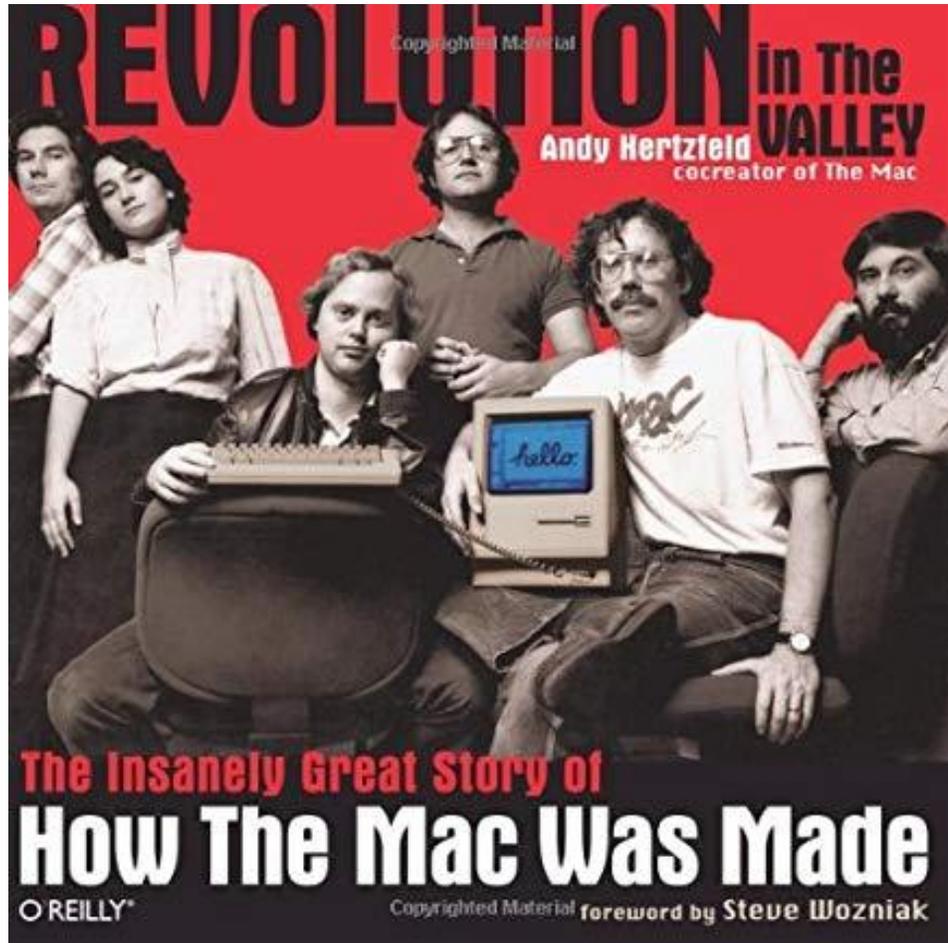


12. Storia e teoria dei media 0-Z

giuliana.galvagno@unito.it

Join the revolution



Rivoluzione o progresso?

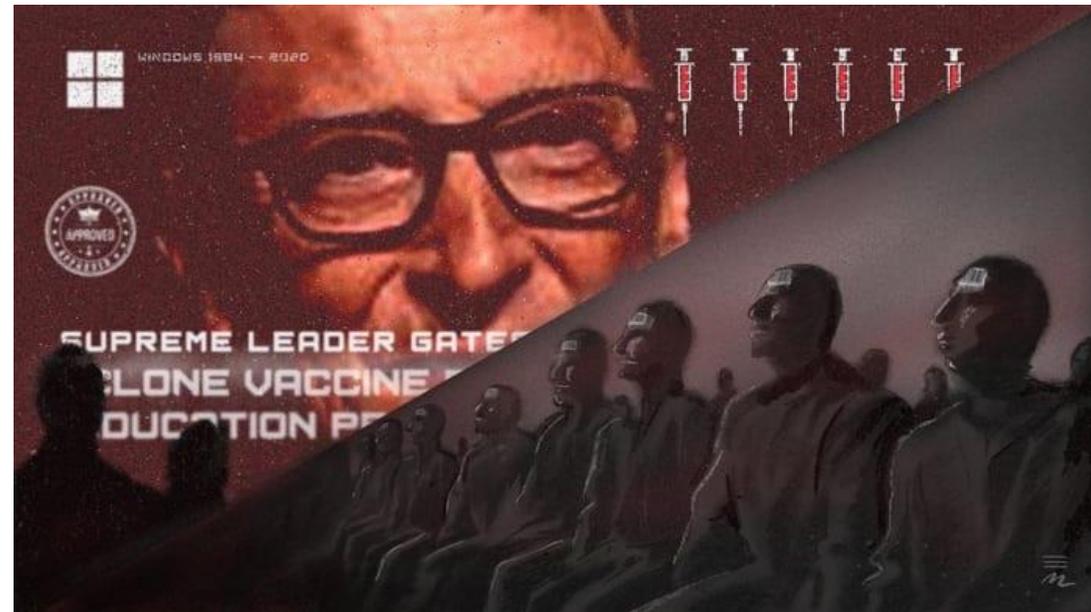
- Metafora semplicistica
- Crescita inesorabile: sviluppo rapido, globale e pervasivo a livello mondiale
- Ritmo stabile di progressione

