

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.

CALL FOR PAPERS CARTE SEMIOTICHE, ANNALI 7 FIGURE DELL'IMMERSIVITÀ

a cura di Lucia Corrain e Mirco Vannoni

Con l'avvento delle tecnologie digitali si assiste progressivamente al diffondersi del termine *immersività*. Questo lemma, che ha la sua radice nel latino *mergĕre*, tuffare, rimanda a forme esperienziali di un corpo completamente avvolto e inglobato, e rende conto di un rapporto con l'immagine, e in generale con l'oggetto di conoscenza, da una dimensione puramente *astantiva* a una *immersiva*, in cui l'esperienza si fa presenza (Eugeni 2018).

In questa accezione, l'effetto immersivo solleva una serie di questioni che chiamano in causa la dimensione genealogica delle varie forme medialità e le strategie di costruzione dell'esperienza estetica elaborate in seno alla storia delle arti e delle immagini.

Il rapporto fra dispositivi quali Smart Glass e visori VR e i più antichi strumenti ottici precinematografici non può ridursi a un principio evolutivo: ne sono un esempio nel XIX secolo lo *stereoscopio* (Crary 1990) o il *panorama* (Grau 2003), che condividono con i più recenti ritrovati tecnologici il problema di una «percezione estetica canalizzata» (Montani 2014). Allo stesso modo, la pittura in *trompe-l'oeil* e il cinema in 3D, le cappelle barocche e le contemporanee *durational performance* sollevano questioni relative al simulacro di continuità fra lo spazio dell'esperienza e lo spazio rappresentato, ai modi di costruzione di uno sguardo “da dentro” la rappresentazione e agli effetti estesi, veridittivi e passionali che tale prossimità produce.

Ciò che le nuove tecnologie supportano è l'idea di un'esperienza estetica in cui sembra collassare ogni distanza fra soggetto e oggetto del sentire e del conoscere: il *milieu* in cui l'esperienza immersiva si dispiega merita attenzione proprio per la sua peculiarità strategica di riorganizzazione dell'esperienza sensibile.

Una simile concezione guida la “competizione per il reale” che nutre le dinamiche di *rimediazione* (Bolter e Grusin 1999), dinamiche che coinvolgono i dispositivi della visione e modulano la pregnanza teoretica del modello di “finestra sul mondo” alla base della teoria prospettica albertiana.

Ciò che definiamo “immersività” individua dunque un campo stratificato di problematiche e interrogativi che *Carte Semiotiche* si propone di indagare a partire dalle sue *figure*, ovvero sul terreno delle sue manifestazioni, nelle opere, nelle pratiche professionali o ludiche, negli strumenti tecnici e negli altri eterogenei materiali che nutrono e rimodellano costantemente l'archivio della cultura.

A tal proposito, centrale è in primo luogo una riflessione sull'armatura enunciazionale della rappresentazione e sulle marche responsabili dei suoi effetti riflessivi, a partire dalle profonde trasformazioni e riconfigurazioni della *cornice-finestra*.

La tensione fra *opacità* e *trasparenza* costitutiva dell'immersività convoca due questioni strettamente connesse: i modi di costruzione di effetti di realtà e i regimi di verità da cui essi dipendono, che la semiotica considera in termini di *veridizione* e più in generale di strategie persuasive responsabili di *far sapere* e *far credere vero*; la centralità del corpo e dell'estesia all'interno dell'esperienza immersiva, che convoca l'insieme di problematiche legate all'*efficacia* delle immagini.

Al centro di tale rapporto vi è lo statuto, sia cognitivo che passionale dell'*osservatore*, o meglio dell'istanza soggettiva immanente che l'immagine co-istituisce insieme al proprio oggetto. L'esperienza sensoriale preposta dall'ambiente immersivo non si riduce ai soli stimoli visivi, ma prevede movimenti e spostamenti del corpo, e le durate e i percorsi di ogni realizzazione concreta dipendono dalle azioni del soggetto incarnato della singola pratica. L'analisi dell'intelaiatura scopica inscritta nel dispositivo immersivo non è dunque sufficiente a rendere conto degli effetti di soggetto e dei modi della sua costruzione.

