

|  |                          |
|--|--------------------------|
| SCUOLA                                     | PITTURA                  |
| ANNUALITA'                                 | III TRIENNIO - 2025/2026 |
| DISCIPLINA                                 | 1145 Digital Video       |
| TIPOLOGIA DISCIPLINA                       | TEORICO-PRATICA          |
| NUMERO ORE LEZIONE                         | 4                        |
| NUMERO CFA                                 | 4                        |
| DISTRIBUZIONE INSEGNAMENTO NELL'ANNUALITA' | PRIMO SEMESTRE           |

### OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI ATTESI

Tra le molteplici declinazioni della materia, il corso è dedicato soprattutto alle interferenze tra il video, l'arte contemporanea e le arti performative. Dal punto di vista teorico vengono affrontati i diversi aspetti della sperimentazione video: dalla videoarte al videoclip, passando per le applicazioni del video nel teatro e nelle performance. Sono proposte lezioni di carattere storico sui principali esponenti e movimenti del settore audiovisivo, al fine di far comprendere agli studenti l'enorme potenzialità del mezzo espressivo e le sue declinazioni con le sue infinite applicazioni. Fin dall'inizio del corso in programma, parallelamente a quelle teoriche, le attività di laboratorio che saranno ottimizzate per fornire allo studente i principi basilari per la costruzione di una struttura narrativa e per la realizzazione pratica di un prodotto audiovisivo attraverso tutte le sue fasi e quindi dall'idea alla realizzazione. Saranno fornite inoltre dispense che in maniera sintetica forniranno nozioni su tecniche, linguaggi e generi che distinguono le infinite applicazioni del mezzo video in modo da fornire durante il corso ogni stimolo necessario per far appassionare gli studenti alla materia. Il programma prevede inoltre la realizzazione di elaborati collettivi e individuali finalizzati a mettere in pratica le nozioni acquisite. Infine, il corso si propone di fornire le basi dell'editing video attraverso l'utilizzo del software Adobe Premiere in dotazione agli allievi.

|  |   |
|--|---|
| <b>Conoscenza e capacità di comprensione</b>           | Gli studenti dovranno conseguire conoscenze e capacità di comprensione del linguaggio audiovisivo, conoscerne le diverse fasi di produzione e avere competenze almeno generiche su come si realizza un prodotto audiovisivo.  |
| <b>Capacità di applicare conoscenze e comprensione</b> | Gli studenti dovranno essere capaci di applicare le loro conoscenze in maniera da dimostrare padronanza nel settore specifico di riferimento. Dovranno inoltre mostrare capacità di comprensione degli argomenti trattati e sviluppare competenze tecniche e linguistiche adeguate per poter svolgere tutte le fasi progettuali del proprio lavoro. |
| <b>Autonomia di giudizio</b>                           | Gli studenti dovranno raggiungere una propria autonomia di giudizio che consenta loro di formulare riflessioni e approfondimenti su ogni tema correlato alla materia del corso, nonché sviluppare proprietà di sintesi e di argomentazione sui temi legati al settore del Digital Video.  |
| <b>Abilità comunicative</b>                            | Gli studenti dovranno saper comunicare ed esporre idee, informazioni, problemi e relative soluzioni a interlocutori specialisti e non specialisti. Devono inoltre apprendere termini tecnici e specifici del settore dell'audiovisivo per saperli utilizzare con padronanza nell'esposizione dei propri progetti.                                   |
| <b>Capacità di apprendimento</b>                       | Gli studenti dovranno sviluppare abili capacità di apprendimento del linguaggio audiovisivo, necessarie ad affrontare progettazioni complesse che prevedono sia un background conoscitivo di tipo teorico sia una spiccata capacità risolutiva delle questioni tecniche.  |

