



Corpi & Nuove Tecnologie

Dr. Giorgio Cipolletta

- “Nuovi media”: espressione impiegata per classificare un insieme ampio di fenomeni. Non chiara definizione ed estensione del concetto
- Alcuni elementi nuovi esistono, ma altri caratteri definiti come “nuovi” appartenevano già ai media “vecchi”
- Tutti i “nuovi media” sono caratterizzati da:
 - codifica digitale
 - multimedialità
 - interattività
 - ipertestualità

*L'avvento di Internet *

- Internet: sistema di computer e reti collegati attraverso canali diversi e impieganti il gruppo di protocolli TCP/IP
- Caratteristiche tecniche: architettura policefala basata sulla cooperazione, ridondanza informativa, comunicazione tra piattaforme diverse
- Tre fasi fondamentali:
 - prima fase: rete sperimentale ristretta a pochi centri di ricerca statunitensi (perlopiù militari)
 - seconda fase: rete come struttura pubblica che unisce università e centri di ricerca in Europa e US
 - terza fase: rete come strumento globalmente diffuso di comunicazione, intrattenimento e business

La CMC

- La comunicazione mediata da computer (CMC) presenta insieme elementi di comunicazione uno-a-uno, uno-a-molti e molti-a-molti
- Essa impone pertanto una revisione delle distinzioni tradizionali tra “comunicazione interpersonale” e mass media e propone nuove domande di ricerca
- L'interdisciplinarietà come chiave per affrontare la CMC e le evoluzioni nell'uso della rete come tracce per l'evoluzione delle domande di ricerca

Teorie della Cmc/ Cmc socialmente povera

- Ricerche sugli effetti della CMC in ambito organizzativo
- Caratteri centrali CMC: scarsità di informazioni sul contesto sociale e scarsità di norme condivise
- Effetti contrastanti : CMC incentiva partecipazione orizzontale e insieme deresponsabilizza rispetto a vincoli normativi e comunitari
- CMC può risultare talvolta *efficace*, ma la ristrettezza di banda ne fa un medium *povero* a livello sociale
- *Limiti*: determinismo, limitata esplicatività dei costrutti, inadeguatezza dell'approccio sperimentale

Teorie della Cmc / Cmc socialmente ricca

- Spostamento focus ricerche dagli effetti della CMC alla costruzione sociale degli ambienti e del loro senso
- Le caratteristiche dei comportamenti online dipendono anche dal **contesto sociale** e dalla natura degli spazi
- Temi trattati: formazione dell'identità, sistemi di ruolo, acquisizione di linguaggio, negoziazione sulle norme
- Approccio di ricerca qualitativo e comprendente, con cui il ricercatore si cala all'interno del mondo virtuale costruito dai partecipanti all'interazione

Teorie della Cmc/ Cmc come dimensione quotidiana

- Ricerche sui cambiamenti sociali complessivi associati all'*integrazione* della CMC entro la vita quotidiana
- Linee generali delle attuali ricerche:
 - attenzione alla dimensione rituale della comunicazione online
 - tematizzazione dei processi di costruzione / gestione / controllo dell'informazione sociale
 - interesse per gli aspetti cognitivi delle norme, dei valori, degli schemi interpretativi
- Comprensione della CMC come parte dello sforzo complessivo di comprensione della **società dell'informazione**

La costruzione dell'identità online

- La CMC garantisce libertà rispetto ai giochi d'identità (nickname, pseudonimi, firme)
- Possibile costruire un'identità per ogni contesto digitale frequentato (identità a finestre). Tuttavia, l'intreccio tra online e offline suggerisce integrazione dell'identità
- Spazi di rete come spazi di sperimentazione. Gli individui giocano con le regole, sospesi tra partecipazione e disimpegno (rete come *moratorium*)
- Rischio di deresponsabilizzazione e di mancata comprensione dell'irreversibilità di molte scelte reali

Le comunità virtuali

- Le **comunità virtuali** sono evocate molto spesso. Anche a causa di due equivoci terminologici:
 - sono scambiate per “comunità” delle aggregazioni sociali generiche
 - “virtuale” è usato come sinonimo di ingannevole, poco dignitoso od opposto a “reale”
- Nei fatti, le comunità virtuali esistono e sono del tutto *reali* negli effetti. Differenze rispetto ai contesti fisici: permeabilità, dialettica limitata, ciberbalcanizzazione
- Oggi le comunità virtuali sono sempre più integrate nella socialità offline. Costituiscono parti di reticoli sociali costruiti intorno a scelte individuali (in Castells, comunità virtuali come perni della “Società reticolare”)

Reti, politica e sfera pubblica

- Democrazia partecipativa: le reti supportano l'acquisizione, l'elaborazione e il re-impiego critico dell'informazione
- In realtà, l'interpellazione mediatica continua procede con (aumenta) il disinteresse dei cittadini
- Forma e modi d'accesso ai network importanti per partecipazione
- Tecnopolitica: dall'importazione di "logica digitale" nata nel privato, mutamenti nella logica e nelle prassi politiche
- Reti civiche: spazi pubblici d'uso della telematica per la partecipazione, la comunicazione istituzionale, l'erogazione di servizi

L'aggressività verbale (antipolitica)

MOVIMENTO 5 STELLE

Voi, anzi: tu

Il corpo, le emozioni



“La sua faccia è estremamente mobile, possiede una maschera tragica e una maschera comica. A volte sta parlando di problemi gravi e indossa la maschera tragica, poi all'improvviso cambia espressione, dice una battuta e ride. Scatenando l'effetto comico



E' il gesto del Cavaliere diventato celebre nel 2008, quando lo utilizzò al termine del confronto tv con Prodi per lanciare la promessa di cancellare l'Ici. “E' l'atto di interpellazione più forte che c'è. Buca lo schermo, va oltre la telecamera, oltre il cameraman, entra in casa della gente. E' un modo di dare del “tu” e entrare nel salotto della gente”



Ha spesso gli occhi bassi, non guarda quasi mai in camera e nemmeno chi lo intervista. Non è una cosa facile da cambiare per chi ha sempre avuto quel comportamento. Sono i suoi comportamenti spontanei, gli stessi che ha quando tiene lezione in aula”.



#stai sereno

Matteo Renzi Account verificato

@matteorenzi

Presidente del Consiglio dei Ministri.
Segretario del PD



Diritti e movimenti della società in rete

- **Privacy:** nuovo diritto fondamentale, caratteristico della “network society”. Importanza degli strumenti crittografici
- L’innovazione tecnico-sociale riconfigura alleanze e network di azione (es.: dibattito EU su brevettabilità software)
- **Movimenti sociali:** azioni collettive implicanti solidarietà, conflittualità e rottura dei limiti di compatibilità del sistema
- In rete, è possibile esprimere un autonomo ordine del discorso (pratiche e visioni). Decisivi anche l’**omologia organizzativa** tra rete e movimento e la **scala globale della collaborazione**
- Riappropriazione della pratica di produzione mediale: “become your media”

Dal software libero alla libera conoscenza

- **Free software:** software che gli utenti possono liberamente usare, modificare, condividere per qualsiasi uso lecito. Il suo codice sorgente è disponibile a tutti
- **Etica hacker** base del free software. Valori: condivisione idee e risultati, anticonformismo, gusto della scoperta
- Free software non è solo un prodotto, ma anche una metodologia, un modello organizzativo, un'idea di oggetto e tutela. Rapida diffusione modello entro e oltre il campo dell'informatica
- Software come forma di conoscenza. Caratteri comuni: risorse non scarse, condivisione che accresce valore e qualità

Nuovi apocalittici/digitali e nuovi integrati/digitali

- La vecchia dicotomia “apocalittici-integrati” riproposta oggi rispetto a internet
- Secondo i nuovi apocalittici, internet dissolve i legami sociali e opera una manipolazione ideologica sugli utenti. Per i nuovi integrati, al contrario internet supporta un sostantivo livellamento delle differenze sociali
- I nuovi apocalittici ignorano la dimensione attiva legata alla “navigazione” e la componente sociale propria della comunicazione many-to-many
- La visione “neo-integrata” trascura il fatto che un accesso allargato all’informazione non implica automaticamente maggiore eguaglianza (l’informazione non è potere in sé)



