

## ACCADEMIA CARRARA DI BELLE ARTI – BERGAMO

anno accademico	<b>2024-25</b>
codice dell'insegnamento	3000317
nome dell'insegnamento	<b>Teoria e Metodo dei Mass Media</b>
docente	<b>Michele Bertolini</b>
tipologia dell'attività formativa	<b>Base</b>
settore scientifico disciplinare	<b>ABPC65</b>
CFA	<b>6</b>
semestrale /annuale	<b>Semestrale – Primo Semestre</b>
totale ore insegnamento	<b>45</b>
ore di lezione / settimane	<b>3,5/13</b>

### Nome docente e contatti

Michele Bertolini; michele.bertolini@abagcarrara.it; cellulare: +39 338 7612616.

### Obiettivi formativi

Il corso, rivolto agli studenti del primo anno, intende stimolare una riflessione consapevole sui possibili usi e significati dei nuovi media contemporanei attraverso l'apprendimento di una metodologia adeguata e lo studio dei principali snodi storici e teorici che hanno segnato il passaggio dei "vecchi" ai "nuovi" media. Il progetto didattico lascia spazio, oltre ai testi comuni per tutti, ad approfondimenti personali degli studenti (stesura di brevi testi scritti) in relazione agli specifici interessi teorici e artistici personali.

### Prerequisiti (propedeuticità)

Il corso non prevede prerequisiti specifici.

### Contenuto del corso

Primo modulo (15 ore): Introduzione alle teorie dei media

Secondo modulo (15 ore): Kitsch e neo-kitsch contemporaneo

Terzo modulo (15 ore): *Gamification*

Il corso seguirà un percorso insieme teorico e storico e sarà diviso in tre moduli di pari durata (15 ore). La prima parte del corso sarà dedicata a un inquadramento teorico della nozione di "medium" e di ricognizione storica dei grandi mass media novecenteschi, attraverso l'analisi delle teorie del Novecento che hanno maggiormente contribuito alla loro definizione (Walter Benjamin, Marshall McLuhan, Umberto Eco, Friedrich Kittler). La comprensione del passaggio fra i vecchi e i nuovi media sarà affrontata attraverso la lettura e discussione di alcuni saggi contemporanei che secondo

prospettive metodologiche diverse (sociologiche, semiotiche e filosofiche) s'interrogano sulla continuità o sulle rotture fra le diverse epoche tecnologiche del Novecento. Un'attenzione particolare sarà dedicata all'analisi di alcuni saggi che hanno contribuito in modo decisivo, sul piano metodologico, alla comprensione del linguaggio e dei significati ideologici impliciti dei mezzi di comunicazione di massa (come i saggi sulla retorica dell'immagine pubblicitaria di Roland Barthes). Il secondo e il terzo modulo del corso si occuperanno delle conseguenze culturali e sociali generate dai mass media, sia nel definire e riformulare nuove categorie estetiche (kitsch e neo-kitsch), sia nella trasformazione degli stili di vita complessivi della società (*gamification*). Se Milan Kundera ha potuto riconoscere nel Novecento il secolo del kitsch, questo aspetto è inevitabilmente legato anche alla diffusione dei mass media nella cultura del Ventesimo secolo: verranno ripercorsi alcuni dei più importanti testi sul kitsch per approdare alle trasformazioni contemporanee di questa categoria estetica, parallela all'apparizione dei media digitali e di rete. Infine, la proliferazione dei nuovi media sembra configurare oggi una centralità dei processi e dei comportamenti propri del mondo del gioco all'interno di altri ambiti sociali (non di gioco), in quella che è stata definita la "svolta ludica" del Ventunesimo secolo, una svolta non priva di conseguenze etiche problematiche.

## **Bibliografia di riferimento**

La bibliografia è puramente indicativa e intende illustrare il percorso storico e teorico che sarà declinato e approfondito durante il corso. All'inizio del corso saranno fornite le indicazioni bibliografiche per la preparazione dell'esame.

### *Bibliografia generale sulla teoria dei media:*

Walter Benjamin, *Aura e choc. Saggi sulla teoria dei media*, a cura di A. Pinotti e A. Somaini, Einaudi, Torino 2012

Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, tr. it., Angelo Guerini editore, Milano 2002

Jay David Bolter, *Plenitudine digitale. Il declino della cultura d'élite e lo scenario contemporaneo dei media*, tr. it., Minimum Fax, Roma 2020

Umberto Eco, *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Bompiani, Milano 1964 (e successive edizioni)

Ruggero Eugeni, *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, La Scuola, Brescia 2015

Ruggero Eugeni (a cura di), *Il primo libro di teoria dei media*, Einaudi, Torino 2023  
Byung-Chul Han, *Nello sciame. Visioni del digitale*, tr. it., Nottetempo, Milano 2015  
Henry Jenkins, *Cultura convergente*, tr. it., Apogeo, Milano 2014  
Lev Manovich, *Software Culture*, tr. it., Edizioni Olivares, Milano 2010  
Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, tr. it., Il Saggiatore, Milano 1967 (e successive riedizioni)  
Marshall McLuhan, *La galassia Gutenberg. Nascita dell'uomo tipografico*, tr. it., Armando Editore, Roma 1976 (nuova edizione 2011)  
Domenico Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, Postmedia Books, Milano 2011  
Peppino Ortoleva, *Il secolo dei media*, Il Saggiatore, Milano 2009  
Valentina Tanni, *Memestetica. Il settembre eterno dell'arte*, Nero Editions, Roma 2020

#### *Sul kitsch e il neo-kitsch:*

Clement Greenberg, *Avanguardia e kitsch*, in *L'avventura del modernismo. Antologia critica*, a cura di G. Di Salvatore e L. Fassi, Johan & Levi, Milano 2011  
Hermann Broch, *Il Kitsch*, tr. it., Einaudi, Torino 1990  
Gillo Dorfles, *Il Kitsch. Antologia del cattivo gusto*, Gabriele Mazzotta, Milano 1990  
Maddalena Mazzocut-Mis, *Il gonzo sublime. Dal patetico al kitsch*, Mimesis, Milano 2005  
Andrea Mecacci, *Il Kitsch*, Il Mulino, Bologna 2014  
Giulio Padoan, *Dal kitsch al neo-kitsch. Nuovi scenari della comunicazione contemporanea*, Eretica, Buccino 2018

#### *Sulla filosofia del gioco e la "gamification":*

Johan Huizinga, *Homo ludens*, con un saggio introduttivo di U. Eco, tr. it., Einaudi, Torino 2002  
Peppino Ortoleva, *Dal sesso al gioco. Un'ossessione del XXI secolo?*, Espress Edizioni, Torino 2012  
Mauro Salvadori, *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, Mimesis, Milano 2015

#### **Metodi didattici**

Lezioni frontali. Visite guidate. Esposizione di ricerche personali in classe.

**Modalità della verifica del profitto**

Esame orale, con possibilità di preparare ricerche e tesine scritte.

**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**

Primo semestre: martedì, dalle 14.00 alle 17.30.

**Orario di ricevimento**

Il docente riceve prima e dopo le lezioni, previo appuntamento concordato tramite posta elettronica.