

**SIMONA BARBERA**

## **INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI**

**Triennio 2019/2020**

### **PROGRAMMA**

Per l'a.a. 2019/2020 il corso di Installazioni Multimediali si divide in due sezioni, con un programma specifico per ogni indirizzo di studi. Il corso si focalizza sulla relazione tra l'oggetto artistico e lo spazio, analizzando il processo formativo dell'opera e le diverse tipologie di intervento ambientale negli spazi espositivi. Il programma sarà affrontato in forma prevalentemente laboratoriale con l'inserimento di spunti storici e nozioni teoriche di base utili alla comprensione dell'evoluzione delle installazioni nella ricerca artistica contemporanea. La parte laboratoriale del corso prevede lo studio degli elementi di base per la costruzione di un progetto installativo su basi oggettuali (prima sezione) e multimediali (seconda sezione).

### **PRIMA SEZIONE**

#### **L'installazione nella ricerca artistica contemporanea**

(Specifico per Didattica dell'Arte, Pittura, Scultura, Decorazione, Grafica d'Arte)

Il corso affronta diversi argomenti che hanno come obiettivo principale la costruzione di una installazione artistica su basi oggettuali e ambientali: la relazione l'oggetto e lo spazio; le condizioni materiali dell'esposizione; la configurazione di più elementi in uno spazio; l'introduzione dell'intero ambiente architettonico come parte integrante dell'opera e dello spazio espositivo.

### **BIBLIOGRAFIA**

Poli, F. Bernardelli, F. *Mettere in scena l'arte contemporanea, dallo spazio dell'opera allo spazio intorno all'opera*, Johan & Levi 2016

#### **English**

O'Doherty, B. *Studio and Cube: The Relation between Where Art Is Made and Where art is displayed*, A Buell Center / FORuM Project Publication, Year: 2008

La Bibliografia sarà completata da PDF elaborati dal docente

### **SECONDA PARTE**

#### **Installazioni e multimedia**

(Specifico per PAI, Nuove Tecnologie, Conservatorio musicale)

La sezione del corso analizza nello specifico la centralità del computer come mezzo di produzione di processi visuali: dalle applicazioni digitali all'analisi di software e hardware

utili alla realizzazione di un progetto installativo; proiezioni e supporti, il rapporto con lo spazio espositivo.

## **BIBLIOGRAFIA**

A.A.V.V. Le arti multimediali digitali

Manovic, L., *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, 2002

Quaranta, D., *Media, new media, postmedia*, Postmedia, 2011

Mancuso, M., 'Arte, tecnologia e scienza', Mimesis 2018

Manovic, L., *Software Culture*, traduzione di Matteo Tarantino, Milano: Edizioni Olivares, 2010

### **English**

Before Projection: Video Sculpture 1974 –1995 (pdf )

Christiane, P. *Renderings of Digital Art* (pdf)

### **Online**

<http://www.vdrome.org>

<http://digicult.it/>

La Bibliografia sarà completata da PDF orientativi

Simona Barbera [s.barbera@accademialigustica.it](mailto:s.barbera@accademialigustica.it)