



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 - DUE		
DOCENTE LIVELLO	I		
INDIRIZZO	Nuove Tecnologie dell'Arte		
SEMESTRE	<input checked="" type="radio"/> PRIMO	<input type="radio"/> SECONDO	
CREDITI FORMATIVI	6	(CFA)	
TIPOLOGIA DI CORSO	Teorico Pratico		
AULA			
GIORNI E ORARI DELLE LEZIONI		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
DA DEFINIRE ORARIO DEFINITIVO	LUNEDÌ	/	/
	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:

Il corso di applicazioni digitali due è un naturale proseguimento del primo modulo. Le nozioni di base apprese con le esercitazioni e la produzione dell'elaborato finale per l'esame conclusivo del primo anno saranno quindi approfondite, elaborate ed amplificate per la realizzazione di opere più complesse sperimentando ampiamente tecniche, stili e nuovi algoritmi creativi.

Le idee germinali scaturite durante il primo anno potranno essere affinate per prepararsi ad entrare nel vasto mondo dell'ideazione e produzione artistica.

Finalità

Ideazione e realizzazione di opere originali con l'ausilio dei nuovi media, strumenti digitali e tecniche sperimentali lavorando in team o singolarmente. Progettare e realizzare opere multimediali per la partecipazione a contest, "call for entries" e progetti Kickstarter.

Software utilizzati

Adobe Creative suite e le nuove possibilità AI, software per stampa 3D, software per fotogrammetria, software per animazione e stop motion, AI generated Images e testi, videogame design (2D e 3D), Blender (facoltativo) basi di programmazione per opere interattive e videogame, Mandelbrot3D (fractal design), disegno digitale, graphic novel. link <https://tinyurl.com/29lc33gc>

MODALITÀ DELLA DIDATTICA

Descrizione:

Modulo 1

- Brainstorming e laboratorio aperto di sperimentazione pura per testare collettivamente nuove tecniche espressive ed estendere visioni e possibilità per l'ideazione dei nuovi progetti.

- Scrittura e progettazione di opere multimediali. Bozze, progetto, realizzazione con software, tecniche elettroniche e analogiche, presentazione con documentazione, stampati e animazioni.

Saranno sperimentate le tecniche di: AI generativa per immagini e video, motori per realizzazione videogame (Roblox, Gdevelop.io 8-bit and pixel-art, Unity e Unreal (facoltativi), fotogrammetria con smartphone e scanner, stampa 3D, tecniche di animazione stop motion e digitali, tecnologie per videoinstallazioni, interazione Uomo/Macchina.

Modulo 2

- Come si progetta un'opera multimediale per esposizioni museali, spettacoli teatrali, installazioni interattive, live set, games.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 3/4

TIPOLOGIA DI VERIFICA FINALE

TIPOLOGIA

Esposizione professionale del lavoro finale

Descrizione:

Presentazione dei progetti realizzati in team o singolarmente corredati da moodboard, artbook, schede tecniche, materiali informativi, fotografie, video, teaser o trailer. Saranno richiesti anche i materiali progettuali: moodboard, bozzetti, prove etc a corredo del lavoro presentato. Realizzazione di artbook e teaser video.

BIBLIOGRAFIA PER L'ESAME

Bibliografia. Ad ogni gruppo di lavoro verranno consigliati testi e cataloghi ad hoc per approfondire teoricamente e tecnicamente l'argomento scelto.

Bibliografia consigliata per nuovi orizzonti espressivi/percettivi

- HR Giger, 40th edition - Taschen
- The Magic Mirror of M.C. Escher - Taschen
- Surreal Encounters: Collecting the Marvellous - <https://ibit.ly/wEae>
- ArteDossier Giunti edizioni

Bibliografia di base 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
- [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 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	AULA	<input type="radio"/> ONLINE
GIORNI E ORARI DI RICEVIMENTO		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
DEFINIRE ORARIO DEFINITIVO	<u>LUNEDÌ</u>	/	/
	<u>MARTEDÌ</u>	/	/
	<u>MERCOLEDÌ</u>	/	/
	<u>GIOVEDÌ</u>	/	/
	<u>VENERDÌ</u>	/	/
	<u>SABATO</u>	/	/