

DEAD MEDIA PROJECT
LABORATORIO DI RICERCA SUI MEDIA OBSOLETI

Proposta del Dott. Andrea Mariani
professore aggregato di Teoria e critica dei media e dei nuovi media (corso di 60 ore)
DAMS - Gorizia

Titolo:

DEAD MEDIA PROJECT - Laboratorio di ricerca sui media obsoleti

Responsabile:

Dott. Andrea Mariani, L-ART/06, Dipartimento di Studi umanistici e del patrimonio culturale
andrea.mariani@uniud.it
+39 349 52 49 257

Motivazione e specifiche attività pregresse:

Il progetto prende forma a partire dal corso di Teoria e critica dei media e dei nuovi media e dalla necessità di coinvolgere gli studenti in dinamiche applicative nel quadro di una pratica della storia dei media. Nel corso dell'A.A. 2016 gli studenti di Teoria e critica dei media e dei nuovi media (al primo anno di implementazione da parte del docente sottoscritto) hanno manifestato una sostanziale difficoltà nel padroneggiare troppi teorici e l'astrazione della teoria dei media o di una teoria della storia dei media. Inoltre posti di fronte alla richiesta di articolare in forma scritta una riflessione a partire dalle traiettorie teoriche discusse nelle prime settimane di corso e sollecitati a farne ricorso per motivare criticamente una posizione, gli studenti hanno palesato notevole resistenza all'organizzazione di un discorso scientifico, seppur minimo, e una marcata impreparazione sulle modalità di individuazione di un quadro teorico di riferimento per la scrittura, l'articolazione e la dimostrazione di un discorso.

Contesto di intervento:

Il progetto è rivolto agli studenti del secondo anno, iscritti al corso di Teoria e critica dei media e dei nuovi media della laurea triennale DAMS-Gorizia. Il tema dell'obsolescenza dei media e del ritorno – e del revival - di media analogici in epoca digitale è il fulcro del progetto. Questo è altresì al centro del dibattito contemporaneo animato da quella corrente della teoria e della storia dei media che intende problematizzare il peso e la funzione della materialità degli oggetti tecnologici e mediali sulla cultura e la società. Il tema della ri-attivazione di dinamiche mediali ormai ritenute estinte con l'avvento del digitale, rimette costantemente in discussione la posizione dello storico nell'attività stessa di ricerca e di analisi su un oggetto mediale, chiedendo una riqualificazione della linearità del racconto storiografico e invocando uno sguardo capace di leggere in maniera complessa gli andirivieni temporali che i cosiddetti "residual media" (Acland 2007) o gli oggetti mediali "estinti" sembrano tracciare sempre più in epoca digitale. Il corso di Teoria e critica dei media e dei nuovi media prevedeva, già a partire dall'a.a. 2016, un modulo di teorie della storia dei media declinato in questa prospettiva, tuttavia ciò che agli studenti è indubbiamente mancato – ed è ciò che gli studenti hanno più volte ribadito nei confronti avuti con il docente – è la possibilità di verificare empiricamente le ricadute di un tale approccio nella ricerca "sul campo". Contestualmente, la pratica della ricerca li porterebbe a confrontarsi con la funzione dei nuovi media nei processi di riattivazione di discorsi e pratiche dei media obsoleti. Una dinamica, quest'ultima, che incrementa la loro capacità di

distanziare criticamente gli strumenti mediali (segnatamente nuovi media e social media) che si inscrivono nella loro quotidianità.

Strutture coinvolte:

Laboratorio La Camera Ottica DAMS-Gorizia, Digital Storytelling Lab DAMS-Udine, Laboratorio di Ricerca SASWEB Università degli Studi di Udine.

Obiettivi strutturali:

1. Sviluppare abilità metodologiche e pratiche finalizzate al completamento di un progetto di ricerca sul campo: sia sfruttando il web, sia le strutture di ricerca d'archivio tradizionali.
2. Favorire l'apprendimento attivo e profondo, il pensiero critico, la capacità di sintesi e di analisi, consentendo, nella forma intermediale e digitale, l'effettiva integrazione della tecnica e della tecnologia nell'istruzione.
3. Favorire il passaggio e l'interscambio di materiale didattico in formato digitale (favorendo in questo modo modalità di apprendimento e-learning) così come di pratiche digitali (insistendo così su dinamiche più esperienziali e pratiche) dai docenti agli studenti e di instaurare tra gli stessi delle forme telematiche di comunicazione e ricevimento.

