

PROGRAMMA DEL CORSO
ANNO ACCADEMICO 2016 - 2017

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CREDITI
CULTURE DIGITALI	DOMENICO QUARANTA	8

OBIETTIVI

La rivoluzione digitale sta trasformando il mondo in cui viviamo con una radicalità addirittura superiore a quella delle precedenti "rivoluzioni medial". Tutto ciò impone di considerare con attenzione le forme, i linguaggi e i protagonisti di questa trasformazione, alla ricerca delle loro possibili conseguenze linguistiche, antropologiche e culturali.

Il corso di "Culture digitali" intende offrire una breve e necessariamente non esaustiva introduzione alla storia, ai temi e alle figure centrali in questo processo, aprendo canali di approfondimento che possano essere perseguiti individualmente dai singoli studenti attraverso un'ampia bibliografia facoltativa e un ricco apparato documentario. Il tutto con l'obiettivo di avviare gli studenti a prendere coscienza, da un lato, dell'orizzonte in cui si muove come cittadino dell'età dell'informazione, e dall'altro, del panorama culturale che alimenta la maggior parte delle pratiche creative contemporanee, in cui si muove come creativo e come artista.

**CONTENUTI E TEMATICHE
MODALITÀ DELLA DIDATTICA****L'immagine all'epoca della sua riproducibilità digitale**

Internet e il computer ci hanno proiettato in un'era che vede il prevalere dell'esperienza mediata sull'esperienza diretta, sia per quanto riguarda il reale che per quanto riguarda le opere d'arte. L'immagine digitalizzata è un'immagine povera, replicabile, redistribuibile, ed editabile, e ci porta a rinegoziare il significato di concetti come originalità, proprietà e valore. La sovrabbondanza di materiale informativo è anche e soprattutto una sovrabbondanza di materiale iconografico, che ci sottopone a continui stimoli visivi e ci spinge a ripensare il ruolo dell'arte e degli artisti in questo contesto. C'è ancora un posto per l'arte nell'era dell'informazione? Cosa accade alle immagini quando vengono trasmesse? A quali nuove condizioni è soggetto l'atto creativo?

Breve storia del computer e di internet

L'impatto della rivoluzione digitale sulle nostre esistenze si è manifestato in maniera crescente a partire dalla seconda metà degli anni Novanta, quando l'esplosione dell'informatica di consumo e l'avvento del Web hanno consentito un accesso diffuso alle tecnologie digitali.

Questo impatto è stato tuttavia preparato da mezzo secolo di storia, un "prequel" che ha avuto un ruolo determinante nel dare ai media digitali la loro conformazione attuale. Quale impatto hanno avuto sulla storia del computer e di internet le utopie del secondo dopoguerra, e le visioni delle controculture degli anni Settanta? Come è nato il "metamedium" digitale? Quali idee ne hanno nutrito lo sviluppo? Quali ne sono stati i protagonisti? Come si è articolato nel corso del tempo il rapporto tra "new media" e "new media art"?

Hackers

Il termine "hacker" è probabilmente una delle parole più contese del linguaggio degli ultimi decenni. Basta mettere a confronto Google Images e Wikipedia per avere una percezione immediata di questa schizofrenia. Usato sin dagli anni Cinquanta dai programmatori dell'MIT per indicare se stessi (e chiunque si dedicasse con passione all'arte della programmazione) a partire dagli anni Ottanta è stato adottato dai media come sinonimo di "criminale informatico". Da quel momento è stato oggetto di svariati tentativi di recupero e di innumerevoli distinguo, che non sono tuttavia mai riusciti a ripulirlo completamente da una caratterizzazione fortemente chiaroscurata. Chi sono gli hacker? Quale è stato il loro contributo alla storia di internet e dei computer? Qual'è il loro ruolo nell'attuale società dell'informazione?

Free software e Open Source

La stesura, nel 1989, della GPL (General Public Licence) da parte di Richard Stallman, e l'avvio nel 1991 del progetto Linux hanno introdotto prima nel mondo del software, e quindi nel mondo della produzione culturale in generale, un nuovo concetto di "proprietà", capace di rivoluzionare il modello di proprietà intellettuale su cui si è fondata la civiltà occidentale negli ultimi due secoli. Per quanto l'"open source" abbia cercato - e sia riuscito con successo - a conciliare questo modello produttivo e distributivo alle esigenze delle grandi multinazionali del software, le sue potenzialità rivoluzionarie sono ancora intatte.

