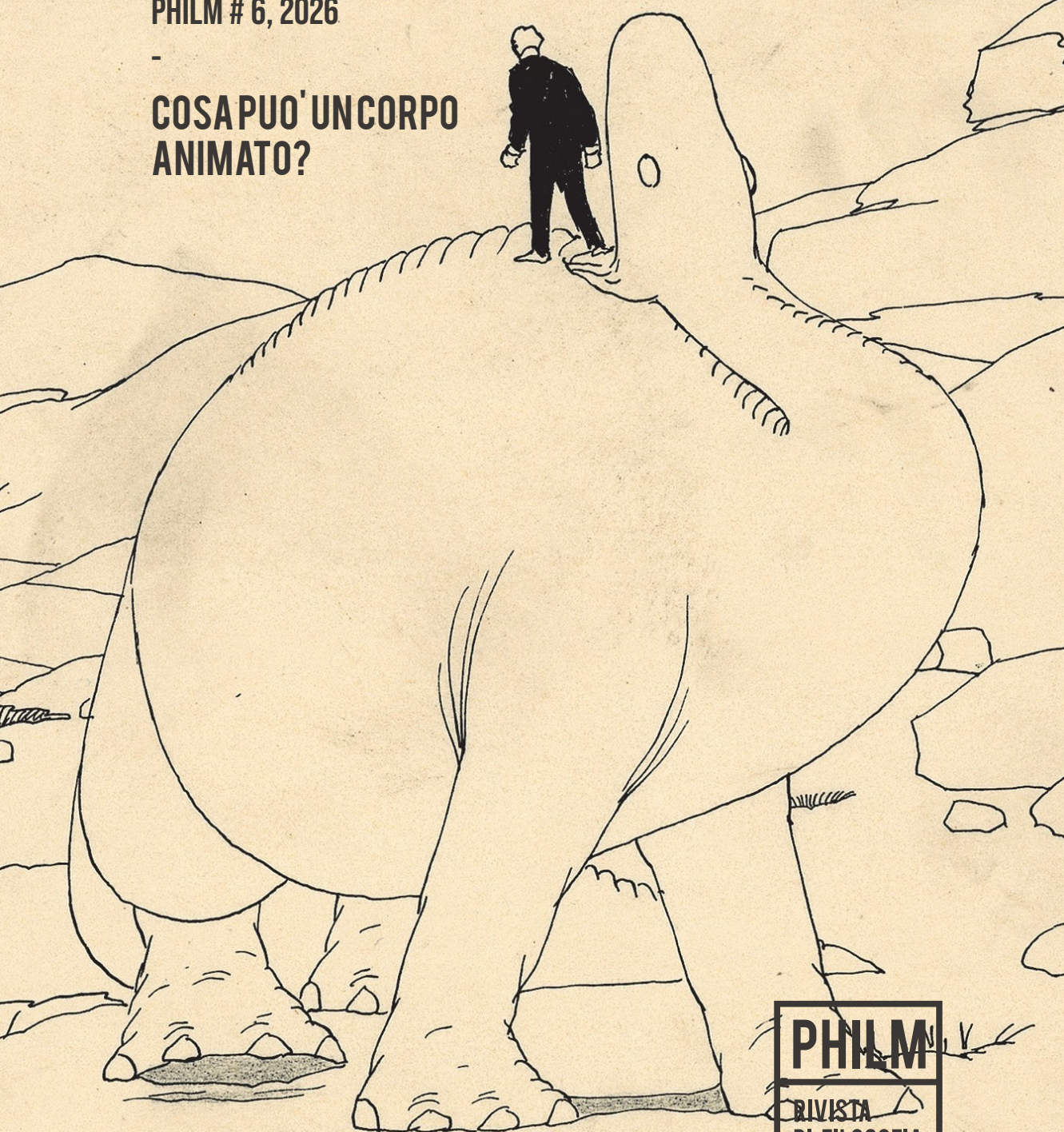


CALL FOR PAPERS

PHILM # 6, 2026

-
**COSA PUO' UN CORPO
ANIMATO?**



PHILM
RIVISTA
DI FILOSOFIA
E CINEMA

348

Sulla rivista

PHILM: Rivista di filosofia e cinema è stata fondata con l'obiettivo di esaminare le complesse interconnessioni tra la società contemporanea e le varie forme di espressione che costituiscono il panorama audiovisivo. Nell'era contemporanea, è di fondamentale importanza esaminare i confini mutevoli tra l'immaginazione e la realtà, tra le icone e il mondo tangibile, tra gli schermi e le pratiche, tra il visivo e il gestuale, nella misura in cui essi contribuiscono a plasmare il paesaggio culturale del presente e del futuro. La ricerca condotta da PHILM non riguarda solo il cinema in senso classico, ma esamina anche le implicazioni più ampie delle nuove pratiche mediali che influenzano la percezione della realtà, modificando le nostre coordinate spazio-temporali e ridefinendo il significato stesso del concetto di esperienza e soggettività. La rivista si propone inoltre come un percorso di ricerca aperto a prospettive transdisciplinari; la sua vocazione filosofica è alimentata dal coinvolgimento di storici e teorici del cinema, estetologi, antropologi e artisti che sono interessati a riflettere sul rapporto tra cinema e pensiero.

