

## ACCADEMIA DI BELLE ARTI G. CARRARA – BERGAMO

anno accademico	<b>2016-2017</b>
codice dell'insegnamento	<b>142</b>
nome dell'insegnamento	<b>Progettazione multimediale 2</b>
docente	<b>Simone Bertuzzi</b>
tipologia dell'attività formativa	<b>Caratterizzante per NT</b>
settore scientifico disciplinare	<b>ABTEC40</b>
CFA	<b>8</b>
semestrale /annuale	<b>Annuale</b>
totale ore di insegnamento	<b>100</b>
n.ore di lezione / n. settimane	<b>4/25</b>

### Nome docente e contatti

Simone Bertuzzi

Indirizzo di posta elettronica: [palm.wine.sb@gmail.com](mailto:palm.wine.sb@gmail.com)

### Obiettivi formativi

Il corso di Progettazione Multimediale 2 intende proseguire ed approfondire alcune nozioni già presenti nel corso del primo anno (Progettazione Multimediale 1), puntando però i riflettori sulla rete e le sue ricadute più eclatanti nelle arti visive, nella comunicazione e nell'art cinema, esaminando la produzione dell'ultimo decennio.

### Prerequisiti (propedeuticità)

Nessuno.

### Contenuto del corso

Da un punto di vista teorico si farà riferimento massiccio – quasi un approccio monografico – al lavoro di Hito Steyerl: filmmaker, artista e soprattutto pensatrice tedesca, che più di ogni altro ha saputo interpretare internet e il modo in cui le immagini e gli immaginari vi circolano all'interno, senza tralasciare una prospettiva politica e identitaria.

La sua ricerca – in divenire (Steyerl opera oggi) – servirà da piattaforma di approfondimento di altre opere e ricerche che hanno nel trasferimento da sfera digitale a realtà il punto di massimo interesse. In questo percorso non sono esclusi recuperi storici, precursori di linguaggi ed estetiche che trovano nel "Network dei Network" il loro compimento.

Alcune aree chiave del corso:

- New Aesthetics: come le interfacce virtuali irrompono nel reale;
- E.A.T. Experiments in Art and Technology: analisi di un caso storico in cui arte e tecnologia si incontrano;
- Da New Media a N(YOU) Media;
- World Music 2.0: le scene subculturali si delocalizzano e diventano post-globali;
- *Artist as a Captcha*: conferme dell'umano nel liquido digitale;
- Il network è il messaggio: McLuhan ai tempi dei BigData;
- Forme di documentario nell'era della crisi globale.

## **Bibliografia obbligatoria per l'esame**

Hito Steyerl, *The Wretched of the Screen*, Sternberg Press 2012

Nick Aikens (edited by), *Too Much World – The Films of Hito Steyerl*, Sternberg Press 2014

Wendy Hui Kyong Chun, *Updating to Remain the Same*, MIT Press 2016

Facoltativi:

Omar Kholeif (edited by), *You Are Here – Art After the Internet*, Cornerhouse Publications 2013

Omar Kholeif (edited by), *Moving Image*, MIT Press 2015

Jace Clayton, *Uproot – Travels in 21st Century Music and Digital Culture*, Farrar, Strauss and Giroux 2016

Steve Goodman, *Sonic Warfare*, MIT Press 2012

+ altri testi che verranno affrontati durante il corso dell'anno, inclusi articoli online.

## **Metodi didattici**

- Lezione frontale;
- Lezione pratica;
- Laboratorio (affiancamento studenti nel proprio progetto individuale o di gruppo);
- Affiancamento su utilizzo di software e tecnologie di ripresa dell'immagine e del suono;
- Lettura/analisi di opere;
- Screenings;
- Listening sessions;
- Visita a mostre (Bergamo, Milano);

## **Modalità della verifica del profitto**

A ciascun studente verrà richiesto di elaborare un progetto di mostra a partire da alcune indicazioni precise in termini di spazio, economie, disponibilità tecnologiche e direzioni curatoriali. Verrà richiesto di considerare tutti gli aspetti critici e pratici della progettazione di un *solo show*, prendendo in considerazione anche gli aspetti comunicativi e allestitivi.

## **Note**

Nessuna

## **Lingua d'insegnamento**

Italiano

## **Orario delle lezioni**

Corso annuale. Mercoledì: 14,00 – 17,20.

## **Orario di ricevimento**

Il docente riceve su appuntamento.