

VISUAL MEDIA E NUOVE FORME TECNOLOGICHE

La tecnologia come
sostanza dei media:
oltre la riproducibilità
tecnica



A cura di
Riccardo Manzotti
(Mimesis Edizioni)

«La tecnologia diventa la sostanza dei media e i media ne diventano la forma.»

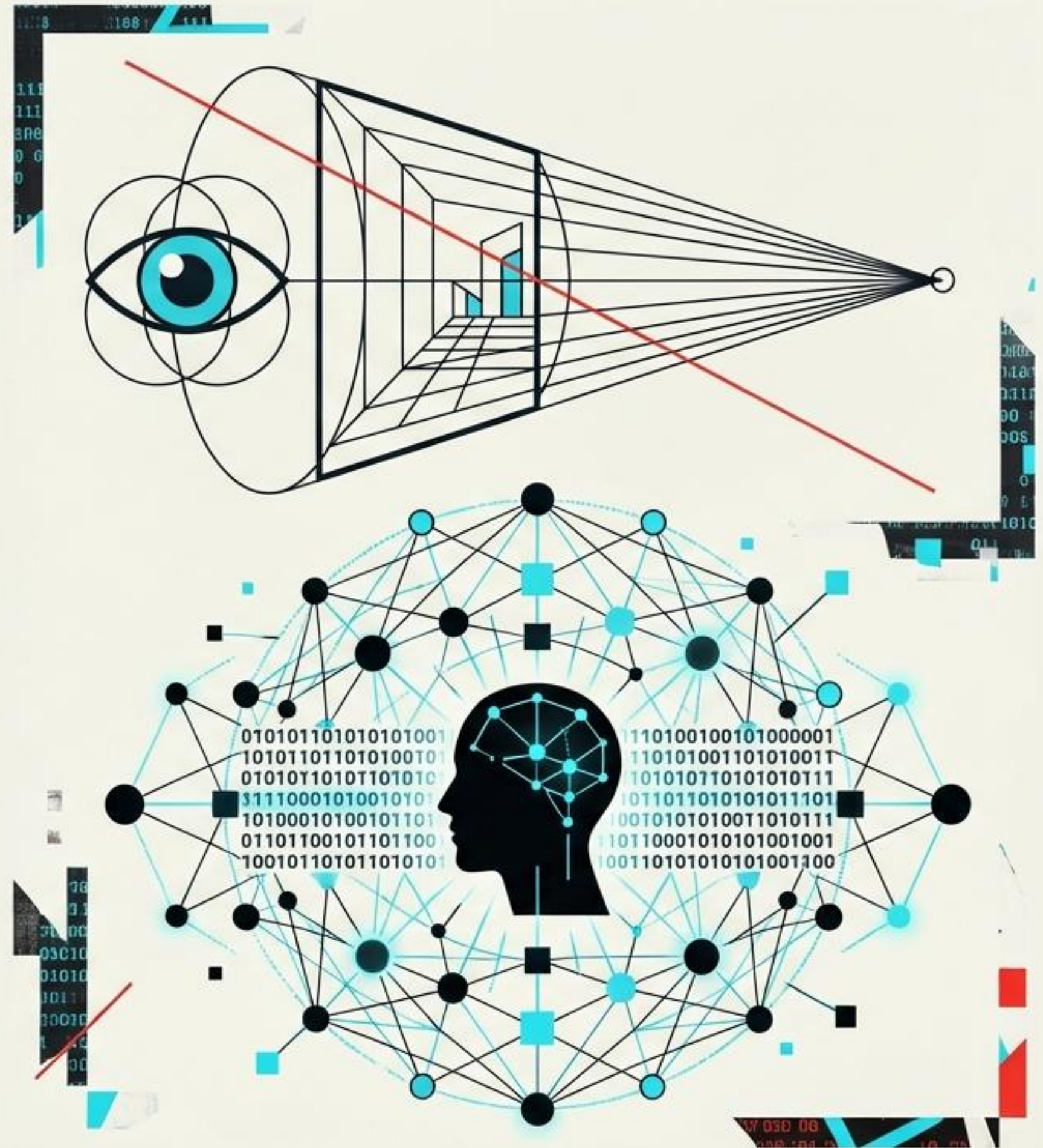
IL CAMBIO DI PARADIGMA

Dalla Piramide Visiva all'Ambiente Logico

Dalla Piramide Visiva all'Ambiente Logico

Viviamo un ribaltamento ontologico. La tecnologia non è più un mezzo accidentale, ma la sostanza stessa dei media.

