DRAMMATURGIA MULTIMEDIALE
a.a. 2024/25

prof.ssa Cinzia Pietribiasi

Risultati di apprendimento:
Al termine del corso gli studenti avranno strumenti critico-teorici e sperimentali utili alla progettazione, sviluppo e creazione di una performance multimediale.
Si affronteranno i concetti di interattività, immersività e virtualità. Il corso presenterà alle studentesse e agli studenti esempi storici e recenti di opere d'arte digitale e interattiva da cui prendere spunto per la realizzazione di un'opera originale. Allo studio e all'analisi di pratiche di lavoro di artisti italiani e stranieri, seguirà la parte pratica di progettazione e realizzazione di un'opera (performance audio-video anche interattiva)

Contenuti dell'unità formativa:
Le lezioni saranno divise in 2 parti: una parte teorica e una pratica.
La parte teorica sarà organizzata in forma di lezioni frontali finalizzate all'analisi di opere nonché all'introduzione critica di elementi concettuali legati all'interazione uomo-macchina. La parte pratica sarà dedicata alla programmazione interattiva nonché alla progettazione installativa e performativa dei lavori degli studenti e delle studentesse. La parte pratica avrà al centro un laboratorio di ricerca di corpo virtuale e corpo reale - pratica performativa e programmazione di sensori.

Parte teorica:
La drammaturgia multimediale dai primi esperimenti degli anni sessanta al post-drammatico e al post-internet dei giorni nostri

Parte pratica:
basi tecniche programmazione con software MaxMSP/Jitter
Interazione audio-video
Protocolli di comunicazione: MIDI, OSC, UDP
Touch designer e sensori
Tecniche di computer vision e acquisizione dati di movimento tramite AI
Dispositivi connessi e interattività: smartphone e streaming in tempo reale

Letture e altre risorse/strumenti didattici consigliati o richiesti:
Matt Coloquhoun, Narciso, Storia del selfie da Caravaggio a Kim Kardashian, Nero, 2023
Marco Mancuso, Chimera. Il Corpo Espanso per una nuova ecosofia dell'arte, Mimesis 2023
M. Trevisan, Ars Factiva. La bellezza dell'inutile. Libri Scheiwiller, 2021
E. G. Rossi, Mind the gap. La vita tra bioarte, arte tecnologica e post internet. Postmedia Books, Milano, 2020
D. Quaranta, Media, New Media, post media. Postmedia Books, 2018
Sally O'Reilly, Il corpo nell'arte contemporanea, Einaudi, 2011