

Multimedialità per i Beni culturali

Prof. Enzo Gentile - Accademia di Belle Arti di Brera

Dipartimento di Comunicazione e Didattica dell'Arte
Scuola di Ricerca e Progetto per il Museo e i Beni Culturali



Pianificare un
**progetto
multimediale**
in modo strutturato



Valorizzazione architettonica
Riqualficazione virtuale



Metaverso
Museo Virtuale



Generative Art
Creative Coding



Intelligenza
Artificiale

Triennio 21-24
Progetti degli studenti

Corso di **Multimedialità per i Beni Culturali**

Ricerca e progetto per il museo e i beni culturali - secondo livello
prof. Enzo Gentile - a.a. 23-24 - **PROGRAMMA DIDATTICO**



BRERA

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

1. Introduzione alla Progettazione Multimediale

2. Applicazioni multimediali utilizzate in ambito culturale, artistico e professionale

3. Mapping Architettuale, Restauro virtuale e Proiezioni Immersive

4. Protocolli di Comunicazione

5. Arte Generativa e Creative Coding

6. Computer Vision e Motion Tracking

7. Intelligenza Artificiale

8. Costruzione di un Metaverso per Contenuti Informativi museali

9. Progetto finale

Pianificare un progetto multimediale in modo organizzato e strutturato



1 **Brainstorming e Ispirazione**

1. Brainstorming e Ispirazione
L'obiettivo è generare idee e ispirazione per il progetto multimediale. Si consiglia di utilizzare tecniche di brainstorming e di cercare ispirazione in fonti diverse.

2 **Scelta del Tipo di Progetto**

2. Scelta del Tipo di Progetto
Si consiglia di scegliere un tipo di progetto multimediale che sia coerente con gli obiettivi del progetto e che sia realizzabile con le risorse disponibili.

3 **Definizione del Contesto**

3. Definizione del Contesto
Si consiglia di definire il contesto del progetto multimediale, ovvero il pubblico target, l'ambiente di utilizzo e gli obiettivi del progetto.

4 **Interazione Utente**

4. Interazione Utente
Si consiglia di definire l'interazione utente, ovvero le azioni che l'utente può compiere e le conseguenze di queste azioni.

5 **Conferma con il Docente**

5. Conferma con il Docente
Si consiglia di confermare con il docente la scelta del tipo di progetto, la definizione del contesto e l'interazione utente.

6 **Suddivisione del Progetto**

6. Suddivisione del Progetto
Si consiglia di suddividere il progetto multimediale in fasi e attività, in modo da poterlo realizzare in modo organizzato e strutturato.

7 **Lista delle Risorse**

7. Lista delle Risorse
Si consiglia di creare una lista delle risorse, ovvero gli strumenti, i materiali e le informazioni necessari per realizzare il progetto multimediale.

8 **Dati e Posizionamento**

8. Dati e Posizionamento
Si consiglia di raccogliere i dati e di definire il posizionamento del progetto multimediale, ovvero la sua collocazione nel mercato e nel tempo.

14 **Domande finali**

14. Domande finali
Si consiglia di porsi le seguenti domande finali: il progetto multimediale è coerente con gli obiettivi del progetto? È realizzabile con le risorse disponibili? È interessante e coinvolgente per il pubblico target?

13 **Realizzazione Semplicata**

13. Realizzazione Semplicata
Si consiglia di realizzare il progetto multimediale in modo semplice e diretto, in modo da poterlo realizzare in modo organizzato e strutturato.

12 **Realizzabilità e Risorse**

12. Realizzabilità e Risorse
Si consiglia di verificare la realizzabilità del progetto multimediale e di identificare le risorse necessarie per realizzarlo.

