

## calendario e sommario degli incontri

**Incontro 1°\_26 Gennaio 2015\_ Intro***Teatro/danza/installazioni*

Cosa è successo a questi linguaggi grazie agli strumenti sviluppati negli ultimi anni? C'è qualcosa che ci sta facilitando la vita? Cosa si può mettere in scheda tecnica che non faccia addrizzare i capelli? Cosa stanno usando i colleghi vicini e lontani? Un primo incontro per ragionare su cosa sta succedendo. E per dotarci di un vocabolario comune. E liberarci di falsi amici e nemici immaginari (tecnologicamente parlando).

////////// **Illuministica** //////////**Incontro 2°\_2 Febbraio 2015\_Luce#01\_Colori!***Definiamo un po' di più il colore, ok?*

- spazi (di colore)
  - temperature (di colore)
  - miscele (di colore).
  - rimbalzi (di luce)
- E cominciamo a gestirlo.*
- sintesi additive e sottrattive nella pratica, le console
  - Il colore sulla scena, nei video, e nella nostra personale idea.

**Incontro 3°\_9 Febbraio 2015\_Luce#02\_Proiettori di colori!***Gli apparecchi che fanno i colori.*

- quelli a teatro oggi e domani
  - quelli ovunque, i bulbi, i tubi, le ampole domestiche e stradali.
  - quelli che non sembrano apparecchi.
- Qualche ombra in una luminosa carriera.*
- utilizzi pratici dei proiettori.
  - uno schema più complesso in mente e sulla carta. Un disegno.

**Incontro 4°\_16 Febbraio 2015\_Luce#03\_Controlleri di proiettori di colori!***Talks and labs. Ovvero, dove:*

- si ritorna ai case study iniziali
- si ascolta l'opinione di un professionista del settore.
- si approfondiscono temi e domande che dominano gli aperitivi dei nostri incontri.

////////// **Video** //////////

**Incontro5°\_23 Febbraio 2015\_Video#01\_ basics e teoria**

*Definiamo un po' di più il video, ok?*

*Teoria, ovvero dove parliamo di "matrici" senza il complotto delle macchine:*

- schermi, in bassa e schermi in alta risoluzione, l'iconicità e il voyeurismo.
- colore come informazione, matrici di punti e viaggio nel tempo

*E poi una breve scorribanda sulla matematica, la tecnologia video, e gli intenti artistici.*

- Aspect ratios
- un medium di nome 'visual'

**Incontro6°\_2 Marzo 2015\_ Video#02 - Softwares!**

*Portereste il vostro computer? Ci vorremmo giocare.*

- modul8, VPT, jitter, millumin, vdmx.
- cenni vari su le cpu, le gpu, le ram, e gli altri acronimi nascosti sotto la nostra tastiera che fanno il video colorato e bello.

**Incontro7°\_3 Marzo 2015\_ Video#03 - Hardwares!**

*Vediamolo grosso.*

- i proiettorivideo
  - i fili
- le videocassette (oppure i dischi, oppure le memorie, oppure internet?)
  - Cosa succede con diversi proiettori video assieme, litigano?*
  - installazioni multi schermo, edge blending e sistemi di sincronia.

**Incontro8°\_9 Marzo 2015\_ Video#04 - Stuffs!**

*Overo i 'contenuti', dalle foto delle vacanze alle allegorie mistiche, quindi:*

- riprese oppure generazioni di immagini
- montaggi // transcodifiche // riproduzioni // mappaggi.

**Incontro9°\_16 Marzo 2015\_ Video#05 - talks and labs**

*Talks and labs. Overo, dove:*

- si ritorna ai case study iniziali
- si ascolta l'opinione di un professionista del settore.
- si approfondiscono temi e domande che dominano gli aperitivi dei nostri incontri.

////////// **Intermedialità** //////////

**Incontro 10°\_17 Marzo 2015\_ Intermedialità#01 - Suono!**

*Il finora grande assente fa già parte del futuro digitale.*

- apparecchi che prendono il suono
  - software
- apparecchi che restituiscono il suono

**Incontro 11°\_23 Marzo 2015\_ Intermedialità#02 - Hipsters!**

*Ibridi, queer,*

*ovvero, la storia d'amore tra tecnologia ed intuizione esiste ancora?*

- controllerism, interfacce belle a vedersi dentro e fuori scena
  - motion/sound/existence capture
- applicazioni intermediali, una prima epistemologia
  - qualche gioco.

**Incontro 12°\_30 Marzo 2015\_ intermedialità#03 - Nerds!**

*Insegniamo a programmare ai bambini, e mandiamo androidi in scena?*

- max/msp/jitter!
  - sensori, arduini, motori vari
- generazione di contenuti programmata
- performance collettive web-based

**Incontro 13°\_7 Aprile 2015\_ Intermedialità#04 - Talks!**

*Talks and labs. Ovvero, dove:*

- si ritorna ai case study iniziali
- si ascolta l'opinione di un professionista del settore.
- si approfondiscono temi e domande che dominano gli aperitivi dei nostri incontri.

**////////// Design //////////**

**Incontro 14°\_13 Aprile 2015\_Design#01\_\_Intro ed epilogo**

*Perché andare ad esplorare ambiti digitali e perigliosi, quando potrebbero bastarci le tradizioni analogiche?*

- scelte e processi compositivi. I paralleli tra le discipline nella sequenze creative.
- render più o meno fotorealistici. Il design di scena e location fino ad oggi, e da oggi in poi.
- la percezione individuale, a che cosa servono questi tecnologie (per quel che costano)?
- possiamo costruire uno spettacolare oggettone basato sulle tecnologie che abbiamo provato?

**Incontro 15°\_20 Aprile 2015\_Design#02\_\_Talks and labs**

*Ovvero, dove:*

- si ritorna ai case study iniziali
- si ascolta l'opinione di un professionista del settore.
- si approfondiscono temi e domande che dominano gli aperitivi dei nostri incontri.

**Incontro 16°\_27 Aprile 2015\_Design#03\_\_ il nostro oggetto**

*Non vi piace il saggio finale da mostrare ai parenti?  
Interface design -> Interaction Design -> produzione.*

**//// ci vediamo il 26 gennaio 015 alle 18.30  
al RIALTO SANTAMBROGIO ////**

/CREDITS/ un corso colorato  
organizzazione RICCARDO FREZZA / SARA PANUCCI  
in collaborazione con RialtoSant'Ambrogio  
mail to [corsocolorato@gmail.com](mailto:corsocolorato@gmail.com)