

ESTETICA DEI NEW MEDIA

prof.ssa Cinzia Pietribiasi

AA 2023-2024

Per Audio Video Multimedia (T): 8 CFA

Per Fotografia (T): 6 CFA

Per Design grafico - comunicazione visiva (B): 6 CFA

Programma del Corso

Il corso è alla sua prima edizione con il nuovo docente, i temi qui indicati vanno intesi come un work in progress che potrebbe subire aggiornamenti in base agli interessi della classe.

Obiettivi

Obiettivo del corso è fornire gli strumenti critici e le conoscenze per interpretare le trasformazioni emerse con l'affermarsi dei nuovi media, in particolare in relazione all'arte dei primi vent'anni di questo secolo.

Contenuti generali del Corso

Vengono fornite le basi per comprendere e interpretare i linguaggi espressivi ibridi che si sono sviluppati in rete, e le pratiche artistiche in continua sperimentazione delle nuove tecnologie per l'arte. Tra queste verranno presentate le sperimentazioni con le Intelligenze artificiali, esperienze immersive e nel Metaverso, linguaggi propri della rete come Meme e Animated gif, arte e videogame, e una breve storia della net art. Verranno presentati artisti che operano in rete, analizzate le loro produzioni recenti, le scelte estetiche e i linguaggi adottati, utilizzando queste opere per una analisi più ampia sull'impatto del digitale sulla società contemporanea.

- L'arte digitale è arte?
- Nuovi paradigmi per l'artista
- Media, new media e post-media
- Breve storia della new media art, dalle prime esperienze di net art alla situazione post digitale
- Questioni etiche 1: Capitalismo della sorveglianza e neo estrattivismo
- Questioni etiche 2: bias algoritmico
- Questioni etiche 3: il diritto d'autore
- Nuove estetiche dell'Antropocene
- Nuove estetiche di genere
- Estetica dell'errore: il caso di Ars Electronica 2018
- Postproduction - l'artista come un dj
- Animated Gif e Meme: tra cultura pop e arte in rete
- Arte e Video Game – In-game Photography, Machinima, In-game Performance
- Arte e intelligenza artificiale

Esame

Le modalità di esame verranno discusse in classe, in relazione al numero di iscritti. Sarà valutata positivamente la partecipazione in classe e il completamento delle esercitazioni sulla piattaforma MIRO.

Solo per il corso di Audio Video Multimedia: per superare l'esame verrà richiesto agli studenti di realizzare un progetto pratico individuale o a piccolo gruppo che risponda alle questioni sollevate in classe.

Bibliografia

- Valentina Tanni, Exit Reality, Vaporwave, backrooms, weirdcore e altri paesaggi oltre la soglia, Nero Edition, 2023
- Domenico Quaranta, Surfing con Satoshi. Arte, blockchain e NFT, postmedia 2021
- M. Trevisan, Ars Factiva. La bellezza dell'inutile. Libri Scheiwiller, 2021
- Valentina Tanni, Memestetica. Il settembre eterno dell'arte, Nero Edition, 2020
- E. G. Rossi, Mind the gap. La vita tra bioarte, arte tecnologica e post internet. Postmedia Books, Milano, 2020
- Shoshana Zuboff, Il capitalismo della sorveglianza. Il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri, Luiss Press, 2019
- Chthulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto, Donna J. Haraway, Nero Edition, 2019
- Arte, tecnologia e scienza, Marco Mancuso, Mimesis Edizioni, 2018
- D. Quaranta, Media, New Media, Postmedia. Postmedia Books, 2018

Sul videogioco:

- Matteo Lupetti, UDO – Guida ai videogiochi nell'Antropocene, SIDO, 2023
- Tommaso Ariemma, Filosofia del gaming. Da Talete alla Playstation, Tlon, 2023

Altro:

- Le insidie delle immagini, di Sara Benaglia e Mauro Zanchi, postmedia books 2022
- Nuova era oscura, di James Bridle, Nero Edition, 2019
- L'occhio della macchina, di Simone Arcagni, Einaudi 2018
- REMIX: Analisi socio-estetica delle forme comunicative del Web, di Vito Campanelli, DoppioZero, 2015

Gli "evergreen":

- Walter Benjamin, L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica (qualsiasi edizione)
- John Dewey, Arte come esperienza (qualsiasi edizione)
- Lev Manovich, Il linguaggio dei nuovi media (qualsiasi edizione)
- Marshall McLuhan, Il medium è il messaggio (qualsiasi edizione)