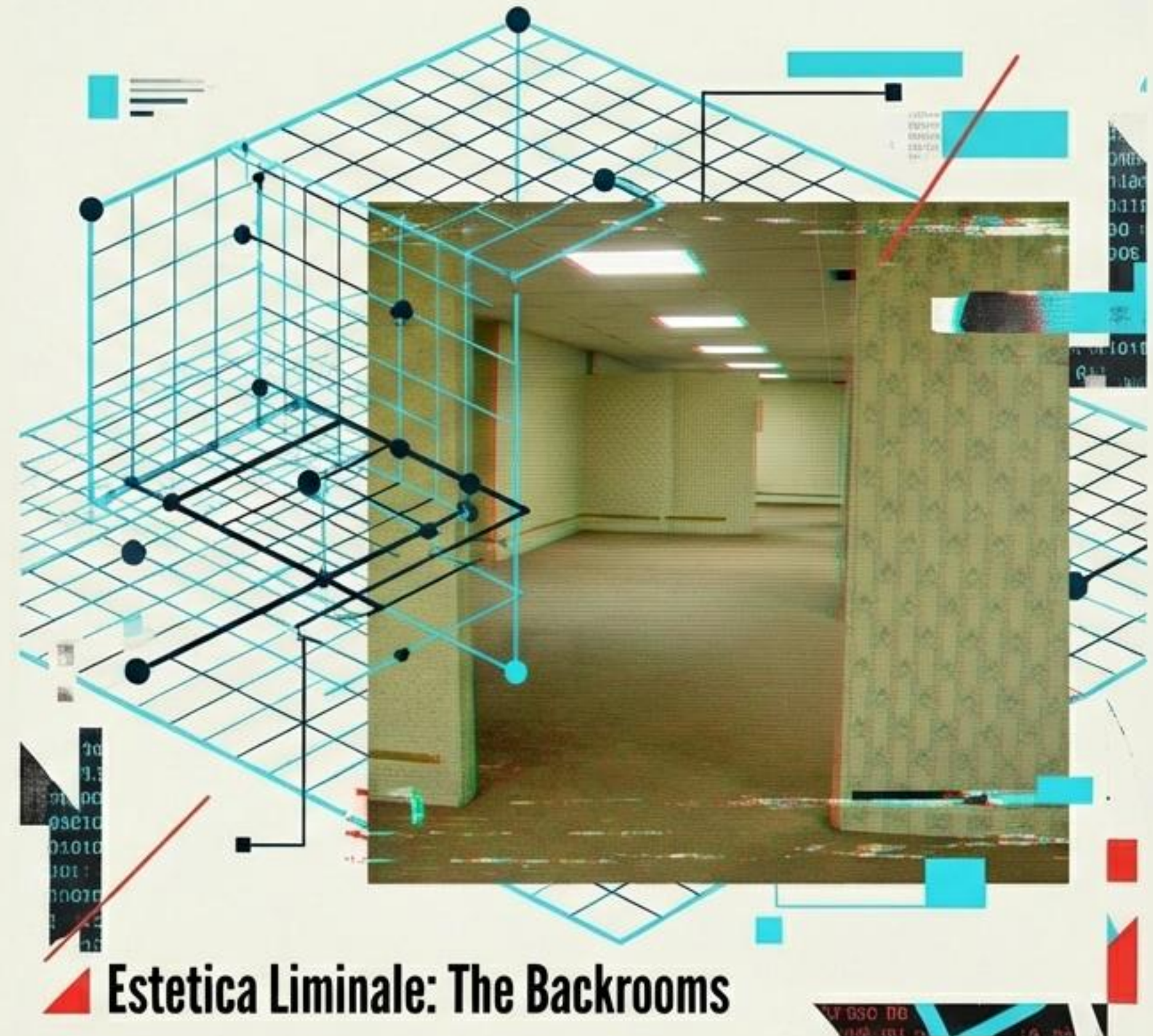
- **Oltre Benjamin:** Dall'era della "riproducibilità tecnica" alla 'produzione tecnica' dell'artista.
- **La fine dello schermo:** Il percorso logico non richiede più la tappa dello schermo o della tela.
- **Nuova Ontologia:** Il visual scompare; la logica computazionale diventa l'ambiente in cui viviamo.



