

ACCADEMIA LIGUSTICA DI BELLE ARTI - A.A.2023-'24

Accademia Ligustica di Belle arti, Genova

Teoria delle arti multimediali - A.A. 2023/'24

Programma (a cura di Francesco Bernardelli)

In anni recenti le nuove tecnologie in maniera crescente hanno trasformato la società, e con essa il mondo dell'arte, i suoi linguaggi nonché il ruolo dell'artista, creando inediti orizzonti dell'immaginario e nuove possibilità nel connettere forme estetica, il pensiero e la pratica sottesi in un dialogo serrato, seppur non sempre facilmente riconoscibile, con le discipline scientifiche. All'origine di tale complessa trasformazione, i cui confini sono segnati dall'intersezione tra arte, scienza e tecnologia, si trovano quelle ricerche - esplose già nello straordinario momento di sperimentazione degli anni Sessanta-inizi Settanta - che sono gradualmente andate riemergendo, a partire dagli anni Novanta, con la crescente accessibilità delle nuove tecnologie miniaturizzate e portatili e soprattutto attraverso lo sviluppo della cultura digitale che ha saputo assorbire e reinventare intere tradizioni del nuovo. Le nozioni stesse di realtà, di tempo e di spazio dell'esperienza sono andate modificandosi coinvolgendo quelle opere d'arte e quegli artefici che volevano farsi tramite, mezzo interpretativo. Da qui l'importanza di individuare tutta una serie di questioni-chiave che riguardano il presente del rapporto tra arte e tecnologie digitali, temi e problematiche centrali negli sviluppi artistici degli ultimi decenni.

L'offerta formativa che qui si propone vuole riflettere questa varietà di approcci in modo da disegnare, nel loro insieme, una proposta di formazione completa, articolata e interdisciplinare per orientare studenti e studentesse ad una attività creativa più consapevole. La pratica artistica ha la capacità ed anche la necessità di trasformare continuamente la tecnica in linguaggio, facendone emergere le potenzialità tecnico-espressive. Il corso di teoria delle arti multimediali non intende privilegiare però caratteristiche e finalità da scuola tecnica ne' intende assecondare i troppi modelli di sviluppo commerciali che spesso si scorgono fra i new media, bensì mira a valutare e selezionare alcune fra le tendenze in atto con spirito critico e con

un orientamento verso la ricerca e la sperimentazione artistica.

Il corso dunque non vuole essere finalizzato a forme di nozionismo tecnico, bensì ri-orientare verso alcuni temi che possano fungere da fili conduttori per elaborare insieme una serie di riflessioni più ampie e approfondite. Quale dato di partenza si ripercorrerà l'evoluzione delle tecnologie audiovisive dalla pellicola cinematografica (35mm, 16mm, 8mm/Super8) al video analogico e digitale dalle videocamere analogiche, fino al Digitale-DV SD e HD, 4K con richiami ai principali formati digitali video), distinguendo i mezzi da ripresa del campo cinematografico da quelli appartenenti al mondo televisivo. Verranno illustrati i principali mezzi e metodi di ripresa (e relativi supporti) e si mostreranno i diversi linguaggi e i dispositivi che ogni tecnica ha sviluppato, con particolare riferimento agli ambiti del cinema non-fiction e sperimentale.

Temi e nozioni-base del linguaggio audio-visivo verteranno dunque sull'importanza dei mezzi di ripresa; la composizione; la cornice dell'immagine o inquadratura, il punto di vista, i movimenti di macchina; elementi di regia, montaggio e suono (nella loro evoluzione da un ambiente mediale ad un altro; fino alle molteplici definizioni (e interpretazioni) del cinema digitale, modalità in grado di coniugare il presente digitale, ovvero linsieme di immagini preesistenti (cui è possibile attingere mediante archivi, o attraverso la rete), fino alla reinvenzione dello sguardo della ricerca artistica degli ambienti immersivi.

Le lezioni saranno accompagnate dalla visione e commento di estratti di film/video di generi diversi, scelti in base alle tematiche presentate, evidenziando tecniche, particolarità linguistiche (e poetiche) di vari registi e artisti, con particolare riferimento alle forme di intermedialità e crossmedialità, che diventeranno parte analitica del corso, nonché ampia documentazione di progetti artistici in rete.

Bibliografia

[i testi con asterisco* sono obbligatori; un ulteriore testo sarà da concordarsi con il docente)

Agamben, Giorgio, *Che cos'è un dispositivo?*, Nottetempo, 2006 [*]
Carmagnola, Fulvio, *Dispositivo. Da Foucault al gadget*, Mimesis, 2015 [*]
Pinotti, Andrea - Somaini, Antonio, *Cultura visuale. Immagini, sguardi*,

media, dispositivi, Einaudi, 2016 [*]

Balbi, Gabriele - Paolo Magaudda, Storia dei media digitali. Rivoluzioni e continuità, Laterza, 2014 [*]

Eugeni, Ruggero, La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni, Ed. La scuola, 2015 [*]

Aprà A., Fuori norma. La via sperimentale del cinema italiano (2000-2012), Marsilio, 2013; Bordwell D., Thomson K., Cinema come arte. Teoria e prassi del film, Il Castoro, 2006 [estratti];

Chion M, L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema, Lindau, Torino,

Odin R., Della finzione, Vita e Pensiero, Milano, 2003 [estratti];

Gallese V., Guerra M., Lo schermo empatico cinema e neuroscienze, Raffello Cortina Editore, Milano, 2015;

Marco Senaldi, Arte e televisione. Da Andy Warhol al Grande Fratello, Postmedia books, Milano, 2009

Negroponete N., Essere digitali, Sperling & Kupfer, Milano, 1995, [estratti];

Gershenfeld, Neil, Quando le cose iniziano a pensare, Garzanti, 2000,

[estratti] ; Quaranta, Domenico, Media, New Media, Postmedia, Postmedia books, Milano, 2018 (2a ed.);