

Coreografia digitale (CFA 6)

A.A. 2026-2027

Prof. Marco MICARONI

OBIETTIVI

Gli Obiettivi formativi includono il comprendere l'evoluzione della danza digitale e della composizione coreografica tramite l'analisi di strumenti come *LifeForms/Dance Forms*, la Notazione Laban e la poetica di Merce Cunningham. Padroneggiare la tecnologia Motion Capture con l'uso del sensore Kinect o di iPhone per la registrazione e la cattura del movimento. Progettare e realizzare una coreografia digitale multimediale integrando video editing, computer grafica e videomapping.

CONTENUTI

Composizione digitale della danza: notazione Laban, software *LifeForms/Dance Forms* ed esportazione dei dati in *Cinema 4D*, *Maya* e *Poser*.

Storia e teoria: la pionieristica ricerca di Merce Cunningham tra videodance, e-learning e integrazione del digitale nella performance.

Tecnologie di Motion Capture: uso del sensore Kinect e/o dell'iPhone in tempo reale.

Produzione multimediale: integrazione tra video editing, computer grafica e videomapping.

PREREQUISITI

Gli studenti verranno accompagnati nell'apprendimento dei software in modo graduale attraverso l'esecuzione di diversi esercizi pratici guidati e quindi dovranno sapere usare semplicemente un computer.

TESTI CONSIGLIATI

Merce Cunningham Redux, James Klosty, powerhouse Books U.S., 2019.

Art Performs Life. Merce Cunningham/Meredith Monk/Bill T. Jones, Laura Kuhn e Thelma Golden, Walker Art Center, 1998.

MODALITÀ DI VERIFICA DEL PROFITTO

Creazione di una propria e personale coreografia digitale. Questa sarà presentata durante la prova orale dell'esame dove verranno poste delle domande rispetto i temi trattati durante il corso.