IL PRISMA DELLO SPAZIO: IL METAVERSO COME COME LOGICA CULTURALE

Non un dispositivo (visore) o una piattaforma (Zuckerberg), ma un modello di conoscenza situato nello spazio phygital.

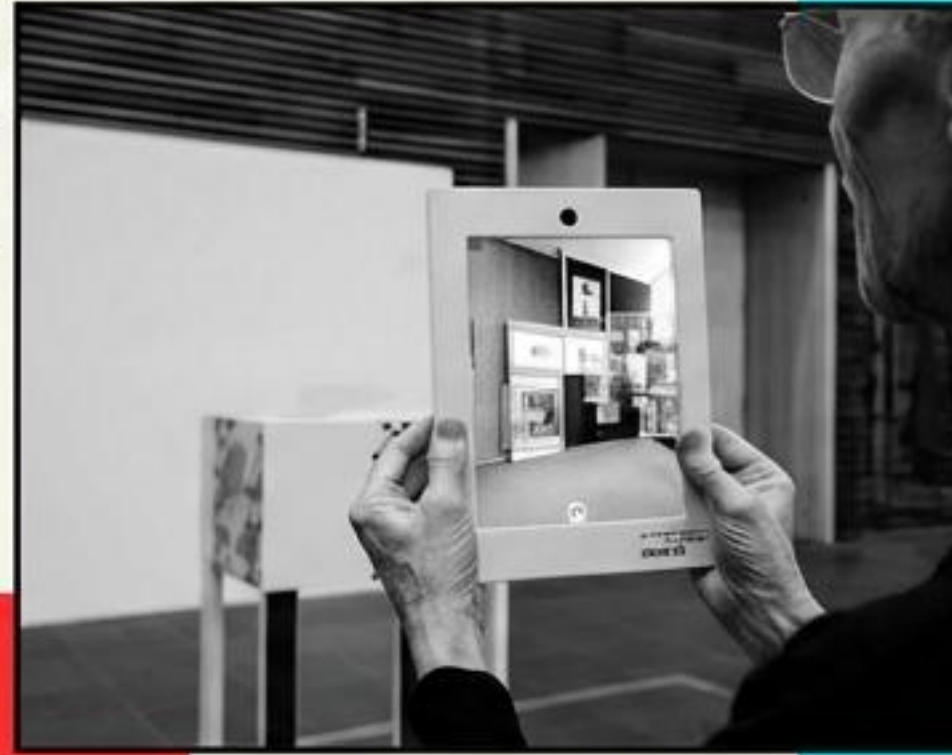
- **Origine Letteraria:** Il termine nasce dal cyberpunk (Snow Crash di Neal Stephenson). È uno spazio di ibridazione.
- **Gaming come Precursore:** Dai MMORPG a World of Warcraft. Passaggio dallo stare “davanti” allo schermo allo stare “dentro” l’ambiente.



RICOSTRUIRE L'AVANGUARDIA: EL LISSITZKY



Originale: Dresda, 1926



AR: L'interazione moderna

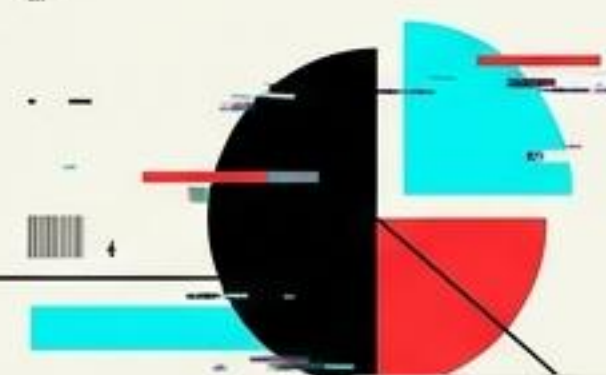


VR: Ricostruzione Digitale

Il paradosso della ricostruzione: La replica fisica rischia il feticismo dell'oggetto. La ricostruzione digitale (VR/AR), attraverso l'immaterialità e il glitch, recupera lo "Spielraum" (spazio di gioco) originale, attivando lo spettatore contemporaneo più fedelmente dell'analogo.

