

Culture digitali

Prof. Domenico Quaranta
Accademia di Belle Arti di Carrara

Programma del corso

La rivoluzione digitale sta trasformando il mondo in cui viviamo con una radicalità addirittura superiore a quella delle precedenti “rivoluzioni mediali”. 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.

Bibliografia

NB. Il corso è di 60 ore / 8 CF per gli studenti del triennio NTA, e di 30 ore / 4 CF per **gli studenti dei Bienni** degli altri dipartimenti dell'Accademia, che sono invitati a seguire il corso fino al completamento del monte ore e a preparare per l'esame:

- La presente dispensa;
- La visione di un documentario / video a scelta tra quelli proposti a lezione
- Il volume: Douglas Rushkoff, [*Programma o sarai programmato. Dieci istruzioni per sopravvivere all'era digitale*](#), postmedia books, Milano 2012 (per chi preferisca, il libro è [disponibile online nella versione inglese](#)).

Ai fini dell'esame finale, **agli studenti del triennio NTA** è richiesta la preparazione di:

- La presente dispensa e i materiali documentari / video mostrati a lezione
- Il volume: Douglas Rushkoff, [*Programma o sarai programmato. Dieci istruzioni per sopravvivere all'era digitale*](#), postmedia books, Milano 2012.
- La lettura di un volume a scelta tra i libri indicati [in questa lista](#), e la conseguente elaborazione di una relazione scritta da consegnare al docente e una presentazione che sarà discussa in aula durante le ultime lezioni del corso.

Contenuti

1. L'immagine all'epoca della sua riproducibilità digitale
2. Breve storia del computer e di internet
3. Hackers
4. Free software e Open Source
5. Pirateria e Open Culture
6. Hacktivism
7. Social network e anonimato
8. I memi e il trionfo dell'amatore

DISPERSION

**SETH
PRICE**

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?

Materiali e lavori

John Berger, *Ways of Seeing*, 1972 - [Episode 1](#) - [Episode 2](#) - [Episode 3](#) - [Episode 4](#)

Lorna Mills, *Ways of Something*, 2014 - 2015 - [Episode 1](#) - [Episode 2](#)

Kirby Ferguson, *Everything is a Remix*, 2010 - 2011 - [Episode 1](#) - [Episode 2](#) - [Episode 3](#) - [Episode 4](#)

Oliver Laric, *Versions*, 2009 - 2012 - [Versions 2009](#) - [Versions 2010](#) - [Versions 2012](#)

Seth Price, *Dispersion*, 2002 - [Versione italiana](#)