11 **Prototipo e Simulazione**

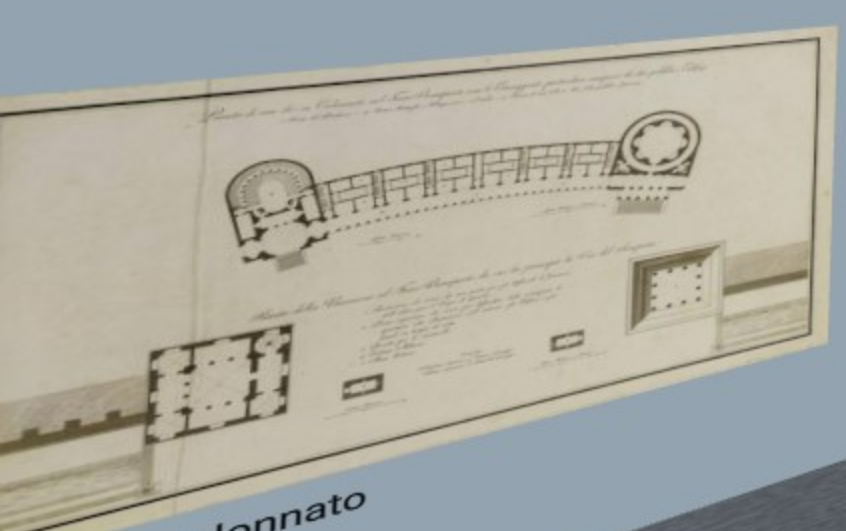
11. Prototipo e Simulazione
Si consiglia di creare un prototipo del progetto multimediale e di simulare il suo utilizzo, in modo da poterlo realizzare in modo organizzato e strutturato.

10 **Cosa Deve Accadere**

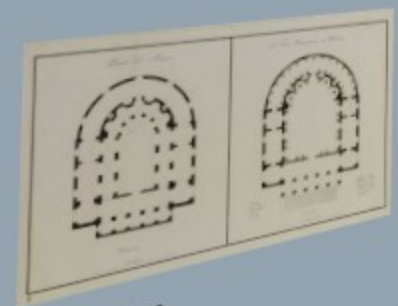
10. Cosa Deve Accadere
Si consiglia di definire cosa deve accadere durante l'utilizzo del progetto multimediale, in modo da poterlo realizzare in modo organizzato e strutturato.

9 **Calibrazione dell'Ambiente**

9. Calibrazione dell'Ambiente
Si consiglia di calibrare l'ambiente di utilizzo del progetto multimediale, in modo da poterlo realizzare in modo organizzato e strutturato.



Pianta colonnato



Pianta Museo

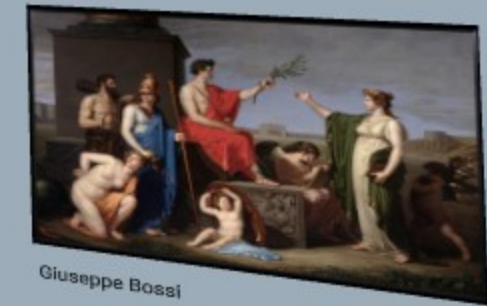


Spaccato Museo

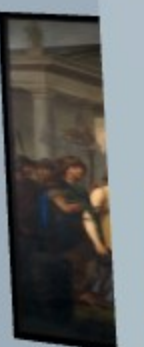


Pianta Peribasso

IL CONCORSO DI PITTURA



Giuseppe Bossi



Pao



Ilaria Afiero, Chiara Assenza, Nicoletta Pulcini
Projection Mapping - Le quattro stagioni 22-23

METABRERA

Giuseppe Bongiorno, Martina Dalla Vecchia, Sara Calandra
Galleria Virtuale MetaBrera 21-22



Alessia Dresti
Galleria virtuale Odissea 21-22



Debora Caivano, Maddalena Conti, Federica Orloff
The Tempest -Projection Mapping 21-22



Elisa Facchin, Alessia Mattarozzi
Riqualificazione virtuale Abbazia di Viboldone 21-22