Obiettivi disciplinari:

1. Incentivare nei cosiddetti nativi digitali un progressivo distacco critico e analitico verso oggetti mediali dell'epoca analogica e digitale.
2. Incrementare negli studenti la consapevolezza della materialità dei media (anche in epoca digitale), proponendo specifici progetti di ricerca volti a qualificare la complessa relazione tra tecnologia e cultura.
3. Migliorare la consapevolezza di uno sguardo critico sui media contemporanei che non possa prescindere da una coscienza storica profonda sul mondo dei media tout-court.
4. Migliorare le competenze di elaborazione e scrittura di brevi testi scientifici: per es. saper gestire un sistema di notazione scientifico, costruire una bibliografia e una sitografia.

Strumenti e metodi:

- Si parte dalla costituzione dei media come oggetto del sapere, muovendo dalla consapevolezza della specificità del medium ma anche della flessibilità e intercambiabilità dei media vecchi e nuovi.
- Si vuole riprendere da Marshall McLuhan - tra i riferimenti cardine del primo modulo del corso - l'idea di una temporalità complessa, discontinua, dove il vecchio può essere indagato nel nuovo, dove la vecchia tecnologia non viene eliminata, ma sopravvive, tracciando una sostanziale co-esistenza di media vecchi e nuovi.
- Lo spazio dell'archivio dei dispositivi film e video del Laboratorio La Camera Ottica di Gorizia, garantirà l'ambiente perfetto per lavorare "chirurgicamente" per es. sui dispositivi della macchina fotografica e cinematografica, il televisore, il videoregistratore, il vinile, il grammofono, il telegramma, il computer, il CD-ROM, l'audiocassetta, il walkman, il proiettore di diapositive ecc.
- Facendo leva sulla nozione di "discorso" di Michel Foucault, si favorirà un approccio all'oggetto tecnologico e mediale volto a esplorare le loro materialità e operazionalità, riscoprendo funzionalità specifiche, pratiche d'uso e gestualità

(dell'utilizzatore), in un confronto serrato tra passato e presente: per es. rintracciando sui forum online l'articolazione dei discorsi sul ritorno dei vecchi media (nostalgia, cultura del riuso e del riciclo, feticismo tecnologico ecc.) così come i discorsi apparsi in epoche passate su riviste specializzate (la Mediateca di Gorizia garantirà un facile accesso alle riviste specializzate in ambito cinematografico e mediale) o anche vecchi forum sul web, ricorrendo per es. allo strumento della *Wayback Machine-Internet Archive* (un vero e proprio archivio di internet) o attraverso pubblicità e oggettistica di marketing. Il laboratorio SASWEB potrebbe facilmente rappresentare un ambiente di ricerca web ideale per il progetto.

- Si ricorrerà alla creazione di un'aula virtuale di tutoraggio, che possa poi preludere a un vero e proprio spazio virtuale (blog) dove gli studenti possano comunicare le fasi delle ricerche condotte in gruppo o singolarmente e articolare i loro risultati in forma di brevi articoli di carattere scientifico. Il neo-fondato Digital Storytelling Lab agevolerà gli strumenti necessari per l'organizzazione dell'aula virtuale e un collaboratore per la creazione e gestione di una community on-line ed eventualmente un blog del progetto.
- Attraverso il tutoraggio si accompagneranno gli studenti ai metodi di composizione e costruzione di un testo accademico, così come alla definizione dei problemi e delle domande relative a ogni specifico oggetto d'indagine: si insisterà in particolare sulla scrittura come processo e progetto critico, si problematizzerà come comunicare e valorizzare una concezione non lineare della temporalità dei media (per es. una concezione non lineare della narrazione storiografica).

Strategie didattiche:

Si vuole insistere su quell'accezione originale delle Scienze umanistiche come scienze che formano intelligenze flessibili e abilità necessarie all'orientamento critico e cognitivo nel mondo del sovraccarico informativo: prevediamo infatti di concentrarci su modalità didattiche di ultimissima sperimentazione come il "*blended learning*", una modalità di erogazione della didattica che prevede l'affiancamento di una piattaforma tecnologica alla didattica tradizionale in presenza. In particolare si creerà un'aula virtuale di tutoraggio, che garantirà (per un giorno a settimana, due ore a seduta, a partire dalla seconda settimana di corso) un confronto costante con il docente, dapprima sui metodi della ricerca e della scrittura e successivamente sui singoli progetti condotti dagli studenti: in questa seconda fase l'obiettivo dello spazio virtuale sarà anche quello di favorire una dinamica di "circolo ermeneutico" dove gli studenti potranno attivamente condividere e confrontarsi sui diversi progetti in corso.

