



Accademia di Belle Arti di Foggia

Anno accademico 2012/13

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

Prof.ssa Liliana FRACASSO

Finalità del corso

L'insegnamento è concepito per il corso di diploma di primo livello in Nuove Tecnologie dell'arte e intende ampliare le capacità di espressione e di comunicazione dello studente favorendo l'utilizzo di linguaggi contemporanei basati sull'integrazione di tecniche espressive eterogenee. A tale scopo, dipendendo dall'annualità si offrono, rispettivamente, i fondamenti dell'ideazione e del progetto multimediale per la realizzazione di oggetti multimediali di base (1^a annualità), documentazioni narrative (2^a annualità), opere installative (3^a annualità).

Attraverso l'applicazione di processi tecnici che integrano i vari linguaggi – immagini, suoni, azioni, oggetti- lo studente, alla fine del percorso di studi, dovrà essere in grado di conferire unità progettuale e unità narrativa alle proprie produzioni dimostrando indipendenza progettuale, stilistica e tecnica e capacità di approfondimento personale.

Argomenti

Per gli studenti del triennio, prima annualità gli argomenti teorici ed introduttivi ripercorrono la genealogia dei *new media art*, analizzano strumenti tecnici e campi di applicazione della multimedialità, la teoria dell'ipertesto e del web. Le lezioni pratiche, a partire dalla costruzione di semplici mappe concettuali, frame e script, approfondiscono l'argomento dell'ipertestualità, le fasi di sviluppo di un prodotto multimediale (pre-produzione, trattamento dei testi, flowchart, storyboard), la progettazione e realizzazione di un layout e di un sito web.

Gli studenti del triennio della seconda annualità, approfondiranno la dimensione spaziale e temporale della progettazione e della comunicazione multimediale. Verrà chiesto loro di esplorare e documentare il luogo di una realtà esperita, (reale o virtuale) e di riunire il materiale (iconografico, testuale, video, audio) per realizzare o un video-racconto o una produzione web. Le lezioni pratiche si basano sull'uso dei CMS, analizzano produzioni realizzati da artisti presi ad esempio (creazioni e tecniche del montaggio).

Per gli studenti dell'ultimo anno, si propone un percorso di ricerca tra multimedialità e poetica dello spazio a partire dall'esperienza personale. Si esploreranno in primis, con un approccio biografico, le potenzialità del digital storytelling per raccontare se stessi, per approdare poi a forme di narrazione multimediale per "raccontare" un luogo. In tal senso, le competenze acquisite anche nelle altre materie confluiranno nella proposta di un progetto di installazione da presentarsi in

versione cartacea (schizzi preparatori e storyboard) e versione digitale. Le lezioni pratiche presentano le tecniche adoperate in alcuni esempi significativi di digital storytelling, ambienti audiovisivi e media landscape che intrecciano corpo, design, architettura e video arte.

Sviluppo del corso

Il corso prevede lezioni teoriche, applicazioni pratiche, attività di laboratori e possibilmente l'incontro con alcuni artisti e autori che hanno fatto esperienza di eventi multimediali.

Bibliografia di base

Per le lezioni pratiche la bibliografia e la webgrafia saranno fornite all'inizio del corso e andranno ad integrare la dispensa fornita dal docente.

Per la parte di teoria si utilizzeranno alcuni capitoli scelti dai seguenti testi di base:

Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*. Milano: il saggiatore, 1967

Marshall McLuhan, Quentin Fiore *Il Medium è il messaggio. Un inventario di Effetti*. Milano: Feltrinelli, 1968

Mark Tribe, Reena Jana. *New media art*. Editore: Taschen, 2006

Sylvia Martin. *Videoarte*. Editore: Taschen, 2007

Tomás Maldonado. *Reale e virtuale*. Milano: FrancoAngeli, 1992.

BALZOLA, Andrea; ROSA, Paolo. *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*. Milano: Serie Bianca Feltrinelli, 2011