

# D3D-Forum







Forum List ▶ PROGETTI ▶ parassita



## link concept parasite - 2007/04/27 15:49

fati


[www.ekac.org/geninfo2.html](http://www.ekac.org/geninfo2.html)

Un modo per rendere piu identitaria la visione dell'utente attraverso il codice del DNA...


**Posts:** 36

**Karma:** 2


| The administrator has disabled public write access.



## Re:link concept parasite - 2007/04/28 15:28

fati


**Posts:** 36

**Karma:** 2


Ripensando al tema del parassitismo, ieri parlandone con Marco Brizzi, si è cercato di capire quale parte dell'installazione fosse concettualmente debole.

All' ingresso dell'installazione quando viene chiesto di scrivere il proprio nome sullo schermo di un pc, (il quale attraverso un browser si connette alla rete di google e carisce info, riguardante quel nome), c'è un forte senso di personificazione dell'utente che va però scomparendo poi sul tavolo rivelatore di parassiti.

Le icone proiettate infatti non sono rappresentative delle singole individualità di utenti. Forse cercare qualcosa di più intimamente legato alla presenza?

Si è provato a ripensare al tema delle identità attraverso l'immagine icona della persona e della sua ombra...(consapevoli di andare in un ambito differente), un link interessante a proposito:

 -[www.lozano-hemmer.com](http://www.lozano-hemmer.com)

Altro tema emerso è stato quello della dimensione relazionale (tra l'altro affrontata con Limite a Zero), là dove più persone si avvicinano al tavolo divengono rivelatori di community (You Tube, Skipe, Google,...): si costituirebbero singoli profili identitari ma anche vari consequenziali network di relazione.

Una sorta di proliferazioni spaziali dei dati condivisi.

Altro link a riguardo sulle graficizzazioni delle mappe geografiche:

 -[www.cybergeography.org](http://www.cybergeography.org)

| The administrator has disabled public write access.



## Re:link concept parasite - 2007/04/29 22:39

ipazia


**Posts:** 81

**Karma:** 4

Giada Totaro

Qui di seguito due articoli che sintetizzano molti dei punti da approfondire. (english e italiano)



identity.digital

Individuals today spend more and more time using digital means to communicate and transact, be that sending and receiving e-mail, talking on a mobile phone, participating in a social networking site, buying music, booking vacations over the internet, or playing an online game. The complexity of the interaction between technology, personal consumption and the construction of identity in the virtual space is a growing area of research. Users of digital technologies have a wide scope for constructing their virtual identity. The mostly nameless and faceless environments of cyberspace create an ideal background for developing alternate identities or digital personae. At the same time, there is an alarming increase in the amount and quality of data generated, collected and stored in the digital world. The sheer amount of this data is alarming, but so too is its nature, which is ever more detailed and personal. The public and private spheres of existence are experiencing a progressive blurring of the boundary separating them. These developments create a new set of concerns relating to human identity, data privacy and protection.

The notion of identity, both offline and online, is complex. It incorporates not only philosophical considerations but also legal and practical ones. Identity is what makes individuals the same today as they were yesterday (i.e. sameness), but it is also what makes them different from one another (i.e. uniqueness). Underlying identity is the distinction between the private and the public spheres of human existence, and as such, identity and privacy are forcibly linked. In practical terms, identity can include parameters such as a social security number, a date of birth, a job title, a bank account or a credit card number. Digital identity refers to the online representation of a user's identity, and the identity of those the user is in interaction with (e.g. machines, institutions, other users, etc.). More specifically, it refers to the set of claims about a user or another subject made in a digital environment (e.g. during an internet exchange or a mobile transaction).

Challenges for identity management in today's digital world arise from, inter alia, the growing fragmentation of identity (e.g. the use of false identities), the lack of limits on the collection of identity parameters online, and unclear guidelines for the retention of data. There have been calls for digital identity management to be based on the use of partial identities (or pseudonyms) depending on context and user choice. Discussions regarding the principles upon which digital identity management systems should be predicated are ongoing both nationally and internationally. Not only are security experts evaluating the need for a coherent identity scheme that would stimulate online interactions while protecting data and alleviating privacy concerns, but so too are lawyers, corporate strategists, and economists. Governments are also taking a greater interest in this area, particularly in an effort to thwart illicit activities and identity theft.

