

**Computer Arts (biennio)**  
prof. Antonio Rollo  
Accademia di Belle Arti di Bari  
a.a. 2015/2016

*Introduzione del corso (biennio)*

Lo studio delle applicazioni delle arti con il computer permette di educare lo sguardo sul contemporaneo, proponendo attività di ricerca sui principi originali delle *forme digitali* attraverso l'analisi di concetti, tecniche e tecnologie adottate dagli artisti, nell'ultimo quarto di secolo, nei campi delle belle arti tradizionali, della fotografia, del cinema, dell'animazione, della simulazione, dei videogiochi, del design e illustrazione. Nella parte teorica del corso gli studenti studiano come questi campi interagiscono simbioticamente con il "digitale" e sono accompagnati nella ricerca delle forme di riverbero sulla dimensione artistica sia locale che globale.

La parte pratica si sviluppa nel laboratorio di scrittura, progettazione, realizzazione ed esposizione pubblica di una storia in formato digitale. In particolare, gli studenti seguiranno la realizzazione di un progetto di videomapping.

*Obiettivi del corso*

- Comprendere i concetti fondamentali delle arti con il computer dagli anni Novanta fino ad oggi (integrazione, interattività, hypermedia, immersione, narratività)
- Identificare le applicazioni artistiche e creative possibili con il computer
- Sviluppare una personale ricerca in un campo di applicazione digitale (new media art, net art, grafica e desktop publishing, interattività ed intelligenza artificiale, web e mobile app, digital performance, urban art, computer animation, abstract animation, digital video, special effects, video art, videomapping).

*Modalità d'esame*

L'esame si svolge in forma personale o in gruppo di lavoro. Gli studenti dovranno sviluppare una applicazione di computer art che sarà valutata in termini di originalità e complessità del progetto. L'applicazione di computer arts dovrà essere accompagnata da un testo critico intorno al tema scelto e dai bozzetti preparatori.

**Computer Arts (biennio)**  
prof. Antonio Rollo  
Accademia di Belle Arti di Bari  
a.a. 2015/2016

**Programma didattico**

*Applicazioni Digitali per le Arti Visive*

Panoramica delle principali applicazioni tra arte e nuove tecnologie: montaggio fotografico, new media art, net art, grafica e desktop publishing, interattività ed intelligenza artificiale, web e mobile app, digital performance, urban art, computer animation, abstract animation, digital video e special effects, video art, fotografia digitale.

*Video mapping*

Il video mapping è una nuova frontiera dell'arte e della tecnologia e consiste nel proiettare animazioni in computer grafica su superfici reali, ottenendo spettacolari effetti di visione tridimensionale. Il video mapping è una tecnica di proiezione che permette di trasformare qualsiasi tipo di superficie in un palcoscenico.

*Animazione in computer grafica*

Tecniche e tecnologie avanzate di produzione di filmati con i più comuni software. Presentazione delle interfacce di lavoro. Introduzione agli strumenti di produzione (multilivello, keyframes, maschere, forme e formati digitali). Drammaturgia degli effetti speciali.

*Tecniche e tecnologie di proiezione*

Cenni di ottica, studio della prospettiva, lenti, lampade, set-up, logistica dell'installazione, compatibilità digitale.

*Montaggio digitale*

Utilizzando i software introdotti a lezione, lo studente inizia la produzione dei filmati in computer graphics. Successivamente si studia la colonna sonora e il sound design generale dell'installazione. Infine si produce il filmato finale mappato su solidi tridimensionali.

**Computer Arts (biennio)**  
prof. Antonio Rollo  
Accademia di Belle Arti di Bari  
a.a. 2015/2016

**Letture consigliate (testi in italiano)**

- Domenico Quaranta, *Media, new media, postmedia*, Postmedia Books, 2010
- Silvia Bordini, *Arte Elettronica*, Giunti, 2004
- Jean-François Lyotard, *La condizione postmoderna*, Feltrinelli, 1981
- George Kubler, *La forma del tempo. La storia dell'arte e la storia delle cose*, Einaudi, 1976
- Lev Manovich, *Il linguaggio dei Nuovi Media*, Olivares, 2012
- Stefano Mosticoni, *Storie sul Binario. Fatti bizzarri poco noti nella storia dei calcolatori*, Exorma, 2011
- Luca Barbeni, *WebCinema. L'Immagine cibernetica*, Costa e Nolan, 2006
- Martin Davis, *Il calcolatore universale*, Adelphi 2003
- George Dyson, *L'evoluzione delle macchine. Da Darwin all'intelligenza globale*, Raffaello Cortina Editore, 2000
- Walter J. Ong, *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*, il Mulino, 1982
- Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, il Saggiatore, 2008

**Letture consigliate (testi in inglese)**

- *Media Art Histories*, edited by Oliver Grau, MIT Press, 2007
- *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Oliver Grau, MIT Press, 2003
- *Digital Art*, Paul Christiane, Thames & Hudson, 2003
- *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, Ken Jordan, Randall Packer, W. Norton & Company, 2002
- *Digital Performance*, Steve Dixon, MIT Press, 2007
- *Hamlet on the Holodeck. The future of Narrative in Cyberspace*, J. H. Murray, MIT Press, 1997
- *Art of the Electronic Age*, Frank Popper, Thames & Hudson, 1997
- *Processing. A programming Handbook for Visual Designer and Artists*, Casey Reas - Ben Fray, MIT Press, 2007
- *Getting Started with Arduino Getting Started with Arduino*, Massimo Banzi, O'Reilly, 2009