## Teoria e metodo dei mass media (triennio) (CFA 6)

A.A. 2025-2026

Prof. Moreno BARBONI

### **OBIETTIVI**

Il corso è incentrato sulla coevoluzione dei media dalla nascita nell'Ottocento ad oggi, secondo alcune teorie basilari e con alcune finestre, in particolare sul concetto di musica per immagini in movimento e di audiovisione, indagando come si sono sviluppati nel tempo i rapporti tra arti, media, cinema, design e videografica e quali siano ora le caratteristiche intermediali del loro interscambio, in una fase in cui la cultura mediale è pervasa dall'ibridazione costante tra oggetti fisici e oggetti digitali nella *mixed reality*.

#### CONTENUTI

Dopo una panoramica storica sui concetti di immagine tecnica e di riproduzione sonora (dalla fotografia al cinema delle origini e sonoro alla radio/TV e così via), i temi saranno quelli dell'approdo alle immagini tattili, specie nella loro generazione in tempo reale sulla scorta della visualizzazione della musica e del suono nel corso del Novecento (dall'animazione sperimentale alle *motion graphics* tipografiche, dai titoli di testa alla creazione video), fino alle tendenze della ricerca contemporanea nelle arti audiovisive (live visuals) con l'IA.

#### **TESTI CONSIGLIATI**

Mollick E., L'intelligenza condivisa. Vivere e lavorare insieme all'Al, Luiss University Press 2025

Tanni V., Conversazioni con la macchina. Il dialogo dell'arte con le intelligenze artificiali, Tlon 2025

\*Zannoni M., Il design delle interfacce, Quodlibet 2024

\*\*Ullrich W., L'arte dopo la fine dell'autonomia dell'arte, Castelvecchi 2024

Grespi B. e Villa F. (a c. di), Il postfotografico. Dal selfie alla fotogrammetria digitale, Einaudi 2024

\*\*\*Gibson S., Arisona S., Leishman D., Tanaka A. (eds.), *Live Visuals. History, Theory, Practice*, Routledge 2023 Bevilacqua E., *Attenzione e potere. Cultura, media e mercato nell'era della distrazione di massa*, Luiss University Press 2023

Eichhorn K., Content. L'industria culturale nell'era digitale, Einaudi 2023

Bonini T., Perrotta M., Che cos'è un podcast, Carocci 2023

Pirandello S., Fantastiche presenze. Note su estetica, arte contemporanea e realtà aumentata, Johan & Levi 2023 Luzzana C., Tutto è suono, ROI edizioni 2022

Accordi Rickards M., Storia del videogioco. Dagli anni Cinquanta a oggi, Carocci 2020

Monteverdi A.M., Leggere uno spettacolo multimediale. La nuova scena tra video mapping, interaction design e Intelligenza Artificiale, Dino Audino 2020

\*\*\*Ponzio E., *Immagine in tempo reale. Storie, pratiche, teorie per una introduzione alla performance audiovisiva*, Mimesis 2019

Di Marino B., *Il segno mobile. Graphic design e comunicazione audiovisiva,* Bietti 2016

Valentini P., Il suono nel cinema. Storia, teoria e tecniche, Marsilio 2006

- \* è il testo d'esame per il Biennio di Product Design.
- \*\* è il testo d'esame per il Biennio di Pittura.
- \*\*\* è il testo per il 3° anno di Cinema e Audiovisivo (Teoria e metodo dei mass media 2) oppure Gibson S., Arisona S., Leishman D., Tanaka A. (eds.), *Live Visuals*, 2023.

# **MODALITÀ DI VERIFICA DEL PROFITTO**

Preparazione **obbligatoria** del testo: Eugeni R. (a cura di), *Il primo libro di teoria dei media*, Einaudi 2023. Preparazione **facoltativa**: o di una tesina scritta o di un *video essay* su di un tema del corso.

L'uso di intelligenza artificiale ai fini della ricerca è consentito ma va dichiarato e dettagliato nell'elaborato scritto o nella presentazione del video.

Le iscritte e gli iscritti possono optare per un testo alternativo al manuale d'esame, scegliendolo all'interno della sezione Testi consigliati, in base al proprio percorso di studi.