- Edison: L'elettrificazione è un processo interminabile
 - Successione di ondate sistemiche
 - Prima ondata: lavori di casa, scrittura, suono
 - Seconda ondata elettronica: mezzi di comunicazione di massa
 - Terza ondata: digitalizzazione

Digitalizzazione tra mito e realtà

- Rivoluzione digitale come mito fondativo del presente
- Carattere globale: continuità con McLuhan (villaggio globale), conseguenze economiche, accesso ai contenuti
- Manipolabilità dei contenuti: prosumer (Toffler, 1980)
- Riconfigurazione del sistema mediale tra mass media e telecomunicazioni
- Rivoluzione convergente

- Conseguenze politico-economiche: tra spinte democratiche e controllo politico
- Tecno-capitalismo digitale e miti fondativi: ricerca di leader carismatici da Bill Gates e Steve Jobs a Jeff Bezos e Elon Musk (facili oggetti di teorie complottiste)



Continuità

- Origine nell'analogico
- Convivenza tra analogico e digitale (nell'editoria, fotografia o industria musicale)
- Stabilità del ruolo culturale dei media (vedi televisione)
- Rilevanza delle politiche nazionali (sviluppo internet o reti cellulari)
- Ruolo attivo dei consumatori
- Un fenomeno irresistibile? Avvicinarsi di idee vincenti o perdenti

Rivoluzione conservativa

- Radicata in istanze socio-culturali del Novecento
- Capace di stabilire un nuovo panorama per la comunicazione

- Adattamento all'ambiente elettrificato e insieme mutamento dell'ambiente stesso
- Elettricità come fluido e linguaggio della vita moderna
- Dimensione « provvisoria » dei nuovi media
 - Co-costruzione tra tecnologia e società

- Raddoppio della potenza di calcolo dei microprocessori ogni 2 anni (ogni 18 mesi)
- Progressione geometrica
- Legge non oggettivamente inevitabile (Carlini): dipende da apparati produttivi, istituzioni, ricerca e investimenti
- Velocità e regolarità

Post-industrialismo?

- Sublimazione del processo industriale: smaterializzazione, delocalizzazione
- Estensione del mercato di manufatti o programmi
- Prodotti o modelli di comportamento?

- La comunicazione non basta mai (Ortoleva)
 - Moltiplicazione dei media a disposizione
 - Informazione merce-non merce che non si consuma
 - Società sempre più individualistica

Il mondo in rete



- Convivenza

+ Collegamento tecnico

Macchine come
protesi del sé
(McLuhan, Turkle)

Tecnologie che
impregnano
l'ambiente



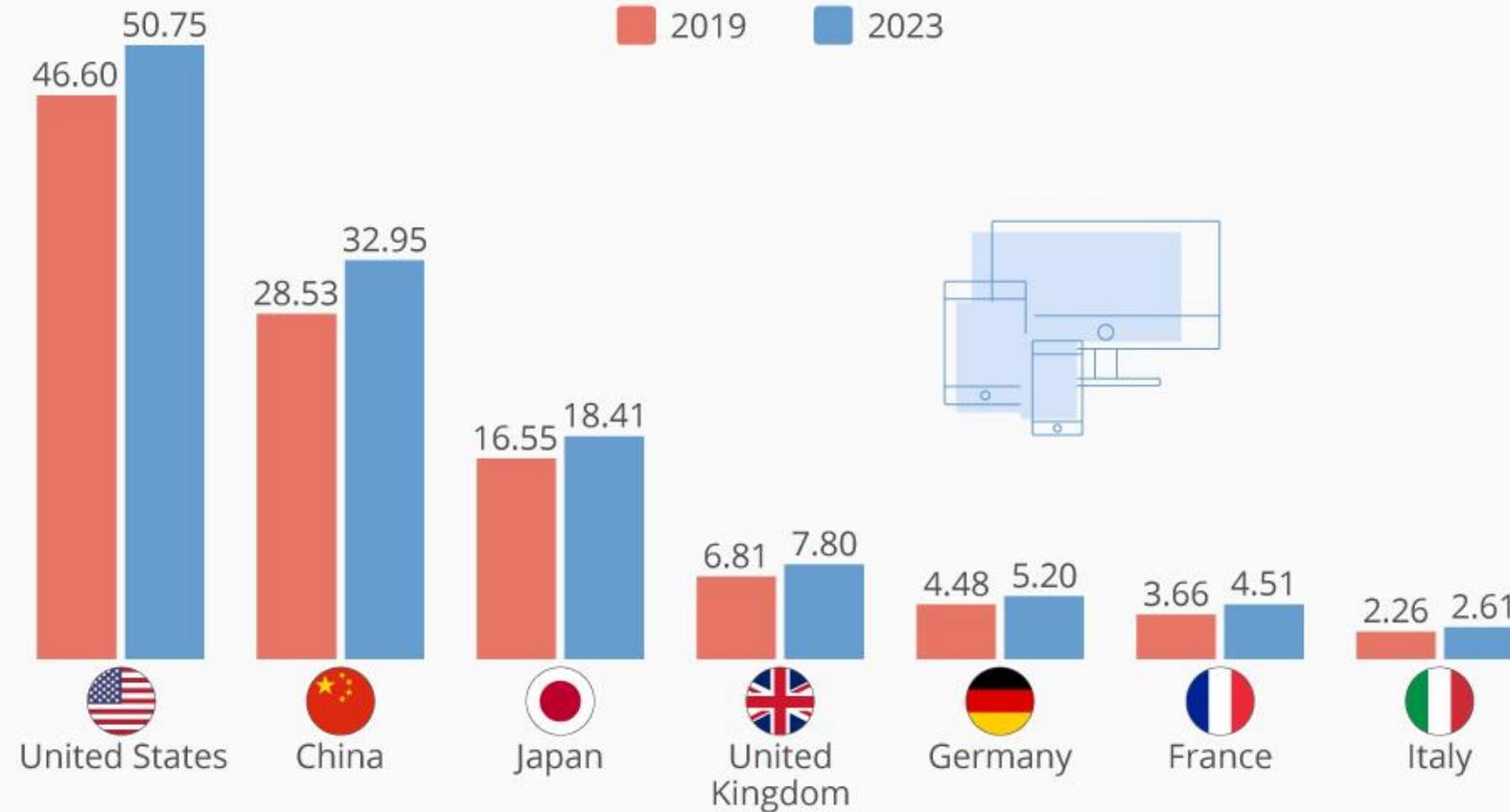
- Da domanda a bisogno
- Convergenza e versatilità
- Connessione con il corpo
- Ubiquità dei paradigmi tecno-sociali (social network)
- Delocalizzazione del consumo mediatico
- Gratuità dell'informazione (vs struttura ipercapitalistica della società)
- Modelli economici potentissime e fragili
- Comportamenti difformi dal modello *homo oeconomicus*: verso *l'homo ludicus*

Osessione digitale

- Media digitali punteggiano ogni momento della giornata
- Settore cruciale dell'economia mondiale (telecomunicazioni, hardware e software, piattaforme streaming, elettronica di consumo)
- Distribuzione geografica

Where Will the Digital Media Market Be in Four Years?

