

Applicazioni digitali per l'arte (CFA 4)

A.A. 2018/2019

Prof. **Vincenzo Izzo**

OBIETTIVI

Considerato le innovazioni tecniche che caratterizzano il contemporaneo e il pluralismo delle poetiche che in esso si manifesta, il corso si prefigge di fornire stimoli critici e competenze tecniche, tali da poter orientare una propria ricerca e produzione artistica nell'ambito dell'elaborazione e della sperimentazione di nuovi strumenti digitali e multimediali, siano questi al servizio di funzioni esclusivamente espressive oppure professionali.

CONTENUTI

Un ciclo di moduli teorico-critici introduttivi fornirà una panoramica di artisti e di opere contemporanee appartenenti agli ambiti di Fotografia, Video, Installazioni Visive. Un secondo ciclo fornirà un quadro dei software per la produzione di contenuti digitali. Il terzo momento del corso, a forte impronta laboratoriale, chiederà la messa a punto di un progetto personale, su un tema dato. In questa fase, attraverso revisioni individuali, si cercherà di affinare sia gli aspetti critici ed espressivi, sia le abilità tecniche. A completezza degli stimoli offerti si incoraggerà l'interdisciplinarietà con altri insegnamenti.

PREREQUISITI

E' consigliato, ma non indispensabile, aver già sostenuto esami come Fotografia, Video Editing, Sound Design, Elaborazione digitale delle immagini.

TESTI CONSIGLIATI

R. Kraus, *Reinventare il medium*, Milano, Bruno Mondadori, 2005.

N. Bourriaud, *Postproduction, come l'arte riprogramma il mondo*, Milano, Postmedia, 2004.

D. Quaranta, *Media new media postmedia*, Milano, Postmedia, 2010.

Q. Bajac, *Dopo la fotografia? Dall'immagine analogica alla rivoluzione digitale*, Contrasto, Roma, 2011.

V. Flussen, *Per una filosofia della fotografia*, Milano, Bruno Mondadori, 2006.

MODALITA' DI VERIFICA DEL PROFITTO

L'esame consiste:

1) Nella presentazione di un progetto da ascrivere ad una delle categorie di Fotografia, Video, Installazioni Visive. Il progetto deve chiarire l'ideazione, gli obiettivi, la forma, la sostanza, i sistemi di fruizione e comprendere le fasi di acquisizione, gestione, manipolazione, montaggio e presentazione a mezzo video, stampa o altro.

2) È richiesta la preparazione approfondita del testo: *Postproduction come l'arte riprogramma il mondo*, Bourriaud N., Postmediabook, Milano, 2004.