

# ***Tran(s)missions: come la multimedialità forma e riforma la ricerca interdisciplinare nell'ambito dell'italianistica e della cultura visuale (Summer School)***

## **PARTE I - INFORMAZIONI GENERALI**

### **Tipologia di corso**

CorsoAggiornamentoProfessionale

### **Titolo del corso**

*Tran(s)missions: come la multimedialità forma e riforma la ricerca interdisciplinare nell'ambito dell'italianistica e della cultura visuale (Summer School)*

## **PARTE II - REGOLAMENTO DIDATTICO ORGANIZZATIVO**

### **Indirizzo web del corso**

<https://multimedialitysummerschool.github.io/transmissions/Index.html> <https://studiumanistici.uniroma3.it/>

### **Obiettivi formativi specifici**

*La Summer School si basa su una serie di esperienze e strumenti provenienti da diversi ambiti che ruotano attorno al settore dell'italianistica e sono utili ad aumentare il potenziale di ricerca nella disciplina e l'attrattività dei risultati: tra questi, le scienze computazionali, l'analisi e l'elaborazione dell'immagine e del testo digitale, il web semantico, le annotazioni virtuali sui manoscritti che includono la modellazione 3D, la realtà virtuale e aumentata, il Text Encoding Initiative (TEI), l'International Image Interoperability Framework (IIIF). Attraverso l'interazione di tali metodologie si intende riflettere sulla nuova consapevolezza che le tecniche legate alle Digital Humanities contribuiscono a formare e sulle nuove nozioni critiche che riguardano le fonti e i materiali moderni e contemporanei. La Summer School è rivolta a studenti e ricercatori, artisti, curatori, specialisti in biblioteconomia e scienze del libro, ingegneri, tecnici-archivisti che conducono studi interdisciplinari nell'ambito dell'italianistica e dei Cultural Studies, aprendo le proprie prospettive d'indagine al rapporto tra parola e immagine, alla cultura visuale, ai media, agli studi sulla cultura materiale, al cinema, alle risorse digitali, alla scrittura creativa, alle digital and public humanities, alle arti visive, alla storia dell'arte, alla storia, e all'informatica. Gli obiettivi formativi riguardano il perfezionamento delle competenze e dei progetti di ricerca nei campi elencati. Al termine della Summer School è prevista la pubblicazione dei dati prodotti sulla piattaforma GitHub. A seguito della Summer School, sarà inoltre possibile partecipare a un convegno e realizzare un'edizione speciale in forma di catalogo con la presentazione delle opere e i contributi teorici realizzati a partire dalla Summer School.*

### **Informazioni utili agli studenti**

-

### **Descrizione modalità di svolgimento**

*Il corso tratta temi altamente attuali e offre conoscenze pratiche in Video Making, TEI, Web Semantico, Data visualization e software correlati, tra i quali Oxygen Editor (<https://www.oxygenxml.com/>), Processing (<https://processing.org/>), Gephi (<https://gephi.org/>), DataWrapper (<https://www.datawrapper.de/>), IIIF (<https://iiif.io/>) e Omeka (<https://omeka.org/>). Inoltre, nell'ambito di tutorial per la fotogrammetria è previsto l'utilizzo del software Meshroom (<https://alicevision.org/#meshroom>) per la creazione di un modello 3D. Oltre al computer, i partecipanti utilizzeranno macchine fotografiche e videocamere degli smartphone IOS/Android. - Sono previste visite virtuali alla piattaforma Newart.city, e visite in situ alla Centrale Montemartini, Palazzo Valentini, Domus Transitoria e chiesa di Santa Maria Antiqua; oltre all'attività di Geocaching, ovvero un percorso hide and seek in cui i partecipanti usano un ricevitore GPS per trovare oggetti virtuali e siti temporanei con i quali interagire. Sono disponibili 5 circuiti diversificati: 1. Scrittura come forma di potere; 2. Accessi alla città di Roma: porte, ponti, stazioni; 3. Luoghi del potere; 4. Simboli del potere; 5. Parola e immagine: statue parlanti. - Il corso si fonda su un'attività di ricerca innovativa svolta presso il Dipartimento*

*di Scienze Umanistiche con prodotti giudicati d'eccellenza al livello nazionale e internazionale (pubblicazioni soggette a revisione tra pari in collane e riviste internazionali scientifiche e di fascia A); - Il consiglio scientifico del corso come pure il corpo docente è costituito da professionisti e riconosciute eccellenze nel settore degli studi delle Digital Humanities provenienti dall'ambito accademico e artistico-museale. - Il corpo docenti è composto da professionisti e professori di fama internazionale - l'ambiente di insegnamento/apprendimento è autenticamente internazionale, con insegnanti e studenti che provengono da nazioni diverse (grazie anche ad accordi di collaborazione con istituti di cultura stranieri); ciò consente di praticare una didattica interculturale di notevole efficacia. - il corso si tiene sia in inglese sia in italiano.*

