

SCHEDA WORKSHOP

Anno Accademico 2022/2023

Titolo Workshop:

CHIMERA

Cyborg e corpi espansi tra arte, Intelligenza Artificiale e biotecnologie

A cura di

docente che propone il workshop: Caterina Tomeo

docente che svolge il workshop: Marco Mancuso

Indirizzato a:

Tutti gli studenti

Numero partecipanti:

min 12 / max 24

Requisiti/supporti richiesti:

Laptop Personale

Durata e Crediti:

30 ore – 2 crediti

Periodo di svolgimento:

19-23 giugno 2023

Giorni, orari, aule di svolgimento, supporti:

Lunedì 9.30- 16.30 (1 ora pausa pranzo)

Martedì 9.30- 16.30 (1 ora pausa pranzo)

Mercoledì 9.30- 16.30 (1 ora pausa pranzo)

Giovedì 9.30- 16.30 (1 ora pausa pranzo)

Venerdì 9.30- 16.30 (1 ora pausa pranzo)

SEDE RUFA VIA LARIANA 8 – AULA L01 /2

Breve descrizione:

Siamo tutti chimere, ibridi teorizzati e fabbricati di macchina e organismo
Donna Haraway

Ricerca tecnologica e scientifica sono ormai visioni sovrapposte dello stesso orizzonte culturale, produttivo e artistico contemporaneo. In particolar modo, nel loro graduale e vorticoso incedere verso il corpo umano: lungo la sua superficie, all'interno della sua carne, in relazione alla sua mente e in dialogo con il suo spirito e la sua identità. Se da un lato algoritmi avanzati di Intelligenza Artificiale consentono di replicare in modo sempre più efficace i processi di analisi e interpretazione della mente umana, dall'altro protesica, *bodyhacking*, genetica e biotecnologie promettono di riparare, alterare e implementare i nostri corpi ed espandere i loro limiti verso confini ancora inesplorati.

Considerati dalla cultura di massa e dalla società come elementi narrativi e di ricerca separati, il mondo dell'arte contemporanea ha guardato, fin troppo spesso, a questi ambiti per le loro mere potenzialità tecniche ed estetiche, senza un'adeguata riflessione sugli elementi identitari, etici e sociali che emergono da queste transizioni corporee e dalle nuove modalità di dialogo con il contesto circostante. Un'indagine di questo tipo è stata portata avanti negli ultimi vent'anni da un gruppo di artisti che, nel dialogo allucinato con algoritmi, componenti hardware e reti e nell'abbraccio umido con la biologia, hanno immaginato, speculato e progettato i nostri corpi di domani nel mutevole rapporto tra elemento umano e non-umano. Una ricerca condotta in questo nuovo millennio all'interno di un circuito capillare di media labs, citizen lab e centri di ricerca che, a livello internazionale, hanno portato avanti un discorso produttivo e culturale interdisciplinare articolato attraverso mostre, seminari, workshop e attività di formazione e condivisione di saperi ed esperienze. Ciò che ne emerso è che, allargando i confini del pensiero postumano al dialogo tra arte, design, performance, filosofia e teoria critica, la riconfigurazione dell'organismo e la sua contaminazione con il diverso suggeriscono la necessità di una riformulazione della componente formale dell'essere umano in una relazione maggiormente equilibrata e non gerarchica con la realtà nella quasi ci troviamo immersi. Una soggettività che diventa gradualmente quindi sempre più fluida, queer nella sua stessa natura in costante trasformazione, opposta ai binarismi natura-cultura, tecnologia-scienza, reale-virtuale, sesso-genere, tecnologia-scienza e che attraverso l'alterazione del corpo compie la sua definitiva deriva identitaria.

Il workshop invita quindi i partecipanti a prendere coscienza e a riflettere su queste importanti tematiche della società futura e a come artisti, designer e teorici possono contribuire a una riconfigurazione e formalizzazione dei nostri corpi. A questo scopo 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 e molti, molti altri...

Giorno 1 – New Media Art, scenari produttivi e la ricerca sul corpo tra tecnologia e scienza

Giorno 2 – Nuove estetiche e progettazioni del corpo tra biotecnologie, bodyhacking e IA

Giorno 3 – Corpo espanso: Il rapporto tra essere umano e contesto nell'arte e nel design

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

Breve Biografia

Marco Mancuso è critico, curatore e ricercatore. Si occupa dell'impatto delle tecnologie e della scienza sull'arte, il design e la cultura contemporanea, indagando i punti di contatto con il pensiero filosofico alla ricerca di nuove modalità di dialogo tra essere umano e contesto. Ha conseguito il dottorato in Culture Digitali all'Università IUAV di Venezia, insegna presso l'Università Alma Mater di Bologna, l'Accademia di Belle Arti Carrara di Bergamo e Naba Milano e presso il Node Center for Curatorial Studies. Ha fondato e dirige la piattaforma per l'arte digitale Digicult dal 2005, ha curato mostre ed eventi a livello

nazionale e internazionale, tra cui il programma di incontri Digitalks (2021), il seminario Arte e Futuro (2020) e il ciclo di laboratori I Nuovi Corpi. Tre workshop di Arte, AI e Biotecnologie (2020), il progetto Fantomologia (2018), il padiglione Italia della mostra Streaming Egos (2015), la collettiva The Mediagate (2012), il progetto +39:Call for Italy (2007), il festival Mixed Media (2006). I suoi saggi, recensioni e interviste sono apparsi in numerose riviste, libri e cataloghi e ha collaborato negli anni con i più importanti media lab e festival tra cui Transmediale, Sonar+D, Sonic Acts, Baltan Laboratories, STRP, Nemo, V2, Elektra, Todaysart, Impakt. Tiene conferenze e prende parte a tavole rotonde, è tra i fondatori del centro studi SSH - Sound Studies Hub dell'Università luav di Venezia, partner del programma europeo EMAP/EMARE ed è advisory board member per il progetto "Future Innovation" del Museo della Scienza e Tecnologia di Milano. Ha pubblicato i libri "Arte, Tecnologia e Scienza" (2018) e "Intervista con a New Media Art" (2020) per Mimesis Edizioni.