

Indice

Prefazione	11
Ringraziamenti	15
Introduzione	18
UNA CRONOLOGIA PERSONALE	19
TEORIA DEL PRESENTE	23
MAPPARE I NUOVI MEDIA: IL METODO	25
MAPPARE I NUOVI MEDIA: L'ORGANIZZAZIONE	28
I TERMINI: LINGUAGGIO, OGGETTO, RAPPRESENTAZIONE	29

Capitolo 1

Che cosa sono i nuovi media?	36
1. COME SONO NATI I NUOVI MEDIA	39
2. I PRINCIPI ISPIRATORI DEI NUOVI MEDIA	46
2.1 Rappresentazione numerica	46
2.2 Modularità	50
2.3 Automazione	52
2.4 Variabilità	57
2.5 Transcodifica	67
3. COSA NON SONO I MEDIA	72
3.1 Il cinema come nuovo media	73
3.2 Il mito del digitale	75
3.3 Il mito dell'interattività	79

Capitolo 2

L'interfaccia	88
1. IL LINGUAGGIO DELLE INTERFACCE CULTURALI	97
1.1 Le interfacce culturali	97

1.2	La parola stampata	102
1.3	Il cinema	108
1.4	L'interfaccia uomo-computer: rappresentazione versus controllo	121
2.	LO SCHERMO E L'UTENTE	128
2.1	Genealogia dello schermo	129
2.2	Lo schermo e il corpo	139
2.3	Rappresentazione versus simulazione	149

Capitolo 3

	Le operazioni	154
1.	MENÙ, FILTRI, PLUG-IN	162
1.1	La logica selettiva	162
1.2	Postmoderno e Photoshop	169
1.3	Dall'oggetto al segnale	171
2.	COMPOSIZIONE	176
2.1	Dall'immagine cinematografica al modulo dei media	176
2.2	La resistenza al montaggio	183
2.3	Archeologia della composizione: il cinema	188
2.4	Archeologia della composizione: il video	192
2.5	Composizione digitale	196
2.6	Composizione e nuovi tipi di montaggio	199
3.	LA TELEAZIONE	206
3.1	Rappresentazione versus comunicazione	206
3.2	Telepresenza: illusione versus azione	209
3.3	Strumenti-immagine	213
3.4	Telecomunicazione	215

3.5 Distanza e aura	217
---------------------	-----

Capitolo 4

Le illusioni 224

1. IL REALISMO SINTETICO E I SUOI LIMITI	233
1.1 Tecnologia e stile nel cinema	234
1.2 Tecnologia e stile nell'animazione computerizzata	238
1.3 Le icone della mimesi	247
2. L'IMMAGINE SINTETICA E IL SUO SOGGETTO	251
2.1 Georges Méliès, il padre della grafica computerizzata	252
2.2 <i>Jurassic Park</i> e il realismo socialista	253
3. ILLUSIONE, NARRAZIONE E INTERATTIVITÀ	259

Capitolo 5

Le forme 266

1. IL DATABASE	273
1.1 La logica del database	273
1.2 Dati e algoritmi	277
1.3 Database e narrazione	281
1.4 Paradigma e sintagma	285
1.5 Il complesso del database	289
1.6 Il cinema che utilizza il database: Greenaway e Vertov	294
2. SPAZIO NAVIGABILE	303
2.1 <i>Doom</i> e <i>Myst</i>	303
2.2 Computer Space	313
2.3 La poetica della navigazione	320

2.4	Il navigatore e l'esploratore	331
2.5	<i>Kino-Eye</i> e simulatori	337
2.6	<i>EVE</i> e <i>Place</i>	347

Capitolo 6

Cos'è il cinema? 354

1.	IL CINEMA DIGITALE E LA STORIA DELL'IMMAGINE IN MOVIMENTO	361
1.1	Il cinema, l'arte dell'indice	361
1.2	Breve archeologia delle immagini in movimento	364
1.3	Dall'animazione al cinema	367
1.4	Il cinema ridefinito	369
1.5	Dal <i>Kino-Eye</i> al <i>Kino-Brush</i>	378
2.	IL NUOVO LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO	380
2.1	Cinematografia e grafica: la cinegratografia	380
2.2	La nuova temporalità: il loop come motore narrativo	386
2.3	Montaggio spaziale e macrocinema	395
2.4	Il cinema come spazio informativo	400
2.5	Il cinema come codice	405