Da un lato, la dimensione protesica dell'immersività impone una riflessione sul rapporto uomo/macchina e invita ad analizzare le interfacce e i criteri semantici e sintattici che ne guidano la programmazione e costruzione. Dall'altro, l'immersività convoca un corpo fenomenologico e richiede l'esplorazione delle pratiche che realizzano e rimodulano le azioni e interazioni virtuali inscritte nel dispositivo.

Si segnalano come possibili ambiti di sviluppo dei contributi:

- genealogie dell'immersività: genealogia degli effetti immersivi nelle varie forme mediali;
- dispositivi di presentazione: illusorietà della trasparenza, modelli e strategie d'enunciazione responsabili degli effetti di immersione, efficacia della e nell'esperienza immersiva;
- forme immersive di coinvolgimento spettatoriale nella cultura visiva contemporanea: cinema, arti visive e performative, il museo e le sue trasformazioni;
- pratiche e politiche dell'immersività: ruolo di *realtà virtuale*, *realtà aumentata* e *mixed reality* all'interno di più ampie pratiche sociali, come ad esempio nelle dinamiche di riconfigurazione spazio urbano, nei tanti risvolti dei processi di *gamification*, nelle nuove pratiche di didattica e mediazione culturale.

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 15 OTTOBRE 2020 ai seguenti indirizzi:

cartesemiotiche@gmail.com; lucia.corrain@unibo.it; ottavia.mosca2@unibo.it; mircovannoni@gmail.com.

Contributi in italiano, inglese, francese, spagnolo

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

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

Immagini: b/n in corpo testo e a colori in file separato (jpeg, png; 300 DPI)

Termine consegna abstract: 15 SETTEMBRE 2020

Data comunicazione accettazione proposte: 30 SETTEMBRE 2020

Termine consegna contributi selezionati: 15 GENNAIO 2021

Fine del processo di revisione: 15 MARZO 2021

Data di uscita del volume: NOVEMBRE 2021

Carte Semiotiche is an international and interdisciplinary journal of semiotics and image theory dedicated to the exploration of the production of sense in visual objects.

The journal welcomes and encourages a plurality of points of view on the visuality of cultural objects. In the belief that textual analysis is a crucial tool for the comparison between different disciplinary approaches, *Carte Semiotiche* favors orientation towards textuality and the analytical dimension of research.

Each annual monographic volume focuses on a specific topic open to different approaches.

CALL FOR PAPERS CARTE SEMIOTICHE, ANNALI 7 ON IMMERSIVITY

Ed. by Lucia Corrain and Mirco Vannoni

With the advent of digital technologies, the term *immersivity* is gradually spreading. This lemma, which finds its root in the Latin *mergĕre*, to plunge, refers to the experience of a body completely enveloped by an environment, thus accounting for the shift from a purely *spectatorial* dimension to an immersive relationship to images (Eugeni 2018).

The immersive effect calls into question the genealogical dimension of the media and the aesthetic experience elaborated within the history of the arts and images. The relationship between devices such as Smart Glasses and VR and the pre-cinematographic optical instruments, cannot be reduced to an evolutionary principle. Both the *stereoscope* (Crary 1990) and the *panorama* (Grau 2003), for instance, are examples of immersive strategies in the 19th century; and they share with the most recent technologies the problem of a «channeled aesthetic perception» (Montani 2014). Likewise, *trompe-l'oeil* painting and 3D cinema, baroque chapels and contemporary *durational performances*, raise questions related to the simulacrum of continuity between the space of the spectator and the space of representation. New technologies conceive an aesthetic experience in which every distance between subject and object seems to collapse.

The *milieu* in which the immersive experience unfolds deserves attention precisely by virtue of its reorganization of perception. This is crucial for the «competition for the real» at stake in the process of *remediation* (Bolter and Grusin 1999), where the optical devices and the transparent model of the Albertian perspective are put into question.

Therefore, what we call “immersivity” identifies a stratified field of problems and questions that *Carte Semiotiche* intends to explore starting from its *figures*, i.e. from its manifestations: works of art, professional and recreational practices or technical instruments are just few examples of possible areas of investigation.

In this respect, it is above all essential to reflect on the *enunciative armour* of the representation and the *traces* responsible for its reflexive effects, as it happens with the transformations, re-configurations and disappearances of the *window-frame*.

