



COME2ART: Introducing a collaborative scheme between artists & community members fostering life skills development and resilience through creative placemaking

Contract number: 2020-1-EL01-KA227-ADU-094692

Erasmus + project, Partnerships for Creativity



“Un curriculum di competenze di vita attraverso le arti
nel contesto del placemaking creativo”



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Modulo 3: Strumenti digitali per l'espressione creativa

introduzione

Questo modulo si concentra sugli usi degli strumenti digitali prontamente disponibili per l'espressione creativa. Il modulo offre metodi, esempi di migliori pratiche e background teorico di base sull'uso di strumenti digitali semplici ed economici per favorire l'espressione creativa che i partecipanti possono utilizzare con la loro comunità. Un aspetto chiave di questo modulo è quello di evidenziare l'importanza di utilizzare gli strumenti digitali in modi che siano commisurati e migliorino l'impatto emotivo e concettuale dell'espressione creativa. L'accento è posto sugli usi fantasiosi, affettivi e stimolanti dei mezzi digitali, in modo che strumenti semplici possano avere un impatto. Le tecnologie digitali (in particolare i metodi di fascia alta come la realtà virtuale o mista) possono offrire rappresentazioni visive spettacolari. Tuttavia, lo scopo principale di questo modulo è quello di fare un uso ottimale dei mezzi accessibili in modi che favoriscano i significati e il potenziale affettivo della creatività evitando l'enfasi sullo spettacolare. Questo modulo fornirà inoltre strumenti e metodi per utilizzare soluzioni digitali semplici ma efficaci nelle attività di espressione artistica collettiva. Questo modulo è composto da tre unità.

Unità 3.1: Espressione artistica e strumenti digitali

Questa unità introduce gli studenti alla relazione tra modi di espressione basati sui materiali e strumenti digitali che spesso si traducono in opere d'arte immateriali come proiezioni digitali basate su schermo, installazioni video o audio.

Questa unità include:

- Problemi relativi al divario digitale vs materiale nell'arte
- La tecnologia come strumento di espressione artistica
- Come applicare strumenti digitali che includano e non escludano

Unità 3.2: Usi creativi degli strumenti digitali con enfasi sulla pratica artistica basata sui problemi

Questa unità copre i seguenti argomenti:

- Approcci per includere strumenti digitali nell'arte basata sui problemi con enfasi sul coinvolgimento delle comunità





- Esprimere e comunicare significato attraverso mezzi digitali
- Sviluppare competenze di vita attraverso l'uso di mezzi artistici digitali

Unità 3.3: Migliorare le abilità di vita attraverso l'espressione collaborativa attraverso l'uso di strumenti digitali

Questa unità copre i seguenti argomenti:

- Il digitale è un fattore di empowerment per gli individui e le comunità nell'espressione collaborativa
- Casi di studio di progetti artistici specifici che hanno utilizzato semplici tecnologie digitali

I principali obiettivi di apprendimento di questo Modulo sono:

- Usi creativi di strumenti digitali semplici ed economici
- Descrivere e discutere i principali fondamenti teorici e pratici dell'utilizzo degli strumenti digitali nell'espressione artistica
- L'effetto degli strumenti digitali come mezzi espressivi, su processi di creazione di significato.
- Descrizione e valutazione di istanze (casi studio) di pratica artistica che impiega strumenti digitali in relazione alla sua capacità di favorire lo sviluppo di life skills.

Valutazione

Il livello di raggiungimento degli obiettivi formativi sarà valutato attraverso:

- Analisi dei risultati degli incarichi sotto forma di pratica artistica (mini progetti artistici/opere d'arte di piccola scala)
- Breve discussione di casi di studio sotto forma di saggio
Conversazione di gruppo





Unità 3.1: Espressione artistica e strumenti digitali

introduzione

Questa unità introduce gli studenti alla relazione tra modi di espressione basati sui materiali e strumenti digitali che spesso si traducono in opere d'arte immateriali come proiezioni digitali basate su schermo, installazioni video o audio.