Si ricorrerà dunque al cosiddetto "insegnamento capovolto" o "*flipped classroom*", dove i tradizionali tempi e luoghi dell'apprendimento vengono riqualificati alla luce delle potenzialità degli strumenti digitali e multimediali, dove le strategie cognitive e le procedure di indagine vengono sollecitate da un'adesione più naturale ai contesti socio-culturali dell'insegnamento e alle interconnessioni da esso favorite.

Aspetti innovativi e research questions:

1. Il DEAM MEDIA PROJECT sviluppa un approccio metodologico proiettato verso il futuro delle *digital humanities*, nonché al dialogo tra *hard* e *soft sciences*.
2. Traduce modalità didattiche innovative sul piano dell'impiego di hardware, software, interfacce ed ecosistemi comunicativi e multimediali non abitualmente utilizzati nel sistema formativo tradizionale.
3. Al centro del progetto si pongono questioni cruciali nel dibattito contemporaneo

sulla teoria dei media e sulla storia dei media (es. Gitelman 2006): Come si interroga un oggetto tecnologico? Come usare un oggetto tecnologico come fonte di storia? Come interrogare criticamente l'impatto sociale e culturale di un dispositivo tecnologico di ieri e di oggi?

4. Una riflessione centrale sarà infine quella sulla scrittura (scientifica e critica) dei media: come si scrive un testo (breve) scientifico? Come si scrive di un oggetto mediale? Ma anche come rompere una concezione lineare della temporalità attraverso lo studio degli oggetti medialità?
5. Lo strumento del blog (così anche altre piattaforme collaterali a uso degli studenti: per es. Instagram o Facebook) offrirà agli studenti la possibilità di una comunicazione libera e creativa dei risultati – una fase propedeutica alla scrittura scientifica –, con l'obiettivo di trovare forme di traduzione e narrazione non-lineare di una ricerca su oggetti medialità, favorendo – a partire da uno specifico oggetto d'indagine – connessioni libere tra pratiche, immagini e oggetti medialità di ieri e di oggi.

Fasi:

Il progetto seguirà idealmente quattro fasi:

1. In concomitanza del primo modulo del corso dedicato a "Teoria dei media": Introduzione al progetto e metodologia della scrittura scientifica: 2h settimanali extra didattiche, via aula virtuale, a partire dalla seconda settimana di corso e per tre settimane (il tutoraggio tuttavia proseguirà per tutto il corso, modificando le finalità a seconda della fase del progetto).
2. In concomitanza del secondo modulo del corso dedicato alla "Storia dei media" (a partire dalla quarta settimana di corso e per la durata di quattro settimane): 1h e 30min settimanali all'interno del monte ore della didattica. Continuazione del tutoraggio.
3. Durante la terza fase (coincidente con il terzo modulo del corso dedicato a "Social Media e Web 2.0 per la durata di tre settimane): 1h e 30min settimanali all'interno del monte ore della didattica del corso fino alla penultima settimana di corso. Gli studenti dovranno iniziare a concretizzare le loro ricerche e affrontare la scrittura e la condivisione dei risultati.
4. Quarta fase: verifica dei risultati dei progetti. Ultima settimana di corso. Sulla qualità dei testi scientifici prodotti. Sul coinvolgimento degli studenti sui temi trattati e le attività di ricerca empirica. Infine sull'assimilazione e applicazione di categorie teoriche affrontate durante il corso e verificate nell'ambito del DEAD MEDIA PROJET.

Attività:

1. **Prima fase (tre settimane):** Le ore di tutoraggio nel serviranno per: fornire e discutere esempi pratici di indagini su oggetti medialità e presentare e problematizzare i metodi della ricerca emersi. Definire i criteri e i metodi della scrittura di testi scientifici e della narrazione critica e storiografica sui media. Introdurre all'utilizzo di strumenti come *wordpress* o *tumblr*. In questa fase potranno essere assegnati gli oggetti medialità a cui si dedicheranno in gruppo o da soli.
2. **Seconda fase (quattro settimane):** Sedute di laboratorio sperimentale e indagine su oggetti tecnologici specifici. Studio degli oggetti presso il Laboratorio La Camera Ottica e ricerca su fonti archivistiche e web: verrà incentivata negli studenti l'autonomia d'intervento e di gestione della ricerca. Verrà creato uno spazio virtuale

(Blog) dove verrà registrato e aggiornato dagli studenti un diario di ricerca sui diversi oggetti d'indagine: agli studenti verrà chiesto di pianificare l'esposizione, comunicazione e pubblicazione in forma libera e creativa - anche in forma diagrammatica, fotografica, grafica e scritta - della *mappatura* dei discorsi emersi attorno e sui singoli oggetti d'indagine. Le ore di tutoraggio serviranno per confronti serrati sui problemi emersi dalle analisi degli oggetti e dalle ricerche collaterali.

