



“Il linguaggio visivo serve non solo a esprimere il pensiero, ma a rendere possibili pensieri che non esisterebbero senza di esso.”
HYPERION di Dan Simmons

La continua ed 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 **Photoshop, Illustrator, Indesign.**

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
- Intelligenza Artificiale. Come i nuovi algoritmi possono amplificare i messaggi visivi/narrativi ed ampliare le possibilità creative.

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 Adobe di photoediting, grafica vettoriale, disegno digitale e impaginazione 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. Tecniche usate: elaborazioni fotografiche, illustrazione vettoriale, pittura e disegno digitale.

MODALITÀ DI VALUTAZIONE

- Tre esercitazioni intermedie di verifica livelli acquisiti. Videoscrittura, fotomontaggio creativo, disegno digitale, impaginazione.
- Realizzazione di elaborati visivi utilizzando gli strumenti approfonditi durante il corso. Le tematiche proposte per gli elaborati finali saranno presentate durante lo svolgimento.
- 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]
2. GENERATIVE ART – Realtà Alterate. Ricerca di Tesi di Alessio Mortillaro 2022 [pdf]

Bibliografia consigliata per sperimentare nuovi orizzonti espressivi/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



Filmografia

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

Bibliografia teorica facoltativa [per approfondire argomenti trattati]

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

La frequenza minima al corso è obbligatoria.