Questa unità affronta questioni relative al divario digitale e materiale nell'arte. Inoltre, affronta la tecnologia come strumento per l'espressione artistica e i modi in cui può migliorare l'esperienza dello spettatore, fornire soluzioni che potenziano l'espressione, soprattutto per le persone che non hanno competenze nei media artistici più tradizionali come la pittura e il disegno.

L'obiettivo principale è come applicare gli strumenti digitali che includono e non escludono; ovvero come superare la cosiddetta divisione digitale tra chi ha accesso agli strumenti ICT e alle relative conoscenze e competenze rispetto a chi non ne ha accesso. Pertanto, l'aspetto chiave di questa unità è proporre soluzioni semplici, convenienti e facilmente disponibili che miglioreranno e favoriranno la creatività. Le TIC verranno introdotte come mezzi ampiamente utilizzati nell'arte contemporanea, spesso in modi semplici e discreti, ad esempio proiezioni video su vecchi edifici, che possono trasmettere sentimenti e idee.

Risultati di apprendimento:

Al completamento di questa unità, gli studenti saranno in grado di:

- Individuare strumenti digitali semplici e accessibili per l'espressione creativa come la fotografia digitale, la proiezione video (su schermo o, ad esempio, su oggetti o edifici), l'uso di semplici software, installazioni video o sonore, semplici sensori ed elementi di interattività, che possono essere utilizzati da membri della comunità in progetti artistici.





- identificare gli usi di mezzi digitali semplici e convenienti nel campo più ampio delle arti visive contemporanee che possano offrire ispirazione per progetti artistici basati sulla comunità.
- Identificare almeno 3 opere d'arte che utilizzano strumenti digitali esclusivamente o in combinazione con forme creative di espressione artistica basate sui materiali (non digitali)
- Individuare e discutere questioni relative al rapporto tra strumenti materiali e digitali per l'espressione artistica e possibili impatti sugli aspetti emotivi e cognitivi della creatività
- Elaborare una proposta per una piccola opera d'arte con un uso molto elementare degli strumenti digitali (in termini di sofisticazione tecnologica) e identificarne il concetto e l'effetto emotivo e concettuale in un breve testo
- Valuta la progettazione di un progetto artistico che coinvolge strumenti digitali (esclusivamente o in combinazione con altri mezzi artistici) sulla base dell'impatto previsto (emotivo e in relazione alla creazione di significato) con la tua comunità
- Riconoscere l'impatto emotivo di un'opera d'arte che utilizza gli strumenti digitali come fulcro dei processi di pensiero

Questa unità si concentra sugli usi dei media digitali disponibili per l'espressione creativa. Fornisce metodi, esempi di buone pratiche e background teorico di base per l'uso di strumenti digitali semplici ed economici che i partecipanti possono utilizzare con il proprio gruppo o comunità per promuovere l'espressione artistica.

Punti chiave della sezione 3.1

- L'importanza di applicare gli strumenti digitali in modo da abbinare e migliorare l'impatto digitale e concettuale dell'espressione creativa.
- L'accento è posto sugli usi creativi, emotivi e stimolanti dei media digitali, in modo che anche gli strumenti più semplici possano avere un impatto
- L'uso ottimale di media economicamente vantaggiosi può aumentare i significati e il potenziale emotivo della creatività, ed è importante enfatizzare lo spettacolo.
- Questo modulo offre strumenti e metodi per implementare soluzioni digitali semplici ma efficaci per attività di espressione artistica collettiva.





