



**PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO**

**PAG. 1/4**

<input checked="" type="radio"/> PROF.	<b>NOME</b>	Roberto
<input type="radio"/> PROF.SSA	<b>COGNOME</b>	Fassoner
	<b>E-MAIL</b>	roberto.fassone@gmail.com

**DATI CORSO**

<b>CORSO DI</b>	Nuovi Linguaggi Espressivi		
<b>DOCENTE LIVELLO</b>	Secondo Livello		
<b>INDIRIZZO</b>	Pittura, Grafica, Decorazione, Scultura		
<b>SEMESTRE</b>	<input checked="" type="radio"/> <b>PRIMO</b>	<input type="radio"/> <b>SECONDO</b>	
<b>CREDITI FORMATIVI</b>	<b>(CFA)</b>		
<b>TIPOLOGIA DI CORSO</b>	Applicazioni digitali per l'arte		
<b>AULA</b>	Cenac		
<b>GIORNI E ORARI DELLE LEZIONI</b>		<b>AM [hh]:[mm]</b>	<b>PM [hh]:[mm]</b>
	<b>LUNEDÌ</b>	/	/
	<b>MARTEDÌ</b>	/	/
	<b>MERCOLEDÌ</b>	09 / 00	18 / 00
	<b>GIOVEDÌ</b>	/	/
	<b>VENERDÌ</b>	/	/
	<b>SABATO</b>	/	/

**OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO**

**Descrizione:**

Il corso si propone di formare una visione critica e immaginativa (teorica e pratica) del mondo digitale, proponendo a studentesse e studenti un'esplorazione non convenzionale dei linguaggi e delle pratiche on-line. L'obiettivo è quello di stimolare una comprensione e un uso alternativo del web, delle piattaforme social e dell'intelligenza artificiale: incentivare un rapporto artistico e poetico con medium capaci di grande potenziale, tentando di allontanarsi da retoriche e letture semplicistiche.



---

**PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO**

**PAG. 2/4**

---

**PROGRAMMA DEL CORSO**

---

**Descrizione:**

max 1500 caratteri spazi inclusi

1. Presentazione del corso
2. Dal pensiero concettuale alle intelligenze artificiali: breve storia della mente artistica.
3. Il colore dei suoni: sperimentazioni audio-sonore e video musicali.
4. Copia e incolla: testi e ipertesti dal Futurismo all'era digitale.
5. Giochi e videogiochi: strutture ludiche per la creazione di artefatti.
6. Il sito web come opera d'arte: usi artistici e non di internet.
7. Desktop Documentary: la rappresentazione della realtà dai fratelli Lumiere allo schermo del nostro computer.
8. Archivi e ricerca: serie e collezioni artistiche come dispositivi di conoscenza.
9. La questione dell'arte: strumenti per rispondere alle domande da I Ching alle intelligenze artificiali generative. (Cesare Pietroiusti, Fischli & Weiss, Midjourney)
10. Collage e remix: la ricombinazione come pratica poetica dai surrealisti alle gif animate.
11. Etica e digitale: copyright, sfruttamento energetico e fake nel mondo contemporaneo.
12. Il mondo dopo il digitale: letture speculative e realtà parallele.

---

**MODALITÀ DELLA DIDATTICA**

---

**Descrizione:**

Le lezioni si svilupperanno su quattro piani:

1. Lettura di testi: la bibliografia del corso sarà letta e commentata in classe
2. Film, documentari e video musicali: materiale audiovisivo connesso alle tematiche delle lezioni sarà proiettato in classe.
3. Esercizi creativi: per la maggior parte dei temi discussi sarà proposto un esercizio creativo. Le studentesse e gli studenti saranno invitati a sperimentare con intelligenza artificiale, video musicali e ipertesti.
4. Lezioni teoriche: l'uso di slide e la navigazione on-line saranno di supporto per la narrazione dei temi trattati.



**PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO**

---

**PAG. 3/4**

---

**TIPOLOGIA DI VERIFICA FINALE**

---

**TIPOLOGIA**

---

**Descrizione:**

Esame orale sulle tematiche discusse in classe:

Alle studentesse e agli studenti sarà chiesto di rispondere a domande relative alla bibliografia del corso.

Presentazione progetto finale:

Alle studentesse e agli studenti sarà inoltre richiesto di presentare un progetto finale in accordo con le linee guida discusse in classe. I progetti dovranno avere un impatto diretto sul web, su piattaforme social o veicolare temi ad essi vicini.

---

**BIBLIOGRAFIA PER L'ESAME**

---

V.Tanni (2020), Memestetica, Il settembre eterno dell'arte, NERO Editions, Roma

K.Goldsmith (2019), Ctrl+C, ctrl+V (scrittura non creativa), NERO Editions, Roma

G. McHugh (2011), Post Internet, LINK Editions, Brescia

D.Quaranta (2011), In your computer, LINK Editions, Brescia

B.Colomina (2021), Are we human?, Notes on Archaeology of Design, Lars Muller Publisher, Zurich

NET ART ANTHOLOGY, Rhizome



**PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO**

PAG. 4/4

**STRUMENTI PER STUDENTI CON  
DISABILITÀ E/O DSA**

Descrizione:

Inserire le indicazioni di riferimento per gli studenti con disabilità e/o DSA (Max 750 caratteri spazi inclusi)

**STUDENTI ERASMUS**

Descrizione:

max 750 caratteri spazi inclusi

**RICEVIMENTO DOCENTE**

MODALITÀ	<input type="radio"/> IN SEDE	AULA	<input checked="" type="radio"/> ONLINE
GIORNI E ORARI DI RICEVIMENTO		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
<u>LUNEDÌ</u>		/	/
<u>MARTEDÌ</u>		09 / 00	11 / 11
<u>MERCOLEDÌ</u>		/	/
<u>GIOVEDÌ</u>		/	/
<u>VENERDÌ</u>		/	/
<u>SABATO</u>		/	/