info: <https://vup.univr.it/index.php/PHILM/index>

About the Journal

PHILM: Journal of Philosophy and Cinema was established with the aim of examining the complex interconnections between contemporary society and the various forms of expression that constitute the audiovisual landscape. In the contemporary era, it is of fundamental importance to examine the shifting boundaries between imagination and reality, between icons and tangible world, between screens and practices, between the visual and the gestural, insofar as they contribute to the shaping of the cultural landscape of the present and future. The research conducted by PHILM will not only concern cinema in the classical sense but will also examine the broader implications of the new media practices affecting our perception of reality, modifying our space-time coordinates and redefining the very meaning of the concept of experience and subjectivity. The journal proposes itself as a research path open to transdisciplinary perspectives. Its philosophical vocation is nourished by the involvement of film historians and theorists, aesthetologists, anthropologists and artists who reflect on the relationship between cinema and thought.

info: <https://vup.univr.it/index.php/PHILM/index>

What Can an Animated Body Do?

In Émile Cohl's famous 1908 short film *Fantasmagorie*—often considered the first animated film in the history of moving images—white lines drawn on black cardboard come to life. In the opening scene, a man in a projection room is partially blinded by a voluminous feathered hat. Plucking the feathers becomes a gesture of “seeing better”: the removal of a “real” obstacle that blocks the phantasmagorias projected on screen.

Taking up this metaphor, the upcoming issue of *PHILM* aims to explore the notion of animation as a rupture from the constraints of indexicality that typically anchor filmic recording. Here, animation is not limited to cartoons or CGI character creation, but is understood as a process inherent to any moving image—whereby a sign can “become animated.” Yet in what way, and within what space?

If something becomes animated, it does so within a hybrid and liminal space: an anarchic and schizophrenic zone of the image's two-dimensional field. Animation marks the site of a chaotic “overcrowding of signs,” such that only through the superimposition of differing poses can something take form, move, and be perceived as alive. Within this theoretical framework, animation is no longer a genre, but an event internal to the moving image—a process that can emerge in cinema as well as in animated films. Telling examples include the use of lettering in cinematic expressionism, the insertion of extraneous images into filmic space, or the framing of filmic situations such as posters or textual references to other films. While cinema and animation may appear structurally distinct, many cinematic trajectories are marked by their capacity to venture into territories proper to animation, breaking loose from the constraints of screen-bound realism. The digital and the rise of special effects have further blurred the boundary between cinema and animation, enabling new phantasmagorias to emerge. But what continuities and divergences persist between digitally generated phantasmagorias and those created through animated drawing? To what extent has contemporary cinema, with its special effects, intercepted—or perhaps betrayed—that “threshold within the threshold” unique to the animated line? What can an animated body do, in contrast or in proximity to a filmic one? And how might such inquiry reshape our understanding

of the image itself, whose frame—rather than functioning as a constraint—comes to host asymmetric elements (drawings, letters, ideograms, or pictograms) that continually rearticulate its status?

PHILM therefore invites contributions that explore the relationship between animation and filmic images, extending beyond the genres of cartoon or anime, to identify the theoretical implications that the concept of “animation” holds for the construction of moving images.

Selection Procedure

Please send an abstract of a maximum of 1000 characters (including spaces) by the **1st of September 2025** to the editorial board address: philm.redazione@gmail.com, indicating the title of the proposal, the section of the journal in which you intend to participate (Scritture or Tracce) and a short biography of the author. Proposals will be evaluated by the editorial board and the results of the selection will be communicated, by email, by the **30th of September 2025**. Selected contributions must then be submitted by **May 2026** and will be subject to double-blind peer review.

Contributions, written and composed specifically for the journal, must fall into one of the following sections:

* **Scritture**: in-depth essays dedicated to the specific theme of the single issue, between 25000 and 30000 characters in length (including spaces and notes);

* **Tracce**: shorter articles, dedicated to individual films or video-art works which are linked to the theme of the issue but between 15000 and 20000 characters long (including spaces and notes).