- Questo capitolo introduce gli studenti alla relazione tra modalità di espressione basate sui materiali e strumenti digitali che spesso si traducono in opere d'arte immateriali, come proiezioni digitali su schermo e progetti video o audio.
- Questo capitolo include:
 - Questioni legate alla dicotomia digitale-materiale nell'arte.
 - La tecnologia come strumento di espressione artistica
 - Come implementare strumenti digitali che includano e non escludano

Il CAPITOLO 3.1 può essere insegnato insieme al Capitolo 3.2: Usi creativi degli strumenti digitali con un'enfasi sulla pratica artistica basata sui problemi





3.1.1. Problemi della dicotomia digitale/materiale nell'arte

introduzione

Per Vygotsky (2004) [uno dei più importanti e influenti esperti di educazione] la creatività è la base per il cambiamento continuo, l'immaginazione è il suo motore. Le persone utilizzano strumenti culturali (emotivi, meccanici, semiotici) per riorganizzare i materiali per trasformare l'ambiente sociale. In questo senso, il nostro rapporto con il mondo è mediato anche dagli strumenti già a nostra disposizione attraverso la cultura... Si scopre che l'interazione umana con il mondo non è mai semplice...

(ADDISON N. 2014)

Quella che segue è una citazione di Nicholas Addison, probabilmente il teorico più importante nel campo dell'educazione artistica oggi. Egli continua affermando:

...la cultura espande la possibilità di cosa significhi essere umani inventando addizioni e proiezioni (da carta e matita alle opere d'arte), estensioni immaginarie che, una volta messe in atto, entrano nella realtà. Pertanto, la cultura in cui gli individui crescono fornisce molteplici risorse sotto forma di strumenti, che possono rispondere ai contesti emergenti...

Addison, N. (2014), Dubitare dei risultati dell'apprendimento nei contesti dell'istruzione superiore: dalla performatività all'emergenza e alla negoziazione. *Giornale internazionale di arte e design Education*, 33: 313-325. <https://doi.org/10.1111/jade.12063>

Progresso tecnologico e arti visive

Nelle arti visive, i media, i materiali e le tecniche disponibili influenzano il risultato in termini di forma e contenuto delle opere d'arte.

Un esempio rappresentativo è l'influenza dell'invenzione dei tubetti di colore sulla pittura di paesaggio che ha aiutato e, in una certa misura, ha consentito di dipingere all'aperto piuttosto che all'interno dei laboratori. Allo stesso modo, l'invenzione della fotografia ha influenzato la forma della pittura in termini di trasformazione delle forme, ma ha influenzato la dimensione tematica e concettuale delle opere d'arte prodotte. In modo simile, i media digitali creano nuove possibilità sia in termini di forma che di contenuto concettuale.

7



Ci sono sempre state riserve su come le nuove tecnologie potrebbero influenzare la produzione artistica, da Walter Benjamin che affermò nel suo influente saggio: L'opera d'arte nell'era della riproduzione meccanica (1935) ad oggi, è in corso un dibattito su cosa può andare perduto dell'aura e dell'autenticità dell'opera d'arte con l'avanzare della tecnologia. Tuttavia, i nuovi strumenti portano nuove possibilità che non significano necessariamente che l'immediatezza e il potenziale degli incontri con l'arte ne risentiranno perché le tecnologie diventano sempre più invadenti. In ogni caso, l'attenzione è rivolta a come verranno utilizzati gli strumenti. Finché la priorità è influenzare e creare significato piuttosto che un facile fascino, siamo ancora "al sicuro".

I media digitali sono solo un altro strumento che tuttavia può offrire nuove soluzioni, creare influenze e transazioni diverse, cioè espandere le possibilità.

In effetti, i media digitali non rappresentano necessariamente l'estremità acuta degli strumenti preesistenti, poiché molto spesso coesistono nella stessa opera d'arte o forme di creazione digitale come l'animazione si basano su tecniche "tradizionali" come il disegno (soprattutto in animazione grafica immagine fissa – stop motion, come nel lavoro di William Kentridge, alla cui produzione artistica faremo riferimento più avanti).

