

ACCADEMIA DI BELLE ARTI G. CARRARA – BERGAMO

anno accademico	2022-23
codice dell'insegnamento	/
nome dell'insegnamento	Estetica dei new media
docente	Marco Mancuso
tipologia dell'attività formativa	<i>Ulteriori obbligatori</i>
settore scientifico disciplinare	ABST45
CFA	6
semestrale / annuale	<i>semestrale</i>
totale ore insegnamento	45
ore di lezione / settimane	4/11

Nome docente e contatti

Marco Mancuso – mk.digicult@gmail.com

Obiettivi formativi

Il corso si focalizza sull'impatto delle tecnologie digitali e della ricerca scientifica sui paradigmi estetici che caratterizzano l'arte e la cultura contemporanea. Con un approccio rigorosamente interdisciplinare, l'obiettivo formativo è quello di osservare e contestualizzare criticamente l'avvento, lo sviluppo e la diffusione della New Media Art nell'arco degli ultimi trent'anni, lungo una traiettoria che ha riscritto i codici estetici, i linguaggi formali e modellato i meccanismi produttivi e i mercati dell'arte contemporanea del nuovo millennio. Attraverso connessioni multiple, stratificate e costantemente in evoluzione da vari ambiti disciplinari – tramite ambiti di ricerca e sperimentazione legati a Internet, agli NFT e al data visualization, ai software di modellazione visiva generativi e parametrici, ai contesti vicini alle culture hacker, open e DIY, alle componenti hardware per l'interazione, alle sperimentazioni sonore e audiovisive installative e alle pratiche performative, all'architettura e alle modalità di dialogo con lo spazio, pubblico ed espositivo, ai contesti del design, agli ambiti delle auto-fabbricazione, della robotica e dei maker, alle nuove estetiche delle intelligenze artificiali, ai corpi cyborg e ai campi di ricerca delle scienze avanzate (biotecnologie, nanotecnologie, neuroscienze) - il corso ambisce a fornire uno strumento di indagine critica per sondare i contesti produttivi maggiormente vitali dell'arte contemporanea e l'evoluzione delle arti multimediali nella nostra società.

Prerequisiti (propedeuticità)

Nessuno

Contenuto del corso

Il corso riflette l'interdisciplinarietà, le sfaccettature e l'impatto a livello estetico e culturale della produzione multimediale contemporanea, le cui divisioni tra artisti, designer, programmatori, performer, tendono a farsi sempre più sottili. Il corso è strutturato quindi attraverso un sistema dinamico di lezioni frontali, visione di materiali e analisi critiche delle opere e delle ricerche di alcuni tra i più importanti artisti internazionali che operano sul confine tra arte, tecnologia e scienza. Unico nel suo genere per vastità di contenuti e ampiezza di visione, fornisce da un lato una panoramica sui principali network, media lab, centri di ricerca, festival, mercati, reti di distribuzione, centri espositivi e istituzioni a livello internazionale che si interessano dell'impatto della tecnoscienza sulla produzione formale nell'ambito delle arti multimediali e hanno influenzato le principali correnti estetiche del nuovo millennio, dall'altro un approfondimento critico sulle principali pratiche, poetiche e sperimentazioni che nutrono la produzione artistica contemporanea.

Programma

Introduzione

Introduzione alla New Media Art: la prospettiva storica, i principali contesti di analisi critica e le tendenze più importanti delle arti multimediali a livello produttivo, culturale ed estetico.

Scenario, contesti culturali, ambiti produttivi e mercati

La mappa dei principali centri di produzione, esposizione, ricerca: media e citizen lab, centri di ricerca, festival, gallerie, istituzioni, centri di formazione e piattaforme web che tratteggiano i confini estetici e culturali di uno scenario artistico-culturale complesso e in continuo mutamento.

Internet / il rapporto tra arte, rete e pratiche di attivismo

La produzione artistica e le nuove estetiche della rete, tra piattaforme web, social network, NFT e strutture user generated content a cavallo tra ricerca formale, tensioni di mercato e pratiche di consapevolezza hacker.