The tension between *opacity* and *transparency* typical of the immersive strategies summons two closely related issues: the *effects of reality* and the regimes of truth on which they depend

– semiotically a matter of persuasive strategies responsible for ‘making believe true’; the centrality of the body within the immersive experience, and therefore the *efficacy* of images. At the heart of those questions lies the status of the *observer*, or, better, of the immanent subjective instance that the image co-establishes together with its own object. The sensory experience in the immersive environment is not limited to visual stimuli: the movements and actions of the embodied subject determine the durations and paths of each individual practice. The analysis of the scopic structure of the immersive device is, therefore, not sufficient to account for the construction of the subject. On the one hand, the prosthetic dimension of immersion requires a reflection on the human / machine relationship along with its semantic and syntactic interfaces. On the other hand, immersion summons a phenomenological body and requires the exploration of the practices that implement and re-modulate the virtual actions and interactions inscribed in the device.

Topics:

- genealogies of immersion: genealogy of immersive effects in various media;
- presentation/representation: illusory transparency and strategies of enunciation responsible for the effects of immersion and efficacy;
- Immersive experience of the spectator in contemporary visual culture: cinema, visual and performing arts, the museum and its transformations;
- immersive practices and policies: the role of virtual reality, augmented reality and mixed reality in the framework of social practices, such as the reconfiguration of urban space, gamification, new didactic practices and cultural mediation.

The Editorial Board invites interested scholars to send an abstract with a proposal of contribution of 2000 characters (500 words) in English, French, Italian, Spanish (please a short bibliography attached) by the 15th of September 2020 to the following addresses: cartesemiotiche@gmail.com; lucia.corrain@unibo.it; ottavia.mosca2@unibo.it; mircovanoni@gmail.com.

Summary:

Papers in English, French, Italian and Spanish

Length: max. 40.000 characters (8000 words)

Images: b/w embodied and color (jpg, png; 300 DPI)

Deadline for abstracts: 15 SEPTEMBER 2020

Communication of acceptance of proposal: 30 SEPTEMBER 2020

Deadline for contribution: 15 JANUARY 2021

End of reviewing process: 15 MARCH 2021

Expected release: NOVEMBRE 2021

Carte Semiotiche est une revue internationale et interdisciplinaire de sémiotique et théorie des images dédiée à l'exploration des modes de production de sens des objets visuels.

La revue se veut un lieu de réflexion pour accueillir et encourager une pluralité des points de vue sur la dimension visuelle et sensible des langages et des objets culturels. Ses volumes monographiques annuels développent chacun un focus théorique ouvert à différentes approches.

Carte Semiotiche privilégie l'orientation vers le texte visuel et la dimension analytique de la recherche, dans la conviction que l'analyse textuelle est un outil irremplaçable pour la comparaison entre différentes approches disciplinaires, ainsi que pour une élaboration théorique efficace qui respecte la singularité et la densité sémantique des objets.

CALL FOR PAPERS CARTE SEMIOTICHE, ANNALI 7 FIGURES DE L'IMMERSIVITÉ

Éd. Lucia Corrain et Mirco Vannoni

Avec l'avènement des technologies numériques, le terme d'immersion se répand progressivement. Ce lemme, qui trouve sa racine dans le latin *mergĕre*, plonger, désigne les formes expérientielles d'un corps complètement enveloppé et englobé, et rend compte du passage dans relation avec l'image, et en général avec l'objet de la connaissance, d'une dimension purement spectatorielle à une dimension immersive (Eugeni 2018).

L'effet immersif soulève des questions qui mettent en cause la dimension généalogique des formes médiales et les stratégies de construction de l'expérience esthétique développées par l'histoire des arts et des images.

La relation entre des dispositifs tels que les Smart Glass et VR et les plus anciens instruments optiques pré-cinématographiques ne peut se réduire à un principe évolutif : au XIXe siècle le stéréoscope (Crary 1990) ou le panorama (Grau 2003) partageant avec les technologies plus récentes le problème d'une "perception esthétique canalisée" (Montani 2014). De même, la peinture en trompe-l'œil et le cinéma 3D, les chapelles baroques et les *durational performances* contemporaines soulèvent des questions relatives au simulacre de continuité entre l'espace d'expérience et l'espace représenté et aux manières de construire un regard "de l'intérieur" de la représentation et aux effets de vérité que produit une telle proximité.

