



Accademia di Belle Arti di Foggia

Anno accademico 2013/14

PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

prof. Igor IMHOFF

Il corso si svilupperà attorno al processo di ideazione e progettazione multimediale (audio, video, interazione), analizzando sia gli aspetti teorici che pratici.

Sarà posta molta attenzione ai fenomeni artistici della seconda metà del Novecento sino ai nostri giorni, dove progetti e idee sono attuati attraverso la fusione di più linguaggi, per poi giungere all'interattività ed al rapporto con lo spazio espositivo e lo spettatore.

Lo studio delle pratiche multimediali rappresenta un punto di unione e coesione di svariati metodi e approcci, in passato anche molto distanti tra loro, che da vita ad un oggetto inedito nell'esperienza dell'arte. Mescolando tecniche e linguaggi esso costituisce un concentrato di conoscenze il cui risultato è di natura sia spaziale che temporale, relazionato sia con lo spazio (gallerie, musei, o altri luoghi) che con lo spettatore, il quale diventerà un elemento fondamentale e soprattutto attivo nell'esperienza multimediale.

Tale è la premessa alla base del corso, nel quale l'utilizzo e l'analisi teorico/pratica di tecnologie digitali e informatiche permetterà la produzione e la coesione di più esperienze legate all'utilizzo dei media.

Maggiore attenzione sarà rivolta agli ambiti legati all'uso degli strumenti di ripresa video (dal cellulare alle DSLR), al video digitale con le sue evoluzioni come montaggio e post-produzione, all'animazione, alle sintesi del 3d con tutte le possibilità offerte dai mondi virtuali e infine giungere all'interazione dell'opera multimediale con lo spazio reale o virtuale (nel caso si tratti di fruizione di opere via web) e lo spettatore.

Il Corso si articolerà in due sezioni connesse tra loro, la prima di carattere teorico sui linguaggi del multimediale, la seconda di carattere pratico il cui scopo sarà arrivare ad un elaborato audiovisivo. Partendo dall'analisi del linguaggio multimediale e tenendo anche presente l'evoluzione dei meccanismi della comunicazione con l'utilizzo dell'immagine video, si sperimenteranno le fondamentali tecniche di ripresa video, l'utilizzo dei principali software di editing e pacchetti di grafica 3d e di animazione. Si metteranno a disposizione strumenti metodologici e tecnici per seguire le diverse fasi di realizzazione di un elaborato digitale multimediale, dalla stesura del progetto e del suo story-board, sino alla sua concretizzazione, passando per l'analisi delle problematiche e delle soluzioni possibili.

Al fine di avere una visione completa della materia, saranno anche considerati gli utilizzi

per fini non propriamente artistici, ma fortemente legati ad un uso creativo dei mezzi mediatici come: videoclip, videogiochi o prodotti multimediali (DVD, APP per apparecchiature Mobili, Web 2.0), utilizzati tenendo presente, non solo l'aspetto creativo, ma anche gli aspetti gestionali e relazionali.

Le tematiche riguarderanno: la nozione di progetto multimediale e i metodi per idearlo, partendo dalle ipotesi; l'utilizzo dello spazio e del tempo e la scelta degli ipotetici luoghi; le tipologie di spazio operativo, come luoghi reali o spazi virtuali e le motivazioni; la scelta dei materiali da utilizzare e delle eventuali tecniche, dove si approfondiranno gli usi pratici relativi alle riprese video digitali, all'animazione 2d o 3d (con accenni ai software più utilizzati nei rispettivi campi di utilizzo), alla fase di post-produzione finalizzazione; si analizzeranno gli aspetti collaborativi di progetti complessi; le contaminazioni con le arti, come musica, teatro, cinema, ecc; L'analisi dei luoghi e del ruolo dello spettatore nelle dinamiche del progetto.

Ognuno di questi aspetti, dunque, sarà accompagnato da esempi pratici (nel quale sarà illustrato un workflow specifico per la tipologia di progetto), storici e teorici e sarà fornita una bibliografia adeguata allo spirito del corso. Le lezioni, inoltre, avranno anche approfondimenti video, presi da raccolte o antologie e ci si potrà avvalere dell'esperienza di altri autori, incontrati durante la personale esperienza professionale.

Bibliografia

Le arti multimediali digitali Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio – Andrea Balzola - Anna Maria Monteverdi

L'ARTE FUORI DI SE, Un manifesto per l'età post-tecnologica - Andrea Balzola, Paolo Rosa

La Coscienza Luccicante, Dalla Video Arte all'arte Interattiva - Paola Segra Serra Zanetti, Maria Grazia Tolomeo

NETMAGE - Link Project

NEW MEDIA ART - Mark Tribe, Reen Jana