



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	TECNICHE DI PRODUZIONE VIDEO PER IL TEATRO		
DOCENTE LIVELLO	I		
INDIRIZZO	Scenografia per il cinema		
SEMESTRE	<input checked="" type="radio"/> PRIMO	<input type="radio"/> SECONDO	
CREDITI FORMATIVI	6	(CFA)	
TIPOLOGIA DI CORSO	Teorico Pratico		
AULA	33		
GIORNI E ORARI DELLE LEZIONI		AM [hh]:[mm]	PM [hh]:[mm]
	LUNEDÌ	/	/
	MARTEDÌ	/	14.00 / 18.00
	MERCOLEDÌ	/	/
	GIOVEDÌ	/	/
	VENERDÌ	/	/
	SABATO	/	/

OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO

Descrizione:

L'immaginario collettivo contemporaneo è costellato di immagini, segni, simboli e suoni che vanno a formare un background caotico di dati grezzi, non ancora tradotti in informazione. La Generazione Z dei nativi digitali (1997/2010) ha assimilato un caleidoscopio multiforme di riferimenti visivi che, se riorganizzati con altre logiche, possono contribuire ad amplificare il senso di opere e progetti.

Le tecniche contemporanee multimediali di video, scenografia digitale, projection mapping, agumented reality, intelligenza artificiale, interazione uomo/macchina, se usate con un profondo senso critico, possono permettere di sperimentare nuove possibilità narrative e performative intensificando emozioni ed esperienze catartiche.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 2/4

PROGRAMMA DEL CORSO

Descrizione:

Finalità didattiche. Fornire un panorama delle opere multimediali contemporanee, le capacità progettuali per ideare e progettare opere ipermediali e padroneggiare le basi delle tecniche digitali per poter realizzare i progetti.

Software utilizzato. Adobe creative suite (Photoshop, Illustrator, Indesign per la progettazione – Premiere, Audition e Animate per video, audio e animazioni), software online generative AI, software free per videomapping e scenografie digitali (MapMap), software sperimentale per effetti speciali.

MODALITÀ DELLA DIDATTICA

Descrizione:

Modulo 1

- Comunicazione visiva multimediale. Suoni segni e simboli dell'immaginario collettivo
- Il video e le tecniche digitali per il teatro. Dalla documentazione alle scenografie digitali e interazione uomo/macchina
- Come si progetta un'opera digitale multimediale? Brainstorming, moodboard, storyboard, progettazione, presentazione e realizzazione. Tappe per un percorso completo e professionale nelle arti multimediali. Uso dei principali software con esercitazioni. - Basi di Concept Art e CGI: dare forma a concetti astratti

Modulo 2

- Approfondimento delle tecniche digitali per dare forma alle idee
- Realizzazione dei progetti ideati su temi forniti dal docente o su lavori accademici in corso
- Presentazione professionale dei progetti per poter partecipare a contest, call for entries, finanziamenti e Kickstarter.



PROGRAMMA CORSO ACCADEMICO

PAG. 3/4

TIPOLOGIA DI VERIFICA FINALE

TIPOLOGIA

Esposizione professionale del lavoro finale

Descrizione:

Esposizione dei progetti realizzati in team o singolarmente corredati da moodboard, storyboard, artbook, schede tecniche, materiali informativi, fotografie, video, teaser o trailer, mockup. Saranno richiesti anche tutti i materiali progettuali raccolti in un Inspiration Book: bozzetti, prove etc a corredo del lavoro presentato. Realizzazione in pdf, stampa di artbook e video teaser. Domande tecniche e teoriche.

BIBLIOGRAFIA PER L'ESAME

- ARTE ELETTRONICA, Silvia Bordini, Giunti Editore, 2000
Durante il corso saranno fornite dispense tecniche e testi ad hoc per approfondire i progetti ideati.

Facoltativi:

- SCENOGRAFIA DIGITALE E INTERATTIVITÀ. Il video projection mapping nuova macchina teatrale della visione, Vincenzo Sansone, Aracne Editrice, 2021

Filmografia

- METROPOLIS - Fritz Lang 1927
- SOLARIS СОЛЯРИС - Andrej Tarkovskij 1961
- MISSIONE ALPHAVILLE - Jean-Luc Godard 1965
- FAHRENHEIT 451 - François Truffaut 1966
- ERASERHEAD La mente che cancella – David Lynch 1977
- 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]



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 type="radio"/>	IN SEDE	07	AULA	<input checked="" type="radio"/>	ONLINE
GIORNI E ORARI DI RICEVIMENTO			AM [hh]:[mm]			PM [hh]:[mm]
		<u>LUNEDÌ</u>	/			/
		<u>MARTEDÌ</u>	/			/
		<u>MERCOLEDÌ</u>	9.30 / 12.30		onlin	/ onlin
		<u>GIOVEDÌ</u>	/			/
		<u>VENERDÌ</u>	/			/
		<u>SABATO</u>	/			/