

**COMPUTER ART (ABTEC38) (6 CFA)**

**prof. Adriano Sanna**

**n. ore 75**

a.a. 2022/2023

Computer Art

**OBIETTIVI**

Obiettivo del Corso è quello di insegnare a progettare ed elaborare diversi modelli di narrazione sonora e visiva utilizzando in maniera creativa i software di composizione e montaggio video.

L'obiettivo di Computer Art è quello di raggiungere una maggiore consapevolezza e controllo delle potenzialità espressive ed artistiche dei vari linguaggi e soprattutto delle tecnologie , immaginando in una nuova prospettiva i linguaggi visivi e sonori. La materia si compone di diversi moduli ed altrettanti esercizi che, interagendo tra loro, hanno l'obiettivo di sviluppare la capacità di riutilizzare in maniera complessa e dinamica immagini, scrittura e suoni.

**CONTENUTI**

- 1 . Introduzione alla narrazione
- 2 . Il senso delle immagini e del loro riutilizzo.
- 3 . tecniche di mashup ed esercitazioni
- 4 . Paesaggio Visivo e Paesaggio Sonoro, vista e udito, un raffronto complesso.
5. Il senso delle parole 'guida' nell'analisi di un film.
- 6 . visione e analisi collettiva di alcune scene di film / serie TV .
- 7 . origine e tecniche del Matte Painting
- 8 . moodboard , references e concept
- 9 . Progetto Finale

**PREREQUISITI**

Si richiede una conoscenza di base delle tecniche di disegno e pittoriche, di utilizzo del computer con sistema operativo Windows o Apple OS e conoscenza base di software grafici quali Photoshop e/o Illustrator . Non si richiedono altre specifiche competenze in quanto il corso prevede attività teorico-pratiche per far assimilare agli studenti le competenze necessarie per svolgere le esercitazioni e il progetto finale.

## **BIBLIOGRAFIA**

- Feo Marco , Il fumetto digitale. Dalla computergrafica ai mobile comics, Tenuè Lab , 2013 .
- Storr Will , La scienza dello storytelling: Come le storie incantano il cervello, Codice Edizioni , 2020 , Torino.
- Balzola A. e Monteverdi A. , Le arti multimediali digitali. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio. Garzanti Editore 2019 .

## **ESAME FINALE**

Gli studenti oltre ad esporre le esercitazioni svolte e revisionate durante il corso , dovranno presentare:

- un breve mashup utilizzando materiale video e audio attingendo dalla medesima libreria seguendo dei temi ben specifici .
- un moodboard con concept e riferimenti visivi e sensoriali.
- una serie elaborati grafici di ambientazioni basati su un tema specifico e coerenti con il moodboard realizzato precedentemente.
- una breve sequenza animata (circa 10-15 secondi) utilizzando la tecnica di parallasse, utilizzando le ambientazioni realizzate in precedenza.

## **DOCENTE**

Adriano Sanna è un FX Artist (e docente) che lavora e ricerca nell'ambito del cinema ,Tv e prodotti digital dal 2001. La sua ricerca lo ha portato a sperimentare nuove tecnologie quali realtà aumentata e virtuale e mixed reality in ambiti museali come Villa Adriana (Tivoli) , Museo della Città di Tivoli e per importanti clienti come Moncler, Volkswagen, TIM e Vodafone . Indagando soprattutto sulle tecnologie di navigazione indoor e ricostruzioni 3d e riconoscimento volumetrico di sculture e location outdoor. Dal 2010 collabora con importanti realtà nell'ambito della grafica 3d appassionandosi e specializzandosi all'estero in animazione di personaggi 3d per videogames e film , Matte painting e simulazioni di effetti speciali. Vanta collaborazioni con studi internazionali di animazione e VFX come Skydance Animation (Madrid/Los Angeles) , Scanline VFX (Montreal/Vancouver) lavorando su lungometraggi e serie TV distribuite su larga scala e online su piattaforme come AppleTV , Netflix , Prime video.