

Il corso

Il corso si propone di formare artisti coscienti delle implicazioni tecnologiche nella società contemporanea.

Lo sviluppo di macchine intelligenti e l'ecosistema dei nuovi media sono i nuovi motori della trasformazione digitale che avrà un impatto sul futuro dell'istruzione, della produzione, dell'innovazione e del lavoro.

Il corso prevede un percorso finalizzato alla progettazione consapevole e alla realizzazione di opere artistiche caratterizzate da un utilizzo funzionale e razionale dei materiali tecnologici interattivi, selezionati in base alle finalità di progetto, sviluppando abilità fondamentali come la creazione di senso e il pensiero costruttivo.

Il corso si propone di sperimentare interazioni multidisciplinari mettendo in relazione discipline e ambiti di ricerca eterogenei con l'intento di esplorare nuovi scenari attraverso la visione artistica, rendendo tangibili e dotate di fisicità quelle caratteristiche immateriali che ogni istante, intorno a noi e attraverso di noi, definiscono il carattere dei sistemi-comunità in cui viviamo e ci muoviamo.

Risultati di apprendimento attesi

Lo studente acquisisce la capacità di gestire e progettare sistemi relazionali e interattivi legati alla propria ricerca artistica, sviluppando un progetto attraverso il pensiero critico, partendo da un'idea astratta sino ad arrivare ad un progetto multimediale completo. Verranno approfondite le tematiche legate alla progettazione interattiva, al physical computing, e alla produzione e utilizzo dei dati provenienti dal mondo fisico e digitale.

L'approccio pratico del corso permette allo studente di mettere a frutto l'esperienza teorica, metodologica e tecnica acquisita durante il corso, confrontandosi con problematiche progettuali complesse, curando le fasi della prototipazione, della messa in campo, ed enfatizzando la ricerca artistica attraverso le tecnologie digitali e interattive.

Strumenti

Software e hardware opensource (Git, Atom, Arduino e derivati, Node.js, Raspberry Pi, Piattaforme IoT).
Computer e device con approccio BYOD (Bring Your Own Device).
(variabili in base ai programmi previsti dagli altri docenti)

Bibliografia essenziale

Software culture, Lev Manovich, 2010

Media, New Media, Postmedia, Domenico Quaranta, 2018

Postproduction. Come l'arte riprogramma il mondo, Nicolas Bourriaud, 2011

Arte, tecnologia e scienza. Le art industries e i nuovi paradigmi di produzione nella new media art contemporanea, Marco Mancuso, 2018

Il cerchio invisibile. Ambienti, sistemi, dispositivi, Emanuele Quinz, 2014

Bibliografia consigliata

The Nature of Code: Simulating Natural Systems with Processing, Daniel Shiffman, 2012

Form+Code in Design, Art, and Architecture, Casey Reas, 2010

HOLO 2. Emerging trajectories in art, science, and technology, AA.VV. 2018.

Molti altri materiali di approfondimento saranno segnalati durante il corso.