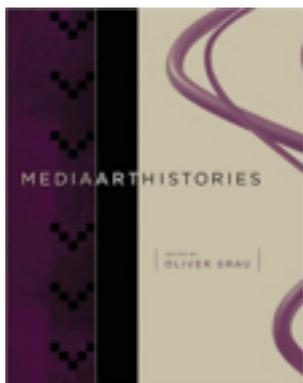


Bibliografia ragionata a.a. 2016/2017

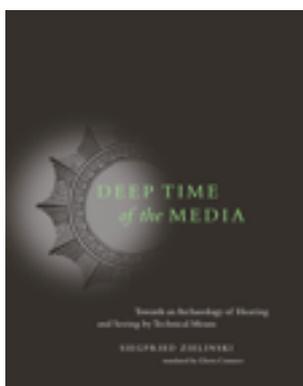
Lo studente di Computer Art (triennio e biennio) ha accesso alle pubblicazioni in lingua originale fondamentali per la ricerca negli ambiti della Computer Art, della Computer Graphics e della Drammaturgia multimediale.

prof. Antonio Rollo



Media Art Histories, edited by Oliver Grau, MIT Press, 2007

Il lavoro di raccolta di testi e riflessioni, dei più importanti ricercatori internazionali nel mondo dei media di comunicazione, è una mappa per orientarsi in una nuova Storia dell'Arte dove si combinano la realtà fenomenica e la virtualità indotta dall'artificio. Le Storie dell'Arte dei Media sono solo il punto di partenza per comprendere la storia che stiamo vivendo.



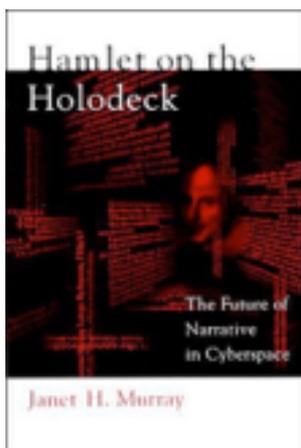
Deep Time of the Media, Siegfried Zielinski, MIT Press, 2006

Il libro affronta l'evoluzione dei media seguendo un approccio di ricerca archeologica tra le persone, le idee e gli strumenti meccanici che hanno amplificato i sensi della vista e dell'ascolto. Il Tempo Antico dei Media ci accompagna dal mito della caverna di Platone, alla realtà virtuale prodotta dal computer (CAVE, caverna appunto), passando per una serie di macchine della visione e dell'ascolto singolari come la camera oscura e la radio.



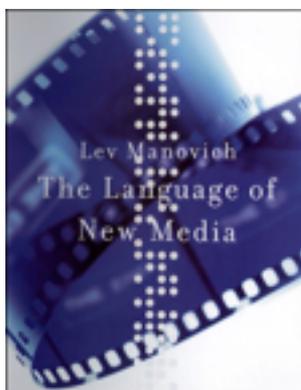
Digital Performance, Steve Dixon, MIT Press, 2007

Una storia dei nuovi media nel teatro, la danza, l'arte performativa e le installazioni. Il libro una crono storia delle correnti artistiche degli anni cinquanta fino ai nostri giorni, mettendole in relazione con l'evoluzione della capacità di calcolo del computer. Il corpo, lo spazio, il tempo e l'interattività definiscono i contesti in cui leggere la performance digitale.



Hamlet on the Holodeck. The future of Narrative in Cyberspace, J. H. Murray, MIT Press, 1997

La Murray in questo testo fondamentale definisce le quattro proprietà essenziali di un Ambiente Digitale (natura procedurale, natura partecipatoria, natura spaziale, natura enciclopedica). Le parole immersione e interattività diventano i concetti per comprendere la multidimensionalità dei media di comunicazione digitali. La parola Holodeck è usata nella serie di Star Trek per indicare una realtà simulata dalle macchine.



The Language of New Media, Lev Manovich, MIT Press, 2001

Manovich intravede nel cinema di Tziga Vertov le chiavi di lettura del multimediale come nuova cornice di narrazione multidimensionale. Il Linguaggio dei Nuovi Media presenta per la prima volta in forma rigorosa e sistematica una teoria sulle implicazioni e processi della comunicazione con i media digitali.



L'evoluzione delle macchine. Da Darwin all'intelligenza globale, George Dyson, Raffaello Cortina Editore, 2000

La migliore storia del computer che abbia finora letto. Un viaggio affascinante nella vita dei diretti interessati alla nascita e costruzione del cervello elettronico. Un percorso intriso di riferimenti storici e bibliografici di pregevole bellezza.



Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola, Walter J. Ong, il Mulino, 1982

Un testo fondamentale per la comprensione dei processi culturali della comunicazione umana.



Verso un'Ecologia della Mente, Gregory Bateson, Adelphi, 1977

Una lettura che fa bene, anche se impegnativa. L'Ecologia della Mente di Bateson è un giardino abitato dalla vita intensa di vegetali ed animali impegnati nel ciclo vitale. Le idee sono come fiori che possono crescere, sbocciare e tramandare il proprio codice genetico alle generazioni successive, se sono riusciti ad adattarsi. L'adattamento di un'idea (come la pace o la guerra) consiste nella capacità della rete neurale di accettare, e quindi amplificare le connessioni, oppure rifiutare, ovvero allentare le connessioni sinaptiche che abitano la nostra mente. Le idee fanno parte del nostro sistema mente-corpo ed hanno una vita propria legata alla capacità di connessione (elettrochimica) con l'ambiente circostante della memoria e dell'intelligenza.



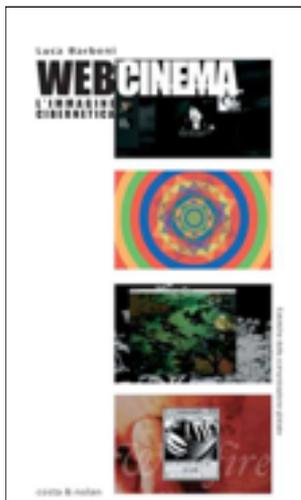
Mente e Natura, Gregory Bateson, Adelphi, 1994

Attraverso l'esposizione del proprio modo di pensare, Bateson definisce e analizza le strutture connettive della Natura e della Mente umana. Viene fuori l'insegnamento che in Natura tutto è connesso e che le strutture delle connessioni hanno forme meravigliose. La Mente umana è parte del sistema Natura ed eredita bellezza, illusione e indeterminatezza.



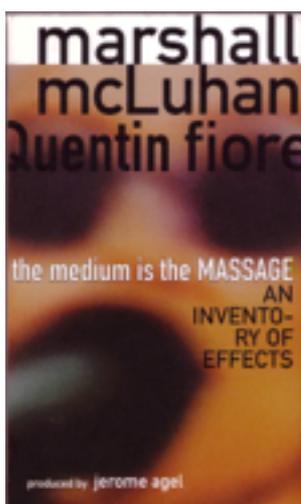
Brainframes. Mente, Tecnologia Mercato, Derrick de Kerckhove, Baskerville, 2001

Brainframes (Cornici della mente) è l'analisi del cervello umano che si scopre essere un ecosistema biologico in costante dialogo con la tecnologia e le culture. Le cornici del mondo della comunicazione, dall'alfabeto alla realtà virtuale di internet, sono i brain frames di una persona, in cui comportamento, esperienza e affari ridefiniscono gli andamenti della società globale.



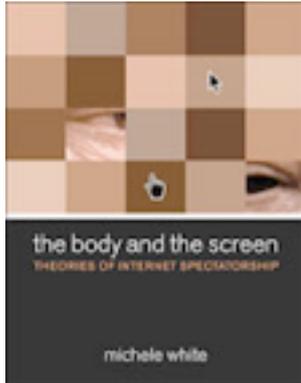
WebCinema. L'immagine cibernetica, di Luca Barbeni, Costa e Nolan, 2006

Le esperienze e le opere di artisti digitali che hanno utilizzato internet come nuovo palcoscenico. In questo libro ho avuto il piacere di pubblicare un piccolo saggio sulla narrazione digitale in relazione al territorio.



The medium is the message, di Marshall McLuhan e Quentin Fiore, Ginko Press, 2005

Un libretto illustrato racconta la filosofia rivoluzionaria di Marshall McLuhan in forma semplice ed universale. A partire dalla parafrasi del concetto di McLuhan "il medium è il messaggio", si arriva alla tesi del titolo in cui "il medium è il massaggio", riferito alla capacità degli strumenti di modificare la percezione dell'essere umano e del mondo che lo circonda.



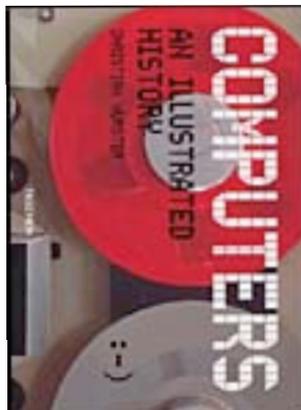
The Body and the Screen, di Michele White, MIT Press, 2006

Il Corpo e lo Schermo sono due entità che i nuovi media di comunicazione digitale hanno posto in rapporto critico. Il corpo umano sta modificando le sue abitudini in relazione agli schermi di rappresentazione del mondo.



