abapa

accademia
belle arti
palermo

Anno accademico 2025-26

DIPARTIMENTO DIPA

Corso diploma di II livello Nuovi Linguaggi dell'Animazione, dell'Illustrazione e del Fumetto

Insegnamento Drammaturgia multimediale cfa 6 cod ABTEC38

Docente Cinzia Pietribiasi settore

Numero di ore riservate alle lezioni Numero 62,5

di ore riservate allo studio personale

Anno di corso 2025-26

Sede di svolgimento delle lezioni Spazio Nuovo 1 / Blu Cobalto

Metodi di valutazione Esercitazioni nel corso del semestre, esame orale con presentazione di un progetto multimediale

Semestre primo

Contatti, mail docente cinzia.pietribiasi@abapa.education

Orario di ricevimento degli studenti su richiesta via mail

abapa
accademia
belle arti
palermo

Organizzazione della didattica	Il corso unisce teoria, analisi e pratica in tre moduli: Analisi e visione critica di opere multimediali; Scrittura scenica e relazioni tra parola, immagine, suono e spazio; Laboratorio progettuale per la creazione di brevi performance o progetti multimediali. Le lezioni alternano visione di opere, discussione e sperimentazione; è richiesta la partecipazione attiva.
Programma	Il corso esplora la drammaturgia come costruzione di senso attraverso media differenti, interrogando i processi di ibridazione tra parola, immagine, suono e spazio. Partendo dal concetto di multimedialità narrativa, si indaga come i linguaggi contemporanei — dal teatro alla videoarte, dall'animazione al fumetto performativo — producano forme ibride di racconto e presenza. Contenuti principali: Definizioni di drammaturgia e multimedialità: dal teatro di ricerca ai linguaggi digitali. Il concetto di "dispositivo scenico" e la nozione di "montaggio" tra media. La figura dell'autore come compositore di relazioni. Dal testo poetico alla performance: traduzione intermediale e trasposizione visiva.L'uso del suono e della voce come drammaturgia invisibile. Il rapporto tra disegno, immagine in movimento e azione scenica. Strategie di ibridazione tra animazione analogica e digitale, fumetto e live cinema. Analisi di casi studio: Agrupación Señor Serrano, Birdie, The Mountain Robert Lepage, Katie Mitchell, Rimini Protokoll, Merce Cunningham / BIPED, Daito Manabe, Kentridge, Kentridge + Handspring Puppet Company, Laurie Anderson, Rabih Mroué, Compagnia Motus. Esempi di fumetto performativo, illustrazione animata e visual storytelling multimediale. Esercitazioni previste:Traduzione poetica intermediale: da un testo breve a una micro-performance multimediale. Montare il mondo – in stile Agrupación Señor Serrano: creazione collettiva di una piccola macchina scenica che intrecci video, oggetti, parola e suono. Progetto finale: elaborazione di una breve drammaturgia visiva personale o di gruppo (5–10 min), con concept scritto e documentazione del processo creativo.

Programma

Testi consigliati, bibliografia

Emanuele Quinz, Il cerchio invisibile.
Anna Maria Monteverdi, Leggere uno spettacolo multimediale, Dino Audino.
Sally O’Reilly, Il corpo nell’arte contemporanea, Einaudi.
Marco Mancuso, Chimera. Visioni artistiche e prospettive tecnologiche del postdigitale, Mimesis.
Chiara Canali, Tecno-socialità. L’arte ai tempi del web, Silvana Editoriale.
Giuliana Bruno, Atlante delle emozioni.
Chandra Livia Candiani, La bambina pugile ovvero la precisione dell’amore.
Agrupación Señor Serrano – materiali video e cataloghi dei progetti.
Laurie Anderson, Stories from the Nerve Bible.
William Kentridge, Six Drawing Lessons, Harvard University Press.
Rimini Protokoll, Situations Rooms.
Daito Manabe, Rhizomatiks Research (progetti multimediali online).
Compagnia Motus, MDLSX (testo e performance).
Kate Tempest, Let Them Eat Chaos (spoken word e poesia performativa).