



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 1/4

<input checked="" type="radio"/> PROF.	NOME	Federico
<input type="radio"/> PROF.SSA	COGNOME	Bucalossi
	E-MAIL	f.bucalossi@accademia.firenze.it

DATI CORSO

CORSO DI	Applicazioni digitali per l'arte - UNO		
DOCENTE LIVELLO	I		
INDIRIZZO	Nuove Tecnologie dell'Arte		
SEMESTRE	<input checked="" type="radio"/> PRIMO	<input type="radio"/> SECONDO	
CREDITI FORMATIVI	8	(CFA)	
TIPOLOGIA DI CORSO	Teorico Pratico		
AULA	07		
GIORNI E ORARI DELLE LEZIONI		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
	LUNEDÌ	09.00 / 13.00	14.00 / 18.00
	MARTEDÌ	/	/
	MERCOLEDÌ	/	/
	GIOVEDÌ	/	/
	VENERDÌ	/	/
	SABATO	/	/

OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO

Descrizione:

Il corso prevede uno stimolo continuo della capacità immaginativa fornendo i conseguenti strumenti e competenze digitali per materializzare le idee in base alle attitudini, alla poetica ed all'approccio "filosofico" degli studenti.

Le tappe per ottenere interessanti prodotti e progetti finali toccheranno: brainstorming, progettazione multimediale creativa, videoscrittura, elaborazione immagini, fotomontaggio, animazione, lettering, computer graphic, colori digitali, immagini per la rete e social network, stampa digitale, supporti di stampa, presentazione professionale di progetti e idee.

Un percorso formativo per un approccio intuitivo e soprattutto creativo nell'uso critico e controllo di tecnologie informatiche e software.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 2/4

PROGRAMMA DEL CORSO

Descrizione:

La continua e urgente necessità di ricerca di nuove tecniche e nuove modalità di “fare” ha da sempre plasmato ed influenzato l’ambiente, la società, la cultura e l’ideazione creativa nei suoi aspetti complessi e affascinanti, nutrendosi di esperienze e sensazioni fino a realizzarsi, a volte inaspettatamente, in nuove direzioni inesplorate.

Oggi viviamo nell’era dell’informazione e le strumentazioni digitali permettono di velocizzare la progettazione e la realizzazione di espressioni artistiche e multimediali ampliando i panorami visivi, spostando gli orizzonti e generando nuove fonti di ispirazione condivisa.

Software utilizzati: videoscrittura (office e similari), fotoritocco, impaginazione, disegno, montaggio video, animazione e software sperimentali online, Adobe Creative Suite - Photoshop, Illustrator, Indesign. Facoltativi: Premiere, Animate, Audition.

Link al programma illustrato

<https://drive.google.com/file/d/16aeNLuwX61M57WgXZ6ukuKG2M8hyrzw9/view?usp=sharing>

MODALITÀ DELLA DIDATTICA

Descrizione:

Modulo 1 teorico

- Comunicazione visiva multimediale. Segni, simboli e suoni dell’immaginario contemporaneo. [materiali forniti dal docente]
- Un percorso nelle tappe che hanno portato all’era della comunicazione contemporanea. Storia delle tecnologie, storia del computer, storia di internet, storia dell’informatica, storia dei videogame. [dispense online]
- Glossario di argomenti, modalità e terminologie informatiche necessarie per la sopravvivenza online/offline. [dispense dal docente]
- Analisi di software, pratiche digitali e delle poetiche dei maggiori artisti e autori multimediali del XX e XXI secolo. [testo 1 e dispense]
- Per ricreare o infrangere le regole è necessario prima conoscerle sviluppando una propria visione e senso critico.

Modulo 2 pratico

- Come si progetta un’opera digitale multimediale? Dal brainstorming alla progettazione, presentazione e realizzazione.

