

POLITECNICO DELLE ARTI DI BERGAMO
ACCADEMIA DI BELLE ARTI GIACOMO CARRARA

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

Nome docente e contatti

Marco Mancuso: mk.digicult@gmail.com / 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 si focalizza sullo studio e la classificazione dei fenomeni che definiscono l'impatto dei media digitali e della tecnoscienza sui paradigmi formali, estetici ed espressivi dell'arte contemporanea, in grado di favorire una profonda comprensione dei meccanismi sociali, politici e culturali in atto nella nostra società. In altri termini il corso sviluppa e sistematizza una riflessione critica riguardo l'impatto dei media digitali sulla società contemporaneo tramite i linguaggi, le indagini dell'arte, descrivendo l'insieme delle costanti e incessabili trasformazioni dettate dai progressi della tecnoscienza sia sul discorso sociale collettivo sia individuale. Con un approccio interdisciplinare a cavallo tra arti visive, design, architettura, performance, suono e ricerca scientifica, l'obiettivo formativo del corso è quello di prendere spunto dalle teorie sociali e antropologiche sui media digitali, ma da queste evolvere per osservare e contestualizzare a livello critico e teorico lo sviluppo e la diffusione della New Media Art come specchio del cambiamento sociale indotto dalla diffusione del New Media nell'arco degli ultimi trent'anni, lungo una traiettoria che ha contribuito a modellare i meccanismi produttivi, i sistemi comunicativi, le strutture politiche, le abitudini sociali e i mercati del nuovo millennio. Muovendosi tra ambiti di ricerca e sperimentazione ibridi tra contesti maggiormente istituzionali, cultura open e DIY, laboratori di ricerca, media e citizen lab, controculture e network di hacking, il corso ambisce a fornire uno strumento di indagine critica per sondare l'impatto dei media digitali e della tecnoscienza tramite i linguaggi ibridi dell'arte.

Prerequisiti (propedeuticità)

Nessuno

Contenuto del corso

Il corso è articolato attraverso una serie di lezioni che indagano l'impatto sociale, culturale e politico dei media digitali e della tecnoscienza attraverso i linguaggi della New Media Art, tramite un rigoroso approccio teorico-critico e una forte interdisciplinarietà che riflettono la complessità e la stratificazione a livello formale e culturale della produzione artistica contemporanea. Il corso fornisce da un lato una panoramica sui principali network, media lab, centri di ricerca e produzione, centri espositivi e istituzioni a livello internazionale che si interessano dell'impatto del digitale e della ricerca tecnoscientifica sulla società, dall'altro un approfondimento critico sulle principali sperimentazioni che nutrono la pratica artistica contemporanea che riflette sui meccanismi sociali a cavallo tra rete, social media, pratiche di coding, analisi e visualizzazione di dati, sistemi interattivi, applicativi di Intelligenza Artificiale e biotecnologie.

Testi di riferimento

Fondamentale:

- 1 Mancuso M., *Arte, Tecnologia e Scienza*, Mimesis Edizioni, Milano 2018
5. Nick Couldry, Paolo Magaudda, *Sociologia dei nuovi media*, Pearson
6. Renato Stella, Claudio Riva, Cosimo Scarcelli, Michela Drusian, *Sociologia dei New Media*, UTET
7. A. Arvisson, A. Delfanti, *Introduzione ai media digitali*, Il Mulino

Facoltativi:

- 1 - Mancuso M., *Intervista con la New Media Art*, Mimesis Edizioni, Milano 2020
- 2 - Balzola A. Monteverdi A., *Le Arti Multimediali Digitali*, Garzanti, Milano 2004
- 3 - Mark Tribe and Reena Jana, *New Media Art*, Taschen, 2006
- 4 - Quaranta D., *Media, New Media, Postmedia*, Postmedia Books, Milano 2010.

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 tra quelli di riferimento e lettura di un secondo libro tra quelli di approfondimento: 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 annuale/corso semestrale. - 1. semestre - Giorno: giovedì, orario: 9.00-13.00

Orario di ricevimento

Il docente riceve [al termine/prima delle lezioni/il giorno x alle ore x]

Calendario

venerdì 18 Ottobre 2024, Lezione 1

Introduzione: la fenomenologia dei media nel dialogo tra arte, tecnologia, scienza e società

venerdì 25 Ottobre 2024, Lezione 2

Scenario: tematiche della New Media Art, centri di produzione e ricerca, istituzioni e piattaforme web

venerdì 8 Novembre 2024, Lezione 3

Mercati: l'impatto dei tecnologie medialti nelle dinamiche culturali e di mercato della new media art

venerdì 15 Novembre 2024, Lezione 4

Arte e Rete: la produzione artistica, i linguaggi e le estetiche di Internet

venerdì 22 Novembre 2024, Lezione 5

Arte e Rete: la produzione artistica, i linguaggi e le estetiche di Internet

venerdì 29 Novembre 2024, Lezione 6

Coding e Dati: software e reti neurali generative, TTI e TTV per le arti visive e il data visualization

venerdì 6 Dicembre 2024, Lezione 7

Visita mostra UMWELT

venerdì 13 Dicembre 2024, Lezione 8

Coding e Dati: software e reti neurali generative, TTI e TTV per le arti visive e il data visualization

venerdì 20 Dicembre 2024, Lezione 9

Ambienti e oggetti: architetture, ambienti performativi, stampa 3D di oggetti e interattività

venerdì 10 Gennaio 2025, Lezione 10

Scienza e contesto: Intelligenze Artificiali, robotica, biotecnologie e neuroscienze nella produzione artistica

venerdì 17 Gennaio 2025, Lezione 11 (dalle 9.00 alle 14.00, 5 ore)

Scienza e contesto: Intelligenze Artificiali, robotica, biotecnologie e neuroscienze nella produzione artistica