



Ministero dell'Università e della Ricerca  
*Accademia di Belle Arti di Napoli*  
a.a. 2025/2026



### Programma

Didattica della multimedialità [abst59]  
(Teorico/pratico: 8 cfa – 100 ore)  
prof. Antonio Mastrogiacomo

Aula MTeam

[25.26 DdMultimedialità | General | Microsoft Teams](#)

N.B. per il programma dettagliato e i materiali didattici, si rimanda al time table: a ogni data corrisponde l'upload dei materiali nella classroom!

### Descrizione

Si richiede padronanza degli aspetti storici e metodologici delle teorie dell'educazione posti in relazione all'arte e applicate alle nuove tecnologie per creare competenze e ambiti di ricerca circa metodi e processi operativi con strumenti interdisciplinari per comunicare i linguaggi artistici e acquisire strumenti metodologici e critici adeguati ai linguaggi espressivi delle tecniche e tecnologie più avanzate.

## PROGRAMMA CORSO

DIDATTICA DELLA MULTIMEDIALITÀ / 100 ore – 8 cfa, teorico/pratico

Declaratoria ABST59/AFAM107 - Settore disciplinare Pedagogia e didattica dell'arte

prof. Antonio Mastrogiacono

[antonio.mastrogiacono@abana.it](mailto:antonio.mastrogiacono@abana.it)

## OBIETTIVI FORMATIVI

L'insegnamento ha l'obiettivo

- di delineare il percorso storico estetico dei media quali *strumenti del comunicare*;
- di fornire conoscenze adeguate alle competenze e alla creatività legata alle tecnologie informatiche;
- di illustrare i contenuti della grammatica del montaggio e della post-produzione audio-visiva;
- di sviluppare una sensibilità orientata alle relazioni tra le arti del Novecento.

---

## ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA

Il corso verrà erogato in modalità frontale.

---

## MODALITÀ DI VALUTAZIONE E OBIETTIVI DELLA PROVA FINALE

La frequenza è un requisito essenziale ai fini della valutazione finale - salvo diverse disposizioni da DPCM o Mur; per motivi organizzativi è opportuno prenotarsi seguendo le procedure standard previste.

---

## CONOSCENZE E CAPACITÀ DI COMPrensIONE RICHIESTE CHE CONSENTONO DI ELABORARE E/O APPLICARE IDEE ORIGINALI SPESSO IN UN CONTESTO DI RICERCA

In rapporto alla disciplina lo studente dovrà:

- mostrare una buona padronanza delle conoscenze di base relative all'assetto tecnologico della disciplina con particolare riferimento ai suoi elementi costitutivi (storia, oggetti, problemi e metodi);
- mostrare la comprensione dei concetti previsti dal corso; fornire esempi di trasposizione pratica e didattica.

## COMPETENZE RICHIESTE AL FINE DI APPLICARE CONOSCENZA, COMPrensIONE E ABILITÀ NEL RISOLVERE PROBLEMI

In rapporto alla disciplina lo studente dovrà mostrare il possesso della capacità di usare conoscenze e strumenti che consentano di ragionare e produrre secondo la specifica logica della disciplina.

Dovrà mostrare, in particolare, il possesso di alcuni elementi:

- questioni fondamentali e tendenze riguardanti le strutture del montaggio;
- principi essenziali e problemi più frequenti riguardanti gli allestimenti multimediali;
- metodi e problemi legati alla formazione e alla percezione delle immagini, statiche e in movimento;
- definizione contenuti e strategie in riferimento alla comunicazione artistica.

## PROGRAMMA DEL CORSO, diviso per moduli

### Modulo 1 – L'immagine riprodotta e gli allestimenti virtuali

Durata: 30 ore

#### Obiettivi formativi

- Comprendere l'evoluzione storica e teorica dell'immagine riprodotta (dalla fotografia al digitale).
- Analizzare le applicazioni dell'immagine nella didattica e nei musei.
- Sperimentare strumenti e software per la creazione di allestimenti virtuali e interattivi.