Immagini Vive, Studio Azzurro, Electa, 2005

Studio Azzurro è tra i gruppi di arte elettronica prima e digitale oggi che più riesce ad unire poesia visiva e tecnologia interattiva. Le immagini vive sono il risultato di elaborazioni che includono la vita dei componenti, i loro sogni, le loro opportunità. Un bel libro da visitare come un museo.



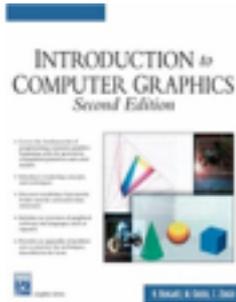
Computers, An Illustrated History, di Christian Wurster, Taschen, 2006

L'evoluzione dei computer attraverso un'approfondita ricerca iconografica.



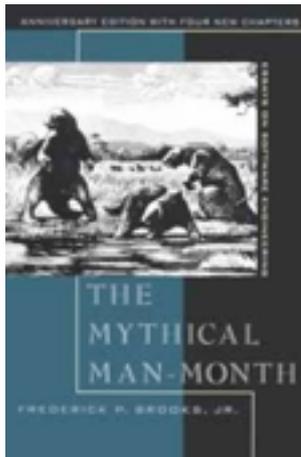
Computer Games: Text, Narrative and Play, di Diane Carr, Polity Press, 2006

Il libro ricco di illustrazioni mostra in maniera sistematica (Testo, Narrativa e Gioco) alcuni dei più importanti videogames.



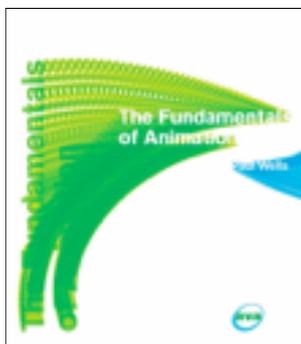
Introduction to Computer Graphics, di Hans-Joachim, Delmar Thomson Learning, 2004

La Computer Graphics come un artista non ha mai potuto vederla, a meno che non abbia frequentato segretamente dei corsi specifici o con la forza della passione alimentato la conoscenza dei fondamenti matematici della rappresentazione digitale.



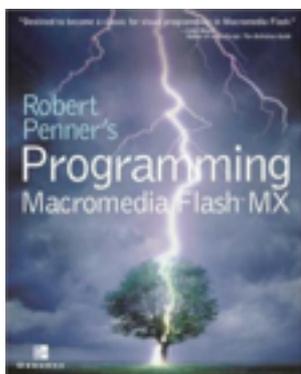
The Mythical Man-Month, Frederick P. Brooks Jr., Addison-Wesley, 1986

Un saggio fondamentale per chi desidera “essere” un programmatore di computer. Il Mitico Uomo-Mese racchiude il paragone tra il tempo di calcolo eseguito a mano, e quello invece programmato per essere eseguito da un computer. Un saggio di ingegneria del software dove la personale esperienza dell'autore è da base per il racconto di complessi sistemi di codifica del mondo in linguaggi (software) comprensibili dalle macchine (hardware).



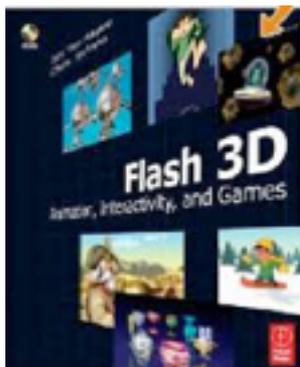
The fundamentals of Animation, Paul Wells, AVA, 2006

Con i media digitali il segno grafico può essere animato. Nasce così la Motion Graphics i cui principi e tecniche sono presentati con esempi illustri dal mondo del cinema, che divengono l'indice per un apprendimento pratico degli strumenti di animazione digitale.



Programming Flash MX, di Robert Penner's, Osborne, 2002

Per chi ha il pallino della matematica e della fisica. Un libro che mostra come farle diventare software art.



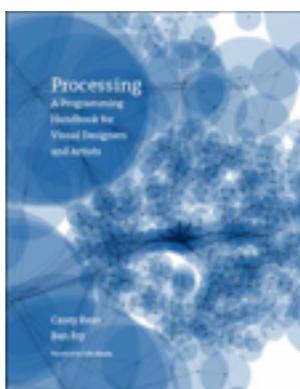
Flash 3D. Animation, Interactivity, and Game, Jim Ver Hauge e Chris Jackson, Focal Press, 2006

La matematica che sottende i mondi tridimensionali in questo libro diventa la base per conoscere gli algoritmi che simulano la realtà. Matematica e narrazione possono interagire per ricercare nuove forme di rappresentazione dinamica della realtà fisica o immaginata.