Revenue of the digital media market in selected countries in 2023 (in billion U.S. dollars)*



Paure

- Perdita privacy
- Moralità
- Perdita competenze cognitive

Speranze

- Democrazia
- Progresso economico
- Diffusione della conoscenza

Analogico vs digitale / Continuo vs discontinuo



- Numerizzazione: trasformazione in numeri di contenuti espressi in altro modo
- Digitalizzazione
- Binarizzazione: 0 e 1, on e off, passaggio e non-passaggio

Digitalizzazione

- Informazione digitale:
 - Smaterializzare i contenuti
 - Comprimere i dati
 - Conservare in poco spazio
 - Manipolare e modificare i dati
- Esplosione nuovi hardware
 - Natura materica (e seducente) del digitale



Nuova società (anni '70-'80)

- **Società dell'informazione:** centralità dell'informazione come motore dello sviluppo economico, politico e culturale
- **Società post-industriale:** (Bell) da economia dei beni a economia dei servizi
- **Società convergente:** (I. De Sola Pool, 1995) convergenza di settori separati (editoria, tlc, informatica)
- **Società post-moderna:** (Lyotard, Baudrillard) appropriazione e decontestualizzazione dei contenuti e simboli culturali
- **Società delle reti (Network society):** (Castells, 2000) trasformazioni legate alla centralità delle reti digitali

PREMODERN



"Because God put it there and that's the way it's always been."

MODERN



"Onwards and upwards with inevitable progress!"

POSTMODERN



"Blpppgghljsdlkfjowejfalsk djflksdjflksjldjl;aldflkj;;;df"

Superstrade dell'informazione

- The National Information Infrastructure: Agenda for Action (USA, 1993)
- Crescita, competitività, innovazione (Commissione Europea, 1993)
- Rapporto Bangemann (UE, 1994)
- Rapporti Ministero Poste e Telecomunicazioni e Industria e Commercio Giappone (1994)
- Liberalizzazione delle telecomunicazioni in Europa, 1998