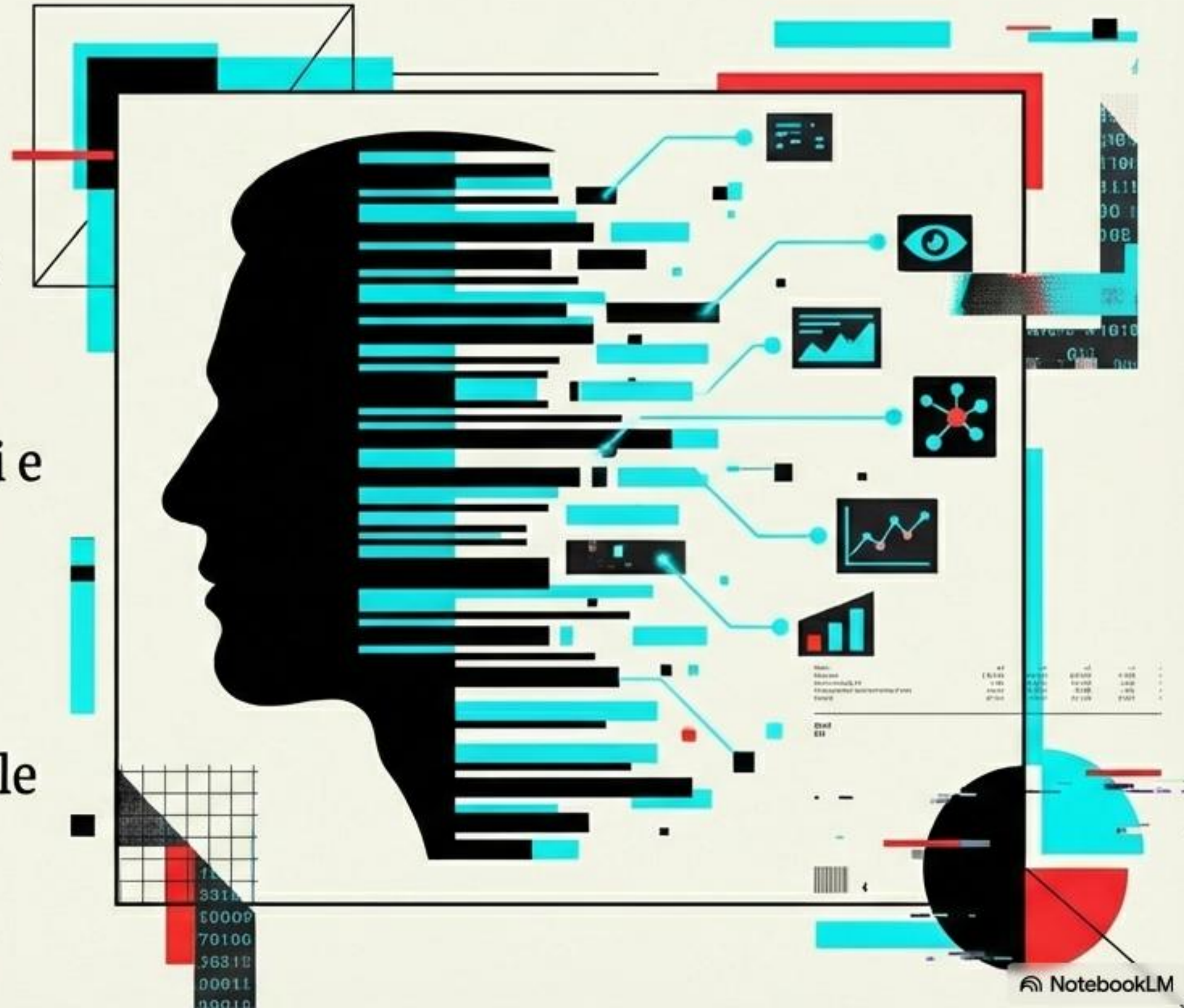
Modello	42	48	42	42	42
Modello	1.511.24	1.511.24	1.511.24	1.511.24	1.511.24
Modello	1.511.24	1.511.24	1.511.24	1.511.24	1.511.24
Modello	1.511.24	1.511.24	1.511.24	1.511.24	1.511.24
Modello	1.511.24	1.511.24	1.511.24	1.511.24	1.511.24

