



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

d.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 dedicata ad alcune opere d'arte. 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 museo: progettare un eBook per la mediazione dell'opera d'arte*, 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 il MAMBo – Museo d'Arte Moderna di Bologna curando la documentazione video di percorsi, laboratori, progetti speciali, mostre ed eventi; si occupa inoltre di ideazione e conduzione di percorsi e laboratori sviluppati attraverso il video e la multimedialità.

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 20 settembre 2017