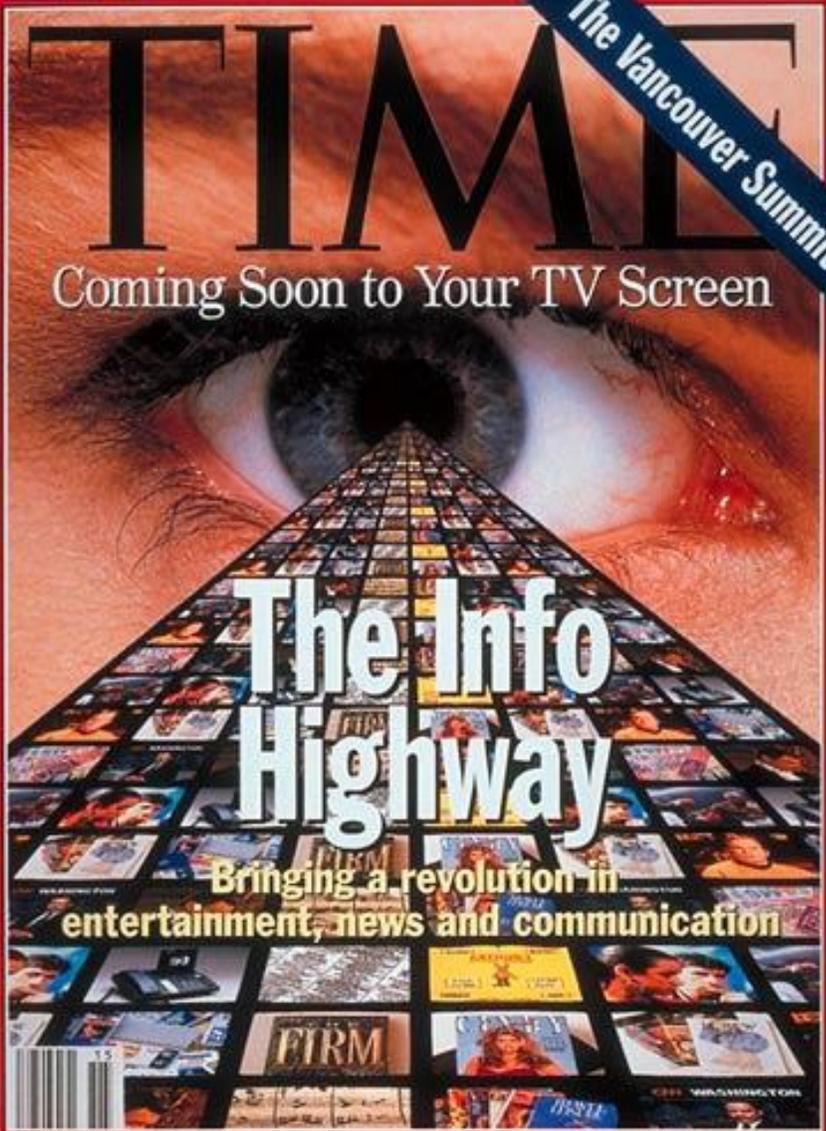
TIME

The Vancouver Summit

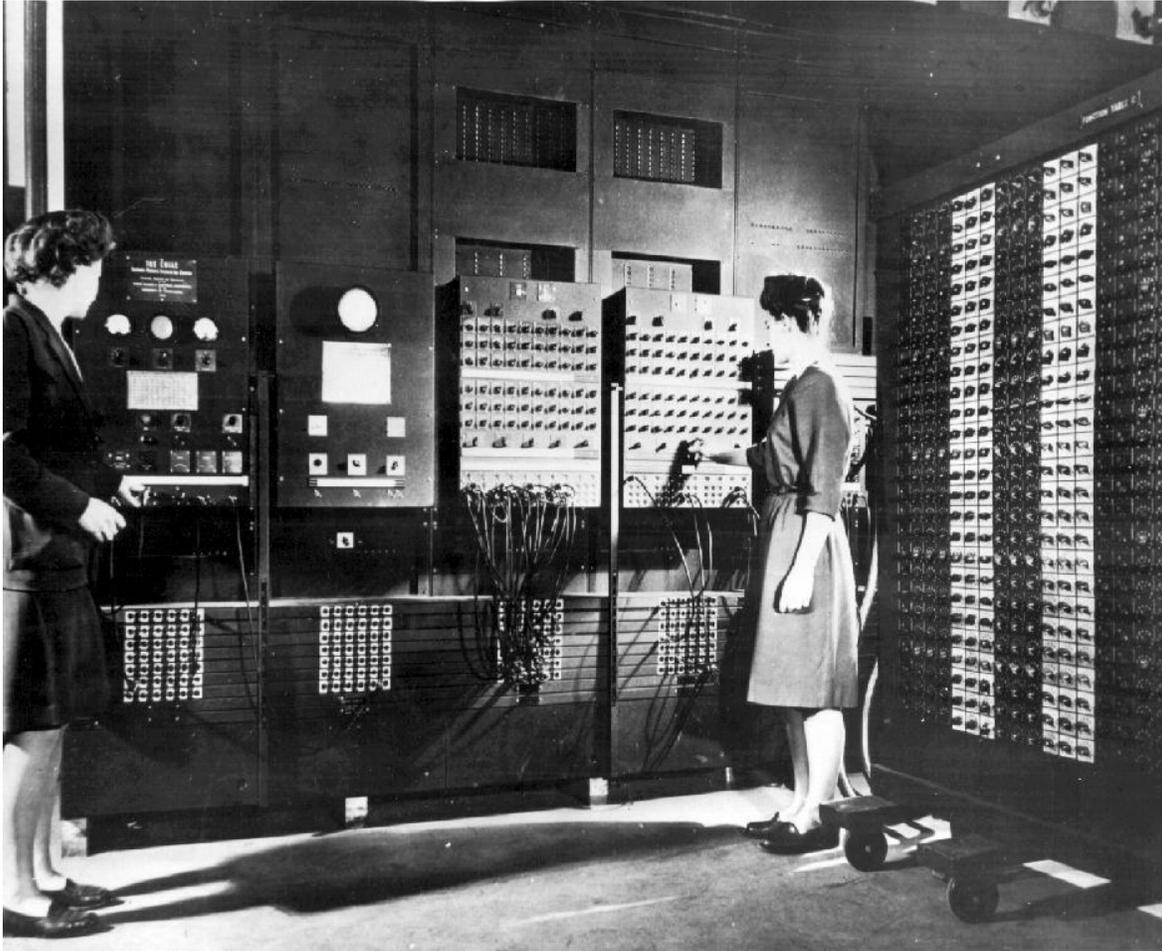
Coming Soon to Your TV Screen

The Info Highway

Bringing a revolution in entertainment, news and communication



Ascesa e declino del personal computer

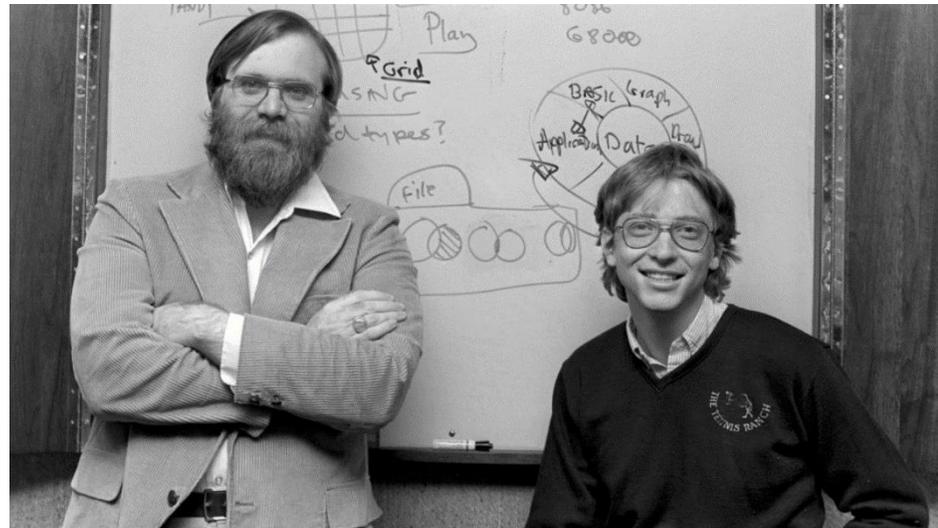


- Dal mainframe al personal computer
 - Desktop: Programma 101 (Olivetti, 1965)
 - Time sharing: utilizzo contemporaneo da parte di più terminali
 - Microprocessori: Intel 4004 dal 1971 (sviluppato dall'ingegnere italiano Faggin)

Innovazioni « conservative » che operano in un paradigma tecnologico prestabilito

- Pc sperimentali (primi anni '70): il sovietico MIR, il polacco K-202, il francese Micral
- Macchine industriali o da ufficio

- 1973: Xerox Alto, terminale con mouse e interfaccia grafica (GUI)
- 1975: Altair 8800, venduto in kit di montaggio a 400 dollari stimola una nuova generazione di informatici
 - Microsoft Basic



Pc Fandom

- Controcultura hacker
- Homebrew Computer Club di Palo Alto
- Condivisione e idealismo
- 1973: Lee Felsenstein fonda a Berkeley il Computer memory per condividere informazioni

Nuova visione dell'informatica vicina ai media domestici, opposizione al controllo delle grandi compagnie



- Jobs e Wozniak dal Blue box all'Apple I
- Dilemma dell'innovatore (Christensen): reticenza delle grandi aziende di innovare il Proprio settore facilitando così l'ingresso di concorrenti
- 1977: Apple II, Commodore Pet, Trs-80 (personal computer prodotti da piccole aziende o start up)