Modello



IL PRISMA DELL'IDENTITÀ: DAL INDIVIDUO AL "DIVIDUALE"

- **Crisi dell'Individuo:** Il termine 'Individuo' (in-divisibile) è obsoleto. Emerge il 'Dividuale': entità divisibile e ricombinabile.
- **Società di Controllo (Deleuze):** Non siamo corpi unitari, ma campioni, dati e mercati. Siamo profili distribuiti su piattaforme.
- **Esempio - Neuromarketing:** Il corpo viene frammentato; l'occhio (eye-tracking) diventa un input commerciale autonomo separato dal soggetto.



DECOLONIZZARE LO SGUARDO: GEOGRAFIA SACRA MAORI

Il Fallimento Coloniale

Il tentativo di spezzare la relazione sacra tra popolazione e geografia per trasformare la terra in merce.

Concetti Chiave

- **Mana:** Non potere statico, ma verbo 'agire'. Accendere la potenzialità.
- **Tapu:** Il sacro/proibito. Spesso banalizzato come 'tabù'.

Arte come Resistenza

L'arte contemporanea Maori come mappatura del mondo. I luoghi sono antenati. Un nuovo cosmopolitismo indigeno contro la 'noia vittoriana'.

IL PRISMA DELLA MEMORIA: L'ARCHIVIO SENSORIALE (EYE FILMMUSEUM)

EYE Panorama (2010)

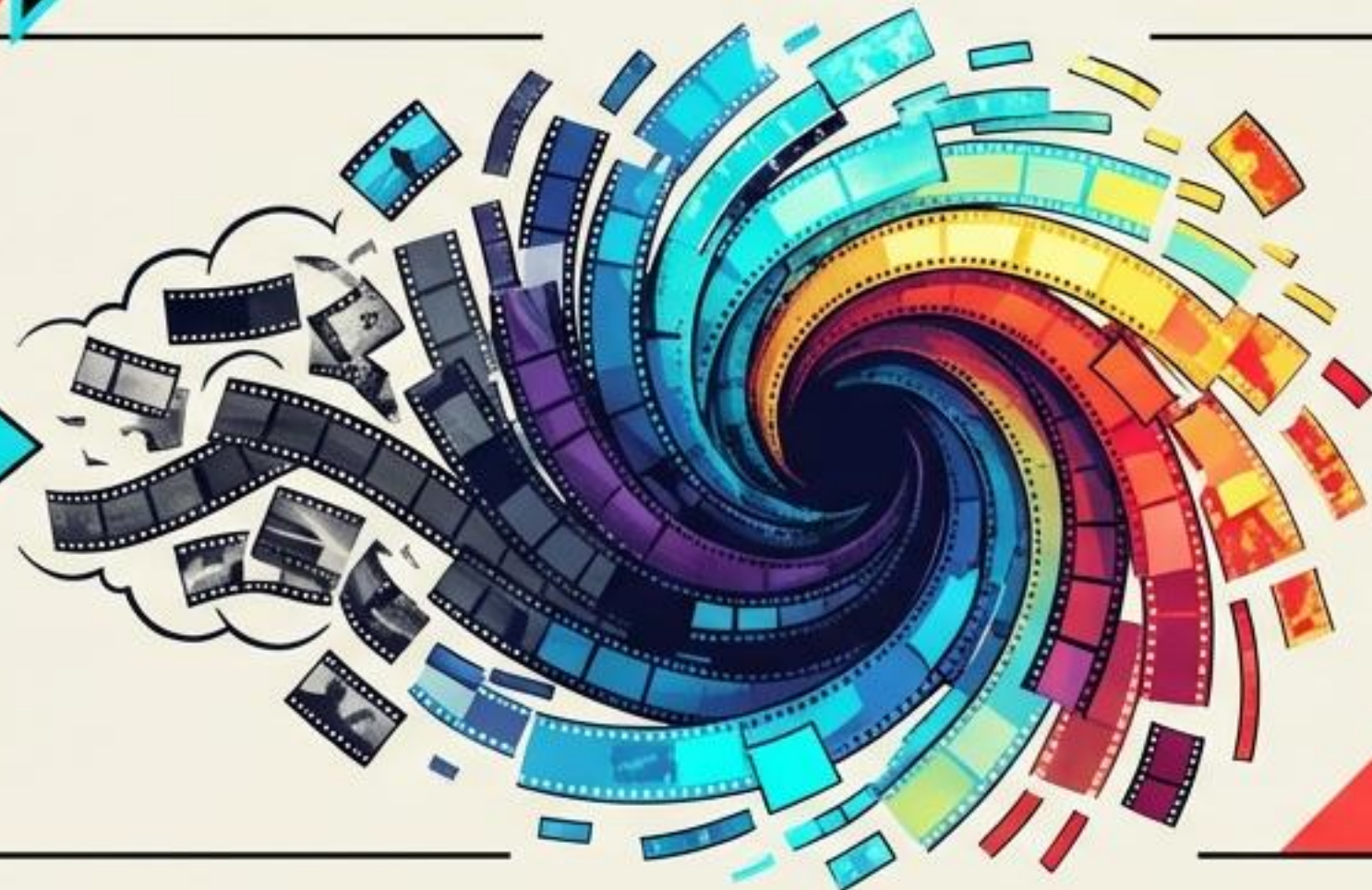
Installazione a 360°.
Navigazione semantica (per titoli o tag come "Magia").
Esperienza rigida.

