ACCADEMIA DI BELLE ARTI G. CARRARA – BERGAMO

anno accademico	**2025-26**
codice dell'insegnamento	**3000321**
nome dell'insegnamento	Tecniche dei Nuovi Media Integrati
docente	Simone Santilli
tipologia dell'attività formativa	Caratterizzante
settore scientifico disciplinare	**ABTEC43**
CFA	8
semestrale /annuale	semestrale
totale ore insegnamento	100
ore di lezione / settimane	8/12

Nome docente e contatti

Simone Santilli simone.santilli@abagcarrara.it

Obiettivi formativi

Al termine del corso gli studenti possederanno le competenze progettuali e teoriche per esprimere riflessioni critiche sulle estetiche e le principali problematiche relative ai New Media e ai contesti del loro utilizzo. Matureranno inoltre una serie di nozioni tecniche nell'impiego e nell'integrazione tra i principali strumenti di produzione audiovisiva e di contenuti multimediali, con particolare attenzione al medium videoludico e alle immagini di sintesi in un panorama di progressiva automazione dei processi creativi.

Prerequisiti (propedeuticità)

Nessun prerequisito tecnico. È tuttavia richiesta una conoscenza di base della lingua inglese.

Contenuto del corso

Il corso si propone di esplorare le pratiche di creazione orizzontale tipiche della cultura digitale e i modi alternativi di utilizzo dei nuovi media nel contesto di ludicizzazione tipico della società contemporanea. Attraverso un approccio interdisciplinare che prende le mosse dai principi del *game design*, il corso stimolerà una riflessione critica sulle dinamiche culturali del contemporaneo, con particolare attenzione alla dimensione ludica e partecipativa della rete.
Gli studenti acquisiranno competenze pratiche e metodologiche per analizzare e sperimentare i linguaggi dei nuovi media, investigando le connessioni tra creatività digitale, interattività e forme espressive emergenti. Verranno affrontati i legami tra l'arte digitale, i comportamenti online e movimenti artistici con radici nelle avanguardie storiche.

Particolare attenzione sarà riservata al videogioco, considerato come una delle forme culturali dominanti dell'epoca contemporanea insieme all'intelligenza artificiale. Attraverso attività laboratoriali, gli studenti saranno chiamati a sviluppare progetti creativi che integrino queste riflessioni, esplorando le potenzialità espressive e critiche dei media digitali.
Al termine del corso gli studenti avranno sviluppato un progetto individuale o di gruppo che costituirà materia d'esame.

Testi di riferimento (bibliografia per l'esame)

Kenneth Goldsmith, *Perdere tempo su Internet*, Einaudi 2017 (testo obbligatorio)
Matteo Bittanti, *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, Mimesis, 2017

Bibliografia del corso:

Eric Zimmermann, *The Rules We Break. Lessons in Play, Thinking and Design*, Princeton Architectural Press, 2022
Simone Santilli, *My Favourite Game. Fotografia e videogioco*, Postemdia Books, 2023

A questi testi si aggiunge una dispensa fornita dal docente.

Letture consigliate:

Valentina Tanni, *Memestetica. Il Settembre eterno dell'arte contemporanea*, NERO Editions, 2020
Silvia Bordini, *Videoarte e arte*, Postmedia Books, 2024
Kamilia Kard, *Arte e social media. Generatori di sentimenti*, Postmedia Books, 2022
Hito Steyerl, *The Wretched of the Screen*, Sternberg Press, 2012
James Bridle, *Nuova Era Oscura*, NERO Editions, 2019

Ulteriori letture saranno indicate durante il corso.

Metodi didattici

Lezioni frontali, esercitazioni pratiche in classe

Modalità della verifica del profitto

L'esame consisterà in una discussione orale di circa venti minuti in cui verrà valutato il progetto sviluppato durante il corso. A integrazione del colloquio il docente porrà alcune domande sul contenuto dei testi indicati in bibliografia.

Note

Orario delle lezioni

Corso semestrale, II semestre. Giorno: venerdì, orario 9-13/14-18

Orario di ricevimento

Il docente riceve su appuntamento (online) o al termine delle lezioni