Pirateria e Open Culture

"Information wants to be free." Immateriale e per sua natura replicabile, l'informazione circola libera nei circuiti della comunicazione, e abbatte qualsiasi distinzione tra copia e originale. La rimediazione digitale di qualsiasi artefatto culturale apre prospettive dirompenti per i mercati della cultura, e ci impone di riconsiderare completamente la sua economia. In questa fase di transizione, gli estremi della restaurazione dello status quo e dell'accesso totale e incondizionato si affiancano a strategie di mediazione, dal modello Creative Commons



allo sviluppo di economie alternative fondate sul dono e sullo scambio (crowdfunding); mentre su un fronte differente, l'accesso all'informazione impone altresì di riconsiderare il rapporto tra potere politico e capacità di controllo dal basso.

Hacktivism

A metà degli anni Novanta, il Critical Art Ensemble invocava una convergenza tra il mondo hacker, politicamente disimpegnato ma attivo là dove si stava trasferendo il potere; e il mondo dell'attivismo politico. Questa convergenza prese piede progressivamente a cavallo del millennio, dando vita alle esperienze dell'hacktivism, dell'artivism e del media hacking, in cui individui o piccoli gruppi si avvalsero delle possibilità di intervento dal basso nei circuiti della comunicazione per dare vita a battaglie che gli consentirono occasionalmente di infiltrare i mezzi di comunicazione di massa e di ottenere risultati politicamente concreti.

Lungi dallo scomparire, nel secondo decennio del nuovo millennio la scena dell'hacktivism ha visto gli artisti spostarsi progressivamente verso la sfera della produzione di senso, mentre la ricerca di un impatto politico è stata perseguita da gruppi di attivisti più numerosi e organizzati.

Social Web e anonimato

Le questioni della identità e della privacy sono diventate di cruciale importanza nell'era del social web. Se da un lato le piattaforme sociali inducono i loro utenti alla condivisione continua e all'adozione di identità il più possibili trasparenti, dall'altro vaste comunità di persone coltivano le esigenze dell'anonimato e della protezione dei propri dati personali, e progettano gli strumenti e piattaforme che rendono questa protezione possibile. Le due facce della medaglia presentano a loro volta una ricchezza di sfumature e una complessità etica che è molto difficile sbrogliare completamente. La trasparenza e l'appiattimento della propria identità digitale su quella reale consentono una maggiore responsabilizzazione dell'utente, ma vanno anche incontro alle esigenze di una economia dell'informazione sempre più fondata sul profiling e la monetizzazione delle informazioni concesse dall'utente; l'anonimato consente di esprimersi liberamente e di proteggere la propria identità dalla sua commercializzazione e in situazioni politiche complesse, ma favorisce anche pratiche illegali e comportamenti irresponsabili.

I memi e il trionfo dell'amatore

La digitalizzazione della cultura ha offerto un accesso senza precedenti ai mezzi di produzione culturale, che ha trovato nel web sociale il suo sfogo in termini di distribuzione. L'amatore, categoria da sempre marginalizzata dai mondi dell'arte, assume nel Web 2.0 un ruolo da protagonista, contribuendo alla circolazione e alla manipolazione delle idee.

Lezioni teoriche.

Visione e discussione di materiali audiovisivi e multimediali (dvd, siti, cd-rom, ecc.).

Lettura di un libro a scelta e relazione / discussione in aula

BIBLIOGRAFIA CONSIGLIATA

Bibliografia obbligatoria:

Douglas Ruskoff, *Programma o sarai programmato*, Postmedia Books, Milano 2012.

Dispensa del corso (disponibile sul sito del docente, all'indirizzo <http://domenicoquaranta.com/>)

Ulteriore bibliografia di riferimento per la lettura a scelta da relazionare in aula sarà indicata durante il corso.

MODALITÀ DI COMPILAZIONE TESINA

All'inizio del corso, agli studenti verrà messa a disposizione una lista di suggerimenti bibliografici di approfondimento, all'interno della quale dovrà andare a scegliere una lettura integrativa al volume indicato come bibliografia obbligatoria. La lettura integrativa costituirà spunto per lo sviluppo di una tesina di massimo 2 pagine dattiloscritte, che andrà consegnata al docente prima della fine del corso, e per una presentazione in aula nella fase finale del corso.

RICEVIMENTO

Dopo lezione, nei giorni della didattica

PRESENTAZIONE DEL CORSO

Prima lezione (28 febbraio 2017, 14.00 – 18.00)