Le tappe per un percorso completo e professionale nelle arti elettroniche multimediali. Uso dei principali software con esercitazioni.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 3/4

TIPOLOGIA DI VERIFICA FINALE

TIPOLOGIA

Esposizione lavoro finale, esercitazioni intermedie, domande tecniche

Descrizione:

MODALITÀ DI VALUTAZIONE

- Esercitazioni intermedie di verifica livelli acquisiti. Videoscrittura, fotomontaggio creativo, disegno digitale, impaginazione, basi di animazione. Tre esercitazioni revisionate e valutate dal docente.
 - Realizzazione finale di progetto multimediale utilizzando gli strumenti approfonditi durante il corso.
 - Esposizione professionale del progetto e dei materiali richiesti con le modalità espressive acquisite ed elaborate durante il corso.
- * Gli argomenti degli elaborati finali saranno presentati durante il corso

BIBLIOGRAFIA PER L'ESAME

Bibliografia

1. ARTE ELETTRONICA di Silvia Bordini – Giunti ed
 2. GENERATIVE ART – Realtà Alterate.idi Alessio Mortillaro 2022
- Per ogni progetto sarà consigliata inoltre una bibliografia ad hoc per approfondire temi, poetiche e attitudini degli studenti.

Bibliografia teorica facoltativa

- T.A.Z. Zone Temporaneamente Autonome - Hakim Bey alias Peter
- NETWORKING. La rete come arte - Tatiana Bazzichelli 2006
- LE ARTI MULTIMEDIALI DIGITALI. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio - Andrea Balzola e A.M. Monteverdi
- NUOVA ERA OSCURA - James Bridle 2018
- REALISMO CAPITALISTA - Mark Fisher 2018

Bibliografia consigliata per sperimentare nuovi orizzonti percettivi

- IL MONDO NUOVO - Aldous Huxley 1932
 - 1984 - George Orwell 1949 [download]
 - IO ROBOT - Isaac Asimov 1950
 - FAHRENHEIT 451 - Ray Bradbury 1953
 - MA GLI ANDROIDI SOGNANO PECORE ELETTRICHE? - Philip K. Dick 1968
 - NEUROMANTE - William Gibson 1984
 - HYPERION - Dan Simmons 1989
 - SNOW CRASH - Neal Stephenson 1992 [download]
 - BATTLE ROYALE - Koushun Takami 1996
 - METRO 2033 - Dmitrij Gluchovskij 2002
- [bonus]
- THE RED BOOK - Carl G. Jung ed illustrata 1913/1930 [download]
 - ALCHEMIA E MISTICA. Segni e meraviglie - Alexander Roob 2014



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 4/4

**STRUMENTI PER STUDENTI CON
DISABILITÀ E/O DSA**

Descrizione:

Per gli studenti con disabilità DSA viene incentivato l'uso degli strumenti tecnici di base e la formazione di un dizionario visivo e multimediale al fine di poter sviluppare le capacità espressive/progettuali e dare forma e senso alle proprie idee e forma mentis.

Proprio in questi luoghi accademici privilegiati di formazione viene sviluppata e stimolata la sperimentazione di nuovi linguaggi anche non conformi agli "standard" in modo da poter percorrere strade personali di realizzazione. La produzione della narrazione visiva ha anche un ruolo catartico per poter visualizzare ciò che viene ritenuto un "disagio". Gli studenti sono seguiti singolarmente in base alle attitudini.

STUDENTI ERASMUS

Descrizione:

Per gli studenti Erasmus e per i non di lingua madre italiana, sono previsti dal docente degli approfondimenti ad hoc in lingua inglese per assicurarsi della comprensione dei temi.

Inoltre ad ogni lezione viene pubblicata una chiara dispensa in Pdf degli argomenti trattati con i relativi approfondimenti e link.

La dispensa è preparata per essere tradotta in tutte le lingue con le risorse di AI e traduzione.

RICEVIMENTO DOCENTE

MODALITÀ	<input checked="" type="radio"/>	IN SEDE	07	AULA	<input type="radio"/>	ONLINE
GIORNI E ORARI DI RICEVIMENTO			AM [hh]:[mm]			PM [hh]:[mm]
		<u>LUNEDÌ</u>	12.30 / 13.30			/
		<u>MARTEDÌ</u>	12.30 / 13.30			/
		<u>MERCOLEDÌ</u>	9.30 / 12.30			onlin / onlin
		<u>GIOVEDÌ</u>	/			/
		<u>VENERDÌ</u>	/			/
		<u>SABATO</u>	/			/