

ACCADEMIA DI BELLE ARTI G. CARRARA – BERGAMO

anno accademico	2019-20
codice dell'insegnamento	158
nome dell'insegnamento	Sistemi editoriali per l'arte
docente	Marco Mancuso
tipologia dell'attività formativa	BASE per NT
settore scientifico disciplinare	ABPC67
CFA	6
semestrale / annuale	Semestrale (1 ^a Semestre)
totale ore insegnamento	75
n. ore di lezione / n. settimane	6 / 13

Nome docente e contatti

Marco Mancuso
mk.digicult@gmail.com

Obiettivi formativi

Il corso di “Sistemi Editoriali per l’arte” ha lo scopo di indicare allo studente, attraverso una serie di lezioni teoriche, di pratiche laboratoriali e di esperienze dirette con alcuni case studies Italiani di riferimento, i processi professionali, tecnici e creativi che sottendono la creazione, la gestione e lo sviluppo di un progetto editoriale multimediale che si occupa di arte, design e nuove tecnologie con spirito imprenditoriale e di ricerca. Il contesto attuale della Rete, in continua mutazione e sviluppo, è caratterizzato da dinamiche di lavoro delocalizzato, quotidianamente a contatto con formati e tecnologie differenti, solidamente fondato su strutture professionali in Network, che consentono il reperimento, la condivisione e la diffusione di un numero sempre maggiore di informazioni e contenuti. In questo scenario, nuovi sistemi editoriali per l’arte partono dalle esperienze della stampa e del primo web per avventurarsi in territori nuovi, basi di una professionalità editoriale e di un management culturale completamente rivoluzionate. Social networking, open communication, digital publishing, online marketing, crowdfunding: queste e altre pratiche di innovazione sociale hanno democratizzato le modalità di progettazione e di sviluppo di un sistema editoriale per l’arte complesso, modificandone da un lato lo stile di scrittura e l’approccio critico, dall’altro i servizi e le attività di design di sistemi editoriali che vanno definitivamente oltre la produzione del semplice “prodotto” editoriale. Il corso di “Sistemi Editoriali per l’Arte” si arricchisce di una parte di laboratorio in cui vengono insegnate le tecniche principali e i formati più diffusi nell’ambito del digital publishing, per la creazione di Pdf, Epub, Mobi e siti web in Wordpress, e anche di una parte di presentazione di inviti di esperienze dirette tra alcuni tra i più importanti case studies italiani che lavorano in questo contesto e che sono legati professionalmente a Digicult.

Prerequisiti (propedeuticità)

Nessuno

Contenuto del corso

- arte, design e nuove tecnologie: un excursus storico-critico
- i principali progetti di editoria di New Media Art in rete e i blog artistico-culturali
- copyright, copyleft, creative commons e l’impatto della open culture sull’editoria online
- l’immaterialità della proprietà, la condivisione e i diritti d’autore
- rete, social network contenuti multimediali online
- editoria e professionismo nell’arte: autore, critico e le nuove figure professionali ibride
- come reperire e produrre contenuti: mailing list, blog, siti web, interviste online, report
- trasformazioni dell’editoria per l’arte: stampa, web, app editoriali e ebook
- reader, formati (mobi – epub) e piattaforme editoriali
- piattaforme cms e pubblicazione dei contenuti online

- la diffusione dei contenuti, il marketing culturale, l'uso dei social network
- nuove economie di rete: le redazioni online, il networking e le reti professionali, la raccolta di informazioni, servizi di comunicazione e consulenze
- presentazioni e case studies

Testi di riferimento (bibliografia per l'esame)

- F. Tisconi, Lineamenti di editoria multimediale, Milano, Unicopli, 2009.
 F. Tisconi, L'editoria multimediale nel nuovo web, Milano, Unicopli, 2010
 A. Cadioli, Dall'editoria moderna all'editoria multimediale. Il testo, 1ª edizione, la lettura dal Settecento a oggi, Milano, Unicopli, 2009.
 L. Manovich, Linguaggi dei Nuovi Media, The MIT Press, 2001.
 G. Lovink, Zero Comments, Institute of Networked Cultures, 2008.
 A. Wolfsberger, N. Mullenger, Cultural Blogging in Europe, LabForCulture.org, 2010.
 M. Mancuso, Arte, Tecnologia e Scienza, Mimesis 2018

Metodi didattici

Lezioni frontali + lezioni di laboratorio

Modalità della verifica del profitto

Consegna progetto + discussione e analisi

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 semestrale. 1^a semestre

Orario di ricevimento

Il docente riceve al termine prima delle lezioni.