#### Contenuti

- Teoria dell'immagine riprodotta: da Benjamin a Flusser, passando per Berger...
- Dal museo fisico al museo virtuale: tecniche di digitalizzazione e catalogazione.

#### Attività pratiche

- Analisi di *case studies*.
- Esercitazioni su editing e manipolazione di immagini digitali (*Krita*).
- Progettazione di un micro-allestimento virtuale (*ArtSteps*).

### Modulo 2 – Gli strumenti della comunicazione

Durata: 20 ore

#### Obiettivi formativi

- Conoscere i principali linguaggi e strumenti della comunicazione multimediale.
- Acquisire competenze di base in scrittura, grafica, audio e video per la comunicazione artistica.
- Saper progettare un piano di comunicazione multimediale.

#### Contenuti

- Teorie della comunicazione e semiotica dei media (Benjamin, Eco, Ortoleva).
- Strumenti digitali: testo (*LibreOffice*), grafica (*Canva*), audio (*Audacity*).

#### Attività pratiche

- Analisi comparata di campagne multimediali di musei/istituzioni culturali.
- Creazione di una cartella stampa riferita all'allestimento multimediale.
- Simulazione di una campagna di comunicazione per un evento artistico.

### Modulo 3 – La città di Napoli e l'improvvisazione

Durata: 50 ore

#### Obiettivi formativi

- La forma della città (di Napoli): tra Benjamin, Pasolini e Groys.
- Indagare la pluralità delle forme artistiche nella città di Napoli del secondo Novecento.
- Approfondire le pratiche di improvvisazione come metodologia didattica e creativa.

#### Contenuti

- La questione Dissonanze. In ascolto della contemporaneità.
- Tra gallerie e sala concerto, tra musei e teatri: i luoghi dell'arte in forma comparata.
- Metodologie didattiche basate sull'esperienza diretta.

#### Attività pratiche

- Uscite didattiche per raccolta di materiali sonori e visivi della città.
- Laboratori di improvvisazione (suoni, voci, immagini).
- Realizzazione di un progetto collettivo a partire dal *Treatise* (C. Cardew)

DIDATTICA DELLA MULTIMEDIALITÀ

Declaratoria ABST59/AFAM 107 - Settore disciplinare Pedagogia e didattica dell'arte

prof. Antonio Mastrogiacomo

## BIBLIOGRAFIA

F. O. BELLINO, A. MASTROGIACOMO, *Ensemble Dissonanzen. Trent'anni di musica contemporanea a Napoli (1993-2023)*, Napoli, Cronopio, 2025.

W. BENJAMIN, *Aura e choc*, Torino, Einaudi, 2012

W. BENJAMIN (con ASJA LACIS), *Napoli*, in *Immagini di città*, Torino, Einaudi 2007, pp. 3-13 (ed. or. W. BENJAMIN, A. LACIS, *Neapel*, «Frankfurter Zeitung», 19 agosto 1925). Il saggio è stato recentemente ritradotto e riedito in W. BENJAMIN e A. LACIS, *Napoli porosa*, E. Cicchini (a cura di), Napoli, Dante & Descartes, 2020.

