DAPL 06 - DIPLOMA ACCADEMICO DI 1° LIVELLO IN GRAPHIC DESIGN & MULTIMEDIA

Insegnamento	VIDEO MUSIC
Codice settore disciplinare	ABTEC44
Docente	PIERO FRAGOLA
Anno di corso	3
Semestre di insegnamento	2°
Crediti formativi	4
Propedeuticità	NO
Obiettivi formativi	Si intende fornire gli strumenti per garantire agli allievi la padronanza dei linguaggi audiovisivi e delle loro possibilità espressive. Gli studenti saranno in grado di costruire il loro elaborato audiovisivo sulla base delle tecniche e delle conoscenze acquisite durante il corso.
Contenuti del corso	Il corso mira a fornire un'ampia competenza sulle sinergie audiovisive che intercorrono nella realizzazione del videoclip e del video d'arte. Attraverso la visione e l'analisi degli autori e delle opere che hanno caratterizzato la storia dell'animazione sperimentale, verrà fornita allo studente una preparazione metodologica e tecnica, creando una connessione fra le opere del passato (dai primi anni del Novecento) e le tecniche e gli autori contemporanei.

Metodologia didattica	Tutte le lezioni comprendono una parte di didattica frontale e una parte di laboratori mirati alla discussione e all'analisi tematico-tecnica e metodologica per la realizzazione del videoclip musicale e del video d'arte: come realizzare un progetto sfruttando al meglio le tecniche acquisite durante il percorso formativo in LABA mediante ibridazione di contenuti e metodi e nuove forme sperimentali.

Programma delle lezioni diviso in Unità Didattiche	UD 1	- Presentazione del corso. Argomenti, finalità e modalità d'esame - Dalle origini del cinema sperimentale fino all'uso dell'intelligenza artificiale - Pre-cinema e cinema delle origini: taumatropio, fenachistoscopio, zootropio; riletture contemporanee (zootropio 3D di Mat Collishaw, caketrope di Alexandre Dubosc) - Loop come elemento creativo: Michel Gondry, *Around the World* e *Let forever be* - Stereoscopio dalle origini al 3D contemporaneo: Oculos e VR 360°; come realizzare un'immagine Facebook 3D - Esperimenti di Muybridge: riletture contemporanee di Max Cooper e Tom Hodge - Fucile fotografico di Marey: *Hold your Breath* di Fragola-GIampaglia - Charles Emile Reynaud, prassinoscopio e teatro ottico - Santasangre: *Seigradi* e gli ologrammi nel teatro contemporaneo - Edison e Lumière: kinetoscopio e cinematografo: AI e ricostruzione 4k dell'*Arrivo del treno a La Ciotat* - Zemeckis, *Squalo 3D* - Angle Tetra 01: tecniche di videomapping
	UD 2	- Lumière: nascita della comicità - Da Jacques Tati a Mr. Bean - Lumière: il primo reverse della storia - Citazione contemporanea: *Reverse Motion Film* - Lumière: Fotorama, il mondo a 360° - Portabilità e versatilità nel cinema e nella videoarte contemporanei - Méliès, *Voyage dans la lune* - Riferimenti contemporanei: *Tonight, tonight* degli Smashing Pumpkins e *Hugo Cabret* di Martin Scorsese - *Back to the Moon* VR 360° - Emile Cohl e il disegno animato: *Fantasmagorie* - *La linea* di Cavandoli - Riferimenti contemporanei: *Umbra, Primavera Sound 2016* e *Line Synth prototype* - Stuart Blackton e stop motion bidimensionale - Riferimenti contemporanei: *MIF 2017* ed *Extrapolate* - Windsor McCay: *Little Nemo* - Tributo a *Little Nemo* negli anni '80
	UD 3	- Ladislas Starevich: stop motion con marionette e insetti - Riferimenti contemporanei: *Z la formica, A Bug's Life, H2 Elios* e *Origami* - *Mascot* di Starevich > *Toy Story* e *Nightmare Before Christmas* - Alexander Alexeieff e la tecnica dello schermo a spilli - Riferimenti contemporanei: Pixel art, ASCII art – Eboy, *Primavera Sound 2015*, *Princess Mononoke* di Spirited Away
	UD 4	- Oskar Fischinger: sinestesia e arte astratta - Riferimenti contemporanei: Etienne de Crecy, Max Cooper e Shugo Tokumaru - Len Lye dalla land art alla pop art al film sperimentale - Riferimenti contemporanei: Julius Horsthuis, Mashrou Leila, Etta Bond, Antony Howe & Theo Jansen
	UD 5	- Norman McLaren: l'arte per il tutto - *Neighbours, Pas de deux, Synchromy* - Riferimenti all'opera di McLaren nel contemporaneo: *Interlude, Statue vivante, Solipsist, Glitter, Levitation, Test pattern, Data Matrix, Gantz Graf, Omicron* - Stan VanDerBeek: televisione interattiva, collage animato e installazioni - Riferimenti successivi: Nam June Paik e previsione del futuro, *Videodrome* di David Cronenberg, Terry Gilliam e i Monty Python, Studio Azzurro e *Il Nuotatore* - Riferimenti contemporanei: Collage animation, *Carnivale*, *The Big Ideas*

	UD 6	- Jiri Trnka e la marionetta animata - Riferimenti contemporanei: Virgilio Villoresi, Chloe Jackson, Jie Weng, Eirik Gronmo Bjornsen e Anna Mantzaris - Lotte Reiniger e la silouette animata - Riferimenti contemporanei: Jasper Morello e *Invention of Love* di Anthony Lucas, We Love *Timeless*
	UD 7	- Jan Svankmajer e il surrealismo nel cinema animato - Riferimenti contemporanei: Stems, Sam Gainsborough, Egg McMuffin - Brothers Quay: stop motion e viaggi onirici - Riferimenti contemporanei: *La Noria* di Carlos Baena
	UD 8	- Intelligenza artificiale e generazione di immagini - Laboratorio e revisione elaborati video
	UD 9	- Intelligenza artificiale, generazione e post-produzione di elaborati video - Laboratorio e revisione elaborati video
	UD 10	- Laboratorio e revisione elaborati video
	UD 11	- Laboratorio e revisione elaborati video
	UD 12	- Laboratorio e revisione elaborati video
Bibliografia di riferimento	Dispense a cura del docente.	
Modalità esame finale	L'esame consiste in tre parti: 1) Un elaborato audiovisivo realizzato in originale per il corso, con consegna in sede d'esame (file caricato su Google Drive); 2) Tesina/scheda esplicativa sulle modalità di realizzazione dell'elaborato al punto 1 e sui riferimenti storici e tecnici d'ispirazione, fra cui gli esempi forniti a lezione. La tesina dovrà essere consegnata al docente entro e non oltre dieci giorni prima dell'esame (file caricato su Google Drive – link inviato per e-mail); 3) Discussione orale sulla base dei materiali analizzati a lezione, dell'elaborato audiovisivo prodotto e della tesina scritta.	
Software/s richiesto/i	Adobe Premiere, Adobe After Effects, Adobe Photoshop, nonché qualsiasi software per la realizzazione di modelli 3D e rendering. Ammesse anche AI generative.	

Attrezzatura necessaria o utilizzo di laboratori	Attrezzatura e conoscenze di base relative alla ripresa audiovisiva.
Incontri o uscite previste.	TBA