

Rivista di estetica

63 | 2016

intermediality and interactivity

Intermedialità, interattività (e ritorno). Nuove prospettive estetiche

DARIO CECCHI

p. 3-11

<https://doi.org/10.4000/estetica.1234>

Testo integrale

- 1 Fino a una quindicina di anni fa, l'idea di una connessione forte tra l'estetica da una parte e l'intermedialità e l'interattività dall'altra non sarebbe stata probabilmente pensata nei termini in cui essa emerge nei contributi qui presentati. Di interattività si sarebbe presumibilmente parlato a partire dagli esperimenti di arte interattiva e di incontro tra arte e video: una forma di interazione tutta compresa all'interno di un discorso sulle pratiche artistiche, poco o nulla aperto al confronto con l'ambito della comunicazione di massa, se non in aperta polemica con esso. Di contro ai messaggi banalizzanti dei mass media si pensava che occorresse elaborare strategie alternative, capaci di rimetterci in contatto con esperienze significative e autentiche: l'arte pareva offrire il terreno per realizzare il programma. A proposito dell'uso sperimentale del video delle origini, Valentina Valentini scrive: «L'essere stato il video un medium che non riconosceva genealogie, ha significato non avere maestri e contesti culturali con cui confrontarsi, cosa che ha prodotto una vivace speculazione da parte degli artisti che lo hanno sperimentato»¹.
- 2 Non entro nel merito strettamente storico-artistico e critico. Mi limito a riportare il giudizio che trae Valentini: «Il video è nato morto perché escludeva l'unicità dell'opera e quindi il mercato che pretendeva l'unicità, per cui non apparteneva né alla televisione, al grande business e al potere, né all'home made video. E, non trovando accoglienza in Tv, entra nel museo "come un manufatto del ventesimo secolo", ricondotto alla categoria dell'arte»². Né opera d'arte auratica, né prodotto di massa, la video arte subisce l'egemonia del nascente (e largamente autoreferenziale) *artworld*, autorevolmente teorizzato da Arthur C. Danto avendo tra i suoi referenti privilegiati Andy Warhol³.



3 Un altro elemento da mettere in luce è costituito dal fatto che, mentre sulla scia di Danto si è delineata una filosofia dell'arte dotata di statuto teorico autonomo, l'estetica ha riscoperto la vocazione di disciplina filosofica che studia la percezione e la facoltà di sentire in genere. L'indagine si è sviluppata nelle direzioni più svariate: filosofia critica, scienze cognitive, recupero del razionalismo, antropologia filosofica, la postfenomenologia, gli studi sull'empatia⁴. Senza entrare nel merito dei diversi orientamenti filosofici, è interessante capire perché un'estetica, la quale non è più discorso sull'arte ma teoria della percezione e della sensibilità, finisca per tematizzare la questione dei media. Le ricerche più recenti sulla "cultura visuale", riprendendo un'intuizione del Benjamin dell'*Opera d'arte*, hanno messo in luce come la nostra sensibilità si prolunghi spontaneamente in protesi tecniche, che ne iperestetizzano, anestetizzano o riestetizzano le funzioni⁵. Inversamente tali protesi innervano la nostra sensibilità, diventando così naturalmente una mediazione tra noi e il mondo⁶. Ha ancora senso in questo contesto mantenere distinzioni rigide, come quella che oppone filosofia dell'arte ed estetica⁷? La sensibilità è connessa in modo costitutivo con tecniche e dispositivi. Non ha senso opporre un aspetto eminentemente ricettivo a uno più strettamente produttivo, quale è il fare artistico. Si tratta piuttosto di capire secondo quali logiche ricezione e produzione formano oggi un orizzonte d'esperienza comune⁸. Rispetto alla celebre formula di McLuhan, secondo cui «il medium è il messaggio», dobbiamo ora aggiungere accanto a "medium" e "messaggio" una serie di altre parole che rendono conto del contesto intermediale contemporaneo: esperienza⁹, ambiente, interfaccia¹⁰, schermo¹¹, premediazione¹² e *datamediation*¹³, per citare solo alcune tra le più influenti.

