

Accademia delle Belle Arti L'Aquila

COMPUTER ART – Modulo 1

(Biennio di Grafica)

A.A. 2020-2021

Docente modulo 1: Giovanni Curtis

Orario delle lezioni: giovedì ore 14,00-18,00

Codice Classroom: ztoadsw

Settore disciplinare: ABTEC38 – Applicazioni digitali per le arti visive

Numero di ore: 70/100 (crediti 8)

Presentazione programma d'esame:

Il primo modulo di corso e le singole lezioni si dividono in due parti che corrispondono, in linea di massima, con l'impostazione che ritroviamo nei due testi di riferimento scelti per la preparazione alla prova finale. Una parte riguarda la storia delle media art, che trae inizio pressappoco dalle invenzioni tecniche ottocentesche, quali la fotografia e il cinematografo, e giunge fino alle tecnologie odierne, dando ampio spazio al lungo percorso che dagli anni sessanta del XX secolo ad oggi hanno portato all'importante fenomeno della digitalizzazione anche nel campo artistico. Si indagheranno, dunque, anche le teorie che sono alla base dello sviluppo dell'informatica applicata alle arti e alle varie forme comunicative, così come dei sistemi tecnologici e culturali che ne agevolano lo sviluppo.

In parallelo a quanto detto s'indagheranno le più recenti forme espressive e testuali legate all'informatica, ai social e ai new media. Per questo motivo verranno portati numerosi esempi visivi di opere e format digitali, esempi che sono da considerarsi come parti integranti del colloquio d'esame.

Riferimenti bibliografici:

V. Catricalà, *Media art prospettive delle arti verso il XXI secolo*, Mimesis, Milano 2016;

V. Tanni, *Memestetica*, Nero, Roma 2020.

Note per l'esame: I riferimenti visivi mostrati o suggeriti nel corso delle lezioni sono parte integrante del colloquio d'esame.

Contatti e.mail: g.curtis@abaq.it

Docente Modulo pratico: Prof. Raimondo Fanale

Orario delle Lezioni: mercoledì 09.00-13.00

Programma:

Basi di funzionamento (tramite dimostrazioni live) di alcuni tra i principali software attualmente utilizzati. Tra i vari: DaVinci e Unreal engine (applicazioni audio-video-interattive e realtà virtuale) con il preciso intento di dotare gli studenti di una conoscenza delle interfacce tale da comprenderne le potenzialità e contemporaneamente iniziare una pratica consapevole.

Nello specifico saranno mostrate una serie di procedure attinenti all'uso artistico dei software nei campi della computer art, dell'animazione sperimentale e delle sculture ed installazioni multimediali.