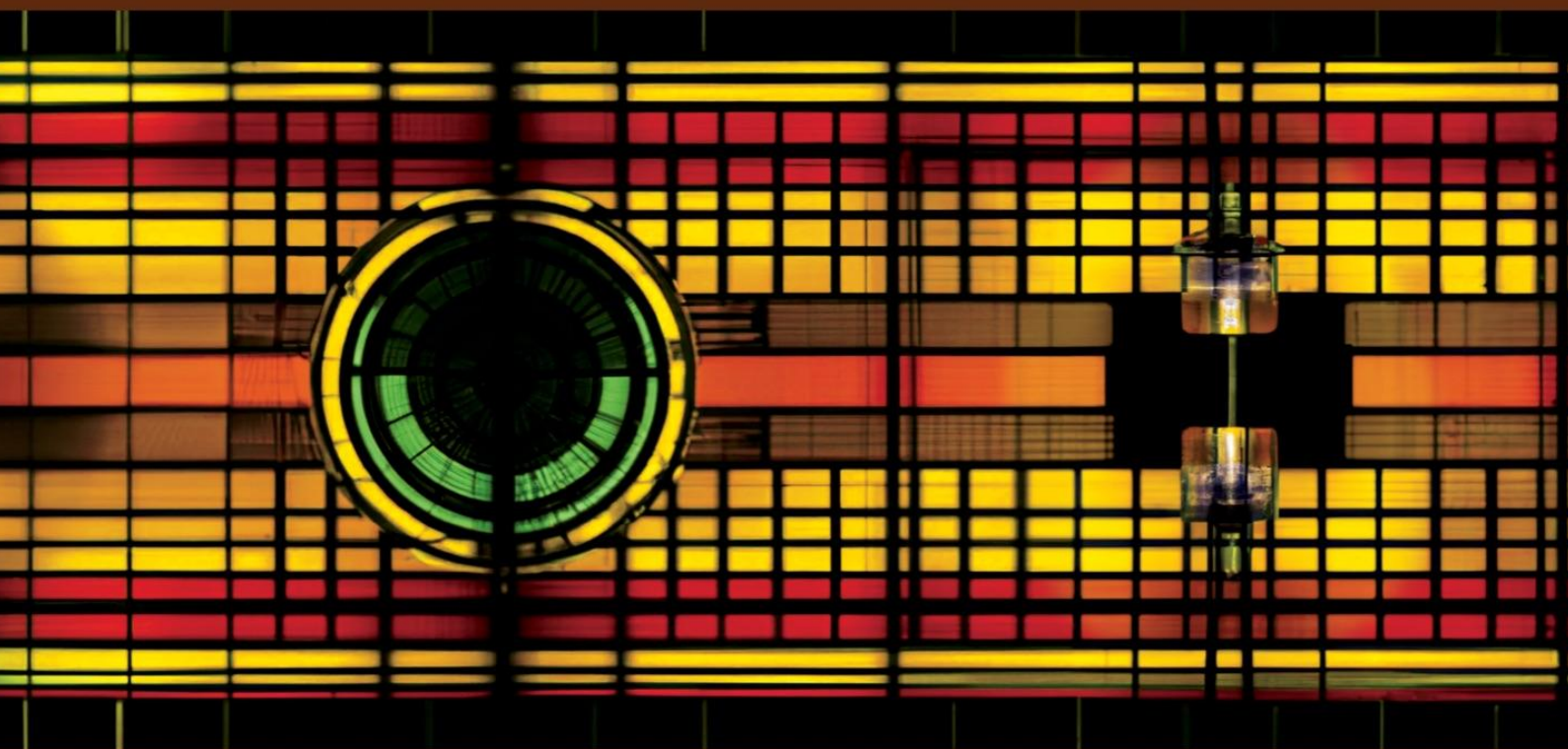


VISUAL, MEDIA E NUOVE FORME TECNOLOGICHE

Convegno Dottorale | 13 dicembre 2022



BOOK OF ABSTRACTS



10:00-18:30 | Aula Seminari
IULM | via Carlo Bo 1 | Milano

Edoardo Boncinelli (Università Vita-Salute San Raffaele)