Talk visitatori e studenti



Appendi qui la tua foto
BRERA

Appendi qui la tua foto
BRERA

2020
BRERA
OPEN DAY

Baitini Silvia, Lazzarin Francesca
Virtual Open Day 21-22



Maira Cavallaro, Francesca Siciliano
Dawn of injustice 22-23



Titian, Venere e Adone, 1555-1560, olio su tela, 120x160 cm, Brera, Milano



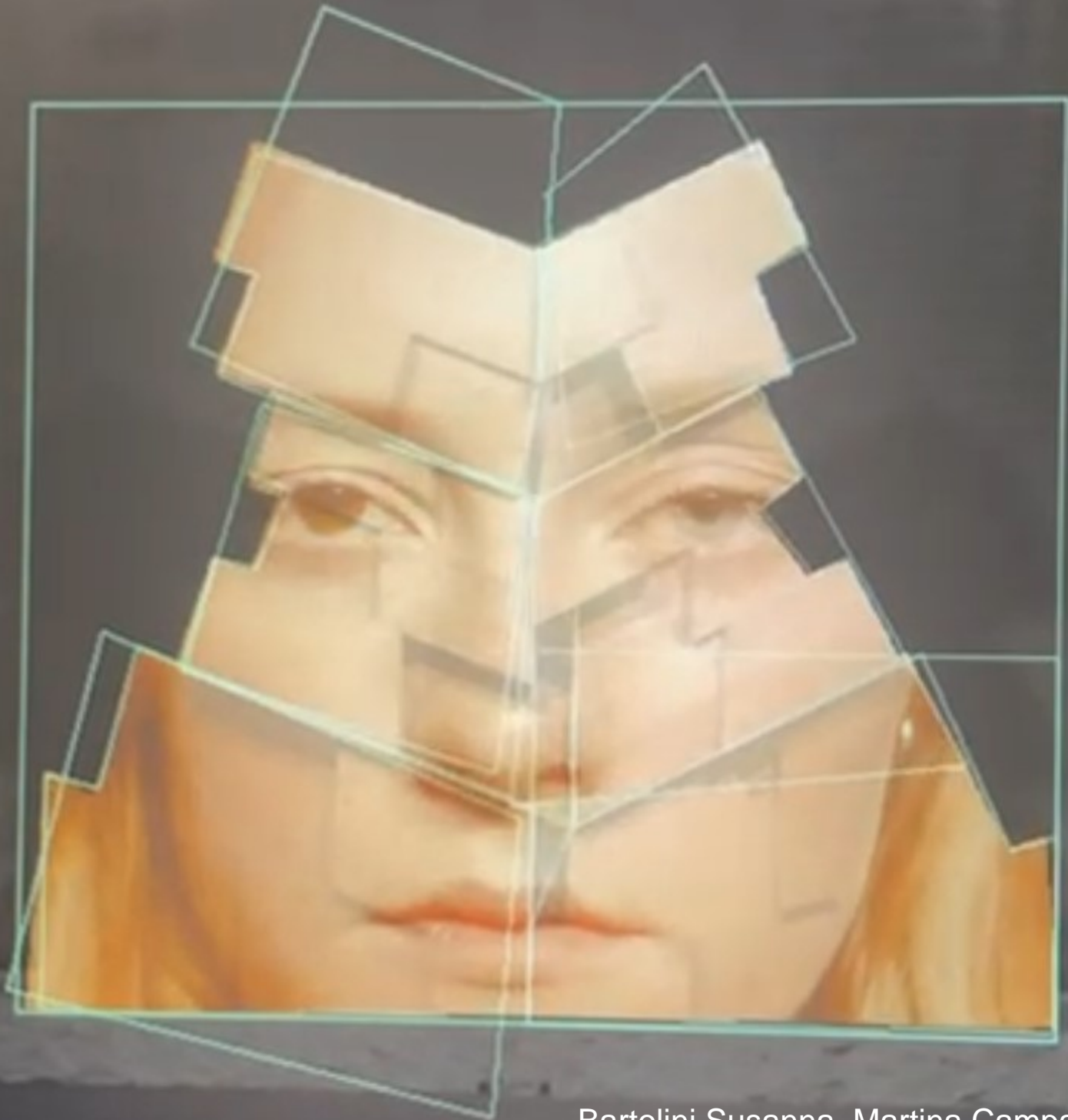
Antonio Canova, La festa di San Giovanni, 1786, olio su tela, 120x160 cm, Brera, Milano