4 In un simile contesto, com'è stato profeticamente rilevato dal filosofo ceco Vilém Flusser (2009), per comprendere la natura e le prestazioni dei media non basta analizzarne il messaggio, ma occorre capire i meccanismi della messa in immagine, che eccedono (e semmai disegnano) i confini della comunicazione tra un emittente e un ricevente e attivano processi di rielaborazione dell'esperienza attraverso agenti tecnici "uniformatori" (gli *Einbilder*): Flusser concepisce l'immaginazione tecnica¹⁴ – che definisce con il termine tedesco *Einbildungskraft* – come un processo di "uniformazione" (*Ein-Bildung*) dell'esperienza attraverso i media. Si tratta di capire quali sono i termini chiave che ci consentono di delineare questo nuovo modo di fare estetica come filosofia della sensibilità e come riflessione sul fare tecnico produttivo¹⁵.

5 Chiamerei questo genere di estetica, con la felice definizione proposta da Gilbert Simondon (2014), una "tecnoestetica"¹⁶: non un'estetica 'futurista' ma il tentativo di mettere a fuoco il fatto che, come scrive Simondon, «il sentimento tecno-estetico sembra essere più originario rispetto al solo sentimento estetico, o all'aspetto tecnico considerato semplicemente sotto l'angolazione della sua funzionalità» (Simondon, 2014: 46). In questa coappartenenza di tecnica e sensibilità, la capacità di rielaborare l'esperienza riveste un'importanza non secondaria: «L'*aisthesis*, l'intuizione percettiva fondamentale, fa parte di una cultura. Essa agisce alla stregua di un preselettore che discerne l'accettabile dal non accettabile determinando l'azione che accetta o che rifiuta» (Simondon, 2014: 39).

6 La nostra sensibilità, tecnicamente supportata, non agisce solo come un ricettore, ma esternalizza le sue prestazioni, portando il lavoro dell'immaginazione a livello di una *elaborazione condivisa* dell'esperienza, delle scelte e delle strategie che sorreggono le nostre forme di vita. Immaginazione e tecnica, produttività e ricettività, estetica e teoria dei media non fanno segno ad alternative irriducibili ma a polarità costituite in una tensione creativa e in una relazione di scambio e rimando reciproci. Mi pare che i concetti di "intermedialità" e di "interattività"¹⁷ si rivelino quanto mai utili per gettare luce sulle questioni sopra enunciate. Viviamo infatti un'epoca contrassegnata, più che dall'avanzata della realtà virtuale, che pure costituisce un tassello importante di questa costellazione¹⁸, dall'emergere delle più svariate forme di realtà aumentata e di negoziazione del rapporto tra reale e virtuale: fenomeni come Google Glass, Oculus Rift o Google Spotlight Story (e i loro simili) ne sono alcuni esempi.

7 Che si andasse verso una crescente complessità delle nostre ‘esperienze tecniche’ se n’era accorto da tempo uno dei più importanti sperimentatori dei video italiani (e mondiali). Mi riferisco a Paolo Rosa, il quale con il gruppo Studio Azzurro ha esplorato il video, l’immagine e la realtà virtuale come pochi altri. Il presente numero della “Rivista di Estetica” si apre con un omaggio all’artista, prematuramente scomparso, proponendo tre testi che discutono il suo lavoro. Si ripropone un testo di Valentina Valentini, in cui si pone l’accento sul dialogo di Rosa e Studio Azzurro con il teatro e con la letteratura. Il testo di Valentini introduce l’intervista al regista Giorgio Barberio Corsetti e al filosofo Pietro Montani, i quali ripercorrono le tappe principali del loro rapporto con Rosa e Studio Azzurro, facendo emergere alcuni degli snodi e delle questioni teoriche principali del loro lavoro. Il breve saggio di Diodato rilegge invece l’opera di Rosa e Studio Azzurro a partire dalla categoria benjaminiana di “politicizzazione dell’arte”. Tutti i testi fanno emergere come Paolo Rosa e Studio Azzurro, praticando il video, abbiano anticipato le questioni oggi più pressanti: l’interazione mediata tecnicamente; l’emergere di un nuovo modo di costituirsi del legame intersoggettivo, a un livello sia etico (la relazione) sia politico (la comunità); il carattere non puramente visivo ma intermediale dell’immagine.

