

Carte Semiotiche, Annali 11: Interfaces

Italy, 01.–29.02.2024

Eingabeschluss : 29.02.2024

Carte Semiotiche

Call for Papers CARTE SEMIOTICHE, ANNALI 11.

Interfacce. Forme dell'accesso e dispositivi d'intermediazione.

A cura di Valeria Burgio e Valentina Manchia

[English Version Below]

In un'era in cui la distanza tra soggetti e oggetti si riduce sempre più fino a sparire, sviluppando forme ibride di interazione tra umani e non-umani (dagli smart objects a ChatGPT), sembra facile dimenticarsi delle interfacce, intese come tutti quei dispositivi di intermediazione che ci sono necessari per accedere a contenuti, informazioni – e in misura ultima a dare senso al mondo con cui ci relazioniamo. Anche per questa ragione può essere utile affrontare la pervasività di queste forme per l'accesso al sapere da una prospettiva il più possibile ampia, all'intersezione tra semiotica, studi visuali, teorie e pratiche dei media e del design.

Il concetto di interfaccia, coniato a metà del XIX secolo nell'ambito della meccanica dei fluidi e definito tanto dalla sua capacità di separare quanto da quella di mettere in comunicazione due entità distinte, è stato poi intercettato e ripreso dalla cibernetica e dalla teoria dell'informazione, fino alle declinazioni più specifiche di human-computer interface (HCI) e di graphic user interface (GUI).

Proponiamo, qui, di pensare alle interfacce come a quei dispositivi che organizzano, strutturano e danno accesso a dati e informazioni (Manovich 2001, 2013), configurandosi allo stesso tempo come "spazio d'azione e interazione" (Bonsiepe 1995), "contesto condiviso di azione" (Laurel 2014) e "area di scelta" (Galloway 2012) per un utente possibile.

Questo numero di Carte Semiotiche, più che concentrarsi sull'interfaccia come infrastruttura tecnologica, punta a portare l'attenzione su queste forme dell'accesso al sapere non solo nelle loro modalità di funzionamento, ma nel delicato rapporto di mediazione che sono chiamate a intrattenere tanto con i contenuti quanto con il destinatario di questi contenuti. In un'epoca in cui il funzionamento della tecnologia si fa sempre più invisibile e l'accelerazione nell'elaborazione di enormi quantità di dati diventa ingestibile per un'intelligenza solo umana, l'interfaccia diventa porta d'accesso che suggerisce dei percorsi di ricerca sia in ambito scientifico che umanistico. Studiare l'organizzazione formale, l'estetica e le convenzioni stilistiche, i registri discorsivi, le strategie retoriche e comunicative delle interfacce può essere un modo per portare alla luce i particolari modelli del mondo che incorporano, e attraverso di essi approfondire il nostro rapporto con queste forme di comunicazione mediata.

Inoltre, portare l'attenzione sulle interfacce come dispositivi di mediazione e di intermediazione può essere utile per indagare le relazioni che si propongono di intrattenere tanto con gli utenti, destinatari ultimi del sapere a cui tali dispositivi danno accesso, quanto con altri oggetti, secondo logiche di intersoggettività e di interroggettività che portano alla luce anche differenti dinamiche tra umani e non-umani (Latour 1992; Landowski e Marrone 2002), intendendo per non-umano non solo lo strumento tecnologico ma anche forme viventi. Le ricerche contemporanee nell'arte e nel design, anche speculativo, si interrogano su nuove forme di mediazione tra umani e non-umani in ambito biomedico (vedi il rapporto con microorganismi come funghi, batteri e virus) e ambientale. Altre pratiche artistiche rendono visibile e portano alle estreme conseguenze l'incorporamento della tecnologia, fornendo una chiave critica con cui leggere il nostro rapporto mediato con il mondo e la nostra stessa condizione umana.

