

Corso di Digital Video  
Docente: Pasquale Direse

Ideare, progettare e realizzare video digitali

Il corso affronta alcune riflessioni storico-critiche sulla produzione video digitale nel panorama dell'arte contemporanea e del design della comunicazione, sui fondamentali della produzione della videografica digitale e sui suoi sviluppi tecnologici e creativi.

#### OBIETTIVI

Il corso presenta un approccio pratico-laboratoriale mirato ad apprendere competenze nell'utilizzo delle interfacce e dei media per la progettazione e la comunicazione video digitale nelle sue declinazioni multidisciplinari. Gli argomenti trattati e le relative riflessioni critiche sono orientate a un approccio practice-based che inviterà di volta in volta a sperimentare le funzionalità e le possibilità creative degli attuali strumenti elaborativi nonché le potenzialità e le declinazioni espressive presentate durante le lezioni.

TEMI E PRATICHE - Vengono presentati tecniche realizzative e strumenti di lavoro (devices e tecniche per la ripresa digitale, come pure per la *computer vision* e softwares di elaborazione in tempo reale delle immagini digitali in movimento) nel confronto con i linguaggi contemporanei della composizione e della elaborazione video digitale (il VJing, la videoarte, la scenografia virtuale, il *motion graphics design*, l'infografica d'animazione, le tecniche di *stop motion* e di *time-lapse*, il *chroma-key*, la postproduzione di effetti, la rotoscopia, il video digitale interattivo).

A tale scopo è necessario indagare ed esplorare dapprima la "natura" del video digitale in qualità sia di concetto che di supporto immateriale. Allo stesso tempo si approfondisce lo studio e la ricerca nell'ambito della cultura immateriale e della percezione visiva relativa alla elaborazione video digitale e alla sperimentazione videoartistica come pure nell'ambito della cinematografia e della comunicazione creativa, delle nuove forme espressive dell'entertainment. Si esplora infine il video digitale nelle sue più recenti declinazioni dello spettacolo digitale (videomapping, projection mapping art) e d'interaction design.

#### MODALITA'

Gli studenti sono invitati a selezionare i linguaggi e gli strumenti video più idonei allo sviluppo dei propri elaborati anche in sintonia con lo specifico percorso di studi intrapreso. Particolare rilievo viene dato allo sviluppo di una metodologia progettuale, alla stesura drammaturgica o di bozza (*storytelling, storyboards, blueprints...*), alla presentazione e documentazione crossmediale degli elaborati e dei percorsi di ricerca che conducono alla realizzazione di ciascun progetto (tavole illustrative ed infografiche, altre modalità di presentazione a scelta).

La declinazione laboratoriale del corso prevede infatti la realizzazione di ipotesi progettuali e relativi elaborati, sostenuti da spunti tematici e nelle forme mediali più consone al progetto specifico, provenienti dal lavoro d'equipe (online) e individuale degli studenti. Si approfondiscono in particolar modo i softwares dedicati alla produzione digitale: le *suites* Adobe (Premiere Pro, After Effects e softwares di compendio alla videografica); alcune piattaforme opensource di montaggio e produzione video; le piattaforme di sviluppo

software come Max MSP, Processing e altri softwares di elaborazione videografica in *realtime* come Resolume e Modul8.

Il programma didattico si articola in lezioni frontali e partecipate, open discussings, sessioni di lavoro al computer e riguardanti specifiche elaborazioni progettuali degli allievi, revisioni progettuali individuali e collettivamente condivise.

Non è necessaria alcuna preparazione propedeutica per l'apprendimento del programma didattico. I progetti realizzati durante il corso, le specifiche metodologie di lavoro e ricerca ad essi applicate assieme alla capacità critica sui temi affrontati saranno oggetto di valutazione in sede d'esame.

## BIBLIOGRAFIA

Materiali didattici, dispense e un'ampia webgrafia verranno proposti e messi a disposizione durante la trattazione degli argomenti specifici del corso.

Testi suggeriti per l'approfondimento della materia:

Balzola A., *La scena tecnologica. Dal video in scena al teatro interattivo*, Dino Audino 2011.

Dalai B., *Manuale pratico di scenografia*, Vol. 1, Audino, 2009.

Flusser V., *Immagini, come la tecnologia ha cambiato la nostra percezione del mondo*, Fazi Editore, 2009.

Lischi S., *Il linguaggio del video*, Carocci, 2005.

Manovich L., *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, 2001.

Pagliano A., *Il disegno dello spazio scenico*, Hoepli, 2011.

Altri testi verranno aggiunti durante il corso.

Manuali utili:

Celano R., *Premiere Pro CS4 - Guida completa*, Apogeo, 2009.

Raccuglia A., *Final Cut Pro per i professionisti*, Apogeo, 2007.

Celano R., *Adobe After Effects 7.0*, Mondadori, 2006.

Max Jitter (ed i manuali di altri software come Photoshop, Apple Motion, accenni sul video nelle piattaforme di sviluppo software come Processing).