



UNIVERSITÀ
degli STUDI
di CATANIA

DIPARTIMENTO DI SCIENZE UMANISTICHE
Corso di laurea magistrale in Comunicazione della cultura e
dello spettacolo
Anno accademico 2021/2022 - 2° anno

FORME DELLO SPETTACOLO MULTIMEDIALE

L-ART/05 - 6 CFU - 1° semestre

Docente titolare dell'insegnamento

VITTORIO FIORE

Email: vitfiore@gmail.com

Edificio / Indirizzo: piazza Federico di Svevia sn

Telefono: 0931489455

Orario ricevimento: mercoledì 9,00 -14,00 e su appuntamento

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso mira a fornire allo studente conoscenze dell'arte multimediale, capacità interpretative verso uno spettacolo tecnologico, e di comprensione delle potenzialità del medium e delle finalità drammaturgiche della sua scelta.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELL'INSEGNAMENTO

- lezioni frontali,
- lezioni di esperti,
- spettacoli a teatro e discussioni critiche,
- prove in itinere

Qualora l'insegnamento venisse impartito in modalità mista o a distanza potranno essere introdotte le necessarie variazioni rispetto a quanto dichiarato in precedenza, al fine di rispettare il programma previsto e riportato nel syllabus.

PREREQUISITI RICHIESTI

Avere acquisito conoscenze minime di storia del teatro e del cinema.

FREQUENZA LEZIONI

Facoltativa

CONTENUTI DEL CORSO

Il corso vuole affrontare progetti che, attraverso ri-mediazioni sperimentali, sviluppino drammaturgie digitali a partire da casi storici e storicizzati che utilizzano la luce come materiale a valenza drammaturgica per allestimenti performativi. Si tratta di spettacoli in cui si elaborano sovrapposizioni tra virtuale ed esistente, in linea con l'ormai avviato superamento dei confini tra generi e linguaggi espressivi, anche in totale assenza di corpi e parole.

In particolare il corso affronterà il videoclip e la video-arte per passare al video-teatro; esaminerà - attraverso la lettura di casi studio - sperimentazioni di varie forme di intermedialità, connessioni tra cinema e teatro, e le più recenti installazioni di *Video Projection Mapping* e di *Interactive stage*. Di tali opere saranno analizzate le relazioni esistenti tra video e *location*, individuando le differenze fra spazio reale e spazio virtuale, tra realtà aumentata e spettacolarità interattiva. In particolare il video-mapping permette, attraverso un linguaggio esclusivamente iconico e sonoro, di modificare in modo dinamico e virtuale la superficie di architetture, spazi urbani (ma anche corpi e volti) esaltandone il potenziale figurativo, appropriandosi della storia identitaria, incidendo tracce profonde nella memoria collettiva attraverso un processo di lettura e accettazione dei luoghi, in pieno accordo con le acclamate teorie del teatro del '900.

TESTI DI RIFERIMENTO

A. *Video-teatro, new media, performing media* (3 CFU)

Testi:

- A. Pizzo, *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, Torino, Accademia University Press, 2013, pp. 2-42.
- V. Fiore, L. Ruzza, *Luce artificiale e paesaggio urbano. Raccontare il territorio con nuove tecnologie*, Siracusa, LetteraVentidue, 2012, pp. 153.
- J. Malvezzi, *Remedi-Action. Dieci anni di videoteatro italiano*, Milano, Postmediabooks, 2015, pp. 7-97.
- A.M. Monteverdi, *Leggere uno spettacolo multimediale*, Roma, Dino Audino, 2020, pp. 156.

B. *Teatro e Tecnologie della luce* (1 CFU)

Testo:

- F. Crisafulli, *Luce attiva. Questioni della luce nel teatro contemporaneo*, Titivillus, 2007, pp. 7-88, 129-171.

C. *Nuove tecnologie della visione: casi studio* (2 CFU)

Testi (1 a scelta dello studente dai seguenti):

- A. M. Monteverdi, *Il teatro di Robert Lepage*, Biblioteca Franco, Pisa, Serantini, 2005, pp. 11-24,

73-141.

- A. Balzola, *La scena tecnologica. Dal video in scena al teatro interattivo*, Roma, Dino Audino, 2011, pp. 41-49, 51-59, 65-69, 71-79; 81-89; 99-107.

- N. Pittaluga, V. Valentini, *Studio Azzurro, Teatro*, Milano, Contrasto, 2012, pp. 6-67.

Si ricorda che, ai sensi dell'art. 171 della legge 22 aprile 1941, n. 633 e successive disposizioni, fotocopiare libri in commercio, in misura superiore al 15% del volume o del fascicolo di rivista, è reato penale.

Per ulteriori informazioni sui vincoli e sulle sanzioni all'uso illecito di fotocopie, è possibile consultare le Linee guida sulla gestione dei diritti d'autore nelle università (a cura della Associazione Italiana per i Diritti di Riproduzione delle opere dell'ingegno - AIDRO).

I testi di riferimento possono essere consultati in Biblioteca.

Stralci di testo e articoli saranno forniti raccolti in dispensa dal docente o sulla piattaforma *Studium* in libera consultazione.

ALTRO MATERIALE DIDATTICO

Altri materiali per lo studio e l'approfondimento dei contenuti trattati durante il corso potranno essere forniti attraverso la piattaforma Studium.