*“La realtà è sempre virtuale”
Parola di creativo!*

Pietro Lafiandra (Università IULM)

*Falso d'attore:
Deepfake, GAN e resurrezioni digitali*

L'avvento dei video e delle fotografie deepfake nel panorama mediale ha generato nuove tecno-fobie: queste immagini algoritmiche, manipolate attraverso l'intelligenza artificiale e risultato di processi automatici che coinvolgono le GAN (Reti generative avversarie) e software come DeepFaceLab o FakeApp, sono state apertamente accusate di incentivare e favorire il processo di produzione di fake news audiovisive, minando il già fragile ecosistema dell'informazione digitale. Nina Schick (2020) ha parlato di infocalypse in relazione al cortocircuito informazionale che potrebbe essere generato dall'avvento dei deepfake. Michael Grothaus (2021) ha provocatoriamente intitolato il suo saggio dedicato alla nascita e alle prospettive della pratica Trust No One. Al contempo, i video *deepfake* stanno favorendo la nascita di nuove forme di narrazione audiovisiva all'interno dell'ambito del cinema d'autore, della pubblicità, della pornografia e del videoclip, concentrandosi in particolar modo sulla resurrezione di personalità del mondo dello spettacolo defunte, generando una lunga serie di uchronie distribuite all'interno dei contesti più disparati, talvolta accompagnate da autodenunce di falsità talvolta meno. Attraverso una serie di studi di caso quali *In Event of Moon Disaster* (Francesca Panetta, Halsey Burgund, 2019) e la campagna della birra Cruzcampo *Con mucho acento* l'intervento si propone di vagliare lo stato dell'arte della pratica, discutendo l'applicazione delle GAN e di un software come DeepFaceLab alle resurrezioni digitali, evidenziandone le implicazioni estetiche e il costante ricorso alla bassa definizione da parte dei *deepfake designer*.

Maria Raffa (Università IULM)

Creatività e macchine: il caso dei bias negli algoritmi di generazione automatica del testo

Lo scopo di questo contributo è duplice: in primo luogo fornire una panoramica del problema dei bias riscontrabili negli algoritmi di machine learning che svolgono compiti di natural language processing, e in secondo luogo valutare se tale analisi fornisca argomenti utili per arricchire la riflessione sul rapporto tra creatività e macchine.

Con la diffusione di intelligenze artificiali in grado di creare immagini, comporre melodie e scrivere romanzi è sorta spontanea l'esigenza di interrogarsi sulla possibile attribuzione di capacità creative alle macchine. Il concetto di creatività in sé non è di facile definizione. Secondo Margaret Boden (2004), la creatività sarebbe «the ability to come up with ideas and artefacts that are new, surprising and valuable» e poiché costituirebbe uno dei molteplici aspetti dell'intelligenza, sarebbe anche replicabile da un algoritmo. Per Boden, inoltre, l'intelligenza artificiale potrebbe essere dirimente per capire la natura

della creatività, definita dall'autrice come il frutto del giusto equilibrio tra il rientrare in schemi precostituiti e romperli (creatività esplorativa e trasformativa). La creatività consisterebbe nella rottura di preconcetti, ovvero il superamento dei bias che influenzano gli esseri umani, e che si manifestano anche negli algoritmi di machine learning. Nello specifico, il mio intervento si concentrerà sugli algoritmi di natural language processing (NLP), che, se non supervisionati, tendono a fare propri gli stereotipi presenti nel linguaggio (ad esempio, quelli relativi ai ruoli di genere o alle presunte caratteristiche di determinate etnie). In primo luogo, saranno illustrati alcuni esempi dei bias più comuni negli algoritmi che svolgono task legati alla struttura grammaticale e sintattica delle frasi, come l'identificazione di tutte le parole che si riferiscono al medesimo soggetto all'interno di un testo. Successivamente, saranno presi in esame gli algoritmi per la generazione automatica del testo, un caso ancora poco discusso in letteratura in relazione ai bias, con particolare riferimento al lavoro di ricerca sugli algoritmi BERT e Gpt-2 compiuto dai gruppi NLP di Amazon Alexa e dell'università di Santa Barbara. La mia proposta è mostrare come la comprensione del rapporto tra preconcetti e generazione automatica di testi nella IA possa arricchire il dibattito sulle analogie e le differenze tra la creatività umana e artificiale.