*Possiamo
cambiare il
significato della
parola "cura".*

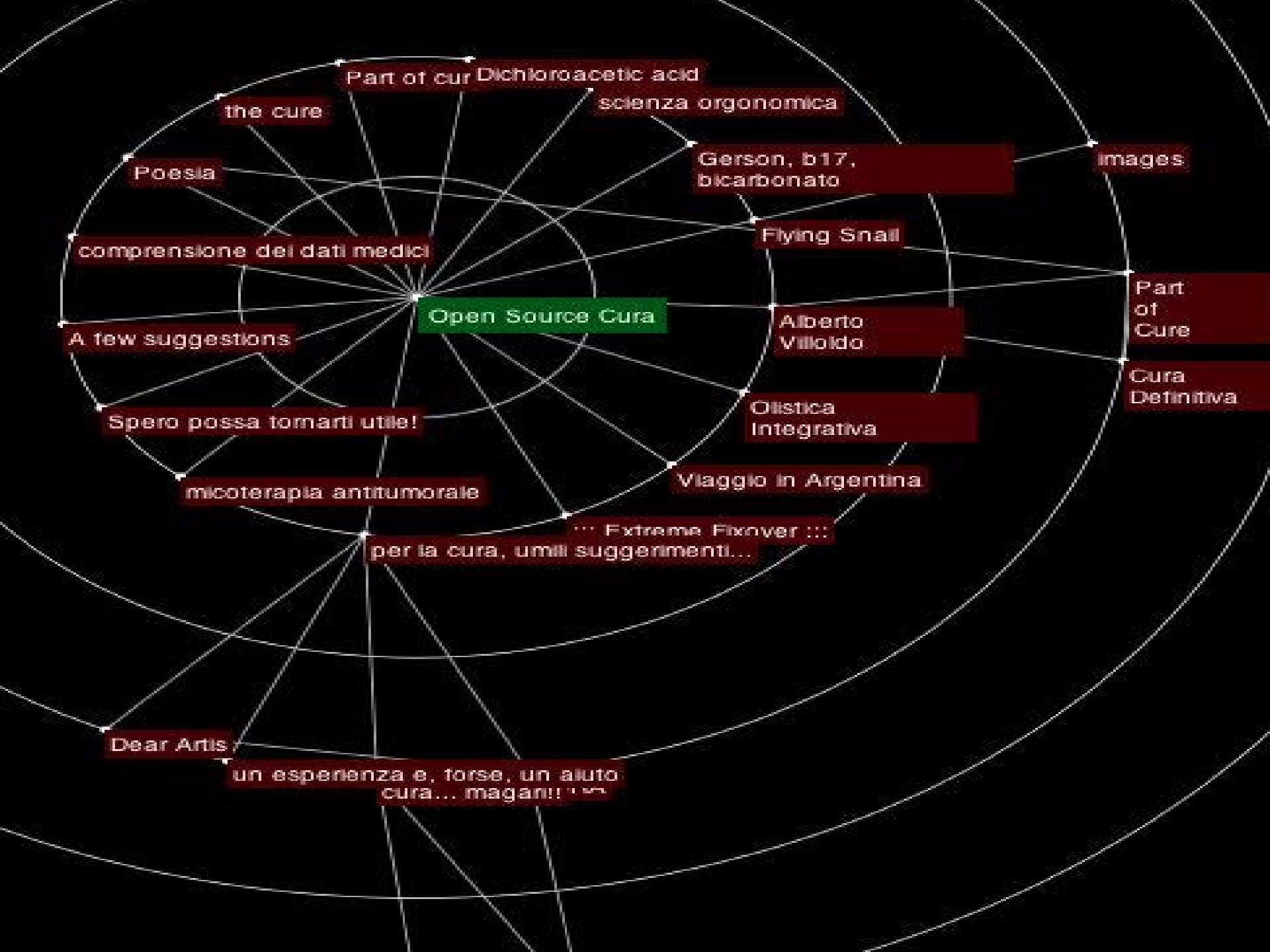
*Possiamo
trasformare il ruolo
della conoscenza.
Possiamo essere
umani.*



Questa è una
CURA. È la
mia CURA OPEN
SOURCE

La mia cura
(salvatore
iaconesi)