8 I saggi presentati nella parte monografica del presente numero possono essere suddivisi in quattro blocchi. Nel primo abbiamo saggi, quelli di Emmanuel Alloa e di Anna Munster, che ripensano la categoria di arte all’interno del contesto attuale: non più una sfera separata dell’esperienza, ma un diverso modo, che non a caso entrambi definiscono “generativo”, di fare uso dello strumento tecnico. Si tratta di restituire alla tecnica il suo carattere poetico, nel senso di ritornare alle radici di un fare creativo e produttivo di significati, che non può essere disgiunto dal momento (per Alloa) dell’esperienza e della conoscenza e (per Munster) del costituirsi del legame comunitario. Alloa argomenta in chiave filosofica, recuperando in particolare la tradizione fenomenologica e l’epistemologia di Gaston Bachelard, l’emergere di un’originale nozione di “fenomenotecnica”. Munster lavora invece sul piano critico e storico-artistico, analizzando l’evoluzione della forma installazione verso la messa in opera di dispositivi di condivisione intersoggettiva, come messo in evidenza per esempio dai lavori di Nathaniel Stern.

9 Alle forme di ricezione e di interazione e cooperazione interpretativa da parte dell’utente dei media digitali si dedicano i saggi di Seung-hoon Jeong, Angela Maiello e Yves Citton. Jeong lavora sul *femdom*: l’immaginario, di matrice pornografica, della dominatrice irraggiungibile per il maschio sottomesso. Tale immaginario mostra i suoi inattesi aspetti etici, sociali e politici, nei termini di una biopolitica interamente costruita attorno alla figura di un desiderio-impulso che non solo resta frustrato, ma impedisce anche l’uscita dal loop della sua ripetizione. Angela Maiello analizza invece le forme di condivisione offerte dai social media, mostrando come queste si prestino – attraverso un opportuno lavoro di riconfigurazione, di cui la sperimentatrice video Natalie Bookchin offre un esempio eminente – non solo ad allargare il bacino di ricezione dell’informazione ma anche a consentire una rielaborazione, di cui l’utente si fa carico. Yves Citton si muove infine tra Internet e televisione, articolando un discorso sul modo in cui le nostre sensibilità, percezione e attenzione sono modellate dai media e interagiscono con essi. Si crea così un continuum estetico che non si lascia più comprendere a livello soggettivo, ma solo a livello intersoggettivo, il cui senso non passa attraverso pratiche di emancipazione dai media, bensì attraverso forme d’uso orientate a definire l’agenda politica collettiva. Significativi di questa tendenza sono i casi di alcuni omicidi di massa compiuti negli Stati Uniti con il preciso scopo di richiamare l’attenzione dei media nazionali per denunciare situazioni di disagio (sia pure ricorrendo alla logica perversa del delitto).

10 All’istanza politica si riallaccia il terzo blocco di saggi, che comprende i contributi di Stiegler e Feyles. Fedele al progetto di interpretazione della fenomenologia come filosofia della tecnica, inaugurato con la trilogia *La technique et le temps* (1994-2001), Stiegler pensa qui l’immagine, quale si presenta nei media interattivi, come uno “schermo di scrittura”. Il capitalismo digitale contemporaneo si serve di essi, affinché

gli utenti interagiscano sempre con una rete di collegamento con il mondo. In questo modo il lavoro intellettuale, e perfino lo svago, possono essere sfruttati senza interruzioni, stravolgendo le nostre forme di vita. A questa tendenza economica di uso dei media Stiegler oppone il progetto di una nuova ermeneutica: un'ermeneutica degli schermi, volta a decostruire i meccanismi dello sfruttamento e a proporre nuove forme di lettura e interpretazione del mondo. Feyles ricostruisce invece la filosofia dell'immagine, rinvenibile nei testi husserliani, in quanto sarebbe capace di attribuire al montaggio (dentro e fuori il cinema) una valenza di testimonianza e di autenticazione¹⁹ della realtà storica.

11 L'ultimo blocco di saggi, composto dai testi dello scienziato cognitivo e linguista James P. Gee e del semiologo Enzo D'Armenio, mette in luce come interattività e intermedialità istituiscano modalità cognitive prima impensabili. Gee sviluppa qui una delle idee centrali della sua proposta teorica. I videogiochi, lungi dall'essere un medium ludico²⁰, integrano le competenze linguistiche (la *literacy*, le competenze di lettura e scrittura) rendendo l'apprendimento multimodale e multisensoriale²¹. D'Armenio, facendo riferimento alle tesi di Garroni (2005) sull'interdipendenza tra facoltà del linguaggio e facoltà dell'immagine, mostra come i media siano capaci di lavorare sulla semiosi dal punto di vista non tanto dei processi di produzione di messaggi, quanto della condizione di senso necessaria all'istituzione di significati determinati. Luogo di sperimentazione esemplare di questo potere dei media è il cinema di documentario, con un significativo collegamento con il tema della testimonianza²².