Ces nouvelles technologies proposent une expérience esthétique dans laquelle toute distance entre le sujet et l'objet perçu et ressenti semble s'effondrer : le milieu dans lequel se déroule l'expérience immersive mérite attention précisément en raison de sa stratégie de réorganisation de l'expérience sensible.

Un tel concept guide la "compétition pour le réel" qui nourrit la dynamique de la *remediation* (Bolter et Grusin 1999) avec sa mise en cause des dispositifs de vision et du modèle de la "fenêtre sur le monde" à la base de la perspective albertienne.

Ce que nous définissons comme "immersivité" identifie donc un champ stratifié de problèmes et d'interrogations que *Carte Sémiotique* entend explorer à partir de ses *figures*, c'est-

à-dire sur le terrain de ses manifestations, dans les œuvres, dans les pratiques professionnelles ou ludiques, dans les instruments techniques et dans les matériaux hétérogènes qui nourrissent et remodelent constamment les archives de la culture.

À cet égard, il est avant tout essentiel de réfléchir sur l'armure énonciative de la représentation et les marques responsables de ses effets réflexifs, à partir des transformations, reconfigurations et disparitions du *cadre-fenêtre*.

La tension entre *opacité* et *transparence* en cause dans les stratégies immersives convoque deux questions étroitement liées : les modes de construction des *effets de réel* et des régimes de vérité dont ils dépendent - que la sémiotique considère en termes de *véridiction* comme stratégie du faire-croire vrai; la centralité du corps et de *l'aisthesis* au sein de l'expérience immersive, qui convoque la question de l'efficacité des images.

Au centre de cette relation se trouve le statut, à la fois cognitif et passionnel, de l'observateur, ou plutôt l'instance subjective immanente instaurée par l'image. L'expérience sensorielle fournie par l'environnement immersif ne se réduit pas aux seuls stimuli visuels, mais inclut des mouvements et des déplacements du corps. Les durées et les trajectoires de chaque réalisation concrète dépendent des actions du sujet incarné dans la pratique individuelle. L'analyse de la trame scopique inscrite dans le dispositif immersif ne suffit donc pas à rendre compte des effets de sujet et des modalités de sa construction.

D'une part, le rôle des prothèses dans l'immersion impose une réflexion sur la relation humain/machine et invite à analyser les interfaces et les critères sémantiques et syntaxiques qui guident sa programmation et sa construction. D'autre part, l'immersivité convoque le corps phénoménologique et nécessite l'exploration des pratiques qui réalisent et remodelent les actions et interactions virtuelles inscrites dans le dispositif.

Parmi les domaines d'exploration possibles:

- généalogies de l'immersion : généalogie des effets immersifs par différentes formes médiales ;
- dispositifs de présentation : transparence illusoire, modèles et stratégies d'énonciation responsables des effets d'immersion, efficacité de et dans l'expérience immersive ;
- formes immersives d'implication du spectateur dans la culture visuelle contemporaine : cinéma, arts visuels et du spectacle, le musée et ses transformations ;
- pratiques et politiques immersives : le rôle de la réalité virtuelle, de la réalité augmentée et de la réalité mixte dans le cadre de pratiques sociales plus larges, telles que la dynamique de reconfiguration de l'espace urbain, les procès de *gamification*, les nouvelles pratiques de didactique et de médiation culturelle.

La rédaction de *Carte Semiotiche* invite à envoyer un abstract en italien, anglais, français ou espagnol (max. 2000 caractères espaces compris ou 500 mots) accompagnées d'un bref profil

biographique (max. 10 lignes) avant le xxxxx à l'adresse suivante : cartesemiotiche@gmail.com

La rédaction de Carte Semiotiche vous invite à envoyer vos propositions de contribution en italien, anglais, français ou espagnol (max. 2000 caractères espaces compris ou 500 mots) accompagnées d'un bref profil biographique (max. 10 lignes) avant le 15 OCTOBRE 2020 à les adresses suivantes: cartesemiotiche@gmail.com; lucia.corrain@unibo.it; ottavia.mosca2@unibo.it; mircovannoni@gmail.com.