Biografia docente

Marco Mancuso è critico, curatore e ricercatore indipendente. Focalizza la sua ricerca sull'impatto delle tecnologie e della scienza sull'arte, il design e la cultura contemporanea. Fondatore e direttore dal 2005 della piattaforma Digicult (<http://www.digicult.it/>), del Digimag Journal e della casa editrice Digicult Editions, insegna da oltre un decennio New Media Art, Fenomenologia dell'Arte Contemporanea e Culture Digitali alla NABA e allo IED di Milano, Sistemi editoriali per l'arte all'Accademia di Belle Arti Carrara di Bergamo.

Ha curato e co-curato mostre ed eventi tra cui il progetto *I nuovi corpi. Tre workshop di Arte, AI e Biotecnologie* (Bologna, 2020), il panel di apertura della conferenza internazionale *SHOT - Society for the History of Technology* (Milano, 2019), il progetto curatoriale *Fantomologia* (Bologna, 2019), la personale *Fino alla Fine* dell'artista Guido Segni, il live media acusmatico di Pierre Bastien (Milano, 2018), la personale *Click Clack. Le installazioni cinetiche e interattive di Virgilio Villaresi* (Bologna, 2018), il concerto acusmatico del musicista e performer COH / Ivan Pavlov (Milano, 2016), il progetto transnazionale e la collettiva *Streaming Egos* per il Goethe Institut (2015), la conferenza pubblica sui temi dell'innovazione *Trasformazioni Affini* (Milano, 2013), la collettiva *The Mediagate* (Lodz, 2010), la rassegna di ricerca audiovisiva *Sincronie* (Milano, 2008-2009), l'opera di arte pubblica di laser mapping *Graffiti Research Lab / Laser Tag* (Roma, 2008), i festival di nuovi media *Screen Music* (Firenze, 2006-2007) e *Mixed Media* (Milano, 2006).

Ha presentato i suoi screening e le sue produzioni audio-video (“+39: Call for Italy”, “Visual Music”, “Hidden Worlds”, “Hyper Reality”) presso alcuni festival internazionali tra cui If Festival (Milano, 2017), Creative Tech Week (New York, 2016), Bozar (Bruxelles, 2014), Subtle Technologies (Toronto, 2011), Elektra (Montreal, 2010), Sonic Acts (Amsterdam, 2009), Nemo (Parigi, 2009), Strp (Eindhoven, 2008), Cimatics Festival (Brussels, 2008), Dissonanze (Roma, 2006).

Ha tenuto, conferenze presso alcune istituzioni, eventi e università tra cui Art-Er (Bologna, 2019), Museo della Scienza e della Tecnologia Leonardo di Vinci (Milano, 2019), Università Ca' Foscari (Venezia, 2019), EIA - CSR Centro Sardegna Ricerche (Cagliari, 2019), Accademia di Belle Arti di Brera (Milano, 2019), Galleria Nazionale di Arte Contemporanea (Roma, 2019), La Triennale (Milano, 2019), CUBO Unipol (Bologna, 2019), Fondazione Fotografia (Modena, 2019), Digital Arts and Culture Biennial (Aix-en-Provence, 2018), Bologna Business School (Bologna, 2018), Università Alma Mater di Bologna (Bologna, 2018, 2019), Arte Fiera (Bologna, 2018), Spektrum (Berlino, 2017), Bologna Design Week (Bologna, 2017), Saperi Proibiti (Milano, 2017), AGI Verona (Siena, 2016), Effimera (Modena, 2016), Video Sound Art (Milano, 2016, 2017), Artlab (Milano, 2016), IUAV (Venezia, 2014, 2018), Nona Conferenza Internazionale Arts in Society (Roma, 2014), Cyberfest (Berlino, 2013), 55ima Mostra Internazionale di Arte (Venezia, 2013), Milano Design Week (Milano, 2013), Open World Forum (Parigi, 2012), Isea (Istanbul, 2012), Subtle Technologies (Toronto, 2011), XVI Convegno Internazionale di Studi Cinematografici (Rome, 2010), Laptop'r's (Madrid, 2010), Fabrica (Treviso, 2009), Città della Scienza (Napoli, 2008), Market for Digital Arts/Elektra (Montreal 2008).

