



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

DIPARTIMENTO	Scienze Umanistiche		
ANNO ACCADEMICO OFFERTA	2021/2022		
ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE	2023/2024		
CORSO DILAUREA	DISCIPLINE DELLE ARTI, DELLA MUSICA E DELLO SPETTACOLO		
INSEGNAMENTO	TEORIE DEI MEDIA E DELLA PERCEZIONE		
CODICE INSEGNAMENTO	18385		
MODULI	Si		
NUMERO DI MODULI	2		
SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	M-FIL/04		
DOCENTE RESPONSABILE	CALI' CARMELO	Professore Associato	Univ. di PALERMO
ALTRI DOCENTI	CALI' CARMELO	Professore Associato	Univ. di PALERMO
CFU	12		
PROPEDEUTICITA'			
MUTUAZIONI			
ANNO DI CORSO	3		
PERIODO DELLE LEZIONI	1° semestre		
MODALITA' DI FREQUENZA	Facoltativa		
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi		
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	CALI' CARMELO Martedì 09:00 10:00 Studio Aula 4.01 edificio 12 viale delle Scienze IV piano Venerdì 09:00 10:00 Studio Aula 4.01 edificio 12 viale delle Scienze IV piano		

DOCENTE: Prof. CARMELO CALI'

PREREQUISITI	Non sono previsti prerequisiti. Le prime ore di ciascun modulo sono dedicate a fornire le conoscenze elementari teoriche, storiche e scientifiche su immagini, suoni e qualità tattili, teorie della percezione, media e cognizione.
RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI	I crediti attribuiti dal corso rispecchiano i seguenti risultati attesi: - Conoscenza e capacità di comprensione Conoscenza dei concetti base della teoria e della scienza della percezione per l'analisi dei meccanismi di generazione di significato e di valore nelle arti visive, in musica e nelle applicazioni tattili. Comprensione dei diversi livelli a cui lo studio della percezione è scomponibile con particolare riferimento alle proprietà di tools e media studiate dal punto di vista percettivo, tecnologico e della loro evoluzione culturale. - Capacità d'apprendimento Capacità di (a) scomporre un problema di composizione di immagini, suoni e di progettazione tattile nella componente percettiva e concettuale per scegliere gli strumenti adeguati alle caratteristiche artistiche, creative del contenuto e dei mezzi espressivi, (b) individuare le strutture percettive a cui applicare i tools e i media. - Autonomia di giudizio Essere in grado di (a) analizzare le proprietà e regole della percezione di immagini, suoni, qualità tattili (b) impiegare questa conoscenza per (b.1) prevedere effetto comunicativo in connessione con i media scelti, (b.2) risolvere problemi di realizzazione e analisi in riferimento a proprietà dei media e dei tools. - Abilità comunicative Capacità di impiegare il lessico tecnico per: 1. esporre le conoscenze scientifiche rilevanti per questioni di analisi e sintesi di immagini, suoni e progetti tattili; 2. spiegare a esperti del settore o novizi l'applicazione di tali conoscenze.
VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO	Esame orale con 3 domande sui temi dell'intero corso. Le risposte saranno valutate secondo la scala 18-30. Il voto minimo per superare l'esame è 18. Le domande testano: a) conoscenza e comprensione di concetti base e risultati della ricerca scientifica; b) abilità cognitive nello specificare i componenti percettivi, dei tools e dei media per produrre immagini e interfacce e risolvere problemi di progettazione; c) capacità di giudizio nell'analisi tecnica e teorica di immagini e interfacce; d) abilità comunicative nel padroneggiare il linguaggio tecnico e teorico. La scala di valutazione fa riferimento allo European Qualification Framework in cui - 30 - 30 lode certifica uno stadio avanzato di conoscenza, acquisizione di abilità e mezzi cognitivi per risolvere problemi, innovare, scomporre analiticamente la connessione tra proprietà percettive, tools e media e concetti; - 29-26 certifica uno stadio competente di conoscenza, acquisizione di abilità e mezzi cognitivi per risolvere problemi, innovare, scomporre analiticamente la connessione tra proprietà percettive, tools e media e concetti; - 25- 22 certifica un buono stadio di conoscenza, acquisizione di abilità e mezzi cognitivi per risolvere problemi, innovare, scomporre analiticamente la connessione tra proprietà percettive, tools e media e concetti; - 21 - 18 certifica uno stadio sufficiente di conoscenza, acquisizione di abilità e mezzi cognitivi per risolvere problemi, innovare, scomporre analiticamente la connessione tra proprietà percettive, tools e media e concetti.
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontali e esercitazioni con esempi di proprietà visive, sonore e tattili e loro traduzione in immagini artistiche o di comunicazione visiva, composizioni musicali e progetti di interazione tattile.