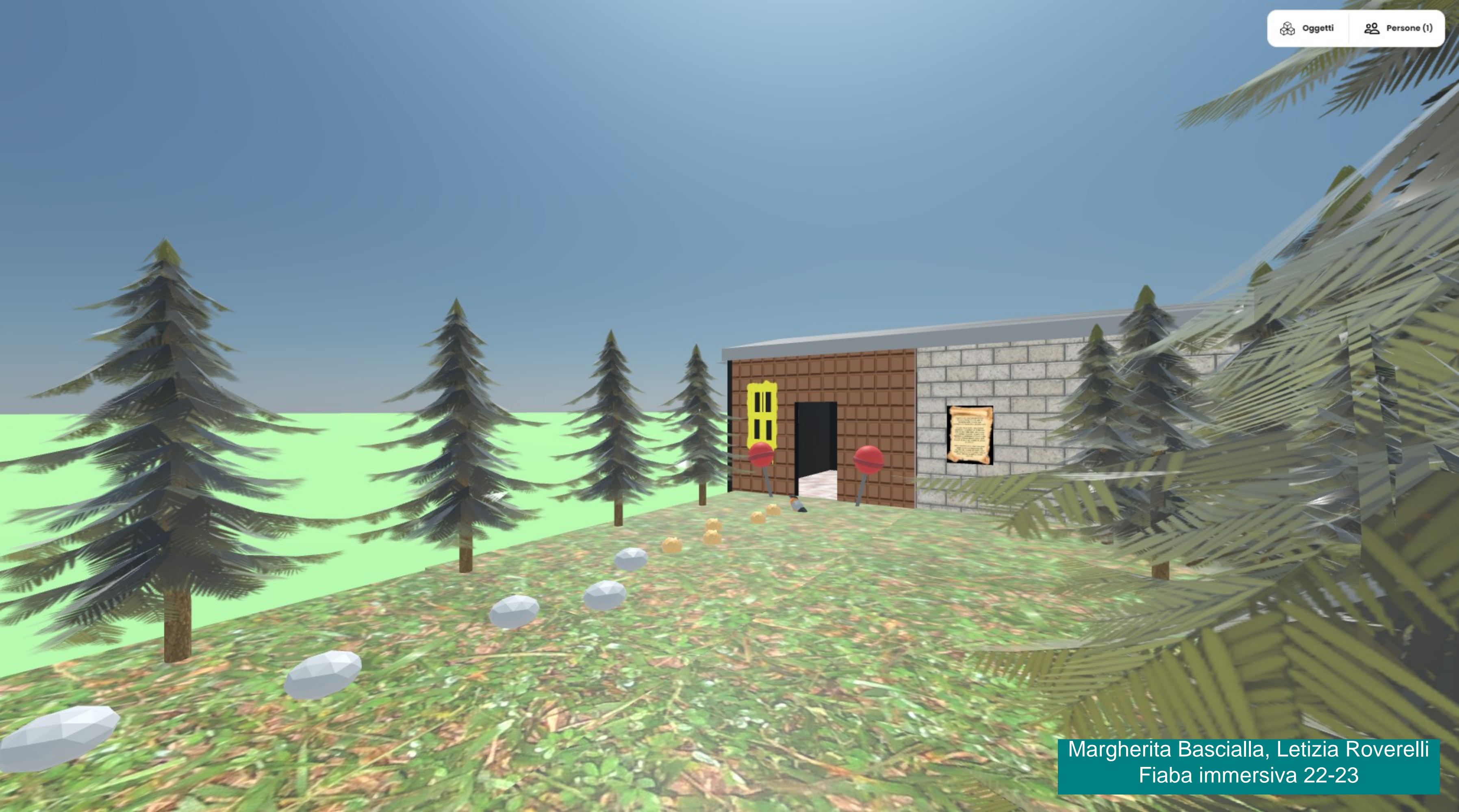
Antonio Canova, La festa di San Giovanni, 1786, olio su tela, 120x160 cm, Brera, Milano



Gabriella Aloia, Nicola Gatti, Linda Guarnieri
Brera Svelata 22-23

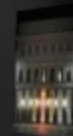


Bartolini Susanna, Martina Campailla
Sognium- Proiezione sulla Muraglia 22-23



Margherita Bascialla, Letizia Roverelli
Fiaba immersiva 22-23





Il Teatro Lirico di Milano
fu fondato nel 1859
dopo il lungo periodo
di interdizione della città di
Milano. Il Teatro Lirico
fu restaurato nel 1938
dopo il bombardamento
del 19 settembre 1943.



