

NOME DEL CORSO	TECNICHE PERFORMATIVE ARTI VISIVE (Performatività della Cultura Digitale)
TIPOLOGIA (indicare se il corso è obbligatorio oppure se si tratta di un'attività a libera scelta dello studente)	Obbligatorio
CICLO DI STUDIO (indicare se triennio o biennio)	Biennio
ANNO DI INSEGNAMENTO	2022/2023
DURATA DEL CORSO (semestrale o annuale)	Annuale
CREDITI	10
NOME E COGNOME DELLA PROFESSORESSA/PROFESSORE	Gaia Tedone
BREVE DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI/FINALITA' DEL CORSO	Inquadramento teorico del concetto di performatività e sviluppo di un processo/intervento artistico/performativo
METODOLOGIA DI INSEGNAMENTO (indicare se in presenza o a distanza)	Presenza
PREREQUISITI	Nessuno, consigliata conoscenza base storia arte contemporanea
PROGRAMMA DEL CORSO	Il corso di Performatività della Cultura Digitale intende esplorare l'emergenza di un nuovo paradigma performativo ed estetico basato sui processi di produzione, circolazione e appropriazione delle immagini in rete. La creazione di azioni performative da parte degli artisti nello spazio della rete verrà inquadrata nell'ottica della storia dell'arte contemporanea e dei nuovi media e analizzata all'interno di una più ampia riflessione sulla porosità tra il ruolo dell'artista e dell'utente alla luce dello sviluppo delle tecnologie del Web e delle piattaforme social. Il corso trae i suoi spunti teorici e bibliografici dalla storia dell'arte contemporanea (Fluxus, Arte performativa, Mail Art, Relational Aesthetics, Tactical Media) e dalla storia e teoria dei nuovi media. Accanto ad un apprendimento teorico, il corso è volto all'elaborazione concreta di un processo e/o intervento performativo che abbia una dimensione multimediale e che possa essere anello di collegamento tra sfera fisica e sfera online, spazio pubblico e spazio privato, corpo e schermo, teoria e pratica.
EVENTUALE BIBLIOGRAFIA/SITOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> • Tatiana Bazzichelli, Un progetto di Network-Museum: Aprire le porte dell'arte con i nuovi media, 2020 • Tatiana Bazzichelli, Networking La rete come arte, 2006 • Maura Gancitano, Andrea Colamedici La società della performance. Come uscire dalla caverna, Tlön, 2018 • Marco Mancuso, Intervista con la New Media Art, Mimesis, 2020 Domenico Quaranta, Net art 1994-1998. La vicenda di Ada'web, Vita e Pensiero, 2004 • Hito Steyerl, Duty Free Art - L'arte nell'epoca della guerra civile planetaria, Johan & Levi Editore, 2018 • Valentina Tanni, Memestetica. Il settembre eterno dell'arte, 2020



MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME (indicare se, ad esempio, sia necessario preparare degli elaborati specifici per il superamento dell'esame)	Interrogazione orale sui temi / testi chiave del corso più presentazione di un processo o intervento performativo elaborato durante il corso, con focus su metodologia e canale di circolazione
LINGUA DI INSEGNAMENTO	Italiano, conoscenza basilica dell'inglese è raccomandata



NAME OF THE COURSE	PERFORMATIVITY OF DIGITAL CULTURE
TYPE	Mandatory
CYCLE	Second (Master)
YEAR OF STUDY WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED (IF APPLICABLE)	2022/2023
SEMESTER/TRIMESTER WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED	Annual
NUMBER OF ECTS CREDITS ALLOCATED	10
NAME OF LECTURER(S)	Gaia Tedone
LEARNING OUTCOMES	Theoretical framing of the concept of performativity and development of an artistic/performative process/intervention
MODE OF DELIVERY (FACE-TO-FACE/DISTANCE LEARNING ETC.)	Face to face
PREREQUISITES AND CO-REQUISITES (IF APPLICABLE)	Not applicable, although a basic knowledge of contemporary art is recommended
COURSE CONTENT	The course in Performativity of Digital Culture aims to explore the development of a new performative and aesthetic paradigm based upon the processes of production, circulation and appropriation of networked images. The creation of performative actions from artists within the networked culture will be framed within the genealogy of contemporary art history and new media and analysed in light of a broader reflection on the hybridity of roles between artists and users resulting from the development of Web technologies and social media platforms. The course draws its theoretical and bibliographical references from the history of contemporary art (Fluxus, Performing Art, Mail Art, Relational Aesthetics, Tactical Media) and from the history and theory of new media. Together with building a theoretical framing for the students, the course's aim is to help them developing a performative process/intervention that has a multimedia dimension and could be the link between the physical and online spheres, public and private space, body and screen, theory and practice.
RECOMMENDED OR REQUIRED READING AND OTHER LEARNING RESOURCES/TOOLS	<ul style="list-style-type: none"> • Tatiana Bazzichelli, Un progetto di Network-Museum: Aprire le porte dell'arte con i nuovi media, 2020 • Tatiana Bazzichelli, Networking La rete come arte, 2006 • Maura Gancitano, Andrea Colamedici La società della performance. Come uscire dalla caverna, Tlön, 2018 • Marco Mancuso, Intervista con la New Media Art, Mimesis, 2020 Domenico Quaranta, Net art 1994-1998. La vicenda di Ada'web, Vita e Pensiero, 2004 • Hito Steyerl, Duty Free Art - L'arte nell'epoca della guerra civile planetaria, Johan & Levi Editore, 2018 • Valentina Tanni, Memestetica. Il settembre eterno dell'arte, 2020



ASSESSMENT METHODS AND CRITERIA	Oral examination on the themes and key texts of the course. Presentation of a process/intervention developed during the course of the year, focusing on methodology and circulation channel.
LANGUAGE OF INSTRUCTION	Italian, basic knowledge of English is recommended

