Indice

Parte prima

Introduzione 1

Parte seconda

Rappresentazione, corpo, schermo

Introduzione 24
Davanti alla finestra: immobilità. 26
Specchio e schermo 30
Fine della staticità spettatoriale?. 33
Distanza dallo schermo 40
Distanza-vicinanza e modularità e frammentazione del soggetto digitale . 42
Cornici 64
Distanza esperienziale 67
Schermi a confronto 73
Dentro lo schermo?. 76

Parte terza

L'immagine al plurale

Introduzione. 82
Dinamiche culturali 88
Alfabetizzazione visiva: rignognizione storico-culturale 90
Anestesia o iper-estesia dell'immagine? 95
Come funziona l'immagine plurale? 98
Manipolabilità 100

Riduzione. 102
Giustapposizione 104
L'immagine simultanea: un passo indietro 107
L'immagine simultanea oggi: frantumazione 111
Griglie 113
Mappe 115
Fine del regime scopico della griglia? 122
Verso il regime visuale della sovrapposizione 125
Dis-omogeneità 125
Sovrapposizioni 129

Parte quarta

Il consumo delle immagini

Introduzione 138
Bulimia, consumo e immagine digitale 139
Variabilità e individualismo 147
Profondità e superficie nell'immagine digitale. 149
Livellamento digitale 151
Attenzione e profondità: esperienza dello schermo 153
Alterazioni 157
Nonostante l'immagine plurale 159
Libertà digitale? 163
Versatilità del nuovo *milieu* 164
Il *punctum* nell'archivio digitale 167

Parte quinta

Controllo ed Esibizione on line

Introduzione: la crisi del soggetto visuale 176
Controllo 179
Controllo dall'alto: il mercato 180
Controllo dal basso. 182
Esposizione volontaria allo sguardo collettivo 184
Paura dell'invisibilità 189
Tattica di resistenza? 194
Opposizione consapevole al controllo 196
Opposizione implicita 199
Destabilizzazione del ruolo spettatoriale. 202
Aberrazioni?. 207
Il caso Josh Harris 210
Il biopotere di un software digitale 213

Parte sesta

Scarti visuali 221

riferimenti bibliografici 241