Foto di Giorgio Gaber (Milano,
25 gennaio 1939 -
Montenapoleone di Carpi, 17
gennaio 2005). Il quale fu
preziosamente legato al
Teatro Lirico con i suoi
spettacoli di "Teatro Carzone".



Durante gli anni di piombo al
Teatro viene messa in scena
la prima mondiale de "Al gran
sole carico d'amor" di Luigi
Nico il 4 aprile 1975.

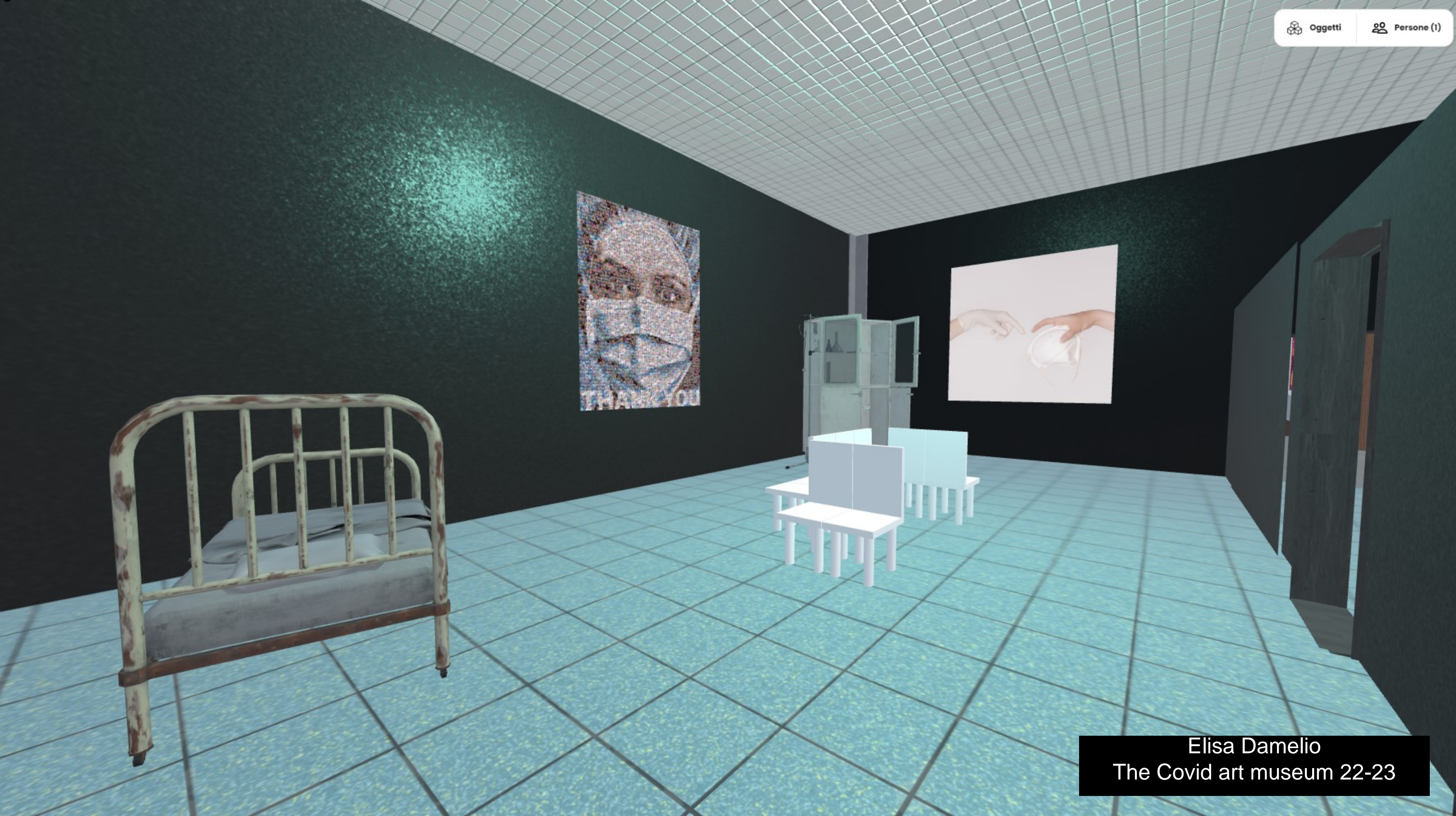


Foto dell'interno del Teatro
dopo il restauro di Cassi
Ramelli nel 1938

L'int
ince
seco
Non
teat
dall'
sepp
attiv
fasc
gue
Mus
tene
ai n



Letizia Dagradi, Vittoria Barbierato
Valorizzazione architettonica 22-23



Elisa Damelio
The Covid art museum 22-23



Alessia De Santis e Arianna Ferrero
Video proiezione Planetario U. Hoepli 22-23



Cernusco sul Naviglio

Il Canalino, canale per la prima volta con acqua dolce, nasce nel 1570 su progetto di Felice Fontana. Nel 1600, il Canalino è già in funzione e viene ingrandito nel 1610. Nel 1620, il Canalino è ingrandito ancora una volta e viene ingrandito nel 1630. Nel 1640, il Canalino è ingrandito ancora una volta e viene ingrandito nel 1650. Nel 1660, il Canalino è ingrandito ancora una volta e viene ingrandito nel 1670. Nel 1680, il Canalino è ingrandito ancora una volta e viene ingrandito nel 1690. Nel 1700, il Canalino è ingrandito ancora una volta e viene ingrandito nel 1710. Nel 1720, il Canalino è ingrandito ancora una volta e viene ingrandito nel 1730. Nel 1740, il Canalino è ingrandito ancora una volta e viene ingrandito nel 1750. Nel 1760, il Canalino è ingrandito ancora una volta e viene ingrandito nel 1770. Nel 1780, il Canalino è ingrandito ancora una volta e viene ingrandito nel 1790. Nel 1800, il Canalino è ingrandito ancora una volta e viene ingrandito nel 1810. Nel 1820, il Canalino è ingrandito ancora una volta e viene ingrandito nel 