- Cornice interpretativa delle grandi aziende inadatta a cogliere il cambiamento

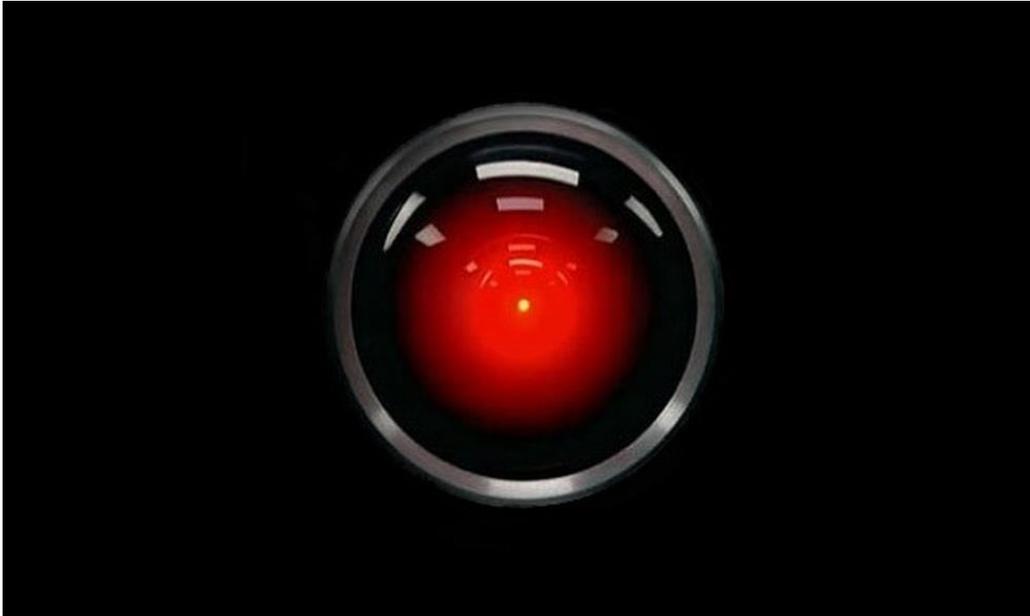


PC come oggetto di consumo



1984, Ridley Scott

- 1984 Apple Macintosh
 - Interfaccia grafica (GUI)
 - Campagna marketing
 - Strumento di liberazione individuale e crescita sociale

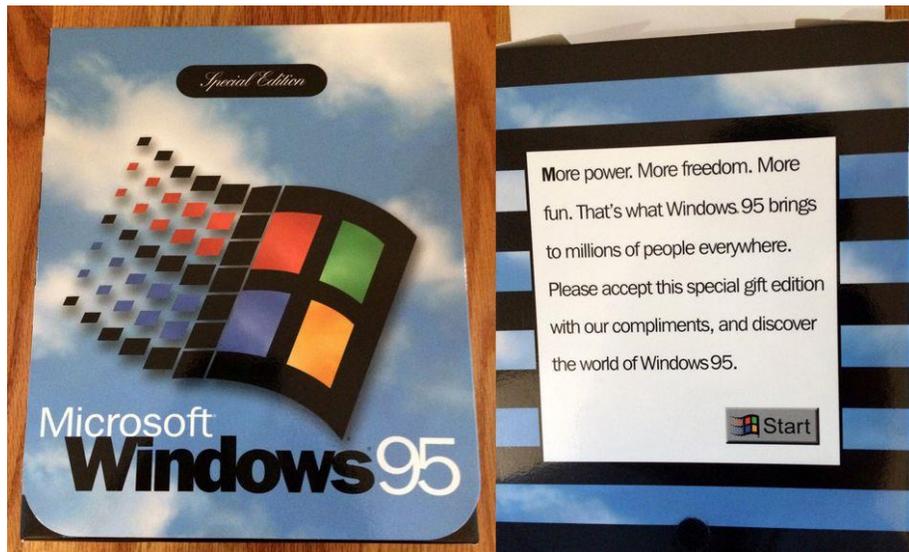


2001: Odissea nello Spazio, Kubrick, 1968



War Games, Badham, 1983

- Evoluzione delle console di gioco dalla metà degli anni Settanta
- Primo sistema operativo Microsoft Windows
 - Copyright sul software
 - 1981 Ms-Dos su computer Ibm
 - 1985 Windows – 1995 Windows 95: integrazione browser Internet Explorer



- 1990 da Works a Office (Word, Excel, Power Point).
Controllo del mercato del software
- Distinzione tra contenuto e macchina destinata a leggerli
- Presenza stabile nelle case a partire dagli anni Novanta alla fine degli anni Duemila
 - Diffusione computer portatili laptop (Apple iBook, John Ive, 1999)
 - Rilevanza dell'estetica delle macchine
 - Dispositivi compatti



- Ridefinizione di uno stile di vita
- Personal computer come hub per altri personal media (fotocamere, videocamere, lettori mp3) e non solo strumento di produttività
- Opposizione alla posizione dominante di Microsoft: diffusione linguaggi open source Linux (Linus Torvalds e al. 1990)
- 2001 scoppio bolla speculativa delle imprese dot-com
- Sviluppo nuovi dispositivi: Blackberry, Palm, Netbook

L'avvento degli smartphone

- 2007: Apple lancia l'iPhone
- 2008: Google lancia il sistema operativo Android
- 2010: tablet Ipad

- Innovazione nell'estetica e nella grafica: abbandono metafora desktop
- 2012: Cina diventa principale mercato per i pc (nel 2005 Ibm ha venduto la divisione pc alla cinese Lenovo)