Ecco alcuni oggetti di analisi che ci auguriamo possano aprire altrettanti ambiti di riflessione:

- interfacce grafiche (GUI, graphic user interface) per la consultazione, la manipolazione di dati e informazioni digitali (Drucker 2013, Reyes-Garcia 2017), come nei videogames (Modena 2023), nella realtà virtuale e realtà aumentata (Corrain e Vannoni 2021; Pinotti 2021), nelle interfacce software (Corrain-Macauda 2017, Coviello, Re 2020), nei dispositivi mobili e wearable (Soro, 2023), e più in generale nei dispositivi mediali e postmediali (Greenfield 2017, Eugeni 2021);
- interfacce visive come immagini informazionali (Elkins 1999), ovvero artefatti visivi strutturati per dare accesso a dati e informazioni, come grafici, mappe e diagrammi statici e interattivi (Tufte 1983, 1990); Quaggiotto 2012; Dahan-Gaida 2023), visualizzazioni di dati (Manchia 2020) e infografiche (Burgio 2021);
- interfacce per la gestione e condivisione dei database scientifici (Leonelli 2016) e loro ruolo di mediazione all'interno di logiche di scalabilità (Manovich 2001; Halpern 2014; Tsing 2012).
- interfacce degli oggetti e dei servizi, sia in relazione a temi come affordance, ergonomia, nudge theory (Norman 1988, 2013; Deni 2002; Motterlini e Perini 2021), che nel design (Anceschi 1993; Bianchi, Montanari, Zingale 2010), e nella comunicazione del prodotto (Bucchetti 2005; Ventura Bordenca 2022);
- interfacce "invisibili" negli smart objects (Peverini, Perri, Finocchi 2020; Peverini 2021);
- interfacce di scrittura, come rapporto tra l'organizzazione del supporto e gli elementi paratestuali e sovratestuali (Zinna 2004), e interfacce per l'accesso a informazioni strutturate, sia testuali (layout e organizzazione dei contenuti; Baule 2012) che paratestuali (indici, frontespizi; Genette 1987).
- interfacce nel biodesign, nella bioarte e nella bioarchitettura, come dispositivi di intermediazione tra umani, micro-organismi e ambiente (es. Tomas Saraceno; Pierre Huyghe; Elizabeth Hénaff);
- opere artistiche che rivisitino l'interfaccia in chiave critica attraverso temi come: gestualità e coreografie nell'ambiente tecnologico (es. Julien Prévieux); decostruzione dell'apparente trasparenza dell'interfaccia (es. Hito Steyerl); dispositivi tecnologici e prospettive macchiniche (es. Harun Farocki; Armin Linke; Forensic Architecture).

A partire da questi e altri oggetti di analisi, ci attendiamo contributi che possano svilupparsi, in una prospettiva quanto più possibile interdisciplinare, secondo queste direzioni:

- interattività e forme di dialogo, contatto, collaborazione, comunicazione con l'utente-enunciatario;
- simulazione, immersività ed effetti di trasparenza;
- accesso, accessibilità e retoriche dell'immediatezza;
- forme culturali ed evoluzione delle forme dell'accesso;

- mediazione, agency e dispositivi di controllo;
- piattaforme, interfacce e nuovi regimi di visibilità;
- forme tangibili di costruzione della relazione tra umano e non-umano.

La redazione di Carte Semiotiche vi invita ad inviare proposte di contributo in italiano, inglese, francese o spagnolo (max. 2000 caratteri spazi inclusi o 500 parole) corredate di un breve profilo biografico (max. 10 righe) entro il 29 febbraio 2024 ai seguenti indirizzi: valentina.manchia@polimi.it, valeria.burgio@unive.it e cartesemiotiche@semio-cross.it
Contributi in italiano, inglese, francese, spagnolo

Indicazioni operative

Lunghezza abstract: max. 2000 caratteri spazi inclusi (circa 500 parole).

L'abstract dovrà riportare le indicazioni di una bibliografia minima di riferimento.

Lunghezza articoli: max. 40.000 caratteri spazi inclusi (circa 8000 parole)

Immagini: b/n in corpo testo e a colori in file separato (jpeg, png, risoluzione almeno 1500 pixel nel lato maggiore)

Termine consegna abstract: 29 febbraio 2024

Data comunicazione accettazione proposte: 10 marzo 2024

Termine consegna contributi selezionati: 30 giugno 2024

Fine del processo di revisione: 30 settembre 2024

Data prevista di uscita del volume: Autunno 2024

Bibliografia di riferimento

Anceschi, Giovanni

1993 Il progetto delle interfacce. Oggetti colloquiali e protesi virtuali, Milano, Domus Academy.

Baule, Giovanni

2012 "Interfacce di riconfigurazione. L'accesso comunicativo ai luoghi del sapere", in Quaggiotto, Marco, a cura di, Cartografie del sapere. Interfacce per l'accesso agli spazi della conoscenza, Milano, FrancoAngeli: 13-34.

