

Storia dell'arte moderna, contemporanea e delle arti multimediali 2

Anno Accademico 2007/08 primo semestre

Docente Alessandra Possamai

Obiettivi:

Conoscenza degli sviluppi della ricerca artistica applicata alla tecnologia digitale e alla multimedialità.

Comprensione dei processi che sono insiti alla formazione di immagini e ambienti interattivi con valenza artistica.

Conoscenza del lessico specifico dell'arte digitale.

Modalità d'esame

L'esame è diviso in due parti:

La prima parte verte sulla produzione di un video digitale di un autore del programma, sulle sue opere o su una mostra vista durante l'anno Accademico.

La seconda parte verte su un colloquio del programma del corso.

Programma

Il corso verte sulla nascita e lo sviluppo delle attività performative, performance, arte digitale, gli sviluppi delle tecnologia artistiche informatiche.

Dopo aver conosciuto le sperimentazioni delle Avanguardie del '900 sull'utilizzo dei nuovi materiali e delle nuove tecnologie nell'opera d'arte sino alla Video Arte, si arriva alla conoscenza del fenomeno di fusione delle varie espressioni di comunicazione artistica in nuove forme d'arte quale la performance e la conoscenza preliminare delle tecnologie informatiche e delle loro possibilità espressive.

All'interno dell'arte digitale si sono trattati i seguenti temi:

Arte e scienza,

Gioco e interattività,

Naturale ed artificiale,

Spazio e tempo,

Mondi virtuali,

Presenti assenti,

In rete.

Il corso ha una parte monografica dedicata al Futurismo, con approfondimenti riguardanti la mostra "Quirino De Giorgio, un futurista protagonista del '900".

Bibliografia

Gli appunti delle lezioni.

Roselee Goldeberg, Performance, Live art since the 60's, Thames & Hudson 1998.

A. Possamai, Quirino De Giorgio un futurista protagonista del 900, catalogo della mostra presso il museo degli Eremitani, Padova, 14 dicembre 1007 – 9 marzo 2008.

Video proiezione delle opere principali e dei siti internet visitati.