



Ministero Istruzione Università e Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA



Prof: GIAN LUCA BECCARI

Materia di insegnamento: INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI

Corso: Pittura – Triennio -

Ricevimento: su appuntamento

E-mail: gianluca.beccari@ababo.it

Durata del corso: 60 ore (crediti 6)



Ministero Istruzione Università e Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA

Programma della materia

Obiettivi formativi:

Si intende fornire una metodologia progettuale nel campo della multimedialità. Il corso di natura sia teorica che pratica, indaga il rapporto fra arte e nuove tecnologie, spazio architettonico e multimedialità.

Programma sintetico:

Le tecnologie e le culture digitali plasmano in maniera crescente il contesto sociale, le diverse espressioni artistiche hanno dato vita ad uno spazio di socializzazione virtuale e di fruizione da esplorare direttamente in rete, da cui ormai risulta difficile prescindere. Tema centrale sarà il rapporto fra la tecnologia e umanistica, espressione artistica e cultura contemporanea, architettura e multimedialità.

Nel rapporto fra arte e nuove tecnologie rientrano di diritto la ricerca audiovisiva e multimediale, di cui fanno parte linguaggi come la video arte, le video installazioni interattive, ma anche progetti di comunicazione digitale con scopi artistici, sono comunque moltissime le applicazioni creative collegate agli apparati tecnologici nel loro rapporto fra spazio/ambiente, immagine, suono e tempo.

Il corso affronta quindi una doverosa prima parte propedeutica di teorica generale, dove vengono analizzati i prodromi dell'arte digitale ed introdotte le opere di alcuni artisti quali ad esempio: J. Baldessari, Bill Viola, Nam June Paik, Studio Azzurro, fino ad artisti come M. Barney e Chris Cunningham.

Verrà infine richiesta la realizzazione di un'opera multimediale, partendo dalla formulazione di un concetto teorico tradotto in forma multimediale, utilizzando qualsiasi tipo di supporto digitale. Dal significato al significante, dovrà essere evidenziato un percorso metodologico.

Durante il corso saranno introdotti elementi di arte interattiva e generativa. Si introdurranno software per la grafica, il montaggio video, l'editing audio, il live media.

Esame: Verrà richiesta la realizzazione di un'opera multimediale, una esposizione progettuale scritta dell'opera ed una esposizione orale.



Ministero Istruzione Università e Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA

Bibliografia:

I primi titoli in elenco sono articoli, abstract o estratti da libri, ritenuti fondamentali per la comprensione degli argomenti trattati nel corso. Le letture consigliate si riferiscono a temi di cultura più in generale, dove si inseriscono i temi della ricerca.

Letture obbligatorie:

- “Antropologia della comunicazione visuale” (Esplorazioni etnografiche attraverso il feticismo metodologico) M. Canevacci
- “Quaderni di Teoria Sociale” G. Balbi La “svolta apocalittica”
- “Dalla realtà proxy al panico del dasein totale. Il teatro all'epoca dell'AI e dell'AR” A. M. Monteverdi
- “Telepresenza e Bioarte” (Interconnessioni in rete fra umani, conigli e robot) E. Kac (solamente la parte nel Drive)

Letture fortemente consigliate:

- “Il falso nell'epoca della sua riproducibilità tecnica” (Marco Benadusi)
- “Installazioni Interattive in Italia” (Percorsi di ricerca all'intersezione tra arte e tecnologie digitali) S. Vassallo L. Cappellini
- “La smaterializzazione dell'arte in Italia” (La mostra come medium) A. Troncione
- “Network effect Quando la rete diventa pop” a cura di L. Mazzoli
- “Parol” Quaderni d'arte e di epistemologia n. 22 (AA. VV.)
- “Personaggi seriali e mondi transmediali. I pulp, Tarzan e le origini del Transmedia Storytelling” (P. Bertetti)

Letture consigliate:

- “Transmedia” M. Giovagnoli
- “La società dello spettacolo” G. Debord
- “Cybercultura” P. Levy
- “Visual Vortex” Chiara Fagone
- “L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica” W. Benjamin
- “Il Corpo” U. Galimberti



Ministero Istruzione Università e Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNA

Biografia

GIAN LUCA BECCARI Autore e regista multimediale. La sua personale ricerca sonda la relazione tra virtuale e reale, corpo e dimensione archetipica, architettura e comportamento, espressa attraverso un linguaggio fortemente multidisciplinare, teatro, performance, fotografia, audio, video, sensori. Da sempre appassionato di arte, nuove tecnologie e comunicazione digitale, dal 1996 realizza: flash mob, video-installazioni interattive, live-cinema e video-installazioni generative, conduce ricerche sull'estetica della connettività.

Dopo una breve ma intensa esperienza con La Fura dels Baus, dal 2004 al 2008 lavora con Studio Azzurro collaborando a numerosi progetti tra cui la messa in scena di *Neither* per il Teatro d'Opera di Stoccarda. Fra il 2008 ed il 2013 fonda e dirige Argilla, società di produzioni audiovisive e multimediali, con cui lavora per: Museo Villa delle Rose Bologna, Museo di Castel Sant'Angelo Roma, Askerî Müze Istanbul, SESC Belenzinho San Paolo.

Tra i suoi lavori “*Grid*” (2008) video installazione interattiva per sei schermi sincronizzati al Palazzo delle Esposizioni Roma, “*Mutazioni*” (2009) una opera di live cinema al Teatro Manzoni Bologna e “*Curvatura della Luce*” (2010) video-installazione generativa al Palazzo Ducale di Genova.

Dal 1999 realizza progetti speciali per agenzie di comunicazione, contenuti video e installazioni multimediali. Ha insegnato installazioni multimediali presso la Università di Hypermedia di Faenza e linguaggi audiovisivi all'Accademia di Belle Arti di Bologna, ha tenuto corsi di alta formazione sulla comunicazione digitale per l'ente di formazione COM2 ed è stato docente di regia transmediale alla scuola di arte cinematografica “Florestano Vancini”.

Data: 19/03/2021

Firma: