



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

DIPARTIMENTO	Scienze Umanistiche		
ANNO ACCADEMICO OFFERTA	2020/2021		
ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE	2022/2023		
CORSO DILAUREA	DISCIPLINE DELLE ARTI, DELLA MUSICA E DELLO SPETTACOLO		
INSEGNAMENTO	TEORIA DELLA PERCEZIONE		
TIPO DI ATTIVITA'	B		
AMBITO	50155-Discipline critiche, semiologiche e socio-antropologiche		
CODICE INSEGNAMENTO	18380		
SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	M-FIL/04		
DOCENTE RESPONSABILE	CALI' CARMELO	Professore Associato	Univ. di PALERMO
ALTRI DOCENTI			
CFU	6		
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	120		
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLA DIDATTICA ASSISTITA	30		
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 10:45 11:45 Da concordare per email: Aula 4.01 edificio 12 viale delle Scienze IV piano; locali della sezione di Musicologia via Divisi 81.		

DOCENTE: Prof. CARMELO CALI'

PREREQUISITI	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.
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 nella comunicazione visiva, nella sonorizzazione e nelle performing arts. Comprensione del livello a cui lo studio della percezione è applicabile allo studio e alla realizzazione di comunicazione artistica e rappresentazioni sulla scena. - Capacità di apprendimento Capacità di (a) individuare le strutture percettive utilizzate a fini espressivi nelle arti, nel cinema e nelle performing arts con riferimento alla visione, suoni e la visualizzazione di comportamento sulla scena (b) applicare tali conoscenze a progetti artistici e di rappresentazione sulla scena. - Autonomia di giudizio Essere in grado di (a) analizzare le proprietà e regole della percezione, (b) impiegare questa conoscenza per (b.1) prevederne effetto comunicativo nei progetti artistici, (b.2) risolvere problemi di progettazione e produzione. - Abilità comunicative Capacità di impiegare il lessico tecnico per: 1. esporre le conoscenze rilevanti per questioni di progettazione artistica e creativa; 2. spiegare a esperti del settore o novizi le basi percettive e concettuali della progettazione artistica e creativa.
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.
OBIETTIVI FORMATIVI	A. Acquisizione di conoscenze su: 1. ricerca scientifica sulla percezione; 2. analisi dell'impiego delle strutture della percezione in esempi di progetti artistici, B. Acquisizione di know how su: 1. trasformazione delle strutture percettive in parametri nella realizzazione di progetti artistici; 2. valutazione degli effetti attesi sui fruitori sia esperti sia ingenui.
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontali e esercitazioni con esempi di proprietà visive e sonore, percezione del comportamento e la loro traduzione nell'ambiente dell'esperienza quotidiana e sulla scena.
TESTI CONSIGLIATI	Estratti da: Palmer S.E., Vision Science, The MIT Press, 1999. Johansson G., Visual perception of biological motion and a model for its analysis, Perception & Psychophysics, 14(2), 201-211, 1973. Bregmann A. S., Auditory scene analysis, The MIT Press, 1990. Michotte A., La percezione della causalità, Giunti Barbera, 1972. Blesser B. - Ruth Salter L., Spaces speak. Are you listening?, The MIT Press, 2007.

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 e sulla scena. Ordine percettivo, regole di raggruppamento, strategie percettive nella cognizione e comunicazione.

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
2	Regole di raggruppamento e strategie percettive nella visione.
2	Regole di raggruppamento e strategie percettive nella percezione sonora.
3	Percezione della causalità meccanica: effetto lancio, spinta, traino, molla.
3	Percezione della causalità intenzionale: intenzioni e azioni nel comportamento osservabile, emozioni come "connessioni funzionali".
4	Percezione del movimento biologico. Analisi vettoriale delle configurazioni percettive in moto.
ORE	Esercitazioni
2	Esempi di problemi d'ordine percettivo in contesti ordinari e artistici. Casi studio nelle arti visive, nel cinema e nelle arti performative (sonorizzazione e performance).
2	Esempi nella percezione ordinaria e nelle arti: arti visive, cinema, profondità e prospettiva sulla scena. Analisi guidata.
2	Esempi nella percezione ordinaria e nelle arti: cinema, acustica e sonorizzazione degli spazi. Analisi guidata.
2	Esempi nelle arti: cinema e arti performative. Analisi guidata.
2	Esempi nella percezione ordinaria e nelle arti: cinema e performing arts. Analisi guidata