



*Skin has become inadequate in interfacing with reality.  
Technology has become the body's new membrane of existence.  
... Cybernetics has its origin in karma. Karma is samsara Relationship is metempsychosis*  
Nam June Paik

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.

## Finalità didattiche

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, pittura digitale, animazione, lettering, computer graphic, colori digitali, immagini per la rete e social network, stampa digitale, supporti di stampa, presentazione di progetti e idee.

Un percorso formativo per un approccio intuitivo e soprattutto creativo nell’uso critico e controllo di tecnologie informatiche e software. **Software utilizzati:** videoscrittura, fotoritocco, impaginazione, disegno, montaggio video, animazione e software sperimentali online, Adobe Creative Suite.

## 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. Design/Antidesign

## 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.

## Modulo 3 esecutivo

- Realizzazione di un proprio progetto di opera multimediale. Scelta delle tematiche comunicative e delle migliori tecniche espressive. Progettazione visiva e presentazione professionale di un progetto con testo, immagini, teaser e simulazioni per poter in futuro partecipare a call for entries e contest.

## MODALITÀ DI VALUTAZIONE

- Esercitazioni intermedie di verifica livelli acquisiti. Videoscrittura, fotomontaggio creativo, disegno digitale, impaginazione.
  - Realizzazione finale di progetto multimediale utilizzando gli strumenti approfonditi durante il corso: 1. Narrazione visiva di poesia scelta tra 12 titoli proposti. 2. Scelta di un testo narrativo tra quelli proposti e realizzazione di elaborati visivi o su argomento da concordare con il docente. Sono accettati anche progetti interdisciplinari (video, 3d, grafica etc)
  - Esposizione professionale del progetto con le modalità espressive acquisite durante il corso.
- Gli elaborati finali saranno assegnati in base alle attitudini e esigenze del corso di provenienza.

## Bibliografia

1. ARTE ELETTRONICA di Silvia Bordini – Giunti ed [esaurito – fornito dal docente per copie]
2. GENERATIVE ART – Realtà Alterate. Ricerca di Tesi di Alessio Mortillaro 2022

## Bibliografia consigliata per sperimentare nuovi orizzonti espressivi/percettivi

- IL MONDO NUOVO di Aldous Huxley 1932
- 1984 di George Orwell 1949 [\[download\]](#)
- IO ROBOT di Isaac Asimov 1950
- FAHRENHEIT 451 di Ray Bradbury 1953
- MA GLI ANDROIDI SOGNANO PECORE ELETTRICHE? di Philip K. Dick 1968
- NEUROMANTE di William Gibson 1984
- HYPERION Dan Simmons 1989
- SNOW CRASH di Neal Stephenson 1992 [\[download\]](#)
- BATTLE ROYALE di Koushun Takami 1996
- METRO 2033 di Dmitrij Gluchovskij 2002

## [bonus]

- THE RED BOOK di Carl G. Jung ed illustrata [\[download\]](#)
- ALCHEMIA E MISTICA. Segni e meraviglie di Alexander Roob 2014



**Filmografia**

- METROPOLIS di Fritz Lang 1927
- SOLARIS СОЛЯРИС di Andrej Tarkovskij 1961
- MISSIONE ALPHAVILLE di Jean-Luc Godard 1965
- FAHRENHEIT 451 di François Truffaut 1966
- VIDEODROME di David Cronenberg, 1983
- ORWELL 1984 (Nineteen Eighty-Four) di Michael Radford 1984
- BRAZIL di Terry Gilliam 1985
- TETSUO, THE IRON MAN di Shin'ya Tsukamoto, 1989
- JOHNNY MNEMONIC di Robert Longo 1995
- PI GRECO Il teorema del delirio di Darren Aronofsky 1997
- A SCANNER DARKLY di Richard Linklater 2006 [di Philip K. Dick]

**Bibliografia teorica facoltativa [per approfondire argomenti trattati]**

- T.A.Z. Zone Temporaneamente Autonome di Hakim Bey alias Peter
- NETWORKING. La rete come arte di Tatiana Bazzichelli 2006  
[\[download\]](#)
- LE ARTI MULTIMEDIALI DIGITALI. Storia, tecniche, linguaggi, etiche ed estetiche del nuovo millennio di Andrea Balzola e Anna Maria Monteverdi –2010 <https://ibit.ly/Lblw>
- NUOVA ERA OSCURA di James Bridle 2018

Federico Bucalossi dalla fine degli anni '80 indaga ed esplora, per necessità, le possibilità espressive dei nuovi media nei campi dell'arte, teatro, danza, videoarte, interazione, performance, installazione e sperimentazione pura. Ha fatto parte dei gruppi Vidèa [video e cinema] – CompanyBlu [performance - dance] – Quinta Parete [arte e installazioni] - StranoNetwork [hacktivism] – Yellowcake [digital music performance]. Attualmente, oltre al percorso accademico, si occupa di ideazioni visive/percettive, videoarte e regia di audiovisivi per la danza sperimentale contemporanea.

Ricevimento da concordare via mail con il docente [federico.bucalossi@accademia.firenze.it](mailto:federico.bucalossi@accademia.firenze.it)

