

Attività Sostitutiva di Tirocinio

Denominazione: “*Chiese chiuse*”. Itinerari tra luoghi **ripensati per il contemporaneo**.

Responsabili: prof.ssa Stefania De Vincentis, prof. Paolo Berti, dott.ssa Elisa Corrà.

Recapiti: stefania.devincensis@unive.it; paolo.berti@unive.it; elisa.corro@unive.it

Requisiti per la selezione:

a) Iscrizione ai seguenti Corsi Laurea:

- 1) Conservazione e gestione dei beni culturali;
- 2) Digital public Humanities.

Numero partecipanti: 10

Inviare il curriculum vitae a elisa.corro@unive.it entro domenica 13 aprile 2025.

Ore complessive di lavoro: 75, di cui 50 ore di frequenza e 25 ore di lavoro individuale.

CFU riconosciuti: tre (3).

Tipo di verifica: realizzazione di una mappa GIS.

Data inizio dell'attività: 14 aprile 2025

Descrizione dell'Attività

L'attività ha come punto di partenza la mappatura delle chiese chiuse di Venezia e si pone come obiettivo la realizzazione di specifici itinerari culturali che abbiano come protagonista il patrimonio ecclesiastico veneziano.

Unendo ricerche e competenze di ambito storico-artistico e digitale, grazie al supporto del Venice Center for Digital and Public Humanities (VeDPH) si tracceranno tre percorsi narrativi che abbiano come comune denominatore i luoghi ecclesiastici veneziani privati della propria funzione originaria.

Tali luoghi, ora ripensati e nuovamente abitati, saranno narrati attraverso soluzioni che ne faciliteranno la conoscenza storica e allo stesso tempo i nuovi usi del presente.

Gli itinerari del tirocinio riguarderanno, nello specifico, quelle chiese diventate scenari e contesto per l'arte contemporanea, rientrando nei percorsi della Biennale di Venezia, di opere performative o divenute sedi di istituzioni culturali, associazioni e imprese.

Gli studenti avranno modo di acquisire competenze quali: metodologie della ricerca storico-artistica per la creazione di schede web adottando efficacemente contenuti corretti; saranno introdotti alle più recenti ricerche legate ai media locativi per acquisire conoscenza critica dei linguaggi utilizzati dagli artisti nel rapportarsi con lo spazio pubblico; fondamenti sugli strumenti digitali per la creazione e comunicazione di contenuti scientifici in particolare il GIS, mappatura digitale o tecnologie immersive; basi di storytelling per l'utilizzo di social media nella divulgazione; scrittura di contenuti web e per i social media, conoscenza dei linguaggi di visualizzazione delle informazioni e dei dati

Le attività porteranno alla realizzazione di piattaforme web interattive che combinano lo storytelling con la computazione fisica permettendo agli utenti di sperimentare diverse forme di coinvolgimento online. Gli studenti avranno modo di conoscere esempi di tali soluzioni quali libri interattivi fisici con pagine touchscreen e sensori multimediali per l'attivazione di contenuti audio e video; installazioni artistiche digitali e immersive; utilizzo creativo di software di intelligenza artificiale per la generazione di opere d'arte e performance ambientali.

Seminari, esercitazioni e lavori di gruppo avranno luogo presso il Lab del Venice Centre for Digital and Public Humanities e saranno integrate da visite a mostre immersive e luoghi di interesse per il progetto

in collaborazione con associazioni e imprese digitali e creative. Calendario:

Il laboratorio si svolgerà in presenza (compatibilmente con la disponibilità di aule), presso il laboratorio del Venice Centre for Digital and Public Humanities

Articolazione del programma:

1. Introduzione
2. Biennale, arte contemporanea a Venezia e patrimonio ecclesiastico
3. Una mappa per la rifunzionalizzazione delle chiese
4. Arte digitale e media locativi: Itinerari del camminare
5. Raccontare un itinerario: tecnologie immersive (CAVE, VR, GIS)
6. Casi studio e divisione in gruppi
7. Workshop: analisi e discussione su un'esperienza immersiva dedicata alla valorizzazione: visioni condivise
8. Workshop: applicativi digitali per la mappatura degli itinerari
 - a. Luoghi per la Biennale
 - b. Spazi per il sociale
 - c. Tracce performative
9. Laboratori
 - a. Revisione dei progetti
 - b. Modelli di mappa
 - c. scrittura schede web
 - d. Comunicazione e social media
10. Presentazione finale