|  |  |
|--|--|
| <b>CONTENUTI</b>                             | <p>I contenuti generali del corso, per definizione stessa della materia, oscilleranno in parallelo tra nozioni teoriche ed esercitazioni pratiche. Oltre a una linearità storico/teorica il corso prevede focus su artisti e movimenti che saranno approfonditi attraverso la visione di immagini e filmati di archivio. I due percorsi, l'uno teorico e l'altro pratico, saranno affrontati parallelamente, alterandosi e sovrapponendosi continuamente. Per praticità saranno elencati di seguito separatamente. Sarà l'andamento e il livello di apprendimento degli alunni a dettare i tempi di alternanza, tenendo presente le tre fondamentali fasi del corso: apprendimento teorico, esercitazioni pratiche, progetto di fine corso da presentare all'esame.</p> <p>-Introduzione alla materia del Video digitale, definizione, specifiche tecniche e collocazione nel panorama della storia dell'arte contemporanea attraverso la citazione di alcuni capisaldi di questa disciplina artistica diventata negli anni il mezzo espressivo più versatile del panorama dell'arte.</p> <p>- Analisi dei differenti linguaggi ottenuti dall'utilizzo di questo mezzo attraverso la visione e l'approfondimento di molte opere realizzate dal docente nel campo della video-arte, del mapping, delle video-installazioni e della performance. - Visione e analisi collettiva dei portfolio degli studenti, al fine di valutare le capacità tecniche ed espressive in modo da poter individuare un percorso personale per ognuno di loro. - Percorso teorico/storico: approfondimento degli autori e dei movimenti che attraverso la sperimentazione hanno portato il video a diventare mezzo dalle grandi potenzialità espressive, a partire dagli anni '80 del secolo scorso attraverso il cinema, i videoclip musicali, le video installazioni e le molteplici applicazioni del video nelle arti performative (teatro, danza, etc) - Nozioni teorico-pratiche: lezioni frontali e dispense accuratamente preparate dal docente nelle quali si affronteranno tutte le fasi progettuali per la realizzazione di un video: dall'idea alla scrittura, dallo storyboard alle inquadrature, dalla fotografia ai movimenti di macchina per finire al montaggio digitale. - Approfondimento teorico/pratico, attraverso l'intervento in video conferenza di artisti e addetti ai lavori sulle differenti tecniche realizzative e i molteplici approcci progettuali - Esercitazioni pratiche finalizzate allo sviluppo da parte degli studenti, di una capacità progettuale duttile e concreta, attraverso l'assegnazione di esercizi pratici grazie ai quali ci si possa confrontare con le difficoltà che caratterizzano la complessità della materia. - Assegnazione di un progetto finale da portare all'esame che tenga conto della completa assimilazione della parte teorica e della consapevolezza dell'utilizzo del mezzo espressivo, con l'intenzione di rafforzare in ogni singolo allievo la consapevolezza delle proprie capacità, fornendogli tutti gli strumenti necessari ad affrontare le sfide del lavoro e della propria ricerca artistica.</p> |
| <b>METODOLOGIA ADOTTATA</b>                  | <p>[X] IN PRESENZA</p> <p>La metodologia del corso prevede lezioni frontali per tutta la parte che riguarda la teoria e l'approfondimento, mediante l'utilizzo di contenuti multimediali preparati dal docente e condivisi sia in classe che sulle piattaforme di supporto alla didattica. Le attività pratiche e di progettazione saranno svolte nei laboratori dell'Accademia attraverso un approccio di collaborazione continua e individuale con il docente. Saranno prese in considerazione, qualora fosse possibile, delle visite in alcuni prestigiosi studi artistici da individuare o di mostre che abbiano uno stretto legame con la disciplina studiata.</p>  |
| <b>BIBLIOGRAFIA, SITOGRAFIA, VIDEOGRAFIA</b> | <p>"Girare in Digitale, istruzioni per l'uso della nuova tecnologia" di Marco Dinoi - Dino Audino Editore - "Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video" di Sandra Lischi - Ed. Marsilio - "Oltre i bordi dello schermo" di Bruno De Marino - Il Manifesto edizioni, 2016 - "Videoculture. Storia, teorie ed esperienze artistiche dell'audiovisivo sperimentale", di Alfonso Amendola - Ed. Tunuè, 2012</p>  |
| <b>MODALITA' DI VALUTAZIONE</b>              | <p>È prevista in sede di esame la presentazione di un prodotto audiovisivo realizzato durante il corso, accompagnata da un'esposizione orale di quest'ultimo della durata di circa 10/15 minuti.</p>   |