema e media», 12, 2015.