Franco La Cecla (Università IULM)

Per una nuova antropologia dei media: la caduta delle illusioni

Starting with the failure of the Zuckerberg Meta, the general disillusion of the virtual tools for communication, the scenario of the digital world has become less appealing than in the past decades. Few instruments have been kept by some classes of age, but even the promise of the smart working have not been fulfilled. An attempt to read the present situation and the next future.

Camilla Balbi (Università IULM)

Zukunftsräume today.

Approaching experimental avantgarde design through virtual reality

Nel 2013 Claire Bishop – analizzando i dispositivi con cui il contemporaneo sceglie di ripresentare le esperienze artistiche del passato – osservava la posizione di primo piano occupata in questo contesto dalle ricostruzioni delle sperimentazioni ambientali delle avanguardie storiche.

Uno dei protagonisti di questa vicenda è indubbiamente El Lissitzky: il suo Proun (1923) viene ricreato al Van Abbemuseum nel 1965, seguito dal Kabinett der Abstrakten (1928) allo Sprengel Museum di Hannover nel 1968. Una ricostruzione del Kabinett `e a sua volta commissionata dal Van Abbemuseum nel 2011. Non a caso, quasi come a comporre una genealogia analogica per le ricostruzioni in VR, `e proprio la prima versione del Kabinett (1926) ad essere al centro di uno dei maggiori sforzi recenti di instaurare un dialogo tra istituzioni museali, accademiche e software engineering, in un ambizioso progetto di digital art history: la ricostruzione virtuale della International Kunstausstellung Dresden realizzata a Kassel nel 2021.

L'intervento proposto, che integra un approccio teorico-artistico e museologico con conversazioni dirette con l'artista digitale che ha realizzato la ricostruzione, Isabelle Paehr e con la co-curatrice del progetto, Linda Knop, si propone di esplorare la complessa triangolazione che viene a realizzarsi tra

originale, ricostruzioni analogiche e virtuale. In primo luogo, si muoverà dalle specifiche storico-artistiche dell'opera di Lissitzky per interrogarsi sulle ragioni che hanno portato un progetto di standard di spazio espositivo (Gough, 2003) a divenire il punto di partenza delle ipotesi ricostruttive degli anni Sessanta prima, e della contemporanea storia dell'arte digitale oggi. Si passerà in seguito ad analizzare il lavoro svolto a Kassel, soffermandosi sul problema di restituire uno spazio che nasceva come puramente percettivo e anti-ottico in VR. Infine, verranno discusse le conseguenze epistemiche dell'uso dei glitch nella ricostruzione del 2021.

Anna Calise (Università IULM)

*L'archivio cinematografico in mostra.
Pratiche di fruizione all'Eye Film Museum*

Nel 2010, l'Eye Film Museum di Amsterdam inaugura Panorama: una installazione a 360 gradi nel piano terra del museo attraverso cui vedere clip di film digitalizzati della collezione d'archivio dell'istituzione. I visitatori entrano nello spazio "piastrellato" di immagini cinematografiche, si posizionano davanti ad una consolle - ce ne sono otto a disposizione - e attraverso delle suddivisioni tematiche - il colore, il conflitto, la magia - possono far partire sulla sezione di schermo davanti a sé la clip scelta. Dodici anni dopo, il museo si accinge ad inaugurare l'Eye Catcher, nuova installazione che andrà a sostituire quella precedente. La logica di base del dispositivo è la stessa: un palinsesto tecnologico nel quale i visitatori possono entrare e visualizzare - in un modalità che preserva sia caratteri randomici che interattivi - clip dell'archivio della collezione. Tanti aspetti sono però cambiati: in risposta alle nuove logiche di produzione e fruizione delle immagini, in linea con le categorie d'analisi dei software di computer vision e in seguito alle nuove ricerche su modalità di fruizione sensoriali dei materiali audiovisivi, l'Eye Catcher offre un'esperienza profondamente diversa. Nella nuova installazione i visitatori possono muoversi liberamente nello spazio, maneggiando dei tablet che gli consentono di "lanciare" sulle pareti circostanti e "catturare" da queste i brevi video, a loro volta in movimento. Il quantitativo di clip accessibili è aumentato di venti volte, i criteri attraverso cui raggrupparle anche. Questo saggio propone un'analisi della transizione dalla prima installazione alla seconda, mettendo in luce il modo in cui l'evoluzione tecnologica ed esperienziale degli ultimi decenni stia rivoluzionando le modalità di ricerca e fruizione di materiale audiovisivo dall'invenzione del cinema ad oggi. In questo scenario, il contesto museale emerge come spazio di negoziazione tra il rigore scientifico delle categorie archivistiche e l'esigenza di avvicinare i pubblici alle proprie collezioni, aprendosi a nuovi criteri espositivi.

Mauro Carbone (Université Jean Moulin Lyon 3)

Come dati o come immagini? Sul dividuale prossimo venturo

In quel testo di rara lucidità e lungimiranza dal titolo *Post-scriptum sur les sociétés de contrôle* e pubblicato nel 1990, Gilles Deleuze osserva il passaggio dal "regime di dominio" delle "società disciplinari" a quelle attuali del "controllo". Tra i caratteri di queste ultime, egli segnala che "gli individui sono divenuti dei 'dividuali'", termine con cui sembra voler designare i prodotti di una mera ripartizione di dati. Ricordiamoci tuttavia di come Deleuze caratterizzava il dividuale in *L'immagine-movimento*, il

primo volume del suo dittico sul cinema. Qui egli scriveva: “L’insieme non si divide in parti senza cambiare ogni volta natura: non è qualcosa di divisibile o indivisibile, ma qualcosa di ‘dividuale’”. In tal senso, – “ogni volta”, come abbiamo appena letto – il dividuale comporta “una nuova realtà”.

Trasponendo queste caratterizzazioni all’ambito che della condizione umana prossima ventura, potremmo affermare allora che appunto in tali termini sembrano definibili quelle esperienze in cui – a partire dalle nostre interconnessioni digitali di solito mediate da schermi – ogni volta la ripartizione e insieme la pluralizzazione delle nostre identità personali o sociali si compongono variamente in modo qualitativamente diverso.

Anna Cuomo, (Università IULM)

Krzysztof Wodiczko. Rimediazioni tecno-relazionali

L’articolo si propone di esaminare la modalità di impiego delle tecnologie digitali adottata da Krzysztof Wodiczko nella sua pratica artistica pionieristica e l’impatto sull’evoluzione delle tendenze più attuali. L’artista ha proposto nuove forme interattive di spettatorialità e partecipazione ideando e sperimentando dispositivi di visione basati sullo storytelling e la performance, nell’ampliamento di una dimensione tecno estetica situata nello spazio pubblico. A partire dagli anni ‘90 Wodiczko ha animato edifici storici e monumenti proiettando su di essi animazioni, testimonianze sonore e visive volte a dare corpo, volto e voce alle comunità marginali costituite da immigrati, veterani di guerra, senza tetto, che fruiscono e vivono lo spazio urbano pur rimanendo in un regime di invisibilità. L’effigie iconica della statua ha subito una rimediazione nella sua umanizzazione, attraverso l’adozione di tecniche di rappresentazione e di manipolazione digitale, a partire dalla ripresa video delle testimonianze delle persone coinvolte e tramite il riadattamento di superfici e figure con il video mapping e la proiezione. L’uso del monumento pubblico come interfaccia che dissolve la divisione tra sfera pubblica e privata nella condivisione dell’esperienza è riattualizzato nelle più recenti opere *Them*, 2020 e *Usted*, 2022 dedicata alla comunità di immigrati milanesi e poi a quella messicana negli Stati Uniti. I protagonisti parlano attraverso droni provvisti di occhi, in video su schermi led, e bocca, il megafono da cui viene fuori la voce. Il drone, associato a valori disumanizzanti, diventa il dispositivo relazionale che ricongiunge l’ambiente mediale a quello reale, stabilendo un rapporto dialogico fra creatore, co-autore, supporto e fruitore.

