

Computer Art (triennio)
prof. Antonio Rollo
Accademia di Belle Arti di Bari

Programma didattico

Introduzione

La recente storia della Computer Art attraverso i suoi pionieri e le sue invenzioni porta ad una visione del progresso tecnologico in relazione alle correnti dell'arte contemporanea ed alle rivoluzioni socio culturali in corso. Le lezioni teoriche sono accompagnate dalla visione di immagini e video di repertorio per creare memoria visiva e supportare la freccia del tempo di una nuova corrente in cui il computer non è utilizzato per mostrare l'arte ma per inventarne di nuove.

Avventura nei sistemi complessi

La Computer Art è presentata come un sistema complesso in cui concorrono alla definizione di capolavoro diversi elementi socio culturali come l'arte, la scienza, l'industria ed il mercato. La produzione artistica con il computer è mostrata in relazione alla biografia dei pionieri (dagli anni quaranta fino agli anni ottanta), il sorgere di scuole, centri di ricerca, festival, agenzie e musei orientati alla nuova forma d'arte del computer.

I cambiamenti di paradigma del computer

Da sacro oracolo elettromeccanico di inizio del Novecento, alla nuova sensibilità biologica del computer. Software, algoritmi, hardware e tecnologie sono gli strumenti che hanno permesso agli artisti di abitare teatri, città, musei, festival, università ed accademie ed al computer di essere considerato una macchina intelligente e creativa.

Laboratorio sui linguaggi del computer

Il computer ha esteso la gamma di strumenti a disposizione dell'artista verso una macchina in grado di rispondere alla presenza dello spettatore, aprendo percorsi di ricerca ed espressione che hanno rivoluzionato la storia dell'arte dell'ultimo secolo. Gli schermi della Computer Art sono il monitor, il televisore, il cinema, la carta, i cd rom, internet ed i muri o le facciate di architetture naturali e artificiali. Attraverso la vita e le opere dei principali artisti del computer che hanno prodotto installazioni interattive, pellicole con effetti speciali, pubblicità in televisione, illustrazioni e spettacoli dal vivo, lo studente inizierà a costruire una mappa personale della Computer Art. I codici dei primi capolavori della Computer vengono svelati con esercitazioni in Processing.

Lecture obbligatorie

Dispense del corso

Lecture consigliate

- Domenico Quaranta, Media, new media, postmedia, Postmedia Books, 2010
- Silvia Bordini, Arte Elettronica, Giunti, 2004
- Jean-François Lyotard, La condizione postmoderna, Feltrinelli, 1981
- George Kubler, La forma del tempo. La storia dell'arte e la storia delle cose, Einaudi, 1976
- Lev Manovich, Il linguaggio dei Nuovi Media, Olivares, 2012
- Stefano Mosticoni, Storie sul Binario. Fatti bizzarri poco noti nella storia dei calcolatori, Exorma, 2011
- Luca Barbeni, WebCinema. L'Immagine cibernetica, Costa e Nolan, 2006
- Martin Davis, Il calcolatore universale, Adelphi 2003
- George Dyson, L'evoluzione delle macchine. Da Darwin all'intelligenza globale, Raffaello Cortina Editore, 2000
- Walter J. Ong, Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola, il Mulino, 1982
- Marshall McLuhan, Gli strumenti del comunicare, il Saggiatore, 2008