



ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI CARRARA

TECNOLOGIE E APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE 2

Prof.ssa C. Fumagalli

PROGRAMMA 2018-19

Il corso intende offrire agli studenti specifiche capacità tecniche, supportate da una conoscenza delle molteplici relazioni tra le nuove tecnologie applicate alle arti visive e le diverse tipologie di intervento nello spazio: dalle installazioni ambientali, alle video-installazioni e multi-proiezioni, percorrendone diversi aspetti storico e teorico-critici.

Dal punto di vista pratico, il corso, avrà come punto di partenza le basi del software Adobe After Effects, che permette di creare animazione con una larga varietà di tecniche e permette un arricchimento e una sofisticazione della resa visiva del materiale d'origine che costituirà un importante bagaglio culturale e tecnico per lo studente.

Con l'attività pratica, interconnessa a quella teorica, gli studenti potranno sviluppare in senso creativo le capacità tecniche apprese.

L'acquisizione da parte dello studente delle nozioni per utilizzare After Effects come strumento di lavoro, a scopi sia analitici sia creativi, è l'obiettivo che il corso si propone di raggiungere.

Dal **punto di vista laboratoriale** durante il semestre saranno presentati agli studenti una serie di progetti di riferimento utili sotto il profilo didattico; verranno effettuate costanti esercitazioni pratiche e di controllo, da risolvere in aula attraverso l'ausilio del docente e tramite conoscenze acquisite durante le lezioni.

Regole del corso: L'e-mail è il modo più semplice, veloce ed affidabile per contattarmi:
prof.cfumagalli@gmail.com

Durante il corso faremo esercitazioni in classe, ad esse saranno collegati degli esercizi da svolgere a casa e consegnare via e-mail entro la lezione successiva all'indirizzo prof.cfumagalli@gmail.com.

Si avvisano gli studenti che la mancata consegna degli esercizi alla data di scadenza prestabilita, porta al raddoppio per ogni settimana di ritardo. Questi esercizi sono obbligatori per l'ammissione all'esame.

Esame: L'esame dovrà essere sostenuto dimostrando di aver appreso la logica del lavoro, presentando almeno due elaborati personali.

I criteri generali di valutazione si fondano su tre parametri fondamentali: la qualità dell'esecuzione grafica, la preparazione "tecnica" di costruzione e la capacità di aver appreso le definizioni fondamentali, anche puramente teoriche di questa materia.



ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI CARRARA

Bibliografia:

I testi sono necessari per approfondire la conoscenza sia degli argomenti teorici trattati durante il corso, sia alcune tecniche necessarie per progettare ed eseguire il lavoro annuale.

- Un manuale a scelta del software AfterEffects
- Simonetta Cargioli, *Sensi che vedono: introduzione all'arte della videoinstallazione*, Pisa, Nistri Lischi Edizioni, 2002
- Angela Madesani, *Le icone fluttuanti. Storia del cinema d'artista e della videoarte in Italia*, Bruno Mondadori, Milano
- Mario Costa, *L'estetica dei media. Avanguardie e tecnologia*, Roma, Castelvechi, 1999.
- Valeria De Rubeis, *Vedere digitale*, Audino, Roma 2005.
- Bruno Di Marino, *Studio Azzurro. Videoambienti, ambienti sensibili e altre esperienze tra arte, cinema, teatro e musica*, con dvd, Feltrinelli, Milano 2007.