

## PROGRAMMA CORSO

### DIDATTICA DELLA MULTIMEDIALITÀ

Declaratoria ABST59 - Settore disciplinare Pedagogia e didattica dell'arte

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 postproduzione audio-visiva.

---

## 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.

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 le informazioni visive;
- metodi e problemi legati alla formazione e alla percezione delle immagini.

## PROGRAMMA DEL CORSO

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

Le ultime lezioni sono definite dal modulo sulla *Comunicazione multimediale al tempo dei social network*.

Teorico: *Archeologia del visivo*

Negli incontri teorici viene esaminata la bibliografia.

Obiettivi: conoscere il linguaggio dei media – l'evoluzione storica della percezione – l'informazione audiovisivo – genealogia del visivo

Contenuti: La visione come esplorazione attiva – Che cos'è la configurazione – L'influenza del passato – Vedere la configurazione – Proiezioni – Informazione visiva – Spazio – Movimento – Dinamica – Espressione Pittura Fotografia Film – Opera d'arte riproducibile – Postproduzione – video amatoriale – Manipolazione

Al candidato è richiesta la redazione di un paper entro i 20 mila caratteri, comprensivo di abstract in lingua inglese, da concordare col docente prima dell'esame.

Pratico: *Tessere montaggi*

Il laboratorio prevede esercitazioni al computer

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/adobe audition*) e b) l'editing audio-video (*videopad/sony vegas*).

Contenuti

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

b) Ricerca dei materiali – montaggio per analogia – montaggio parallelo – montaggio per contrasto – montaggio e taglio – dissolvenze – tipologie di audiovisivi (spot, videoclip, documentario) – il montatore all'opera.

In sede d'esame al candidato sarà richiesto un elaborato multimediale conclusivo.

Modulo: *la comunicazione multimediale al tempo dei social network*

- storia ed evoluzione della comunicazione digitale (dalle origini del web ai social network);

- social media marketing

- la comunicazione multimediale dell'evento culturale

- web editing - creazione di un sito web attraverso le piattaforme di content management system, creazione e gestione degli elementi multimediali

DIDATTICA DELLA MULTIMEDIALITÀ

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

#### BIBLIOGRAFIA

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

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

#### BIBLIOGRAFIA CONSIGLIATA

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

W. BENJAMIN, *Burattini, streghe e altri briganti. Racconti radiofonici per ragazzi*, Milano, BUR, 2014

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

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

S. FADDA, *Definizione zero, origini della videoarte fra politica e comunicazione*, Milano, Meltemi, 2017

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

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

L. MOHOLY-NAGY, *Pittura Fotografia Film*, Torino, Einaudi, 2010

G. RODARI, *La grammatica della fantasia*, Torino, Einaudi, 2010

N. B.

Eventuale altro materiale sarà fornito dal docente durante il corso delle lezioni.

L'uso del proprio personal computer è fortemente consigliato per i laboratori audiovisivi.

Abstract programma

Didattica della multimedialità

di Antonio Mastrogiacomo

La proposta per l'insegnamento in didattica della multimedialità nasce da un continuo confronto e scambio di saperi tra diversi campi di ricerca azionati dalla comune leva della creatività - discipline umanistiche, cultura del suono e didattica dell'arte grazie al minimo comune multiplo della tecnologia.

Una teoria materialistica dell'arte – come affiora a più riprese dagli scritti di Walter Benjamin – rivela come ogni artefatto vada sempre essere calato in un flusso culturale, economico, sociale - il quale è a sua volta sempre connesso ad altri artefatti e linguaggi - a partire dalla storicità della percezione. Vengono presi in considerazione i domini della visualità e i suoi confini mobili - da cui derivano immagini materiali le cui coordinate sono definite da tutta una serie di fattori al tempo stesso tecnologici e mediali, sociali e politici.

In altre parole - in accordo ad una *archeologia del visuale*<sup>1</sup> - gli incontri teorici propongono tanto una storiografia quanto una cartografia degli studi sulla cultura visuale al fine di perimetrare i confini dell'ambiente multimediale.

Le competenze da acquisire nel campo della didattica della multimedialità rivelano la loro forza solo se conseguentemente agite nello spazio di gioco tecnologico, in accordo ad una *grammatica della fantasia*<sup>2</sup> da riportare anche nella produzione di contenuti multimediali grazie all'impiego dei computer - da macchine attese alla riproduzione di qualcosa che già esiste a macchine attese alla produzione del non ancora esistente. La manipolazione di dati audio e video *dispone* infatti dell'orientamento del dispositivo. In accordo alla logica del *tessere montaggi*<sup>3</sup>, gli incontri pratici realizzano il tempo di una sperimentazione in chiave didattica di contenuti mediali a partire dalla creatività delle studentesse e degli studenti.

In conclusione, viene proposto un modulo sulla *Comunicazione digitale al tempo dei social media*<sup>4</sup> che possa fornire strumenti utili ad un impiego critico e consapevole dei social in riferimento alla comunicazione dell'evento culturale.

---

<sup>1</sup> In assonanza con il testo di M. Foucault *l'archeologia del sapere*, la traccia teorica sviluppa un percorso di analisi della cultura delle immagini al tempo della loro resa multimediale.

<sup>2</sup> In accordo al testo di Gianni Rodari *La grammatica della fantasia* quale introduzione all'arte di inventare storie, viene proposta la liberazione dell'immaginazione attraverso la scrittura audiovisiva.

<sup>3</sup> *Tessere montaggi* è il titolo del laboratorio didattico che ho tenuto in occasione della XXX e XXXI edizione di Futuro Remoto in piazza del Plebiscito, Napoli.

<sup>4</sup> In accordo al manifesto della comunicazione non ostile – si veda <http://paroleostili.com/manifesto/>