Supporti artistici disponibili per uso creativo

Alcuni media digitali indicativi economicamente vantaggiosi sono, in sintesi, i seguenti:

- Fotografia digitale
- Immagini create o modificate digitalmente (ad esempio con Photoshop o con strumenti online gratuiti come Photopea)
- Visualizzare i simboli (immagini) utilizzando la visualizzazione video sulle superfici
- Animazioni (ad esempio, animazioni di immagini fisse nei disegni)
- Opere d'arte con semplici sensori e/o dispositivi, ad esempio opere d'arte audio e visive che attivano stimoli quando lo spettatore si avvicina (ad esempio, creando una narrazione in uno spazio "infestato")
- Combinando quanto sopra con l'arte "analogica", ad esempio murales o costruzioni

8



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

3.1.2 La tecnologia come strumento di espressione artistica

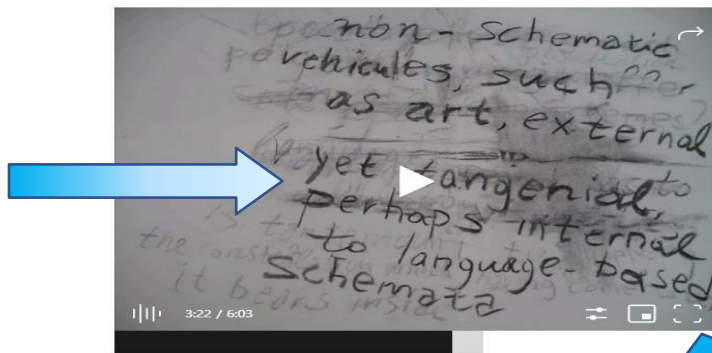
Questa unità introduce gli studenti alle “animazioni di immagini fisse” fornendo esempi e casi di studio

Caso 1: Interrompi l'animazione

Questo è un esempio di combinazione di animazioni di immagini fisse (create da un programma molto semplice, vale a dire Windows Movie Maker) e alcune riprese video "cucite" con lo stesso software (ad esempio Windows Movie Maker).

Si tratta di una combinazione di testo e immagine che trasmette alcune idee sull'educazione artistica e sulla separazione tra immagine e linguaggio nel pensiero accademico – parte di un'indagine basata sull'arte nell'educazione. Dafiotis P. 2008-2011. Durata: 6 minuti.

Animations



LINK LIVE PER L'ANIMAZIONE, sotto, premi il pulsante PLAY e ingrandisci:
<https://practiceledresearchdotcom1.wordpress.com/animations/>

Caso 2: Panagiotis Dafiotis

Questo è un esempio di combinazione di fisico e digitale. Durata: 0,5 minuti.
LINK LIVE PER L'ANIMAZIONE, sotto, premi il pulsante PLAY e ingrandisci:

<https://practiceledresearchdotcom1.wordpress.com/2008-installation/>

2008 Installation

Dafiotis P.
IOE Art Studios, Londra, 2008



Caso 3: William Kentridge

William Kentridge è famoso in tutto il mondo per la sua arte basata sul tempo (animazioni di immagini fisse create da disegni a carboncino) e per altre opere d'arte bidimensionali e tridimensionali. Il suo lavoro è politico, ma anche poetico e spesso ha approcci personali che vanno oltre le regole così come dottrine politiche che combinano il personale con il collettivo, e i media analogici con strumenti digitali con influenze aperte e idee offerte allo spettatore per sentire ed estendere a loro.

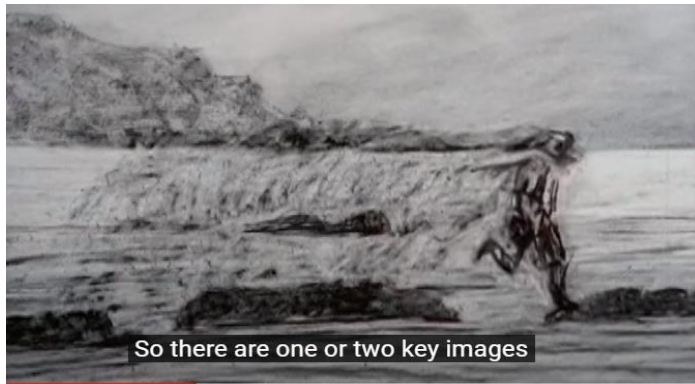
Sebbene non si tratti di una produzione artistica collettiva, nel contesto di questo capitolo costituisce un ottimo esempio di utilizzo di semplici tecnologie digitali con fantasia e sensibilità per affrontare questioni collettive e sociali senza perdere l'esperienza personale e soggettiva di cui è comunque parte, o più correttamente, costituisce la sfera sociale collettiva.

