

# Teoria delle Arti Multimediali

Daniele Torcellini

## *Premessa*

Viviamo in una società tecnologicamente piuttosto avanzata e quotidianamente in rapporto con dispositivi multimediali. Fruiamo, produciamo e condividiamo contenuti multimediali con la stessa naturalezza con cui leggiamo l'ora dall'orologio o viaggiamo da una parte all'altra del mondo. Una larga parte dell'attuale produzione artistica, in senso lato, riflette questa condizione con la capacità che l'arte possiede di rendere evidenti i meccanismi, le dinamiche - personali, sociali e politiche - che sottostanno ad attitudini e abitudini di utilizzo dei mezzi tecnologici di cui disponiamo, ormai largamente consolidate e introiettate, da passare al di sotto del nostro livello di consapevolezza.

## *Programma sintetico del corso*

Il corso di Teoria delle Arti Multimediali si pone l'obiettivo di indagare il concetto di multimedialità in un ampio arco cronologico che va dagli inizi dell'Ottocento all'attualità, prendendo in considerazione i rapporti e gli intrecci tra 1) gli sviluppi tecnologici, 2) le possibilità di convergenze mediali in ambito artistico, teatrale, cinematografico, televisivo, dello spettacolo dal vivo, della rete, dei social network, del software, dell'intelligenza artificiale e 3) la ridefinizione e l'ampliamento del concetto stesso di arte variabilmente declinato in accordo ai termini di esperienza, partecipazione, interattività, multisensorialità, ipertestualità, de-materializzazione, installazione, ambiente, performance, processo, algoritmo.

## *Bibliografia di riferimento*

- A. Balzola, A. M. Monteverdi, *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio*, Milano, Garzanti, 2007
- M. Mancuso, *Arte, tecnologia e scienza. Le art industries e i nuovi paradigmi di produzione nella new media art contemporanea*, Milano; Udine, Mimesis, 2018
- A. Barrese, A. Marangoni, *MID: alle origini della multimedialità: dall'arte programmata all'arte interattiva*, Cinisello Balsamo, Silvana, 2007
- D. Quaranta, *Media, new media, post-media*, Milano, Postmedia books, 2018

- K. Mondloch, *A Symphony of Sensations in the Spectator: Le Corbusier's "Poème électronique" and the Historicization of New Media Arts*, in *Leonardo*, Vol. 37, No. 1 (2004), pp. 57-61
- O. Piene, R. Russett, *Sky, Scale and Technology in Art*, in *Leonardo*, Vol. 41, No. 5 (2008), pp. 511-518, 447
- H. Vanel, *John Cage's Muzak-Plus: The Fu(rni)ture of Music*, in *Representations*, Vol. 102, No. 1 (Spring 2008), pp. 94-128
- S. Monteiro, *Performing Color: Mechanized Painting, Multimedia Spectacle, and Andy Warhol's "Chelsea Girls"*, in *Grey Room*, No. 49 (Fall 2012), pp. 32-55
- A. Björnberg, *Structural Relationships of Music and Images in Music Video*, in *Popular Music*, Vol. 13, No. 1 (Jan., 1994), pp. 51-74
- V. Lombardo, A. Valle, J. Fitch, K. Tazelaar, S. Weinzierl and W. Borczyk, *A Virtual-Reality Reconstruction of Poème Électronique Based on Philological Research*, in *Computer Music Journal*, Vol. 33, No. 2 (Summer, 2009), pp. 24-47

La bibliografia indicata è di riferimento. Indicazioni bibliografiche più specifiche e/o finalizzate all'esame e materiali di studio in pdf saranno forniti durante le lezioni.

#### *Modalità di svolgimento dell'esame*

L'esame finale si svolgerà affrontando una discussione intorno ad alcuni temi trattati durante le lezioni. Si richiede agli studenti un approfondimento tematico che può prendere la forma di una breve tesina scritta, la cui lunghezza non dovrà superare i 9.000 caratteri spazi inclusi. La redazione di una tesina non è ad ogni modo obbligatoria ai fini del superamento dell'esame. Ai fini dell'esame potranno ad ogni modo essere valutate anche altre forme di approfondimento personale, purché si sia in grado di giustificare criticamente le proprie scelte.

-

Daniele Torcellini

daniele.torcellini@gmail.com

3298194477