Contributions en italien, anglais, français ou espagnol

Longueur de l'abstract : max. 2000 caractères espaces compris (500 mots)

Longueur des articles : max. 40.000 caractères espaces compris (8000 mots)

Images : n/b dans le texte et en couleurs (jpg, png, 300 DPI)

Échéance remise de l'abstract : 15 SEPTEMBRE 2020

Date de communication de l'admission des propositions : 30 SEPTEMBRE 2020

Échéance remise des contributions sélectionnées : 15 JANVIER 2021

Fin du processus de révision : 15 MARS 2021

Date de sortie du volume : NOV. 2021

Carte Semiotiche es una revista de Semiótica y Teoría de la imagen de carácter internacional e interdisciplinar, dedicada al estudio de las imágenes y sus modos de producción de sentido.

La revista pretende ser un lugar de reflexión para acoger e incentivar la pluralidad de puntos de vista sobre la dimensión visual y sensible de los lenguajes y de los objetos culturales. En cada uno de sus volúmenes, esta publicación de carácter monográfico y frecuencia anual, desarrolla un enfoque teórico que implica distintas tradiciones académicas. La revista acepta aportaciones tanto de jóvenes investigadores como de expertos consolidados.

Carte Semiotiche privilegia la orientación hacia el texto y la dimensión analítica de la investigación, con la convicción de que el análisis textual es el instrumento más útil para la colaboración entre enfoques disciplinares distintos, además de servir para construir una elaboración teórica eficaz y respetuosa con la singularidad y la densidad de aquellos objetos con los que se confronta.

LLAMADA DE ARTÍCULOS CARTE SEMIOTICHE ANNALI 7 FIGURAS DE LA INMERSIVIDAD

Ed. by Lucia Corrain, Mirco Vannoni

Con el advenimiento de las tecnologías digitales, asistimos a la difusión progresiva del término *inmersividad*. Este lema, que tiene su raíz en la voz latina *mergere*, “emerger” o “emergencia”, remite a la experiencia de un cuerpo completamente envuelto y englobado, al tiempo que da cuenta de una relación con la imagen, y en general, con un objeto de conocimiento, desde una dimensión puramente *presencial* a una *immersiva*, en la cual la experiencia se convierte en presencia (Eugeni, 2018).

En esta acepción, el “efecto inmersivo” plantea una serie de cuestiones que ponen en duda la dimensión genealógica de las múltiples formas mediales, así como las estrategias de construcción de la experiencia estética elaborada a través de la Historia del Arte y las imágenes.

La relación de dispositivos como las *SmartGlasses* o los visores de Realidad Virtual (RV) con los antiguos instrumentos ópticos pre-cinematográficos, no se pueden reducir a un principio evolutivo. Es este el caso del *estereoscopio* del siglo XIX (Crary 1990) o del *panorama* (Grau 2003), que comparten con los más recientes hallazgos tecnológicos el problema de una «percepción estética canalizada» (Montani 2014).

Del mismo modo, la pintura *trompe l'oeil*, el cine en 3D, las capillas barrocas, o las contemporáneas *durational performances*, suscitan idéntico problema, en función del simulacro de continuidad entre el espacio de la experiencia y el espacio representado, en la medida en que implican la construcción de una mirada “desde dentro” de la representación y de los efectos estéticos, veredictivos y pasionales que tal proximidad produce.

Lo que subyace a estas nuevas tecnologías es la idea de una “penetración en la obra”, es decir, una experiencia estética en la cual parece colapsar toda distancia entre el sujeto y el objeto del sentir y del conocer: un *milieu* en el que la experiencia inmersiva que se despliega merece atención por su propia peculiaridad estratégica de reorganización de la experiencia sensible.

Una concepción similar guía la “competición por lo real” que nutre las dinámicas de remediación (Bolter y Grusin 1999). Dichas dinámicas remiten también a los dispositivos visuales y, en particular, a la pregnancia teórica del modelo de la “ventana hacia el mundo”, con base en la teoría de la perspectiva albertiana.

