

NOME DEL CORSO	PROCESSI E TECNICHE PER LO SPETTACOLO MULTIMEDIALE
TIPOLOGIA (indicare se il corso è obbligatorio oppure se si tratta di un'attività a libera scelta dello studente)	Obbligatorio
CICLO DI STUDIO (indicare se triennio o biennio)	Triennio
ANNO DI INSEGNAMENTO	2025/2026
DURATA DEL CORSO (semestrale o annuale)	Semestrale
CREDITI	4
NOME E COGNOME DELLA PROFESSORESSA/PROFESSORE	Francesco Fonassi
BREVE DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI/FINALITA' DEL CORSO	Il corso prevede l'integrazione di una parte teorica e pratica (progettazione collettiva e individuale) sull'utilizzo delle tecnologie nell'ambito della performance multimediale. Attraverso ascolti ed esempi verranno proposte metodologie e approcci da vari ambiti della scena contemporanea e del '900, su cui confrontarsi e immaginare applicazioni nel percorso di studio degli studenti, sia nell'ambito del live cinema che in quello dell'esecuzione dal vivo per il teatro e la performance.
METODOLOGIA DI INSEGNAMENTO (indicare se in presenza o a distanza)	Presenza
PREREQUISITI	/
PROGRAMMA DEL CORSO	Cos'è una performance multimediale Il suono nozioni base Multimedia e architettura Software Ableton Live: teoria e esercitazioni DSP digital signal processing La videoproiezione Software Resolume: teoria e esercitazioni Il progetto multimediale teoria, esercitazioni e note tecniche note storiche Realizzazione di gruppo di un progetto multimediale
EVENTUALE BIBLIOGRAFIA/SITOGRAFIA	Dispense e web archive a cura del docente
MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME (indicare se, ad esempio, sia necessario preparare degli elaborati specifici per il superamento dell'esame)	Teorico-pratico con elaborati
LINGUA DI INSEGNAMENTO	Italiano



NAME OF THE COURSE	PROCESSI E TECNICHE PER LO SPETTACOLO MULTIMEDIALE
TYPE	Mandatory
CYCLE	First
YEAR OF STUDY WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED (IF APPLICABLE)	2025/2026
SEMESTER/TRIMESTER WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED	Semester
NUMBER OF ECTS CREDITS ALLOCATED	4
NAME OF LECTURER(S)	Francesco Fonassi
LEARNING OUTCOMES	The course includes the integration of a theoretical and practical part (collective and individual planning) on the use of technologies in the context of multimedia performance. Through listening and examples, methodologies and approaches from various areas of the contemporary and 20th century scene will be proposed, on which to compare and imagine applications in the students' study path, both in the field of live cinema and in that of live acts for the theatre and performance.
MODE OF DELIVERY (FACE-TO-FACE/DISTANCE LEARNING ETC.)	Face-to-face
PREREQUISITES AND CO-REQUISITES (IF APPLICABLE)	/
COURSE CONTENT	What is a multimedia performance Sound basics Multimedia and architecture Ableton Live software: theory and exercises DSP digital signal processing Video Projection Resolume Software: theory and exercises The multimedia project: theory, exercises and technical/historical notes Group creation of a multimedia project
RECOMMENDED OR REQUIRED READING AND OTHER LEARNING RESOURCES/TOOLS	Handouts and web archive by the teacher
ASSESSMENT METHODS AND CRITERIA	Theoretical-practical with multimedia projects
LANGUAGE OF INSTRUCTION	Italian