12 In conclusione propongo un'ipotesi di lavoro a partire dai testi qui presentati. Emerge evidentemente il bisogno di ripensare profondamente il concetto di interattività. Siamo ormai liberati dall'idea che interagire con un dispositivo tecnico significhi implementare un programma prestabilito: l'interattività presenta margini di libertà creativa per l'utente. Riprendo qui la nozione di interattività proposta da Montani (2014: 32-34). Il commercio con gli oggetti comporta la capacità di rilevare tratti "salienti" degli oggetti. Si tratta un'operazione dell'immaginazione nella prospettiva kantiana di Montani. Sono tratti tali da farci schematizzare l'oggetto a partire dalle sue prestazioni possibili. Siamo però anche capaci di rilevare i tratti "sopravvenienti" degli oggetti. Tali tratti attengono non all'oggetto in sé, bensì al nostro potere di progettare strategie d'uso, se non vere e proprie tecniche, a partire dall'oggetto così schematizzato. L'esempio di Montani è quello della flessibilità (tratto saliente) del ramo d'oleandro, che per il bambino diventa la possibilità di costruire un arco (tratto sopravveniente).

13 L'interattività, così intesa, si riallaccia all'interazione *tout court*. Inversamente l'interazione presenta un nucleo originario di attitudine tecnica. Riferita alle tecnologie odierne, questa concezione di interattività supera il problema del carattere prestabilito dei programmi di implementazione dei dispositivi: c'è interattività dove è possibile dare vita a un processo di rielaborazione (dalla salienza alla sopravvenienza) che può eccedere le regole del programma. Il problema si presenta semmai nel carattere "individuato" dei singoli dispositivi tecnici. Si tratta di dispositivi che richiedono – in linea con la concezione di oggetto tecnico formulata da Simondon (1958) – l'istituirsi di "ambienti associati", all'interno dei quali il dispositivo può svilupparsi, evolvendo in direzioni non prevedibili (o incappando nel fallimento e nell'estinzione).

14 L'ipotesi qui proposta vede nell'intermedialità – la connessione attraverso la rete tra diversi formati mediali – il luogo privilegiato per il costituirsi di un ambiente associato, all'interno del quale l'interattività può essere coltivata non come mera implementazione di programma ma come esercizio creativo. Per questa ragione occorre riconoscere ai processi di ricezione e rielaborazione (l'*aisthesis*) un'importanza almeno uguale che ai processi di produzione e creazione (la *poiesis*). L'ampliamento degli ambienti associati dei media interattivi passa infatti per la condivisione – operazione intermediale per definizione – giocandosi nel passaggio da un formato a un altro. Le pratiche artistiche si candidano a sperimentare, verificare, mettere a punto, istruire, sviluppare, condividere e nei casi più avanzati progettare tali potenziamenti dell'interazione tecnica, perseguendo un progressivo avvicinamento tra *aisthesis* e *poiesis*, tra ricezione e produzione di immagini e messaggi attraverso i media²³.

15 Cinema e video costruiscono specifici ambienti di interazione che hanno grandi potenzialità. Non è escluso però che altre pratiche artistiche entrino in gioco: cominciano a emergere forme di letteratura interattiva²⁴, specie nel campo del *graphic novel*, e di teatro multimediale (è il caso dei lavori di Barberio Corsetti ma anche del musicista Andrea Molino). Soprattutto, se l'interattività è destinata a svilupparsi nell'orizzonte di una crescente intermedialità, c'è da aspettarsi che le diverse arti non riproducano nel contesto dei media digitali la logica dell'*artworld*, ma che si muovano verso una crescente contaminazione tra linguaggi. Più che di arti, si potrebbe parlare con Lyotard di "dispositivi pulsionali", o in senso allargato di dispositivi sensibili²⁵. Si potenzia così il dialogo tra arte e realtà attraverso un'esperienza estetica, che non è più esperienza *sui generis*, bensì il rovescio rielaborato dell'esperienza del mondo²⁶.

Bibliografia

ANDINA, T.

– 2012, *Filosofie dell'arte*, Roma, Carocci.

ANTINUCCI, F.

– 2011, *Parola e immagine*, Roma-Bari, Laterza.

BENJAMIN, W.