Aquello que definimos como “inmersividad” localiza por tanto un campo estratificado de problemáticas e interrogantes que el presente número de *Carme Semiotiche* se propone investigar a partir de sus *figuras*, es decir, en función del terreno de sus manifestaciones en las obras, en las prácticas profesionales o lúdicas, en los instrumentos técnicos o en otros materiales heterogéneos que nutren y remodelan constantemente el archivo de la cultura.

Con tal propósito, resulta central, en primer lugar, reflexionar sobre el armazón enunciativo de la representación, así como sobre las marcas responsables de sus efectos reflexivos, a partir de las profundas transformaciones y reconfiguraciones del marco-ventana.

En particular, la tensión entre opacidad y transparencia constitutiva de la inmersividad convoca dos cuestiones estrechamente conectadas: los modos de construcción de efectos de realidad y los regímenes de verdad que de ellos dependen, que la semiótica aproxima en términos de veredicción y, más en general, de estrategias persuasivas de hacer saber y hacer creer como verdadero; y la centralidad del cuerpo y de la estética en el interior de la experiencia inmersiva, que convoca al mismo tiempo problemáticas ligadas a la *eficacia* de las imágenes. En el centro de una relación tal, el estatuto del *observador*, o mejor dicho, de la instancia subjetiva inmanente que la imagen co-instituye junto al objeto, no es que pueda definirse en términos exclusivamente cognitivos. Por otro lado, la misma experiencia sensorial responsable del ambiente inmersivo no se reduce a simples estímulos visuales, sino que prevé movimientos y desplazamientos del cuerpo, duraciones y recorridos, en los que toda realización concreta depende de las acciones del sujeto encarnado en una práctica concreta.

El análisis del tejido escópico inscrito en el dispositivo inmersivo no es por tanto suficiente como para darse cuenta de los efectos de sujeto y de los modos para su construcción. De un lado, la dimensión protésica de la inmersividad impone una reflexión sobre la relación hombre/máquina, e invita a analizar las interfaces y los criterios semánticos y sintácticos que guían la programación y la construcción. De otra parte, la inmersividad convoca un cuerpo entendido fenomenológicamente, que requiere la observación analítica de las prácticas que sus acciones realizan y reestructuran, así como las interacciones visuales inscritas en el dispositivo.

Señalamos especialmente los siguientes ámbitos de desarrollo de las aportaciones:

- genealogías de la inmersividad: genealogía de los efectos inmersivos en las distintas formas mediales;
- dispositivos de presentación: ilusionismo de la transparencia, modelos y estrategias de enunciación responsables de los efectos de inmersión, eficacia de y en las experiencias inmersivas;

- formas inmersivas de implicación espectral en la cultura visual contemporánea: cine, artes visuales y performativas, el museo y sus transformaciones;
- prácticas y políticas de la inmersividad: roles de la *realidad virtual*, *realidad aumentada* y *realidad mixta* en el interior de prácticas sociales más amplias, como por ejemplo, en las dinámicas de reconfiguración del espacio urbano, en tantos trasuntos de procesos de gamificación, o en las nuevas prácticas de didáctica y mediación cultural.

La redacción de *Carte Semiotiche* invita a enviar propuestas de aportaciones en italiano, inglés, francés o español (máx. 2000 caracteres con espacios incluidos, o 500 palabras), acompañadas de un breve perfil biográfico (máx. 10 líneas) antes del 15 de SEPTIEMBRE 2020 a las siguientes direcciones de correo electrónico:

cartesemiotiche@gmail.com; lucia.corrain@unibo.it; ottavia.mosca2@unibo.it; mircovannoni@gmail.com.

Aportaciones en italiano, inglés, francés y español.

Extensión del resumen: máximo 2000 caracteres con espacios incluidos (500 palabras).

Extensión de los artículos: máximo 40.000 caracteres con espacios incluidos (8000 palabras).

Imágenes: b/n en el cuerpo del texto y a color (jpg, png; 300DPI).

Fecha límite para el envío de resúmenes: 15 SEPTIEMBRE 2020 Fecha de comunicación de la aceptación de las propuestas: 30 SEPTIEMBRE 2020

Fecha límite de entrega de los trabajos seleccionados: 15 ENERO 2021

Fin del proceso de revisión: 15 MARZO 2021

Fecha prevista para la publicación del volumen: NOV. 2021