Lecture consigliate

John Berger, [Modi di vedere](#), Bollati Boringhieri 2015

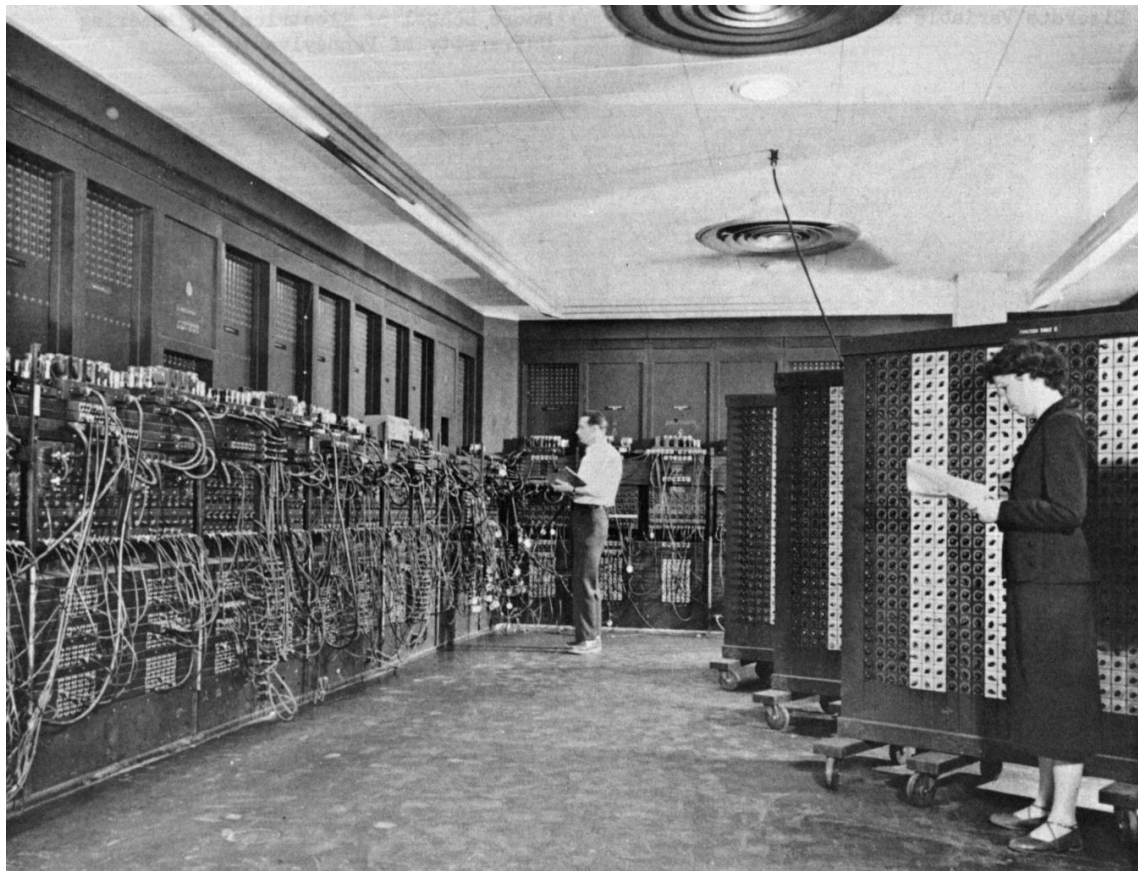
Boris Groys, [Art Power](#), Milano, postmediabooks 2012

David Joselit, [Dopo l'arte](#), Milano, postmedia books 2015

Nicolas Bourriaud, [Il radicante. Per un'estetica della globalizzazione](#), Milano, postmedia books 2014

Enrico Boccioletti, [U+29DC aka Documento Continuo](#), Link Editions + Viafarini DOCVA 2014 (disponibile per il download)

Domenico Quaranta (a cura di), [Collect the WWWorld. The Artist as Archivist in the Internet Age](#), LINK Editions 2011 (ita / eng, disponibile per il download)



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”?

Materiali e lavori

Lutz Dammbeck, *Das Netz*, 2003. [YouTube](#)

Adam Curtis, *All Watched Over by Machines of Loving Grace*, 2011. [Episode 1](#) - [Episode 2](#) - [Episode 3](#)

Andrew Kenneth Martin, *Internet Rising*, 2012. [Sito](#)

Robert X. Cringely, *The Triumph of the Nerds*, 1996. [Part 1](#) - [Part 2](#) - [Part 3](#)

Lecture consigliate

Lev Manovich, *Software Culture*, Olivares, Milano 2010

Carlo Gubitosa, *Hacker, scienziati e pionieri. Storia sociale del Ciberspazio e della Comunicazione Elettronica*,
Stampa alternativa 2006. [Download pdf](#)



"HACK"

**YOU KEEP USING THAT WORD, I DO NOT
THINK IT MEANS WHAT YOU THINK IT
MEANS**

memegenerator.net

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 50 dai programmatori dell’MIT per indicare se stessi (e chiunque si dedicasse con passione all’arte della programmazione) a partire dagli anni 80 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?

Materiali

Keren Elazari: Hackers: the Internet's immune system, TED Talk, 2014

Hackers. Fuorilegge e angeli, Discovery Channel 2007

Lecture consigliate

Pekka Himanen, L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione, Feltrinelli Editore 2001

Kevin Mitnick, L'arte dell'inganno, Feltrinelli Editore 2003

Bruce Sterling, Giro di vite contro gli hacker. Legge e disordine sulla frontiera elettronica, Mondadori, Milano 2004

Steven Levy, Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica, 2002



SAY
"FREE SOFTWARE"
THAT SAYS
FREEDOM
MATTERS



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.

Materiali

J. T. S. Moore, *Revolution OS*, 2001

Arturo di Corinto, *Revolution OS II*, 2006

Lecture consigliate

Ippolita, *Open non è free*, Eleutera 2005

Sam Williams, *Codice libero*, Apogeo, Milano 2010

Eric Raymond, *La cattedrale e il bazaar*, 1998

YOU WOULDN'T
DOWNLOAD A *BEAR*



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.