1830. Nel 1840, il Canalino è ingrandito ancora una volta e viene ingrandito nel 1850. Nel 1860, il Canalino è ingrandito ancora una volta e viene ingrandito nel 1870. Nel 1880, il Canalino è ingrandito ancora una volta e viene ingrandito nel 1890. Nel 1900, il Canalino è ingrandito ancora una volta e viene ingrandito nel 1910. Nel 1920, il Canalino è ingrandito ancora una volta e viene ingrandito nel 1930. Nel 1940, il Canalino è ingrandito ancora una volta e viene ingrandito nel 1950. Nel 1960, il Canalino è ingrandito ancora una volta e viene ingrandito nel 1970. Nel 1980, il Canalino è ingrandito ancora una volta e viene ingrandito nel 1990. Nel 2000, il Canalino è ingrandito ancora una volta e viene ingrandito nel 2010. Nel 2020, il Canalino è ingrandito ancora una volta e viene ingrandito nel 2023.




Bussero

Bussero è un comune italiano di 1.100 abitanti, situato in provincia di Milano. È noto per la sua chiesa parrocchiale, la Chiesa di Santa Maria Assunta, e per il suo castello, il Castello di Bussero. Il comune è stato creato nel 1927, in seguito alla fusione di Bussero, Bussero Vecchio e Bussero Nuovo.



Pessano con Bornago

Pessano con Bornago è un comune italiano di 10.064 abitanti, situato in provincia di Milano. È noto per la sua chiesa parrocchiale, la Chiesa di Santa Maria Assunta, e per il suo castello, il Castello di Pessano con Bornago. Il comune è stato creato nel 1870, in seguito alla fusione di Pessano e Bornago.



Pessano con Bornago

Pessano con Bornago è un comune italiano di 10.064 abitanti, situato in provincia di Milano. È noto per la sua chiesa parrocchiale, la Chiesa di Santa Maria Assunta, e per il suo castello, il Castello di Pessano con Bornago. Il comune è stato creato nel 1870, in seguito alla fusione di Pessano e Bornago.



