

## **Storia dell'arte e cultura visuale contemporanea**

a cura di ANISA - Associazione Nazionale Insegnanti di Storia dell'Arte

L'insegnamento della storia dell'arte nella scuola secondaria, per essere davvero terreno fertile di educazione alla cittadinanza, deve presidiare con oculatazza educativa e sensibilità culturale un crocevia di percorsi possibili, decisivo in questa fase storica dominata dall'infosfera, ovvero da un ambiente di vita fortemente improntato dai dati dalla comunicazione digitale.

Il primo percorso consiste nello stimolare e incentivare l'accesso reale delle nuove generazioni al patrimonio artistico, costituito dalle opere, nella loro concretezza materiale, nella loro contestualizzazione ambientale e storica, quindi nella loro dimensione auratica. Così fornendo antidoti educativi per un recupero del regime di storicità del tempo, opposto alla sua "presentificazione", che si associa alla inconsapevole e ingannevole convinzione che le riproduzioni digitali di ogni tipo, con cui i giovani sono in contatto continuativo nella loro esperienza di vita, possano considerarsi copie fedeli, anzi, rappresentazioni sostitutive della realtà e delle stesse opere d'arte.

Il secondo percorso è l'acquisizione consapevole, in termini ontologici e fenomenologici, di come sono fatte le immagini digitali, di come rispondano alla loro funzione rappresentativa e ai loro usi sociali, ampliando l'orizzonte dalle riproduzioni di opere d'arte alle altre immagini digitali che con esse condividono il soddisfacimento di bisogni di carattere estetico o, più ampiamente, di carattere socioantropologico (pensiamo ai ritratti, ai selfi, ai paesaggi, alla documentazione di fatti e di eventi). Questo percorso si estende anche alle modalità tecnologiche di integrazione percettiva del dato di realtà, o della sua completa trasposizione digitale (realtà aumentata, realtà virtuale e metaverso, visualizzazione 3D), attualmente disponibili per la fruizione del patrimonio artistico, come esperienza mista sensoriale-conoscitiva che può favorire l'apprendimento della storia dell'arte. Con ciò contribuendo, parimenti, a spogliare l'immagine postfotografica dal velo di Maya della dimensione analogica, facendone invece emergere la reale natura di modellizzazione del reale.

Il terzo percorso ha come meta il nesso arte-tecnologia nell'esplorazione dell'arte contemporanea, in modo specifico quella che tematizza la ricerca espressiva intorno alla natura digitale delle immagini, fino all'uso della blockchain, degli NFT, del metaverso e dell'IA, che ha trasferito l'opera d'arte nella dimensione multimodale-multisensoriale, scardinando la classificazione dei generi e delle tipologie di opere, propria della tradizione moderna della storia dell'arte e della storia dei media.

### **INCONTRO 1 - INFOSFERA E ARTE CONTEMPORANEA**

06.03.2025 / h 15.30 - 17.30 **Chiara Canali, Rebecca Pedrazzi**

Un'esplorazione all'interno dell'attuale panorama artistico contemporaneo e delle trasformazioni che hanno portato a uno sviluppo sempre maggiore dell'arte immateriale, sullo sfondo di un mondo sempre più improntato ai dati e alla tecnologia.

### **INCONTRO 2 - STORIA DELL'ARTE E CULTURA VISUALE: L'OPERA E L'IMMAGINE TRA DATA SET E ALGORITMI**

13.03.2025 / h 15.30 - 17.30 **Francesco Maria Orsolini**

Partendo dalla constatazione di fondo che la storia dell'arte utilizza nella prassi didattica le riproduzioni delle opere, da alcuni anni digitali, senza gli opportuni strumenti e interventi metodologici di guida alla comprensione critica di tale scelta condizionata, l'analisi della dicotomia opera/riproduzione funge da pietra angolare per esaminare in dettaglio la natura dell'immagine, anche non artistica, nella sua attuale produzione e circolazione digitale.

### **INCONTRO 3 - STRUMENTI DIGITALI PER LA DIDATTICA DELLA STORIA DELL'ARTE**

20.03.2025 / h 15.30 - 17.30 **Maria Stella Bottai**

L'incontro si propone di offrire una panoramica di strumenti e tecnologie a disposizione dei docenti a supporto della didattica in classe: tra risorse del web, realtà aumentata, riproduzioni ad alta definizione e piattaforme di apprendimento, verranno suggerite soluzioni volte a rendere l'insegnamento della storia dell'arte più coinvolgente e inclusivo.