

**POLITECNICO DELLE ARTI DI BERGAMO**  
**ACCADEMIA DI BELLE ARTI GIACOMO CARRARA**

anno accademico	<b>2023-24</b>
codice dell'insegnamento	<b>5000290</b>
nome dell'insegnamento	<b>Sociologia dei Nuovi Media</b>
docente	<b>Marco Mancuso</b>
tipologia dell'attività formativa	<i>Ulteriore</i>
settore scientifico disciplinare	<b>ABST56</b>
CFA	<b>6</b>
semestrale /annuale	<b>1<sup>^</sup> semestre</b>
totale ore insegnamento	<b>45</b>
ore di lezione / settimane	<b>4/11</b>

**Nome docente e contatti**

Marco Mancuso: [mk.digicult@gmail.com](mailto:mk.digicult@gmail.com) / [marco.mancuso@abagcarrara.it](mailto:marco.mancuso@abagcarrara.it)

**ABST56**

**Discipline Sociologiche**

Il settore contiene i presupposti teorici, storici e metodologici della ricerca sociale, nonché gli strumenti utilizzati nell'analisi delle fenomeniche micro e macro-sociologiche: dai fenomeni della cultura, a quelli comunicativi, dai processi di socializzazione, all'impatto sociale delle arti, dei media e delle tecnologie avanzate.

**Obiettivi formativi**

Il corso di Sociologia dei Nuovi Media ha l'obiettivo di guidare lo studente a sviluppare e sistematizzare una riflessione critica riguardo l'impatto dei media digitali sull'agire contemporaneo, descrivendo l'insieme delle costanti e incessabili trasformazioni sia sul discorso sociale collettivo sia individuale.

In questa nostra epoca infatti, l'impatto della tecnologia (integrata con la ricerca scientifica) sulle nostre vite è ormai evidente e inequivocabile: il crescente rapporto di co-dipendenza con i dispositivi rete, le grandi banche dati e i social network, i sistemi generativi intelligenti e la conseguente disimbuazione del concetto di post-verità nel rapporto con nuove forme di virtualità, i crescenti meccanismi di controllo e sorveglianza dei corpi e dei dati, l'avvicinamento progressivo delle tecnologie al soma, i nuovi corpi, cyborg, IA e le promesse di trasformazione in termini di genere e identità suggerite dalla genetica e dalle biotecnologie, il rapporto integrato con l'ambiente e le altre specie di intelligenza in un binomio tecnologia-natura che non prevede più alcuna separazione binaria, l'evoluzione automatizzata del lavoro, della creatività e delle forme di economia condivisa. L'obiettivo del corso è quello di prendere spunto dalle teorie sociali classiche sui media digitali, ma da queste evolvere per evidenziare gli effetti di tutto ciò non solo nel presente, ma anche e soprattutto nel prossimo futuro, grazie alle riflessioni, alle ricerche e alle pratiche interdisciplinari portate avanti da anni da una serie di artisti le cui opere riprendono gli immaginari della fantascienza suggerendo al contempo l'idea di un domani interpretato non più come soggetto sostanzialmente irreali se non in un'epoca "altra", quanto come un elemento temporale semplicemente "al di là" del presente. Ma i cui effetti sulla società si intuiscono già oggi.

**Prerequisiti (propedeuticità)**

Nessuno

**Contenuto del corso**

Il corso è articolato attraverso una serie di lezioni che prevedono momenti di insegnamento frontale, visioni di film e materiali audiovisivi, discussione in aula e analisi di opere di artisti. Il programma si articola attraverso coppie di lezioni che indagano, tramite la sovrapposizione e il confronto tra elementi speculativi di linguaggi cinematografici e indagini artistiche, come i media digitali impattano sulla nostra società con un punto di vista che parte dalle teorie sociali esistenti ma si apre in modo radicale ad analisi e riflessioni legate soprattutto alla rapida evoluzione degli stessi strumenti mediali avvenuta nel corso degli ultimissimi anni: costruzione, categorizzazione e gestione di grandi database di informazioni, architetture avanzate di intelligenza artificiale, reti di soglia e realtà virtuali, nuovi sistemi algoritmici di controllo e sorveglianza, rapporto tra tecnologia e corpo umano da un lato e tra biotecnologie, genetica e ambiente dall'altro.

## **Testi di riferimento**

1. Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore
2. Guy Debord, *La società dello Spettacolo*, Massari Editore
3. Lev Manovich, *I linguaggi dei nuovi media*, Edizioni Olivares
4. Nick Couldry, Paolo Magaudda, *Sociologia dei nuovi media*, Pearson
5. Renato Stella, Claudio Riva, Cosimo Scarcelli, Michela Drusian, *Sociologia dei New Media*, UTET
6. A. Arvisson, A. Delfanti, *Introduzione ai media digitali*, Il Mulino

## **Testi di approfondimento**

1. Marco Mancuso, *Chimera. Il corpo espanso per una nuova ecosofia Dell'arte*, Mimesis
  2. Mark O'Connell, *Essere una macchina*, Adelphi
  3. Donna Haraway, *Manifesto Cyborg*, Feltrinelli
  4. Antonio Caronia, *Il Cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, Shake Ed.
  5. M. Balistrieri, G. Capranico, M. Galletti, S. Zullo, *Biotecnologie e modificazioni genetiche*, Il Mulino
  6. James Bridle, *Nuova Era Oscura*, Not
  7. Valentina Tanni, *Exit Reality*, Not
  8. Timothy Morton, *Ecologia Oscura*, Luiss University Press
  9. James Bridle, *Modi di essere*, Rizzoli Libri
  10. Daniele Gambetta, *Datacrazia*, D Editore
- Metodi didattici  
Lezioni frontali, visione film, visione opere di artisti, lettura collettiva di parti di libri

## **Modalità della verifica del profitto**

*Analisi di film a scelta, analisi di un'opera, lettura di un libro a scelta e discussione orale in sede di esame*

## **Note**

Per essere ammessi all'esame e conseguire i relativi crediti è obbligatoria la frequenza alle lezioni nella misura minima del 75% sul totale delle lezioni. Nel caso di studenti lavoratori che presentino la documentazione per l'esonero dalla frequenza, verrà studiato in accordo con il docente un programma alternativo.

Lingua di insegnamento: italiano

## **Orario delle lezioni**

Corso semestrale - I<sup>a</sup> semestre – 9.30 - 12.50

## **Orario di ricevimento**

Il docente riceve su appuntamento