– 2012, *Aura e choc*, a cura di A. Pinotti e A. Somaini, Torino, Einaudi

BOLTER, D.J. AND GRUSIN, R.

– 2003, *Remediation*, Milano, Guerini.

CARBONE, M.

– 2008, *Sullo schermo dell'estetica*, Milano, Mimesis.

CARBONE, M. E DALMASSO, A.C. (A CURA DI)

– 2014, *Schermi*, "Rivista di Estetica", 55.

CARMAGNOLA, F.

– 2015, *Dispositivo*, Milano, Mimesis

CASETTI, F.

– 2015, *La galassia Lumière*, Milano, Bompiani.

D'ANGELO, P.

– 2011, *Estetica*, Roma-Bari, Laterza.

DANTO, A.C.

– 2008, *La trasfigurazione del banale*, Roma-Bari, Laterza.

DE GAETANO, R.

– 2014, *Introduzione*, Id. (a cura di), *Lessico del cinema italiano*, vol. 1, Milano, Mimesis: 7-40.

DE LUCA, P. (A CURA DI)

– 2015, *Abitare possibile*, Milano, Bruno Mondadori.

DÉOTTE, J.-L.

– 2007, *Qu'est-ce qu'un appareil?*, Paris, L'Harmattan.

DESIDERI, F.

– 2011, *La percezione riflessa*, Milano, Cortina.

DEWEY, J.

– 2014, *Esperienza, natura e arte*, Milano, Mimesis.

DIODATO, R.

– 2005, *Estetica del virtuale*, Milano, Bruno Mondadori.

DIODATO, R. E SOMAINI, A. (A CURA DI)

– 2011, *Estetica dei media e della comunicazione*, Bologna, il Mulino.

ENSSLIN, A.

– 2014, *Literary Gaming*, Cambridge (Mass.), The Mit Press.

- EUGENI, R.
– 2015, *La condizione postmediale*, Brescia, La scuola.
- FERRARIS, M.
– 2011, *Estetica razionale*, Milano, Cortina.
- FINOCCHI, R. E GUASTINI, D. (A CURA DI)
– 2011, *Parole chiave della nuova estetica*, Roma, Carocci.
- FLUSSER, V.
– 2009, *Immagini*, Roma, Fazi.
- GARRONI, E.
– 1992, *Estetica. Uno sguardo-attraverso*, Milano, Garzanti.
– 2005, *Immagine, linguaggio, figura*, Roma-Bari, Laterza.
- GRIFFERO, T.
– 2010, *Atmosferologia*, Roma-Bari, Laterza.
- GRUSIN, R.
– 2010, *Premediation*, Basingstoke, Palgrave-Macmillan
– 2015, *Radical Mediation*, "Critical Inquiry", 42: 124-148.
- JAUSS, H.R.
– 1985, *Apologia dell'esperienza estetica*, Torino, Einaudi.
- JENKINS, H.
– 2007, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo.
- MATTEUCCI, G.
– 2005, *Filosofia ed estetica del senso*, Pisa, Ets.
- MAZZOCUT-MIS, M. E TAVANI, E. (A CURA DI)
– 2012, *Estetica dello spettacolo e dei media*, Milano, Led.
- MONTANI, P.
– 2007, *Bioestetica*, Roma, Carocci.
– 2010, *L'immaginazione intermediale*, Roma-Bari, Laterza.
– 2014, *Tecnologie della sensibilità*, Milano, Cortina.
- ORTOLEVA, P.
– 2012, *Dal sesso al gioco*, Torino, Espressedizioni.
- PINOTTI, A.
– 1999, *Piccola storia della lontananza*, Milano, Cortina.
– 2011, *Empatia*, Roma-Bari, Laterza.
- PINOTTI, A. E SOMAINI, A.
– 2016, *Cultura visuale*, Torino, Einaudi.
- SIMONDON, G.
– 1958, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier.
– 2014, *Sulle tecno-estetica*, a cura di E. Binda, Milano, Mimesis.
- STIEGLER, B.
– 1994-2001, *La technique et le temps*, 3 voll., Paris, Galilée.
- TAVANI, E. (A CURA DI)
– 2011, *Parole ed estetica dei nuovi media*, Roma, Carocci.
- VALENTINI, V.
– 2015, *Il post-video*, in V. Valentini. e G. Saba Cosetta (a cura di), *Medium senza medium*, Roma, Bulzoni.
- VELOTTI, S.
– 2016, *Sull'opera d'arte nell'epoca del controllo tecnico*, in A. Ardivino e D. Guastini (a cura di), *I percorsi dell'immaginazione. Studi in onore di Pietro Montani*, Cosenza, Pellegrini: 35-44.

