

ACCADEMIA DI BELLE ARTI G. CARRARA – BERGAMO

anno accademico	2022-23
codice dell'insegnamento	/
nome dell'insegnamento	Tecniche audiovisive per il web
docente	Daniele Maffeis
tipologia dell'attività formativa	<i>Caratterizzante per ACM</i>
settore scientifico disciplinare	ABTEC42
CFA	9
semestrale /annuale	<i>annuale</i>
totale ore insegnamento	112.5
ore di lezione / settimane	5/22

Nome docente e contatti

Daniele Maffeis, danielemaffeis@gmail.com

Obiettivi formativi

- Fornire gli strumenti teorico-pratici per dare forma a un'idea progettuale attraverso l'integrazione di contenuti audiovisivi in un ipertesto interattivo;
- Acquisire una coscienza critica riguardo le specificità mediali di audiovisivo e ipertesto, e le potenzialità conseguenti a una loro integrazione consapevole;
- Stimolare la riflessione sul ruolo dell'utente nell'esperienza di navigazione: *user-experience*, agenzialità e suo potenziale ruolo attivo nell'esplorazione/co-costruzione dell'ipertesto;
- Acquisire le competenze tecniche per creare contenuti audiovisivi online sfruttando piattaforme, codici e linguaggi che garantiscano conformità agli standard, massima usabilità cross-browser e semplicità di implementazione.

Prerequisiti (propedeuticità)

Auspicabile conoscenza di base di Html, Css, principali software di postproduzione per immagini e video.

Contenuto del corso

Analizzeremo l'ampia fenomenologia dell'audiovisivo nel panorama del web contemporaneo per riflettere su codici, linguaggi, finalità e potenzialità creative. La discussione di casi di studio che vanno dalla *net-art* all'*hacktivism*, dall'*info/edutainment* a progetti commerciali, dal *gaming online* al metaverso sarà funzionale a stimolare un approccio critico che permetta di piegare tecniche, stili e approcci differenti alle necessità del percorso artistico di ogni studentessa e studente.

Partiremo da una rassegna delle **piattaforme web e social network** dedicati alla pubblicazione e condivisione di contenuti multimediali. Analizzeremo: casi studio e best practices per un utilizzo creativo/artistico; modalità di fruizione e tipologia di pubblico;

norme di copyright e tutela del diritto d'autore; possibilità di personalizzazione dell'interfaccia e dell'esperienza utente; presenza di inserzioni pubblicitarie e possibilità di monetizzazione.

Procederemo con l'analisi del più ampio spettro di possibilità offerte dalla diretta manipolazione della **grammatica di base dell'ipertesto**: codice Html, Css e Javascript. Sperimentiamo come un ipertesto si presti a ridefinire alcune delle **specificità mediali dell'audiovisivo tradizionale** introducendo una gestione della temporalità e della spazialità che consente tipologie inedite di narrazione e sperimentazione visiva.

Particolare attenzione verrà dedicata all'**esperienza di navigazione dell'utente** e alla problematizzazione del suo ruolo di co-costruttore dell'esperienza audiovisiva. Si sperimenteranno in tal senso forme di **delega all'utente** di elementi fondanti del linguaggio audiovisivo: montaggio, movimenti di camera, costruzione della sceneggiatura.

Sul fronte tecnico passeremo in rassegna le diverse possibilità di integrazione multimediale offerte dalla libreria javascript *three.js*: composizione spaziale dei contenuti, alterazioni del playback e della temporalità lineare tramite utilizzo creativo di scrolling, skipping e altri input dell'utente, contenuti 3d interattivi, ambienti immersivi e navigabili, gaming online, implementazione di visore vr, interazione con webcam dell'utente, etc.

Testi di riferimento (bibliografia per l'esame)

- *Software Culture*, Lev Manovich, Edizioni Olivares, edizione italiana, 2010.
- *Networking. La rete come arte*, Tatiana Bazzichelli, prefazione di Derrick de Kerckhove, postfazione di Simonetta Fadda, Costa & Nolan, 2006
- *Softimage: Towards a New Theory of the Digital Image*, Ingrid Hoelzl, Remi Marie, Intellect Ltd, 2015.
- *Artificial hells: participatory art and the politics of spectatorship*, Claire Bishop, Verso Books, 2011.
- *The Art Happens Here: Net Art Anthology*, Michael Connor, Aria Dean, Dragan Espenschied, Rhizome, edizione Inglese, 2019
- Dispense e playlist di tutorial forniti dal docente

Metodi didattici

Le lezioni avranno un **approccio laboratoriale e dialogico** che si alimenterà di discussioni di classe, lavori in piccoli gruppi ed esercitazioni pratiche.

Sarà chiesto di formulare un progetto personale o di gruppo che dia forma ad una drammaturgia personale, un immaginario visivo o un'argomentazione teorico-concettuale, con l'obiettivo di **accompagnare studenti e studentesse nella maturazione del loro percorso artistico individuale**.

Si partirà dalla progettazione 'astratta' dell'ipertesto inteso come organizzazione complessa di contenuti percorribile dall'utente secondo molteplici direzioni (mappa dei collegamenti, struttura gerarchica, analisi del flusso delle informazioni, progettazione di storyboard).

Solo in un secondo momento si passerà all'implementazione tecnica. A tal fine si realizzeranno affondi tecnici intensivi che verranno registrati tramite *screencapture* e messi a disposizione degli studenti.

Modalità della verifica del profitto

Discussione del progetto collettivo/individuale e approfondimento teorico dello stesso. Un libro a scelta dalla bibliografia consigliata.

Note

Per essere ammessi all'esame e conseguire i relativi crediti è obbligatoria la frequenza alle lezioni nella misura minima del 75% sul totale delle lezioni. Nel caso di studenti lavoratori che presentino la documentazione per l'esonero dalla frequenza, verrà studiato in accordo con il docente un programma alternativo.

Lingua di insegnamento: italiano

Eventuali altre note

Orario delle lezioni

Corso annuale – Mercoledì 9:00-12:50

Orario di ricevimento

Il docente riceve al termine delle lezioni