Questo è un esempio di combinazione di animazione e altre forme d'arte digitali e non digitali all'interno della stessa opera d'arte.



L'artista William Kentridge parla del processo ripetitivo di cancellazione e rielaborazione dei disegni a carboncino per creare i familiari film a cartoni animati con immagini fisse.





LINK LIVE PER LE ANIMAZIONI Di seguito si prega di utilizzare i sottotitoli:
https://www.youtube.com/watch?v=5_UphwAfjkh&ab_channel=SanFranciscoMuseumofModernArt

Questo è un altro esempio del lavoro di Kentridge
Durata: circa 1 minuto



LINK LIVE PER L'ANIMAZIONE, sotto, premi il pulsante PLAY e ingrandisci:
https://www.youtube.com/watch?v=hEaQ0h72GNg&ab_channel=travellogger

FOCUS SULLA TECNICA DI ANIMAZIONE: 'Disegnare come William Kentridge'



Questo è un video di un minuto che mostra la tecnica stop-motion in stile Kentridge (caricato da qualcun altro) utilizzata qui a scopo illustrativo della tecnica



#HirshhornsideOut
Sketching like William Kentridge

LINK LIVE PER L'ANIMAZIONE, sotto, premi il pulsante PLAY e ingrandisci:
https://www.youtube.com/watch?v=4KWmQPEhgW8&ab_channel=Hirshhorn

Caso 4: Tony Ousler

Tony Oursler esamina, attraverso il suo lavoro, ciò che è considerato la normalità dal punto di vista della società e della scienza in relazione alla salute mentale. Inoltre, esamina l'influenza della tecnologia sulle percezioni sociali e sulla cultura.



Tony Oursler (americano, nato nel 1957), MMPI (Autoritratto dell'artista in giallo), 1996. Opera con video su videoproiettore, videoregistratore, videocassetta, piccola figura in tessuto e sedia pieghevole in metallo. Le dimensioni sono variabili. Museo d'arte di Milwaukee.





Per Oursler, creare questa falsa separazione tra coloro che sono psicologicamente "sani" e coloro che non lo sono è stato fatto con il Minnesota Multiphasic Personality Inventory (o altrimenti, MMPI). Questa famigerata serie di domande sì o no, creata da un gruppo di psicologi nel 1939, è stata utilizzata per decenni come uno dei metodi principali per valutare la salute mentale.

Per familiarizzarsi con queste domande, Oursler ha sostenuto lui stesso il test e poi ha preso una decisione coraggiosa. Invece di cercare di fare una diagnosi da solo, ha lasciato l'interpretazione dei risultati nelle mani del pubblico.

Come Ousler ha tipicamente commentato:

"Questo è stato l'aspetto positivo del Minnesota Multiphasic Personality Inventory (MMPI). È scritto sotto forma di una domanda a cui devi rispondere con vero o falso. Questo è ciò che credo possa rendere un'opera d'arte di successo. Sfidare le persone a rispondere a una domanda.

Leggi il testo qui sotto sul lavoro di Ousler:

Sceneggiatura infinita: un dialogo con Tony Oursler e Mike Kelley, <http://tonyoursler.com/tonyoursler2/main.html>

Informazioni sul progetto

La proiezione è sulla testa vuota di una bambola con il volto inespressivo di un uomo adulto che dice lentamente e deliberatamente una serie di brevi frasi.

"A volte non capisco le battute."

"Mi arrabbio facilmente e lascio passare la cosa altrettanto velocemente."

