



PROGRAMMA DEL CORSO

ANNO ACCADEMICO

2015 - 2016

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CREDITI
NET ART	DOMENICO QUARANTA	6

OBIETTIVI

Sin dai suoi esordi negli anni Novanta, la Net Art si è andata caratterizzando per l'utilizzo esteso di pratiche di networking e per uno spiccato approccio multidisciplinare, che è andato radicalizzandosi nel corso degli anni fino agli attuali approcci "post digital" e "post internet", che non riconoscono alcuna validità alla nozione di specificità mediale, rivendicando la possibilità di declinare un nucleo coeso di poetiche, attitudini e strategie attraverso linguaggi differenti.

Con queste premesse, l'insegnamento della Net Art non può concentrarsi su uno o più linguaggi specifici, ma deve piuttosto mirare all'acquisizione, da parte degli studenti, delle citate poetiche, attitudini e strategie. Per questo, il corso sarà sviluppato cercando una stretta correlazione tra la parte storico teorica e la parte laboratoriale, finalizzata allo sviluppo di progetti – individuali o collettivi – che dispieghino l'avvenuta acquisizione delle questioni indagate nella parte teorica.

A conclusione del corso, lo studente dovrà essere in grado di orientarsi nella pluralità di forme e linguaggi della rete, e di proporre e realizzare progetti che manifestino il livello di comprensione raggiunto.

**CONTENUTI E TEMATICHE
MODALITÀ DELLA DIDATTICA**

Il corso comprende una parte di **lezione teorica** frontale e una di **lavoro laboratoriale**.

Il percorso teorico si comporrà di un **programma generale** e di una parte monografica. Il programma generale cercherà di offrire una panoramica il più possibile esaustiva della storia della net art, dalle sue radici nelle pratiche di networking degli anni Settanta e Ottanta, ai suoi esordi negli anni Novanta, fino alle sue declinazioni più recenti; a cui sarà affiancata una indagine approfondita di alcune questioni trasversali: la scelta di operare su una piattaforma pubblica come alternativa allo spazio protetto del "cubo bianco"; la conseguente possibilità di intercettare altri pubblici operando in maniera cosciente in una "economia dell'attenzione"; la questione dell'intimità di una pratica che si manifesta nello spazio privato del computer dell'utente; la natura mitopoietica e auto-definitoria della net art; la scelta dell'autonomia che si manifesta nella creazione e gestione di reti di supporto, spazi espositivi, produttivi e discorsivi autonomi; le questioni del copyright e dell'appropriazione; la riflessione critica sul mezzo e le sue peculiarità.

La **parte monografica** intende focalizzare l'attenzione su un tema specifico che sarà indicato agli studenti come linea guida per lo sviluppo dei progetti. La traccia monografica sarà intitolata "Hunger Games" e sarà legata all'esplorazione del tema della "Net Celebrity" e delle sue ripercussioni in termini di privacy e controllo della propria immagine pubblica. In un'epoca in cui, da un lato, la condivisione sembra essere diventata un'opzione di default, e in cui dall'altro i pubblici hanno sempre più fame di autenticità, è ancora possibile mantenere il controllo sul proprio privato? Cosa accade quando ciò che vorremmo tenere per noi o per una cerchia ristretta diventa di dominio pubblico? Come interferiscono con le nostre intenzioni le impostazioni dei programmi e dei dispositivi che usiamo? Come possiamo controllarli?

Nella **parte laboratoriale**, gli studenti saranno invitati a sviluppare, in maniera individuale o collettiva, progetti sulla base di queste sollecitazioni, e a portarli a compimento entro la fine delle lezioni.

BIBLIOGRAFIA CONSIGLIATA**Testi obbligatori:**

- Dispensa finale del corso;
- Domenico Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, Milano, Postmediabooks 2010 (disponibile anche in lingua inglese: *Beyond New Media Art*, Link Editions 2013). [Visita il sito](#) (PDF scaricabile in lingua inglese)

In aggiunta al testo obbligatorio, agli studenti sarà richiesto di scegliere almeno un libro fra quelli elencati a seguire. Il libro scelto sarà discusso in sede d'esame. Per agevolare la partecipazione di studenti non italiani, la bibliografia che segue è bilingue (ita / eng)

- AAVV, *Connessioni leggendarie. Net Art 1995 - 2005, Ready Made*, Milano 2005. [PDF scaricabile](#)
- Marco Deseriis, Giuseppe Marano, *Net.art. L'arte della connessione*, Shake Edizioni, Milano 2003 (italiano) - [PDF scaricabile](#)
- Tatiana Bazzichelli, *Networking*, Costa & Nolan, Milano 2009 (italiano / inglese) - [PDF scaricabile dal sito](#)
- Vito Campanelli, *Remix It Yourself*, Clueb, Bologna 2011 (italiano / inglese) - [Visita il sito](#)
- Domenico Quaranta, *In Your Computer*, Link Editions, Brescia 2011 (inglese) - [PDF scaricabile dal sito](#)



- Rachel Greene, *Internet Art*, Thames and Hudson, London 2004 (inglese)
- Brad Troemel, *Peer Pressure*, Link Editions 2011 (inglese) - [PDF scaricabile dal sito](#)
- AAVV, *Art and Internet*, Black Dog Publishing, London 2013 (inglese)

MODALITÀ DI COMPILAZIONE TESINA

Agli studenti verrà richiesto di scegliere un tema affrontato a lezione e utilizzarlo come spunto per la stesura di una tesina di massimo due cartelle dattiloscritte. L'elaborato andrà consegnato al docente prima della fine delle lezioni e sarà presentato in aula nella fase finale del corso.

RICEVIMENTO

Dopo lezione, nei giorni della didattica

PRESENTAZIONE DEL CORSO

Il primo giorno di lezione (22 marzo, ore 14.00 – 18.00)