# Regia audiovisiva live e multimedia

## Prof. Ermanno Nardi

***OBIETTIVO DEL CORSO E RISULTATI DELL’APPRENDIMENTO ATTESI***

Il corso mira a fornire strumenti per comprendere, analizzare e ragionare in merito al rapporto tra performance live e prodotti digitali.

I confini tra teatro, arte, video e web non sono più così marcati e la conoscenza e la conduzione di progetti e processi a cavallo tra questi diversi ambiti sono diventate competenze fondamentali al fine di essere sempre più competitivi e innovativi.

Al termine dell’insegnamento lo studente sarà in grado di leggere e gestire le diverse componenti e fasi della produzione di uno spettacolo multimediale.

***PROGRAMMA DEL CORSO***

Il corso vedrà una **prima parte** teorica dedicata allo studio e alla lettura di alcune performance e spettacoli multimediali con la visione, analisi e discussione di differenti best practices italiane e internazionali.

La **seconda parte** sarà invece mirata alla produzione di una performance live e multimediale collettiva che sarà presentata a fine corso quale esito del percorso di studio fatto dagli studenti.

***BIBLIOGRAFIA***

A. M. MONTEVERDI, *Leggere uno spettacolo multimediale. La nuova scena tra video mapping, interaction design e Intelligenza Artificiale*, Dino Audino, Roma, 2020. [Acquista da V&P](https://librerie.unicatt.it/scheda-libro/anna-maria-monteverdi/leggere-uno-spettacolo-multimediale-la-nuova-scena-tra-video-mapping-interaction-design-e-intelligenza-artificiale-9788875274467-682196.html)

Il testo sopracitato sarà integrato da articoli, materiale didattico e la visione di alcuni spettacoli multimediali italiani e stranieri indicati a lezione.

Gli studenti non frequentanti dovranno portare la bibliografia sopra indicata e concordare con il docente un’opportuna bibliografia di approfondimento.

***DIDATTICA DEL CORSO***

Il corso prevede lezioni frontali, visione e analisi di materiale audiovisivo e performativo, esercitazioni pratiche.

La didattica sarà inoltre integrata dalla produzione e realizzazione di una performance live e multimediale collettiva che verrà presentata a fine corso dagli studenti, i quali saranno suddivisi in gruppi in base ai diversi interessi e alle differenti competenze.

***METODO E CRITERI DI VALUTAZIONE***

Il voto finale riguarderà per il 50%, attraverso un esame orale, la verifica delle conoscenze e della comprensione del rapporto tra spettacolo live e prodotto digitale. Il restante 50% riguarderà la valutazione della performance live e multimediale prodotta a fine corso e del lavoro fatto in gruppo da ogni singolo studente. Si valuterà la precisione tecnica e formale, l’originalità del prodotto, l’aspetto estetico, la dedizione, l’affidabilità, la partecipazione nei lavori di gruppo, la gestione del processo di produzione.

***AVVERTENZE E PREREQUISITI***

Lo studente dovrà possedere conoscenze di base in relazione alla storia del teatro, delle arti performative, del video e alla cultura contemporanea. Si presuppone interesse e curiosità intellettuale per il rapporto tra performance live e prodotti digitali. È vivamente consigliata la visione integrale di spettacoli multimediali da esperire online o dal vivo. Il docente è disponibile a consigliare un percorso di visione. Si richiede la consultazione periodica della pagina blackboard relativa al corso per comunicazioni, precisazioni e aggiornamenti in merito al programma e ai materiali didattici.

*Orario e luogo di ricevimento degli studenti*

Il docente riceve gli studenti su appuntamento da concordare via e-mail scrivendo a [ermanno.nardi@unicatt.it](mailto:ermanno.nardi@unicatt.it).