

## SCHEMA WORKSHOP - Anno Accademico 2021/2022

Titolo Workshop

**I NUOVI CORPI****Cyborg e corpi espansi tra arte, Intelligenza Artificiale e biotecnologie****A cura di**Docente che propone il workshop: **Caterina Tomeo**Docente che tiene il workshop: **Marco Mancuso****Indirizzato a**

tutti gli studenti

**Numero partecipanti**

min 12 / max 25

**Requisiti/supporti richiesti**

Laptop Personale

**Durata e Crediti**

30 ore – 2 crediti

**Periodo di svolgimento**

Dall'11 al 16 OTTOBRE 2021

**Giorni, orari, aule di svolgimento, supporti**

Lunedì: 11.00 / 18.00 (1 ora pausa pranzo)

Martedì: 10.00 / 17.00 (1 ora pausa pranzo)

Mercoledì: 10.00 / 17.00 (1 ora pausa pranzo)

Giovedì: 10.00 / 17.00 (1 ora pausa pranzo)

Venerdì: 10.00 / 17.00 (1 ora pausa pranzo)

**Sede RUFA Via Taro 14 – Aula Magna**

Mod. 05-11-C - Rev. 0 del 10-01-201

### Breve descrizione

In questa epoca contemporanea, l'impatto della tecnologia e della ricerca scientifica sulle nostre vite è ormai evidente e inequivocabile. Computer sempre più performanti a livello hardware e software, device progressivamente più portabili e indossabili (wearables), produzioni di dati corporei in costante e incontrollato aumento (biosensing), ricerche quanto mai approfondite nel campo delle intelligenze artificiali (IA) e delle intelligenze aumentate (AI), della protesica, delle biotecnologie e della genetica, corpi gradualmente più controllati e monitorati secondo le più moderne pratiche di riconoscimento facciale (facial signature) e di analisi biometrica, lasciano immaginare uno scenario futuro in cui gli esseri umani saranno a contatto sempre più ravvicinato con tecnologie che condizioneranno le nostre vite in forme ancora non del tutto ipotizzabili e che attiveranno nuove modalità di relazione con l'ambiente circostante, inteso come "ambiente" naturale ma anche tecnologico e relazionale. Questi "nuovi corpi" saranno sempre più codificati e mappati, "espansi" nelle loro capacità fisiche e relazionali, in grado di "sviluppare" nuovi codici espressivi che il mondo dell'arte e del design, ma anche della moda e della performance in senso più ampio, sondano con crescente interesse.

Prendendo quindi le distanze dalle teorie trans-umane e post-umane da un lato, dalle pratiche artistiche sul corpo aumentato dall'altro, così come dalle indagini formali nel campo dell'interaction e del fashion design, il pensiero critico più illuminato ipotizza come la New Media Art e lo Speculative Design siano i contesti disciplinari e produttivi al cui punto di intersezione dei quali si osserva come tecnologia e scienza stiano avendo un impatto crescente sul corpo umano, modellando un tipo di uomo tecnologicamente "espanso", in grado di aprire nuove modalità di dialogo con il contesto che lo circonda. Si possono studiare infatti oggi una serie di artisti e designer, che operano per colmare la distanza tra questi due ambiti disciplinari, lavorando alla produzione di oggetti ed esperienze artistiche che indagano linguaggi, processi, estetiche e modalità di dialogo tra i nuovi corpi espansi e l'ambiente, inteso ontologicamente come compendio tra ambiente tecnologico (dati), natura (biosfera) e ambiente sociale (relazioni).

Il workshop è diviso in due parti complementari. Una prima parte, costituita dalle prime 3 lezioni teoriche, in cui tematiche e pratiche artistiche verranno analizzate in aula grazie alla visione di materiali, immagini e video delle opere di alcuni dei più importanti artisti e designer italiani e internazionali. Una seconda parte, costituita dalle rimanenti 2 lezioni laboratoriali, in cui gli studenti verranno divisi in gruppi, affronteranno le tematiche trattate attraverso un processo di pensiero critico guidato dal docente e saranno così chiamati a progettare un'opera, dalla fase di concept allo sviluppo creativo, per immaginare i nostri corpi e il nostro futuro, per plasmarlo e modellarlo sulla base non di mere necessità, ma di elementi poetici e creativi, sociali e politici. In altre parole, artistici.

Con visione di opere e progetti di (tra gli altri)

Aram Bartholl, Marco Donnarumma, Hiroto Ikeuchi, Sputniko!, Margherita Pevere, Neil Harbisson, Zach Blas, Giulia Tomasello, Heather Dewey-Hagborg, Ana Rajcevic, Esther Howers, Anouk Wipprecht

Giorno 1 – Introduzione al rapporto corpo-tecnologia-scienza nella storia dell'arte e del design

Giorno 2 – Automazione e intelligenza artificiale: il corpo e l'ambiente tecnologico

Giorno 3 – Biotecnologie e neuroscienze: il corpo e l'ambiente sociale

Giorno 4 – Laboratorio di pensiero critico e progettazione

Giorno 5 – Formalizzazione dei progetti

### **Bibliografia e consigli di lettura**

- Mancuso Marco, "Arte, Tecnologia e Scienza", Mimesis Edizioni, 2018
- Mancuso Marco, "Intervista con la New Media Art", Mimesis Edizioni, 2020

### **Biografia**

Marco Mancuso è critico, curatore e ricercatore indipendente. Si focalizza da oltre un decennio sull'impatto della tecnologia e della scienza sull'arte, il design e la cultura contemporanea e sul rapporto tra corpo umano espanso e contesto. Fondatore e direttore del progetto Digicult, insegna presso NABA Milano, Accademia di Belle Arti di Bergamo e Università Alma Mater di Bologna. Ha curato mostre ed eventi, tra cui il programma di incontri *Digitaltalks* (online, 2020), il ciclo di workshop *I nuovi corpi* (Bologna, 2019), il progetto *Fantomologia* (Bologna, 2018), la personale *Click Clack* di Virgilio Villoresi (Bologna, 2017), la mostra *Streaming Egos* / Goethe Institute (Dusseldorf, 2015), la rassegna *Hidden Worlds* (Toronto, 2013), la performance urbana *Laser Tag* di Graffiti Research Lab (Roma, 2008), il festival *Mixed Media* (Milano, 2006). Partecipa a conferenze, incontri, tavole rotonde ed è stato partner di alcuni tra i principali appuntamenti internazionali di New Media Art, tra cui transmediale, Sonar+D, Sonic Acts, Elektra, STRP, Nemo, Today'sart. È Advisory Board Member per il progetto "Future Innovation" del Museo Nazionale Scienza e Tecnologia di Milano, partner del programma europeo EMAP/EMARE, collabora con lo spazio per l'arte Adiacenze di Bologna, ha pubblicato i libri "Arte, tecnologia e scienza" (2018) e "Intervista con a New Media Art" (2020) per Mimesis Edizioni ed è dottorando di ricerca in "Culture Digitali" presso l'Università luav di Venezia.