Bianchi, Cinzia, Montanari, Federico & Zingale, Salvatore

2010 La semiotica e il progetto 2. Spazi, oggetti, interfacce, Milano, FrancoAngeli.

Bonsiepe, Gui

1995 Dall'oggetto all'interfaccia. Mutazioni del design, Milano, Feltrinelli.

Bucchetti, Valeria

2005 Packaging design. Storia, linguaggi, progetto, Milano, FrancoAngeli.

Burgio, Valeria

2021 Rumore visivo. Semiotica e critica dell'infografica, Milano, Mimesis.

Corrain, Lucia & Macaudo, Anita

2017 "Google Art Project e i percorsi dello sguardo", in Del Marco, Vincenza, Pezzini, Isabella, a cura di, Nella rete di Google. Pratiche, strategie e dispositivi del motore di ricerca che ha cambiato la nostra vita, Milano, FrancoAngeli: 57-87.

Corrain, Lucia & Vannoni, Mirco (a cura di)

2021 Figure dell'immersività. Carte Semiotiche - Annali 7, Firenze, La Casa Usher.

Coviello, Massimiliano & Re, Valentina

2020 "Watch more". Strategies of enunciation in the video-on-demand platforms, in E|C Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici, 30, a cura di, Addis, Maria Cristina, Jacoviello, Stefano: 176-189. <https://mimesisjournals.com/ojs/index.php/ec/article/view/758>.

Dahan-Gaida, Laurence

2023 L'art du diagramme: Sciences, littérature, arts, Presses Universitaires de Vincennes.

Deni, Michela

2002 "La construction sémiotique d'une interface conviviale", in Fontanille, Jacques, a cura di, Des théories aux problématiques, Actes du Congrès de l'Association Française de Sémiotique, SÉMIO 2001, Limoges, Pulim.

Drucker, Johanna

2013 Reading Interface, PMLA, 128(1): 213-220.

Elkins, James

1999 The Domain of Images, New York, Cornell University Press.

Eugeni, Ruggero

2021 Capitale algoritmico. Cinque dispositivi postmediali (più uno), Brescia, Morcelliana.

Galloway, Alexander R.

2012 The interface effect, Cambridge, Polity Press.

Genette, Gérard

1987 Seuil, Paris, Seuil (tr. it. Soglie. I dintorni del testo, Torino, Einaudi).

Greenfield, Adam

2017 Radical Technologies. the design of everyday life, London-Brooklyn, Verso.

Grusin, Jay D. & Bolter, Richard

2002 Remediation. Understanding New Media, Cambridge MA, Mit Press (tr. it. Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi, Milano, Guerini e Associati).

Halpern, Orit

2014 Beautiful data: A history of vision and reason since 1945, Durham, Duke University Press.

Landowski, Eric & Marrone, Gianfranco., eds.

2002 La società degli oggetti. Problemi di interoggettività, Roma, Meltemi.

Latour, Bruno

1992 "Where are the Missing Masses? The Sociology of Few Mundane Artefacts", in Bijker W.E., Law J., a cura di, Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change, Cambridge MA, MIT Press: 225-58 (tr. it. 2006, "Dove sono le masse mancanti? Sociologia di alcuni oggetti di uso comune in Mattozzi, Alvise, a cura di, Il senso degli oggetti tecnici, Roma, Meltemi: 81-124).

Laurel, Brenda

2014 Computers as theatre (2. ed), Boston, Addison-Wesley.

Leonelli, Sabina

2016 Data-Centric Biology: A Philosophical Study, Chicago, University of Chicago Press.

Manchia, Valentina

2020 Il discorso dei dati. Note semiotiche sulla visualizzazione delle informazioni, Milano, FrancoAngeli.

Manovich, Lev

2013 Software Takes Command, New York-London, Bloomsbury.

Manovich, Lev

2001 The Language of New Media, Cambridge, Mass., MIT Press (tr. it. Il linguaggio dei nuovi media, Milano, Olivares).

Modena, Elisabetta

2023 Immersioni: La realtà virtuale nelle mani degli artisti, Milano, Johan & Levi.

Motterlini, Matteo & Perini, Matteo

2021 "Nudge come affordance: alla ricerca delle basi neurofunzionali", Sistemi intelligenti, Rivista quadrimestrale di scienze cognitive e di intelligenza artificiale, 2: 223-241, doi: 10.1422/98353.

