

Mechanical Visions. Supermen and hypercities at the time of the machine

Book series: Temi e frontiere della conoscenza e del progetto - Themes and frontiers of knowledge and design

Eingabeschluss : 31.03.2023

www.scuoladipitagora.it/collane-scuola-di-pitagora/temi-e-frontiere-della-conoscenza-e-del-progetto/results,1-0

Luca Palermo, University of Cassino and Southern Latiumm

(english version below)

La collana Temi e frontiere della conoscenza e del progetto, afferente ai tipi editoriali di 'La scuola di Pitagora' e che ha come direttore scientifico la prof.ssa. Ornella Zerlenga dell'Università degli Studi della Campania 'Luigi Vanvitelli' in Italia, lancia una call for papers per un prossimo volume in open access intitolato "Visioni Meccaniche. Superuomini e ipercittà al tempo della macchina", curato dalla prof.ssa Assunta Pelliccio e dal prof. Luca Palermo, docenti presso il Dipartimento di Lettere e Filosofia dell'Università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale. La collana, a carattere multidisciplinare, accoglie volumi che propongono una riflessione critica sull'architettura, sulla città, sull'ambiente e sull'industrial design, indagandone fonti disciplinari e tendenze culturali con attenzione ai temi della forma, della struttura, dell'innovazione, della rappresentazione e della comunicazione.

Sin dagli inizi del Novecento, la macchina, in quanto ritrovato tecnologico, ha radicalmente modificato il rapporto dell'essere umano con l'altro da sé e con il contesto nel quale esso agisce. L'arte, l'architettura, la letteratura, la cinematografia hanno, sin da subito, intuito ed elaborato gli ingenti cambiamenti derivanti da una tale trasformazione, offrendo nuovi approcci rappresentativi in linea con la sempre più ingombrante presenza della macchina. Uomo e città, nel corso del XX secolo, hanno spesso mutato il loro volto cercando sempre il giusto equilibrio tra convivenza e ripudio della macchina stessa; dalle sperimentazioni futuriste al metaverso la simbiosi tra uomo, città e macchina è stato un tema centrale nell'architettura e nella rappresentazione visiva ed estetica del secolo breve e oltre: l'uomo che si fa macchina, la macchina in quanto entità autonoma, città reali e ipercittà immaginarie, città virtuali sono solo alcune delle innumerevoli sfaccettature della tematica in oggetto.

La questione relativa al rapporto uomo-città-macchina vive ancora, ad oggi, una fase embrionale di studio. La letteratura, prettamente di matrice anglo-americana, ha affrontato solo sporadicamente la tematica in oggetto e lo ha fatto analizzandola sotto una specifica lente di ingrandimento di volta in volta differente. Esemplificativo di tale contesto sono gli studi storico artistici di Andreas Broeckmann dati alle stampe nel volume del 2016 *Machine Art in Twentieth Century*, del quale, ad oggi, ancora non esiste una versione in lingua italiana. Si tratta, tuttavia, di un percorso a tratti rapido e poco specifico su tutta l'arte visiva del XX secolo che non permette al

lettore di cogliere la profondità della questione; esso, inoltre, così come accade in altri casi (cfr. bibliografia di riferimento) si struttura a partire dall'idea di macchina rappresentata e non considera la stessa come complemento o avanzamento delle potenzialità umane ed urbanistiche: obiettivo, questo, che ci proponiamo di raggiungere con la call in oggetto. Ciò di cui si avverte la mancanza è, dunque, una visione trasversale e transdisciplinare della problematica che possa restituirne tutta la sua complessità, eterogeneità e ricchezza di spunti di riflessione. La call proposta potrebbe, dunque, colmare tale lacuna e, allo stesso tempo, diventare, per il territorio nazionale, un punto di partenza per ulteriori approfondimenti.

Partendo da tali premesse, la call intende tracciare un percorso lungo tutto il XX secolo (e oltre) che possa restituire la stratificazione e la complessità della questione, indagando il modo in cui le arti visive e l'architettura hanno reagito, positivamente o negativamente, all'avvento della macchina.

Saranno benvenute le proposte che tratteranno alcune delle seguenti tematiche o soggetti ad esse affini:

- Macchina e avanguardie storiche
- Architettura futurista
- La città meccanica nella rappresentazione cinematografica
- Il corpo e la macchina
- Macchina design e moda
- Cyberpunk: visioni e rappresentazioni
- Macchina, arte ed ecologia
- Arte computazionale
- La rappresentazione digitale del paesaggio culturale

ABSTRACT SUBMISSION. Per proporre un contributo si prega di inviare il titolo provvisorio e un abstract di max. 3.000 battute (spazi inclusi). Il materiale dovrà essere inviato entro il 31 marzo 2023 agli indirizzi e-mail: ornella.zerlenga@unicampania.it; luca.palermo@unicas.it; pelliccio@unicas.it.

