



## W.ART LAB

Fondazione Mondo Digitale in collaborazione con Würth Italia  
presso Palestra dell'Innovazione

Formatore: l'artista multimediale **Paolo Scoppola**  
Scuola: **Liceo Artistico Statale Alessandro Caravillani**

### LEZIONE 1

1. Introduzione alle video installazioni interattive
2. Presentazione del lavoro di Paolo Scoppola e sperimentazione con i ragazzi
3. Come si realizza una video installazione interattiva - il codice.
4. Presentazione del progetto Boll: reloaded - creazione dei gruppi - definizione del lavoro da fare a casa per la lezione successiva

### LEZIONE 2

1. **TEORIA:** Il concept, che funzione diamo ad un'opera d'arte, quale messaggio vogliamo dare, come mettere in relazione il concept con la realizzazione, la tecnica e l'estetica
2. **LABORATORIO:** i gruppi devono produrre tre immagini per il sistema partecellare e tre immagini di sfondo e decidere come rappresentare le sagome degli spettatori - le immagini possono essere recuperate da internet, da scansioni o prodotte da disegni, dipinti o fotografie.
3. **LABORATORIO:** i gruppi devono produrre tre suoni interattivi e tre musiche di sottofondo da abbinare alle immagini del laboratorio precedente. I file audio possono essere recuperati da internet, da CD o prodotti registrando voci, suoni, rumori e strumenti musicali attraverso un microfono.
4. **DISCUSSIONE:** il rapporto tra tecnologia ed arte, logica/intuito, riflessione/emotività nel processo creativo. Come queste antitesi sono superate nell'arte realizzata attraverso il codice - definizione del lavoro da fare a casa per la lezione successiva

### LEZIONE 3

1. **TEORIA:** Produzione di una video installazione. Il rapporto artista/committente, il mercato e le sue regole, il network degli artisti.
2. **LABORATORIO:** Assemblaggio delle scene.
3. **LABORATORIO:** Progettazione dell'allestimento a partire dall'analisi della planimetria.
4. **DISCUSSIONE:** Archiviazione di un'opera elettronica.

### LEZIONE 4

1. **TEORIA:** Comunicazione: scrivere un testo, creare un video e una documentazione fotografica, utilizzare i social network, creare la cartella stampa
2. **LABORATORIO:** prova generale con allestimento

### LEZIONE 5

1. Montaggio dell'installazione
2. regolazione parametri del software
3. prove generali
4. documentazione video/fotografica