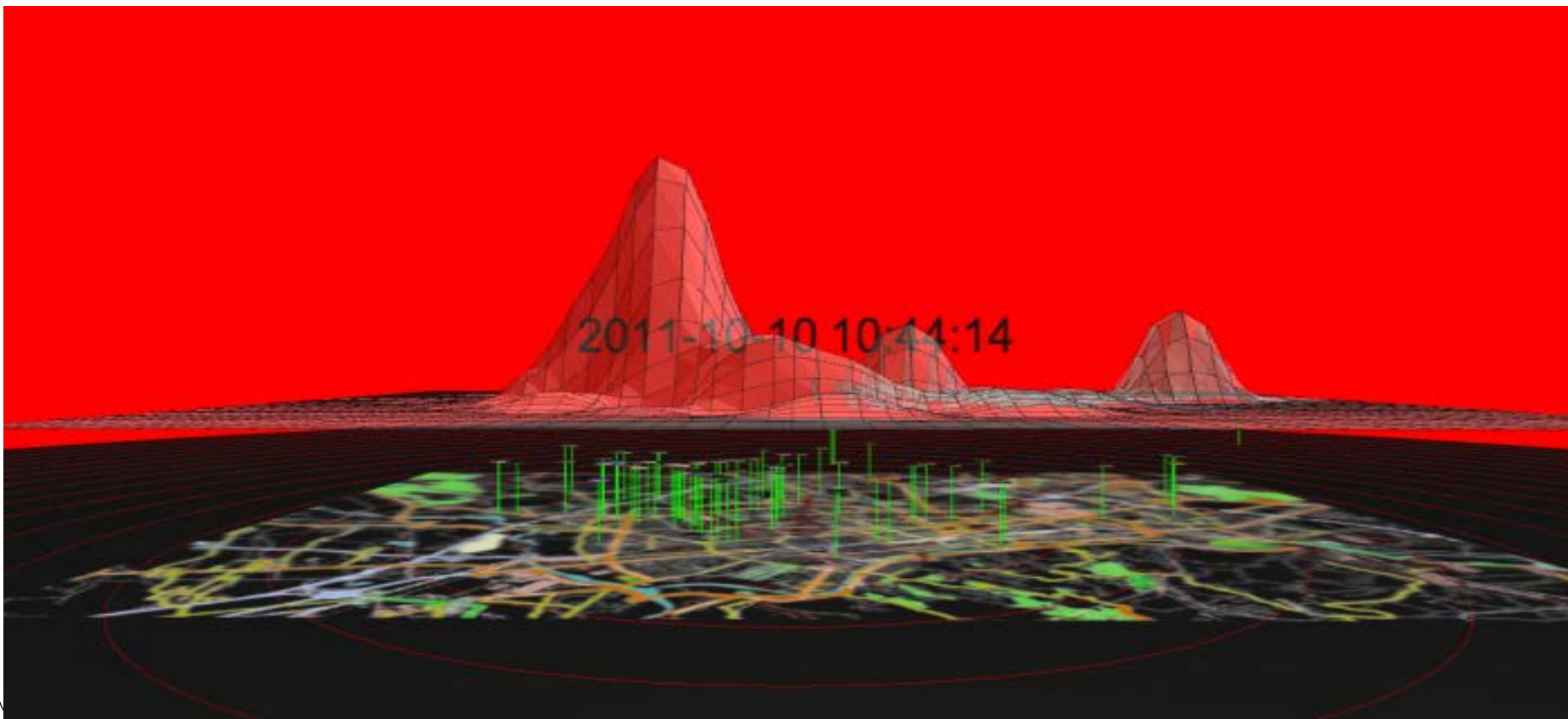




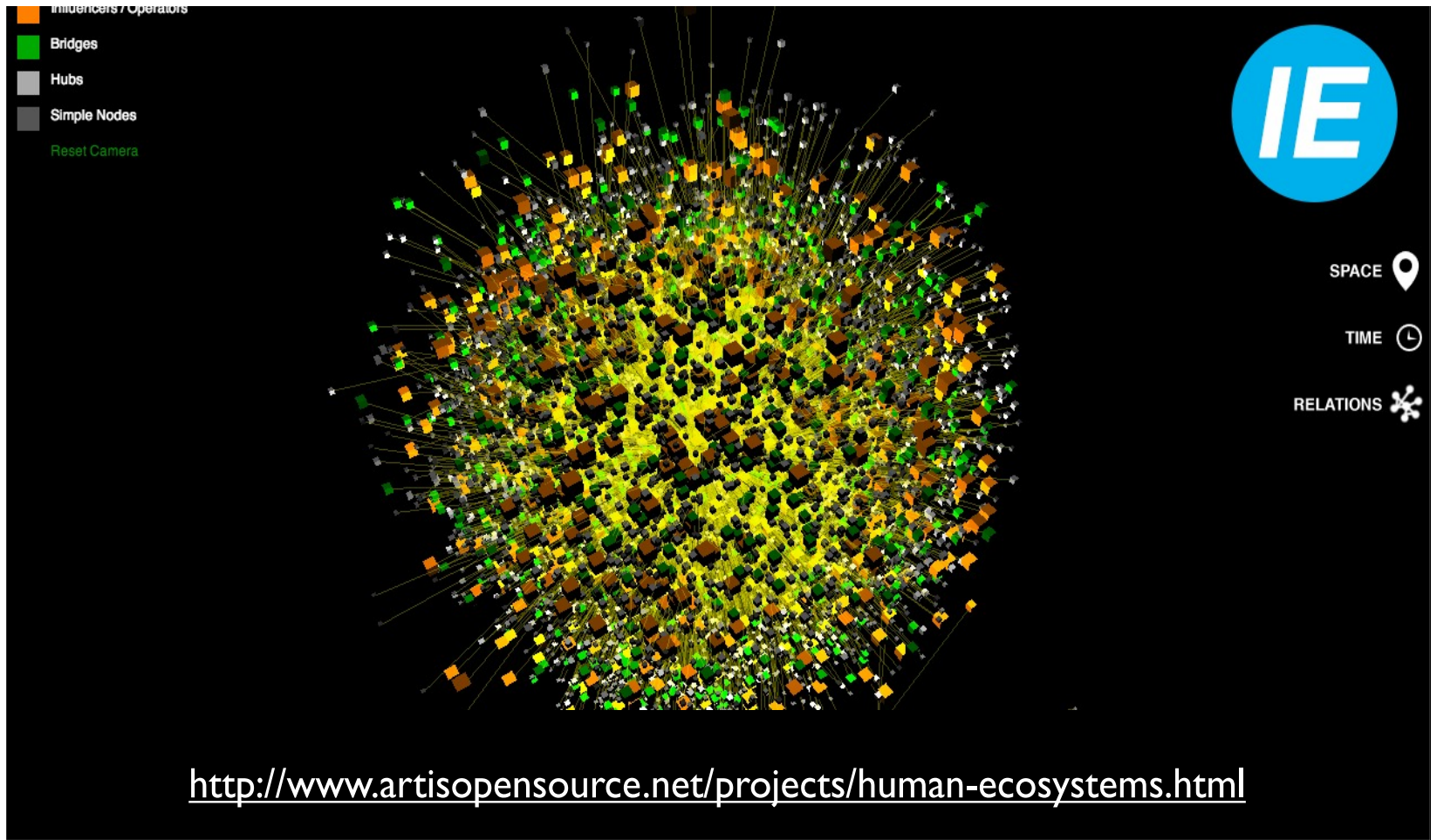
ECOSISTEMA

Ogni ecosistema è costituito da una comunità di organismi viventi che interagiscono tra di loro; una comunità è a sua volta l'insieme di più popolazioni costituite ognuna da organismi della stessa specie. L'insieme delle popolazioni e cioè la comunità, interagisce anche con la componente abiotica formando l'ecosistema, nel quale si vengono a creare delle interazioni reciproche in un equilibrio dinamico. Un ecosistema viene definito come un sistema aperto.

Il ricondurre l'informazione e la comunicazione digitale al mondo fisico, andando oltre l'idea della semplice sovrapposizione e optando per un più complesso e consapevole processo di ricomposizione, genera diverse tipologie di effetti, a livelli cognitivi, culturali, antropologici, sociali, politici, poetici.



HUMAN ECOSYSTEM



una forma di editoria-mondo, in cui le città, gli spazi/tempi delle nostre vite quotidiane, gli spazi dimenticati interstiziali, diventano luogo di performance e scrittura, con la creazione di nuove narrative e poetiche capaci di emergere sia dal contributo umano, che dalla capacità interpretativa di remix-performance ad opera di neo-flaneurs digitali-ubiqui, ma anche dal continuo divenire dei database e dei sensori che nella loro osservazione del mondo descrivono ulteriori fonti di informazione capaci di partecipare in questo stato di continua conversazione planetaria.

- ✓ **ipertestualizzazione degli spazi fisici;**
- ✓ **l'ubiquità;**
- ✓ **la disseminazione;**
- ✓ **l'emergenza**
- ✓ **la ricodifica.**

spazio come forma di scrittura/lettura multidirezionale e multimodale, a grafo, a rete, in cui corpi, oggetti e luoghi fisici si relazionano e si arricchiscono di contenuti transmediali, moltiplicando la possibilità di percorrere gli spazi, di interagire con gli oggetti, e di relazionarsi con le persone, lungo direzioni non lineari, rizomatiche. Lo spazio fisico, gli oggetti, i corpi, i processi, le architetture si fanno mente, rete, in un continuo stato di arricchimento, mutazione, connessione, ricombinazione.

Ubiquità, quindi, secondo cui ogni agente o informazione può manifestarsi in qualsiasi luogo/tempo attraverso strumenti tecnologici, stabilendo nuovi percorsi spazio-temporali non-lineari, a condurci attraverso la nostra esperienza del reale.

nuova forma narrativa, continua, radicalmente multi-autoriale (tanto che il numero degli “autori” tende ad “infinito” con l’aumentare delle sorgenti di informazione umane e non-umane) e, sostanzialmente, emergente, continua, corale, polifonica, ambientale: con un inizio (l’avvio del sistema), ma senza una fine, svolgendosi essa in modo multiplo e perpetuo con il transitare delle informazioni.

la privacy non esiste



Criticità e conflitti della società di rete

- L'informazione non è potere in sé. È invece una forma di potere poter creare, controllare e orientare il senso dell'informazione
- Controllo dei codici simbolici: in una rete potenzialmente infinita e informativamente sovraccarica, detiene potere chi ha strumenti per orientare la produzione e la percezione del **senso** associato all'informazione
- Alcune linee di conflitto viste per la CMC sono intrinseche alla società dell'informazione. Ad esempio:
 - la crescente autonomia insieme col crescente controllo
 - gli spazi di libertà insieme con la possibilità di censura

Riflessioni conclusive

- I media di massa hanno accompagnato l'affermarsi della società moderna. Quale nuova forma sociale si accompagna alla comparsa dei “nuovi media”?
- Al ridimensionamento degli Stati-Nazione e alla terziarizzazione dell'economia fa da contrappunto l'importanza crescente di informazione e comunicazione
- Oggi, la conoscenza costituisce la principale risorsa (e output) dei processi di produzione. La creazione di ricchezza è legata in modo crescente alla produzione ed elaborazione delle informazioni

Conclusioni (2)

- Dall'assunzione di centralità della conoscenza deriva un nuovo paradigma interpretativo che definiamo, con Castells, **“informazionalismo”**
- Nelle analisi dell'informazionalismo vengono spesso impiegati approcci inadeguati e fuorvianti (ad es.: la concezione quantitativa dell'informazione che presiede al concetto di “Digital Divide”)
- Per comprendere la società reticolare, è invece necessario studiare la comunicazione soprattutto come “processo collettivo e condiviso di costruzione del senso”, elaborando a questo scopo un corpus integrato e ragionato di Scienze della comunicazione

INFORMAZIONALISMO

Le strutture sociali si evolvono e si trasformano in base ad una complessa interazione tra fattori politici, economici, culturali e tecnologici.

La tecnologia gioca un fattore fondamentale in questa interazione, è quindi importante capire quali sono le dinamiche proprie di quest'ultima.