## Requisiti di ammissione

*Requisito per l'ammissione è il possesso almeno di Laurea Triennale o di primo livello riferibile alle classi di laurea che seguono (o classi affini). I titoli stranieri assimilabili saranno valutati dalla commissione di selezione caso per caso. - CLASSE L01 Lauree in Beni Culturali - CLASSE L03 Lauree in Discipline delle Arti Figurative, della Musica, dello Spettacolo e della Moda - CLASSE L04 Lauree in Disegno Industriale - CLASSE L05 Lauree in Filosofia - CLASSE L06 Lauree in Geografia - CLASSE L07 Lauree in Ingegneria Civile e Ambientale - CLASSE L08 Lauree in Ingegneria dell'Informazione - CLASSE L09 Lauree in Ingegneria Industriale - CLASSE L10 Lauree in Lettere - CLASSE L11 Lauree in Lingue e Culture Moderne - CLASSE L12 Lauree in Mediazione Linguistica - CLASSE L15 Lauree in Scienze del Turismo - CLASSE L16 Lauree in Scienze dell'Amministrazione e dell'Organizzazione - CLASSE L17 Lauree in Scienze dell'Architettura - CLASSE L18 Lauree in Scienze dell'Economia e della Gestione Aziendale - CLASSE L19 Lauree in Scienze dell'Educazione e della Formazione - CLASSE L20 Lauree in Scienze della Comunicazione - CLASSE L21 Lauree in Scienze della Pianificazione Territoriale, Urbanistica, Paesaggistica e Ambientale - CLASSE L22 Lauree in Scienze delle Attività Motorie e Sportive - CLASSE L23 Lauree in Scienze e Tecniche dell'Edilizia - CLASSE L24 Lauree in Scienze e Tecniche Psicologiche - CLASSE L25 Lauree in Scienze e Tecnologie Agrarie e Forestali - CLASSE L31 Lauree in Scienze e Tecnologie Informatiche - CLASSE L32 Lauree in Scienze e Tecnologie per l'Ambiente e la Natura - CLASSE L33 Lauree in Scienze Economiche - CLASSE L34 Lauree in Scienze Geologiche - CLASSE L36 Lauree in Scienze Politiche e delle Relazioni Internazionali - CLASSE L40 Lauree in Sociologia - CLASSE L42 Lauree in Storia - CLASSE L43 Lauree in Tecnologie per la Conservazione e il Restauro dei Beni Culturali. I criteri di selezione delle domande sono basati su: - CV (20 punti) - Lettera motivazionale (30 punti) - Proposta progettuale (50 punti). Non è previsto il riconoscimento di Corsi pregressi e CFU pregressi. È auspicabile una buona conoscenza della lingua inglese.*

## Numero di posti

-

## Durata prevista

1 Semestre

## Crediti previsti

6

## Lingua di insegnamento

ITA

## Modalità didattica

Convenzionale

## Tasse di iscrizione ed eventuali esoneri

-

*Importo totale: 250,00 € (unica soluzione; scadenza 20/08/2022)*

*All'importo dell'iscrizione sono aggiunti l'imposta fissa di bollo e il contributo per il rilascio del diploma o dell'attestato.*

*Le quote di iscrizione non sono rimborsate in caso di volontaria rinuncia, ovvero in caso di non perfezionamento della documentazione prevista per l'iscrizione al Corso.*

*È previsto l'esonero totale delle tasse e dei contributi per gli studenti in condizioni di handicap ai sensi*

*dell'art. 3, commi 1 e 3, della legge 104 del 5 febbraio 1992.*

## **Rilascio titolo congiunto**

*Titolo normale*

### **Direttore del Corso**

*Marcozzi Luca*

## PIANO DELLE ATTIVITA' FORMATIVE

*(Insegnamenti, Seminari di studio e di ricerca, Stage, Prova finale)*

Anno	Denominazione	SSD	CFU	Ore	Tipo Att.	Lingua
1	20711274 - Culture digitali - linguaggi artistici	L-ART/04	1	-	AP	ITA
1	20711273 - Dati - visualizzazioni (Workshop)	M-GGR/01	1	-	AP	ENG
1	20711275 - Digital archiving - Digital storytelling	L-ART/06	1	-	AP	ENG
1	20711271 - Discipline umanistiche - Linguaggi digitali	L-FIL-LET/11	1	-	AP	ITA
1	20711272 - Intermedialità - letteratura e visualità	L-FIL-LET/14	1	-	AP	ITA
1	20711270 - Metodologie ricerca umanistica	L-FIL-LET/10	1	-	AP	ITA

## OBIETTIVI FORMATIVI

### 20711274 - Culture digitali - linguaggi artistici

#### Italiano

Il workshop si concentra sugli aspetti pratici del fare arte attraverso i dati mettendo a disposizione dei partecipanti strumenti di elaborazione, analisi e visualizzazione delle informazioni computazionali. Nello specifico, gli studenti impareranno a gestire le visualizzazioni di banche dati attraverso software quali Processing (Processing.org) e Gephi (Gephi.org), e a mostrare le stesse in forma di grafici o mappe attraverso piattaforme quali DataWrapper (DataWrapper.de).

#### Inglese

The workshop focuses on the practical aspects of making art through data by providing participants with tools for processing, analyzing and visualizing computational information. Specifically, students will learn to manage the visualizations of databases through software such as Processing (Processing.org) and Gephi (Gephi.org), and to show them in the form of graphs or maps through platforms such as DataWrapper (DataWrapper.de).