Note

1 Valentini 2015: 19.

2 Ivi: 21.

3 Danto 2008; per le implicazioni economiche e finanziarie del concetto di “mondo dell’arte”, riferimento imprescindibile è Andina 2012.

4 Limitandoci al contesto italiano si vedano rispettivamente: Garroni 2005; D’Angelo 2011; Desideri 2011; Ferraris 2011; Matteucci 2005; Griffero 2010; Pinotti 2011.

5 Cfr. anche Montani 2007.

6 Cfr. Benjamin 2012; Pinotti 1999; Pinotti e Somaini 2016. Per una ricognizione critica degli indirizzi di ricerca, delle fonti e dei concetti fondamentali di un’estetica dei media, cfr. Diodato e Somaini 2011; Finocchi e Guastini, 2011; Mazzocut-Mis e Tavani 2012; Tavani 2011.

7 Sul carattere contingente e storicamente determinato del legame dell’estetico con l’arte, cfr. Garroni 1992.

8 Si tratta di un’esigenza avvertita anche nella teoria dei media: cfr. Bolter e Grusin, 2003; Jenkins 2007.

9 Cfr. Eugeni 2015.

10 Cfr. Casetti 2015.

11 Cfr. Carbone 2008; Carbone e Dalmasso, 2014.

12 Cfr. Grusin 2010.

13 Cfr. Grusin 2015.

14 Cfr. anche l’Introduzione a Montani 2010.

15 Cfr. De Luca 2015.

16 Simondon parla più precisamente di “tecno-estetica” (*techno-esthétique*). Preferisco lasciar cadere il trattino per sottolineare l’implicazione reciproca di tecnica ed estetica, di fare produttivo e sensibilità ricettiva, di *techne* e *aisthesis*.

17 Cfr. Montani 2010; 2014.

18 Cfr. Diodato 2005.

19 Cfr. Montani 2010.

20 Sulla complessità della nozione di gioco in riferimento ai nuovi media, cfr. Ortoleva 2012.

21 Cfr. Antinucci 2011.

22 Sul nesso tra cinema e forme di vita, cfr. De Gaetano 2014.

23 Si tratta di una condizione che riabilita con forza un punto di vista pragmatista all’esperienza estetica: cfr. Dewey 2014.

24 Cfr. Ensslin 2014.

25 Cfr. Lyotard 2015. Per una riflessione sul dispositivo che sviluppa alcune intuizioni di Lyotard, cfr. Déotte 2007; Carmagnola 2015. Per un ripensamento critico dello statuto dell’arte alla luce della tarda modernità tecnologica, cfr. Velotti 2016.

26 Per questo modo di intendere l’esperienza estetica, cfr. Jauss 1985.

Per citare questo articolo

Notizia bibliografica

Dario Cecchi, «Intermedialità, interattività (e ritorno). Nuove prospettive estetiche», *Rivista di estetica*, 63 | 2016, 3-11.

Notizia bibliografica digitale

Dario Cecchi, «Intermedialità, interattività (e ritorno). Nuove prospettive estetiche», *Rivista di estetica* [Online], 63 | 2016, online dal 01 dicembre 2016, consultato il 30 novembre 2023. URL: <http://journals.openedition.org/estetica/1234>; DOI: <https://doi.org/10.4000/estetica.1234>

Questo articolo è citato da

- Adami, Milo. (2019) Video in Italia: una storia senza margini. *Sciami | ricerche*, 6. DOI: 10.47109/0102260106

Autore

Dario Cecchi

Articoli dello stesso autore

Il lettore esemplare Fenomenologia della lettura ed estetica dell'interazione [Testo integrale]

Apparso in *Rivista di estetica*, 71 | 2019

The Elusive Body: Abstract for a History of Screens [Testo integrale]

Apparso in *Rivista di estetica*, 55 | 2014

Diritti d'autore



Solamente il testo è utilizzabile con licenza CC BY-NC-ND 4.0. Salvo diversa indicazione, per tutti agli altri elementi (illustrazioni, allegati importati) la copia non è autorizzata ("Tutti i diritti riservati").