I sistemi tecnologici si evolvono gradualmente finché non si verifica un importante cambiamento qualitativo. (rivoluzione tecnologica=paradigma tecnologico, vale a dire trasformazione delle conoscenze attraverso la tecnologia, e definizione di standard per una certa performance.)

Non c'è alcun giudizio di valore in questo cammino verso la network society: essa non è la terra promessa dell'età dell'informazione. È semplicemente, una nuova e specifica struttura sociale, i cui effetti sul benessere dell'umanità sono ancora indefiniti. Tutto dipende dal contesto e dalle modalità." (Manuel Castells)

Big Data



Volume Varietà Velocità Veridicità (Valore)

Big data è il termine per descrivere una raccolta di dataset così grande e complessa da richiedere strumenti differenti da quelli tradizionali, in tutte le fasi del processo: dall'acquisizione, alla curation, passando per condivisione, analisi e visualizzazione.

Il progressivo aumento della dimensione dei dataset è legato alla necessità di analisi su un unico insieme di dati, con l'obiettivo di estrarre informazioni aggiuntive rispetto a quelle che si potrebbero ottenere analizzando piccole serie, con la stessa quantità totale di dati. Ad esempio, l'analisi per sondare gli "umori" dei mercati e del commercio, e quindi del trend complessivo della società e del fiume di informazioni che viaggiano e transitano attraverso Internet.

Big data rappresenta anche l'interrelazione di dati provenienti potenzialmente da fonti eterogenee, quindi non soltanto i dati strutturati, come i database, ma anche non strutturati, come immagini, email, dati GPS, informazioni prese dai social network.

CULTURA CONVERGENTE

GLI ELEMENTI CHIAVE DELLA CULTURA CONVERGENTE

CONVERGENZA DEI MEDIA

CULTURA PARTECIPATIVA

INTELLIGENZA COLLETTIVA

CONVERGENZA DEI MEDIA

Il flusso di contenuti attraverso diverse piattaforme è modellato dal desiderio di espansione degli imperi mediali e dal desiderio dei consumatori di avere i media che vogliono, dove vogliono, come vogliono

CULTURA PARTECIPATIVA

La fine della tradizionale separazione fra produttori e consumatori: la convergenza non arriva da particolari tecnologie, ma prende forma nella mente dei consumatori

INTELLIGENZA COLLETTIVA

Il consumo è diventato un processo collettivo in cui ognuno di noi è chiamato a contribuire alla conversazione globale accelerando così la circolazione dei contenuti mediali

AL COMPUTER COME MEDIUM INTERATTIVO AL WEB COME SPAZIO PARTECIPATIVO

“L’opera deve essere sia attrattore culturale (unisce diverse comunità offrendo loro un terreno comune) che attivatore culturale (stimola attivamente la sua interpretazione, esplorazione e rielaborazione)” – P. Levy

*«La convergenza, più che il paradigma della rivoluzione digitale, è la spiegazione più plausibile del cambiamento mediatico»
(H. Jenkins)*

transmedialità

La transmedialità comporta una profondità nell'esperienza di fruizione che aumenta la motivazione al consumo.

Viene sempre più promossa la co-creazione. Non è necessario che un film sia ben fatto, ma deve permettere ai consumatori di fantasticarvi sopra. Nell'era postmoderna, nessun film può essere guardato con occhi incantati, giacché tutto è già stato visto; il cult è divenuto la modalità consueta di fruizione filmica.



DIGITAL DIVIDE

disparità tra chi ha accesso
ai media digitali e chi no

è considerato una fonte importante
di disuguaglianze sociali

influisce anche sulla partecipazione
alla sfera pubblica in rete

le coordinate del divario digitale:
differenze geografiche

può essere legato all'uso
e non all'accesso alle tecnologie:
ragioni culturali o di educazione

sviluppo convergente:
l'innovazione tecnologica è **esogena**

sviluppo può essere divergente:
innovazione è **endogena**

accesso alle tecnologie
accesso alla conoscenza:
scolarizzazione e
alfabetizzazione digitale



Nativi digitali

VS immigrati digitali:

appropriazione digitale molto precoce (0-6 anni)

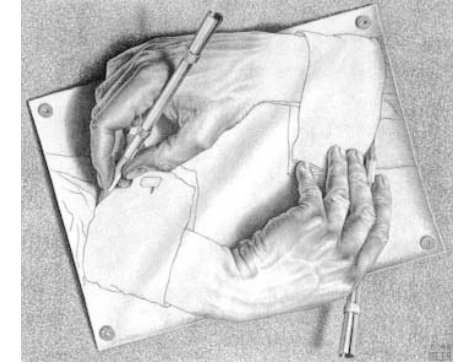
- Relazione tra utente e artefatto tecnologico
 - Modellamento (**modelling**)
 - Esplorazione spontanea
 - Esplorazione guidata
 - per loro è l'ambiente **normale di apprendimento**



3 FASI DEL LINGUAGGIO

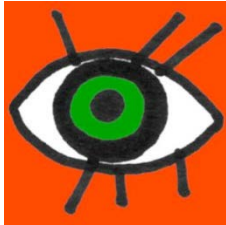
- ORALITÀ (ERA TRIBALE)

ORECCHIO



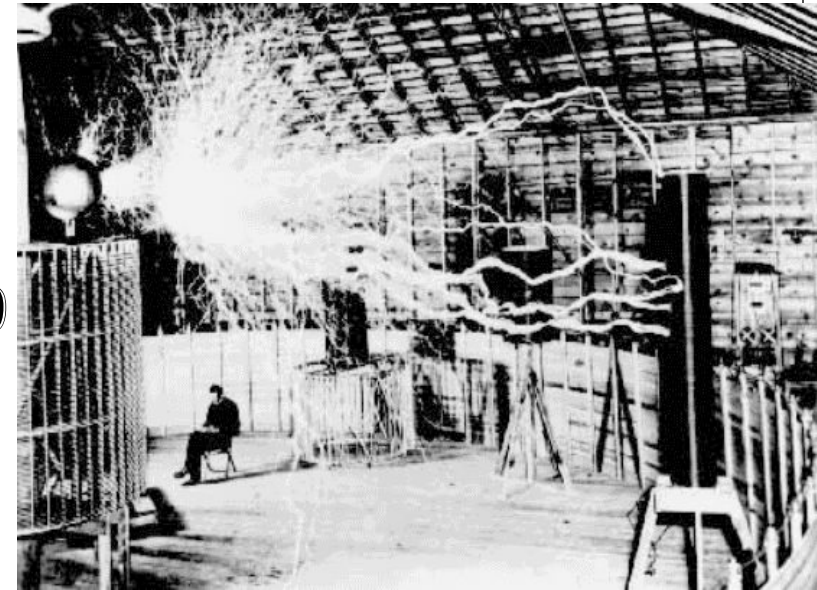
- SCRITTURA (ERA MECCANICA)

OCCHIO



- ELETTRICA (DE-TRIBALIZZAZIONE)

TATTO



*L'ERA ELETTRONICA È LETTERALMENTE UN'EPOCA DI
ILLUMINAZIONE È PURE INFORMAZIONE CHE NELLA SUA
APPLICAZIONE PRATICA ILLUMINA TUTTO CIÒ CHE TOCCA.
QUALSIASI PROCESSO CHE SI AVVICINI ALL'AZIONE
RECIPROCA ISTANTANEA DI UN CAMPO TOTALE TENDE AD
ELEVARSI A LIVELLO DI CONSAPEVOLEZZA.*

*"L'USO DI UN QUALUNQUE MEDIUM, O ESTENSIONE DELL'UOMO, ALTERA
GLI SCHEMI D'INTERDIPENDENZA TRA LE PERSONE COME ALTERA I
RAPPORTI TRA I SENSI. [...] TUTTE LE TECNOLOGIE SONO
ESTENSIONI DEL NOSTRO SISTEMA FISICO E NERVOSO PER
AUMENTARE IL POTERE E LA VELOCITÀ. SE NON CI FOSSERO QUESTI
AUMENTI DI POTERE E DI VELOCITÀ, NON CI SAREBBERO, O
VERREBBERO ELIMINATE, LE NUOVE ESTENSIONI DI NOI STESSI. UN
SIMILE AUMENTO, IN QUALUNQUE GRUPPO COMUNQUE COMPOSTO, È
INFATTI UNA SPACCATURA CHE PROVOKA UN MUTAMENTO
DELL'ORGANIZZAZIONE."*

