

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

A.A. 2022/2023 secondo semestre

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 loro ibridazioni reciproche odierne.

### **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, dai visuals per il live musicale al videomapping urbano, dall'evoluzione nell'elaborazione audio/video dei dati al loro uso tra interaction design e intelligenza artificiale.

### **TESTI CONSIGLIATI**

- Gibson S., Arisona S., Leishman D., Tanaka A., *Live Visuals. History, Theory, Practice*, London, Routledge, 2022
- 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, Angeli, 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.l.], 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>

### **MODALITÀ 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.