

Teoria e metodo dei mass media I (CFA 6)

A.A. 2021/2022

Prof. **Moreno Barboni**

OBIETTIVI

A partire dal cinema astratto delle avanguardie storiche, 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 reciproche.

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, e dalle loro evoluzioni nell'ambito dell'elaborazione audio/video dei dati tra interaction design e intelligenza artificiale.

TESTI CONSIGLIATI

Pizzo A., Lombardo V., Damiano R., *Interactive storytelling. Teorie e pratiche del racconto dagli ipertesti all'Intelligenza*

Artificiale, Roma, Dino Audino, 2021

Tanni V., *Memestetica. Il settembre eterno dell'arte*, Roma, Nero edizioni, 2021

Manchia V., *Il discorso dei dati. Note semiotiche sulla visualizzazione delle informazioni*, Milano, FrancoAngeli, 2020

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

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.I.], n. 14, pp. 69-82, dec. 2018. Reperibile online:

<https://cinergie.unibo.it/article/view/8363/8675>

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

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

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

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.