MCLUHAN M., 1964, *UNDERSTANDING MEDIA*, TRAD. IT.,
GLI STRUMENTI DEL COMUNICARE, IL SAGGIATORE, MILANO 1967



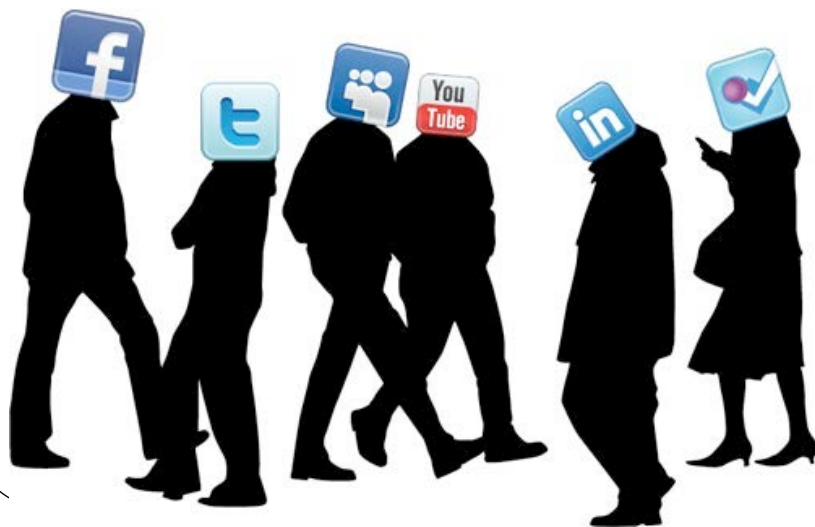
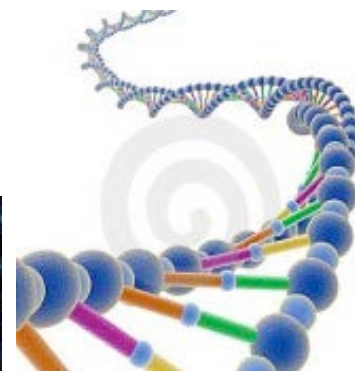
C'è un principio base che distingue un medium "caldo" come la radio o il cinema, da un medium "freddo" come il telefono o la TV. È caldo il medium che estende un unico senso fino a un'"alta definizione": fino allo stato, cioè, in cui si è abbondantemente colmi di dati. Dal punto di vista visivo, una fotografia è un fattore di "alta definizione", mentre un cartoon comporta una "bassa definizione", in quanto contiene una quantità limitata di informazioni visive. Il telefono è un medium freddo, o a bassa definizione, perché attraverso l'orecchio si riceve una scarsa quantità di informazioni, e altrettanto dicasi, ovviamente, di ogni espressione orale rientrando nel discorso in genere perché offre poco ed esige un grosso contributo da parte dell'ascoltatore. Viceversa i media caldi non lasciano molto spazio che il pubblico debba colmare o completare; comportano perciò una limitata partecipazione, mentre i media freddi implicano un alto grado di partecipazione o di completamento da parte del pubblico. È naturale quindi che un medium caldo come la radio abbia sull'utente effetti molto diversi da quelli di un medium freddo come il telefono.

Un medium caldo permette meno partecipazione di un medium freddo; una conferenza meno di un seminario, un libro meno di un dialogo. Con la stampa molte forme precedenti vennero escluse dalla vita e dall'arte e molte altre acquistarono una nuova intensità. Ma la nostra epoca è piena di casi che confermano il principio secondo il quale la forma calda esclude e la forma fredda include.



ELETTRIFICAZIONE DEL LINGUAGGIO

1. CALORE, LUCE, ENERGIA (ANALOGIA)
 2. DIGITALI (ELETTRICITÀ IN LINGUAGGIO 0/1)
 3. FASE COGNITIVA (MENTE AUMENTATA)
 4. UBIQUITÀ (DISPOSITIVI MOBILI)
 5. IBRIDAZIONE – ARTIFICIALE / BIOLOGICO
- MOIST MEDIA - (MEDIA UMIDO)



LE TRE FASI DELL'ERA ELETTRICA

ANALOGICA	DIGITALE	QUANTICA / SCIAMANICA
MUSCOLARE	COGNITIVA	ESISTENZIALE
Calore, luce, moto Estensione del corpo attraverso <i>device</i> elettromeccanici	Coscienze emergenti, connesse (aumentate) Obsolescenza del corpo che si dissemina nello spazio digitale	Entità che si formano attraverso una prossimità pervasiva (infinito numero di entità compresse in uno spazio zero)
<i>Cyborg (pre-cyber)</i> Uomo/macchina (Simbiosi) Interfacce e dispositivi 	<i>Cyber (post-cyberg) + avatar</i> (Teriomorfismo) Pelle e schermo si con-fondono (<i>embodiment</i>) Ubiquità / mobilità / senza fili PSICOTECNOLOGIE (estensione della mente) 	 <i>Trascendente (post-cyber)</i> Nessuna distinzione nella realtà tra cyber e fisico (Ibridazione) Moist media (Big B.A.N.G.) <i>by Roy Ascott</i> Bit, Atomi, Neuroni e Geni - dati digitalmente <i>asciutti</i> (dry) - <i>biologia bagnata</i> (wet) dei sistemi viventi 
Sorveglianza	Dataveillance	Trasparenza emergente
POSTUMANESIMO	TRANSUMANESIMO	NEOUMANESIMO

MEDIAMORFOSI: Il processo di trasformazione mediale frutto della complessa interazione di bisogni percepiti dai soggetti, pressioni economico-politiche e innovazioni sociali e tecnologiche.

R. Fidler, Mediamorfosi, Guerrini e Associati, 2002

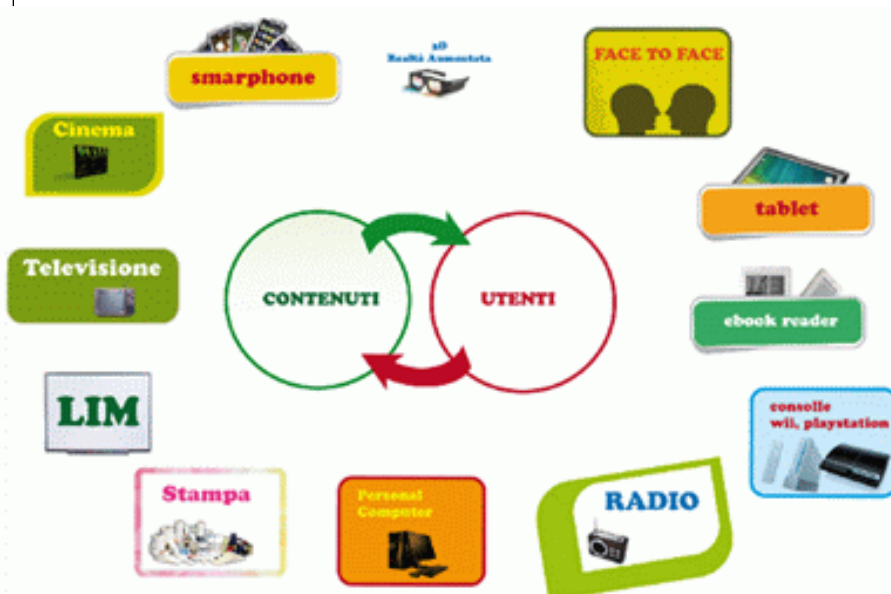
RIMEDIAZIONE: Processo per cui i media (sia vecchi che nuovi) utilizzano tecniche, strumenti narrativi e comportamenti mutuati da altri media, in un “gioco di scambi” che si intreccia e si perpetua continuamente, “in una costante dinamica di ridefinizione reciproca, che rende obsoleta e poco fruttuosa la ormai tradizionale distinzione di ciò che è vecchio e ciò che è nuovo

BOLTER, J. – GRUSIN, R., Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi, Guerrini e Associati, 2003,

medium è “tutti i media che esso rimedia”

- **CONVERGENZA (essere digitali)**

cross-medialità: La crossmedialità indica la dimensione permessa dalla convergenza di digitale per le attività di creazione e di distribuzione dei contenuti informativi o di intrattenimento, fruibili a richiesta in diversi format e su diversi apparecchi. La combinazione della digitalizzazione delle risorse (testi, foto, disegni, registrazioni audio e/o video, ecc.) e la distribuzione multimodale e multi canale dei prodotti/servizi agli utenti si riconfigurano I mass-media in un sistema delle comunicazioni, che prevede nella grande maggioranza dei casi la trasformazione dei lettori/spettatori in produttori interattivi dei contenuti.

