

SCHEDA WORKSHOP

Anno Accademico 2024/2025

Titolo Workshop:

Between the lines.

Workshop di scrittura non lineare per l'audiovisivo con l'intelligenza artificiale

A cura di: Re:humanism

docente che propone il workshop: Daniela Cotimbo, Francesca Gollo

docenti che tengono il workshop: Francesco D'Abbraccio con Giulio Pernice

Indirizzato a:

- a tutti gli studenti e particolarmente consigliato a Cinema, Multimedia Arts and Design, Fine Arts

Numero partecipanti:

min12/max 25

Requisiti/supporti richiesti:

Non sono necessari particolari requisiti tecnici ad eccezione di una conoscenza base della suite adobe

Durata e Crediti:

30 ore – 2 crediti

Periodo di svolgimento:

14-19 ottobre 2024

Mod. 05-11-B - Rev. 0 del 10-01-2018

Giorni, orari, aule di svolgimento, supporti:

Lunedì 14 OTTOBRE dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)

Martedì 15 OTTOBRE dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)

Mercoledì 16 OTTOBRE dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)

Giovedì 17 OTTOBRE dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)

Venerdì 18 OTTOBRE dalle 9.00 alle 16.00 (1 ora pausa pranzo)

SEDE RUFA VIA LIBETTA – G12

Breve descrizione:

Il workshop teorico/pratico ha l'obiettivo di rappresentare l'intelligenza artificiale come dispositivo di estrazione e trasformazione di pattern ricorrenti (Pasquinelli, Joler, 2020) anziché come strumento generativo. A partire dai concetti di Intertestualità (Morton, 2023) e di "Remix Radicali" (Bailey, 2019), testi provenienti da ambiti culturali divergenti verranno messi in relazione attraverso strumenti statistici, con la finalità di generare racconti sperimentali a partire da archivi digitali. Gli esiti di questi interventi informeranno la produzione di brevi video artistici, realizzati mediante Machine Learning.

Il workshop sarà diviso in due moduli:

Nel primo modulo, condotto da Francesco D'Abbraccio, si procederà alla stesura di una sceneggiatura originale a partire da un archivio di testi letterari. Verranno esplorate alcune tecniche di Machine Learning e operazioni statistiche che permetteranno un approccio intertestuale tra opere letterarie diverse. L'obiettivo sarà quello di costruire semplici dispositivi narrativi sperimentali, utili alla costruzione di racconti non lineari.

Il secondo, condotto da Giulio Pernice, sarà dedicato alla realizzazione di contenuti video basati sulla sceneggiatura che interpreteranno il lavoro fatto nel primo modulo attraverso strumenti di generazione di immagini e video tramite delle IA modificate dagli studenti attraverso dei piccoli modelli auto addestrati chiamati Lora.

Il workshop prevede da parte degli studenti l'elaborazione di progetti audiovisivi, nello specifico cortometraggi, che verranno poi proposti sotto forma di installazioni multimediali in una mostra prevista per dicembre.

Breve Biografia

Francesco D'Abbraccio è artista audiovisivo e ricercatore indipendente.

Con il progetto Lorem, opera all'intersezione di sound e media studies, esplorando stati di coscienza e dataset emozionali attraverso esperienze audiovisive viscerali e narrative.

Ha collaborato con importanti artisti, ricercatori e professionisti, tra cui: Danny Elfman, Blixa Bargeld (Einsturzende Neubauten), MAEID Bureau, 2050+, Senyawa, Mario Klingemann, Silvia Costa, Pinch.

Le sue opere sono state esposte (tra gli altri) ad Ars Electronica, Biennale di Venezia, Opéra de Lille, Transmediale, NXT Museum, Sheffield Documentary Festival, HEK Basel, Fiber Fest, AND Manchester, Festival de la Imagen de Colombia, LEV Festival, Elektra Biennale di Montreal e KW di Berlino.

D'Abbraccio è inoltre docente accademico e co-direttore di Krisis Publishing - una piattaforma editoriale e curatoriale che si concentra sull'impatto della cultura dei media sui contesti contemporanei.

Giulio Pernice è artista Multimediale. Sviluppa esperienze interattive con lo scopo di trovare e amplificare le relazioni con e tra le persone. Le interfacce naturali sono gli strumenti che utilizza nelle sue opere. Esse smaterializzano la componente tecnologica e aumentano la comunicazione emotiva e le connessioni empatiche tra le persone. Ha collaborato e collabora con: Studio Azzurro, Ultravioletto, RUFA e IED. Ha realizzato tra le altre: Urban Oracle Installazione Interattiva basata su IA allestita a Roma, Matera e Miami 2022. Beyond Borders mostra interattiva allestita a Roma, Londra, New York e Tunisi, 2017. Immersioni, installazione interattiva per il padiglione Italia al Festival Del Cinema di Venezia 2016. Synchronicity, installazione interattiva liberamente ispirata alle Città Invisibili di Calvino realizzata per England Arts Council. tra le altre con Studio Azzurro: Geografie Italiane, MAXXI, Roma 2010; Sensitive City, Shanghai 2010; 100/101 i primi cento anni dell'orchestra di Santa Cecilia, Roma 2008. Insegna tra gli altri: progettazione multimediale alla magistrale in multimedia arts and design in RUFA, progettazione software interattivi nel corso di Multimedia and Game Art e nel master in allestimento multimediale allo IED Roma.