



ACCADEMIA
DELLE ARTI
E NUOVE
TECNOLOGIE

INTELLIGENZA ARTIFICIALE E RACCONTI DIGITALI

Prof. Valerio Di Paola



Sommario

1. TRANSMEDIA STORYTELLING

Anatomia del racconto espanso

2. SOCIAL NETWORK TALES

Come, dove e cosa fare in Rete

3. NEL LABORATORIO DEL DESIGNER

Cosa vuole la macchina da noi?

1 TRANSMEDIA STORYTELLING

Il design del racconto espanso



Il contenuto narrativo, muovendosi su più piattaforme medialiali allo stesso tempo, promuove il messaggio se suscita nello spettatore un interesse tale da divenire appetibile, ricercabile, ripetibile e godibile di per sé.

A. Lotz ,The television will be revolutionized, 2007



UNO SPETTACOLO IMMERSIVO

*“Plenitudine digitale”:
un universo di prodotti, dai social
media ai videogiochi, dalla tv al
cinema e così via,
e di pratiche, la realizzazione
di tutti questi prodotti insieme
al loro remix, condivisione e
critica.*

*J.D. Bolter
Digital Plenitude, 2019*

LA DIGITALIZZAZIONE

Nel materialismo digitale hardware e software determinano l'aspetto dei prodotti mediali. I vecchi media, cinema e televisione, vengono ri-mediati dal computer: non spariscono ma si fondono in una convergenza tecnologica.