Codice / software generativi e parametrici tra arti visive e data visualization

I territori estetici e produttivi di confine tra arte visiva, graphic design e visualizzazioni di dati, tramite l'uso di applicativi free e open source, generativi e parametrici e nuovi strumenti intelligenti di produzione grafica automatizzata

Oggetto / interazione, DIY e tecniche di stampa 3D per il design

L'estetica dei nuovi prodotti e materiali nei contesti ibridi tra arte, design, moda e utilizzo delle tecniche di stampa 3d per l'autoproduzione Do It Yourself di artefatti e sistemi tecnologici interattivi e indossabili

Audiovisivi / rapporto suono/immagine per ambienti e performance

L'estetica e la potenza espressiva del suono e del suo rapporto con la componente visiva, come elemento di esplorazione percettiva attraverso performance e ambienti tra sound art, pratiche di cinema espanso, animazione multimediale e utilizzo di fenomeni scientifici.

Ambiente / architetture, spazi pubblici e media locativi e interattivi

La progettazione formale di nuove tipologie di spazi e ambienti, interattivi e immersivi, pubblici e privati, come spazi sociali e di condivisione, nonché di differenti modalità di relazione tra esseri umani e contesto

Scienza / corpi espansi, intelligenze artificiali e biotecnologie

L'impatto estetico, culturale, etico e sociale dei processi di espansione fisica e sensoriale dei corpi cyborg, delle sempre più numerose applicazioni dell'intelligenza artificiale e di alcuni ambiti della ricerca scientifica che fanno riferimento alle biotecnologie e alle neuroscienze.

Testi di riferimento (bibliografia per l'esame)

- Mancuso M., *Arte, Tecnologia e Scienza. Le Art Industries e i nuovi paradigmi di produzione della New Media Art contemporanea*, Mimesis Edizioni, Milano 2018
- Mancuso M., *Intervista con la New Media Art. L'osservatorio Digicult tra arte, design e cultura digitale*, Mimesis Edizioni, Milano 2020
- Manovich L., *I linguaggi dei Nuovi Media*, Edizioni Olivares, Milano 2001
- Manovich L., *Software Culture*, Edizioni Olivares, Milano 2020
- Manovich L., *L'estetica dell'intelligenza artificiale. Modelli digitali e analitica culturale*, Luca Sossella Editore, 2020
- Paul Christiane, *Digital Art (World of Art series)*, London: Thames & Hudson, 2003
- Mark Tribe and Reena Jana, *New Media Art*, Taschen, 2006
- Reas C., McWilliams C., *Form+Code in design, art and architecture*, Princeton Architectural Press, 2010
- Balzola A., Monteverdi A.M., *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio*, Garzanti Libri, Milano 2007
- Bazzichelli T., *Networking. La rete come arte*, Costa & Nolan, Genova 2006.
- Quaranta D., *Media, New Media, Postmedia*, Postmedia Books, Milano 2010.
- Quaranta D., *Surfing con Satoshi. Arte, blockchain e NFT*, Postmedia Books, Milano 2021
- Tanni V. *Memestetica*, Nero Edizioni, 2019
- Arcagni S., *L'occhio della macchina*, Einaudi, 2018
- Catricalà V. *Media art. Prospettive delle arti nel XXI secolo. Storie, teorie, preservazione*, Mimesis 2016
- Galati G., *Duchamp Meets Turing. Arte, modernismo, postumano*, Postmedia Books, 2017
- Rossi E. G., *Mind the Gap. La vita tra bioarte, arte ecologica e post internet*, Postmedia Books, 2020

Metodi didattici

La metodologia d'insegnamento consiste in percorsi di lezioni frontali in aula dedicate alla spiegazione dettagliata degli argomenti in programma attraverso l'uso di supporti audiovisivi e molti momenti di interazione tra docente e studenti. Questi ultimi vengono sollecitati a intervenire e a contribuire al processo di trasmissione e acquisizione dei contenuti del corso.

Modalità della verifica del profitto

Agli studenti è richiesta la produzione di un lavoro di ricerca/approfondimento (tesina) che includa un'analisi ragionata delle tematiche del corso secondo precise istruzioni che verranno fornite in aula, da presentare e discutere oralmente in sede di esame.