**Evoluzione
Tecnologica
(Progetto SEMIA)**

Film Catcher (2022)

Navigazione guidata dalla Computer Vision e AI.

- Da Semantica a Sensoriale: Classificazione per Colore, Forma, Movimento.
- Bits & Pieces: L'archivio come flusso di frammenti orfani, remixati per creare nuova meraviglia estetica.



IL PRISMA DELLA RELAZIONE: TECNOLOGIA UMANIZZANTE



Strumenti Xenologici:

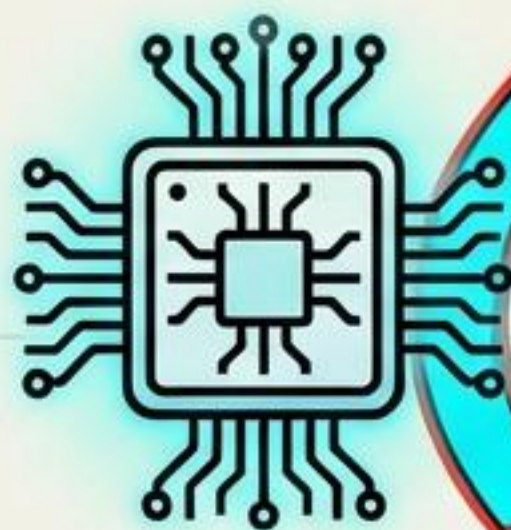
La tecnologia (droni, proiezioni) usata come “protesi comunicativa” per dare voce agli invisibili (migranti, senzatetto).

Case Study: “Them” (Milano, 2020)

Il drone, solitamente strumento di sorveglianza, viene risemantizzato. Dotato di occhi (LED) e bocca (megafono), diventa un avatar che permette di raccontare storie di emarginazione guardando la città negli occhi.

SFIDE ETICHE: CREATIVITÀ ARTIFICIALE E BIAS

Se la tecnologia è sostanza creativa, chi è l'autore?



LLM & AI
Generativa



Dati Esistenti
(Bias Sociali)



Output:
Testo Corrotto / Glitch
(Bias Amplificato)

- Livelli di Creatività (M. Boden):
- 1. Combinatoria
- 2. Esplorativa
- 3. Trasformativa

Il Rischio: L'AI eredita i pregiudizi della società. **Esempio:** Il chatbot Tay, diventato ostile apprendendo dalle interazioni umane. Necessità di una gestione etica dei dati.

SINTESI: UNA NUOVA ECOLOGIA DEI MEDIA



RIFERIMENTI E CONTESTO

**Volume: Visual Media e Nuove Forme Tecnologiche
(Mimesis, 2024)**

Curatore: Riccardo Manzotti (Università IULM)

**Basato sugli atti del convegno dottorale “Visual, Media
Media e Nuove Forme Tecnologiche” (IULM, Milano).**

Autori Citati:

**Simone Arcagni | Camilla Balbi | Mauro Carbone |
Franco La Cecla | Anna Calise | Anna Cuomo | Maria Raffa**

**Un invito alla lettura critica
del presente tecnologico.**