



Ministero Istruzione Università e Ricerca  
Dipartimento per l'Università, l'Alta Formazione  
Artistica, Musicale e Coreutica e per la Ricerca

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNABOLOGNA



**Prof.** Daniele Campagnoli

**Materia di insegnamento**

Multimedialità per i beni culturali

**Ricevimento**

lunedì o giovedì da concordare con il docente

**Contatto e-mail**

[daniele.campagnoli@ababo.it](mailto:daniele.campagnoli@ababo.it)

**Programma della materia**

Il corso intende introdurre lo studente alla conoscenza degli studi, delle esperienze e delle modalità di utilizzo della multimedialità e delle tecnologie avanzate associate ai nuovi media nell'ambito della valorizzazione e promozione del patrimonio artistico e culturale e in ambito museale. Attraverso l'attività pratica di laboratorio lo studente potrà sviluppare competenze e capacità tecniche per l'ideazione e la progettazione di supporti e percorsi multimediali specifici per i beni culturali.

Obiettivo del corso è la realizzazione di un percorso multimediale dedicato ad alcune opere scelte dalle collezioni permanenti di Musei o Gallerie presenti sul territorio, sotto forma di eBook per dispositivi mobile proposto al pubblico.

**Parte introduttiva**

Gli studenti saranno introdotti alle teorie elaborate riguardo la nascita, l'evoluzione e la definizione della multimedialità nella contemporaneità con uno specifico approfondimento su studi e ricerche inerenti l'applicazione della multimedialità nel settore dei beni culturali. Particolare attenzione sarà rivolta alla analisi dei media e delle innovazioni tecnologiche che hanno contribuito a modificare il rapporto fra il museo ed il pubblico (applicativi mobile, postazioni touchscreen, gallerie virtuali, realtà aumentata, QR code, ecc.).



Ministero Istruzione Università e Ricerca  
Dipartimento per l'Università, l'Alta Formazione  
Artistica, Musicale e Coreutica e per la Ricerca

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

BOLOGNABOLOGNA

Gli aspetti di carattere teorico e metodologico saranno presi in esame assieme al docente attraverso case history ed esperienze di utilizzo della multimedialità in musei, istituzioni culturali, enti, eventi, associazioni nel settore artistico e del patrimonio culturale.

**Laboratorio pratico**

Gli studenti, suddivisi in gruppi, saranno guidati nell'ideazione, progettazione e produzione di un eBook dedicato ad alcune opere d'arte, ad una mostra o ad un contenuto artistico. L'attività di laboratorio si articola in una presentazione e discussione collettiva di idee e proposte, nella suddivisione in gruppi e nella definizione di ruoli per ogni singolo studente, nello sviluppo del progetto alternando momenti di confronto ed elaborazione collettivi e momenti di lavoro di gruppo o individuale.

La realizzazione dell'eBook avverrà nell'ambito del workshop *Nuove forme di editoria digitale applicate al patrimonio culturale*, pensato come modulo integrativo al corso.

**Presentazione**

Il momento conclusivo prevede la presentazione del progetto in un contesto espositivo reale o su web. Gli studenti dovranno occuparsi della definizione delle modalità di presentazione individuando e definendo il luogo, le tempistiche, gli aspetti logistici e tecnici legati alla visione del video realizzato.

**Bibliografia**

A. Calvani (a cura di), Principi di comunicazione visiva e multimediale , Carrocci Editore, 2011.

M. McLuhan, Capire i media. Gli strumenti del comunicare , Il Saggiatore, Milano, 2011.

G. Vitale, Design di sistema per le istituzioni culturali , Zanichelli, 2013.

G. Vitale, Il museo visibile , Lupetti Editore, 2010.

C. Ferrara, La comunicazione dei beni culturali , Lupetti Editore, 2007.

Saranno inoltre forniti articoli e dispense relativi agli argomenti trattati ed una sitografia per approfondire e visionare i materiali e contributi video e multimediali che saranno presentati durante il corso.

**Profilo professionale**

Video e multimedia designer, educatore museale e docente specializzato nell'utilizzo del linguaggio audiovisivo e della multimedialità nel campo della comunicazione e didattica dell'arte.

Collabora da anni con musei ed istituzioni culturali curando la realizzazione di contenuti video e la progettazione di allestimenti multimediali, piattaforme web e applicativi. Si occupa inoltre di ideazione di percorsi educativi e laboratori sviluppati attraverso strumenti e contenuti digitali.

Svolge attività di ricerca e sperimentazione di nuove tecnologie e linguaggi multimediali applicati a progetti e percorsi educativi ed allestimenti per musei, enti, istituzioni culturali e privati.

Bologna 5 settembre 2018