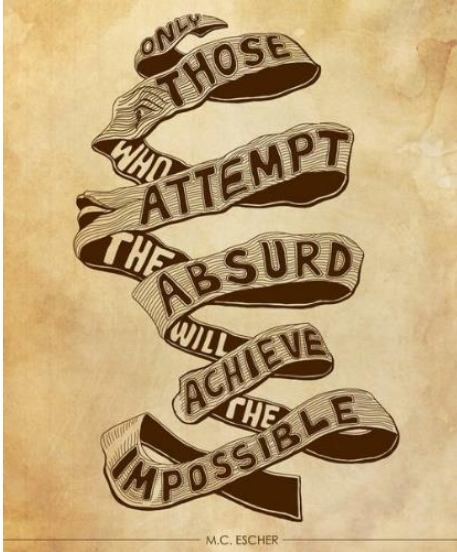


APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE - DUE AA 2022/2023

"Il linguaggio serve non solo a esprimere il pensiero, ma a rendere possibili pensieri che non esisterebbero senza di esso."

HYPERION di Dan Simmons



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.

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

Finalità didattiche

Ideazione e realizzazione di opere originali con l'ausilio dei nuovi media, strumenti digitali e tecniche sperimentali lavorando in team o singolarmente.

Software utilizzati: Adobe Creative suite, software per stampa 3D, (facoltativo) basi di programmazione per opere interattive e videogame 8bit.

Modulo 1

- Esercitazioni digitali su progetti condivisi
- Brainstorming e laboratorio aperto per ideazione dei progetti
- Scrittura e progettazione di opere multimediali. Bozze, progetto, realizzazione, presentazione con stampati e animazioni

Modulo 2

- Come si realizza un'opera multimediale per esposizioni museali, spettacoli teatrali, installazioni interattive, live set, games.
- Realizzazione e produzione delle opere ideate nel modulo 1 per esposizione professionale in mostra finale, concorsi.

Durante lo svolgimento del corso saranno proposti temi originali e modalità espressive multiple: animazione, videoclip, teaser cinematografico, documentario, progetti Kickstarter per videogames, graphic novel, videoinstallazioni, installazioni multimediali etc.

Modalità di valutazione finale

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

Bibliografia consigliata per sperimentare 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>
- Cataloghi di artisti a scelta dalle proposte scaturite durante il corso

Ricevimento da concordare via mail con il docente f.bucalossi@accademia.firenze.it

La frequenza minima al corso è obbligatoria.