PROGRAMMAZIONE DEL CORSO

	Argomenti	Riferimenti testi
1	A1. Drammaturgia digitale	A. Pizzo, <i>Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo</i> , Torino, Accademia University Press, 2013, pp. 2-42.
2	A2. Multimedialità: concetto, definizioni	A.M. Monteverdi, <i>Leggere uno spettacolo multimediale</i> , Roma, Dino Audino, 2020, pp. 156.
3	A.3 Nascita della video arte	J. Malvezzi, <i>Remedi-Action. Dieci anni di videoteatro italiano</i> , Milano, Postmediabooks, 2015, pp.7-97.
4	A4. Nascita del videoteatro	J. Malvezzi, <i>Remedi-Action. Dieci anni di videoteatro italiano</i> , Milano, Postmediabooks, 2015, pp.7-97. A.M. Monteverdi, <i>Leggere uno spettacolo multimediale</i> , Roma, Dino Audino, 2020, pp. 156.
5	A5. C. Nuove tecnologie della visione: casi studio: Krypton, il teatro di Giancarlo Cauteruccio	A. Balzola, <i>La scena tecnologica. Dal video in scena al teatro interattivo</i> , Roma, Dino Audino, 2011, pp.65-69.

6	B. Teatro e Tecnologie della luce	F. Crisafulli, Luce attiva. Questioni della luce nel teatro contemporaneo, Corazzano (Pisa), Titivillus, 2007, pp. 7-88; 129-171.
7	A6. Video-teatro, new media, performing media . Casi studio: Studio Azzurro	V. Fiore, L. Ruzza, Luce artificiale e paesaggio urbano. Raccontare il territorio con nuove tecnologie, Siracusa, LetteraVentidue, 2012, pp. 153; A. Balzola, La scena tecnologica, pp.41-49
8	A7. Performing media. Videomapping	V. Fiore, L. Ruzza, Luce artificiale e paesaggio urbano. Raccontare il territorio con nuove tecnologie, Siracusa, LetteraVentidue, 2012, pp. 153.
9	A.8 Dal teatro al cinema 1	J. Malvezzi, Remedi-Action. Dieci anni di videoteatro italiano, Milano, Postmediabooks, 2015, pp.7-97.
10	A.9 Dal teatro al cinema 2	J. Malvezzi, Remedi-Action. Dieci anni di videoteatro italiano, Milano, Postmediabooks, 2015, pp.7-97.
11	C1 Nuove tecnologie della visione: Casi studio, Del Bosco e Varesco, Sambin,	J. Malvezzi, Remedi-Action. Dieci anni di videoteatro italiano, Milano, Postmediabooks, 2015, pp.7-97. A. Balzola, La scena tecnologica. Dal video in scena al teatro interattivo, Roma, Dino Audino, 2011, pp.81-89..
12	C2 Nuove tecnologie della visione: Casi studio, Motus, Milo Rau, Señor Serrano, Motus	A. Balzola, La scena tecnologica. Dal video in scena al teatro interattivo, Roma, Dino Audino, 2011, pp.99-107. A.M. Monteverdi, Leggere uno spettacolo multimediale, Roma, Dino Audino, 2020, pp. 156.
13	C3 Nuove tecnologie della visione: Casi studio, Studio Azzurro, Giorgio Barberio Corsetti 1	A. Balzola, La scena tecnologica. Dal video in scena al teatro interattivo, Roma, Dino Audino, 2011, pp.51-59. A.M. Monteverdi, Leggere uno spettacolo multimediale, Roma, Dino Audino, 2020, pp. 156.
14	C4 Nuove tecnologie della visione: Casi studio, Studio Azzurro, Giorgio Barberio Corsetti 2	J. Malvezzi, Remedi-Action. Dieci anni di videoteatro italiano, Milano, Postmediabooks, 2015, pp.7-97.
15	C5 Nuove tecnologie della visione: Casi studio, Robert Lepage	A.M. Monteverdi, Il teatro di Robert Lepage, Pisa, Biblioteca Franco Serantini, 2005, pp. 11-24; 73-141.
16	C6 Nuove tecnologie della visione: Casi studio, Robert Wilson	F. Crisafulli, Luce attiva. Questioni della luce nel teatro contemporaneo, Corazzano (Pisa), Titivillus, 2007, pp. 7-88; 129-171.
17	Conclusione e discussione sulle esercitazioni	

VERIFICA DELL'APPRENDIMENTO

MODALITÀ DI VERIFICA DELL'APPRENDIMENTO

Prova orale

Prova pratica

Una prima prova *in itinere* (pratica realizzata a casa: *breve relazione, bibliografia e power point*) si svolgerà a metà corso e verterà sul modulo C; una seconda prova *in itinere* (orale) si svolgerà in corrispondenza della conclusione del corso (esame) e verterà sui moduli A e B.

La presenza è raccomandata, anche se non obbligatoria.

Si devono intendere vivamente consigliati gli incontri con gli esperti.

Per la valutazione dell'esame si terrà conto della padronanza dei contenuti e delle competenze acquisite, dell'accuratezza linguistica e proprietà lessicale, nonché della capacità argomentativa dimostrata dal candidato.

Conoscenze e competenze necessarie per il raggiungimento della sufficienza all'esame di *Forme dello Spettacolo multimediale*

1. Conoscenze delle tematiche fondamentali della Scena tecnologica multimediale (Video-Arte, Video-Teatro, Rapporto Teatro-Cinema, Video-Mapping, Interaction Design, Intelligenza Artificiale).
2. Adeguata conoscenza delle opere e dei più importanti tecno-artisti trattati nelle lezioni.
3. Capacità di lettura di uno spettacolo tecnologico: processo di ri-mediazione, specificità semiologiche (derivanti dalla natura del medium) e semantiche (derivanti dal trasferimento drammaturgico).
4. Capacità di riconoscimento delle tecnologie adottate, del grado di *interattività e realtà virtuale* e di *adattabilità e aderenza* alle tipologie di palcoscenico o di luogo.

La verifica dell'apprendimento potrà essere effettuata anche per via telematica, qualora le condizioni lo dovessero richiedere.
