

ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI VENEZIA- SCUOLA NTA

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

a.a. 2022-2023

Introduzione

Il corso di Progettazione multimediale è annuale, teorico-pratico, si svolge in presenza, comprende lezioni erogative (ovvero lezioni frontali) e interattive (ovvero di attività di esercitazioni, seminari ed altre attività di didattica laboratoriale). Combina in maniera alternata la docenza dei professori Forlani-Fracasso, nel Triennio e Biennio prima annualità (T1 e B1) e Fracasso-Forlani nel triennio e biennio seconda annualità (T2 e B2)¹. Ciononostante, per l'iscrizione al corso su ISIDATA gli studenti delle prima annualità del Triennio (T1) e del Biennio (B1), dovranno indicare il nome del professor Forlani, mentre gli studenti delle seconde annualità del Triennio (T2) e Biennio (B2) dovranno indicare il nome della prof.ssa Fracasso.

Sia il corso del Triennio che quello del Biennio si articolano in quattro moduli, con un peso diverso delle lezioni erogative ed interattive in ciascuno in modulo. Si intende così favorire un incremento graduale dell'impegno riservato allo studio personale nelle attività di laboratorio, che passerà da un 30% circa nel modulo uno ad un 80% circa nell'ultimo modulo. Si precisa che il carico lavorativo individuale non esclude la modalità di lavoro di gruppo che invece sarà sempre da preferire. Eccezionalmente saranno ammessi progetti svolti individualmente.

Tab.1 Organizzazione generale del corso (primo semestre)- AULA 7BC:

STRUTTURA			TRIENNIO		BIENNIO		VERIFICHE
MODULO	CONTENUTI	n. SETTIMANE con alternanza quindicinale dei docenti	Inizio	Fine	Inizio	Fine	PARZIALI (concomitanza dei docenti)
1	Organizzazione del team, glossario/lessico / temi emergenti	7	10/11	22/12	11/11	23/12	1°. Parziale 23/12
2	Concept-ideazione del progetto	5	12/01	09/02	13/01	10/02	2°. Parziale 10/02

¹ Si ricorda che per brevità si indica con TRIENNIO il corso di Diploma di I livello in Nuove Tecnologie per l'Arte e più precisamente con T1 = la prima annualità, ovvero Progettazione multimediale 1 e con T2= la seconda annualità, ovvero Progettazione multimediale 2. Analogamente si indica con BIENNIO il corso di Diploma di II Livello in Nuove Tecnologie per l'Arte e più precisamente con B1 = la prima annualità ovvero Progettazione multimediale del primo anno e con B2= la seconda annualità ovvero Progettazione multimediale del secondo anno.

Tab.2 Organizzazione generale del corso (secondo semestre) (aule 7A e 7BC):

MODULO	CONTENUTI	SETTIMANE Lezioni settimanali per entrambi i dei docenti	Inizio	Fine	Inizio	Fine	PARZIALI (concomitanza dei docenti)
3	Sviluppo del progetto	9	09/03	18/05	10/03	19/05	3°. Parziale 19/05
4	Riflessioni e <i>feedback</i>	4	25/05	15/06	26/05	16/06	Ultimo parziale 16/06
Nella settimana d'esame, come da calendario istituzionale.							ESAME FINALE

Calendario delle lezioni:

Le lezioni si svolgeranno ogni settimana, ma nei moduli 1 e 2 (che corrispondono al primo semestre) la alternanza dei docenti sarà quindicinale (Tab. 1) mentre nei moduli 3 e 4 (che corrispondono al secondo semestre) la alternanza dei docenti avverrà nella lezione (Tab.2) che sarà impartita con un preciso schema di lavoro.

Gli studenti del triennio, T1 e T2, faranno lezione i giovedì dalle 9.00 alle 15.00. Generalmente la mattina è dedicata alle lezioni erogative o frontali (teoria) e il pomeriggio alla didattica interattiva (pratica) (Tab. 3)

Gli studenti del biennio, B1 e B2, faranno lezione i venerdì negli stessi orari (dalle 9.00 alle 15.00). Generalmente la mattina è dedicata alle lezioni erogative o frontali (teoria) e il pomeriggio alla didattica interattiva (pratica) (Tab. 4).