J. BERGER, *Questione di sguardi*, Milano, Il Saggiatore, 2015.

C. CARDEW, *Treatise*, The Gallery Upstair press, Buffalo New York, 1967.

U. ECO, *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani, 1964.

U. ECO, *Opera aperta*, Milano, Bompiani, 1962.

V. FLUSSER, *Per una filosofia della fotografia*, Milano, Bruno Mondadori, 2006.

F. GIOMI, *Musica imprevedibile. Storia, metodi e training per l'improvvisazione collettiva*, Roma, Arcana, 2022.

P. ORTOLEVA, *Il secolo dei media. Riti, abitudini, mitologii*, Milano, Il Saggiatore, 2009.

## BIBLIOGRAFIA CONSIGLIATA

R. ARNEIHM, *Arte e percezione visiva*, Milano, Feltrinelli, 2016.

A. BALZOLA – A. MONTEVERDI, *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio*, Milano, Garzanti, 2014.

G. BIONDILLO, *Pasolini. Il corpo della città*. Milano, Guanda, 2022.

D. CAPALDI, *Il museo elettronico. Un seminario con Marshall McLuhan*, Milano, Meltemi, 2017.

L. CAMILLERI, *Il peso del suono*, Milano, Apogeo, 2005.

J. CRARY, *Le tecniche dell'osservatore*, Torino, Einaudi, 2013.

R. FALCINELLI, *Critica portatile al visual design*, Torino, Einaudi, 2014.

B. GROYS, *Art Power*, Milano, Postmedia Books, 2012.

A. MASTROGIACOMO, *Cantami o curva. Osservazioni (musicologiche) sull'opera calcistica*, Roma, Armando, 2021.

M. MCLUHAN, *Gli strumenti del comunicare*, Milano, il Saggiatore, 1964.

A. SOMAINI, A. PINOTTI, *Cultura Visuale*, Torino, Einaudi, 2016.

Abstract programma

Didattica della multimedialità

prof. Antonio Mastrogiacomo

Porosità significa non solo, o non tanto, l'indolenza meridionale nell'operare, bensì piuttosto, e soprattutto, l'eterna passione per l'improvvisare. All'improvvisazione deve essere in ogni modo riservato lo spazio, deve essere sempre garantita l'occasione.

Benjamin, *Napoli porosa*

Il percorso in Didattica della Multimedialità si propone di sviluppare competenze integrate nella produzione e gestione di contenuti multimediali, con particolare attenzione alla comunicazione artistica e alla relazione tra media e arti del Novecento.

Il percorso didattico combina approfondimenti teorici e attività pratiche, collegando l'evoluzione storica e concettuale dei media con la sperimentazione digitale e la progettazione di allestimenti interattivi. Lo studio dell'immagine riprodotta, attraverso testi fondamentali di Benjamin, Flusser e Berger, viene affiancato all'uso di strumenti software per l'editing digitale e la creazione di micro-allestimenti virtuali, come *ArtSteps* e *Audacity*, stimolando l'applicazione diretta delle teorie nella didattica e nei contesti espositivi (modulo 1).

Di raccordo, l'esplorazione dei linguaggi della comunicazione multimediale, ispirata a Eco e Ortoleva senza mai prescindere da Benjamin, si traduce in esercitazioni pratiche di grafica e audio nella progettazione di campagne comunicative e nella produzione di materiali promozionali per eventi artistici, a partire dalle audioguide (modulo 2).

Il corso sviluppa infine un laboratorio di ricerca sulla città di Napoli come spazio culturale, tra arte e musica contemporanea. La singolare forma della città, supportata dal primario contributo di Benjamin - affiancato stavolta da Pier Paolo Pasolini e Boris Groys - incontra la metodologia dei laboratori di improvvisazione che, intrecciandosi alla raccolta di materiali testuali, visivi e sonori, si ispira alle metodologie collettive documentate in Giomi (*Musica imprevedibile*) e agli studi condotti sull'esperienza condotta dall'Ensemble Dissonanzen in quanto *case study* (modulo 3).

In chiusura, il percorso intende quindi fornire non solo strumenti teorici e operativi, ma anche la capacità critica di leggere e intervenire nei processi culturali contemporanei, trasformando i media in risorse per la creazione, la comunicazione e la didattica. La valutazione finale, basata su frequenza, partecipazione e progetto/i integrato/i (individuali e collettivi), permette di verificare l'acquisizione di competenze didattiche capaci di coniugare ricerca, sperimentazione e produzione multimediale in contesti sia accademici che professionali.