Le autrici e gli autori degli abstract selezionati saranno contattati entro 20 aprile 2023; a seguire saranno inviate via e-mail le linee di guida editoriali per il testo e le immagini. I paper dovranno esseri redatti fra le 15.000 e le 30.000 battute (spazi inclusi) ed inviati agli indirizzi e-mail sopra indicati entro il 10 settembre 2023.

Gli abstracts inviati saranno preventivamente esaminati da almeno due membri del Comitato scientifico, i quali valuteranno se il contributo risponde alle linee di ricerca della Collana, se si basa su un'adeguata analisi bibliografica relativa al tema proposto e se offre una attenta disamina delle fonti e/o delle tendenze in atto rispetto al tema proposto. Superata questa valutazione preliminare il paper sarà sottoposto al criterio internazionale della Double-blind Peer Review ed inviato a due revisori anonimi, di cui almeno uno esterno al Comitato Scientifico. I revisori, di riconosciuta competenza negli specifici ambiti di studio ovvero sia i docenti e ricercatori afferenti a diverse Università ed Istituti di ricerca italiani e stranieri, costituiscono il Comitato di Referaggio. L'elenco dei revisori anonimi e delle procedure di referaggio è a disposizione degli enti di valutazione scientifica nazionale ed internazionale su richiesta.

Si accettano testi in lingua italiana, francese, spagnola, inglese. Per le lingue italiana, francese e spagnola è richiesta anche la traduzione in lingua inglese.

Mechanical Visions. Supermen and hypercities at the time of the machine.

Call for papers_English Version

Since the early twentieth century, the machine, as a technological discovery, has radically changed the relationship of the human being with himself and with the context in which it acts. Art, architecture, literature, and cinematography have, from the outset, understood and elaborated the huge changes resulting from such a transformation; they have, therefore, offered new representative approaches resulting from the increasingly cumbersome presence of the machine. Man and city, during the twentieth century, have often changed their faces always looking for the right balance between coexistence and repudiation of the machine; from futurist experiments to metaverse, the symbiosis between man, city and machine has been a central theme in architecture and in visual and aesthetic representation during the twentieth century and beyond: man becoming machine, machine as an autonomous entity, real cities and imaginary hypercities, virtual cities, are just some of the countless facets of the theme.

The human-city-machine relationship still lives, to date, an embryonic phase of study. The literature, purely of Anglo-American origin, has dealt only sporadically with the subject and has done so analyzing it under a specific aspect. An example of this context is Andreas Broeckmann's historical artistic studies, published in the 2016 volume *Machine Art in Twentieth Century*, of which, to date, no Italian version exists. It is, however, a rapid and not always detailed path about the visual art of the twentieth century that does not allow the reader to grasp the depth of the question; it, moreover, as in other cases (cf. references) is structured starting from the idea of machine represented and does not consider the same as a complement or advancement of human and urban potential: This is the goal we aim to achieve with the call. What is missing is, therefore, a transversal and transdisciplinary vision of the problem that can return all its complexity, heterogeneity, and richness of insights. The proposed call could, therefore, fill this gap and, at the same time, become, for the national territory, a starting point for further study.

Starting from these premises, the call for paper intends to trace a path throughout the twentieth century (and beyond) that can return the stratification and complexity of the issue, investigating the way the visual arts and architecture have reacted, positively or negatively, to the advent of the machine.

Given these premises, we welcome proposals that focus on the following topics but are not limited to:

- Machines and historical avant-gardes
- Futurist architecture
- The mechanical city in cinematographic representation
- The body and the machine
- Machine design and fashion
- Cyberpunk: visions and representations
- Machine, art, and ecology
- Computational art
- Digital representation of the cultural landscape

ABSTRACT SUBMISSION. To submit a contribution, please send the provisional title and an abstract of max. 3.000 characters (including spaces). The material must be sent by 31 March 2023 to the following e-mail addresses: ornella.zerlenga@unicampania.it; luca.palermo@unicas.it;

pelliccio@unicas.it.

The authors of the selected abstracts will be contacted by 20 April 2023, after which the editorial guidelines for the text and images of the paper will be sent by e-mail.