"Ci sono alcune cose di cui mi pento."

"Non sono una persona facile da avvicinare."

"Mi piace guardare la TV."

"Starei molto meglio se non fosse per quel particolare membro della famiglia."

"Sono un leader, non un seguace."

"A volte non riesco a sentire la parte superiore della testa."

LINK LIVE al lavoro di Ousler nel VIDEO qui sotto:

https://www.youtube.com/watch?v=OkSOLImTFoc&ab_channel=MarkJ.Berg



Caso 5: Shimon Attie

Il lavoro di Attie riguarda la memoria e, in particolare, la memoria collettiva. Esamina come lo spazio, la memoria e l'identità sono interconnessi e, attraverso le sue proiezioni, può eliminare lo sfondo del presente per rivelare le storie che si trovano sotto”.

<https://artsandplace.org/case-studies/shimon-attie/>

Proiezione digitale nelle strutture

L'arte di Shimon Attie, composta da proiezioni su edifici, collega le immagini fotografiche del passato di persone soggette a persecuzione, esilio e persino sterminio, con il presente come ponte verso la memoria in un modo strano e profondamente emotivo.

Gli edifici sono una proiezione dell'immagine che unisce immagini del passato che sembrano infestare le facciate fatiscenti degli edifici.

Questo è un esempio rappresentativo di un utilizzo minimo dei mezzi tecnologici in termini di requisiti di attrezzatura. Tuttavia, basate su una visione puramente artistica, queste proiezioni possono influenzare gli spettatori che possono identificarsi con loro, in base alle loro esperienze e intuizioni sulla "condizione umana", indipendentemente dal loro background culturale.



Shimon Attie, 1992. Fotografia. Presentazione. Veduta di un'antica residenza ebraica.





Il tuo turno!

Suggerisci di raggruppare le tue idee per usi creativi, sia immagini fisse (stop motion) che proiezioni video.

- Discutere possibili argomenti o questioni di discussione
- Discuti soluzioni e idee visive/audio per la tua opera d'arte proposta
- Cosa vuoi ottenere e comunicare?
- Quali sono i mezzi o gli strumenti migliori per raggiungere i tuoi obiettivi?
- **PENSA AD UNA PROPOSTA DI PROGETTO D'ARTE COLLETTIVO**





Unità 3.2: Usi creativi degli strumenti digitali con un' enfasi sulla pratica artistica basata sui problemi

introduzione

Questa unità introduce gli studenti alla relazione tra modi di espressione basati su strumenti digitali e pratica artistica basata su problemi, mettendo in relazione i metodi con il contenuto concettuale. Verranno studiati approcci specifici per l'inclusione di strumenti digitali nell'arte basata sui problemi, con enfasi sul coinvolgimento delle comunità. Inoltre, verrà posta enfasi sull'espressione e sulla comunicazione del significato attraverso i mezzi digitali, invece di utilizzare con disinvoltura le TIC investendo nella loro capacità di offrire risultati spettacolari che tuttavia non comunicano idee in modo efficace o provocano pensiero. Questi usi dei mezzi digitali per trasmettere significati e sentimenti attraverso l'arte, offrono significative capacità comunicative, capacità critiche e opportunità di pensiero riflessivo, nonché un grado di familiarità con le tecnologie digitali e le metodologie dell'arte contemporanea allo stesso tempo.