Norman, A. Donald.

1988 The psychology of everyday things, New York, Basic Books.

Norman, A. Donald

2013 The design of everyday things: Revised and expanded edition, New York, Doubleday (tr. it. La caffettiera del masochista: Il design degli oggetti quotidiani, Giunti, Firenze).

Peverini, Paolo

2021 "Smart Objects as Social Actors Towards a New Society of Objects between Semiotics and Actor Network Theory", Versus, 2: 285-298.

Peverini, Paolo, Perri, Antonio & Finocchi, Riccardo

2020 "Smart objects in daily life: Tackling the rise of new life forms in a semiotic perspective", Semiotica, 236-237: 141-166.

Pinotti, Andrea

2021 Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale, Torino, Einaudi.

Quaggiotto, Marco

2012 Cartografie del sapere: Interfacce per l'accesso agli spazi della conoscenza, Milano, FrancoAngeli.

Reyes-Garcia, Everardo

2017 The image-interface, New York, ISTE Ltd/John Wiley and Sons Inc.

Soro, Elsa

2023 "Fit different! An exploration of Apple Fitness+ Artificial Affects Machine". In Semiotica e Intelligenza Artificiale (Santangelo, Antonio & Leone, Massimo, a cura di), Roma, Aracne.

Tsing Anna Lowenhaupt

2012 "On nonscalability: the living world is not amenable to precision nested scales", Common Knowledge 18, n. 3: 505-524.

Tufte, Edward R.

1990 Envisioning Information, Cheshire, Conn., Graphics Press.

Tufte, Edward R.

1983 The visual display of quantitative information, Cheshire, Conn., Graphics Press.

Ventura Bordenca, Ilaria

2022 Food Packaging. Narrazioni semiotiche e branding alimentare, Milano, FrancoAngeli.

Zinna, Alessandro

2004 Le interfacce degli oggetti di scrittura. Teoria del linguaggio e ipertesti, Roma, Meltemi.

Carte Semiotiche è una rivista di semiotica e teoria dell'immagine a carattere internazionale e interdisciplinare, incentrata sulle immagini e i loro modi di produzione del senso. La rivista vuole essere un luogo di riflessione per accogliere e incoraggiare la pluralità di punti di vista sulla dimensione visiva e sensibile dei linguaggi e degli oggetti culturali. I suoi volumi a carattere monografico, ad uscita annuale, sviluppano ognuno un focus teorico che convoglia distinte tradizioni accademiche e ospita i contributi sia di giovani ricercatori che di studiosi affermati. Carte Semiotiche privilegia l'orientamento al testo e alla dimensione analitica della ricerca, nella convinzione che l'analisi testuale sia lo strumento più utile per il confronto tra i diversi approcci disciplinari, oltre che per un'elaborazione teorica efficace e rispettosa della singolarità e densità degli oggetti con cui si confronta.

[English Version]

CALL for Papers CARTE SEMIOTICHE, ANNALI 11.

Interfaces. Forms of access and intermediation devices.

Edited by Valeria Burgio and Valentina Manchia

In an age of ever-shrinking distance between subjects and objects and the development of hybrid forms of interaction between humans and nonhumans (from smart objects to ChatGPT), it seems easy to forget interfaces, understood as all those intermediary devices we need to access content, information, and ultimately to make sense of the world we relate to.

For this reason, it may be useful to approach the pervasiveness of these forms for accessing knowledge from as broad a perspective as possible, at the intersection of semiotics, visual studies, media studies and design studies.

The concept of interface, coined in the mid-19th century in the field of fluid mechanics and defined as much by its ability to separate as by its ability to connect two distinct entities, has since been intercepted and borrowed by cybernetics and information theory, up to the more specific declinations of human-computer interface (HCI) and graphic user interface (GUI).