Flash + After Effects, Cris Jackson, Focal Press, 2008

Un manuale d'uso combinato di Flash e After Effects con esempi e tutorial passo-passo. Ottimo per iniziare ad esplorare il mondo degli effetti speciali digitali.



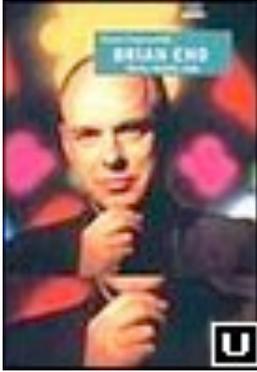
Processing. A programming Handbook for Visual Designer and Artists, Casey Reas – Ben Fray, MIT Press, 2007

Il manuale del software scritto con l'intenzione di avere un linguaggio di programmazione orientato all'esplorazione delle capacità visive, sonore e interattive del computer. Processing è un software libero.



Paesaggio sonoro, R. Murray Schafer, Ricordi LIM, 1985

L'inventore del concetto di paesaggio sonoro esplora le problematiche dell'ascolto e della produzione del suono in forma multidimensionale, fino a riflettere sul senso del suono nella cultura occidentale dove il progresso tecnologico ha generato soprattutto rumore.



Futuri impensabili, di Brian Eno, Giunti, 1997

Uno dei padri del sound design si racconta attraverso i suoi diari.



Fatti musica. La scienza di un'ossessione umana, Daniel J. Levitin, Codice Edizioni, 2006

Il saggio scientifico di Levitin ci accompagna tra i misteri delle proporzioni tra le note, le vite dei musicisti Jazz di inizio novecento e i grandi della musica classica cercando di modellizzare le loro menti musicali come punto di indagine dell'impatto socio culturale ed evolutivo dell'uomo.

Letture consigliate per approfondire la ricerca in Computer Art

Psicologia e Scienze cognitive

So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio, G. Rizzolatti – C. Sinigaglia, Raffaello Cortina, 2006

La Scienza della Visione. Spazio e Gestalt, Design e Comunicazione, Hachen Massimo, Hoepli, 2007

Dello sguardo e altri oggetti. Saggi su cinema e psicoanalisi, Slavoj Zizek, Campanotto editore, 2004

L'epidemia dell'immaginario, Slavoj Zizek, Meltemi, 1997

I processi cognitivi. Un'introduzione alla psicologia generale. G. Kanizsa – P. Legrenzi – P. Meazzini, il Mulino, 1975

Cattiva Maestra Televisione, Karl R. Popper, Marsilio, 2002

Il Sole, il genoma e internet. Strumenti delle rivoluzioni scientifiche, Freema J. Dyson, Bollati Boringeri, 1999

Arte

Database Aesthetics, Art in the Age of Information Overflow, Victoria Vesna, University of Minnesota Press, 2007

Telematic Embrace. Visionary theories of art, technology, and consciousness, Roy Ascott, U of California Press, 2003

Entropia e arte. Saggio sul disordine e l'ordine, Rudolf Arnheim, Einaudi, 1971

The Responsibility of Form, Roland Barthes, University of California Press, 1985

Arte Elettronica. Video, installazioni, web art, computer art, Silvia Bordini, Giunti Editore, 2004

NET. ART. L'arte della connessione, M. Deseriis – G. Marano, Shake Edizioni, 2008

Videoarte, Sylvia Martin, Tashen, 2006

DigiTales. The art of Telling Digital Stories, Bernajean Porter, Sara Amstrong Press, 2004

Digital Storytelling. New Media pathways to literacy, learning and creativity, Jason Ohler, Corwin Press, 2008

L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, di Benjamin Walter, Einaudi, 1966.

Correnti ed artisti digitali

New Media in Art, di Rush Michael, Thames & Hudson, 2005

New Media Art, di Mark Tribe, Taschen, 2006

Digital Art, di Wolf Lieser, H. F. ullmann, 2009

Arte Contemporanea, di Edward Lucie-Smith, Rusconi, 1989

Arte Elettronica, di Silvia Bordini, Giunti, 2004

Informatica e Internet

e-Art, Franz Fischnaller, Editori Riuniti, 2006

Il primo libro di Informatica, Curnow e Curran, Bollati Boringeri, 1987

La filosofia degli automi, Somenzi e Cordeschi, Bollati Boringeri, 1986

La città delle reti, Manuel Castel, Marsilio, 2004

Zero Comments, Teoria critica di internet, Geert Lovink, Bruno Mondadori, 2008