



V.i.D.E.O

Visual Interactive Design Events Outdoor
1a Edizione
dal 24 settembre al 1° ottobre 2011

A+A | Centro Pubblico per l'Arte Contemporanea e il Corso di Applicazioni Digitali per l'Arte dell'**Accademia di Belle Arti di Venezia** presenta **V.I.D.E.O.** un percorso condotto da Manuel Frara che si snoda tra new media, software, performance e spazi urbani; **V.I.D.E.O.** è un workshop intensivo della durata di 8 giorni, interamente dedicato alla pratica del video-mapping.

Attraverso le lezioni i partecipanti verranno introdotti alle tecnologie ed alle tecniche digitali più diffuse ed utilizzate per proiettare immagini su superfici architettoniche su grande scala. Verranno analizzati la teoria e la pratica della produzione, sviluppo e allestimento dei progetti live mediali, con una particolare attenzione alle rassegne nazionali ed internazionali dedicate a queste pratiche.

Una volta acquisita una metodologia di lavoro, il workshop si concluderà con un evento live, in cui verranno proiettati, nella affascinante cornice di San Servolo, i video realizzati dai partecipanti.

Il workshop **V.I.D.E.O** si innesta nel più ampio pacchetto patrocinato dall'Accademia di Belle Arti di Venezia che ha come titolo "Concrete Landscapes" (una serie di eventi audio/video che hanno riscosso sempre ampio successo ed attenzione, ospitata negli spazi di A+A) e all'interno dell'esperienza del Padiglione Internet - **B.Y.O.B.** evento internazionale alla 54. Biennale Internazionale d'Arte ospitato a San Servolo.

FINALITÀ

Uno degli obiettivi del work-shop è quello di fornire delle conoscenze tecniche per potersi appropriare delle potenzialità del linguaggio video. Partendo da una riflessione teorica, i partecipanti si confronteranno con la produzione artistica contemporanea e, grazie al contributo di artisti e docenti, potranno approfondire il linguaggio video per poterne poi sfruttare le potenzialità in una serata evento conclusiva, utilizzando superfici di proiezione "pure" in spazi interni ed esterni.

LE SEDI

Il work-shop si svolgerà presso la sede del laboratorio di Nuove Tecnologie dell'Accademia di Belle Arti di Venezia - Isola di San Servolo.

LA STRUTTURA E LA DURATA

Il work-shop ha una durata complessiva 50 ore, per una durata di 8 giorni, con inizio sabato 24 settembre e termina sabato 1° ottobre 2011.

Le lezioni si tengono tutti i giorni presso la sede dell'Accademia di Belle Arti di Venezia nell'Isola di San Servolo, ogni giorno dalle 10:30 alle ore 13:30 e dalle ore 14.30 alle ore 19.30.

Per i primi tre giorni la mattina è incentrata su lezioni finalizzate a introdurre ai linguaggi video, la loro applicazione e la loro divulgazione. Le ore pomeridiane sono dedicate agli approfondimenti tematici attraverso visite di mostre in corso e introduzione al work-shop. Nei ultimi cinque

giorni si passa alla fase progettuale, portando all'attuazione dei progetti video che culmina nella giornata finale con l'allestimento dei progetti, aperta al pubblico.

PROGRAMMA

Day 1: Presentazione Workshop \ introduzione alla pratica

Day 2: Esempi di rassegne-eventi \ presentazione hardware

Day 3: estetica del videogioco \ visita guidata Neoludica

Day 4: presentazione dei progetti

Day 5: Montaggio opera/installazione

Day 6: Montaggio opera/installazione

Day 7: Montaggio opera/installazione

Day 8: live performance San Servolo

REQUISITI DI AMMISSIONE

Le candidature per partecipare al workshop sono aperte a tutti coloro in possesso di un diploma di scuola media superiore e che abbiano compiuto i 18 anni di età. Alla selezione sono ammessi coloro i quali presenteranno un loro portfolio informatico (formato pdf con eventuali collegamenti ipertestuali a materiale on-line) entro il 15 settembre 2011. Il workshop è a numero chiuso e è organizzato in collaborazione con l'Accademia di Belle Arti di Venezia e il Centro Espositivo Sloveno A+A che procederanno alla valutazione dei portfolio.

