

POLITECNICO DELLE ARTI DI BERGAMO
ACCADEMIA DI BELLE ARTI GIACOMO CARRARA

| | |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| anno accademico | 2023-24 |
| codice dell'insegnamento | 3000144 |
| nome dell'insegnamento | Sistemi editoriali per l'arte |
| docente | Marco Mancuso |
| tipologia dell'attività formativa | Base |
| settore scientifico disciplinare | ABPC67 |
| CFA | 6 |
| semestrale /annuale | 1^ Semestre |
| totale ore insegnamento | 75 |
| ore di lezione / settimane | 6/13 |

Nome docente e contatti

Marco Mancuso: mk.digicult@gmail.com / marco.mancuso@abagcarrara.it

Obiettivi formativi

Il corso di Sistemi Editoriali per l'Arte ha l'obiettivo di guidare lo studente ad una conoscenza critica, arricchita da un approccio progettuale e laboratoriale, dell'impatto delle tecnologie multimediali (online, audiovisive e AI) sulla produzione editoriale contemporanea, focalizzando l'attenzione non tanto sui sistemi editoriali tradizionali quanto sulla loro contaminazione con frammenti provenienti dalle arti visive e dall'indagine sonora, dallo storytelling e dall'illustrazione, che consentono di indagare elementi di narrazione, riflessione e speculazioni di linguaggi e narrazioni espanse garantiti oggi dalla sovrapposizione dei nuovi formati: piattaforme web, strumenti podcast e sistemi generativi TTI di Intelligenza Artificiale

Prerequisiti (propedeuticità)

Nessuno

Contenuto del corso

Il corso è articolato attraverso una serie di lezioni che prevedono momenti di insegnamento frontale, ma anche analisi di strumenti e progetti editoriali, visione e ascolto di materiali audiovisivi, discussione in aula, presenza di ospiti, condivisioni laboratoriali e una sezione conclusiva incentrata sulla progettazione di un sistema editoriale multimediale. Dopo una parte iniziale maggiormente incentrata sugli strumenti web per l'editoria digitale e la descrizione di piattaforme podcast di narrazione e storytelling, il corso si articola quindi attraverso la descrizione di progetti editoriali artistici che indagano la trasposizione di contenuti ed elementi digitali in forma cartacea e/o installativa, la gestione e scraping di grandi dataset per la gestione di contenuti testuali e la relativa trasformazione in immagini, così come l'utilizzo del rapporto scrittura-illustrazione all'interno dei più avanzati sistemi Text-To-Image di Intelligenza Artificiale. La comprensione di queste potenzialità, ulteriormente approfondita dall'incontro con artisti, teorici, case studies e professionisti del settore, porta infine all'ultima fase laboratoriale del corso, in cui lo studente è guidato alla progettazione e produzione di un sistema editoriale multimediale in grado di confrontarsi con una quanto più profonda e consapevole dimensione artistica, speculativa e narrativa.

Testi di riferimento (bibliografia per l'esame)

- 1 Alessandro Ludovico, *Post-Digital Print, Caratteri Mobili* 2012
- 2 Marco Mancuso, *Intervista con la New Media Art, Mimesis* 2020
- 3 Francesco Tissoni, *Teoria e Pratica dell'editoria multimediale, Libreria Cortina* 2023
- 4 Martin Spinelli, *Lance Dann, Podcast. Narrazioni e comunità sonore, Minimum Fax*, 2021
- 5 *Media digitali. La storia, i contesti sociali, le narrazioni, Laterza* 2021

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

1. semestre - Giorno: giovedì, orario: 9-30-15.40

Orario di ricevimento

Il docente riceve su appuntamento