

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

A.A. 2024-2025

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

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

Ullrich W., *L'arte dopo la fine dell'autonomia dell'arte*, Castelvechi 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

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

Marino V., *Sei vecchio. I mondi digitali della Generazione Z*, Nottetempo 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

## 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.

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.