MODALITÀ DI ISCRIZIONE

Inviare domanda d'iscrizione in carta semplice (con allegati il proprio curriculum e portfolio) oppure via mail presso Xac. www.xac.it

Per gli studenti iscritti all'Accademia il workshop è gratuito, ma è necessaria l'iscrizione.

Il modulo di iscrizione può essere spedito alla mail: info@aplusa.it

oppure tramite fax: 041 2770466

Per informazioni chiamare: 041 7124765

V.I.D.E.O.

è a cura di **Manuel Frara**

Docente presso l'accademia di Belle Arti di Venezia, si occupa di video e sound art.

Il suo interesse si focalizza principalmente sulle modalità produzione, di selezione e di presentazione della forma audiovisiva all'interno degli spazi, anche virtuali, deputati e/o temporaneamente dedicati all'Arte Contemporanea.

Il work-shop V.I.D.E.O. è il risultato di una lunga serie di eventi, manifestazioni e brevi work-shop, che Manuel Frara, video artista e docente dell'Accademia di Belle Arti di Venezia, ha organizzato negli ultimi dieci anni. Un'esperienza che si è sviluppata nella cornice Laboratorio Villa Franchin, confluendo nella curatela del DMW (Digital MediaArt Workshop) che ha visto la partecipazione, fra gli altri di Claudio Sinatti, Andrea Contin, eg0 (Enrico Glerean) e Claudio Rocchetti, e che è proseguita in questi ultimi due anni negli spazi della A+A, in collaborazione anche con NUFEST, sezione elettronica di Veneto Jazz Festival, che ha permesso la realizzazione della performance di Ryoji Ikeda a Palazzo Grassi

Con gli interventi di:

Valentina Tanni

Curatrice, critica e giornalista.

Valentina Tanni (Roma, 1976) è critica d'arte, curatrice e docente. Si interessa principalmente di new media art e di editoria multimediale.

Ha curato numerose mostre, tra cui: la sezione di Net Art di Media Connection (Roma e Milano, 2001), le collettive Netizens (Roma, 2002) e Loading. Videogiochi Geneticamente Modificati (Siracusa, 2003) e il progetto di residenza Mediaterrae (Avellino, 2007). Collabora con i festival di arti digitali Interferenze e Peam ed è curatore ospite di FotoGrafia. Festival Internazionale di Roma per la sezione "Fotografia e Nuovi Media" (edizioni 2010-2012). Nel 2009 ha fondato l'agenzia di servizi editoriali per il web Editees e dal 2011 fa parte dello staff editoriale di Artribune. Ha scritto per testate nazionali e internazionali e lavorato come docente per istituzioni pubbliche e private.

Mauro Ceolin

Artista

Pioniere della videoludica nel panorama italiano, prosegue la sua ricerca dedicando la propria attenzione ed interesse allo studio dell'estetica delle ambientazioni videoludiche e delle realtà connesse al mondo della rete informatica. Grande appassionato delle dimensioni immateriali e dei paesaggi virtuali, sviluppa i suoi Solid Landscapes, archiviazioni dei cambiamenti che avvengono nel nostro contemporaneo. Questi paesaggi "irreali" quindi rappresentano la documentazione pittorica di uno scenario nuovo, di uno "spazio" che si sostituisce alle tradizionali coordinate geografiche, quelle del disegno vettoriale e della geometria poligonale dei programmi di elaborazione tridimensionale.



ACCADEMIA
DI BELLE ARTI
VENEZIA



CENTRO PUBBLICO
PER L'ARTE CONTEMPORANEA