Materiali

Simon Klose, *TPB AFK: The Pirate Bay Away From Keyboard*, 2013 (sub ita)

Brian Knappenberger, *The Internet's Own Boy: The Story of Aaron Swartz*, 2014 (sub ita)

Amanda Palmer, *The Art of Asking*, TED Talk, 2013 (sub ita)

Cory Doctorow, *We Copy Like We Breathe*, 2011

Jesper Huor, Bosse Lindquist, *Wikirebels*, 2010 (sub ita)

Laura Poitras, *Citizen Four*, 2015 (sub ita)

Lecture consigliate

Lawrence Lessig, *Cultura libera*, Apogeo 2005. [Amazon](#)

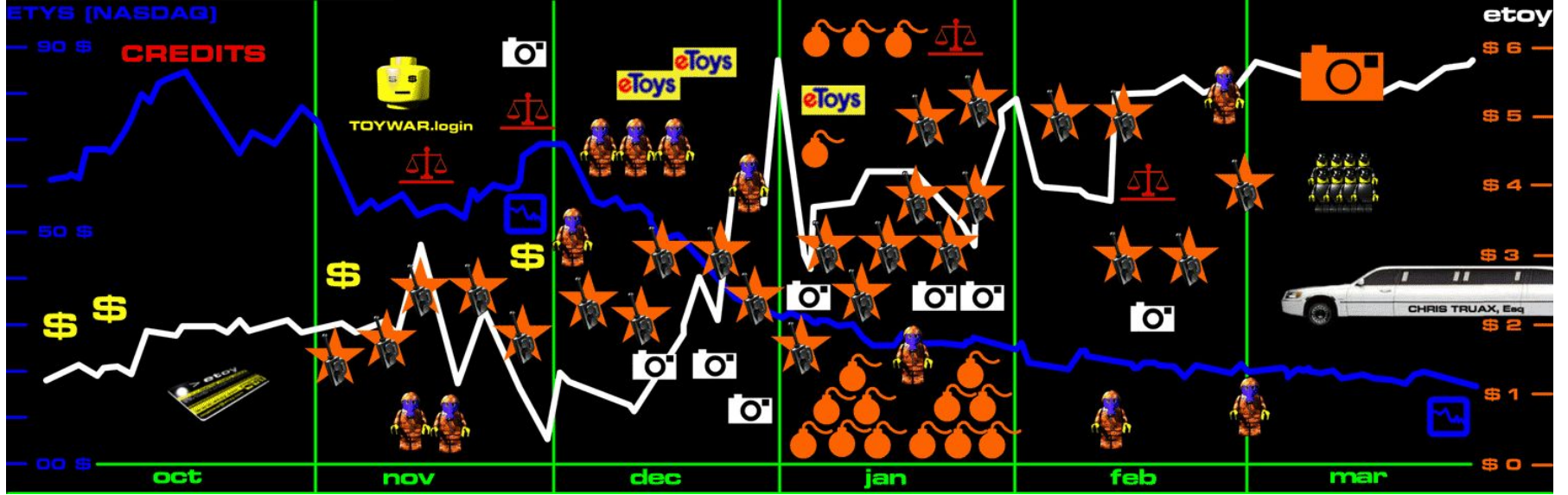
Lawrence Lessig, *Remix. Il futuro del copyright*, Etas 2009. [Amazon](#)

Lawrence Lessig, *Il futuro delle idee*, Feltrinelli 2006. [Amazon](#)

Cory Doctorow, *Content*, Apogeo, Milano 2010. [Download](#)

Joost Smiers, Marieke van Schijndel, *La fine del copyright*, Stampa Alternativa 2012. [Download](#)

Bernardo Parrella, Andrea Zanni (a cura di), *Aaron Swartz*, 2014



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.

Materiali

Parallel Universe, *Info Wars*, 2004

The Yes Men, *The Yes Men Fix the World*, 2010. [YouTube](#)

Lecture

Tatiana Bazzichelli, *Networking. La rete come arte*, Costa & Nolan, Genova 2006. [Info & Download](#)

Graham Meikle, *Disobbedienza civile elettronica*, Apogeo, Milano 2004. [Info](#)



ANONYMOUS

Social web, anonimato, sorveglianza

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.

