

Teoria e metodo dei mass media I (CFA 6)

A.A. 2020/2021

Prof. **Moreno Barboni**

OBIETTIVI

A un secolo da “Symphonie Diagonale” di Viking Eggeling saranno svolte delle riflessioni sulle relazioni tra aurale e visuale nel contesto performativo e generativo contemporaneo alla luce di alcune categorie guida: Visual Music, Expanded Cinema, Live Cinema, Vjing, Live Audiovisual Performance e delle loro ibridazioni.

CONTENUTI

Dopo una panoramica storica sulla visualizzazione della musica e del suono si prenderanno in considerazione gli sviluppi nell'ambito delle neoavanguardie e della ricerca contemporanea rispetto alle arti audiovisive dal vivo nelle loro diverse forme, dalla performance artistica nei festival al vjing nei club, dal live musicale al videomapping urbano, ed alle loro evoluzioni tra interaction design e intelligenza artificiale.

TESTI CONSIGLIATI

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

Mancuso M., Arte, tecnologia e scienza. Le Art Industries e i nuovi paradigmi di produzione della New Media Art contemporanea, Milano-Udine, Mimemis edizioni, 2018

Watier M., “Video Mapping in Audiovisual Performances: Projecting the Club Scene Onto the Urban Space”, Cinergie – Il Cinema e le altre Arti, [S.l.], n. 14, pp. 69-82, dec. 2018. Reperibile online: <https://cinergie.unibo.it/article/view/8363/8675>

Daniels D., Naumann S. (eds.), See This Sound: Audiovisuology. A Reader, Vol. 1: Compendium, Vol. 2:

Essays, Verlag Walther König, Köln 2015. Introduzioni reperibili online: <https://bit.ly/3hIhfSf>
Carvalho A., Lund C. (eds.), The Audiovisual Breakthrough, Fluctuating Images, Berlin, 2015.

Reperibile online: <https://bit.ly/33FOy3j> Hegarty P., Rumour and Radiation. Sound in Video Art, New York-London, Bloomsbury Academic, 2015

De Rosa M., Cinema e postmedia. I territori del filmico nel contemporaneo, Milano, Postmedia books, 2013

Navas E., Remix Theory. The Aesthetics of Sampling, SpringerWienNewYork, 2012

Makela M., Live Cinema: Language and Elements, Media Lab, Helsinki University of Art and Design, 2006.

Reperibile online: <https://bit.ly/2HbzYsY>

Dekker A., “Synaesthetic Performance in the Club Scene,” in Computational Semiotics, Cosign, University of

Teesside, Middlesborough (UK), 2003. Reperibile online: <https://bit.ly/3c7tJ4Q>

MODALITA' DI VERIFICA DEL PROFITTO

Preparazione obbligatoria del testo: Ponzio E., Immagine in tempo reale. Storie, pratiche, teorie per una introduzione alla performance audiovisiva, Milano-Udine, Mimesis edizioni, 2019. Preparazione facoltativa: o di una tesina scritta su di un tema del corso; o ideazione/realizzazione di un progetto audio-video e/o performativo inerente al corso.