L. Manovich

The language of New Media, 2001

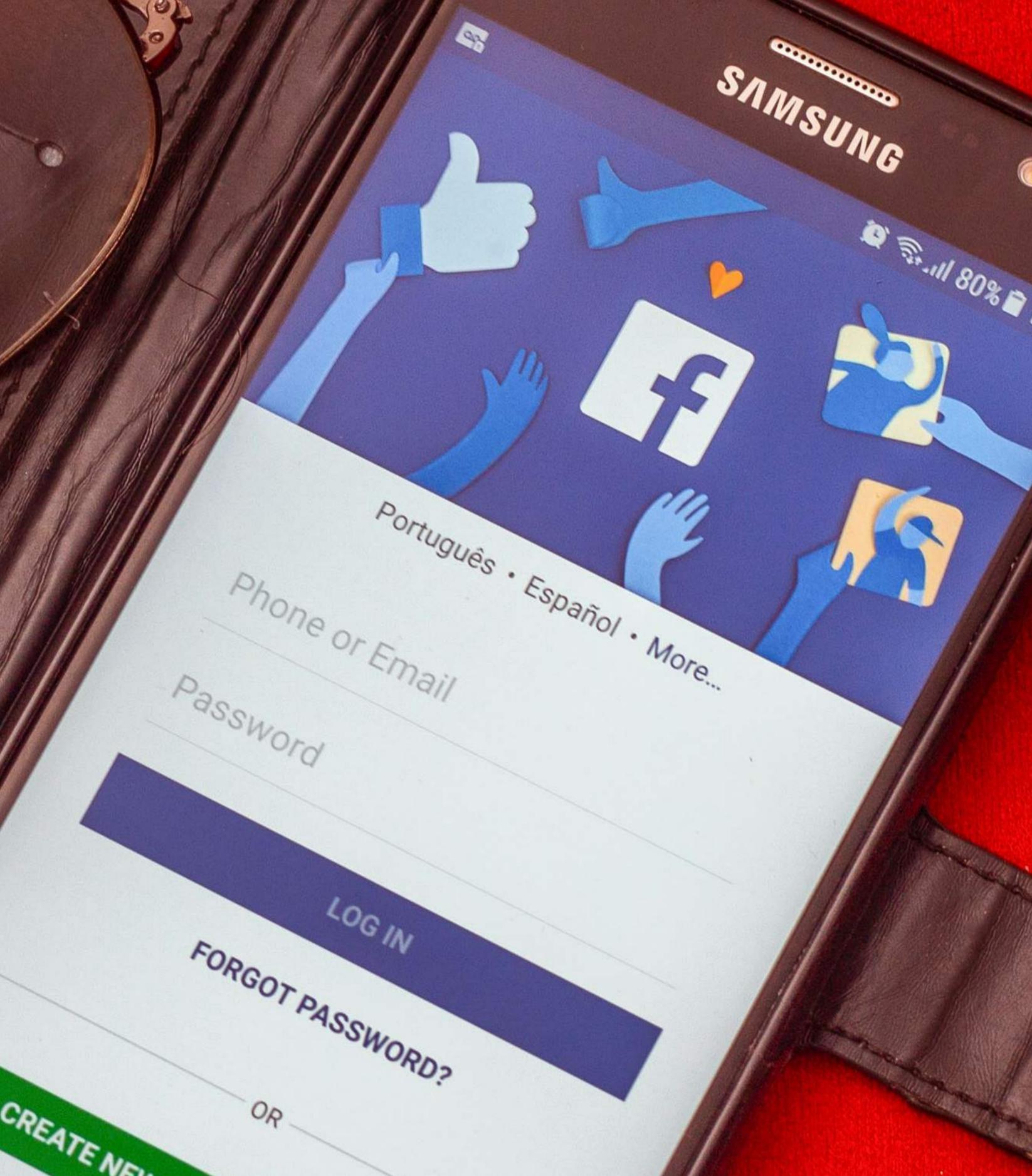




MI LOGGO, DUNQUE SONO

*Si fornisce un nome, un'identità,
magari dei tratti caratteristici,
si naviga in maniera personale,
l'esperienza di utente viene
prima di quella di spettatore.*

*S. Arcagni
Visioni digitali, 2016*



IL CONSUMO

Una attività astuta, dispersa, che però si insinua ovunque perchè non si segnala con prodotti nuovi ma attraverso i modi di usare quelli imposti da un ordine economico dominante.

*M. De Certeau,
L'invention du quotidien, 2009*





“FARSI UN SELFIE A TIME SQUARE”

*Raccontare oggi è elaborare una **strategia**, un dispositivo abitabile da utenti che adottano diverse **tattiche**. Il successo del racconto dipende della capacità di raggiungere ogni utente con un contenuto percepito come “adatto” e “su misura”.*

LO STORYTELLING TRANSMEDIALE

Non crediamo più nel mito dell'esistenza fatta di frammenti che, come pezzi di una statua antica, si limitano ad attendere l'arrivo dell'ultimo pezzo, di modo che possano tutti essere incollati e creare un'unità esattamente uguale a quella originaria. Non crediamo più in una totalità primordiale un tempo esistente o in una totalità ultima che ci attende in qualche data futura