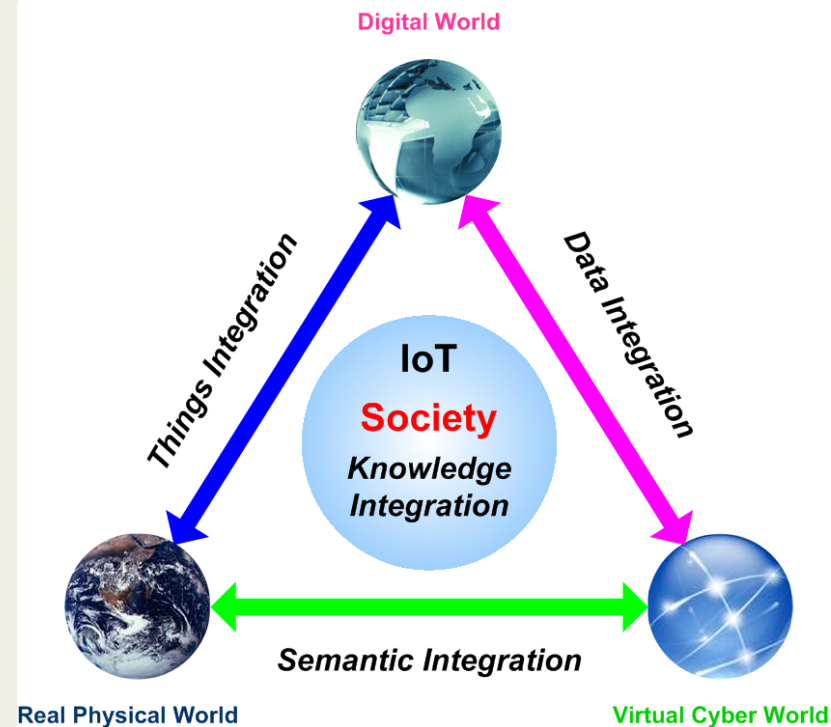
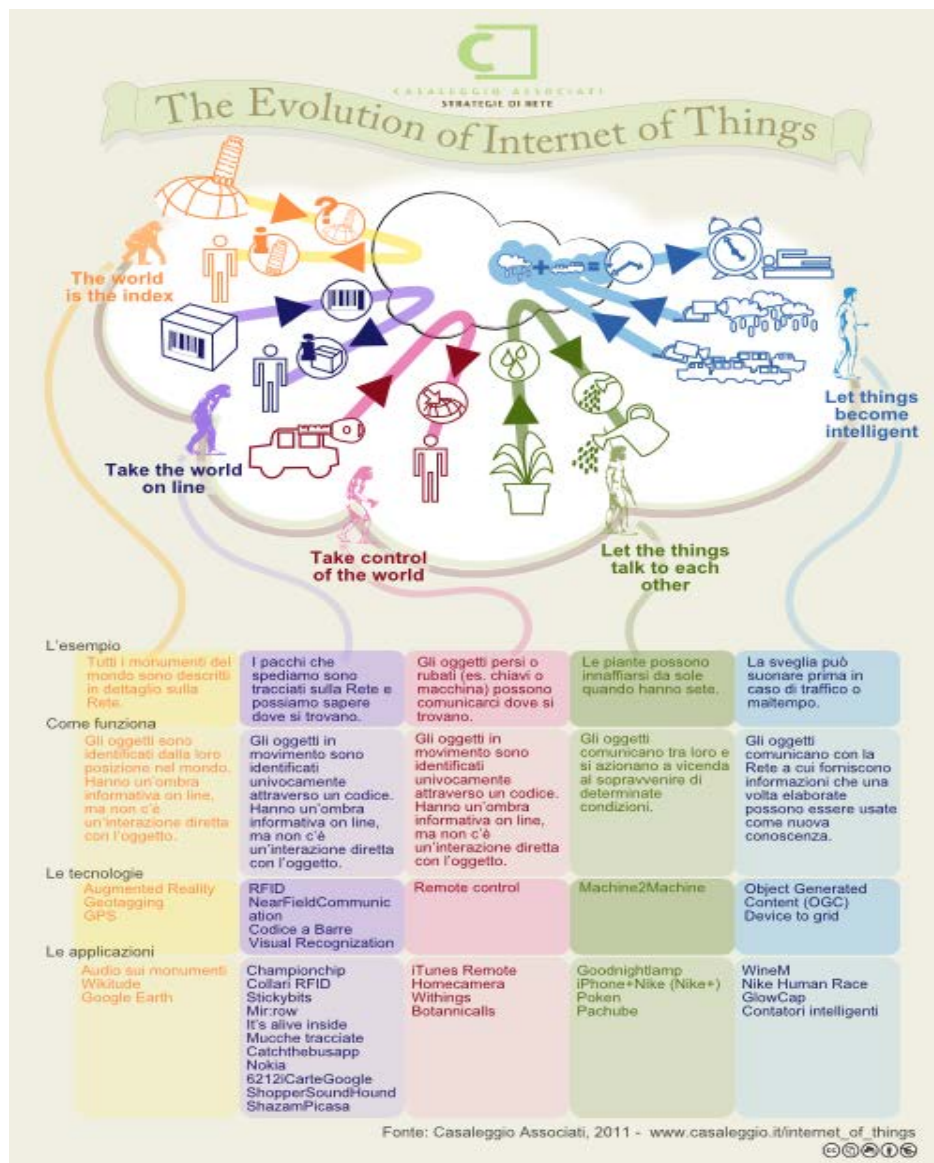


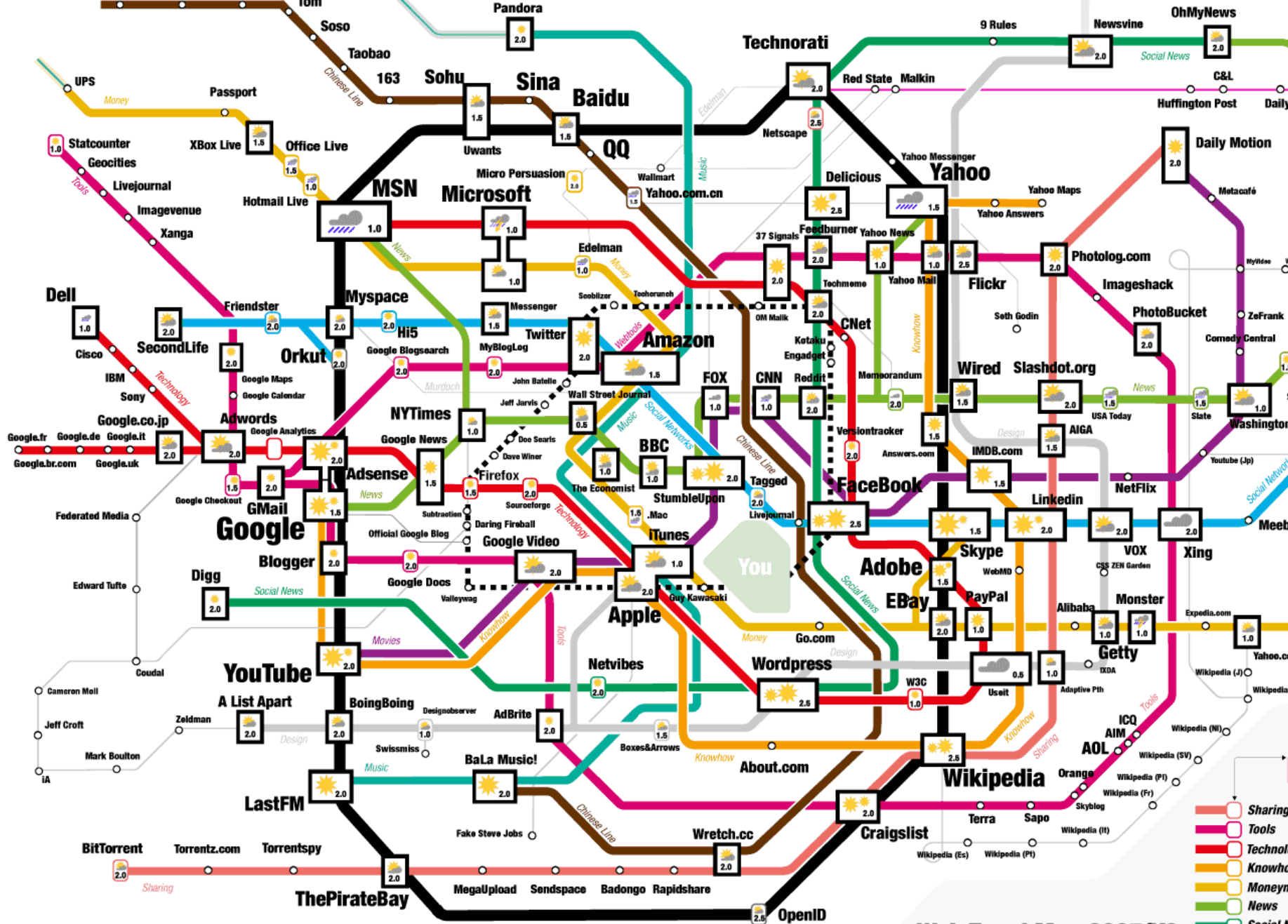
Ubiquità (ubiquitous computing), connessione, condivisione

