

PROGRAMMA DIDATTICO CULTURE DIGITALI

Prof. Lorenzo Bruni

Teorie delle arti multimediali ABST45
Triennio di Nuove Tecnologie
ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI FIRENZE

Obiettivi:

L'intento del corso è quello di fornire le basi teoriche per comprendere la specificità e la varietà delle "culture digitali" in cui siamo immersi e di cui il fenomeno del "gaming", degli influencers, degli NFT, degli archivi digitali, degli "haters" o degli "attivisti 2.0" fino ad arrivare alle tecnologie del riconoscimento facciale e del fenomeno delle fake news sono soltanto la punta dell'iceberg. L'approccio del corso, sia analitico che storicistico, punta a infatti far riflettere ciascuno studente sui possibili futuri sviluppi legati alle culture digitali attuali, ma anche ad approfondire e riconoscere le ambiguità e gli inganni che si celano dietro la dittatura dell'algoritmo che ha portato alla diffusione della nostra società post-internet.

Contenuti:

I contenuti del corso riguardano il come le scoperte scientifiche abbiano influenzato il principio di realtà e come l'arte abbia influenzato, a sua volta, tale concezione e la possibilità di darle uno nuovo senso. Analizzare come queste ricerche sono lette oggi e come sono portate avanti nell'attuale mondo post ideologico permetterà dunque di riflettere in maniera inedita su come sono state teorizzate le arti multimediali e il crossover tra linguaggi espressivi differenti. Dalla recente pandemia di COVID-19 abbiamo assistito ad una velocizzazione della digitalizzazione dei servizi che ha portato a prendere atto che attualmente il mondo online e quello off-line non si sviluppano più su binari paralleli, bensì sono intimamente intrecciati in tempo reale fornendo un nuovo significato alla parola interattivo. Per meglio comprendere le nuove dinamiche della cultura dell'iper-connessione, come la necessità di nuovi contenuti e di nuovi strumenti con cui diffonderli, sarà fornita allo studente una particolareggiata ricostruzione storica del concetto dei new media dalla metà dell'800 ad oggi. Particolare attenzione verrà data alla nuova cultura di massa con l'introduzione dei grandi magazzini e dei giornali stampati a inizio '900, per passare poi ad approfondire la diffusione dei mass media e delle nuove tecnologie nel corso degli anni '60 di cui la cultura digitale è l'erede diretta. Si affronterà, inoltre, come la diffusione di Internet, avvenuta nel corso degli anni '90, sia stata fondamentale per innescare la presente cultura della condivisione democratica del sapere e della smaterializzazione della realtà tramite i nuovi mezzi di comunicazione.

Programma:

Il programma di studio si articolerà in tre percorsi autonomi ma connessi:

- 1) *Le culture digitali oggi:* cultura digitale prima e dopo la pandemia / velocizzazione del processo di interazione tra mondo on-line e quello fisico / il caso Beeples / cosa è l'infosfera? / cryptoarte / archivi digitali / censura per eccesso di immagini / docufiction / parole chiavi per capire chi siamo oggi: modernità liquida, post-colonialismo, post-ideologia e post-medialità / passaggio dalla cultura analogica a quella digitale a cavallo degli anni 2000 / come l'arte introduce il tema dell'arte politica, dell'impegno e della fotografia documentativa e non estetizzante da Documenta del 2002 / la diffusione dell'attivismo 2.0 dagli anni 2010 / il tema dell'impegno come categoria estetica sollevato da Walter Siti con il suo libro *Contro l'impegno* del 2019 / dibattito sul libro di Hito Steyerl, *Duty Free Art, L'arte nell'epoca della guerra planetaria*.
- 2) *Arte e nuove tecnologie:* dalla nascita della fotografia nella metà dell'Ottocento al cinema / il ready made da Duchamp a Yves Klein e Piero Manzoni, da Maurizio Cattelan alla cryptoarte / dalle macchine di calcolo nell'800 ai fax, alle mostre di arte concettuale degli anni Settanta / dai

progetti per il web degli anni Novanta agli hacker 2.0 / la conflittualità tra la filosofia dei computer nel XX secolo e quella dei media digitali recenti / da Hito Steyerl a Cory Arcangel / da Patrick Tuttofuoco a Yto Barrada / dai video degli anni settanta come documentazione di performance (Marina Abramović & Ulay) alle azioni nella vita quotidiana realizzate solo per la telecamera (Elisabetta Benassi) / Il caso italiano da Franco Vaccari a Maurizio Nannucci, da Gianfranco Baruchello ad Agnetti / dalla presentazione negli anni Settanta delle possibilità delle nuove tecnologie (Nam June Paik) all'archeologia della modernità presentata nell'era dei social network (Jordan Wolfson ed Ed Atkins) / dibattito sul libro di Domenico Quaranta *medie, new media*.

3) *Produzione culturale e mass media*: la società di Massa dei primi anni del '900 / metropoli, consumi e spettacolo / Walter Benjamin e l'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica / la società di Massa degli anni '60 / l'industria culturale e l'opinione pubblica / McLuhan e *The medium is the message* / Edgar Morin e le ricerche sulla complessità / il situazionismo / la crisi della società industriale / la crisi della modernità / il post-moderno / la globalizzazione / la fine della storia con la "s" maiuscola / la riflessione sulla riattivazione della memoria collettiva / la cultura digitale per Deuze Mark / il concetto di partecipazione / il concetto di digitalizzazione / il concetto di ri-uso dell'informazione / relazione e interazione tra partecipazione e medium digitali / l'economia dei servizi / l'economia del consenso e delle App / analisi del testo di Alessandro Baricco dal titolo *The Game*.

Metodologie:

Le lezioni si svolgeranno sia in forma di lezioni frontali, sia attraverso metodologie di didattica attiva quali flipped classroom e debate, attraverso la proposta di specifiche questioni, testi e/o tematiche durante il corso. I tre libri in particolare che saranno analizzati in queste occasioni sono: *Duty Free Art* di Hito Steyerl, *Media, new media* di Domenico Quaranta e *The Game* di Alessandro Baricco.

Modalità di accertamento finale:

L'esame orale consiste nella verifica delle conoscenze dei testi in bibliografia e di quanto è stato appreso durante il corso.

Criteri per la valutazione finale:

- frequenza del corso;
- singole valutazioni delle esercitazioni propedeutiche;
- capacità di sintesi nell'esposizione del lavoro svolto;
- qualità grafica e compositiva della presentazione;
- grado di apprendimento teorico (risultato di un'interrogazione in sede d'esame sui contenuti di due libri scelti dal candidato dalla bibliografia di riferimento).

Manuale di riferimento:

AA.VV. (Hal Foster, Rosalind Kraus, Yve-Alain Bois, Benjamin H.D. Buchols, David Joselit), "Arte del 1900", Zanichelli.

Bibliografia di riferimento per le esercitazioni durante il corso:

- Hito Steyerl, *Duty Free Art*, Johan & Levi Editore, 2018.
- Domenico Quaranta, *Media, new media*, Postmedia Books, 2010.
- Alessandro Baricco, *The Game*, Einaudi, 2018.

Libro per l'esame finale:

- Kamilia Kard, *Arte e social media (generatori di sentimenti)*, Postmedia Books, 2022.