

## ACCADEMIA DI BELLE ARTI G. CARRARA – BERGAMO

anno accademico	<b>2017-18</b>
codice dell'insegnamento	<b>189</b>
nome dell'insegnamento	<b>Applicazioni Digitali per le Arti Visive</b>
docente	<b>Prof. Davide Anni</b>
tipologia dell'attività formativa	<b>Caratterizzante per P – Base per NT</b>
settore scientifico disciplinare	<b>ABTEC38</b>
CFA	<b>5</b>
semestrale /annuale	<b>Semestrale: 1^ semestre</b>
totale ore insegnamento	<b>62</b>
ore di lezione / settimane	<b>4/15</b>

### Nome del docente e contatti

Davide Anni

Indirizzo di posta elettronica: anni.davide@gmail.com

### Obiettivi formativi

Il percorso progettato, tiene conto degli obiettivi generali comuni del piano di studi e obiettivi specifici di apprendimento disciplinari, integrando il più possibile quelli interdisciplinari, per sviluppare un curricula dello studente in termini di **conoscenze, abilità, competenze base**.

### Prerequisiti (propedeuticità)

Utilizzo del pc, Mac

### Contenuto del corso

Il corso affronta la progettazione di ambienti audiovisivi partendo dal software Resolume Arena per arrivare a software affini.

Il monte ore è suddiviso in lezioni-laboratorio e revisioni dello studio individuale;

è rivolto ad un utilizzo tecnico rivolto ai Live Media, in tempo reale oppure installativo-performativo.

### Materiale multimediale

Fornito dal Docente

### Testi di riferimento (bibliografia per l'esame)

Dispense fornite dal Docente

### Metodi didattici

- Lezione pratica
- Attività di laboratorio
- Simulazioni o esercizi guidati

Strumenti e spazi didattici

- Software

- Audiovisivi: fotocamere, videocamere, microfoni

### **Modalità della verifica del profitto**

Lavoro individuale sviluppato con gli ambienti software affrontati. Allo studente viene richiesto di progettare e sviluppare un'opera visiva live che risponda ad una traccia audio a scelta; l'esame consiste nel performare il racconto visivo dove l'audio chiama e l'immagine risponde. In alternativa deve avere una forma installativa pensata per ambienti specifici.

La verifica terrà conto della capacità tecnica in funzione di un linguaggio personale.

Il profitto è valutato attraverso, l'interesse dimostrato, l'approfondimento personale, la presenza, la capacità di presentazione e messa in opera del lavoro.

### **Note**

Per essere ammessi all'esame e conseguire i relativi crediti è obbligatoria la frequenza alle lezioni nella misura minima del 75% sul totale delle lezioni. Nel caso di studenti lavoratori che presentino la documentazione per l'esonero dalla frequenza, verrà studiato in accordo con il docente un programma alternativo.

Lingua di insegnamento: italiano.

### **Orario delle lezioni**

1<sup>a</sup> Semestrale – Mercoledì 9,30 – 12,50

### **Orario di ricevimento**

Il docente riceve su appuntamento

**Nome docente e contatti:** Agustin Sanchez.

Indirizzo di posta elettronica: agu.bit@gmail.com

### **Obiettivi formativi**

Il corso sviluppa un percorso formativo che propone allo studente un ampio panorama di metodologie e di tecniche che gli forniranno una solida base per affrontare la produzione di un'opera digitale sperimentando nuove forme della rappresentazione e della narrazione, dando quindi la capacità di innovare le proprie idee.

### **Prerequisiti (propedeuticità)**

Nessuno

### **Contenuto del corso**

Dopo un ciclo di lezioni introduttive con il sostegno e l'analisi di opere e autori, verrà fornito un vasto supporto tecnico che permetterà l'utilizzo consapevole di strumenti e soluzioni digitali per la creazione di un'opera. Il corso sarà strutturato in forma laboratoriale. Gli studenti concorderanno con il docente un progetto e durante l'attività progettuale ogni studente parteciperà ad incontri di revisione con il docente, per discutere le scelte effettuate e gli eventuali problemi da risolvere.

Il corso verrà diviso in tre parti

- Parte 1 (teorica/laboratoriale)

Il Bit come soluzione creativa

Verranno analizzate opere artistiche, prodotti digitali e le loro varie possibilità di codifica atte alla fruizione e condivisione, sia attraverso la rete che attraverso supporti offline.

- Parte 2 (laboratoriale)

Dalla Lanterna magica al GPS

Panorama e introduzione di software (Pc/smartphone) per la produzione di contenuti digitali: Timelapse, Stopmotion, fotografia Cubic VR, Object e spherical, Street View, GPS Tracking e Google map.

- Parte 3 (laboratoriale)

Cyberspace - contenitore di contenuti

La rete e la mente effimera

Web2 Soluzioni senza pensiero, installazione, configurazione e utilizzo di applicativi CMS per la progettazione web.

### **Testi di riferimento (bibliografia per l'esame)**

1 - Domenico Quaranta, Media, new media, postmedia, 2011

2 - a cura di Lorenza Pignatti, Mind the Map, postmedia books 2011

3 - James Kakalios, La fisica dei supereroi, Einaudi, 2010

4 - Marco Senaldi, Arte e Televisione, Postmedia books, 2009

5 - Capra Fritjof, La scienza universale. Arte e natura nel genio di Leonardo, Rizzoli, 2009

### **Bibliografia consigliata**

1 - Bruno Munari, Arte come mestiere, Editori Laterza, Roma-Bari 2006.

2 - Arte e scienza dell'innovazione. La nuova economia delle opportunità, Craig M. Vogel, Peter Boatwright e Johnatan Cagan, Pearson, 2008

3 - Nicolas Burriaud Postproduction Come l'arte riprogramma il mondo, Postmedia Milano, 2004

4 - Antonio Somaini (a cura di), Il luogo dello spettatore. Forme dello sguardo nella cultura delle immagini, Vita e Pensiero, 2005

5 - Steven Johnson, Tutto quello che fa male ti fa bene. Perché la televisione, i videogiochi e il

cinema ci rendono intelligenti, Mondadori, Milano 2006.  
6 - Ada Ghinato, Arte e tecnologia. Design digitale, Aracne, 2013

### **Metodi didattici**

Pratica Laboratoriale: 70% lezioni frontali 30%.

### **Modalità della verifica del profitto**

- Progetto da presentare all'esame.

Il lavoro da presentare all'esame prevede la realizzazione di un progetto libero inerente alle proposte concordate durante il corso

Il progetto prevedere:

documento di presentazione generale del lavoro che ne illustri l'idea e contenuti

breve resoconto conclusivo che metta in evidenza la metodologia di lavoro adottata, i problemi affrontati e le soluzioni individuate.

- Domande sulle tematiche affrontate

- Leggere a scelta un testo tra quelli indicati nella bibliografia di riferimento.

### **Note**

Per essere ammessi all'esame e conseguire i relativi crediti è obbligatoria la frequenza alle lezioni nella misura minima del 75% sul totale delle lezioni. Nel caso di studenti lavoratori che presentino la documentazione per l'esonero dalla frequenza, verrà studiato in accordo con il docente un programma alternativo.

Lingua di insegnamento: italiano

### **Orario delle lezioni**

Corso semestrale. - 2. Semestre: Lunedì: 9:00/12:50.

### **Orario di ricevimento**

Il docente riceve su appuntamento.