

POLITECNICO DELLE ARTI DI BERGAMO
ACCADEMIA DI BELLE ARTI GIACOMO CARRARA

anno accademico	2025-26
codice dell'insegnamento	AFAM101 (ex ABPC 67)
nome dell'insegnamento	Sistemi Editoriali per l'Arte
docente	Marco Mancuso
tipologia dell'attività formativa	<i>Base</i>
settore scientifico disciplinare	Metodologie e tecniche della comunicazione
CFA	6
semestrale /annuale	2 ^a <i>semestre</i>
totale ore insegnamento	75
ore di lezione / settimane	6/13

Nome docente e contatti

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

AFAM101 (ex ABPC67)

Scienze e Tecniche della Comunicazione (ex Metodologie e tecniche della comunicazione)

Il settore attraverso strumenti teorici che attingono alle scienze del linguaggio, alla semiotica (dell'immagine, del design e delle arti performative), alle teorie della comunicazione, indaga la complessità dei prodotti di comunicazione che popolano la cultura materiale e immateriale. L'ambito disciplinare privilegia competenze che permettono un'indagine critica delle strategie di comunicazione del prodotto, nonché permette l'acquisizione di capacità relative all'analisi e alla produzione di testi visivi e verbali, con riferimento alla specificità dei media utilizzati. Il settore comprende anche gli studi che hanno per oggetto le produzioni dell'arte, come articolazioni di segni, e i fenomeni comunicativi connessi alla produzione artistica. Gli studi e la ricerca riguardano il design, la cultura visuale, i settori della comunicazione mediale, editoriale, istituzionale e d'impresa, come anche la valorizzazione del patrimonio culturale.

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 Francesco Tissoni, *Teoria e Pratica dell'editoria multimediale*, Libreria Cortina 2023

2 Alessandro Ludovico, *Post-Digital Print*, Timeo, 2025

3 Tiziano Bonini, Marta Perrotta, *Che cos'è un podcast*, Carocci Editore, 2023

4 Francesco D'Isa, *La rivoluzione algoritmica. Arte e intelligenza artificiale*, Luca Sassella Editore, 2024

5 Post-Digital Publishing Archive <https://p-dpa.net/>

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. semestre, triennio multimedia: lezioni da 6 ore

Giorno: giovedì, orario: 9.00-13.00, 14.00-16.00

Orario di ricevimento

Il docente riceve al termine/prima delle lezioni

Programma

Lezione 1: giovedì 5 Marzo 2026

Introduzione al corso e descrizione del programma

Lezione 2: giovedì 12 Marzo 2026

Editoria d'arte tra dimensione fisica e digitale

Lezione 3: giovedì 19 Marzo 2026

Editoria web e strumenti di self-publishing

Lezione 4: giovedì 26 Marzo 2026

Visita studio grafica/editoria d'arte

Lezione 5: giovedì 09 Aprile 2026

Intelligenza Artificiale: scrittura creativa e rappresentazione visiva

Lezione 6: giovedì 16 Aprile 2026

IA, visual design ed editoria d'autore

Lezione 7: giovedì 23 Aprile 2026

Visual/audio storytelling

Lezione 8: giovedì 30 Aprile 2026: 3 ore 09.00-12.00

Progettazione e impostazione gruppi

Lezione 9: giovedì 07 Maggio 2026

Laboratorio

Lezione 10: giovedì 14 Maggio 2026

Laboratorio

Lezione 11: giovedì 21 Maggio 2026
Laboratorio

Lezione 12: giovedì 28 Maggio 2026
Laboratorio

Lezione 13: giovedì 04 Giugno 2026
Laboratorio