



ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI NAPOLI

## **Progettazione Multimediale - Prof. Luigi Affuso**

BIENNIO: DIDATTICA DELL'ARTE E MEDIAZIONE CULTURALE DEL PATRIMONIO

*“Il settore ha per oggetto le metodologie di applicazione delle tecnologie informatiche e medialità alla produzione artistica ed estetica, dagli ambiti installativi a quelli performativi, dagli ambienti tecnologicamente sensibili al video, al video digitale e, più in generale, agli ambiti espressivi che, per attenzione e propensione, si muovono nei territori di giunzione e trasversalità dei linguaggi e dei codici comunicativi. Essi sono affrontati in un'ottica prevalentemente progettuale, metodologica e applicativa, senza trascurare gli aspetti organizzativi e realizzativi.”*

**PROGRAMMA DEL CORSO** - A.A. 2024/2025 - 100 ore - 8 C.F.A.

Il corso propone una disamina sull'utilizzo delle nuove tecnologie nel campo dell'arte e delle metodologie didattiche.

Nella prima parte del corso sarà approfondito l'uso dei linguaggi multimediali, con particolare attenzione all'evoluzione e all'interazione tra Arte e discipline STEM. Successivamente saranno analizzati alcuni progetti e metodologie di progettazione ispirati a Bruno Munari, dai quali lo studente potrà trarre spunto per la realizzazione del proprio progetto.

La seconda parte del corso è dedicata alla progettazione di un elaborato o prototipo su un tema a scelta dello studente, riguardante: le STEAM, l'audiovisivo (cortometraggio), i musei e i media digitali, oppure un tema didattico (UDA - Unità di Apprendimento), con riferimento anche agli obiettivi dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile. I progetti possono essere realizzati anche in gruppo, composto da un massimo di quattro studenti.

### **OBIETTIVI**

- Capacità di analisi critica dei linguaggi multimediali.
- Acquisizione di strumenti metodologici e applicazione delle nuove tecnologie multimediali.
- Capacità di elaborazione creativa e progettuale nei campi dei nuovi media e delle STEAM.

### **ELABORATI FINALI RICHIESTI E PROVA D'ESAME:**

La prova d'esame consiste nella presentazione e nella discussione critica del progetto, basato sul tema scelto dall'allievo e approvato durante il corso, con riferimenti alla bibliografia.

### **SITOGRAFIA E DOCUMENTI**

Durante il Corso saranno suggeriti Web-link e fornita documentazione e dispense da scaricare dal Repository dedicato del Corso di Progettazione Multimediale

## **BIBLIOGRAFIA**

### Manuali:

- L. Affuso, *Manuale di Progettazione multimediale (dispensa, slide)*
- *Live Audiovisual Performance. Guida alla progettazione della performance audiovisiva*, NABA – Nuova Accademia di Belle Arti, Milano Media Design e Arti Multimediali 2017
- S. Bordini, *Arte Elettronica*, ART DOSSIER N.156, Giunti, Firenze- Milano 2002
- B. Munari, *Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale*, Ed. Laterza, Bari-Roma 1996
- L. Wallach-Kloski , N. Kloski ), *Guida alla stampa 3D. Hardware, software e servizi per un ecosistema di additive manufacturing*, Editrice tecniche nuove, Milano 2021

### Riferimenti teorici

- Balzola, P. Rosa, *L'arte fuori di sé. Un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli Editore, Milano 2019 (pagine scelte)
- G. Xhaet, *#CONTAMINATI*, Connessioni tra discipline, saperi e culture, Hoepli
- Studio Azzurro, *Dai Musei di Collezione ai Musei di Narrazione di*
- G. Totaro a cura di, *Arte e creatività digitale per la costruzione di un immaginario complesso*  
Noema Online Education: <https://e-lab.space/> © 2020 Noema