Papers must be written between 15.000 and 30.000 characters (including spaces) by 10 September 2023 and sent to the above-mentioned e-mail addresses.

Abstracts published in this series will be pre-screened by at least two members of the Scientific Committee, who will assess whether the contribution responds to the research lines of the Series, whether it is based on an adequate bibliographical analysis related to the proposed theme, and whether it offers a careful examination of the sources and/or current trends with respect to the proposed theme. Once this preliminary assessment has been passed, the paper will be submitted to the international Double-blind Peer Review criterion and sent to two anonymous reviewers, at least one of whom must be external to the Scientific Committee. The reviewers, i.e., professors and researchers of recognized competence in the specific fields of study and belonging to various Italian and foreign universities and research institutes, constitute the Refereeing Committee. The list of anonymous reviewers and refereeing procedures is available to national and international scientific assessment bodies.

Texts in Italian, French, Spanish, and English are accepted. Translation into English is also required for those submitted in Italian, French and Spanish.

References

- Adas M., *Machines as the Measure of Men: Science, Technology, and Ideologies of Western Dominance*, Ithaca and London, Cornell University Press, 1989.
- Agüera e Arcas B., *Art in the Age of Machine Intelligence*, in *Arts* 6, 2017.
- Banham R., *Theory and Design in the First Machine Age*, Cambridge, MA, MIT Press, 1980.
- Barber, S. *Projected Cities: Cinema and Urban Space*, London, Reaktion Books, .2003.
- Bar-Cohen Y., Marom A., Hanson D., *The coming robot revolution: expectations and fears about emerging intelligent, humanlike machines*, New York, Springer, 2009.
- Berghaus G. (a cura di), *Futurism and the Technological Imagination*, Amsterdam and New York, Rodopi, 2009.
- Black DA, *Where bodies end and artefacts begin: tools, machines and interfaces*, in *Body and Society*, 20, 1, 2014, pp. 31–60.
- Borin F., 'Acciaio: una fusione mancata tra letteratura, musica e cinema', in Bärberi, Squarotti, Ossola (a cura di), *Letteratura e industria*, II, pp. 667–80, 1997.
- Bukatman S., *Blade Runner*, London, British Film Institute, 1997
- Cooper S., *Technoculture and Critical Theory: In the Service of the Machine?*, London-New York, Routledge, 2002.
- Ezrahi Y., Mendelsohn E., Segal H. (a cura di), *Technology, Pessimism, and Postmodernism*, Amherst, University of Massachusetts Press, 1995.
- Foster H., *Prosthetic Gods*, Cambridge, MA and London, MIT Press, 2004.
- Frisby D., *Cityscapes of Modernity: Critical Explorations*, Cambridge, Polity Press, 2001.
- Moravec H., *Robot: Mere Machines to Transcendent Mind*, London, Oxford University Press, 1999.
- Hultén K., Pontus G. (a cura di), *The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age*, New York, Museum of Modern Art, 1968.
- Krause L., Petro P. (a cura di) *Global Cities: Cinema, Architecture, and Urbanism in a Digital Age*, New Brunswick, Rutgers University Press, 2003.

McLuhan M., *The Mechanical Bride: Folklore and the Industrial Man*, London, Routledge & Kegan Paul, 1967.

McLuhan M., *Understanding Media: The Extensions of Man*, London and New York, Routledge Classics, 2001.

Mennel B., *Cities and Cinema*, New York, Routledge, 2008.

Moura L., Pereira HG., *Man and robots: symbiotic art*, Villeurbanne, Institut d'Art Contemporain, 2004.

Negroponte N., *Essere digitali*, Milano, Sperling & Kupfer, 1995.

Nunn S., *Cities, Space and the New World of Law Enforcement Technologies*, in *Journal of Urban Affairs* 23, 3–4, 2001, pp. 259–78.

O'Connell M., *To Be a Machine: Adventures Among Cyborgs, Utopians, Hackers, and the Futurists Solving the Modest Problem of Death*, London, Granta, 2017.

Piercy M., *Cybergolem*, Elèuthera, Milano, 1995.

Schumacher P., *The Autopoiesis of Architecture*, London, John Wiley & Sons, 2011.

Soja E.W., *Postmetropolis: Critical Studies of Cities and Regions*, Malden, Blackwell, 2000.

Quellennachweis:

CFP: Mechanical Visions. Supermen and hypercities at the time of the machine. In: ArtHist.net, 04.03.2023. Letzter Zugriff 30.03.2026. <<https://arthist.net/archive/38687>>.