We propose, here, to think of interfaces as those devices that organize, structure and give access to data and information (Manovich 2001, 2013), configuring themselves at the same time as a "space of action and interaction" (Bonsiepe 1995), "shared context of action" (Laurel 2014) and "area of choice" (Galloway 2012) for a possible user.

This issue of Carte Semiotiche, rather than focusing on the interface as a technological infrastructure, aims to call attention to these forms of access to knowledge, not only in their modes of operation, but in the delicate relationship of mediation they are called upon to entertain with both the content and the receiver of that content. At a time when the workings of technology

are becoming increasingly invisible and the acceleration in processing huge amounts of data is becoming unmanageable for a human-only intelligence, the interface becomes a gateway that suggests avenues of research in both the sciences and the humanities. Studying the formal organization, aesthetics and stylistic conventions, discursive registers, rhetorical and communicative strategies of interfaces can be one way to shed light on the particular patterns of the world they embody, and through them deepen our relationship with these mediated forms of communication.

Moreover, calling attention to interfaces as devices of mediation and intermediation can be useful for investigating the relationships they seek to entertain both with users, the ultimate recipients of the knowledge to which such devices give access, and with other objects, according to logics of intersubjectivity and interobjectivity that also bring to light different dynamics between humans and non-humans (Latour 1992; Landowski and Marrone 2002), meaning by non-human not only technological tools but also living forms. Contemporary research studies in art and design, including speculative design, explore new forms of mediation between humans and non-humans in the biomedical (see the relationship with microorganisms such as fungi, bacteria, and viruses) and environmental fields. Other art practices make visible and take the incorporation of technology to extremes, providing a critical key with which to read our mediated relationship with the world and our own human condition.

Below are some objects of analysis that we hope will open up as many areas for reflection:

- graphical user interfaces (GUIs) for consulting and manipulating digital data and information (Drucker 2013, Reyes-Garcia 2017), such as in videogames (Modena 2023), in virtual and augmented reality (Corrain and Vannoni 2021; Pinotti 2021), in software interfaces (Corrain-Macauda 2017, Coviello, King 2020), in mobile and wearable devices (Soro, 2023), and more generally in media and postmedia devices (Greenfield 2017, Eugeni 2021);
- visual interfaces as informational images (Elkins 1999), that is, visual artifacts structured to give access to data and information, such as static and interactive graphs, maps, and diagrams (Tufte 1983, 1990); Quaggiotto 2012; Dahan-Gaida 2023), data visualizations (Manchia 2020) and infographics (Burgio 2021);
- interfaces for managing and sharing scientific databases (Leonelli 2016) and their mediating role within scalability logics (Manovich 2001; Halpern 2014; Tsing 2012);
- object and service interfaces, both in relation to issues such as affordance, ergonomics, nudge theory (Norman 1988, 2013; Deni 2002; Motterlini and Perini 2021), and in design (Anceschi 1993; Bianchi, Montanari, Zingale 2010), and product communication (Bucchetti 2005; Ventura Bordenca 2022);
- “invisible” interfaces in smart objects (Peverini, Perri, Finocchi 2020; Peverini 2021);
- writing interfaces, as the relationship between media organization and paratextual and supratextual elements (Zinna 2004), and interfaces for accessing structured information, both textual (layout and content organization; Baule 2012) and paratextual (indexes, title pages; Genette 1987);
- interfaces in biodesign, bioart, and bioarchitecture as intermediation devices between humans, micro-organisms, and the environment (e.g., Tomas Saraceno; Pierre Huyghe; Elizabeth Hénaff);
- artistic works that revisit the interface critically through such themes as: gestures and choreography in the technological environment (e.g., Julien Prévieux); deconstruction of the apparent transparency of the interface (e.g., Hito Steyerl); technological devices and machinic

perspectives (e.g., Harun Farocki; Armin Linke; Forensic Architecture).

Based on these and other objects of analysis, we expect contributions that can develop, in as interdisciplinary a perspective as possible, along the following directions:

- interactivity and forms of dialogue, contact, collaboration, communication with the user-enunciator;
- simulation, immersiveness and effects of transparency;
- access, accessibility and the rhetoric of immediacy;
- cultural forms and the evolution of forms of access;
- mediation, agency, and control devices;
- platforms, interfaces and new regimes of visibility;
- tangible forms of constructing the relationship between human and non-human.