Materiali

Joe Swamberg, *LOL*, 2006

Patrick Cederberg and Walter Woodman, *Noah*, 2014

Brian Knappenberger, *Anonymous. We Are Legion*, 2012. YouTube

BBC Horizon - Inside The Dark Web, 2015

Letture consigliate

Geert Lovink, *Ossessioni collettive. Critica dei social media*, Bocconi 2012

Sherry Turkle, *Insieme ma soli. Perché ci aspettiamo sempre più dalla tecnologia e sempre meno dagli altri*, Codice 2012

Ippolita, *Luci e ombre di Google*, Feltrinelli 2007

Ippolita, *Nell'acquario di Facebook*, Laterza edizioni 2012

Nicholas Carr, *Internet ci rende stupidi?*, Raffaello Cortina Editore, 2011

Jaron Lanier, *Tu non sei un gadget*, Mondadori, Milano 2010

AA.VV., *Internet è un dono di Dio*, Skira / Wired, Milano 2010

Evgeny Morozov, *L'ingenuità della rete. Il lato oscuro della libertà di internet*, Codice 2011

Vito Campanelli, *Infowar. La battaglia per il controllo e la libertà della rete*, Egea, 2014

Viktor Mayer-Schönberger, *Delete: Il diritto all'oblio nell'era digitale*, Egea 2013

Carola Frediani, *Dentro Anonymous. Viaggio nelle legioni dei cyberattivisti*, Informant 2012

Antonella Beccaria, *Anonymous. Noi siamo legione*, Aliberti 2012

Julian Assange, *Internet è il nemico. Conversazione con Jacob Appelbaum, Andy Müller-Maguhn e Jérémie Zimmermann*, Feltrinelli 2013



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.

Materiali

Matthias Fritsch, [*The Story of the Technoviking*](#), 2015

Gabbi Colette, [*Interior Semiotics*](#), 2010

Valentina Tanni, [*Nothing to see here playlist*](#)

Idea Channel | PBS Digital Studios, [*Are LOLCats and Internet Memes Art?*](#), 2012

Testi consigliati

AAVV, [*Eternal September. The Rise of Amateur Culture*](#), Link Editions 2014. English

Andrew Keen, [*The Cult of the Amateur*](#), Doubleday 2008. English

Vito Campanelli, [*Remix it yourself. Analisi socio-estetica delle forme comunicative del Web*](#), Clueb, Bologna 2011.

[Amazon](#)

Henry Jenkins, Sam Ford, Joshua Green, [*Spreadable media. I media tra condivisione, circolazione, partecipazione*](#), Apogeo 2013

Altre letture facoltative

Matteo Bittanti (a cura di), *Gli strumenti del videogiocare*, Costa & Nolan 2005

Matteo Bittanti (a cura di), *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, 2008

Steven Johnson, *Tutto quello che fa male ti fa bene. Perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono intelligenti*, Mondadori, Milano 2006

Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo 2007

Edward Castronova, *Universi sintetici. Come le comunità online stanno cambiando la società e l'economia*, Mondadori 2005

Sherry Turkle, *La vita sullo schermo*, Apogeo 2005

Paolo Ferri, *Nativi digitali*, Bruno Mondadori, Milano 2011

John Palfrey, Urs Gasser, *Nati con la rete*, BUR, Milano 2009

Manuel Castells, *La nascita della società in rete*, UBI Paperback 2008

- Chris Anderson**, *La coda lunga. Da un mercato di massa a una massa di mercati*, Codice 2010
- Chris Anderson**, *Makers. Il ritorno dei produttori. Per una nuova rivoluzione industriale*, Rizzoli 2013
- Seth Godin**, *Siamo tutti strambi. La nuova era del marketing su misura*, Sperling & Kupfer 2011
- Viktor Mayer-Schönberger, Kenneth N. Cukier**, *Big data. Una rivoluzione che trasformerà il nostro modo di vivere e già minaccia la nostra libertà*, Garzanti 2013
- Eli Pariser**, *Il filtro. Quello che internet ci nasconde*, Il Saggiatore 2012
- Evgeny Morozov**, *Internet non salverà il mondo*, Mondadori 2014
- Domenico Quaranta**, *Media, New Media, Postmedia*, postmedia books, Milano 2010