

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



AI generated image [Euler a engine]

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 didattiche

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 e progetti KickStarter.

Software utilizzati: Adobe Creative suite, software per stampa 3D, software per animazione e stop motion, AI generated Image, videogame design (2D e 3D), Blender (facoltativo) basi di programmazione per opere interattive e videogame, Mandelbrot3D (fractal design).

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: fotogrammetria con smartphone e scanner, motori per realizzazione videogame (Roblox, Gdevelop.io 8-bit and pixel-art, Unity e Unreal (facoltativi), stampa 3D, tecniche di animazione stop motion e digitali.

Modulo 2

- Come si progetta 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, Ricerca ed eventuale partecipazione a concorsi nazionali ed internazionali a tema specifico. Progettare, realizzare e pubblicare un progetto KickStarter

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

Modalità di valutazione finale

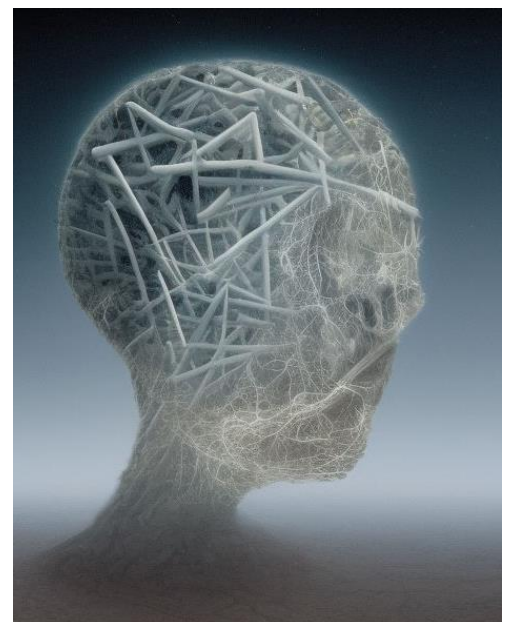
- Presentazione dei progetti realizzati in team o singolarmente corredati da moodboard, artbook, schede tecniche, materiali informativi, fotografie, video, teaser o trailer. Saranno richiesti anche i materiali progettuali: moodboard, bozzetti, prove etc a corredo del lavoro presentato.

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
- ArteDossier Giunti edizioni

Materiali, dispense e testi sperimentali forniti dal docente.

Ricevimento da concordare via mail con il docente f.bucalossi@accademia.firenze.it
La frequenza minima al corso è obbligatoria.



AI generated image [Euler a engine]