The editors of Carte Semiotiche invite you to submit proposals for contributions in Italian, English, French or Spanish (max 2000 characters with spaces or 500 words), along with a short biographical profile (max. 10 lines) on or before February 29th 2024 to the following addresses: valentina.manchia@polimi.it, valeria.burgio@unive.it e cartesemiotiche@semio-cross.it

Summary:

Abstract length: max. 2000 characters including spaces (about 500 words).

The abstract should include indications of a minimum reference bibliography.

Article length: max. 40,000 characters including spaces (about 8000 words)

Images: b/w in body text and color in separate file (jpeg, png, resolution at least 1500 pixels in the major side)

Abstract submission deadline: February 29, 2024

Date of communication acceptance of proposals: March 10th, 2024

Deadline for delivery of selected contributions: June 30, 2024

End of review process: September 30, 2024

Expected release date of the volume: Autumn 2024

Short Bibliography

Anceschi, Giovanni

1993 Il progetto delle interfacce. Oggetti colloquiali e protesi virtuali, Milano, Domus Academy.

Baule, Giovanni

2012 "Interfacce di riconfigurazione. L'accesso comunicativo ai luoghi del sapere", in Quaggiotto, Marco, a cura di, Cartografie del sapere. Interfacce per l'accesso agli spazi della conoscenza, Milano, FrancoAngeli: 13-34.

Bianchi, Cinzia, Montanari, Federico & Zingale, Salvatore

2010 La semiotica e il progetto 2. Spazi, oggetti, interfacce, Milano, FrancoAngeli.

Bonsiepe, Gui

1995 Dall'oggetto all'interfaccia. Mutazioni del design, Milano, Feltrinelli.

Bucchetti, Valeria

2005 Packaging design. Storia, linguaggi, progetto, Milano, FrancoAngeli.

Burgio, Valeria

2021 Rumore visivo. Semiotica e critica dell'infografica, Milano, Mimesis.

Corrain, Lucia & Macaudo, Anita

2017 "Google Art Project e i percorsi dello sguardo", in Del Marco, Vincenza, Pezzini, Isabella, a cura di, Nella rete di Google. Pratiche, strategie e dispositivi del motore di ricerca che ha cambiato la nostra vita, Milano, FrancoAngeli: 57-87.

Corrain, Lucia & Vannoni, Mirco (a cura di)

2021 Figure dell'immersività. Carte Semiotiche - Annali 7, Firenze, La Casa Usher.

Coviello, Massimiliano & Re, Valentina

2020 "Watch more". Strategies of enunciation in the video-on-demand platforms, in E|C Rivista dell'Associazione Italiana di Studi Semiotici, 30, a cura di, Addis, Maria Cristina, Jacoviello, Stefano: 176-189. <https://mimesisjournals.com/ojs/index.php/ec/article/view/758>.

Dahan-Gaida, Laurence

2023 L'art du diagramme: Sciences, littérature, arts, Presses Universitaires de Vincennes.

Deni, Michela

2002 "La construction sémiotique d'une interface conviviale", in Fontanille, Jacques, a cura di, Des théories aux problématiques, Actes du Congrès de l'Association Française de Sémiotique, SÉMIO 2001, Limoges, Pulim.

Drucker, Johanna

2013 Reading Interface, PMLA, 128(1): 213-220.

Elkins, James

1999 The Domain of Images, New York, Cornell University Press.

Eugeni, Ruggero

2021 Capitale algoritmico. Cinque dispositivi postmediali (più uno), Brescia, Morcelliana.

Galloway, Alexander R.

2012 The interface effect, Cambridge, Polity Press.

Genette, Gérard

1987 Seuil, Paris, Seuil (tr. it. Soglie. I dintorni del testo, Torino, Einaudi).

Greenfield, Adam

2017 Radical Technologies. the design of everyday life, London-Brooklyn, Verso.

Grusin, Jay D. & Bolter, Richard

2002 Remediation. Understanding New Media, Cambridge MA, Mit Press (tr. it. Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi, Milano, Guerini e Associati).

Halpern, Orit

2014 Beautiful data: A history of vision and reason since 1945, Durham, Duke University Press.

Landowski, Eric & Marrone, Gianfranco., eds.