The volume is expected to be published by the end of 2026.

Cosa può un corpo animato?

Nel celebre cortometraggio di Émile Cohl del 1908, *Fantasmagorie* – candidato al titolo di primo film d’animazione della storia delle immagini in movimento – i segni bianchi tracciati su cartoncino nero prendono vita e, in apertura, un uomo in una sala di proiezione viene parzialmente accecato da un voluminoso cappello piumato. Strappare le piume diventa l’atto di un “veder meglio” rispetto a uno schermo cinematografico: la decostruzione di un ostacolo “reale” che ostruisce le fantasmagorie sullo schermo.

Sulla scia di questa metafora, il prossimo numero di PHILM intende esplorare la nozione di animazione come operazione di rottura con i vincoli d’indessicalità, entro i quali la ripresa cinematografica normalmente s’incardina. Si tratta di pensare il concetto di animazione come implicato non esclusivamente nel cartone animato o nella creazione di personaggi in CGI, ma come processo aperto all’interno di qualsiasi immagine in movimento e per il quale un segno può “animarsi”. Ma in che modo ed entro quale spazio?

Se qualcosa si anima lo fa in uno spazio ibrido e liminale, in una porzione anarchica e schizofrenica dello spazio bidimensionale dell’immagine. Quello dell’animazione è necessariamente il luogo di un caotico “affollamento dei segni” tale per cui solo attraverso una sovrapposizione di pose differenti qualcosa si anima, prende forma e si lascia percepire come vivo.

All’interno di questa cornice teoretica, l’animazione smette d’essere un genere per divenire un evento interno all’immagine in movimento, un processo che può manifestarsi nell’immagine cinematografica tanto quanto nei cartoni animati (esemplari sono in questo senso il lettering nell’avventura cinematografica dell’espressionismo, gli inserimenti di altre immagini all’interno dell’immagine filmica o la ripresa di situazioni cinematografiche, come locandine o rimandi scritti ad altri film).

Se cinema e animazione appaiono strutturalmente distinti, pure molti percorsi cinematografici appaiono caratterizzati dalla capacità di sconfinare in altri territori, propri dell’animazione, scardinando i vincoli del reale sullo schermo.

Il digitale e gli effetti speciali hanno ulteriormente messo in crisi il confine tra cinema e animazione, permettendo al cinema di realizzare nuove fantasmagorie. Ma quali continuità e differenze permangono tra la fantasmagoria artificiale generata in di-

gitale e quella ottenuta con disegni animati? In che misura il cinema contemporaneo, con i suoi effetti speciali, ha intercettato (o tradito) quella “soglia nella soglia” tipica del tratto animato? Che cosa può realmente un corpo animato, in opposizione o in prossimità a un corpo filmico? In che modo questa riflessione ci permette di pensare la natura stessa dell’immagine la cui cornice, lungi dal fungere da vincolo, finisce per accogliere elementi asimmetrici (disegni, lettering, ideogrammi o pittogrammi) che ne riscrivono continuamente lo statuto?

PHILM invita pertanto contributi che esplorino la relazione tra animazione e immagini filmiche, anche al di là del genere del cartone animato o dell’anime, individuando le implicazioni teoriche che il concetto di “animazione” possiede per la costruzione stessa delle immagini in movimento.

Procedura di selezione

Si prega di inviare un abstract di massimo 1000 battute (spazi inclusi) entro il **1° settembre 2025** all’indirizzo della redazione: philm.redazione@gmail.com indicando il titolo della proposta, la sezione della rivista a cui si intende partecipare (Scritture o Tracce) e una breve biografia dell’autore o dell’autrice. Le proposte verranno valutate dalla redazione e gli esiti della selezione verranno comunicati, via mail, entro il **30 settembre 2025**. I contributi selezionati dovranno poi essere inviati entro il mese di **maggio 2026** e saranno sottoposti a double-blind peer review.

I contributi, scritti e composti appositamente per la rivista, dovranno rientrare in una delle seguenti sezioni:

- * **Scritture**: saggi di approfondimento dedicati al tema specifico del singolo numero, di lunghezza compresa tra i 25000 e i 30000 caratteri (spazi e note inclusi);
- * **Tracce**: articoli più brevi, dedicati a singoli film, opere video-artistiche, sempre legati al tema del numero, di lunghezza compresa tra i 15000 e i 20000 caratteri (spazi e note inclusi).

La pubblicazione del volume è prevista entro la fine del 2026.

In copertina: Winsor McCay drew himself on the back of the title character in his short film "Gertie the Dinosaur" (1914)