

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
Installazioni multimediali	Matteo Riva	6

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Il corso di Installazioni Multimediali ha lo scopo di far costruire allo studente una solida consapevolezza critica e tecnica delle pratiche artistiche contemporanee legate al mondo digitale e alle loro reciproche interazioni. Lo studente al termine del corso sarà in grado di progettare un'installazione multimediale sotto ogni aspetto, dallo sviluppo del concept fino alla produzione.

Partendo da un'introduzione storica sulla nascita ed evoluzione dell'idea di multimedialità si arriva ad un'analisi delle tecniche e delle suggestioni che attraverso gli ultimi decenni hanno accompagnato lo sviluppo di tale disciplina, ponendo particolare attenzione all'interattività, alla cura della narrazione e all'utilizzo creativo degli strumenti multimediali esistenti.

Le attività di laboratorio sono finalizzate all'esplorazione dei principali strumenti multimediali impiegati nell'arte digitale e si concretizzano nella realizzazione di un progetto completo individuale; tale approccio intende fornire tutte le basi necessarie agli approfondimenti futuri che ciascuno studente vorrà intraprendere successivamente al corso di studio.

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE

- Conoscenza delle tecniche digitali e loro potenzialità/limiti
- Capacità di realizzare in autonomia progetti e prototipi di installazioni multimediali
- Competenze per lavorare in team e per dirigere la produzione di progetti complessi
- Basi di programmazione e di logica

PREREQUISITI RICHIESTI

Nessun prerequisito; può essere utile ma non indispensabile una predisposizione all'utilizzo degli strumenti digitali.

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO

- La multimedialità nell'arte
- Video-arte, digital art, interactive and generative art, new media theatre
- Conoscenza e utilizzo strumenti hardware e software

ARGOMENTI

Teorici e teorico pratici:

- Storia della multimedialità nel mondo e in Italia
- L'artista digitale: specificità e competenze
- Analisi critica opere di riferimento
- Arte digitale interattiva e generativa
- Formati immagine, audio e video
- Protocolli di comunicazione digitale
- Installazioni site-specific e ambienti immersivi
- Interazione tramite sensori e computer vision
- Tinkering e prototipazione rapida hardware
- Acquisizione e condizionamento dei segnali
- L'interfaccia naturale (NUI)
- Video arte e videomapping
- Scenografie virtuali e new media theatre

Esercitazioni di laboratorio:

- QLab: videomapping project
- Processing: creative coding, digital art, generative art
- Arduino: rapid prototyping e tinkering

METODI DIDATTICI

Il corso sarà organizzato in unità didattiche con un articolato contenuto formativo, sia teorico che pratico, in grado di assolvere in modo esaustivo l'argomento trattato, attraverso:

- Lezioni frontali;
- Studio del materiale didattico fornito dal docente;
- Esercitazioni pratiche;
- Ricerche ed approfondimenti facoltativi;
- Realizzazione di un progetto artistico finale.

BIBLIOGRAFIA

Testo di riferimento per la parte teorica del corso e per approfondimenti personali:

- *Le arti multimediali digitali*, Balzola Andrea, Monteverdi Anna Maria, Garzanti

Il testo indicato è facoltativo; tutto il materiale necessario al superamento dell'esame verrà fornito tramite slide, appunti e link a materiale online durante lo svolgimento del corso, unitamente a materiale facoltativo per l'approfondimento degli argomenti trattati e a supporto della realizzazione del progetto finale.