

C A R M E L

CONTEMPORARY ART MEDIA LAB

CONTESTO

Il **binomio Arte Contemporanea – Media Digitali** si sta configurando come uno dei terreni più interessanti di sperimentazione creativa e di opportunità operative. All’ormai consolidato appeal che l’Arte Contemporanea esercita sul grande pubblico e sui media tradizionali, sui mercati specializzati, sulla determinazione dei flussi turistici, sulla ridefinizione degli spazi urbani, si aggiungono le possibilità offerte dall’uso del digitale come **strumento di produzione creativa** e come **sistema di documentazione e gestione informativa-comunicativa**. Si tratta di una “terra di mezzo” soltanto in parte esplorata, dove sperimentazioni estremamente interessanti lasciano intravedere notevoli possibilità di sviluppo e quindi di ricadute lavorative nel settore delle cosiddette Industrie Creative e Culturali. Uno **scenario di sfida** dove diventa sempre più importante disporre di un saldo impianto teorico e concettuale, a cui vanno affiancate capacità ideative e progettuali accompagnate da competenze operative e laboratoriali.

ORGANIZZAZIONE

Il **CARMEL - Contemporary ART MEdia Lab**, docente referente prof. [Giulio Lughi](http://www.giuliolughi.it) (www.giuliolughi.it) è stato sviluppato nell'ambito del Corso di laurea magistrale in Comunicazione e Culture dei Media dell’Università di Torino, con lo scopo di **indirizzare idee e progetti verso possibili sbocchi di lavoro** e verso la ideazione di nuove realtà imprenditoriali nell’ambito culturale e creativo. Fino all’a.a. 2017-2018 ha fatto parte integrante dell’insegnamento di [Interactive Storytelling](#), coprendo la parte pratica e di sperimentazione a cui sono tenuti gli studenti frequentanti. Attualmente il **CARMEL - Contemporary ART MEdia Lab** è in fase di riorganizzazione. Operativamente il laboratorio prevede una parte introduttiva di inquadramento, mentre il resto dell’attività è dedicato ad incontri con esperti esterni, ad attività di documentazione foto/video nei musei e nelle mostre di arte contemporanea, al

lavoro progettuale individuale o in gruppo con l'utilizzo di software di postproduzione per prodotti interattivi.

Struttura delle attività:

- inquadramento teorico frontale-seminariale;
- individuazione e analisi dei prodotti di arte contemporanea su cui lavorare;
- acquisizione e pratica dei software da utilizzare per la progettazione e produzione;
- incontri con esperti esterni e con le istituzioni partner;
- attività progettuale e di produzione.

OBIETTIVI

Il laboratorio elabora e sperimenta nuove forme di testualità digitale, in particolare **webdoc interattivi**, per rappresentare, documentare e valorizzare le **espressioni più complesse della creatività contemporanea**: installazioni, prodotti site-specific, storytelling urbano, ambienti interattivi *location based* e in mobilità.

Il laboratorio intende offrire la formazione di base necessaria per collaborare – anche con possibilità di stages - alle attività della piattaforma [INVISIBILIA](http://www.invisibilia.net) (www.invisibilia.net) e dei suoi partner culturali, e per impostare delle capacità autonome di attività e/o imprenditorialità creativa e culturale.

OUTPUT

Al termine del laboratorio i partecipanti avranno sviluppato la capacità di:

- utilizzare i materiali foto/audio/video in funzione del progetto comunicativo dei prodotti finali;
- progettare e realizzare webdoc e prodotti multimediali / transmediali / interattivi capaci di restituire l'esperienza emozionale delle opere di arte contemporanea prese in esame;
- elaborare una strategia web di disseminazione e valorizzazione dei prodotti stessi.