



“Future Cine Lab – festival didattico di metafruizione audiovisiva”
PROGRAMMA LABORATORIO 9-13 Febbraio 2020
Sa Manifattura, Viale Regina Margherita 33, Cagliari

Martedì 9 Febbraio 2021 dalle ore 15.00 alle ore 18.00

Tema.

Creative Technology Literacy & Tools.
Alfabetizzazione digitale creativa.

Teoria.

- New Media Art Experience
- Alfabetizzazione Digitale e Glossario Tecnico
- Paradigmi di neuro percezione per la video-fotografia e l'audio.
- Principi di acustica, sound design e audio generativo.

Pratica.

- Grafica digitale
- Animazione
- Video editing e VFX
- Digital Audio Recording e DSP
- Ambienti di sviluppo grafico per la musica e la multimedialità.

Obiettivi/Consegna.

- Favorire un approccio consapevole alle tecniche, tecnologie software e hardware basiche implicate nello svolgimento del corso.
- Studio di identità dell'installazione finale.
- Presentazione delle linee guida inerenti la gallery video, la sound library, e il text archive , progettato per raccogliere i files dei contenuti destinati all'installazione principale, tali files saranno previamente prodotti dai docenti in base ai macro-temi preselezionati dal Festival, corrispondenti a:

1. “Arte e Intelligenza Artificiale: Excursus sulla figura iconica dell'androide, attraverso le epoche e le diverse culture.”
2. “Design e Futuro nella cinematografia e nelle esperienze interattive, il cinema racconta la realtà ma può anche plasmarla”.
3. Cinema e Interaction Design: “Nuove forme di meta-fruizione didattica, insegnare il Cinema con l'arte interattiva e i video-game”.

Tools: Final Cut Pro, Logic Pro, Max/MSP, Olive, Photoshop, Pixlr.com, Reaper, Reaper, audiotool.com, kahoot, gifmaker.me.

Hardware.

Midi controllers, audio cards, speakers, condenser mic, laptops, reflex + utility.

Parole chiave:

pixel, frame, layer, gerarchia, index, ottica, font, inquadratura, blending options, opacity, codec, fps, zoom, reverse, blur, Carl Gauss, Effetto Kulesov, ricordo, foley, soundtrack, ost, sample, loop, glitch art, data-moshing, pixel sorting, microfonia, omnidirezionale, cardioide, condensatore, oscillatore, piezo.



Mercoledì 10 Febbraio 2021 dalle ore 15.00 alle ore 18.00

Tema.

Creative Coding & Generative art

Orizzonti algoritmici per utilizzi creativi

Teoria.

- Creative Thinking
- System Thinking
- Machine Learning, Deep Learning e reti neurali.
- Concetti di programmazione visiva e sonora

Pratica.

- Introduzione al creative coding e panoramica su p5.js
- Algoritmi: perlin noise, brownian motion, rng, voronoi,
- Introduzione a TouchDesigner

Tools: tensor flow, p5js, processing, github, ml5js, touchdesigner,

Obiettivi/Consegna.

- Approccio ai principali tools utilizzati per il creative coding e la generative art.
- Sperimentazione individuale e in team working
- Avanzamento dei contenuti della Gallery destinati all'installazione.

Parole chiave:

interattività, interazione, coding, computational, computational imagination, codifica creativa, algoritmo, nodo, blocco, variabile, funzione, noise,



Giovedì 11 Febbraio 2021 dalle ore 15.00 alle ore 18.30

Tema.

Behind the interaction

Design delle interazioni uomo macchina.

Pratica.

- TouchDesigner
- Node based visual programming language for real time interactive multimedia.
- Responsive Environment e Installation Design
- Introduzione ad Arduino e sensori
- Physical computing

Obiettivi/Consegna.

- Sperimentazione individuale e in team working
- Avanzamento dei contenuti della Gallery destinati all'installazione.
- Testing tecnologie a sensori e ICT
- Compilazione scripts e patch specifiche per applicazioni artistiche di digital processing audiovisivo

Tools: Touchdesigner, Max Msp, PoseNet, After Effect, Final Cut, Media Encoder, Arduino, p5js, Audacity

Hardware: Kinect, Webcam, Reflex.



Venerdì 12 Febbraio 2021 dalle ore 15.00 alle ore 18.30

Tema.

<insert your text here>

Costruzione di ambienti immersivi interattivi.

Pratica.

- Architettura dell'informazione e Sviluppo contenuti
- Installation design e Storytelling Multimediale
- Interocezione e Advanced physical computing
- Advanced Video Editing
- Sound design e Sound Visualization
- Installation setup

Obiettivi/Consegna.

- Finalizzazione contenuti e testing installazione finale.
- Allestimento mini-installazioni di eventuali contenuti intermedi
- Documentazione video-fotografica.

Tools: Touchdesigner, Arduino, Olive, Reaper, Final Cut Pro, Logic Pro, After Effect, Media Encoder, Max/MSP, PoseNet.

Hardware: Bare conductive paint, A5 printed sensor, Touch-board card, Aduino, proiettore, sound system



Sabato 13 Febbraio 2021 dalle ore 10.00 alle ore 15.00

Exhibit Digital Party

Mostra virtuale di arte interattiva cross-mediale.

Pratica.

- Allestimento installazione principale
- Allestimento installazione contenuti intermedi
- Documentazione video-fotografica
- Panel di fruizione

Obiettivi/Consegna.

- Finalizzazione attività di allestimento spazi e installazioni.
- Fruizione individuale e collettiva delle opere.
- Documentazione video-fotografica.

I docenti esperti per il laboratorio sono:

- **Nima Gazestani:** Architetto, esperto in interaction design e visual computation, docente presso Naba e Domus Academy
- **Riccardo Mantelli:** Artista multimediale, esperto in creative coding e interaction design, docente presso Naba e Domus Academy
- **Felice Colucci:** Ingegnere informatico, esperto in computer vision, ricercatore presso CRS4.
- **Danilo Casti:** Artista audiovisivo, esperto in performance live e programmazione audio-video, libero professionista presso "We are in Danger".
- **Simone Lumini:** Sound Designer, esperto in creazione di paesaggi sonori e percorsi didattici digitali interdisciplinari, vice presidente di Academia Terra, direttore artistico del *Future Cine Lab*.

Per le attività laboratoriali si chiede ai partecipanti di portare con se il proprio pc portatile. Dove non sarà possibile si chiede alla scuola di fornire i device ai partecipanti. Si chiede inoltre la presenza di una professoressa e/o professore.