Lorenzo Montefinese (Università IULM)

2015, ritorno al futuro.

Tre tappe negli immaginari audiovisivi della musica elettronica popular contemporanea

Questo intervento intende delineare l’estetica che accomuna una corrente di musica elettronica emersa nei primi anni ‘10, rinvenirne i tratti salienti e collocarla criticamente all’interno del coevo dibattito in merito alle supposte svolte post-internet (Olson 2011, Chan 2014) e post-digital (Cramer 2014, Waugh 2017) dell’arte e dei prodotti audiovisivi. Chiamata di volta in volta “online underground”, “hi-tech underground”, (Harper 2014, 2016) “post-internet music” (Harper 2018, Lubner 2019), “neofuturist aesthetics” (Philips 2015), “conceptronica” (Reynolds 2019) dai critici, ed etichettata come “deconstructed club music” dalla comunità di fan, la musica protagonista di questa tendenza ha

riportato al proprio centro - e nei discorsi intorno ad essa - l'accento sulla contemporaneità e sul futuribile, dopo che le riflessioni critiche sulla popular music degli anni Duemila ne riscontravano la retromania (Reynolds 2011) e la difficoltà nel proporre forme espressive nuove (Fisher 2014). L'apice di questo opposto movimento (tutt'altro che omogeneo) può considerarsi il 2015, anno ricco di pubblicazioni determinanti nell'imprimere le coordinate formali e concettuali di tale estetica. Ci si propone di tracciarne un profilo e analizzare gli immaginari che si dispiegano a partire da due album (Mutant di Arca e Platform di Holly Herndon) e una compilation (Volume 1 dell'etichetta/collettivo PC Music). Accomunati dalle loro sfrontate texture digitali, dalla sperimentazione/deformazione di idiomi musicali, e da un immaginario visuale che ibrida umano e tecnologico, i casi di studio offrono esempi paradigmatici di altrettanti filoni interni: in Arca domina la questione dell'identità e della corporeità postumana; Holly Herndon spicca per i presupposti teorici dei suoi lavori; in PC Music il legame con il pop commerciale e il capitalismo si fa estremo ed ambiguo. Tali esempi costituiscono oggetti di studio rilevanti per il modo in cui articolano una certa sensibilità contemporanea, e per la loro intermedialità (Montani 2010): in essi, infatti, il dominio del sonoro è inscindibile dal visuale e dal mediale, grazie anche a collaborazioni con artisti visivi. Il risultato è un intreccio inestricabile in cui musica, copertine, videoclip, performance live e autorappresentazioni discorsive concorrono nel creare immaginari ed effetti di senso inediti.

Simone Arcagni (Università di Palermo)

Metaverso come nuovo paradigma tecnologico

Il Metaverso rappresenta l'emergere di una "logica culturale", un nuovo paradigma della società algoritmica che prevede un sistema della comunicazione in cui gli elementi fondamentali sono spazio (gli ambienti virtuali o misti) e azione (il gioco, la presenza partecipata, la prassi). E le funzioni: l'immersione, l'interazione e la partecipazione. Cioè tutti elementi nati e sviluppati nel mondo dei videogame e che ora si apprestano a colonizzare pressoché ogni territorio della comunicazione. Il Metaverso non si identifica quindi con un dispositivo o con una tecnologia, ma in un fattore culturale, in un modello di conoscenza e di apprendimento che si situa nello spazio, in ambienti digitali o misti (phygital) e che nel pensiero/azione (thinkering) trova la sua prassi principale.

Si tratta di un sistema complesso che prevede l'integrazione di diverse tecnologie: quelle immersive (XR), il cosiddetto Spatial Computing e la nuova generazione di Intelligenza artificiale.

Valerio Moccia (Università IULM)

Dispositivi prospettivi rimediati del gioco televisivo: storia, estetica, funzioni

L'utilizzo di dispositivi di esibizione prospettivi (Eugeni, 2021) nel medium televisivo è un dato ampiamente consolidato. Gli overlay grafici che vediamo nelle trasmissioni derivano spesso dalla rimediazione di una pluralità di interfacce virtuali di epoca precedente o coeva — tra le più rappresentative, gli on-screen display, le GUI dei sistemi operativi, ma anche gli HUD dei videogame — che ha portato a molteplici ibridazioni e soluzioni tecniche.