**MODULO
ESTETICA DEI MEDIA**

Prof. CARMELO CALI'

TESTI CONSIGLIATI

Palmer S.E., Vision Science, The MIT Press, 1999.
Bregmann A. S., Auditory scene analysis, The MIT Press, 1990.

TIPO DI ATTIVITA'	B
AMBITO	50155-Discipline critiche, semiologiche e socio-antropologiche
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	120
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITA' DIDATTICHE ASSISTITE	30

OBIETTIVI FORMATIVI DEL MODULO

Non sono previsti prerequisiti. Le prime ore sono dedicate a fornire le conoscenze elementari teoriche, storiche e scientifiche sulla percezione visiva, sonora, la percezione della causalità e dell'azione, il movimento biologico e le loro possibilità di rappresentazione secondo diversi media.

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
2	Introduzione alla scienza della percezione: metodi e livelli di analisi.
4	Percezione ordinaria e specializzata. Problemi d'ordine percettivo nell'ambiente, negli artefatti visivi e musicali. Ordine percettivo, regole di raggruppamento, strategie percettive nella comunicazione artistica.
4	Regole di raggruppamento e strategie percettive nella visione.
4	Esempi di problemi d'ordine percettivo in contesti ordinari e artistici. Casi studio in musica: composizione per qualità percettive (altezza, intensità e timbro) e parametri fisico-acustici (fase, riverberi).
4	Qualità percettive e mezzi di composizione visiva e musicale: materiali, tecniche e tecnologie.

ORE	Esercitazioni
6	Esempi di problemi d'ordine percettivo in contesti ordinari e artistici. Casi studio nelle arti visive: visualizzazione in pittura e scultura, profondità e prospettiva.
6	Esempi percettivi nelle arti visive e in musica. Analisi guidata

MODULO TEORIA DELLA PERCEZIONE

Prof. CARMELO CALI'

TESTI CONSIGLIATI

Estratti da
Palmer S. E. (1999) Vision Science, MIT Press, Cambridge (Ma.)
Bregman A. S. (1994) Auditory Scene Analysis, MIT Press, Cambridge (Ma.)
Katz D. (1989) The World of Touch, Erlbaum.

TIPO DI ATTIVITA'	B
AMBITO	50155-Discipline critiche, semiologiche e socio-antropologiche
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	120
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLE ATTIVITA' DIDATTICHE ASSISTITE	30

OBIETTIVI FORMATIVI DEL MODULO

A. Acquisizione di conoscenze su:
1. ricerca scientifica sulla percezione sonora per dotare gli studenti di capacita' di analisi interdisciplinare dei problemi di generazione, fruizione e gestione dei suoni;
2. regole della grammatica della percezione per dotare gli studenti della capacita' di tradurre questioni relativi alla composizione, fruizione dei suoni e alla sonorizzazione in problemi percettivi scomponibili nei termini della ricerca scientifica.
B. Acquisizione di principi e competenze operative per:
1. selezionare informazione rilevante in funzione dei media musicali e degli obiettivi di comunicazione sonora;
2. trasformare le regole della grammatica percettiva in parametri manipolabili per valutare le potenzialita' delle applicazioni tecnologiche e informatiche per analizzare e sintetizzare suoni, generare e gestire dati musicali.

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
3	Elementi di percezione visiva: metodo di ricerca e problemi.
5	Percezione visiva: invarianti percezione ordinaria, traduzione in immagini, fattori di unificazione, tessiture.
3	Elementi di percezione tattile: metodo di ricerca e problemi.
5	Percezione tattile: invarianti tattili, intermodalita' tattile-visiva, modi di apparenza delle proprieta'tattili, tessitura: struttura micro e macro.
3	Elementi di percezione musicale: metodo di ricerca e problemi.
5	Percezione sonora e musicale: fattori di unificazione, dimensioni orizzontali e verticali suoni, proprieta' di combinazione dei suoni.

ORE	Esercitazioni
2	Esempi di casi di visualizzazione e problem solving in pittura, scultura, architettura e graphic design.
2	Esempi di proprieta' aptiche nella storia dell'arte e nella progettazione di oggetti e interfacce.
2	Esempi di tools di sintesi del suono e problem solving.