Al completamento di questa unità, gli studenti saranno in grado di:

- Identificare esempi chiave di pratica artistica che impiegano strumenti digitali nell'arte basata su problematiche, ad esempio, nell'arte socialmente impegnata e collaborativa
- Identificare almeno 3 significati o idee comunicate attraverso un'opera d'arte che impiega strumenti digitali
- Creare un mini progetto artistico (opera d'arte su piccola scala) che utilizzi strumenti digitali e affronti un problema (opera d'arte basata sul problema); identificarne gli aspetti emotivi e concettuali in un breve testo.
- Analizzare un'opera d'arte basata su problemi che utilizza strumenti digitali con enfasi sull'interrelazione della sua forma e sui significati che comunica in relazione a un problema (specifico) identificabile
- Riconoscere l'aspetto emotivo delle forme d'arte digitali come fulcro della creazione di significato in relazione a una questione specifica che è importante per i partecipanti a un progetto artistico collaborativo, commentando un esempio/caso di studio esistente



Pratica artistica basata su problemi che utilizza strumenti digitali

L'arte di William Kentridge di cui abbiamo parlato nella presentazione precedente è un ottimo esempio di uso creativo di semplici strumenti digitali che, allo stesso tempo, toccano questioni sociali facendo riferimento alla prospettiva personale e al panorama psicologico dell'artista.

Considereremo esempi di questa prospettiva che fa riferimento a problemi sociali e comunitari, ma si concentra sui sentimenti personali.

William Kentridge – “L’arte deve difendere l’incertezza” | Intervista all’artista | TateShots



In questo video, Kentridge (dopo il minuto 2,33) spiega che affrontare le questioni sociali non significa che gli artisti debbano adottare una certa posizione e dire agli altri cosa pensare. Sostiene l'incertezza, l'ambiguità e l'arte come un modo per generare pensiero piuttosto che trasmettere informazioni o "certezze". Collegamento: <https://youtu.be/Dnweo-LQZLU?t=153> (usa i sottotitoli)

Cosa ne pensi?

Lo spettatore emancipato

Come spiega Jacques Rancière nel suo influente testo, le opere d'arte dello "spettatore emancipato" che sono normative e suscettibili di un'unica interpretazione valida non lasciano spazio agli spettatori per respirare per avere senso e pensare chiaramente. In quanto tali, esercitano un'influenza deprimente sugli spettatori anziché aprire i loro orizzonti a modi di pensiero alternativi.

Pertanto, la polisemia significa percepire l'ambiguità di un'opera d'arte come una forza potenziale piuttosto che una debolezza intrinseca.

L'arte basata sui problemi che definisce cosa e come dovremmo pensare può essere considerata un indottrinamento. Secondo Rancière gli artisti dovrebbero lasciare spazio all'interpretazione da parte degli spettatori.

Cosa ne pensi?

Ulteriori esempi

Esempi di grafica facoltativa basata su problemi di Kentridge:

- La miniera (1991)

<https://www.youtube.com/watch?v=mXBxB6-YdG8>



18



This publication has been produced with the financial support of the Erasmus+ Programme of the European Commission. The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the author(s), and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

- Dolore e compassione
<https://www.youtube.com/watch?v=m1oK5LMJ3zY>



Media digitali disponibili per uso creativo

I media digitali economicamente vantaggiosi sono, in sintesi, i seguenti:

- Foto o video digitale
- Immagini create o modificate digitalmente (ad esempio con Photoshop o altri strumenti online gratuiti come Photopea)
- Visualizza le immagini utilizzando la videoproiezione sulle superfici
- Animazione (ad esempio, animazione di immagini fisse basata su schizzi)
- Opera d'arte con semplici sensori e/o dispositivi, ad esempio un'opera d'arte audio e visiva che attiva stimoli quando lo spettatore si avvicina (ad esempio, creando una narrazione in un luogo "infestato")





Unità 3.3 Migliorare le abilità di vita attraverso l'espressione collaborativa attraverso l'uso di strumenti digitali

introduzione

Il capitolo 3.3 riguarda essenzialmente la connessione tra Life Skills e le possibilità di un progetto artistico menzionate nei capitoli 3.1 e 3.2. Pertanto, questo capitolo (3.3) si basa su discussioni e proposte e può essere visto come un'opportunità per avviare una collaborazione significativa al fine di creare arte collettiva.