- Social network
- personal smart objects
- Internet of things



Rivoluzione digitale





Web Trend Map 2007/V2

→ iA INFORMATION ARCHITECTS JAPAN
ANALYTIC DESIGN AND CONSULTING

Web Trends

Realtà aumentata



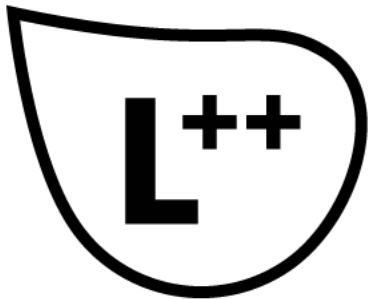
"realtà aumentata" si intende l'insieme delle tecnologie che permettono di arricchire una scena osservata attraverso un visore, con informazioni e contenuti elaborati da un computer solitamente riferiti al contesto della scena. Queste tecnologie afferiscono al tema della realtà mediata, dove la realtà osservata da un utente è alterata, con l'aggiunta o l'eliminazione di elementi informativi da un computer.





Google Glass

augmented reality wearable computer



Augmented Reality for Leaves
By AOS (Art Open Source)



IL SENTIRE AUMENTATO (SESTO SENSO)

- VIBRAZIONE

L'UOMO GLOBALE È UN CORPO CONNESSO, FATTO DI CORPI DIGITALI CON UNA SENSORIALITÀ AUMENTATA ATTRAVERSO L'USO DEI NOSTRI CELLULARI, CREANDO IN QUESTO MODO UN NUOVO SISTEMA NERVOSO CHE ESTENDE LE SUE CONNESSIONI SU TUTTO IL GLOBO. DEL DISPOSITIVO



METODOLOGIA POLIFONICA DEL SENTIRE: NUOVA SENSORIALITÀ- MULTILINGUISMO CORPOREO

- FORME-CORPO - CORPI-INFORMATI (MOLTIPLICAZIONI CORPI + CODICI)

IL PRINCIPIO DELL'AUTOAMPUTAZIONE COME SOLLIEVO IMMEDIATO ALLE TENSIONI DEL SISTEMA NERVOSO CENTRALE SI APPLICA FACILMENTE ALLE ORIGINI DI TUTTI I MEDIA DI COMUNICAZIONE, DALLA PAROLA ALLA COMUNICAZIONE. FISIOLGICAMENTE LA PARTE PIÙ IMPORTANTE INCOMBE AL SISTEMA NERVOSO CENTRALE, QUESTA SPECIE DI RETE ELETTRICA CHE COORDINA I VARI MEDIA DEI NOSTRI SENSI. TUTTO CIÒ CHE MINACCIA LE SUE FUNZIONI DEVE ESSERE CONTENUTO, ISOLATO O ASPORTATO, A COSTO DI PROCEDERE ALL'AMPUTAZIONE TOTALE DELL'ORGANO MOLESTO. LA FUNZIONE DEL CORPO, CONSIDERATO COME INSIEME DI ORGANI INTESI A RAFFORZARE E A PROTEGGERE IL SISTEMA NERVOSO CENTRALE, È DI FARE DA CUSCINETTO CONTRO LE IMPROVVISE VARIAZIONI DEGLI STIMOLI DELL'AMBIENTE FISICO E SOCIALE. UN IMPROVVISO INSUCCESSO IN SOCIETÀ O UNO SCANDALO È UN TRAUMA CHE PER ALCUNI PUÒ RIPERCUOTERSI SUL CUORE O PROVOCARE DISTURBI MUSCOLARI, E CHE SERVE COMUNQUE A FAR PRESENTE ALLA PERSONA INTERESSATA LA NECESSITÀ DI RITIRARSI DA UNA SITUAZIONE MINACCIOSA.

SPAZIO DIGITALE

TRANSLINGUA EXPANSA

CROSS-LINKING

*- OLTRE IL CONFINE DEL CORPO E DELLA CULTURA, OLTRE LE DISCIPLINE -
TRANSDISCIPLINARITÀ*



MUTAMENTI ANTROPOLOGICI

trama che connette

- VIDEODROME: l'ibrido incorporato (videoscape)
- Ambiguità del doppio
- Videoscape (proiezione panoramica di codici mediatici dentro una natura artificiale)
- Video-corpi
- Stati alterati del corpo
- Il viso coincide con la visuale dello schermo
- La carne si plasma ai nuovi media (mutazione) le visioni diventano carne
- Lo schermo televisivo come vero occhio della mente umana
- Il corpo diventa un videoregistratore (la cassetta è sessuata, desidera il centro del corpo)
- Sottomissione del corpo al mezzo televisivo
- Automa programmato
- Noi stiamo registrando e allo stesso siamo registrati



David Cronenberg, *Videodrome*, 1983

- Disvelamento corporale
- La lotta dei corpi
- Espansione delle merci
- Scambio delle immagini
- Emozioni decontrollate
- Processo di desimbolizzazione del corpo in pubblico
- METROPOLI ELETTRONICA/CONTESTO
PANORAMATICO DEL VIDEO
- Corpo/schermo

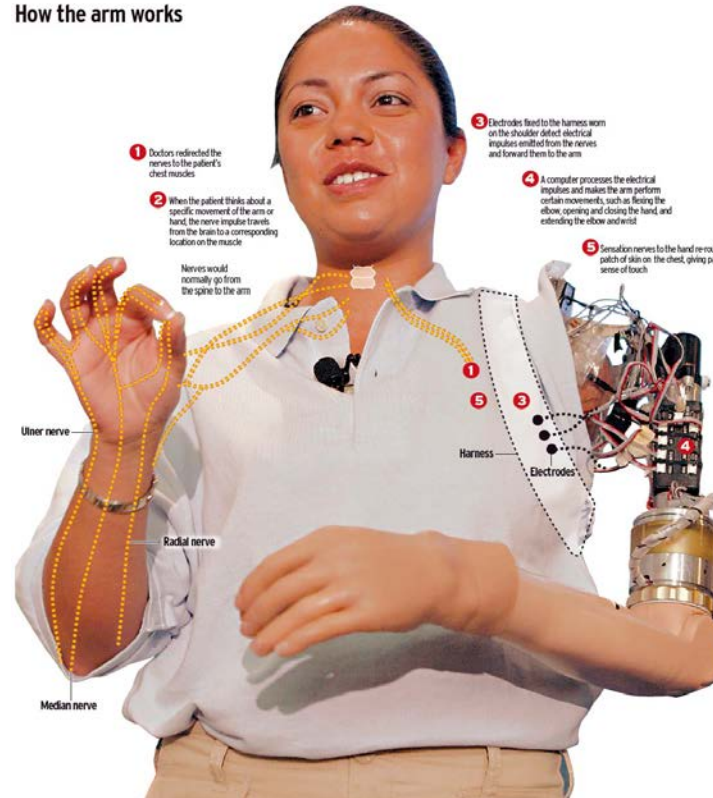
VIDEOSCAPE

proiezione panoramica di codici mediatici dentro una
natura artificiale

Siamo Umani o Postumani?



