

ACCADEMIA DI BELLE ARTI G. CARRARA – BERGAMO

anno accademico	2022-23
codice dell'insegnamento	030
nome dell'insegnamento	Fenomenologia dei media
docente	Simonetta Fadda
tipologia dell'attività formativa	Corso teorico
settore scientifico disciplinare	ABPC65
CFA	6
semestrale /annuale	Semestrale
totale ore insegnamento	45 + 50 = 95
ore di lezione / settimane	4 /11

Nome docente e contatti

Simonetta Fadda simonettafadda12@gmail.com

Obiettivi formativi

Il corso si pone l'obiettivo di offrire le competenze linguistiche utili alla descrizione e analisi dei materiali medialti scambiati nel mondo online e in quello offline, con un riguardo particolare per le opere d'arte mediale presenti nei contesti artistici contemporanei.

La finalità primaria del corso è fornire una griglia di temi e concetti che possano far comprendere il ruolo dei media nel mondo contemporaneo e, di conseguenza, favorire lo studio della "media art", l'arte che si avvale di tecnologie fotochimiche, elettroniche o digitali. A tal fine, lo studente è sollecitato ad acquisire un'adeguata proprietà terminologica e concettuale che gli permetta di affrontare e comprendere le implicazioni delle opere di "media art".

Alla conclusione del corso lo studente dovrà dimostrare di essere in grado sia di redigere testi, sia di parlare pubblicamente, in merito a opere d'arte medialti come le video installazioni, le opere cinematografiche, le opere interattive, le opere multimediali, la net art.

Prerequisiti (propedeuticità)

Nessuno

Contenuto del corso

Il digitale ha portato prepotentemente alla luce rapporti di emulazione e contaminazione tra media, trasformando in modo radicale sia il lavoro con le immagini di artisti e autori, sia le opportunità di ricezione di queste stesse immagini, attraverso nuove forme di spettatorialità entrate a pieno diritto nelle consuetudini condivise. La crescente diffusione delle tecnologie digitali rappresenta, infatti, una forte sollecitazione alla produzione d'immagini personali che è sempre più facile scambiare e diffondere grazie a Internet, in un processo di ridefinizione linguistica ed estetica che attraversa allo stesso modo arte contemporanea, pubblicità, cinema e comunicazione in genere. Internet è un potenziale mezzo artistico che permette molteplici possibilità operative. Soprattutto, Internet rappresenta un luogo di vita, uno spazio di socializzazione, una memoria collettiva da setacciare ed esplorare, da cui oggi non è possibile prescindere.

Il corso intende analizzare le forme medialti contemporanee alla luce dell'attuale "remediation" fra cinema, televisione, video e nuovi media. Per questo motivo, si prenderà spunto da esempi realizzati da artisti e cineasti, ma anche dalle produzioni diffuse via web, per approfondire le problematiche che emergono dalle discussioni contemporanee sulle possibilità e sui limiti dei nuovi media, in modo da fornire una lettura critica che possa sollecitare l'elaborazione di proposte personali da parte degli studenti.

In particolare, il corso vuol mettere in luce la differenza tra il funzionamento (la base tecnologica) e le funzioni (il ruolo sociale, estetico e politico) dei media nel mondo contemporaneo, perché è proprio a partire da questa differenza e dalla consapevolezza delle sue implicazioni, che lavorano gli artisti. Perciò, il corso approfondirà i temi affrontati nelle analisi contemporanee sull'arte realizzata con media come fotografia, film, video, Internet, prendendo in esame le maggiori teorie sui media e sulla "media art". A tal fine, il corso prevede momenti dedicati alla visione sia di estratti da opere d'arte, sia di esempi realizzati nell'ambito della

comunicazione. Allo stesso modo, una parte del corso sarà dedicata alla discussione in aula delle tesi sostenute nei testi in bibliografia.

Scaletta di massima dei principali argomenti che verranno affrontati nel corso:

- differenze funzionali tra media e tecnologie;
- differenze e convergenze tra mass media e personal media;
- differenze e correlazioni tra social network e social media;
- le dinamiche di remediation nel corso del tempo e le pratiche artistiche correlate;
- principali approcci artistici di tipo multimediale nel XX e nel XXI secolo;
- esempi di net art;
- esempi di locative art;
- estetiche del videogioco e del "machinima".

Testi di riferimento (bibliografia per l'esame)

- 1) *Simonetta Fadda*, Media e arte. Dalle caverne dipinte agli ologrammi cantanti, *Franco Angeli* 2020
- 2) *Estratti da: Jay David Bolter, Richard Grusin*, Remediation. Competizione e integrazione tra vecchi e nuovi media, *Guerini e associate* 2002
- 3) *Estratti da: Gene Youngblood*, Expanded Cinema, *CLU EB* 2013
- 4) *Estratti da: Matteo Bittanti (a c. di)*, Machinima. Dal videogioco alla videoarte, *Mimesis* 2017

Bibliografia aggiuntiva per gli studenti non frequentanti:

- 1) *Marshall McLuhan*, Gli strumenti del comunicare, *il Saggiatore* 1967

Metodi didattici

Lezione frontale, con visione e analisi di materiali audiovisivi e relativa discussione aperta.

Esercitazioni in aula di esplorazione e studio dei materiali presentati a lezione.

Visite a mostre ed esposizioni attinenti agli argomenti sviluppati nel corso.

Modalità della verifica del profitto

Colloquio sugli argomenti del corso.

Eventuali verifiche scritte, in itinere, di analisi dei materiali visionati a lezione e/o di commento sui materiali presenti nelle mostre visitate.

Note

Per essere ammessi all'esame e conseguire i relativi crediti è obbligatoria la frequenza alle lezioni nella misura minima del 75% sul totale delle lezioni. Nel caso di studenti lavoratori che presentino la documentazione per l'esonero dalla frequenza, verrà studiato in accordo con il docente un programma alternativo.

Lingua di insegnamento: italiano

Orario delle lezioni

Corso semestrale - 2. Semestre - Giorno: venerdì, orario 14.00-17.20

Orario di ricevimento

Il docente riceve prima dell'inizio delle lezioni il venerdì alle ore 13.15, previo appuntamento concordato via mail almeno una settimana prima