

# Sivelli Luca

## Programmi didattici

### **TECNOLOGIE E APPLICAZIONI DIGITALI biennio**

75 ore

a.a. 2019/2020

L'obiettivo del corso è quello di fornire agli studenti gli strumenti pratici ed espressivi per risolvere le problematiche legate alla trasposizione dei propri progetti in diversi ambiti multimediali.

Focalizzando l'attenzione sulle molteplici possibilità espressive date dalle relazioni che intercorrono tra il progetto e la sua realizzazione, gli studenti produrranno ipotesi applicative facendo uso delle nuove tecnologie digitali.

Analizzeremo dal punto di vista teorico/critico e pratico la videoinstallazione e quindi le sue diverse possibilità di intervento in relazione al suo spazio d'uso.

Verranno adoperati software di videocomposizione come after effects e final cut pro x, per acquisire le competenze necessarie alla creazione di diversi tipi di animazione digitale.

Con l'ausilio di specifiche esercitazioni, l'attività laboratoriale sarà la testimonianza da parte degli studenti di aver appreso la tecnica e di saperla sviluppare in maniera creativa ed autonoma.

### **COMPUTER ART, triennio**

100 ore,

a.a. 2019/2020.

L'elaborazione e/o l'alterazione di un'immagine attraverso il digitale è, oggi, una delle espressioni linguistiche più praticate nell'arte contemporanea. L'uso del computer permette una elaborazione procedurale del proprio pensiero che mette in stretto contatto l'individuo con l'interfaccia stessa, queste operazioni vengono denominate di computer art.

La computer art è una disciplina che presenta molti vantaggi, rispetto all'elaborazione analogica, infatti è possibile eseguire su immagini digitali siano esse fisse oppure in movimento, operazioni molto complesse, in un tempo significativamente basso e con risultati ottimali. Oltre alla digitalizzazione in generale, il tipo di applicazioni digitali dell'immagine che affronteremo durante le lezioni sono le tecniche di animazione, con ulteriori approfondimenti sulla tecnica della ripresa passo uno, ovvero lo stop-motion. I processi creativi verranno supportati dalla conoscenza di software come adobe photoshop, adobe premiere pro, final cut pro x, after effects, Inoltre saranno forniti gli strumenti necessari per la realizzazione di un prodotto video, attraverso lezioni laboratoriali di video e audio editing. Saranno presi in visione diversi esempi attraverso il lavoro di artisti contemporanei illustrati durante le lezioni.

Il corso intende fornire agli studenti le conoscenze di base necessarie alle elaborazioni

digitali delle immagini per le applicazioni della Computer Art e si articolerà in lezioni teoriche per l'uso dei software e in esercitazioni pratiche sulla base di proposte specifiche dei discenti.

Gli argomenti previsti sono:

- Software e Interfacce, la comunicazione con la macchina.
- La computer art- teoria e tecniche per l'animazione.
- Strumenti pratici per la ripresa passo uno con le immagini digitali.
- Rapporto fra suono e immagine e rappresentazione formale dei dati.
- Formati video digitali.
- Nozioni di video-editing, key frames e chromakey.
- Fotocomposizione digitale, il funzionamento dei livelli in photoshop (ove possibile l'uso della tavoletta grafica)

### **VIDEOGRAFICA Biennio**

75 ore,

a.a. 2019/2020.

L'obiettivo del corso è quello di creare un videodocumento che possa valorizzare la città di Catanzaro, utilizzando come mezzo espressivo il computer con i suoi software.

Si analizzeranno gli aspetti pratici per produrre la videografia dell'intero documento, a partire dalla tecnica base di ripresa video fino ad arrivare alla titolazione dello stesso.

Tratteremo le tecniche di animazione digitale e la Videoinstallazione con riferimenti ad artisti contemporanei.

Software necessari: Final cut pro x, Photoshop, After effects.

Argomenti

- La Videoinstallazione e la videoanimazione(aspetti teorico/pratici)
- Cinemagraph – il funzionamento dei keyframes.
- Chromakey
- Fotografia per la videoanimazione
- Morphing
- Titolazione video
- Animazione testo