2002 La società degli oggetti. Problemi di interoggettività, Roma, Meltemi.

Latour, Bruno

1992 "Where are the Missing Masses? The Sociology of Few Mundane Artefacts", in Bijker W.E., Law J., a cura di, Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change,

Cambridge MA, MIT Press: 225-58 (tr. it. 2006, "Dove sono le masse mancanti? Sociologia di alcuni oggetti di uso comune in Mattozzi, Alvise, a cura di, Il senso degli oggetti tecnici, Roma, Meltemi: 81-124).

Laurel, Brenda

2014 Computers as theatre (2. ed), Boston, Addison-Wesley.

Leonelli, Sabina

2016 Data-Centric Biology: A Philosophical Study, Chicago, University of Chicago Press.

Manchia, Valentina

2020 Il discorso dei dati. Note semiotiche sulla visualizzazione delle informazioni, Milano, FrancoAngeli.

Manovich, Lev

2013 Software Takes Command, New York-London, Bloomsbury.

Manovich, Lev

2001 The Language of New Media, Cambridge, Mass., MIT Press (tr. it. Il linguaggio dei nuovi media, Milano, Olivares).

Modena, Elisabetta

2023 Immersioni: La realtà virtuale nelle mani degli artisti, Milano, Johan & Levi.

Motterlini, Matteo & Perini, Matteo

2021 "Nudge come affordance: alla ricerca delle basi neurofunzionali", Sistemi intelligenti, Rivista quadrimestrale di scienze cognitive e di intelligenza artificiale, 2: 223-241, doi: 10.1422/98353.

Norman, A. Donald.

1988 The psychology of everyday things, New York, Basic Books.

Norman, A. Donald

2013 The design of everyday things: Revised and expanded edition, New York, Doubleday (tr. it. La caffettiera del masochista: Il design degli oggetti quotidiani, Giunti, Firenze).

Peverini, Paolo

2021 "Smart Objects as Social Actors Towards a New Society of Objects between Semiotics and Actor Network Theory", Versus, 2: 285-298.

Peverini, Paolo, Perri, Antonio & Finocchi, Riccardo

2020 "Smart objects in daily life: Tackling the rise of new life forms in a semiotic perspective", Semiotica, 236-237: 141-166.

Pinotti, Andrea

2021 Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale, Torino, Einaudi.

Quaggiotto, Marco

2012 Cartografie del sapere: Interfacce per l'accesso agli spazi della conoscenza, Milano, FrancoAngeli.

Reyes-Garcia, Everardo

2017 The image-interface, New York, ISTE Ltd/John Wiley and Sons Inc.

Soro, Elsa

2023 "Fit different! An exploration of Apple Fitness+ Artificial Affects Machine". In Semiotica e Intelligenza Artificiale (Santangelo, Antonio & Leone, Massimo, a cura di), Roma, Aracne.

Tsing Anna Lowenhaupt

2012 "On nonscalability: the living world is not amenable to precision nested scales", *Common Knowledge* 18, n. 3: 505-524.

Tufte, Edward R.

1990 *Envisioning Information*, Cheshire, Conn., Graphics Press.

Tufte, Edward R.

1983 *The visual display of quantitative information*, Cheshire, Conn., Graphics Press.

Ventura Bordenca, Ilaria

2022 *Food Packaging. Narrazioni semiotiche e branding alimentare*, Milano, FrancoAngeli.

Zinna, Alessandro

2004 *Le interfacce degli oggetti di scrittura. Teoria del linguaggio e ipertesti*, Roma, Meltemi.

Carte Semiotiche is an international interdisciplinary journal of semiotics and image theory dedicated to exploring the production of meaning in visual objects. The journal welcomes and encourages a plurality of points of view on the visibility of cultural objects. In the belief that textual analysis is a crucial tool for the comparison between different disciplinary approaches, Carte Semiotiche favors an orientation towards textuality and the analytical dimension of research. Each annual monographic volume focuses on a specific topic open to different approaches.

Quellennachweis:

CFP: Carte Semiotiche, Annali 11: Interfaces. In: ArtHist.net, 10.02.2024. Letzter Zugriff 17.04.2026.

<<https://arthist.net/archive/41180>>.