

nome dell'insegnamento	Progettazioni Multimediali
docente	Prof. Anni Davide
tipologia dell'attività formativa	Caratterizzante
settore scientifico disciplinare	ISDC/04
anno di corso	1
Livello	Secondo
Semestre/Annuale	Semestrale
CFA	8
totale ore insegnamento	100

Nome del docente e breve curriculum

Si occupa di arte multimediale, nuovi media e cultura visiva.

Alla professione di Docente presso l'Accademia di Belle Arti di Venezia (2022), affianca dal 2009 la direzione Artistica di ualuba.org Art Educational Center, via Tosio 1G, Brescia, spazio indipendente che indaga il ruolo dell'arte nell'educazione (2009-2015 ualuba.org Art&Technologies Center); dal 2016 è Direttore dell'omonima casa editrice.

www.davideanni.com

www.ualuba.org

Indirizzo di posta elettronica: anni_davide@isiafaenza.it

Obiettivi formativi

Il percorso progettato, tiene conto degli obiettivi generali comuni del piano di studi e obiettivi specifici di apprendimento disciplinari, integrando il più possibile quelli interdisciplinari, per sviluppare un curriculum dello studente in termini di **conoscenze, abilità, competenze**.

Il corso risponde ai bisogni di ogni studente con percorsi mirati, differenziati e personalizzati, potenziando lo studente come creatore / fruitore / operatore di Arte:

- Favorendo la crescita culturale dello studente attraverso la **conoscenza**;
- Incentivando la produzione individuale dello studente per sviluppare **abilità**;
- Stimolando le potenzialità individuali valorizzando le **competenze**;

Contenuto del corso

Il corso affronta pratiche artistiche disomogenee ma complessivamente possiamo individuare tre filoni principali:

- the art system
- scientific and industrial research
- political-cultural media activism

Lo studio verte sugli aspetti tecnico-progettuali di opere d'arte basate sull'utilizzo di mezzi variabili (**Variable Media**) e Time Based Media e del ruolo dell'Artista sui **fattori** quali:

- creazione
- collezionismo
- tutela
- esposizione
- vendita

Il monte ore è suddiviso in lezioni frontali, laboratori e revisioni;

- *lezioni frontali*: sono uno strumento utile per sviluppare la **conoscenza** del contesto storico e contemporaneo

- *laboratori di gruppo*: servono per sviluppare **abilità** nuove, integrando quelle pregresse e interdisciplinari, in ambito tecnico, estetico e relazionale; per un totale di 3 sono mirati ad ambiti specifici:

I. *il suono chiama, l'immagine risponde*, si occupa della relazione che intercorre fra suono e immagine, più in generale Installazioni multimediali e LiveMedia;

II. *non vuole dire nulla vuole fare*, si occupa dell'interazione in ambienti di rete, la metafora dell'interfaccia come strumento di libertà espressiva, più in generale Net.Art;

III. *lo scarto digitale diventa estetica*, si occupa delle immagini di scarto accumulate nei nostri computer, della loro visualizzazione tramite algoritmi, del potere estetico, informativo e comunicativo; più in generale Data Visualization.

- *lavoro individuale*: serve per sviluppare le **competenze**, dopo avere acquisito **conoscenza** e **abilità**. Lo studente deve produrre un oggetto d'Arte (Time Based Media – Variable Media), tenendo conto degli aspetti tecnico-progettuali e dei **fattori** determinanti studiati in itinere.

Testi di riferimento obbligatori ai fini dell'esame

1. *Lev Manovich, Il Linguaggio dei nuovi media*, edizioni Olivares 2002 a cura di Tibaldi; Busnelli
2. *Lev Manovich, Software Culture 2010*, Edizioni Olivares a cura di Tarantino M.

Materiale multimediale

Mark Cousins, *The Story of film an odyssey*, Hopscotch Films, 2011, Documentario DVD 15 puntate

Robert Fantinatto, Jason Amm, *I dream of wires, the modular synthesizer documentary*, Hardcore edition

Brian Knappenberger, *We Are Legion: The Story of the Hacktivists*, Luminant Media, 2012

Laura poitras, *Citizenfour*, HBO Films, *Participant Media*, *Praxis Films*, 2014 Sam Esmail, *Mr. Robot series*, Universal Cable Productions, *Anonymous Content*, 2015

Metodi didattici

- Lezione frontale
- Lezione multimediale
- Lezione pratica
- Attività di laboratorio
- Simulazioni o esercizi guidati
- Lezione interattiva

Modalità della verifica del profitto

- breve lezione teorica, narrativa multimediale (conoscenza, abilità)
- consegna lavori svolti nei laboratori (abilità)
- revisioni in itinere (competenze)
- consegna lavoro individuale pratico con relazione (conoscenza, abilità, competenze)

Orario delle lezioni

Come da calendario pubblicato all'Albo.

Orario di ricevimento

13:00 - 14:00