

Sezione Visuale

La sezione ospita contributi che usano immagini, suoni e dispositivi narrativi come strumenti di indagine sociologica. Non si tratta di “illustrare” un testo: l’obiettivo è produrre conoscenza attraverso forme visuali e audiovisive, sperimentando linguaggi artigianali e autoriali, dal photo-essay al video, dal fumetto alla ricerca su videogiochi e mondi digitali. La sezione accoglie contributi a tema sociologico libero (non obbligatoriamente legato alla parte monografica).

Tipi di contributi accettati (indicativi, non esaustivi)

1. *Articoli con materiali visuali integrati*

Articoli scientifici “classici” che incorporano analisi di immagini, fotografie, frame, mappe, tavole, video, animazioni, etc. mediante anche rimandi a contenuti audiovisivi tramite link e QR code. I materiali visuali non sono accessori: devono essere parte dell’argomentazione, del metodo e/o dell’analisi. Si vedano le norme editoriali delle altre sezioni della rivista.

2. *Articoli teorici o metodologici*

Contributi di taglio teorico o metodologico dedicati alla sociologia visuale, alla riflessione sulla visualità in ambito sociale e ai metodi della ricerca visuale, anche in assenza di un corpus visuale originale. Rientrano in questa categoria anche saggi su autori e autrici, concetti, questioni epistemologiche ed etiche, nonché riflessioni sull’uso di immagini, audiovisivi e altri dispositivi visuali nella produzione, analisi e restituzione del sapere sociologico. Si vedano le norme editoriali delle altre sezioni della rivista.

3. *Photo-essay e visual essay*

Sequenze fotografiche o composizioni visuali accompagnate da testo breve o commento analitico. Sono benvenuti lavori etnografici, urbani, di ricerca sul lavoro, sulle culture digitali, sul consumo, sulla memoria, sul corpo, ecc.

4. *Video e audiovisivo*

Contributi video (etnografici, documentari sociali, videoregistrazioni di interazioni, diari audiovisivi, time-lapse, archivi montati, sperimentazioni) con breve nota metodologica e contestualizzazione analitica. Sono accettate anche forme ibride tra documentario, saggio e ricerca-creazione.

5. *Fumetto e sociologia disegnata*

Strisce, tavole, brevi racconti a fumetti o graphic essay che traducono concetti, scene sociali e micro-interazioni in forma sequenziale. È particolarmente apprezzata la capacità di rendere visibili procedure, norme implicite, conflitti interpretativi, atmosfere e “ordini nascosti” della vita sociale.

6. *Videogiochi, mondi virtuali e forme interattive*

Contributi che analizzano videogiochi, gameplay, community, piattaforme di streaming, modding, machinima, ambienti immersivi e pratiche partecipative. Possono essere saggi visuali basati su screenshot e sequenze, micro-etnografie di comunità, analisi di narrazioni e meccaniche sociali, o materiali originali prodotti come parte della ricerca.

7. *Recensioni visuali e audiovisivo, note critiche e interviste*

Recensioni di film etnografici, documentari sociali, video-saggi, archivi audiovisivi, libri e metodi di ricerca visuale, note critiche e interviste. Si vedano le norme redazionali delle altre sezioni della rivista. È possibile proporre anche recensioni in formato video o ibrido (testo + materiali).

8. *“Altro” e sperimentazioni artistiche*

Installazioni, animazioni e/o cartoni animati, collage, mappe sensibili, data-visualization critica, fotografia performativa, graphic design come metodo, progetti transmediali, forme di ricerca-creazione e contaminazioni tra arte e scienza sociale. Se non rientra in una categoria, probabilmente ci interessa lo stesso.

Lingue accettate

Sono accettati contributi (testuali e di accompagnamento) in italiano, inglese, francese, spagnolo e portoghese.

Criteri di valutazione

I contributi vengono valutati per: rilevanza sociologica; chiarezza della domanda e del posizionamento; qualità metodologica; coerenza tra forma scelta e obiettivo conoscitivo; cura editoriale dei materiali; rispetto di privacy, consenso e diritti d'autore.

Indicazioni pratiche minime (da adattare alla tipologia)

- Ogni submission deve includere: titolo, autore/i, affiliazione (se presente), breve abstract e parole chiave.
- Per foto, tavole, frame, immagini: inviare file in alta qualità e una breve didascalia/nota di contesto per ciascun elemento (quando necessario).
- Per video o contenuti interattivi: fornire link stabile (piattaforma o repository), eventuale password, durata, formato e una nota metodologica essenziale (come è stato prodotto, in quali condizioni, con quali criteri di selezione/montaggio).
- Per fumetti e graphic essay: inviare PDF ad alta qualità e, se utile, una nota che spieghi l'idea sociologica e le scelte narrative (2.000–5.000 battute circa).
- Per videogiochi e mondi digitali: specificare oggetto, contesto (piattaforma, community, periodo osservato) e materiali utilizzati (screenshot, trascrizioni, clip, fieldnotes).

Articoli “classici” con materiali visuali

Se la submission è un articolo tradizionale con inserimento strutturale di materiali visuali, si applicano le regole editoriali generali della rivista per gli articoli: indicativamente 45.000–55.000 battute (spazi, note e bibliografia inclusi) e formattazione standard (Times New Roman 12). Si rimanda al sito della rivista per le regole editoriali. I materiali visuali e i rimandi audiovisivi vanno però pensati come parte integrante dell'argomentazione, non come appendice.

Nota su etica e responsabilità

La sezione Visuale richiede attenzione particolare a consenso, anonimizzazione, contesti sensibili, tutela di soggetti vulnerabili e diritti delle immagini. In caso di dubbi, la redazione può richiedere chiarimenti o modifiche prima della valutazione finale.

Questa sezione è pensata come un laboratorio. L'idea è semplice: più che “mostrare” la sociologia, farla lavorare nella materia visiva.