How the arm works

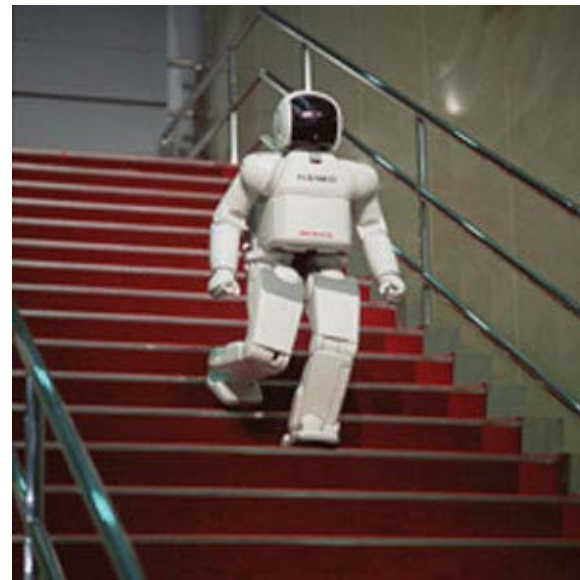
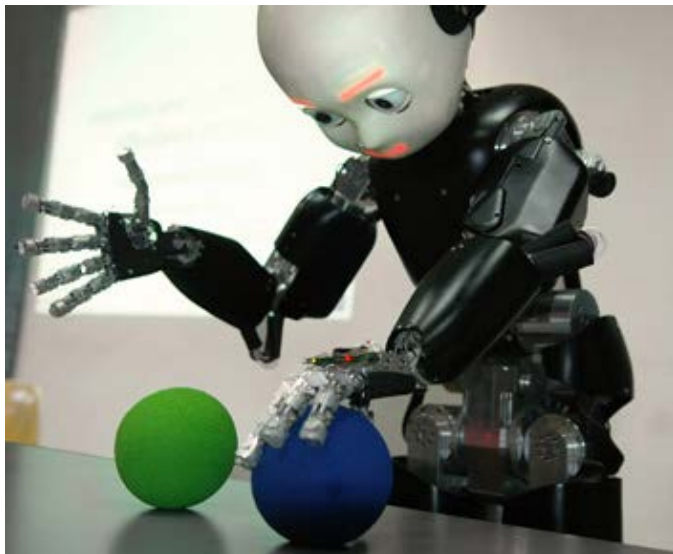


Corpo tecnologico (modello post-umano)

Robot

Robot ICub, Istituto Italiano di Tecnologia di Genova

Asimo, by Honda

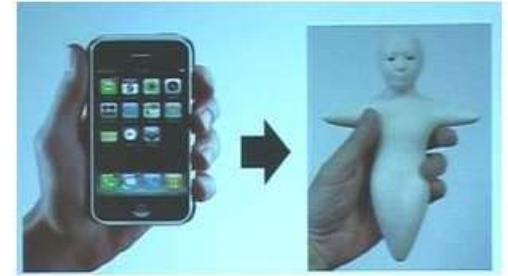


Androide (Humanlike)

(Geminoide, Telenoide)

Sistemi Tele-operativi (Hiroshi Ishiguro)

Geminoid H1-1 Geminoid F / Telenoid / Elfoid



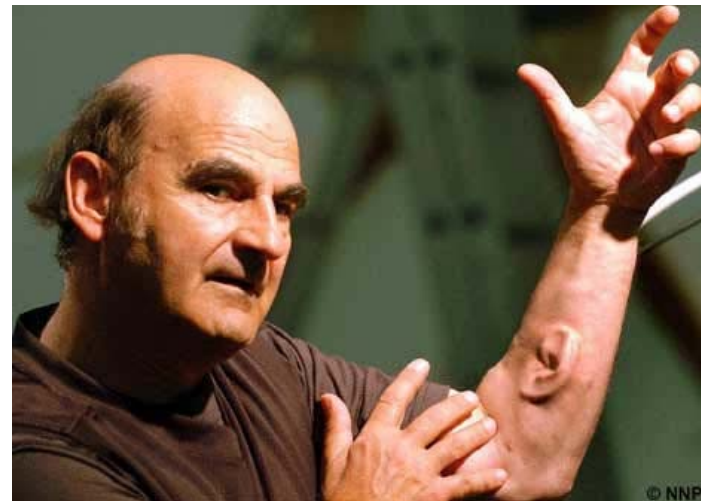
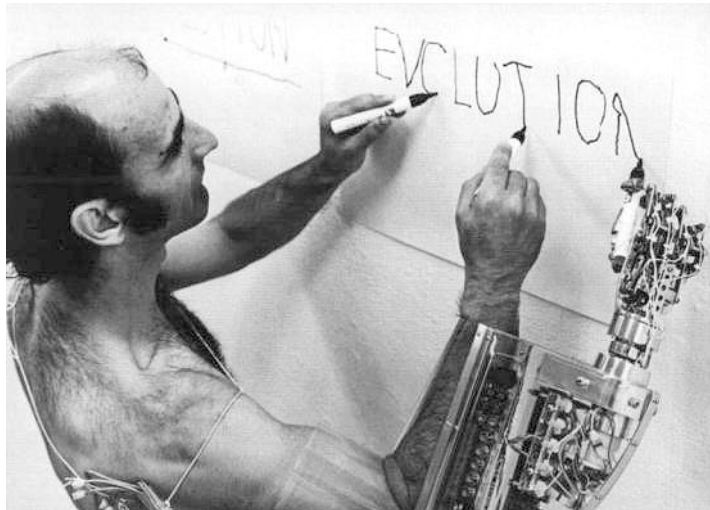
Android-Human Theater

Android-Human Theater, *Sayonara (Goodbye)*, Seinendan + Ishiguro Laboratory



CORPO OBSOLETEO (STELARC)

THE BODY IS NOT AS AN OBJECT OF DESIRE BU AS AN OBJECT FOR DESIGNING.



Near Future Design: la storia inizia da qui (la formazione e la scuola)

TRASFORMAZIONE = MUTAZIONE

FUTURO = PERFORMANCE

IL FUTURO NON ESISTE

**La definizione di futuro cambia: diventa progetto,
proiezione, performance**

**HAVE YOU EVER
THOUGHT TO PRINT A
PEAR?**



“l'innovazione viene creata stabilendo dialoghi e conversazioni, osservandone le tensioni e gli orientamenti, e utilizzando i risultati di queste osservazioni per proiettare (per progettare) una visione di futuro possibile, e quindi implementarla. In questo scenario” continua laconesi “la visione sul futuro – assieme a tutte le sue implicazioni: etiche, ambientali, sociali, politiche ed ecosistemiche – è forse il prodotto più prezioso che può essere offerto da qualsiasi organizzazione. Questo richiede al Design una nuova modalità: diventare l'attivatore dell'immaginabile e, quindi, del progettabile, inteso come atto del 'creare quello che ancora non c'è'. Facilitando la società e le comunità a stabilire dialoghi attivi e condivisi nella creazione del proprio futuro: a trasformarsi in performer desideranti del futuro.

“Il Futuro non esiste: è una performance che ci vede tutti coinvolti attraverso le dimensioni del desiderio e dell'immaginario”

Comprendere il mutamento e essenziale anche e soprattutto per dirigerlo, per fare fronte alle emergenze e ai rischi effettivi di catastrofe (ambientale, nucleare, economica) che «il corso delle cose», da solo, non ci garantisce certo di evitare. Il lavoro di studio e di previsione sul futuro sembra essenziale per affrontare in maniera adeguata tutti questi problemi. A condizione che questo lavoro (come in ogni altro campo della scienza) non generi una nuova casta di super-tecnici che si arroghino il diritto di decidere – soli o in combutta con le burocrazie che governano – il destino di tutti.

Antonia Caronia