Though the importance of digital identity mechanisms is finally being recognized, much work remains to be done. Information regarding individual identities is becoming an increasingly valuable commodity, and as a consequence, its protection and management are vital to a healthy and inclusive digital world.

go home to digital.life

<http://www.itu.int/osg/spu/publications/digitallife/identitydigital.html>

ORA L'IDENTITÀ È ANCHE DIGITALE

...per un uso consapevole delle tecnologie di comunicazione

Archiviato in: Pensiero lento, Comunicazione, Internet, Identità — 17 Dicembre 2006 @ 17:42

Andrea Granelli - Il sé digitaleDi Andrea Granelli, ho letto "Il sé digitale. Identità, memoria, relazioni nell'era della rete", Edizioni Guerini e Associati: un testo pubblicato al momento giusto, che consiglio a chiunque voglia vivere consapevolmente la grande rivoluzione che la comunicazione e la società del nostro tempo stanno sperimentando con Internet, e in particolare con quel fenomeno che da più parti si indica con il termine di web 2.0 (anche se non credo che Granelli utilizzi mai questo termine in tutto il libro!).

Intanto diciamo che all'orizzonte - quello culturale, cioè inerente la natura dell'uomo - non c'è nulla di nuovo: si tratta sempre di identità, questione da sempre al centro della vita di ogni individuo o gruppo di individui, elemento fondante su cui si basano tutte le nostre relazioni, e quindi la nostra esistenza.

La novità, semmai, è la nuova dimensione in cui l'identità di un individuo ha oggi l'opportunità di definirsi un ruolo: il mondo digitale.

Potremo non avere nemmeno un indirizzo di posta elettronica, nè preoccuparci di usare internet per il nostro lavoro o per organizzare le prossime vacanze, ma nel momento in cui invieremo anche solo un sms avremo già lasciato una traccia in quell'universo di informazioni digitali - "infoverso" - che oggi sta permeando ogni aspetto della nostra vita quotidiana. E se da sempre la tecnica è causa di modifiche nell'esistenza umana, quelle

digitali più di ogni altra tecnologia hanno un impatto diretto sulla nostra psiche.

Il libro di Granelli richiama l'attenzione su questo potenziale immenso, e lo fa da un punto di vista antropologico, senza anteporre la tecnica alla cultura, anche se della prima non nasconde l'impressionante progresso: si tratta semmai di favorire un apprendimento consapevole delle tecnologie digitali, che sia finalizzato ad un loro consapevole utilizzo, mettendone le potenti risorse al servizio della crescita dell'individuo in termini di organizzazione della memoria, costruzione delle relazioni, acquisizione di nuove conoscenze... in altre parole di definizione dell'identità.

Il tema mi sta molto a cuore, non solo perchè lo vivo personalmente e professionalmente, ma anche perchè credo che l'identità sia tra gli elementi fondanti di una Ethosisistenza. Non importa se abbiamo un blog personale o ci limitiamo a pubblicare le nostre foto su Flickr, oppure se tutto questo per noi è ancora arabo però scattiamo immagini con la digitale e le inviamo per posta elettronica: in ogni caso stiamo utilizzando dei mezzi digitali che lavorano con le informazioni e sono estremamente potenti, che potranno aumentare la nostra libertà di espressione e partecipazione nel mondo o aumentare il grado di controllo sulla nostra sfera privata. Dipende anche da noi quale sarà lo sviluppo di queste cose.

Un telefonino non è semplicemente un nuovo canale di comunicazione: è qualcosa che sta cambiando la nostra psiche e quindi la nostra vita, mano a mano che lo integriamo nelle nostre abitudini quotidiane. Eppure mi meraviglia quanto poco si parli e si rifletta su questo: quello che ieri non si immaginava nemmeno oggi è semplicemente normale.

Ritornero sull'argomento: anche per questo a queste nuove righe assegno anche la categoria "identità", oltre che "pensiero lento", tipica di tutti gli argomenti che hanno bisogno del loro tempo per svilupparsi.

Nessun commento »

<http://www.ethosblog.it/?p=29>

| The administrator has disabled public write access.



### Re:link concept parasite - 2007/05/01 00:06

atzorman



Posts: 87

Karma: 3



fati,  
kool il pezzo di C. Nicolai che hai messo su U&D  
hmmh, offrire al pubblico la possibilità suonare interattivamente roba simile sarebbe fantastico!

su  
[www.alvanoto.com/](http://www.alvanoto.com/)  
(alias di CN)  
sito superminimal,  
potete ascoltare altri frammenti

a domani per commenti sugli altri post del forum

Post edited by: atzorman, at: 2007/05/01 00:08

| The administrator has disabled public write access.

Forum List ▶ PROGETTI ▶ parassita

Joomlaboard Forum Component 1.1.4 Stable

Two Shoes M-Factory

⌘ top of page ⌘

© 2007 Digital Environment Design

Joomla! è un software libero realizzato sotto licenza GNU/GPL..