Tab. 3 a. Schema di lavoro TRIENNIO (primo semestre)

	AULA 7BC	Settimana pari Fracasso	Settimana dispari Forlani
GIOVEDÌ	9.00-10.30	T1 erogativa	T1 erogativa
	10.30-12.00	interattiva	interattiva
	12.30-13.00		
	13.30-15.00	T2 erogativa	T2 erogativa

Tab. 3 b. Schema di lavoro TRIENNIO (secondo semestre)

GIOVEDÌ	9.00-10.30	T1 Forlani AULA 7A	T2 Fracasso AULA 7BC	Lezione erogativa
	10.30-12.00	T1 Fracasso AULA 7BC	T2 Forlani AULA 7A	Lezione erogativa
	12.30-13.00	pausa		
	13.00-15.00	Entrambi i docenti		Lezione Interattiva

Tab. 4 a Schema di lavoro BIENNIO (primo semestre)

	AULA 7BC	Settimana pari Fracasso	Settimana dispari Forlani
VENERDÌ	9.00-10.30	B1 erogativa	B1 erogativa
	10.30-12.00	interattiva	interattiva
	12.30-13.00		
	13.30-15.00	B2 erogativa	B2 erogativa

Tab. 4 b Schema di lavoro BIENNIO (secondo semestre)

VENERDÌ	9.00-10.30	B1 Forlani AULA 7A	B2 Fracasso AULA 7BC	Lezione erogativa
	10.30-12.00	B1 Fracasso AULA 7BC	B2 Forlani AULA 7A	Lezione erogativa
	12.30-13.00	pausa		
	13.00-15.00	Entrambi i docenti		Lezione Interattiva

Tab. 5 Struttura del corso²

MODULI		LABORATORIO		PAROLE CHIAVE			
CONTENUTI GENERALI		Line e guida (*)	STRUMENTI concettuali e metodologici	TRIENNIO		BIENNIO	
				T1 IPERTESTO	T2 STORYTELLING	B1 PLURI – MULTI- METAVERSO	B2 ESPANSO
1	Organizzazione del team, glossario/lessico / temi emergenti	n. 1	Pre-testo	1. Spazio 2. Multimedialità/ Crossmedialità 3. Struttura/ collegamento	1. Luogo/luogo ibrido 2. Worldbuilding/mondi possibili 3. Frammenti/ simulazioni/ simulacri	1. Territori ampliati/ambiti e settori di applicazione 2. Mappature 3. Ambientazioni	1. Reti 2. Poetica interattiva 3. Creazioni -multi autoriali (universo espanso)
2	Concept-ideazione	n. 2	Mappe/frame Cartografie Clustering Strumenti di ideazione				
3	Sviluppo del progetto	n. 3	Quadro logico/ cartografie Struttura narrativa Sceneggiatura (script) Modello /prototipi Editing/implementazione				
4	Riflessioni e feedback	n. 4	Destutturazione/riconfigurazione dell'opera multi autoriale				

(*) saranno consegnate all'inizio di ciascun modulo.

² La struttura dell'insegnamento organizzata in moduli, sulla base di parole chiave, l'uso di guide didattiche e rubriche di valutazione è la stessa elaborata e sviluppata dalla prof. Fracasso per il corso di Progettazione Multimediale a .a. 2020-21 e 2021-22.

Contenuti del corso TRIENNIO

T1 - Progettazione Multimediale 1

Il corso propone l'analisi delle diverse declinazioni di spazio e narrazione e i fondamenti dell'ideazione del progetto per la realizzazione di un'opera multimediale di base. Gli argomenti teorici e introduttivi ripercorrono il dibattito e la genealogia dei new media art, analizzano gli strumenti tecnici e i campi di applicazione della multimedialità, transmedialità, e crossmedialità, il team del progetto, teoria, storia e concetto dell'ipertesto. Le lezioni teorico-pratiche, approfondiscono l'argomento dell'arte di **collegare** suoni, immagini, testo e azione.

Risultati di apprendimento

Applicando analisi e processi che integrano i vari linguaggi – immagini, suoni, azione, oggetti autoprodotti, testi – lo studente costruisce un'opera con unità progettuale e narrativa, dimostra iniziativa e autonomia progettuale, stilistica e tecnica con capacità di approfondimento personale e di lavoro in gruppo.