La progressiva ludificazione della cultura (Raessens, 2014) e dell'esperienza televisiva, sia attiva — come nel caso della social TV — che passiva — con l'introduzione di elementi derivati dall'universo del

game nei format TV — rende rilevante chiedersi come le pratiche di rimediazione degli elementi prospettivi, spesso usati per rappresentare graficamente informazioni testuali, agiscano in un’ottica di co-creazione dell’estetica mediale. Se nel caso di alcuni modelli come i canali all-news e lo sport esistono già alcuni approfondimenti, con particolare riferimento al rapporto tra videogioco e televisione (Stein, 2013), per quanto riguarda i game show si può notare una carenza di studi specifici.

In questa ricerca verrà tracciata una possibile genealogia dei dispositivi prospettivi del gioco televisivo. Più nello specifico, l’attenzione si focalizzerà sul rapporto tra l’evoluzione delle interfacce videoludiche e quella degli overlay grafici dei game show, interrogandosi inoltre sugli aspetti produttivi e tecnologici che vanno ad influenzare le caratteristiche di questi ultimi. Tramite un approccio grounded applicato ad un corpus limitato si catalogheranno infine i dispositivi prospettivi per funzione, posizionamento nello schermo, e stile di design individuando analogie e modelli ricorrenti.

Alessio Verdone (Università IULM)

*Descrivere il movimento.
Una ridefinizione dell’ekphrasis al tempo della Global Media Society*

La crescente disponibilità di immagini al tempo della Global Media Society (Brosch, 2018) impone una ridefinizione delle funzioni dell’ekphrasis. Con il tempo, infatti, si è indebolita la componente più originaria della tecnica, che si faceva carico di ricreare un’immagine assente di fronte agli occhi del lettore (Webb, 2016). Ne consegue la necessità di superare le definizioni dell’ekphrasis che insistono sul concetto di rappresentazione (Heffernan, 1991), per concentrarsi su aspetti meno esplorati. Particolarmente interessante è la visione di Barbetti (2011), che la vede come il risultato della percezione di un’immagine visuale traslata in una forma verbale. In questo senso, l’ekphrasis si allontana dalla pura denotazione per rivolgersi verso forme produttive di *misreading* dell’immagine visuale (Yacobi, 2013). Perdono rilevanza, quindi, le opposizioni binarie (Yacobi, 2013) tradizionalmente impiegate per descrivere le tecniche ecfrastriche, la più discussa delle quali riguarda il rapporto tra simultaneità e processualità. Proprio quest’ultima opposizione viene totalmente superata nelle ekphrasis nate dal confronto con materiale di tipo audiovisivo. A sostegno di tale tesi si presenteranno tre ekphrasis audiovisive: *Sedici soldati siriani* (2017) di Guido Mazzoni, il *Capitolo 1 di Materiali per un’immagine in divenire* (2020) di Tommaso Di Dio e *Can’t Help Myself* (2021) di Riccardo Innocenti. Le diverse strategie messe in campo da ognuno di questi autori rendono particolarmente necessaria un’analisi temporale. Mentre la poesia in prosa di Mazzoni procede nella descrizione lineare di un video assente, le poesie di Di Dio e Innocenti si misurano con materiali per certi versi contrapposibili. Se infatti Di Dio fa i conti con una *live cam* permanente – quindi con un’immagine per eccellenza in divenire – Innocenti si confronta con l’opera *Can’t Help Myself* degli artisti cinesi Sun Yuan e Peng Yu – caratterizzata da movimenti ripetuti come in un *loop*. In questi esempi è possibile in sostanza rivedere tre assoluti del tempo ecfrastrico nel suo confrontarsi con l’immagine in movimento, così sintetizzabili: temporalità finita, temporalità aperta, temporalità ripetuta. Su tali assoluti – connessi indirettamente con il tentativo di controllo dell’immagine che connota la tecnica ecfrastrica – si concluderà il mio intervento.