3. **Terza fase (tre settimane):** In questa fase agli studenti verrà chiesto di produrre un breve testo di carattere scientifico che relazioni la loro ricerca e articoli una riflessione critica alla luce delle categorie teoriche prese in esame per l'oggetto specifico della loro indagine. Contestualmente verrà chiesto loro di pubblicare e comunicare i risultati delle loro ricerca sul blog del progetto.
4. **Quarta fase (una settimana):** la verifica dei risultati e dell'efficacia del progetto verrà attuata mediante questionario somministrato agli studenti durante l'ultima settimana del corso. I testi scientifici prodotti verranno valutati e concorreranno alla valutazione dell'esame finale dello studente.

Piano didattico:

12 settimane totali di corso (60 ore) di cui 11 legate al progetto DEAM MEDIA PROJECT.

In particolare:

Prima settimana: Introduzione al corso, avvio del primo modulo del corso e introduzione al progetto.

Seconda, terza e quarta settimana: Primo modulo del corso; avvio ore di tutoraggio e prima fase del progetto.

Quinta, sesta, settima e ottava settimana: Secondo modulo del corso; Seconda fase del progetto (1h e 30min durante la seconda giornata di lezione della settimana) e proseguo del tutoraggio.

Nona, decima e undicesima settimana: Terzo modulo del corso e terza fase del progetto (1h e 30min durante la seconda giornata di lezione della settimana) e conclusione del tutoraggio l'undicesima settimana.

Dodicesima settimana: conclusione del corso e quarta fase del progetto (1h e 30min durante la seconda giornata di lezione della settimana).

Impegno orario straordinario del docente e degli studenti:

2 ore extra-didattiche settimanali di tutoraggio skybusiness, con aula virtuale per un totale di 10 settimane.

Materiali messi a disposizione (pre-esistenti e prodotti):

- Sarà necessaria la costituzione di una piccola collezione di media obsoleti. Una buona parte – specificamente di aria film e video – è già conservata presso il Laboratorio La Camera Ottica di Gorizia. Sugli oggetti “sonori” una collaborazione con i docenti di Musica (per es. il Prof. Roberto Calabretto o il Dott. Luca Cossetini) saprà garantirci il sostegno sufficiente per l'individuazione di oggetti tecnologici già in possesso del dipartimento o altrimenti reperibili.
- L'apertura di un'aula virtuale attraverso il Digital Storytelling Lab o il laboratorio SASWEB.
- Accesso a una postazione Internet per le ricerche degli studenti durante la seconda fase del progetto e la scrittura degli elaborati.
- L'apertura di un account wordpress o tumblr (con la possibilità di integrazione di una pagina Instagram per una diario esclusivamente fotografico delle fasi del

progetto) per la comunicazione dei risultati del progetto da parte degli studenti.

Criteri di valutazione proposti in termini di efficacia dell'apprendimento

Nonostante si tratti di un corso di recente implementazione, il confronto con gli esiti degli studenti dell'anno precedente sarà certamente un marcatore assai utile nel quadro della valutazione del progetto: in particolare grande importanza avrà il confronto con i testi scritti prodotti nel corso di esercitazioni durante l'a.a. 2016 e i nuovi testi prodotti dal progetto.

Nel questionario grande peso infine sarà accordato al coinvolgimento attivo degli studenti e alla loro percezione di partecipazione attiva ai temi del corso e di assimilazione dei temi trattati.

Costi

I costi andranno a interessare l'acquisto di oggetti tecnologici mancanti al fine di integrare e completare una collezione per le attività di progetto (dai 100 ai 200 euro); un collaboratore per l'apertura di un blog e l'assistenza informatica agli studenti e al docente (contributo da concordare e integrare eventualmente dal fondo per il Digital Storytelling Lab).

Bibliografia

- Bruce Sterling, *The Dead Media Project: A Modest Proposal and a Public*, in http://www.alamut.com/subj/artiface/deadMedia/dM_Manifesto.html [ultimo accesso 29 dicembre 2016]
- Tara Brabazon, *Dead media: Obsolescence and Redundancy in Media History* in <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/4466/3701> [ultimo accesso 29 dicembre 2016]
- Lisa Gitelman, *Always Already New. Media, History, and the Data of Culture*, The MIT Press 2006
- Charles Acland, *Residual media*. Minneapolis: University of Minnesota Press 2007
- Katharina Niemeyer, *Media and Nostalgia. Yearning for the Past, Present and Future*, Palgrave Macmillan 2014
- Umberto Eco, *Come si fa una tesi di laurea*, Bompiani, Milano, 2001