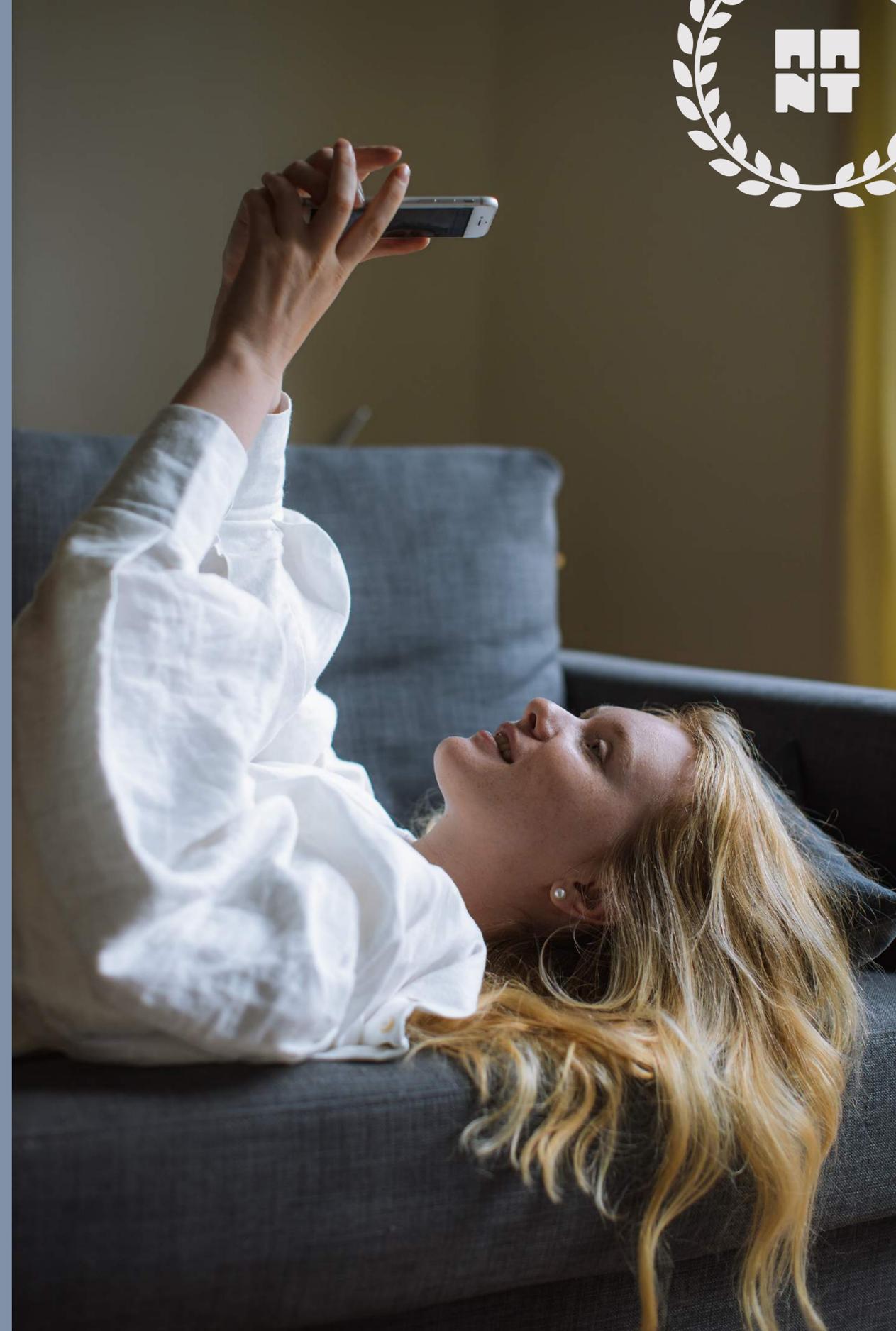
Z. Bauman Liquid Modernity, 2000





2 SOCIAL NETWORKS TALES

Come, dove e cosa fare in rete





L'ALGORITMO

Gli strumenti informatici mobili e ubiqui sono hardware progettati per i software dei social network: veicolano informazioni e profilano gli utenti. I contenuti futuri saranno progettati per essere percepiti come sempre più su misura e apparentemente non mediati, generati da un modello predittivo esatto dei gusti dell'utente, derivato dall'interazione stessa.

S. Krug, Don't make me think (2000)

PUBBLICO VS COMMUNITY

Ciò che tiene unita l'intelligenza collettiva non è il possesso del sapere ma il processo sociale di acquisizione della conoscenza che continuamente riafferma i legami del gruppo.

R. Jenkins

The revenge of the origami unicorn, 2009



RETROMANIA

Ciò che mi intriga nella parola retromania è che ci sia "mania", una cosa che indica immediatamente allarme. Ti dice subito che in tutta questa passione per il passato probabilmente c'è qualcosa di assurdo, di sbagliato, che è andata fuori controllo, è diventata un po' folle.

S. Reynolds, Retromania, 2010



IN TRANSITO

La modernità può essere interpretata a partire dai nuovi ambienti tecnologici che fungono da vettori capaci di alterare le strutture della percezione e l'esperienza della temporalità e della memoria.

J. Parikka

What is Media Archaeology? 2012



Le narrazioni estese generano naturalmente mondi tridimensionali con continuità spaziale e temporale: non catene sintagmatiche di funzioni ma ecosistemi di personaggi e relazioni, ambienti in cui lo spettatore passivo diventa viaggiatore attivo.

G. Pescatore, Ecosistemi narrativi, 2018



3 NEL LABORATORIO DEL DESIGNER

Cosa vuole la macchina da noi?





framing **film type** **shoot context**
A **close-up**, **black & white** **studio photographic portrait** of SUBJECT,
dramatic backlighting, 1973 photo from Life Magazine **year & usage context**
lighting prompt

vibe prompt **framing** **shoot context** **lighting prompt**
A **vibrant** photograph of SUBJECT, **wide shot**, **outdoors**, **sunset photo at**
golden hour, wide-angle lens, soft focus, shot on iPhone 6, **on Flickr in 2007**
lens & camera prompt **year & usage context**

da: The-DALL·E-2 prompt book



**ACCADEMIA
DELLE ARTI
E NUOVE
TECNOLOGIE**