Pessano con Bornago

Il nome «Pessano» deriva dal nome di un proprietario fondiario romano o insubre romanizzato che ne possedeva i terreni, chiamato Pettius o Pettianus. La desinenza latina «-anum» denota una proprietà fondiaria, tipica di paesi di origine romana. Il nome «Bornago» invece può derivare da un altro proprietario di nome Bumus e la sua desinenza è «-acum», tipicamente celtica e che denota sempre una proprietà fondiaria oppure un luogo appartenente ad una persona (di norma al capovillaggio o capofamiglia). Può anche derivare da «bornis» cioè dalla cenere incandescente e significare «paese bruciato», un po' come Busto Arsizio e può significare il fatto che il villaggio celtico (o successivo) fosse stato bruciato o proprio per questo fosse stata costruita la vicina Pessano. Dopo il 1000 Pessano e Bornago erano borghi strutturati e fortificati. Pessano diventa alla fine del 1600 proprietà dei Castiglioni, mentre Bornago viene infeudata «in perpetuo» all'abate Pietro A. Covenna. Nel XVII secolo, la ripresa generale, la politica fiscale, la burocrazia efficiente di Carlo VI, forniscono il primo catasto e il primo censimento che registra 295 abitanti a Bornago e 197 a Pessano. Il comune di Pessano con Bornago venne creato nel 1870 dall'unione dei comuni di Pessano e Bornago. L'idea era invero precedente, e risaliva a Napoleone che l'aveva già implementata nel 1809, salvo concepirla ancora più in grande, avendo ricompreso anche Bussero. Durante questo periodo, molte opere vengono intraprese, la più importante delle quali è il Ponte sul Molgora per facilitare il transito tra Bornago e Bussero. Si ristruttura la chiesa e si istituiscono i Luoghi Pii: oratorio, conservatorio, asilo e scuola. Durante gli anni della Resistenza a Pessano le milizie della Repubblica sociale italiana uccisero 7 partigiani; il tragico fatto di sangue viene ricordato come l'Eccidio di Pessano. Attualmente il Comune conta 9.064 abitanti e ha un'area di 6,7 kmq.



Giada Mozzali - Sara Anghilieri
Valorizzazione virtuale Bergamo-Brescia 22-23



Gaia Poinelli e Giulia SAibanti
Video proiezione Brera Svelata 22-23



New York, 1962 - 1968

**Ci troviamo al Quinto piano del 231 East
47th street a Midtown Manhattan**

L'affitto ammontava a 100\$ all'anno soltanto.
The Factory è il nome dello studio originario di Andy
Warhol, luogo in cui progetta le sue opere, tra tele,
serigrafie, sculture e oggetti d'uso comune.
Diventa il punto di ritrovo per artisti come Mick
Jagger, Jim Morrison, Jackie Curtis, Lou Reed e
John Calee.



De Amicis Gianluca
Andare Oltre, Mostra nel Metaverso 23-24

Andrea Bruzzone, De Amicis Gianluca
Andare Oltre, Mostra nel Metaverso 23-24



Rosanna Cattaneo, Ginevra Smerigli
Valorizzazione opera "I sette Savi" 23-24



Francesca Gussoni, Greta Menzaghi, Ylenia Picone
Mostra Topolino e Intelligenza artificiale 23-24



People (1)

Enzo Gentile (You)



Nikola Rundane
Tennis exhibition and AI art 23-24



INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Le opere presentate in questa sezione sono frutto dell'intelligenza artificiale sulla base di una delle opere di Alessia Ruberto presente nella sezione "Riliev".

Questa sezione vuole mettere in risalto il paradosso tra le nuove tecnologie e il mondo naturale, due mondi opposti che possono però trovare un punto di dialogo tramite la mediazione dell'uomo e dell'arte. Lo spettatore è invitato a ragionare sulle possibili applicazioni dell'Intelligenza Artificiale nell'arte, a comprendere le differenze tra un lavoro realizzato dalle mani di un artista e quello di un software comprendendo le potenzialità di entrambi.

Le immagini sono state realizzate utilizzando come base e ragionando sulle variazioni possibili tramite i diversi prompt.

Per la realizzazione delle immagini è stato utilizzato il software Midjourney.



Marta Di Natale, Chiara Pezzella, Irene Tassi, Alessia Ruberto
Sentieri Naturali - AI e la ricerca visiva di Alessia Ruberto 23-24