

ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI BARI

a.a. 2023/2024

Programma didattico: ABTEC40 - Multimedialità per i beni culturali

(NTA, 125 ore)

prof. Donato Maniello

Programma del corso

Il corso prevede di fornire gli strumenti metodologici e critici di applicazione delle nuove tecnologie multimediali applicate ai beni culturali affinché il singolo studente sia in grado di elaborare progetti efficaci per lo sviluppo di specifiche forme di recupero e/o trasmissione di conoscenze. Si forniranno agli studenti gli strumenti metodologici, teorici e pratici relativi agli spazi sensibili aumentati per tramite delle tecnologie digitali, affinché siano in grado di elaborare contenuti efficaci per lo sviluppo e comprensione di varie forme del sapere. Questi contenuti serviranno per progettare l'*edutainment* ovvero l'*entertainment* (il divertimento) al fine *educational* (educativo) in quanto consentono di avere un potente strumento di comunicazione plasmabile in ambienti tecnologicamente sensibili al video, al video digitale e, più in generale, all'ambito dei beni culturali. Il trasformare tali contenuti in *ecosistema della memoria* porta con sé anche una grande responsabilità legata al messaggio, alla sua qualità e scientificità soprattutto quando è il bene artistico e culturale ad esserne coinvolto. Per comunicare correttamente è necessario conoscere gli strumenti a disposizione per comprenderne limiti e potenzialità. Per questo motivo la rappresentazione digitale, nel suo assunto di riprodurre e rielaborare la realtà, sarà utilizzata come strumento interdisciplinare che permetterà di rendere “nel presente” qualità altrimenti invisibili e ciò per guidare gli studenti nella comprensione di qualunque espressione della nostra civiltà mediata dalle tecnologie informatiche e mediale, per la sua comprensione e comunicazione didattica. Le possibilità offerte dalle tecnologie hanno infatti ampliato e modificato il concetto di spazio, creando modalità del tutto nuove di fruizione e ancora in via di definizione. La multimedialità, attraverso la compresenza e interazione di più livelli informativi, e l'utilizzo di più canali sensoriali, consente l'acquisizione di nuove conoscenze finalizzate alla realizzazione di installazioni audiovisive e multimediali interattive. Ciò favorisce la sperimentazione artistica applicata a vari settori delle arti visive digitali a favore di un'utenza diversificata presente in scuole, musei, strutture espositive, laboratori didattici. La trasversalità di approccio del corso avrà inoltre finalità di sperimentare in modalità laboratoriale non solo tecnologie digitali attuali, ma l'ibridazione tra queste, considerando anche gli aspetti psicologici della percezione e le relative criticità che le tecnologie informatiche hanno in relazione al loro utilizzo. Per questo motivo le conoscenze teoriche e competenze pratico-progettuali si fonderanno in un progetto didattico volto alla creazione di contenuti indirizzati a favorire l'avvicinamento al sapere non solo finalizzato a mediare il patrimonio artistico e culturale, ma anche per integrarlo in una coscienza critica e sociale. Gli studenti saranno così in grado di avvinare e praticare un modello relazionale di *tecnocultura* intesa sia come consapevolezza culturale dell'impatto tecnologico sia come metodo che “coltiva” armonicamente l'innovazione tecnologica anziché imporla unilateralmente con una logica puramente economica e autoreferenziale¹. In questo modo, e alla luce delle istanze di innovazione/criticità presenti negli strumenti digitali contemporanei, sarà possibile

¹ Raimon Panikkar, *La realtà cosmoteandrica* (Milano: Jaca Book, 2004).

² Paolo Rosa, "Dai musei di collezione ai musei di narrazione," *Disegnarecon – Tecnologie per la comunicazione del patrimonio culturale* 4, n. 8,

sperimentare percorsi didattici innovativi nell'ambito dei beni culturali e musei, così da progettare l'esperienza come un *unicum*: più vicina cioè ad un evento performativo e in quanto tale indissolubilmente legata al luogo². Inoltre la biografia degli oggetti attraverso la multimedialità delle indagini multispettrali, consente di fornire ulteriori possibilità di indagine per il racconto del bene culturale.

Bibliografia obbligatoria

Adriano Fabris, *Etica per le tecnologie dell'informazione e delle comunicazioni* (Roma: Carrocci, 2018).

Donato Maniello, *Augmented Heritage: dall'oggetto esposto all'oggetto narrato*. (Brienza: Le Penseur, 2023).

Massimo Malagugini, *Allestire per comunicare. Spazi divulgativi e spazi persuasivi* (Milano: Franco Angeli, 2022).

Raffaella Trocchianesi, *Design e narrazioni per il patrimonio culturale* (Santarcangelo di Romagna: Maggioli, 2014).

Dispensa Didattica

Bibliografia consigliata

Riccardo Falcinelli, *Figure. Come funzionano le immagini dal Rinascimento a Instagram* (Torino: Einaudi, 2020).

Pamela Bianchi, *Dressing Up Spaces* (Milano: Postmedia books, 2021).

Metodi didattici

Lezioni frontali teoriche, analisi pratiche, workshop, laboratorio.

2 Novembre 2023

prof. Donato Maniello

² Paolo Rosa, "Dai musei di collezione ai musei di narrazione," *Disegnarecon – Tecnologie per la comunicazione del patrimonio culturale* 4, n. 8, (2011): 129-38, doi: 10.6092/issn.1828-5961/2578.