Risultati dell'apprendimento

Al termine di questo capitolo, gli studenti saranno in grado di:

- Identificare 2 casi di studio di progetti artistici legati alle abilità di vita (o all'educazione artistica) che utilizzano strumenti digitali
- Descrivono le caratteristiche chiave delle pratiche collaborative e creative basate su strumenti digitali volti a migliorare le abilità di vita
- Descrivono metodi per sviluppare la comunicazione interpersonale, la negoziazione e l'empatia attraverso l'arte collaborativa che utilizza strumenti digitali
- Progettare un progetto artistico collaborativo che utilizzi strumenti digitali, descrivere e supportare la sua metodologia per rafforzare le competenze chiave della vita
- Valutare un progetto artistico collaborativo che utilizza metodi digitali sulla base della sua capacità di migliorare le abilità di vita
- Riconoscere i benefici emotivi e le sfide in relazione all'acquisizione di competenze di vita in esempi specifici di pratica artistica collettiva che utilizzano strumenti digitali,
- Commentare la prospettiva emotiva dei progetti artistici partecipativi su piccola scala che utilizzano strumenti digitali e il loro potenziale per potenziare o migliorare le abilità di vita di uno specifico gruppo di persone



Connessione delle abilità di vita con le forme artistiche digitali

Questa presentazione collega anche i capitoli 3.1 e 3.2 alle competenze per la vita, come discusso nell'Unità 2. L'accento è posto sulla natura collettiva dei progetti artistici previsti in cui i media digitali possono essere utilizzati.

1. Discutere quali abilità di vita (vedi Unità 2, capitolo 2.3) potrebbero essere sviluppate attraverso un progetto artistico collaborativo nello stile, ad esempio, di Tony Oursler e William Kentridge e in aree tematiche correlate (ad esempio, questioni di cui si occupano anche loro).
2. Lavorare in gruppi e proporre un progetto artistico basato sulle conoscenze acquisite dalla discussione precedente.
3. Competenze di vita e opere collettive basate sui temi (issue-based) e legate a strumenti di informazione e comunicazione.

Esercizi di valutazione

Esercizio 1

Se dovessi co-creare collettivamente un'opera d'arte legata ai tuoi sentimenti e idee personali intrecciati con i sentimenti e le idee delle persone del tuo gruppo, quali abilità di vita verrebbero promosse attraverso il progetto artistico proposto dal tuo gruppo? Discuti in gruppi e commenta ogni abilità di vita:

- Risoluzione dei problemi
- Pensiero critico
- Capacità comunicative efficaci
- Il processo decisionale
- Pensiero critico
- Abilità interpersonali
- Capacità di sviluppare la consapevolezza di sé
- Empatia
- Affrontare lo stress e le emozioni





Esercizio 2

Inizia completando un piccolo progetto artistico

- Crea gruppi
- Discussione sulle possibili questioni da risolvere
- Discussione di soluzioni e idee visive/audio per la tua opera d'arte proposta
- Cosa desideri realizzare e comunicare
- Quali potrebbero essere i mezzi o gli strumenti migliori per raggiungere i tuoi obiettivi
- **PENSA AD UNA PROPOSTA DI PROGETTO D'ARTE COLLETTIVO**
- Collegare il progetto a questioni personali e sociali (nel senso più ampio)
- Lavora con gli istruttori e inizia a completare il piccolo progetto artistico

Note per la sezione 3

- Tieni presente che il miglioramento creativo dello spazio pubblico richiede che le soluzioni digitali siano proiettate o mostrate in strutture fisiche, come un edificio o un luogo. Ciò significa che anche le immagini in movimento o l'arte digitale devono essere rilevanti per lo spazio reale.
- Gli esempi sono indicativi di singoli artisti la cui pratica può tuttavia essere esemplare delle problematiche relative ai progetti artistici che possono essere sviluppati in progetti artistici collettivi
- La negoziazione di strumenti, temi e strategie emotive può migliorare una vasta gamma di abilità sociali e di vita – in particolare l'empatia e il pensiero critico poiché i progetti artistici dovrebbero essere aperti ma allo stesso tempo emotivi.