Ha lavorato con molti artisti, curatori, critici e designer, nazionali e internazionali, tra cui Thosten Fleisch, Scanner, Ulf Langheinrich, otolab, Motomichi Nakamura, IOCOSE, Salvatore Iaconesi, Silvio Lorusso, Alterazioni Video, Ivan Pavlov/COH, Brecht & Boris Debackere, Evelina Domnitch & Dmitri Gelfand, Honor Harger, Tez, Pierre Bastien, Quayola, Mylicon/en, Saso Sedlacek, Ryoichi Kurokawa, Tina Frank, Franco B, Edwin Van Der Heide, Skoltz Kolgen, Tristan Perish, Bruce Sterling, Joachim Sauter (ART+COM), Daniela Cattivelli, Sam Baron, Formafantasma, Josè Luis De Vicente, Virgilio Villoresi, Stanza, *fuse, Andreco, Guido Segni, Franziska Nori, Simona Maschi, Marco Donnarumma e Giulia Tomasello tra gli altri.

Una breve lista di festival, istituzioni e gallerie con cui ha collaborato include: Elektra, Forum d'Avignon, Sonic Acts, Sonar, Sonar +D, transmediale, Zero1 Biennial, STRP festival, Today'sart, 55th Venice International Art Exhibition, Fabrica, Goethe Institut, SHAPE platform, SUPSI, Direct Digital Exhibition, Laptops'R'Us, IUAV University, Share Festival, Kernel, Traffic Gallery, Open World Forum, LPM, FAI Fondo Ambiente Italiano, Muv Festival, Transmedia Brussels, Cimatics, Audiovisiva Festival, Netmage, Virtueel Platform, Toolkit, Musiques & Cultures Digitales, SEA Aeroporti Milano, CYLAND, LPM, Smart Urban Stage, Mixed Media, Festival della Creatività, Optronica festival, Enzimi, NABA, Celeste Prize, IED, Les Rencontres Audiovisuelles, Elita, Bloom Art Show, Città della Scienza, Galeria NT/Imaginarium, Sincronie, Subtle Technologies, O' Artoteca, Connecting Cultures, Signal, Creativity Day, Tecarteco, Dissonanze, Illustrative, Japan Media Art Festival, Politecnico University Milan, Bicocca University Milan, mcd magazine, IUAV University, Accademia di Belle Arti Carrara di Bergamo, Cynetart, Isea, Fondazione Romaeuropa, Node Festival, Bloom, Xing, Master Relational Design, Connecting Cultures, Ceramic Futures, Natural Recall, Libre Graphic Meeting, Link Art Center, Terraforma, Fruit Exhibition, Antiatlas of Borders, Artlab, Ikono Tv, Macao, We Make, Unit festival, FACT Liverpool, Tempo Reale, San Fedele Musica, RUFA, Spektrum, Adiacenze, Effimera, Saperi Proibiti, Video Sound Art, UNIT Festival, Fondazione Fotografia, IF Festival, Milano Digital Week, Simposio, Cyland, Swiss Original, Mohole Milano, CFP Bauer, Marist College-Istituto Lorenzo de' Medici.

Tiene conferenze e prende parte a tavole rotonde e incontri sulla relazione tra arte, design e tecnologia e su come il mercato dell'arte contemporanea stia cambiando in relazione al rapporto con l'industria e con le piattaforme digitali. Ha prodotto più di 100 interviste con DigiCult e scrive testi critici per pubblicazioni e cataloghi (tra le altre, le mostre Direct Digital, Otolab, Alterazioni Video, Zimoun e Streaming Egos): ha curato per la rivista MCD la pubblicazione “The Open

Future” - Issue 66 (2012) e la carte-blanche “Art Industries” - Issue 74 (2014). E’ stato incluso nella pubblicazione Cultural Blogging in Europe del LabForCulture.org (2010), è membro del “Leonardo Affiliate Program” del Leonardo/The International Society for the Arts, Sciences and Technology (Leonardo/ISAST).

Collabora con lo spazio per l'arte Adiacenze di Bologna, ha pubblicato il libro "Arte, tecnologia e scienza. Le Art Industries e i nuovi paradigmi di produzione della new media art contemporanea" per Mimesis Edizioni (2018) ed è dottorando di ricerca presso l'Università Iuav di Venezia - Scienze del Design / Culture Digitali.

E’ in uscita il suo nuovo libro “Intervista alla New Media Art. L’esperienze della osservatorio Digicult” per Mimesis Edizioni nell’autunno del 2020.