T2- Progettazione Multimediale 2

La dimensione spaziale, temporale e narrativa della progettazione e della comunicazione multimediale può essere esplorata a partire dai frammenti di una realtà esperita. Il corso propone i concetti basilari della **narrazione digitale** (o Digital Storytelling). Le lezioni teorico-pratiche analizzano produzioni (creazioni e tecniche del montaggio) realizzate da artisti e collettivi scelti, l'approccio proposto è biografico, documentale e narrativo; le tecniche riguardano la documentazione, la cartografia, i metodi per riunire e classificare il materiale (iconografico, testuale, video, audio) per giungere a una concezione e realizzazione integrata del progetto.

Risultati di apprendimento

A partire dal rilievo dell'esperienza diretta, con un approccio biografico, documentale e narrativo, lo studente seleziona, riconosce, progetta e conclude gli elementi di una narrativa digitale, dimostra indipendenza progettuale, stilistica e tecnica con capacità di approfondimento personale e di lavoro in gruppo.

Bibliografia essenziale TRIENNIO (*)

McGONIGAL, Jane: La realtà in gioco; Apogeo, Milano 2011

BRUNO, Giuliana: Atlante delle emozioni. in viaggio tra arte architettura e cinema, Bruno Mondadori, Milano, 2006

FIELD, Syd: La sceneggiatura; Lupetti, Milano, 1991 (In alternativa al testo di Field:

RONDOLINO, Gianni; TOMASI, Dario: Manuale del film - linguaggio, racconto, analisi; UTET, Milano 2018)

(*) Per ogni modulo ci sarà una bibliografia specifica.

Contenuti del corso BIENNIO

Progettazione Multimediale 1

L'incontro tra il fisico e il virtuale può condurre a una coscienza aumentata del **contesto** e produrre visioni postmoderniste sul paesaggio. Il corso propone l'esplorazione della realtà virtuale e aumentata a partire dalla mappatura di frammenti, segmenti, suoni, enunciati e video associati con il mondo quotidiano, i territori, le immagini mentali e il paesaggio, anche sonoro. Le lezioni teorico-pratiche si basano sull'analisi di tecniche adoperate in alcuni esempi significativi, di ambienti sensibili che intrecciano corpo, design, architettura, video arte, installazioni e ambienti immersivi.

Risultati di apprendimento

Entrando in dialogo in maniera ludica con un intorno immediato e l'ipertestualità urbana o territoriale, con l'uso di differenti mezzi, lo studente sarà in grado di realizzare analisi, ricerche e opere ibride adottando soluzioni esemplificative, per creare installazioni multimediali, ambienti immersivi e fare emergere interazioni emotive con lo spazio.

Progettazione Multimediale 2

Il corso propone l'esplorazione di pratiche artistiche in rete e la poetica interattiva; approfondisce il concetto e le caratteristiche degli spazi topologici (intorno, vicinanza e continuità) e dell'interazione digitale nella generazione di ecosistemi creativi, dando maggior rilievo ai contenuti e alle **produzioni multi-autoriali**. Le lezioni teorico-pratiche si basano su casi studio, analizzano opere intese come processi di co-creazione che avanzano gradualmente e in maniera organica.

Risultati di apprendimento

Lo studente, comprendendo le potenzialità degli ambiti, dei prodotti e dei processi delle produzioni multi-autoriali, sarà in grado di concepire e proporre il proprio contributo in un'opera ideata in rete e intesa come un processo.

Bibliografia essenziale BIENNIO ()**

SALMON, Christian: Storytelling - la fabbrica delle storie; Fazi, Milano 2008

BRUNO, Giuliana. Superfici. A proposito di estetica, materialità e media, Johan & Levi, 2016

BOURRIAUD, Nicolas. Post production. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporain, Dijon 2002 (trad. it. Milano 2004);

BOURRIAUD, Nicolas. Radicant. Pour une esthétique de la globalisation, Paris 2009 (trad. it. Milano 2014)

(**) Per ogni modulo ci sarà una bibliografia specifica.