### 20711273 - Dati - visualizzazioni (Workshop)

#### Italiano

Workshop introduttivo sulla tecnica della Fotogrammetria utilizzando il software Meshroom ([alicevision.org/#meshroom](http://alicevision.org/#meshroom)) per la creazione di un modello 3D. Gli studenti effettueranno un rilievo di un oggetto reale che sarà reso fruibile tramite l'utilizzo della Realtà Aumentata con la videocamera dello smartphone IOS/Android, e inserito nel proprio progetto digitale. Le informazioni raccolte sotto forma di dati verranno utilizzate per generare interazioni e visualizzazioni creative.

#### Inglese

Introductory workshop on the Photogrammetry technique using the Meshroom software ([alicevision.org/#meshroom](http://alicevision.org/#meshroom)) for the creation of a 3D model. Students will carry out a survey of a real object that will be made usable through the use of Augmented Reality with the camera of the IOS / Android smartphone, and inserted in their digital project. The information collected in the form of data will be used to generate creative interactions and visualizations.

### 20711275 - Digital archiving - Digital storytelling

#### Italiano

Nel workshop le metodologie apprese nel corso della mattina saranno applicate agli strumenti audiovisivi e alla creazione di mostre digitali. Gli studenti saranno introdotti al linguaggio audiovisivo come contenitore interdisciplinare, tra realtà aumentata, storia orale e video-ritratti, pratiche e tecniche di interazione tra materie scientifiche, umanistiche e antropologiche. Lo scopo del workshop consiste nell'ideazione di un racconto visivo con il fine di creare uno storytelling da inserire all'interno del progetto degli studenti. Nella seconda parte del laboratorio, gli studenti impareranno a manipolare e annotare i loro dati in forma testuale e visuale attraverso IIIF (<https://iiif.io/>), e realizzeranno un database Omeka (<https://omeka.org/>) in vista della mostra virtuale finale.

#### Inglese

In the workshop the methodologies learned during the morning will be applied to audiovisual tools and to the creation of digital exhibitions. Students will be introduced to audiovisual language as an interdisciplinary container, between augmented reality, oral history and video-portraits, practices and techniques of interaction between scientific, humanistic and anthropological subjects. The purpose of the workshop is to design a visual story with the aim of creating a storytelling to be included within the students' project. In the second part of the workshop, students will learn to manipulate and annotate their data in textual and visual form through IIIF (<https://iiif.io/>), and will create an Omeka database (<https://omeka.org/>) in view of the final virtual exhibition.

### 20711271 - Discipline umanistiche - Linguaggi digitali

#### Italiano

Introduzione pratica agli strumenti Web Semantico, Photogrammetry, VideoMapping, ideazione del caso studio finale basata sugli strumenti appresi e definizione di raw data relativi al proprio progetto. Presentazione dei casi studio

#### Inglese

Practical introduction to Semantic Web tools, Photogrammetry, VideoMapping, conception of the final case study based on the tools learned and definition of raw data related to your project. Presentation of the case studies

### 20711272 - Intermedialità - letteratura e visualità

## Italiano

Investigazione e analisi degli approcci interdisciplinari ai materiali testuali e visivi che emergono dallo studio di progetti di ricerca intermediali e multimediali. La lezione affronta il rapporto tra Italian e Film Studies, e le modalità in cui la ricerca letteraria si interseca con cinema e cultura visuale. In particolare, sarà presentato il progetto "Crisis and Aesthetics of Deceleration", dei case studies inerenti alle tematiche di crisi, estetica e biopolitica negli studi di italianistica, e la piattaforma digitale Interdisciplinary Italy 1990-2020: interart/intermedia, volta all'indagine di forme creative che uniscono più arti e media, come sound art, poesia visuale, cinema, e performance.

## Inglese

Investigation and analysis of interdisciplinary approaches to textual and visual materials that emerge from the study of intermediate and multimedia research projects. The lesson deals with the relationship between Italian and Film Studies, and the ways in which literary research intersects with cinema and visual culture. In particular, the project "Crisis and Aesthetics of Deceleration" will be presented, with case studies relating to the themes of crisis, aesthetics and biopolitics in Italian studies, and the digital platform Interdisciplinary Italy 1990-2020: interart / intermedia, aimed at investigating of creative forms that combine multiple arts and media, such as sound art, visual poetry, cinema, and performance.

### 20711270 - Metodologie ricerca umanistica

## Italiano

Introduzione a concetti, teorie e metodologie delle Digital Humanities e delle culture digitali. La lezione esplora le evoluzioni della ricerca accademica introdotte dalle Digital Humanities soffermandosi sulle corrispondenze tra le complesse relazioni che determinano gli oggetti di studio in campo umanistico e la loro riduzione in dati.

## Inglese

Introduction to concepts, theories and methodologies of Digital Humanities and digital cultures. The unit explores the evolution of academic research introduced by Digital Humanities focusing on the correspondences between the complex relationships that determine the objects of study in the humanities and their reduction into data.