

2023/2024

Anno accademico

Progettazione e arti applicate

DIPARTIMENTO

Nuove Tecnologie dell'Arte. Animazione Digitale/Cinema e Video

Corso diploma di II livello

Drammaturgia Multimediale

6

Insegnamento

cfa

cod

Vincenzo Sansone

ABTEC38

Docente

settore

75

Numero di ore riservate alle lezioni

75

Numero di ore riservate allo studio personale

II

Anno di corso

Palazzo Fernandez/Palazzo Santa Rosalia

Sede di svolgimento delle lezioni

Metodi di valutazione

Esame orale sulla bibliografia indicata per la parte teorica del corso e presentazione del progetto realizzato per la parte pratica del corso.

Semestre

Secondo

Contatti, mail docente

vincenzo.sansone@abapa.education

Orario di ricevimento
degli studenti

Mercoledì 13.30-15.30 e Giovedì 10.00-12.00 FASCIA A in aula
docenti Palazzo Santa Rosalia. Fascia B su google meet.

Organizzazione della didattica

Lezioni frontali e partecipate per la parte pratica. Esercitazioni pratiche per la parte laboratoriale

Programma

Obiettivi: Il corso sarà articolato in due parti. Una parte teorica che mira a illustrare in termini storici la nascita, lo sviluppo e le metodologie di progettazione della drammaturgia multimediale, ricorrendo a vari esempi della storia dello spettacolo multimediale, che permetterà agli studenti di acquisire le nozioni fondamentali che concernono la materia, fornendogli gli opportuni strumenti di decodificazione per questo vasto campo. Una seconda parte pratica che conduce gli studenti a progettare un'installazione multimediale scrivendone la drammaturgia, ricorrendo alla tecnologia digitale di video projection mapping. Quest'approccio permetterà allo studente di entrare in contatto con una nuova forma di progettualità che differisce da quella tradizionale, perché l'idea stessa di progettualità, il principio di work in progress, il concetto di costruzione drammaturgica in costante divenire, il lavoro di continua sperimentazione tra linguaggi performativi e medialità sono più importanti del prodotto finito.

Parte prima – sezione A: Dal multimediale all'ibridazione

La parte introduttiva mira a scorporare le parole che compongono la dicitura "Drammaturgia multimediale" per analizzarle separatamente seguendo un percorso storico-critico prima di riaccostarle.

Il termine drammaturgia è un termine problematico e spesso rifiutato soprattutto a partire dalla seconda metà del Novecento. Il termine in sé denota la produzione letteraria specificamente teatrale, il testo scritto, redatto da un autore, che deve essere messo in scena. Il rifiuto del termine avviene proprio quando nell'ambito teatrale cade il primato che aveva ricoperto per secoli il testo letterario. Si inizierà a parlare per esempio di teatro post-drammatico intendendo non un teatro senza drammaturgia ma un teatro in cui il testo scritto è una opzione possibile ma non necessaria, una opzione che se presente ha la stessa valenza degli altri elementi scenici. Ciononostante il termine è stato utilizzato anche a seguito degli sviluppi e delle sperimentazioni tecnologiche della fine del XX secolo accostandosi appunto al termine multimediale e indicando così quella pratica di mettere in scena una performance che ricorre alle nuove tecnologie impiegandole in termini linguistici, come elementi che concorrono a determinare la narrazione e non come semplici strumenti.

Il termine multimediale, in relazione agli sviluppi tecnologici degli ultimi anni, è il primo in ordine di tempo a essere apparso e quello forse che precede l'idea stessa di digitale. Accanto a esso si sono susseguite differenti terminologie che hanno cambiato la concezione di come considerare diversi media all'interno di un unico prodotto e tra prodotti, termini come transmediale, intermediale, ipermediale fino al più recente ibridazione, che è quasi l'antitesi di multimediale.

D'altra parte il concetto di multimedialità, prima di tutti gli altri, ha fatto emergere problematiche nel contesto delle arti performative, che si sono ritrovate a interrogarsi su quale sia la propria specificità, a mettere in questione il concetto "dal vivo" sempre più sovrastato dal concetto "mediatizzato". Quali sono le specificità delle arti performative? È ancora possibile rintracciarle o si sono perse assieme al flusso digitale che avrebbe annientato, come da più parti si sostiene, il concetto stesso di medium?

Parte prima – Sezione B: Alle origini della multimedialità nello spettacolo

Una volta chiarite le problematiche filosofiche che concernono la drammaturgia multimediale ci si interrogherà sulle origini e sugli sviluppi storici sino ad arrivare agli esiti della contemporaneità. In particolare lo studio della parte storica sarà articolato su:

1. Richard Wagner e le origini della multimedialità;
2. I nuovi percorsi delle avanguardie storiche tra arti figurative, teatro e teatralità;
3. Le prime innovazioni multimediali sulla scena: Edward Gordon Craig, Adolphe Appia, Erwin Piscator;
4. Il nuovo spazio scenico: Josef Svoboda e lo spazio psicoplastico e della luce;
5. Videoarte e videoteatro.
6. Dal video elettronico al video digitale in scena.
7. Nuove tecnologie di progettazione multimediale sulla scena contemporanea: la rete, i dispositivi portatili, l'interaction design, la realtà aumentata, l'intelligenza artificiale.

Programma

Parte prima sezione C. Focus: il video projection mapping come scenografia digitale e installazione video

Il video projection mapping: origini e applicazioni. Il video projection mapping sulla scena delle arti performative. Il video projection mapping e le tecnologie di interaction design. Il video projection mapping e lo spazio urbano: la drammaturgia urbana, nuova forma di racconto.

Parte seconda: workshop – progettare un'installazione multimediale scrivendone la drammaturgia

Ricorrendo alla tecnica di video projection mapping, un'applicazione di realtà aumentata che utilizza la modellazione e la videoproiezione digitale per sovrapporre immagini e animazioni a oggetti fisici e volumi, adattandoli alla superficie prescelta, lo studente potrà sviluppare un proprio progetto di drammaturgia multimediale per un'installazione di video projection mapping. Di seguito l'iter:

- Le fasi di realizzazione di un progetto di video projection mapping.
- Conoscere e utilizzare un videoproiettore digitale.
- L'immagine e il video digitale. Software per l'elaborazione di immagini e video.
- Progettazione scenica: preparare e presentare un progetto, sviluppare l'idea drammaturgica, scegliere o costruire la superficie di proiezione.
- La scrittura per fasi della drammaturgia multimediale
- Il rilievo fotografico, le maschere e la progettazione di contenuti visivi.
- Software per il video projection mapping.
- La realizzazione e la proiezione del contributo video finale.
- Dimostrazione di un set-up tecnico per la realizzazione dell'installazione.

Testi consigliati, bibliografia

Bibliografia per la parte teorica del corso

1. Monteverdi A.M., Leggere uno spettacolo multimediale, Roma: Dino Audino, 2020.
 2. Sansone V., Scenografia digitale e interattività. Il video projection mapping nuova macchina teatrale della visione, Roma: Aracne, 2021.
 3. Balzola A., Monteverdi A.M., Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi ed estetiche delle arti del nuovo millennio, Milano: Garzanti, 2004. (Limitatamente a "Introduzione"; ai seguenti saggi "Seconda parte – Verso la sintesi digitale e la genesi multimediale delle arti": Verso una drammaturgia multimediale, Per un teatro tecnologico).
 4. Materiali didattici e saggi forniti su classroom.
 5. Materiale audiovisivo mostrato nel corso delle lezioni.
-