

PROGRAMMA DIDATTICO

CULTURE DIGITALI – 2 (ABST45)

6 c.f. - TP - 75 ore

Prof. Lorenzo Bruni

Orario lezioni nel primo semestre:

lunedì 13,30 -19,00

Classe del terzo anno

del

Triennio di Nuove Tecnologie

ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI FIRENZE

Obiettivi:

L'intento del corso di secondo livello è quello di approfondire il tema della "rivoluzione digitale" in relazione non solo agli sviluppi delle nuove applicazioni che usiamo quotidianamente, ma anche e soprattutto rispetto a come la cosiddetta "dittatura dell'algoritmo" ha modificato e sta ancora modificando i bisogni, le necessità, il modo di narrare e i desideri di tutti noi.

Contenuti:

In particolare lo studente sarà chiamato ad apprendere gli strumenti per riconoscere la differenza tra i fenomeni culturali della nuova società digitale e le nuove applicazioni che essa stessa ci fornisce per autoalimentarsi e regolamentarsi, che vanno dalle "tecnologie del riconoscimento facciale" fino alle recenti applicazioni di "chatGPT". Per apprendere questo tipo di metodologia critica sarà indagato, durante il corso, il dialogo tra progresso scientifico e le risposte fornite dalle nuove tendenze dell'arte contemporanea che, dagli anni '60 ad oggi, non solo hanno anticipato i nuovi cambiamenti sociali, ma anche i pericoli e le ambiguità delle applicazioni scientifiche all'interno delle nuove regole sociali.

Programma:

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

- 1) *Le culture digitali oggi:* dalla share economy dei primi anni duemila all'integrazione del mondo off line con quello on line dovuto anche alla velocizzazione del processo da parte del recente *lockdown* causato dalla pandemia di COVID-19.
- 2) *Arte e nuove tecnologie:* analisi di come gli artisti dalle prime avanguardie al secondo dopoguerra, dagli anni '60 ad oggi, hanno prodotto delle opere d'arte come antidoti alla massificazione dei desideri e del pensiero unico.
- 3) *Produzione culturale e mass media:* particolare attenzione verrà data alla nuova cultura di massa e al come si è evoluta nel corso del '900, di cui la cultura digitale è l'erede diretta.
- 4) *Il futuro della cultura digitale e l'etica dell'intelligenza artificiale:* dalla diffusione nel 2022 del nuovo sistema "chatGPT": cosa sono i pericoli dell'intelligenza artificiale e cosa mettono in pericolo?

Metodologie:

Le lezioni si svolgeranno sia in forma frontale, sia attraverso metodologie di didattica attiva quali flipped classroom e debate. L'approccio attivo che viene richiesto allo studente è propedeutico alla capacità di pensiero critico che deve sviluppare rispetto ai cambiamenti che avvengono in tempo reale all'interno della società globale e digitale in cui vive.

Parte pratica e laboratoriale del corso:

Le lezioni teoriche del corso saranno propedeutiche al progetto pratico che consiste nella produzione di video-interviste da realizzare a personalità della cultura contemporanea: direttori di

musei e influencer, podcaster e tiktokker per la diffusione della cultura, case editrici e gallerie d'arte, giornalisti e curatori, esperti di didattica museale e operatori di festival della cultura. La classe divisa in gruppi dovrà di volta in volta essere in grado di preparare le domande adeguate e realizzare l'intervista al fine di produrre contenuti adeguati.

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; conoscenza approfondita degli argomenti trattati e utilizzo appropriato di un linguaggio specialistico; svolgimento delle esercitazioni in itinere e capacità di sintesi nell'esposizione; competenze grafiche delle presentazioni richieste; competenze di interazione costruttiva nei dibattiti collettivi; competenze relazionali e sociali nel lavoro di gruppo.

Manuale di riferimento:

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

Libri adottati per le esercitazioni in classe durante il corso:

Durante il corso saranno comunicati agli studenti i quattro libri oggetto delle discussioni partecipate in classe, ovvero i testi utili per le esercitazioni in itinere, le cui valutazioni formative confluiranno nel voto di partenza dell'esame finale.

Prerequisiti: Libro da leggere prima dell'inizio del corso:

- Alessandro Baricco, *The Game*, Einaudi, 2018.

Libro per l'esame finale:

- Kamilia Kard, *Arte e social media (generatori di sentimenti)*