

PROGRAMMA CORSO

DIDATTICA DELLA MULTIMEDIALITÀ

Declaratoria ABST59 - Settore disciplinare Pedagogia e didattica dell'arte

a cura di Antonio Mastrogiacomo / ant.mastrogiacomo@teachers.org

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 tecnologie del suono nella comunicazione radiofonica.

CONOSCENZE E CAPACITÀ DI COMPrensIONE RICHIESTE PER ELABORARE E/O APPLICARE IDEE ORIGINALI 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 ai contenuti 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 le informazioni multimediali;
- metodi e problemi legati alla formazione e alla percezione delle immagini;
- definizione contenuti e strategie in riferimento al *podcasting*;

PROGRAMMA DEL CORSO

Il corso prevede incontri teorici e laboratori pratici in dialogo tra loro per metodologia operativa.

Teorico: *Multimedialità/testualità della notazione*

Negli incontri teorici viene esaminata la bibliografia.

Obiettivi: fruizione trasversale della proposta artistica - approfondimenti bibliografici - strumenti teorici e metodologici – educare all'arte

Contenuti: gli scenari artistici della modernità - le tecniche dello spettacolo e dei media – la dimensione fonografica – la grammatica audiovisiva – gesto, parola, movimento – la riproducibilità come standard ermeneutico

Al candidato è richiesta la redazione di un paper entro i 20 mila caratteri (circa 8 pagine), comprensivo di abstract in lingua inglese, di rielaborazione dei contenuti proposti di rimando all'allestimento di una mostra virtuale su Artsteps.

Pratico: *Partiture grafiche*

Il laboratorio prevede esercitazioni sul tema delle partiture grafiche, redazione e registrazione

Obiettivi: fornire le conoscenze tecniche di base per l'uso dei software di editing — riconoscere elementi estetici e linguistici portanti del montaggio –

Verranno illustrati i principi di funzionamento di software per a) l'editing audio (*audacity*) e b) audiovideo (*cupcut*).

Contenuti

a) Importare un file audio – registrare audio – gli *effetti* – esportare un progetto – qualità del suono – montaggio traccia – composizione di suono fissato – il soundscape – una cronaca audio – elaborazione traccia

b) Importare un'immagine – sovrapporre colonna audio – sincronizzazione testo e scorrimento immagine; importare video, selezionare ed editar clip, esportare video

DIDATTICA DELLA MULTIMEDIALITÀ

Declaratoria ABST59 - Settore disciplinare Pedagogia e didattica dell'arte di Antonio Mastrogiacomo

BIBLIOGRAFIA

- D. BYRNE, *Come funziona la musica*, Milano, Bompiani, 2012;
A. ROSS, *Il resto è rumore. Ascoltando il XX secolo*, Milano, Bompiani, 2011;
J. VILLA-ROJO, *Notazione e grafia musicale nel XX secolo*, Varese, Zecchini, 2013;

BIBLIOGRAFIA CONSIGLIATA

- AA. VV., *Storia della musica*, Bologna, Zanichelli, 2012;
A. AUSONI, *La musica*, Milano, Electa, 2009.
A. BALZOLA – A. MONTEVERDI, *Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio*, Milano, Garzanti, 2014;
J. BLACKING, *Come è musicale l'uomo*, Milano, Ricordi-Lim, 1986;
J. CAGE, *Silenzio*, Milano, Il Saggiatore, 2019;
L. CAMILLERI, *Il peso del suono*, Milano, Apogeo, 2005;
R. MURRAY SCHAFER, *Il paesaggio sonoro*, Lucca, LIM, 1998;
P. ORTOLEVA, *Il secolo dei media*, Milano, il Saggiatore, 2009;
E. PAPPALARDO, *Composizione analisi musicale e tecnologia nella scuola primaria. I bambini compongono, raccontano, analizzano, riflettono*, Pisa, ETS, 2019;
O. SACKS, *Musicofilia. Racconti sulla musica e il cervello*, Torino, Adelphi, 2010

N. B.

Ulteriore materiale didattico sarà fornito dal docente durante il corso delle lezioni; usare il proprio laptop è fortemente consigliato per i laboratori multimediali.

DIDATTICA DELLA MULTIMEDIALITÀ

Declaratoria ABST59 - Settore disciplinare Pedagogia e didattica dell'arte di Antonio Mastrogiacomo

Abstract programma a cura di Antonio Mastrogiacomo

Il caso della notazione musicale permette di ragionare sull'impatto delle tecnologie digitali interconnesse alla produzione artistica: attraverso un percorso comparato sulla semiografia musicale, si ragiona sull'urgenza di fare musica tramandandola quale caratteristica della civiltà occidentale. Zigzagando tra storia dell'arte, della letteratura e della musica vengono ripercorse alcune tappe significative considerandone tre con più attenzione: la nascita della scrittura, la transizione dalla tradizione manoscritta alla stampa, il ruolo della registrazione di rimando alle pratiche artistiche e musicali.

Particolare attenzione è dedicata al XX secolo. Le partiture, soprattutto nel corso della seconda metà del Novecento, hanno chiamato in causa, attraverso l'uso di notazioni grafiche e testuali, l'esecutore come co-autore e interprete attivo andando oltre la riproduzione e rielaborando la questione dell'opera aperta: chiamato infatti a dare un significato ai segni, talora enigmatici ma sempre portatori di struttura e di forma, e a restituire con il loro lavoro di "estrazione" del senso musicale, una possibile realizzazione musicale, con o senza l'ausilio di pratiche improvvisative o aleatorie di varia natura, vengono presi in considerazione diversi esempi ormai storici sia proposte di opere proprie formulate dai partecipanti e sviluppate durante l'anno accademico.

In questo modo, il programma didattico intende proporre una riflessione sull'impiego di diverse forme scrittura per organizzare eventi a partire da un manufatto grafico, attraverso la cui indagine poter documentare l'acquisizione del suono nella sua totalità di informazione acustica. Se la parte teorica è dedicata allo sviluppo dell'ascolto del patrimonio musicale occidentale in prospettiva comparata, presentando strumenti e semiografia in rapporto storico-dialettico tra loro, il percorso didattico si chiude con una parte laboratoriale dedicata alla manipolazione del suono fuori dal suono facendo ricorso ad alcuni dei software presentati, come Acousmographie e Audacity: l'organizzazione dei suoni permessa dalla codifica dell'informazione acustica a mezzo della sua rappresentazione garantisce l'apertura di un campo di gioco dapprima sconosciuto.